

AVENTURIEN

HANDELSHERR UND KIEPENKERL

WISSENSWERTE ZUM HANDEL IN AVENTURIEN



Das Schwarze Auge

12036

Das Schwarze Auge

HANDELSHERR UND KIEPENKERL



VLISSES SPIELE

AVENTURIEN[®]

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

JÖRG HÜBNER, THOMAS RÖMER

COVERBILD

ALAN LATHWELL

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, RYUD VAN GIFFEN,
DOP-OLIVER MATTHIES, EVA DÜNZINGER,
HORVY, INA KRAMER, BJÖRN LENSING,
MELANIE MAIER, FLORIAN STITZ, SABINE WEISS,
EVA ZIMMERMANN

Copyright © 2009 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-62-4

Das Schwarze Auge

HANDELSHERR UND KIEREPKERL

VOM HANDEL IN ABENTURERN

VON

JÖRG RADDATZ UND HEIKE KAMARIS

VIELEN DANK AN TINA HAGNER UND ANTON WESTE
FÜR DIE VERWENDUNG IHRER TEXTE

WEITEREN DANK AN FREDERICK HEMBERGER FÜR TECHNISCHE HILFE
KRITIK UND ANREGUNGEN, KORREKTUREN UND ERGÄNZUNGEN VON
FRANK WILCO BARTELS, TILMAN HAKENBERG UND ALEX SPÖHR

EINE DSA-SPIELHILFE





ІННАЛТ

Vorwort	5	Die aventurischen Straßen	77
Was Sie in diesem Band erwartet	5	Die Schwierigkeiten des Überlandhandels	78
Allgemeines von Handel und Wandel	8	Seehandel	80
Vom Vorteil des Handels	8	Güldenlandhandel	81
Von den Kritikern des Handels	9	Schauplätze des Handels	83
Verschiedene Formen des Handels	10	Die Karawane des Mhukkadin ben Omadan ben Gharahan	83
Aventurische Geldformen	14	Der Handelszug der Garether Kauffrau Alinde Bergstätt	86
Geld- und Kreditgeschäfte	20	Zollkastell Aldechshofen	88
Geldwechsel	20	Die Pfandleiher der Dracheneiakademie zu Khunchom	91
Pfandleiher	24	Das Mondsilberkontor von Gaulsfurt	93
Gildenbanken	27	Aventurische Handelswaren	96
Im aventurischen Alltag	28	Getreide	96
Großhändler	29	Getreideerzeugnisse	105
Der Großhandel, die Domäne der Kaufherren	29	Gemüse	109
Die Geschäfte der Großhändler	30	Obst und Nüsse	119
Händlergilden	33	Gewürz und Genussmittel	129
Handelsgesellschaften	38	Alkoholische Getränke	142
Die Führung einer Handelskompanie	38	Stoffe und Tuche	147
Geschäftszwecke	39	Farbstoffe	152
Krämer	43	Holz, Holzwaren und verwandte Produkte	154
Krämer und Handwerker	43	Nutztiere und Vieh	160
Die Vielfalt der Zünfte	44	Tierische Lebensmittel	162
Die Geschäfte der Krämer	46	Häute, Leder, Felle	164
Hausierer	49	Bodenschätze und andere ingerimmgefällige Waren	166
Die Hilfsmittel der Hausierer	49	Handwerksgüter	170
Die Herkunft der Hausiererwaren	49	Handwerkliche Hilfsmittel	170
Typische Hausiererwaren	50	Beleuchtung	180
Kritik am Hausiererwesen	51	Anhang: Handelsregeln	182
Obrigkeithliche Reglementierung der Hausierer	52	Vom Finden und Erwerben der Waren	182
Hehler	54	Vom Transport der Waren	183
Zölle, Maut und Torsteuern	59	Der Verkauf der Waren	185
Die Festsetzung der Zölle	60	Das Gewerbe der Krämer und Hausierer	186
Zölle im Spiel	63	Finanzinvestitionen	187
Schmuggler	64	Beispielhafte Waren	187
Wareschauen und Handelsmessen	68	Karte der Handelszonen Aventuriens	188
Handelsreisen	72	Die wichtigen Produkte der einzelnen Handelszonen	189
Lasttiere und Zugtiere	72	Index	190



EINLEITUNG

VORWORT

Liebe Freundin, lieber Freund des Schwarzen Auges, blitzendes Gold, der Trubel eines Basars und die Listen und Kniffe gerissener Schmuggler sind faszinierende Dinge, die stets die Phantasie angeregt haben. Dass Handel und Wandel dennoch nicht die meistbesungenen Themen Aventuriens sind, wird wohl auch an den Vorlieben der Barden liegen – denn eigentlich erfordert das Leben des schlichten Hausierers wie des mächtigen Handelsfürsten zahllose heldenhafte Entscheidungen und birgt unzählige Gefahren. Einige sind eher alltäglich, andere spektakulär; doch alle mögen sie ihn seinen Besitz oder gar sein Leben kosten.

Handelsherr und Kiepenkerl beschreibt viele dieser abenteuerlichen Herausforderungen, die bei der Arbeit eines Händlers

auftreten. Doch auch für andere Charaktere wird es von Interesse sein, denn Händler können stets von der Gesellschaft zaubermächtiger oder waffenerfahrener Begleiter profitieren und die Beschreibung der vielfältigen aventurischen Handelswaren ist bewusst so gehalten, dass der Ausrüstung für reisende Abenteurer besonderer Platz eingeräumt wurde.

Wir laden Sie ein, in diesem Buch über Krämer und Handelsfürsten zu schmökern und in den Listen allgegenwärtiger wie exotischer Handelswaren und stöbern und dabei einzutauchen in die wunderbare Welt Aventuriens.

Bocholt, im Februar 2009

Heike Kamaris und Jörg Raddatz

WAS SIE IN DIESEM BAND ERWARTET

Das Kapitel **Allgemeines von Handel und Wandel** liefert einen ersten Überblick und behandelt die positiven und negativen Ansichten der Aventurier zum Handel, verschiedenen Formen von Tausch und Kauf, philosophische und theologische Streitfragen zum Thema Handel und dergleichen.

Das Kapitel **Geld- und Kreditgeschäfte** behandelt Geldwechsel und Wechselscheine als frühes 'Papiergeld', das Pfandleihgewerbe, die Gilden- und Handelsbanken und deren Anleihen und Kredite als Grundlage des neuzeitlichen Aventurischen Handels. Das Kapitel **Großhändler** befasst sich mit dem Großhandel als Domäne der politisch einflussreichen Handelsherren und ihren Lagerhäusern. Ferner werden die Rolle, die Aufgabe und die Macht ihrer Gilden beschrieben.

Das Kapitel **Handelsgesellschaften** behandelt die zeitweiligen Zusammenschlüsse ehrgeiziger Kaufherren, um gemeinsam Gefahren zu trotzen, die für jeden einzelnen zu groß wären, die Ausgabe von Anteilsscheinen und das Spekulieren damit.

Das Kapitel **Krämer** stellt den städtischen Kleinhandel vor, und geht auf seine traditionelle Rivalität zu den zünftischen Handwerkern, dessen Monopole den Krämern oft das Leben schwer machen.

Im Kapitel **Hausierer** geht es um die 'Handelsherren des Dorfes', die zwischen Städten und Bauernhöfen einher ziehen und schildert ihre Rolle im dörflichen Leben wie auch ihr Ansehen in den Augen der Obrigkeit.

Das Kapitel **Hehler** geht auf den Handel mit Diebesgut und Schmuggelware ein, die Risiken und möglichen Gewinne eines gefährlichen Lebens im Umfeld der städtischen Unterwelt.

Das Kapitel **Zölle, Maut und Torsteuern** stellt die verschiedenen Methoden vor, mit denen die adlige Obrigkeit ihren Anteil am Geschäft und Gewinn der Händler zu erlangen versucht.

Das Kapitel **Schmuggler** wiederum behandelt die Gegenseite und die vielfachen Kniffe, wie gewiefte Schmuggler verbotene oder hoch verzollte Waren unentdeckt ans Ziel bringen.





Das Kapitel **Warenausstellungen und Handelsmessen** beschreibt die an vielen Orten Aventuriens veranstalteten Warenausstellungen, die Vielfalt der Aussteller und ihrer Waren und enthält einen detaillierten Messekalender.

Das Kapitel **Handelsreisen** benennt die verschiedenen Lasttiere, Fuhrwerke und Wasserfahrzeuge, die beim Handel verwendet werden, beschreibt die aktuellen Straßenverhältnisse und geht auf die Übernachtung bei der Überlandreise ein, dazu wird der sagenumwobene Güldenlandhandel angesprochen.

Das Kapitel **Schauplätze des Handels** stellt exemplarisch eine Zollstation, eine Karawane, eine ganz besondere Pfand-

leihe und andere Orte vor, die im Handel eine wichtige Rolle spielen.

Das große Kapitel **Aventurische Handelswaren** behandelt die vielen Waren, die in Aventurien bewegt werden, von den gewaltigen Mengen an Getreide bis zu filigranen Erzeugnissen hochspezialisierter Feinhandwerker.

Der Anhang **Handelsregeln** schließlich fasst diverse Werte und Tabellen zu den verschiedenen Themen des Handels zusammen und bietet optionale Regeln für das Führen eines Geschäftes wie auch eines Handelszugs, die die Regeln aus der **Geographia Aventurica** erweitern und ergänzen.

DIE HÄNDLERPROFESSIONEN

Die vierte Edition von DSA bietet dem Spieler eine große Auswahl an handelsorientierten Professionen. Um die Auswahl und Entscheidung zu erleichtern, haben wir hier die jeweiligen darstellerischen und regeltechnischen Schwerpunkte der einzelnen Varianten in einem Überblick zusammengefasst:

FAHRENDE HÄNDLER

Sie verstehen sich besonders auf das Lenken von Wagen und Gespann, die Orientierung auf der Straße und in der Wildnis und allgemein die Dinge, die mit dem Reisen zusammenhängen. Ihre Spezialität ist daher das Transportieren von Gütern zwischen den Dörfern und Städten. Vom Fuhrmann unterscheidet sie der scharfe Händlerinstinkt, und wenn sie nicht auf eigene Rechnung unterwegs sind, so arbeiten sie (meist gegen Gewinnbeteiligung oder Provision) für einen Großhändler.

FERNHÄNDLER

Die Spezialität dieses Gewerbezweiges ist das Aufspüren und Erwerben kostbarer Waren in abgelegenen und gefährlichen Gebieten und das Befördern dieser Güter durch Wildnis und Einöde in zivilisierte Städte mit großen Märkten. Fernhändler, als Angestellte auch Handelsagenten genannt, erschließen neue Handelsrouten und begleiten teure Ware selbst. Im Unterschied zum Fahrenden Händler ist der Fernhändler ein Beruf der Wildnis und wesentlich stärker auf das Vordringen in wenig erforschte Gebiete ausgerichtet – und aufgrund seines doch deutlich gefährlicheren Lebens besitzt er auch mehr und bessere Fähigkeiten als die meisten anderen Händler. Die meisten der weithin bekannten Handelsmagnaten Aventuriens entstammen diesem Hintergrund.

GELDWECHSLER

Rechnen und Schätzen sowie eine gute Kenntnis von Fremdsprachen stellen die Grundlage dieses Gewerbes dar, vor allem aber der hauptberufliche Umgang mit Geld an sich. Er kennt fremde Währungen und bestimmt ihren Metallwert und erkennt Fälschungen. Oft ist mit dem Beruf des Wechslers auch der des Pfandleihers verbunden, denn beide Tätigkeiten müssen über vergleichsweise große und gut gesicherte Geldreserven verfügen. Mitunter haben auch Händlergilden fest angestellte Geldwechsler als ihre Bankiers.

GROßHÄNDLER

Ein vergleichsweise hoher gesellschaftlicher Rang mit der passenden Kenntnis der Etikette, der Gesetze und der Feinheiten des Handelswesens unterscheidet den Großhändler von den 'minderen' Vertretern des Händlerberufes. In den meisten Städten sind sie die großbürgerlichen 'Aristokraten' des Händlergewerbes (und auch oft als Patrizier von mindestens gleichem Einfluss wie lokale Kleinadlige). Ihren Einfluss verdanken sie teils ihrer Rolle als An- und Aufkäufer der im Umland produzierten Güter, teils ihrem Besitz großer Lagerhäuser, in denen sie die Waren bereithalten, die örtliche Handwerker und Krämer benötigen.

HAUSIERER

In diesem Gewerbe muss man sich verteidigen können, und mit zögernden Kunden ebenso beherrzt umgehen können wie mit den Risiken der Wildnis. Hausierer ziehen mit der Kiepe auf dem Rücken oder vielleicht auch einem Hand- oder Hundekarren von den Städten aus zu den Bauern aufs Land, die weder örtliche Kramläden haben, noch Zeit, für ihre Einkäufe in die Stadt zu reisen. Bei ihren ländlichen Kunden sind sie meist sehr gern gesehen, bringen sie doch einen Hauch der großen weiten Welt in die Hütten und Katen, doch der Adel misstraut ihnen oft aus eben diesem Grund.

HEHLER

Heimlichkeit, Gassenwissen und gute Verbindungen machen das Wesen dieses illegalen Gewerbes aus. Hehler haben typischerweise Verbindungen zu 'besseren Kreisen', also zahlungskräftiger Kundschaft, an die Diebe, Einbrecher und Schmuggler selbst nicht herankommen, um ihre Beute zu verkaufen. Zudem haben viele Hehler Beziehungen zur Stadtwache und/oder dem organisierten Verbrechen. Gerade der Umschlag von illegaler Schmuggelware ist oft ein wichtiger 'Geschäftszweig'.

KAUFFAHRER

Dieser Händlerberuf ist gewissermaßen das maritime Gegenstück zum Fernhändler: Auch er scheut nicht das Risiko, wenn dahinter der Profit lockt. Doch nicht der Wagenzug oder die Karawane ist sein Mittel der Wahl, um Waren zu befördern, sondern die dickbauchige Kogge, die tragkräftige Zedrakke oder die flinke Karavelle. Trotz al-



ler Gefahren, die der Seefahrt in den letzten Jahrzehnten drohen, brechen Kauffahrer noch immer auf, um hinter dem Horizont ihr Glück zu machen – und wer das nicht mehr nötig hat, der betätigt sich als Reeder und lässt Kapitäne für sich fahren.

KRÄMER

Mit einem guten Einfühlungsvermögen, dem Talent zum Überreden und der Begabung zum Improvisieren sind Krämer in mancher Hinsicht die 'typischsten' Händler: Mögen sich andere auf das Reisen oder die Buchhaltung richten, der Krämer ist auf den Kontakt zur Kundschaft und das Feilschen um jeden Heller spezialisiert. Ob in seinem Ladengeschäft, hinter einem Marktstand oder auf dem Basar – der Krämer weiß, wie er mit seinen Kun-

den umgehen muss, damit sie stets glauben, ein günstiges Schnäppchen gemacht zu haben.

TAUSCHHÄNDLER

Hauptberufliche Tauschhändler findet man vor allem bei 'Barbarenvölkern', also Kulturen ohne Geldwirtschaft. Im Vergleich zu anderen Händlern sind sie gesellschaftlich weit weniger versiert und weniger respektabel, dafür aber kundiger im Überleben in der Wildnis und unter Feinden. Statt an Fuhrwerke sind sie eher an Flusskähne gewöhnt, denn in ihrem Lebensraum sind oftmals die Wasserwege die besten, wenn nicht die einzigen Handelsstraßen. Sie können sich nicht leisten, ihr Interesse nur auf einen Warenbereich zu konzentrieren, sondern kennen sich mit diversen Handwerken und deren Erzeugnissen aus.

EIN PAAR GRUNDLEGENDE WÖRTE ZUM AVENTURISCHEN LEBEN

Selbst wenn in Spielhilfen, Abenteuern und Romanen oft der immense Reichtum einiger Großwürdenträger dargestellt wird, soll das jedoch nicht über eine einfache Tatsache hinwegtäuschen: Gemessen an modernen Vorstellungen ist Aventurien eher arm, in Teilen sogar bettelarm, gerade dort, wo es besonders rustikal und malerisch ist. Die meisten können durch ihre harte Arbeit gerade so überleben und von einem Dutzend Kindern vielleicht ein paar großziehen – wenn keine Katastrophe eintritt.

Ein Leben und ein Tod in Kargheit ist für die allermeisten schlichte Realität, und ohne industrielle Massenproduktion ist Knappheit die Regel: Jedes Werkzeug, jedes Möbelstück, jedes Kleidungsstück hat noch einen Wert, so alt und abgenutzt es auch ist. Nichts wird weggeworfen, was noch geflickt, geleimt oder sonst repariert werden kann. Was gar nicht mehr zu retten ist, wird für einen anderen Zweck verwendet – Kleidung wirst erst kleiner genäht und den Kindern angezogen, schließlich sorgfältig zerschnitten und als Putzlumpen oder als Stoffwindel genommen. Schuhe können geflickt und erneut geflickt werden, bis man aus dem Leder Riemen schneiden muss. Die Reste einer Truhe ergeben Bretter für Reparaturen, verwittertes Holz wird irgendwann zum Heizen genommen. (Das ist auch der Grund, weshalb *Holzbearbeitung*, *Ledarbeiten* und *Schneidern* in Aventurien Basistalente sind.)

Nicht das Geringste wird vergeudet, und auch gutsituierte Bürger werfen zu abgenutzte Dinge nicht fort, sondern verkaufen sie für ein paar Heller an einen Altwarenrödler, der für die Dinge bei den Ärmeren Abnehmer findet.

Auch Lebensmittel sind eigentlich immer zu wenig vorhanden, und neun von zehn Aventurieren kennen Notzeiten, zu denen man monatelang ausgehungert zu Bett geht und nicht wissen kann, ob man das nächste Jahr noch erleben wird. Überschuss gibt es allenfalls bei einigen Nutzpflanzen direkt zur Erntezeit oder bei Fleisch im herblichen Schlachtmonat Boron. Doch auch der beruht eben darauf, dass fast kein Bauer die Futtermengen hätte, um alle Jungtiere des letzten Frühlings gesund über den Winter zu bringen.

Kurzum, der durchschnittliche Aventurier hat gelernt, zu verzichten: auf frisches Obst im Phex, auf frisches Fleisch im

Winter und Sommer, auf neue Kleider – fast jedes Kind trägt die Sachen älterer Geschwister auf, sogar beim niederen Adel), wenn die noch gut ist und die abgeschabten Ellbogen mit etwas Marderfell besetzt werden können.

Dass heißt wohlgerne nicht, dass auch die Helden so leben oder denken müssen. Doch ihre Umwelt, die sie täglich erleben und in der sie aufgewachsen sind, ist davon geprägt. Es gibt nur sehr wenige, wie die Kinder des Hochadels oder die fast außerhalb der Welt stehenden Elfen, deren bisheriges Leben nicht auch Mangel und Verzicht erlebt hat – doch das magerst recht ein Ansporn sein, es im Leben zu etwas bringen zu wollen, um die Dämonen des Hungertodes und der Armut sehr, sehr fern zu halten.

ZUR PUTZUNG DES BUCHES BEI DER AUSGESTALTUNG AVENTURIENS

Manche Handelsfürsten verfügen über mehr Reichtum, offene Macht und indirekten Einfluss als die meisten Barone und viele Grafen. Dennoch findet ihre Machtausübung meistens im Verborgenen statt, und das gilt umso mehr für die Ränke, die sich zwischen verschiedenen Handelshäusern um Absatzmärkte und Gewinne abspielen.

Dieses Buch will das auch gar nicht ändern: Während die politischen und militärischen Entwicklungen Aventuriens in verschiedenen Abenteuerkampagnen und im Aventurischen Boten gut dokumentiert werden, ist es keinesfalls redaktionelle Absicht, einen 'wirtschaftlichen Metaplot' zu präsentieren. Wie sich die Geschicke verschiedener Kaufmannsgilden verhalten, kann zwar teilweise vermutet werden, wird aber nicht explizit vorgestellt werden. Ebenso will diese Spielhilfe nicht die Frage beantworten, ob das Haus Stoerrebrand in Donnerbach eine Niederlassung hat oder wie viele Angestellte dort arbeiten. Denn wir wollen Ihnen größtmögliche Freiheit geben, Abenteuer vor dem Hintergrund des Handels und Wandels zu erleben.

Wer weiß, vielleicht bringen es ja die Helden Ihrer Runde zu Macht und Ansehen durch geschickte Handelsgeschäfte und können eines Tages mit den etablierten Handelsmächten um die wirtschaftliche Vorherrschaft in einer Stadt oder ganzen Region wetteifern?



ALLGEMEINES VON HANDEL UND WANDEL

WAS IST HANDEL?

Unter Handel versteht man gewöhnlich den freiwilligen Austausch von Waren und Dienstleistungen. Die Freiwilligkeit ist dabei ein wichtiges Merkmal, denn wenn ein Austausch aufgezwungen wird, ist es eher eine Form von Raub – oder Herrschaft: Manche Philosophen betrachten das Adelsystem als einen solchen erzwungenen Handel, bei dem die Mehrheit

den Schutz, den der Adel gewährt, mit Steuern, Abgaben und Arbeitsleistungen bezahlt.

Andere, die der Phex-Kirche nahe stehen, betonen hingegen, dass hier eben gar kein Handel vorliegt – den dann müsste eine Seite (die Untertanen) sagen können: *„Nein danke, das sieht nicht nach einem guten Geschäft aus. Ich verteidige mich im Notfall lieber selbst und zahle dafür keine Abgaben.“* Ein echter Handel kann nur zustande kommen, wenn beide Seiten zustimmen.

VOM VORTEIL DES HANDELS

Der offensichtliche Nutzen, den jeder Teilnehmer aus dem Handel zieht, ist der Zugang zu Dingen, die man nicht selbst erzeugen kann. Ohne Handel müsste jeder ein bisschen Bauer, Bäcker und Fleischer, ein bisschen Hirte, Weber und Schneider, ein bisschen Bergmann und Schmied, Holzfäller und Zimmermann sein, um Nahrung, Kleidung, Behausung und das für all diese Dinge nötige Werkzeug zu haben – um nur die wichtigsten Bedürfnisse zu nennen. Viele Arbeiten könnten nur schlecht ausgeführt werden, wo Talent und Übung fehlen; und manche Dinge gäbe es gar nicht, weil sie zu viel Zeit und Aufwand erfordern, um von einem Rundum-Beschäftigten noch nebenbei betrieben zu werden: Die Baukunst zum Beispiel wäre kaum über einfachste Hütten hinausgelangt. Nur der regelmäßige Austausch von Gegenständen und Diensten erlaubt es, dass sich jeder auf das konzentriert, was er am besten zu tun vermag, und seine Erzeugnisse – seien sie nun Hartwürste oder Turnierrüstungen – gegen das eintauscht, was er selbst benötigt. Nur so kann jeder die angeborenen Talente und erworbenen Fertigkeiten auch ausnutzen und muss sich nicht auch mit dem abplagen, wovon er wenig oder gar nichts versteht. So sieht man etwa bei den urtümlich lebenden Goblins, die kaum Handel und Aufgabenteilung kennen, mit welchen primitiven Vorkehrungen sie sich behelfen müssen.

Das Gleiche lässt sich aber auch über den größeren Maßstab sagen, bei dem es um ganze Dörfer, Städte und Landschaften geht, die untereinander Handel treiben: Der wohl größte Vorteil, den der Fernhandel einer Gemeinschaft bietet, ist das vergrößerte Angebot an erhältlichen Waren. Wenn jeder örtliche Markt nur die lokalen Waren anbieten kann, die von den Bauern und Handwerkern der Umgebung herbeigebracht werden, dann schränkt das die Vielfalt enorm ein. In Weiden wäre kein Wein oder Pfeffer, in Yaquirien kein Steineichenholz und kein Zobelpelz verfügbar. Nur der Fernhandel ermöglicht ein reiches Angebot an Waren.

Auch hier gilt wiederum, dass der Handel zudem eine vorteilhafte Spezialisierung ermöglicht: In einem erzeichen Gebiet mit kargem Boden können sich alle Arbeiter dem Bergbau widmen und ihre ehernen Güter gegen Korn und Bier eintauschen, statt sich mit aufwändiger und doch ertragsarmer Landwirtschaft abplagen zu müssen. Denn sie wissen, dass währenddessen in einem fruchtbaren Auengebiet die ganzen Feldfrüchte wachsen, die sie essen wollen und von einem Händler gebracht bekommen. So manche Ansiedlung würde unter anderen Bedingungen vermutlich gar nicht bestehen können.

In manchen Fällen ist es gar der Handel, der es überhaupt erst möglich macht, bestimmte Arbeiten zu tun: Die Alchimie und ihre nützlichen Produkte etwa würden ohne Handel gar nicht existieren, denn kaum ein Elixier benötigt ausschließlich Zutaten, die allesamt an einem einzelnen Ort vorkommen.

Zuletzt sei noch der Vorteil erwähnt, dass reisende Händler zu den wichtigsten Gästen von Wegherbergen und Tavernen gehören. Würde nicht um des Handels willen viel gereist, so gäbe es auch die dazugehörigen Gasthäuser nicht.

Im Spiel bedeutet dies: Eigentlich sollte es den meisten Helden bewusst sein, dass Händler nützliche und begehrenswerte Dinge bei sich haben, umstritten ist allenfalls, ob sie dafür auch bezahlen wollen, und wenn ja, wie viel. Von Zeit zu Zeit bietet es sich auch an, ein Handelsgeschäft zum Mittelpunkt eines Szenarios zu machen, bei dem es um mehr als Profit für den Händler und Bequemlichkeit für die Kunden geht – nämlich eine Situation, in der der Kaufmann unverzichtbare Güter an einen Ort bringt, wo die Knappheit schwere Schäden anzurichten droht. Die Möglichkeiten sind vielfältig: Von Heilkräutern gegen eine Seuche über gewöhnliche Nahrung gegen eine Hungersnot bis zur sehnlich erwarteten Lieferung neuer Werkzeuge, ohne die die Ernte einer bestimmten Feldfrucht ausfallen müsste.





VON DEN KRITIKERN DES HANDELS

»Der Händler stellt nichts her, er verbessert keinen rohen Grundstoff zu einem verwendbaren Ding. Dennoch will er für eine Sache mehr Geld vom Kunden, als er selbst dem Hersteller zu zahlen bereit war? Ist das nicht Wucher, ist das nicht Betrug?«

So oder ähnlich ist es gerade in Ländern des Nordens oft zu hören, wo die Handwerkerzünfte stark sind. Auch die Kirche des Ingerimm ist oftmals ein Hort der Sichtweise, dass ein Gegenstand genau den Wert hat, den ihm die kundigen Finger des Handwerkers verliehen haben. Wenn aber der Kunde für das Gerät einen blitzenden Silbertaler zahlt, ist es dann nicht Beleidigung und Angriff, dass der Händler dem Handwerker zuvor nur die Hälfte zu geben bereit war?

So abstrus diese Argumentation in den Ohren des Kaufmanns auch klingen mag, der reisende Händler wird gerade im Norden immer wieder auf sie treffen und sich nicht nur durch bewaffnete Ritter, sondern auch durch selbstgerechte Gildenleute in eine Reihe mit dem Lügner, Betrüger und Räuber gestellt sehen. Oft ist es das Beste, dann höflich zu lächeln und ruhig zu betonen, dass man kein anderes Angebot abgeben kann.

Mitunter aber, und eher dem Sinnen und Streben des Ordens entsprechend, kann man mit Leuten debattieren, deren Augen zwar verblendet, deren Ohren aber offen sind. Hier kann und sollte man betonen, dass der Handwerker seine Arbeit beendet und das Ergebnis dann in seiner Werkstatt liegt. Damit es einen Kunden findet, muss ein Kunde in die Werkstatt oder den angrenzenden Laden kommen und es direkt erwerben. Manchen Handwerkern, die sehr stolz auf ihre Werke sind, wäre es gewiss auch am liebsten, wenn das stets so geschähe – nicht um den höchsten Preis einzustreichen, sondern weil es ihnen gefällt, wie ein Fürst ihre Gaben erteilen oder verweigern zu können.

Die meisten Handwerker aber werden so erfahren sein, dass sie darum wissen, wie lebensfern diese Vorstellung ist. Nur selten lassen sich alle Erzeugnisse an die verkaufen, die gerade des Weges kommen, und in vielen Städten wird gerade für die Ausfuhr gearbeitet – denn oft erzeugt eine Ortschaft weit mehr gute Produkte von bestimmter Art, als vor Ort überhaupt gebraucht werden. Auch für den Bauern trifft dies zu, der gute Feldfrüchte erntet, das aber oft in weit größerer Zahl, als in seinem Dorf benötigt werden.

Wenn diese nun ihre Käufer in anderen Städten und anderen Ländern erreichen sollen, so bedeutet das umständliche Vorbereitungen: Lasttiere, Zugtiere und Wagen müssen angeschafft werden, Fuhrleute angeheuert, Proviant beschafft und vieles mehr. Auch ein Handwerksmeister weiß, wie viel Geld das kostet. Während er sich darum bemüht, kann er nicht zugleich in seiner Werkstatt arbeiten, und auch nicht, während er die Ware in die Ferne begleitet. Wenn er aber die noch unbezahlten Stücke einem Fremden anvertraut, der sie für ihn zu neuen Kunden bringt, so geht er das erhebliche Risiko ein, alles zu verlieren.

Kurzum, der Handwerker (und auch der Bauer) trägt seiner Hände Arbeit bei, der Händler aber seine Zeit, die Kosten des Reisens und die nicht geringe Gefahr für Leib und Leben. Auch wenn nichts davon in Säcke und Tonnen verpackt werden kann, so wird doch nur ein Narr bestreiten, dass es einen großen Wert hat – und dann noch zu leugnen, der Händler verdiene es, für seinen Einsatz belohnt zu werden, erfordert viel Heuchelei.«

—Auszug aus Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kaufmann, Festum 997 BF

Angesichts der vielfältigen Vorteile ist es beinahe überraschend, dass es überhaupt Nachteile des Handels gibt, oder, genauer gesagt, dass manche Leute Nachteile zu sehen glauben. Doch immer wieder haben durchaus einflussreiche Stimmen gefordert, den Handel, insbesondere den Fernhandel, einzuschränken und zu verringern.

Wie jeder andere strebt der Händler nach einem auskömmlichen Leben, bei dem ihm seine Arbeit auch einen anständigen Verdienst einbringt. Doch da sein Leben ungleich größeren Risiken ausgesetzt ist als das eines Tischlers und ihn ein Misserfolg sehr viel kosten kann – seinen ganzen Einsatz, vielleicht gar sein Leben –, muss er auch an einem Erfolg mehr verdienen. Das jedoch wird von manchen scharf geleugnet, die dem Kaufmann allenfalls den festen Lohn eines Fuhrknechtes zubilligen, tut er doch in ihren Augen nichts anderes – Güter von hier nach dort befördern. Das stete Risiko, geeignete Märkte zu finden oder andernfalls zu einem Verlust zu verkaufen, übersehen oder leugnen sie ganz.

Innerhalb des Adels und der Praios-Kirche blicken nicht Wenige mit Misstrauen auf die oft weltgewandten und vielgereisten Kaufleute, die durch das Land ziehen. Ein solches 'unstetes' Verhalten in einem Gewerbe, das oft viel von einem Glückspiel hat und von Preisschwankungen und anderen Veränderungen lebt, gilt ihnen als sehr fragwürdig. Insbesondere jede Art von spekulativem Handel wird oft als Praios' ungefällig bezeichnet, während der Warentransport und -handel auf der Grundlage fester und bindender Lieferverträge durchaus als positives Mittel gilt, dem Gemeinwesen zu dienen. So kann man auch immer wieder die Meinung hören, dass der Warenhandel besser im Sinne der praiosgefälligen Staatsordnung geplant und reglementiert gehöre, als dem Zufall oder den Launen von Käufern und Kaufleuten zu unterliegen. Noch stärkeren Anfeindungen aber sehen sich lokale Wanderkrämer und Hausierer ausgesetzt, denn ihnen wird oft pauschal unterstellt, mit Dieben im Bunde zu sein und vor allem als Hehler zu arbeiten.

Eine andere kritische Stimme stammt aus der Peraine-Kirche: Hier gibt es immer wieder Geweihte und Klostervolk, die das einfache, frugale Leben von den Früchten der eigenen Arbeit in den Rang eines religiösen Akts erheben. Wenn die Göttin wollte, dass Menschen die Früchte ferner Länder genießen, so würde sie sie allerorten wachsen lassen. Ein Jeder suche sich seine Heimat und Arbeit dort, wo ihn der eigenen Hände Arbeit vollauf ernähren kann.

Eine ähnlich ablehnende Meinung innerhalb der Peraine-Kirche beruht auf der Verbreitung von Seuchen, die natürlich eher von Reisenden verbreitet werden als von sesshaften Bauern. Fahrendes Volk aller Arten gilt daher manchen als potenzielle Seuchenboten und mitunter hört man den wütenden Vorwurf "Wer nicht auf der heimatlichen Scholle bleibt, der tut das Werk der Saatschänderin!"

Diese Sichtweise wird von den meisten Geweihten der Kirche als absurd zurückgewiesen, während es andererseits üblich ist, bittere Worte über Kornwucherer zu sprechen. Dass nach einer Missernte die Preise in die Höhe schießen und Teuerung und Brotnot drohen, ist ebenso häufig wie die Tatsache, dass sich manche Kaufleute eine goldene Nase verdienen wollen, indem sie das zuvor gehortete Korn zu himmelschreienden Preisen verkaufen.



Dieser letzte Vorwurf trifft dann mit einem zusammen, der mitunter auch von Befürwortern des Handels geäußert wird: Ein Händler, der nicht handelt, sondern hortet, bis er den Leidenden die Preise für unverzichtbare Nahrung oder Wasser diktieren kann, wird sogar von den allermeisten Phex-Geweihten mit Abscheu betrachtet – und die flüsternden Prediger des Diebesgottes sind schnell bereit, ihn gegenüber findigen Gauern als lohnendes Ziel für einen Beutezug zu erwähnen.

Im Spiel heißt dies: Es kann nicht genug betont werden, dass Handel in Aventurien vielerorts eher eine Zeremonie als ein simpler Austausch von Dingen ist. Auch und gerade in zivilisierten Gegenden können die Bräuche rund um das Marktwesen noch komplizierter sein: In nicht wenigen Orten innerhalb und außerhalb des Mittelreichs sieht es der Stadtherr als sein Recht an, den auswärtigen Kaufmann für die Erlaubnis zum Handeltreiben erheblich zur Kasse zu bitten, bietet andererseits jedoch einige Gegenleistungen, um die fremden Handelszüge nicht zu verschrecken.

So ist es mancherorts (gerade im Tulamidischen) Brauch, dass der ankommende Händler nahezu die Hälfte seiner Waren dem Stadtherrscher schenkt, dafür aber als geehrter Gast für die Dauer seines Aufenthaltes luxuriöse Unterbringung und Verpflegung sowie die Genehmigung zum Markthandel erhält und dazu bei der Abreise ein Gegengeschenk in örtlichen Wertsachen. Wer sich diesem Brauchtum nicht unterordnen will, mag feststellen, dass es für ihn in der Stadt außer übelsten Absteigen keine Herbergen gibt und die örtlichen Krämer nur sehr zögernd bereit sind, mit ihm Geschäfte zu machen, von

möglichen Schikanen seitens der Obrigkeit bis hin zur Verurteilung als Schmuggler bei Einziehung seines Besitzes ganz zu schweigen.

Die Abneigung sesshafter Handwerker und Bauern gegenüber Händlern und die stete Vermutung, von dem welt- und wortgewandten Fremden ausgenutzt und übers Ohr gehauen zu werden, ist eine verbreitete aventurische Tatsache. Nur sehr selten wird sie sich in offener Angriffslust äußern, denn letztlich gibt es einfach zu Wenige, die ein dauerhaftes Fernbleiben der Händler riskieren wollen. Dennoch ist es nicht unüblich, dass ein fahrender Händler, der sich gezwungen sieht, irgendwo besondere Hilfe zu erbitten, zuerst einmal deutliche Worte des Tadels zu hören bekommt. Ebenso kommt es oft vor, dass sein Gewerbe und seine Lebensweise versteckt oder offen beleidigt werden und immer mitklingt, man könne, ja müsse ihn heftig für jeden Gefallen zur Kasse bitten: Dass (gerade ortsfremde) Kaufleute allesamt Wucherer seien, die das einfache Volk über den Tisch zögen, glaubt fast jeder Aventurier. Auch bei Streitigkeiten Ortsansässiger und Fremder haben die Auswärtigen oft das Nachsehen, da ihre Waren zwar geschätzt werden, sie selbst aber gerne als Sündenböcke für alles Mögliche gesehen werden.

Noch mehr zu den Widersachern des freien Kaufherrentums finden Sie im Kapitel über das Reisen und die Warenbeförderung, doch gewiss haben Sie auch jetzt bereits erste Ideen, wie ein durch Gier oder theologische Abneigung motivierter lokaler Machthaber einem durchreisenden Händler große Steine in den Weg legen kann.

VERSCHIEDENE FORMEN DES HANDELS

Im Lauf der Geschichte hat es neben dem Feilschen auf dem Markt, an das die Meisten von uns zuerst denken, noch viele andere Arten des Handelsgeschäftes gegeben. Wir wollen dabei vor allem die Historie der menschlichen Völker betrachten, denn über die Handelsgewohnheiten der frühen und der hohen Elfen ist so gut wie nichts überliefert.

Wenn man den zwergischen Traditionen Glauben schenken darf, so waren sie von Anfang an von Angrosch mit einem scharfen Sinn für das Schätzen und Handeln und die Münzkunst gesegnet: Als die Zwerge um 5.000 v. BF das Ambossgebirge besiedelten und der Handel mit der alten Heimat Xorlosch begann, wurden in Barren gegossene Metalle als Zahlungsmittel verwendet, die jedoch in Gewicht und Form stark variierten. Um 4.500 v. BF legte *Garax der Händler* einheitliche Maße, Münzen (zu Beginn war eine typische Münze noch einen guten Stein schwer) und Gewichte fest. Noch heute betrachten die Angroschim andere Völker nur dann als zivilisiert, wenn sie Münzen verwenden (was auch ein Grund ist, aus dem sie Elfen verachten).

Währenddessen entwickelten sich im echsischen Gottkaiserreich von Zze Tha die ersten Münzen aus einem schuppenförmigen Schmuckstück, das einzeln als Amulett oder zu vielen als Schuppenkleid getragen wurde. Diese handlichen Schuppen wurden als Tauschmittel verwendet.

Im Grunde wollen wir hier vor allem die unterschiedlichen Arten unterscheiden, wie der Wert der jeweiligen Waren ausgehandelt wurde beziehungsweise wird.

VOM HANDEL DER 'BARBARISCHEN' VÖLKER

»Die Völker, die jenseits der Zivilisation leben, haben wenig Sinn für Geld oder Edelmetalle. Sie leben zufrieden und ohne das Wissen um den Wert der Dinge. Gib ihnen ein paar bunte Glasperlen und sie geben dir zufrieden lächelnd ein Vermögen dafür.«

—Aussage eines Wildnisreisenden im Regengebirge, neuzeitlich

Die vorstehende Behauptung stimmt nur sehr bedingt: Es ist zwar tatsächlich so, dass bei den Völkern des Regengebirges, des Raschtulswalls, der Trollzacken ebenso wie der Sichelberge und des Orklands die Verwendung von Münzgeld als Zahlungsmittel unbekannt ist; das heißt aber nun mitnichten, dass diese Völker dumm oder unwissend wären. Zu den Völkern mit primärer Tauschwirtschaft gehören vor allem Stammesachaz, Mohas und Utulus, Ferkinas, Trollzacker und Trolle, Goblins und Orks, Gjalsker und Fjarninger sowie Nivesen und eventuell Firnelfen, wobei letztere insgesamt sehr wenig Handel treiben.

Für Völker, die vor allem von der Jagd und Produkten der Natur leben, 'berechnet' sich der Wert der Dinge nach ihrem praktischen Nutzen. Manche Stämme haben durchaus einen Blick für Schönheit und schmückende Dinge, doch fällt es ihnen schwer genau den Handelswert von etwas zu bestimmen, das sie nicht selber herstellen oder erlegen können.

Man muss bei diesen Stämmen zwischen verschiedenen Formen des Handels unterscheiden. Manche Naturvölker verfügen über durchaus erstrebenswerte Handelsgüter, das mögen



Tierhäute, Federn oder Felle sein, bestimmte Heil- oder Giftkräuter oder auch interessante Kunstschnitzereien, oder aber auch schlicht und ergreifend dringend benötigte Lebensmittel, wenn eine Expedition vom Wege abgekommen ist und zu verhungern droht. Wenn man nicht über die Waffenmacht und den schlechten Charakter verfügt, um sich das begehrte einfach anzueignen, ist es nötig, mit den Naturvölkern in Handel zu treten. Dies erweist sich oftmals schon allein deswegen als schwierig, weil keine der beiden Seiten die Sprache der anderen spricht. Manche Völker sind auch so misstrauisch, dass sie sich Eindringlingen gegenüber gar nicht erst zeigen.

Kriegerisch geprägte Stammesvölker treiben manchmal nur mit Denjenigen Handel, die ihnen im Kampf ebenbürtig sind – denn von Schwächlingen nehmen sie sich einfach, was sie haben wollen, ohne dafür eine Gegengabe aufzuwenden.



STUMMER HANDEL

Die ertümlichste aventurische Form des Handels hat sich vermutlich aus dem Diebstahl mit Beschwichtigungsgeschenken entwickelt: Jemand (etwa ein Jäger) nimmt ungesehen etwas fort (z.B. Obst aus einem Garten) und hinterlässt eine Gabe (wie ein erlegtes Wildtier), auf dass der Zorn des Gartenbesitzers beschwichtigt wird – nicht viel anders als die diversen Zeremonien, mit denen sich Jäger nach dem Töten eines Beutetieres bei dessen Geist 'entschuldigen'.

Noch heute soll es bei manchen Dieben gang und gäbe sein, am Ort ihrer Tat eine kleine Gegengabe zu hinterlassen, um "das Gleichgewicht zu wahren" oder auch den Geschädigten symbolisch zu zwingen, sich entschädigt zu fühlen und Rachedenken aufzugeben. In all diesen Fällen kann man noch nicht von einem Handel sprechen, weil eben die Zustimmung des Bestohlenen fehlt. Dennoch liegt die Vermutung nahe, dass hier der Einfluss des Phex-Glaubens zu erkennen ist, durch den irgendwann der "Diebstahl mit Geschenk" zum Tauschgeschäft wurde.

Ein echter, wenn auch umständlicher Handel ist nämlich die hiervon wohl abgeleitete Tauschweise, wie sie zwischen misstrauischen oder verfeindeten Gruppen üblich ist: Wer mit Fremden oder Feinden einen Austausch treiben will, trifft sich gerne an einem überschaubaren Ort (wie einer Lichtung

oder einer Wasserstelle), der offensichtlich regelmäßig von Eingeborenen aufgesucht wird. Nun legt man etwas von seiner Waren aus, die man den Stammesangehörigen zum Tausche anbieten will; beim ersten Kontakt oft auch nur eine Kostprobe. Dann zieht er sich zurück und beobachtet aus sicherer Distanz, wie die Gegenseite das Angebot prüft. Nimmt sie es einfach mit, ist der Handel gescheitert und oftmals eine Fehde ausgebrochen. Im üblichen Fall aber legt die Gegenseite ihre Waren dazu und zieht sich wieder zurück. Der erste Händler kann nun das fremde Angebot annehmen und die eigene Ware zurücklassen oder (bei einem unzureichenden Gegenangebot) die mitgebrachten Güter wieder einsammeln und gehen. Oft kommt es aber auch zu einer mehrfachen Wiederholung des Verfahrens: Die prüfende Seite lässt beide Warenstapel zurück, so dass die andere ihr Angebot erhöht (oder eben den Handel abbricht, indem sie ihr Angebot ganz zurückzieht). Dies kann sich über einen ganzen Zeitraum hinziehen, in dem die beiden Parteien abwechselnd Gegenstände hinzufügen und wieder fortnehmen, bis eine für beide Seiten zufriedenstellende Anzahl Tauschobjekte vorhanden ist. Dann nimmt sich die erste Partei die ihr angebotenen Dinge und lässt dem Handelspartner die für ihn bestimmten Sachen übrig.

Stummer Handel findet sich oft zwischen unterschiedlichen barbarischen Völkern und Stämmen, die Grund haben, sich einander nicht bis auf Pfeilschussweite zu nähern: Sowohl bei Mohaha und anderen Bewohnern des Regenwaldes als auch unter den kämpferischen schwarz-

oder rotpelzigen Völkern der Orksteppe und der nördlichen Berge und Wälder gibt es diese Art von Austausch. Daneben gibt es auch stummen Handel, wenn die beiden Seiten extrem unterschiedlich mächtig sind: So sollen einst die echsischen Völker der südlichen Sumpflände in vormenschlichen Zeiten einen solchen stummen Handel mit diversen uralten Drachen gepflegt haben, da sie ihnen nicht unter die Augen zu treten wagten, und ähnliches berichtet man heute vom Warenaustausch zwischen einigen Maraskanern und den geschuppten Großkreaturen im Binnenland der östlichen Insel.

Im Spiel: Stummer Handel ist oftmals bei Reisen in besonders wilden und unerforschten Gebieten die einzige Möglichkeit des Handels überhaupt und daher für Abenteuer immer von Interesse, er ist aber auch langwierig und potenziell langweilig.

Das erste Mal mag es durchaus für die Abenteuerer spannend sein, bei der Begegnung mit einem wilden Stamm die ungeschriebenen Regeln dieses Austauschs selber herauszufinden; später aber sollten Sie die Umstände des wortlosen Schacherns eher abgekürzt zusammenfassen (etwa weil die Gegenseite nicht besonders kritisch oder hartnäckig ist) oder aber interessante Ablenkungen einbauen – wie den Versuch unehrlicher Gegenüber, sich in den Rücken der Abenteuerer zu schleichen. Stummer Handel ist natürlich immer mit dem Makel behaftet, dass man seine Waren nicht erläutern kann. Also kann es im-



mer vorkommen, dass ein wilder Stamm eine angebotene Gabe der Abenteuer für etwas anderes hält und sich dann hereingelegt fühlt, wenn sie später die wahre Natur des Gegenstandes entdecken – und im Zweifelsfalle werden sie in ihrem eigenen Territorium auch in der Lage sein, die 'Betrüger' zu finden.

TAUSCHHANDEL

Beim Tauschhandel, wie man ihn üblicherweise versteht, treten sich beide Seiten von Angesicht zu Angesicht gegenüber, doch wechseln keine Münzen den Besitzer, sondern die Waren werden unmittelbar getauscht. Grundsätzlich herrscht Tauschhandel dort vor, wo keine Münzen verbreitet sind, weil es ein eher kleiner Markt ist oder die Münzen vor Ort keinen angemessenen Wert haben. Letzteres kann auch in zivilisierten Gegenden vorkommen, wenn die Obrigkeit Münzen mit so geringem Gold- oder Silbergehalt prägt, dass niemand sie zum Nennwert annehmen mag. Da es immer wieder vorkommt, dass örtliche Herrscher sich für schlaue halten, wenn sie auf diese Weise ihre Edelmetallbestände 'strecken', kommt das häufiger vor, als man glauben sollte.

Oft ist der Tauschhandel eine Angelegenheit von Angebot und Nachfrage, also der speziellen Umstände – so kann es zu extremen Abweichungen vom "gerechten" Preis kommen. Egal, wie viel irgendetwas auch 'wert' sein mag: Wenn jemand für

den Gegenstand keine unmittelbar Verwendung hat, wird er ihn nicht annehmen wollen, um nicht selbst darauf sitzen zu bleiben.

Manche Völker haben untereinander Wertsysteme, die für Außenstehende oftmals schwer verständlich sind, weil sie sowohl Status wie Wohlstand der Handelnden mit in Betracht ziehen. So mag es als ausreichende Bezahlung angesehen werden, wenn eine Witwe einem Krieger eine erlegte Antilope mit ein paar Äpfeln bezahlt, während ein kräftiger Mann dafür einen Bogen oder ein Köcher mit Pfeilen geben muss.

Daher ist Tauschhandel natürlich oft sehr umständlich – wer Wildbret anbietet und neue Geschosse braucht, muss eventuell erst jemanden finden, der bereit ist, ihm für seine Beute das Wolltuch zu geben, das der Schmied für seine Pfeilspitzen haben will. Und sollte der Schmied das eigentlich unerwünschte Wildbret doch annehmen, wird er gewiss deutlich weniger Pfeilspitzen herausrücken, als Ausgleich für den Aufwand, mit dem er nun selber nach einem Abnehmer für ein paar Wildhühner suchen muss. Besonders die Anbieter von leicht

verderblichen Waren wie Lebensmitteln sind daher natürlich meist im Nachteil, wenn nicht gerade eine Nahrungsverknappung oder gar Hungersnot herrscht – und Hungernde haben die Neigung, ein natürliches Recht auf Nahrung anzunehmen, das sie notfalls auch mit Gewalt durchsetzen können, wenn der Anbieter Wucherpreise verlangt.

Kein Wunder also, dass es auf Märkten mit hinreichend vielen Käufern und Verkäufern oft eine Übereinkunft gibt, wie viel etwas im Vergleich zueinander wert ist. Häufig gibt es dann auch bestimmte Tauschmittel, die lange haltbar und allgemein so begehrt sind, dass sie jeder annimmt; einfach weil er weiß, dass er sie selbst verbrauchen oder aber zu einem guten Kurs weiter eintauschen kann. Solche Tauschmittel sind zum Beispiel in Wildnisgegenden Pfeilspitzen und Messerklingen, begehrte Felle oder Muscheln und schließlich edle Verbrauchsgüter wie



(unverwechselbare) Heilkräuter oder Gewürzrüben. Doch das ist schon ein erster Schritt auf dem Weg zum regulären Geld.

Im Spiel: Tauschhandel ohne eine bestehende Übereinkunft über den Wert der Sachen sollte immer ausgespielt werden – denn schließlich geht es ja darum, den anderen vom Nutzen einer Ware zu überzeugen und dass die geforderte Gegenleistung angemessen ist. Insbesondere der Wert von Kunstwerken und Kultgegenständen liegt oft im Auge des Betrachters. Wie gesagt, was vor Ort keinen Nutzen und keinen Abnehmer hat, wird nur einen schlechten Preis erzielen, wenn nicht der Anbieter sehr charmant oder anderweitig überzeugend ist. Gerade Abenteuer wollen ja oft potenziell kostbare, aber auch sperrige und unmittelbar nutzlose 'Fundstücke' aus der Schatzkammer eines überwundenen Feindes oder aus einer erforschten Ruine an den Mann bringen. Sie werden jedoch Mühe haben, in einem Lager von Pelztierjägern oder einem Wildnis-Handelsposten eine annehmbare Gegenleistung zu bekommen – sofern sie nicht akzeptieren, dass es schon etwas wert ist, überhaupt etwas für das vergoldete Luxus-Bettgestell



zu bekommen (und es damit los zu sein), das sie sonst viele, viele Tage lang durch die Savanne schleppen müssten.

Umgekehrt kann es natürlich auch immer zum Ausgangspunkt eines Abenteuers werden, wenn die durchreisenden Charaktere etwas günstig durch Tauschhandel erwerben, weil sie selbst darauf hoffen, an ihrem Zielort einen weit besseren Preis zu erzielen – und sich das obskure Stück dann als sagenumwoben, verflucht oder sonst bemerkenswert entpuppt.

Eine weitere, für Abenteuer wichtige Form des Tauschhandels ist natürlich die Verwendung von Diensten anstelle von Gütern – wer keine Waren wegzugeben hat, der bietet seine Arbeitskraft, und gerade die Leistungen erfahrener Abenteurer stehen mitunter hoch im Kurs, auch wenn es natürlich nirgendwo eine feste Konvention wie “einmal die Rüstung reparieren und ein Bogen mit Pfeilen, das macht dann Einmal-die-Räuber-aus-dem-nahen-Wald-verjagen” gibt. Hier ist die jeweilige Situation noch entscheidender.

Die meisten Alltäglichkeiten haben durchaus einen erkennbaren Verwendungszweck – jeder weiß, was er für eine Mahlzeit auszugeben bereit ist und wird daher nicht eine Viertelstunde oder länger über den Wert einer Hartwurst feilschen. Beim Tauschhandel mit solchen gewöhnlichen Dingen ist oft eine Probe auf *Überreden* (wer hat, natürlich auf die Spezialisierung *Feilschen*) die bessere, weil schnellere Alternative. (Das Talent *Handel* kann eine solche Probe erleichtern, denn eine erfolgreiche Probe kann dem Händler einen Einblick in die Preis- und Wertvorstellungen des Gegenübers vermitteln.)

Die Auswahl lokaler (und in den Augen von Auswärtigen skurriler) Tauschmittel kann natürlich auch gut für Lokalkolorit sorgen – mehr dazu im Abschnitt über aventurische Währungen.

GESCHENKTAUSCH

Eine andere Art des Handels ist das Beschenken des Gegenübers. Die Grundidee dahinter ist, dass in einer kleinen Stammesgemeinschaft, wo jeder jeden kennt und jeder sein ganzes Leben praktisch vor den Augen seiner Stammesgeschwister führt, keine formale Einigung auf einen Tauschhandel nötig ist: Auch ohne Handelssystem müssen alle Gaben, die man empfängt, im Laufe der Zeit durch entsprechend nützliche Gegengaben ausgeglichen werden, da man sonst bei allen Verwandten, Freunden und Bekannten als habgierig, geizig und unzuverlässig bloßgestellt ist.

Zudem ist es innerhalb vieler Stämme der unterschiedlichsten Kulturen sehr wichtig, seinen Wohlstand durch Großzügigkeit zu demonstrieren. Das zeigt sich bereits daran, dass zum Beispiel bei einer Feier nicht nur die Gastgeber von den Besuchern beschenkt werden, sondern dass jeder Besucher seinerseits ein mindestens gleichwertiges, wenn nicht wertvolleres Geschenk erhält. Manchmal ist es so, dass sich der Besucher aus den angebotenen Geschenken etwas aussucht, manchmal hat der Gastgeber aber auch spezielle Geschenke für jeden Besuch zurechtgelegt. Es mag dabei vorkommen, dass sich ein Stammesmitglied durch den Zwang, entsprechend seines Ansehens wertvolle Geschenke aufzubringen, beinahe oder tatsächlich ruiniert. Doch scheint es sich nach einiger Zeit innerhalb der Stämme wieder auszugleichen.

Oft geht es bei diesen Geschenken eben nicht nur um sehr dauerhafte Dinge, sondern auch um verderbliche Güter wie Lebensmittel. Wenn ein Jäger oder Sammler mit viel mehr Nahrung heimkommt, als er und die Seinen an einem Tag es-

sen kann, so ist er üblicherweise nicht in der Lage, es für später aufzuheben, also nützt es ihm ebenfalls, wenn er die Speisen großzügig mit anderen teilt: Dadurch haben mehr Leute aus dem Stamm zu essen, zugleich erwirbt er als Ernährer seiner Stammesgeschwister Respekt und wer weiß schon, wie es mit dem Jagdglück am nächsten Tag aussieht? Wenn er den dann erfolgreichen Jäger zuvor beschenkt hat, besteht nun ein moralischer Anspruch auf ein Stück vom neuen Braten.

Wenn nun ‘zivilisierten’ Fremden gegenüber ein Gastgeschenk überreicht wird, erwartet der Gebende zumeist irgendetwas Wunderbares aus der unbekannten Welt des Fremden: Vielleicht eine Waffe oder aber nützliche Gegenstände wie Metalltöpfe, irgendetwas, womit man gegenüber den anderen Stammesangehörigen angeben kann. Wenn es unbekannt und schön ist mag auch Schmuck oder ein Spiegel eine willkommene Gabe sein.

Wenn aber der Fremde nun glaubt der Eingeborene sei einfältig, weil er eine wertvolle Gabe herschenkt, ohne explizit eine Gegenforderung zu stellen und sich vielleicht gar nicht verpflichtet fühlt, das Geschenk überhaupt angemessen zu erwidern, läuft Gefahr, in den Augen des Stammes das Gesicht zu verlieren.

Wer als Fremder ein offensichtlich wertloses Gegengeschenk überreicht, mag dadurch gedemütigt werden, dass ihm sein Gegenüber ein noch kostbareres Objekt als das erste gibt, denn damit wird dem Fremden gegenüber deutlich gezeigt, dass der Stammesangehörige selbst viel reicher ist als dieser Fremdling, der so offensichtlich nichts kostbares zu verschenken hat.

Wer nicht spätestens jetzt nachlegt, wird vielleicht erleben, wie er kommentarlos eine dritte Gabe erhält, und dann kann es passieren, dass sein Gegenüber ihm das wertlose Gastgeschenk vor die Füße wirft und sich von dem ehrlosen Fremden zurückzieht. Ein derart beleidigter Stamm wird üblicherweise nie wieder mit dem Betreffenden handeln.

Es ist jedoch auch problematisch, ein erhaltenes Geschenk mit etwas eindeutig zu Wertvollem zu beantworten. Wer ein Stück Wildbret etwa mit einem Plattenpanzer erwidert, zeigt, dass er sein Gegenüber herausfordert, was entweder darin gipfeln mag, dass sich der gesamte Stamm gezwungen sieht, all seine Besitztümer als Gegengeschenke zu bringen, oder aber als Verhöhnung des Gegenübers, die im schlimmsten Falle mit der Einleitung von Kampfhandlungen endet.

Im Spiel: Auch dies wird teilweise Fremden gegenüber praktiziert und ist ein sehr komplexes System, bei dem man sich sehr schnell eine Blöße geben kann. Wer also mit Völkern, die ein Geschenkssystem praktizieren, in Handelsbeziehungen treten will, sollte einige Zeit aufwenden, um sich mit den Eigenheiten und den Wertvorstellungen des entsprechenden Stammes vertraut zu machen, damit seine Bemühungen nicht in einem Desaster enden. Bei manchen Völkern gilt das Ablehnen eines Geschenkes als absolute Beleidigung, was oftmals ein großes Problem darstellen kann.

Anfänglich verhalten sich Angehörige einer Stammeskultur oft genauso, wenn sie selbst in der Fremde Handel treiben: Zuerst beginnen sie mit einem Geschenk und verlassen sich darauf, dass das Gegenüber genügend Ehre im Leib hat, darauf adäquat zu antworten. Viele scheinbar “dumme Mohas, die nicht wissen, was Gold ist” können einfach nicht fassen, dass die Blasshaut so ehrlos ist, ein Geschenk einzustecken und einfach fortzugehen. Doch sehr schnell begreifen sie, dass die



blassen Talbewohner eben einfach nicht mit den Ehrbegriffen ihrer Stammeskultur zu messen sind.

Ein solches Geschenksystem zu erkennen bzw. zu durchschauen erfordert auf jeden Fall die passende *Kulturkunde*; ansonsten sind Proben auf *Handel*, *Menschenkenntnis* und *Überreden* entsprechend erschwert.

HANDEL GEGEN GELD

»Und da sich die Menschen abplagten mit Ochs und Gans, die sie zum Tausche umher führten, erbarmte sich Ingerimm ihrer, schlug mit der Faust glänzende Splitter aus seinen Bergen von Eisen, Kupfer, Silber und Gold und sprach zu den Menschen: "Nehmt und tauscht mit diesen Münzen aus glänzendem Metall. Sie sind des Wertes eurer Mühsal und eures Besitzes würdiger als Ochs und Gans." Und sie taten wie geheißen.«

—aus der *Legendensammlung* Vom Anbeginn der Zeiten; *Version* aus der *Rohalszeit*, erschienen zu *Donnerbach*, reduzierte Fassung der *Annalen des Götteralters der Hesinde-Kirche*

Geld macht jeden Handel wesentlich leichter, denn es ist ein allgemein anerkanntes Zahlungsmittel, das jeder annimmt und das wesentlich dabei hilft, das zu bekommen, was man möchte. Die meisten Formen von Geld sind außerdem eher leicht und klein und lassen sich daher deutlich besser transportieren (und in unruhigen Zeiten verstecken) als Dinge von vergleichbarem Wert. Gegenüber anderen Tauschobjekten hat allgemein anerkanntes Geld eine ganze Reihe von deutlichen Vorteilen:

☛ **Geld als universelles Tauschmittel:** Gerade weil es allgemein anerkannt ist, muss es niemand wirklich benötigen; anders als einen Apfel kann man einen Kreuzer jederzeit an-

nehmen, einfach weil man ihn genauso leicht wieder für etwas anderes von gleichem Wert ausgeben kann.

☛ **Geld als Wertmesser:** Der 'gleiche Wert' zeigt schon den zweiten Vorteil an – wenn beispielsweise eine Münze mit bestimmtem Wert existiert, kann man den Preis aller Dinge darin angeben. Die Frage, wie viele Hühner ein Schwert wert ist, lässt sich viel einfacher beantworten, wenn beides einen messbaren Geldwert hat.

☛ **Geld als Wertspeicher:** Die Haltbarkeit verschiedener Dinge ist sehr unterschiedlich und so mancher Gegenstand, der frisch sehr begehrt ist – vor allem Lebensmittel –, verliert diesen Wert binnen kurzer Zeit. Niemand kann Reichtum in Gestalt von Obst oder Brot horten. Nahezu allen bekannten Formen von Geld (insbesondere aber Münzen) ist gemeinsam, dass sie aus robusten Materialien bestehen, die auch in einem Jahr oder einem Jahrzehnt nicht drastisch an Wert verlieren.

PORTIONSHANDEL

In Gegenden, wo zwar Geld üblich ist, aber viele verschiedene Sprachen gesprochen werden, legen Händler ihre Waren oft in vorbereiteten Gebinden aus, die jeweils so groß sind, dass der Inhalt jeder Schale einen einheitlichen Preis kostet (bei Lebensmitteln und anderen Alltagsgegenständen meist einen Heller). Die Einheimischen wissen dies und brauchen gar nicht nach dem Preis fragen – und feilschen ist auch unüblich, denn ließe sich der Händler von einem Kunden bewegen, die Preis pro Einheit auf einige Kreuzer zu senken, müsste er das auch für alle umstehenden Käufer tun.

AVENTURISCHE GELDFORMEN

MÜNZGELD

Die alten Tulamiden übernahmen das Konzept der Münzen von den Echsen und verwendeten runde, ovale oder auch mehreckige Geldstücke, die oft ein Loch in der Mitte besaßen, damit sie an einer Schnur aufgereiht werden konnten – damit besaßen die Menschen eine eigene Art von Geld.

Die güldenländischen Siedler, die sich um 1500 v.BF im Gebiet des heutigen Horasreichs ansiedelten, brachten das Geld aus dem Imperium jenseits des Meeres der Sieben Winde mit. Gleich das erste große Gebirge, auf das die Einwanderer stießen, barg reiche Gold- und Silbervorkommen. Heute sind die Fundstätten der Goldfelsen nahezu erschöpft, all ihre Edelmetalle liegen in zahllosen Geldbeuteln und Schatzkisten. (Der *Silbertaler* hat seinen Namen vermutlich vom Silbortal beim heutigen Silas bekommen.) Der Siegeszug des Alten Reiches, das zu seinem Höhepunkt unter Murak-Horas den gesamten Kontinent südlich der Linie Havena-Trallop-Rulat umfasste, sorgte dafür, dass die heutzutage übliche Münzform fast überall in Aventurien bekannt ist:

Eine typische Münze hat die Form einer meist runden, seltener auch vieleckigen Scheibe. Auf die Vorderseite (*Avers*) und die Rückseite (*Revers*) werden Münzbild, In- und Umschrift aufgeprägt. Der Rand der selten perfekt runden Münze ist meist glatt, nur die Zwerge haben eine Methode gefunden, Münzen

mit geriffeltem oder beschriftetem Rand zu erzeugen. Münzer schlagen die Münzen mit speziellen Prägehämmern- und -stöcken aus Gold, Silber, Kupfer, Eisen oder Legierungen wie Bronze oder Messing. Münzmetall ist meist nicht ganz rein (zum Beispiel besitzen viele Goldmünzen Zusätze, die sie härter machen) und oft werden sie vom Münzherrn absichtlich mit anderen Metallen wie Blei gestreckt. Einige qualitativ schlechte Münzen sind dafür berüchtigt, schnell zu korrodieren, während vor allem bei Silbermünzen eine gewisse Patina normal ist.

Gold ist schwer. Ein Dukaten wiegt bereits 25 Skrupel (Gramm)*, so dass der Abenteurer, der gerade 100 Dukaten Belohnung erhalten hat, zweieinhalb Stein (Kilogramm) tragen muss. Die 100.000 Dukaten, die das Horasreich dem Mittelreich dank des Friedensvertrages von Weidleth jährlich zahlte, hatten ein Gewicht von 2,5 Quadern (Tonnen)!

Im Alltag werden Goldstücke fast nur von der Oberschicht und bei größeren Geschäften verwendet. Noch seltener sind die gut handtellergroßen Balihoer Räder (10 D) und Kusliker Räder (20 D; heutzutage als Horasdor im Umlauf), für die sich kaum jemand findet, der genügend Wechselgeld besäße. Münzen sind hauptsächlich in Städten, Häfen und an großen Straßen verbreitet. Auf dem Land wird meist in Naturalien gezahlt. Die

*Zum Vergleich: eine Zwei-Euro-Münze wiegt 8,5 Gramm. Ein Dukaten ist ungefähr so groß wie eine Zwei-Euro-Münze, aber drei Mal so schwer.



Bauern entrichten Steuern und Abgaben in Form von Vieh, Getreide und anderen landwirtschaftlichen Produkten.

Da Hosentaschen in Aventurien kaum bekannt sind, wird das Geld in einem Beutel am Gürtel oder unter dem Wams getragen. Aber was kann ein Beutelschneider in solch einer Geldkatze finden?

Der havenische Apotheker Ansgar Suhwen möchte sich einen freien Tag angenehm gestalten. Dafür will er zuerst im Badehaus ein Bad nehmen, sich rasieren und frisieren lassen. Anschließend ist ein Spaziergang fällig, um den Appetit anzuregen. Im *Widderkopf* steht dann Hammel auf dem Speiseplan. Gesättigt soll es dann ins Theater gehen, wo ein neues Stück aufgeführt wird. Der Abend mag dann auf dem Vergnügungsschiff *Thetis* ausklingen. Ansgar rechnet mit Unkosten von etwa 10 Silbertalern, nimmt aber etwas mehr mit. So füllt er seinen Geldbeutel mit 8 Silbertalern, 20 Hellern und 10 Kreuzern. Das sind insgesamt 39 Münzen mit einem Gewicht von zusammen etwa 100 Skrupeln – was in etwa dem Gewicht einer Tafel Schokolade entspricht.

Der Beutel ist wohlgerundet und zieht die Blicke der Diebe auf sich. Da die gängigen Münzwerte nur in Zehnerschritten existieren, ist es vielerorts üblich, Geldstücke zu halbieren oder zu vierteln, um so die Gesamtzahl mitzuführenden Geldes zu verringern. Dank dieses so genannten Hacksilbers* gibt es (eher inoffiziell) auch Viertel- und Halbtaler; kleinere Münzen werden üblicherweise nicht geteilt.



INHALTE VON GELDBEUTELN

Wenn Ihre Helden wissen wollen, was sich im Geldbeutel einer bestimmten Person findet, können Sie auf folgende Faustregeln zurückgreifen: Der Gesamtwert des Geldes beträgt etwa $SO \times SO \times SO$ Heller. Je nachdem ob der Besitzer gerade verhältnismäßig abgebrannt ist oder etwa vorhat, einen großen Einkauf zu tätigen, kann der tatsächliche Betrag deutlich von diesem Schätzwert abweichen. Die größte vertretene Münze dürfte je nach Sozialstatus ein Heller (SO 1–2), ein Silbertaler (SO 3–6) oder ein Dukaten (ab SO 7) sein. Insgesamt befinden sich $2W20 + (SO \times 3)$ Münzen im Beutel, davon bis zur Hälfte als Hacksilber. Der Geldbeutel dient auch oft zur Aufbewahrung anderer wichtiger Gegenstände wie Notizpapiere, Siegelstempel, Billets, persönliche Talismane und Erinnerungsstücke.

DAS RECHT ZUR MÜNZPRÄGUNG

„Aventurien reicht so weit, wie die Menschen zu Praios beten, Garethi sprechen und mit Dukaten bezahlen.“ Dieser bekannte Satz war selbst zu Zeiten Rohals eine Übertreibung der Domi-

nanz der mittelreichischen Kultur, gilt heutzutage aber noch am ehesten in Bezug auf das Währungssystem: Das bis auf Details gemeinsame Geld von Mittelreich und Horasreich ist die mit Abstand verbreitetste Währung.

Ebenfalls als zuverlässig gelten die Münzen der Zwerge, der bornländische Batzen, der aranische Dinar und die alanfanische Dublone. Dennoch hat es sich kaum ein Volk, Reich oder einzelner Herrscher nehmen lassen, eigene Münzsysteme zu prägen oder sich auf Münzen zu verewigen: Wappen, Köpfe, Symbole, Allegorien und Inschriften auf Münzseiten sprechen von Stolz, Demut, Hoffnung, Hochmut und Angst.

Nur der Münzherr eines Landes hat das Recht, Münzen zu prägen, und bestimmt auch oft den Gegenwert für alte oder fremde Münzen.

Kaiserliche Dukaten (und der aranische Königsdinar) werden nur in den Münzen von Gareth, Havena, Vinsalt, Zorgan und Punin geschlagen und tragen das Antlitz der Kaiserin Rohaja respektive Selindian Hals oder von Kaiser Khadan bzw. Arkos Shah von Aranien. Für

Silbertaler, Heller und Kreuzer haben auch Landesherren und andere Adlige das Münzrecht (auch *Münzregal* genannt). Sie sind nur in Gewicht und ungefährer Form vorgeschrieben: Wappen und selbst Metallgehalt unterscheiden sich stark. Ähnlich sieht es im Bornland aus, wo nur der Batzen von der Kronmünze des Adelsmarschalls geprägt wird. Im Kalifat und in Al'Anfa behält sich der Staat jedoch die komplette Münzprägung vor und die Toleranz gegenüber fremdem Geld ist oft gering: In Unau und Al'Anfa kann man froh sein, wenn man seine mittelreichischen Münzen zumindest zur Hälfte des üblichen Werts eintauschen kann.

Als Ideal gelten noch immer *Kurantmünzen*, bei denen der Nennwert dem Metallwert entspricht. Zwerge halten es gar für einen Frevel an Angrosch, bei Münzen von diesem Ideal abzuweichen; bei Fernhändlern und Kauffahrern sind sie beliebt, da sie stabile Werte bilden. *Scheidemünzen*, bei denen der Nennwert den Metallwert übersteigt, werden von Münzherren oft geprägt, um kurzfristig ihre Finanzen aufzubessern: Der 'Schlagschatz', den sie aus dieser Neu- oder Umprägung gewinnen, dient für Aussteuern, Tempelbauten und Kriege. Berüchtigt waren der Piaster des unglücklichen Kalifen Abu Dhelrumun, dessen Nennwert gut 13fach über dem Materialwert lag, sowie die 100-Dukaten-Münze 'Gotteslob' der Priesterkaiserin Amelthona.

In den Nordmarken finden sich zahlreiche Münzwerkstätten; jeder Baron scheint seine eigenen Heller und Taler zu prägen. Ein altes Gesetz besagt gar, dass niemand mehr als zwei Tagesreisen von einer Münze entfernt wohnen darf. Hier hat sich eine alte Form der Abgabe erhalten, die fast überall woanders vom Zehnt verdrängt wurde: Alle paar Jahre werden die umlaufenden Münzen für ungültig erklärt, eingezogen, umgeprägt und wieder ausgegeben. Dabei verlieren sie durch Verunreinigung des Metalls einen Gutteil ihres Wertes. Irgendwann führt die ständige Abwertung zum Zusammenbruch der Regionalwährung. (Auf die Spitze und über den Rand des Erlaubten trieb diese Vorgehensweise Graf Baldur Greifax

*Hacksilber ist die allgemeine Bezeichnung für zerkleinerte Münzen oder Schmuck, die üblicherweise nach Gewicht bewertet werden. Nur, wenn man die ursprüngliche Münze und den Anteil an derselben noch erkennen kann, werden sie zum halben oder viertel des Nennwerts getauscht.



Grotho von Gratenfels mit seiner sprichwörtlichen Gratenfeler Gießmünzenpolitik.)

Währungsreformen versuchen, den entstandenen Wildwuchs zurück zu schneiden. 539 BF führte Rohal ein neues Maß- und Münzensystem ein (das sich mit Ausnahme der Zeit Eslams I. 'des Münzreichen' bis heute gehalten hat), und 1010 BF ersetzte Malkillah III. nach seiner Salbung zum Kalifen Piaster, Denar und Shekel durch Marawedi, Zechine und Muwlat.

Gelegentlich treiben Handelsinteressen oder Lokalstolz seltsame Blüten: In Silas ist es verboten, Silberstücke einzuführen; alles Silber muss in Dukaten oder Heller gewechselt werden. In Mengbilla werden mittelreichische Dukaten ob des praioischen Greifensymbols abgelehnt. Wer Angbar betreten will, muss mindestens 12 Heller in der Tasche haben, damit das Gesindel aus der Stadt bleibt.

DIE GÄNGIGSTEN MÜNZEN

Die größte gängige Münze (von lokalen Besonderheiten wie dem Horasdor oder der alanfanischen Dublone abgesehen) ist der **Dukat** oder **Dukaten**. Er wiegt eine ganze Unze und besteht zu einen sehr hohen Anteil aus Gold. Vom Namen ursprünglich die 'herzogliche' Münze, darf sie heute nur von Souveränen geprägt werden – den Herrschern von Mittelreich und Horasreich und einiger anderer großer Reiche.

Dukaten des Neuen Reichs werden in Gareth, Havena, Punin, Angbar und Beilunk geprägt, die des Alten Reichs in Vinsalt, die aranischen *Dinare* in Zorgan, sie alle tragen das Bild des Monarchen und das Reichswappen. Die bornländischen *Batzen* entstehen in Festum und zeigen meist die Wappen des Landes und der Stadt, während die sogenannten Vallusaner *Witten* mit dem Stadtwappen in aller Regel umgeprägte Dukaten oder Batzen sind.

Ein Dukat hat einen so hohen Kaufwert, dass die große bäuerliche und städtische Unterschicht praktisch niemals eine Goldmünze zu sehen oder gar in die Hand bekommt. Auch für die Mittelschicht aus Großbauern und Großbürgern sind Dukaten eher ein seltener Besitz, den man für Notzeiten zurücklegt oder für größere Anschaffungen spart, aber nicht, um Alltagsgeschäfte abzuwickeln.

Die nächstkleinere Münze ist der **Silbertaler**, der eine fünftel Unze oder 5 Skrupel wiegt; wie der Name zeigt, besteht er aus Silber. In der Praxis sind Silbertaler an den hochliegenden Stellen blankgeschabt und dazwischen blauschwarz angelaufen. Heute dürfen im Alten wie in Neuen Reich und vielen anderen Staaten schon die Barone Silbermünzen schlagen. Im Bornland nennt man diese Münze (Silber-) *Groschen*, in Vallusa *Stüber*, in Aranien *Schekel*. Der Silbertaler ist das auch beim Volk bekannte und verwendete 'Großgeld', um etwa am Praiostag eine zünftige Fleischmahlzeit mit einem Becher Wein zu bezahlen: Für viele 'kleine Leute' ist ein Taler etwa die Ausgabe eines Tages – für die Mittelschicht auch weniger, so dass Handwerksmeister und Krämer durchaus Silber gewöhnt sind. Auf dem Dorfe ist Silbergeld deutlich seltener und Bettler bekommen fast niemals Silber zu fassen. Verbreitet ist auch der Aberglaube, dass es vor Angriffen durch tollwütige (oder 'mondsüchtige') Wölfe und Hunde schützt, einen Silbertaler in die Hand zu nehmen.

Der sprichwörtlich 'rote' **Heller** hat seinen Beinamen von der sehr kupferreichen Bronze, aus der er gemacht wird. Er wiegt nominell zweieinhalb Skrupel, doch gibt es auch Heller-Münzen von zwei und von drei Skrupeln, je nach Reinheit

TULAMIDISCHER GELDSCHMUCK ODER: KORREKT BESTECHEN IM LAND DER ERSTEN SONNE

Die weit verbreitete Behauptung, dass man in Aranien wie auch in den übrigen Tulamiden-Ländern ohne Bestechung nicht viel erreichen kann, ist keineswegs falsch. Doch es ist ebenso sinnlos, sich darüber aufzuregen, als wenn man sich ärgerte, dass man in Thorwal zu den Einheimischen respektvoll sein muss.

Was mancher Mittelländer als Korruption empfindet, ist hier einfach die handfeste Bestätigung, dass man die Dienste und Auskünfte, ja, schon den Zeitaufwand des Gegenübers zu schätzen weiß. Überhaupt werden in unterschiedlichen Regionen gerne verschiedene Rechtfertigungen für Bestechungsgeschenke gebraucht. Im eher formellen Baburin sagt man am besten "Sicher wolltet Ihr in Eurer überfließenden Großzügigkeit mir Bittsteller einige Verwaltungsgebühren ersparen, doch ich will nicht Euren Schaden verursachen", während man in Palmyramis und auch in Mhanadistan einfach erklärt: "Meine Wertschätzung für Euch und Eure Freundlichkeit kann ich am besten mit diesem geringen Geschenk ausdrücken." In Fasar sind keine Erklärungen nötig, denn hier werden Bestechungsgelder kassiert wie andersorts Schutz- und Lösegeld: Es ist der Machthaber (oder sein Handlanger), der unverhohlen ein Geschenk oder sogar offen Geld fordert. Eine der wichtigsten Faustregeln für derartige 'Geschenke' ist es, auf den gesellschaftlichen Rang des Gegenübers zu achten und ihn jeweils mit dem symbolischen Metall seines Standes zu beschenken:

☞ Will man einem (fremden) Sklaven seinen Dienst vergelten, genügt meist ein wenig Eisen, also Kreuzer/Kuruschim.

☞ Für einen halbfreien Diensthofen ist die standesgemäße Bronze angebracht, also Heller/Hallachim.

☞ Einen Freien sollte man schon mit Silbertalern/Schekeln beschenken.

☞ Für Adlige ist nur Gold gut genug – Dukaten bzw. Dinare.

(Höhere Adlige und staatliche Würdenträger sollte man nach Möglichkeit gar nicht mit Münzgeld beschenken, sondern eher versuchen, sich nach den persönlichen Vorlieben zu erkundigen und dementsprechend luxuriöse Dinge schenken. Im Zweifelsfall kann man gewiss im nächsten Haus der Mada Basari nicht nur eine (kostenpflichtige) Beratung bekommen, sondern sich auch direkt ein geeignetes Geschenk besorgen lassen; ein Dienst, für den die Phex-Diener etwa ein Achtel bis ein Viertel des Geschenkwertes aufschlagen.)

☞ Umgekehrt sollte der Gebende auch auf seinen eigenen Stand schauen und maximal einen Rang darunter geben – ein Adliger sollte also nur Gold und Silber schenken, das ist er der eigenen Würde schuldig. Lieber überlässt er die Verhandlungen mit Bettlern seinen Dienern oder Untergebenen.

☞ Auf praktisch allen Basaren kann man bei Schmuckhändlern auch recht schlichte Zierketten erwerben, die



praktisch nur aus aufgefädelten Münzen mit kleinen Ösen bestehen und traditionell als Wangen-Kettchen (vom Nasenflügel zum Ohr; mit neun Münzen), als Handgelenk-Kettchen (27 Münzen), Halsketten mit 66 Münzen und Gürtelketten mit 144 Münzen verkauft werden. Es gibt sie in Bronze, Silber und Gold, sie kosten jeweils 10, 30, 70 und 150 der verwendeten Münzen und werden (selbst wenn jedem bewusst ist, dass der oder die Beschenkte sie alsbald zerlegt und ausgibt) gerne als 'Schmuckstück für die edle Dame' oder 'Geschenk an die Dame in Eurem Herzen' überreicht.

☞ Die korrekte Zahl der Münzen ist dabei immer von der Bedeutung des jeweiligen Gefallens abhängig, und hier kann kaum eine Faustregel gegeben werden.

☞ Wenn jemand den Bestochenen besser beschenkt, als dessen Stand es erfordert, dann sollte das im Normalfall für einen deutlich besseren Dienst sorgen.

des Münzmetalls. Auch im Prägebild unterscheiden sich verschiedene Heller sehr, da auch sie von Baronen geprägt werden dürfen. In den tieferliegenden Stellen der gelbroten Münze ist sehr oft Grünspan zu sehen. Das bornländische Gegenstück des Hellers ist der 'gelbe' *Deut* (aus Messing), das aranische der *Hallah*. Der Heller ist in weiten Teilen Aventuriens die Standardmünze, mit der kleinere Routineeinkäufe bezahlt werden. Für einen Bettler ist ein Heller eine großzügige Gabe, viele andere Leute, gerade in der Stadt, haben aber durchaus einige Heller im Beutel, von denen sie wohl ein oder zwei Dutzend pro Tag ausgeben. Es ist eine gängige Behauptung, dass man als einfacher Bürger zeitlebens alle Geschäfte in Hellern abwickeln könne, ohne je die zu kleinen Kreuzer oder die zu großen Taler zu benutzen – und das ist für die große Zahl der mit Kost und Logis versorgten Handwerksgehlen, Mägde und Knechte, Domestiken oder Tempeldiener zweifellos wahr. Zuletzt sei der **Kreuzer** genannt, eine sehr kleine und leichte Münze aus Eisen. Mit der Größe eines kleinen Fingernagels wiegt er einviertel Skrupel, auch wenn Kreuzermünzen von einem Skrupel Gewicht nicht selten sind. Oft sind die Kleinmünzen nur mit einem Kreuz gekennzeichnet, das zu Rohalzeiten wohl Szepter und Stab darstellen sollte, heute aber nur noch ein Ornament ist. Oft ist beim Kreuzer die erhabene Prägung schwarz, die Vertiefungen aber rostrot, da sich wohl niemand die Mühe macht, einen Kreuzer zu polieren. Es ist eine verbreitete Klage, dass man "für einen Kreuzer eigentlich nichts bekommt", und das hat einen wahren Kern: Es gibt kaum Waren, die nur einen Kreuzer kosten. Im Bornland und Vallusa werden keine äquivalenten Münzen hergestellt; in Aranien ist der eiserne *Kurush* eher selten und wird nie für tulamidischen Münzschmuck verwendet. Auch sonst sind Kreuzermünzen deutlich weniger verbreitet, als man vermuten könnte: Gerade in Kriegs- und Krisenzeiten werden Eisenmünzen vom Adel oder den Händlern oft aus dem Verkehr gezogen, indem angenommene Kreuzer nicht wieder ausgegeben werden. Stattdessen hortet man sie als Waffen- und Rüstungsmetall für den ei-

genen Gebrauch oder als Handelsware, weil man auf steigende Eisenpreise spekuliert. Da Eisen von sehr unmagischer Natur ist, hat sich seit den Magierkriegen allgemein herumgesprochen und daraus ist der verbreitete Aberglaube entstanden, dass ein Kreuzer im Geldbeutel (oder in der Kleidung eingenäht) vor Verzauberung und bösen Geistern schützt.

FREMDE UND EXOTISCHE MÜNZEN UND ANDERE ZAHLUNGSMITTEL

Bei den Tulamiden **Aranien** hat die lange mittelreichische Vorherrschaft dazu geführt, dass das garetische Geld (s.o.) heute noch die übliche Recheneinheit bildet, selbst wenn die Münzen inzwischen im Land selbst geprägt werden. Um jedoch die Verwendung von Garethi-Begriffen zu verringern, gebrauchen gerade aranische Stellen (so auch die Mada Basari) eigene Bezeichnungen für die Münzen: Die Gold-Münze (Dukat) ist der *Dinar*, die Silber-Münze (Silbertaler) ist der *Scheqel*, die Bronze-Münze (Heller) der *Hallah* und das kleine Eisenstück (Kreuzer) ist der *Kurusch*. Es scheint gewollt, dass die üblichen Abkürzungen (D, S, H, K) in kaufmännischen Listen unverändert beibehalten werden können. Durch die wirtschaftliche Macht der Aranier hat dieses System auch in anderen tulamidischen Ländern allmählich Verwendung gefunden.

Die **Tulamiden** benutzen für größere Geldbeträge nicht allein Münzen, sondern auch Edelsteine. Reiche tragen ihren Notvorrat in Form von aufgestickten Edelsteinen direkt auf der Kleidung. Ebenso werden Münzen auch wie Medaillons als Anhänger und Zier verwendet, so dass die Grenze zwischen Zahlungsmittel und Schmuck vollends verschwimmt. Schmuckkettchen mit einer bestimmten Anzahl silberner oder goldener Münzen werden oft als Geschenk überreicht, um eine Bestechung weniger direkt und plump erscheinen zu lassen, und lassen sich sogar schon vorgefertigt auf dem Basar erwerben.



Legendumwoben sind die so genannten *Magiermünzen*, die 500 Dukaten wert sind: 10 Unzen schwer, magisch geprägt und aus schierem Arkanium. Diese vor allem an der Dracheneiakademie zu Khunchom gefertigten und als *Alastren* bezeichneten Stücke dienen in erster Linie der Abwicklung teurer Handelsgeschäfte (wie mit Alchemika, Büchern und Artefakten üblich), jedoch verstummen die Gerüchte nicht, dass diese Münzen auch eine rituell-magische Bedeutung haben.

In **Thorwal**, wo man dank alter Piratentradiation nach dem Materialwert von Münzen geht, werden auch silberne Armreife und Ringe verwendet, die an vordefinierten Sollbruchstellen in vier oder acht Teile zerbrochen werden können.

Manche Versuche einer eigenen Währung sind allerdings gescheitert, so in **Nostria** und **Andergast**: Der *Andrataler* und die *Nostrische Krone* werden wegen ihres geringen Goldgehalts selbst im eigenen Königreich nur mit 5 Silbermünzen aufgewogen, im Ausland (und insbesondere im feindlichen Nachbarland) meist überhaupt nicht anerkannt. In heutiger Zeit verzichtet man daher darauf, neue Münzen zu prägen, und verwendet thorwalsches Hacksilber und die weit verbreitete Währung des Mittelreichs. Bekannt ist auch das Andergaster Notgeld, das in schweren Zeiten aus Livreeknöpfen und Silberlöffeln gehämmert wird.



Die **Zwerge** kennen neben dem berühmten *Zwergentaler* auch noch weitere, traditionsreiche Kurantmünzen zum Handeln, verwenden bisweilen aber auch noch uralte Münzen mit teilweise numerologischen Sonderbedeutungen.

In den **Schwarzen Landen** werden allgemein auch bornländische, tulamidische und insbesondere mittelreichische Münzen verwendet. Bisweilen gibt es jedoch Neuprägungen: Im Dämonenkaiserreich von Yol-Ghurmak werden mittelreichische Kurantmünzen geprägt, die auch oft in andere Lande gelangen. Dass der Dukat anstatt des Greifen einen Irrhalken zeigt und der Silbertaler das Antlitz Herzog Arngrimms, fällt oft gar nicht auf. Bisweilen werden Goldstücke aus den Schwarzen Landen auf Grund des häufigen Wappens einfach als *Dämonenkronen* bezeichnet.

Im eisigen Norden hat Glorana die Münze Paavis übernommen und prägt nun eine eigene Münze: den *Gulden* im Wert von 5 Silbertalern mit ihrem Antlitz auf der einen und einem Eiskristall auf der anderen Seite. In Xeraanien zählt nur Gold. In Mendena wurden goldene *Borbaradstaler* im Wert von sieben Silbertalern, hellere *Zholvari* aus einer Gold-Silberlegierung im Wert von einem Silbertaler und rötliche Splitter aus Kupfer-Gold im Wert einer Siebtelkrone geprägt; alle tragen auf einer Seite Borbarads Antlitz und auf der anderen Seite die Dämonenkrone. Oron kannte die *Dornrosenmünzen* – Kreuzer, Heller, Silbertaler und Dukaten mit dem Motiv der Schwarzen Dornrose und einem dornigen Rand.

In der **Selemer** Gegend werden die Umschreibungen 'Mäuse' oder 'Kröten' benutzt, wenn man von Geld spricht. Sie werden abgeleitet vom Naturalien-Tauschhandel der Echsenmenschen, die angeblich getrocknete Tiere oder Tierteile als Zahlungsmittel verwendet haben. Andere führen den Namen darauf zurück, dass die bekanntlich armen Selemer in ihren Lagerhäusern häufig Mäuse anstelle von Korn vorfinden.

Alte Münzen werden meist nur noch nach dem Materialwert bewertet. Deshalb werden sie nach und nach eingezogen, eingeschmolzen und zu neuen Münzen verarbeitet. Viele Münzen sind inzwischen so selten, dass (seltene) Sammler ein Vielfaches des ursprünglichen Wertes dafür zu zahlen bereit sind. Einige bekannte alte und seltsame Münzen:

- ☛ Balihoer Rad (10-D-Münze, die 250 Skrupel schwer ist), Gotteslob, Sonnenscheibe, Unze, Nickel (alle mittelreichisch), Aural, Argental, Iristaler, Krone, Zehnt und Schilling (alle bosparanisch), der Eslamo (alt-almadanisch), Piaster, Denar, Shekel (alle Kalifat), Schilling (Al'Anfa, Selem), Talent (tulamidisch, ein Barren Gold von 26,17 Stein Gewicht, was etwa 1.000 Dukaten entspricht)
- ☛ Münzen von Herrschern, die nur kurz regiert haben, wie z.B. Barduron von Gareth, der zusammen mit seinem Sohn die kaiserlose Zeit von 902 bis 933 BF beendete, dabei aber starb.
- ☛ Die Dukaten Hals und Retos sind uneingeschränkt gültig, ältere Goldstücke sind im Mittelreich aber nur noch 8 Silbertaler wert (obwohl einige einen höheren Materialwert haben).
- ☛ Fehlprägungen, wie z.B. die ersten Rohalsdukaten, auf denen der Weise "Rohan" genannt wurde,
- ☛ Münzen nicht mehr existenter Reiche, wie dem Diamantenen Sultanat oder dem Reich der Alhani.
- ☛ Brakteaten aus der Zeit der Klugen Kaiser: Diese Münzscheiben sind nur auf einer Seite geprägt.
- ☛ Münzen, deren Materialwert den Nennwert überschritten und deshalb schnell aus dem Verkehr gezogen wurden



1 Horasdor oder Kusliker Rad; 2 Hal-Dukaten; 3 Amazonen-Krone aus Keshal; 4 Zwergentaler aus dem Finsterkamm; 5 Silbertaler Winhalls; 6 Havenischer Heller mit Bild Prinzessin Emers, 998 BF; 7 Kreuzer aus Belhanka

PRIMITIV- UND NATURALGELD

Echte Münzen, also geprägte Metallstücke, gelten als Zeichen der Zivilisation, weil ein Volk zu ihrer Verwendung das Konzept des Siegelns und Stempeln als Garantie der Echtheit kennen muss. Bei weniger weit entwickelten Stämmen gibt es keine Münzen, bei manchen aber zumindest Zahlungsmittel, bei der einem bestimmten beliebten Handelsobjekt eine solch zentrale Rolle zugewiesen wird, dass man alle anderen Objekte im Verhältnis dazu bewertet.

- ☛ Belegt ist, dass einige Achazstämme Perlen als Geld verwenden, ursprünglich nur solche natürlicher Herkunft, und auch Muscheln, seit dem Beginn engerer Kontakte zu den Menschen von Selem, Brabak und Port Corrad aber auch Glasperlen und Murmeln.
- ☛ Die magiebegabten Darna auf der Insel Altimont benutzen Jadestückchen, allerdings nur untereinander.
- ☛ Die dunkelhäutigen Utulus verwenden bestimmte kleine Meeresmuscheln, Perlmutscheibchen und Korallenstücke, die sie Minisepen nennen.
- ☛ Sonst sind unter den Waldmenschen Ketten mit aufgereihten Steinen, Kräutern und Wurzeln oder in Tabakblätter eingewickelte Pfeifenkraut verbreitet. Sehr erstaunt sind viele Mohas dann, wenn sie sehen, wie andere Menschen diese Tabakrollen anzünden und rauchen. Auch Kakaobohnen dienen als wichtiges Zahlungsmittel und Wertmesser.
- ☛ Die Ur-Tulamiden verwendeten kleine Goldbohnen mit Siegel, die möglicherweise bereits den damals als exotisches



EINE AUSWAHL GÄNGIGER WÄHRUNGEN

Land	Währung	Wert (ST)	Gewicht (Skr)	Material	Scheidemünzen
Al'Anfa	Dublone	20	50	Gold	sehr selten
Al'Anfa	Oreal	1	5	Silber oder Gold/Kupfer	selten
Al'Anfa	Kleiner Oreal	0,5	2,5	Silber oder Gold/Kupfer	selten
Al'Anfa	Dirham	0,01	3	Kupfer	gelegentlich
Amazonen	Amazonenkrone	12	30	Gold	sehr selten
Aranien	Dinar	10	25	Gold	sehr selten
Aranien	Schekel	1	5	Silber	selten
Aranien	Hallah	0,1	2,5**	Bronze	selten
Aranien	Kurusch	0,01	1,25**	Eisen	selten
Bornland	Batzen	10	25	Gold	sehr selten
Bornland	Groschen	1	5	Silber	häufig
Bornland	Deut	0,1	5	Messing	häufig
Horasreich	Horasdor	200	500	Gold	sehr selten
Kalifat	Marawedi	20	50	Gold	nie***
Kalifat	Zechine	2	10	Silber	nie***
Kalifat	Muwlat	0,05	2,5	Kupfer	nie***
Meridiana	Krone	10	20	Elektrum	sehr häufig
Mittelreich *	Dukat	10	25	Gold	sehr selten
Mittelreich *	Silbertaler	1	5	Silber	gelegentlich
Mittelreich *	Heller	0,1	2,5**	Bronze	gelegentlich
Mittelreich *	Kreuzer	0,01	1,25**	Eisen	gelegentlich
Vallusa	Witten	10	25	Gold	gelegentlich
Vallusa	Stüber	1	5	Silber	selten
Vallusa	Flindrich	0,1	5	Kupfer	selten
Zwerge	Zwergentaler	12	25	Gold	nie

*) Grundsätzlich sind diese Währungen – oder gewichts-/materialmäßige Äquivalente – im Mittelreich, Horasreich, Nostria, Andergast, Aranien, den Siedlerstädten Nordaventuriens, einigen südlichen Stadtstaaten und sogar in den Schwarzen Landen gültig.

**) Die alten Gewichtsangaben (Heller und Kreuzer zu je 5 Skrupel) werden hiermit aufgehoben; weil dabei die Münzen nur die Hälfte bzw. ein Viertel soviel wert waren wie das Münzmetall, aus dem sie bestanden. Nunmehr entsprechen sich Nennwert und Metallwert, auch wenn leichte Scheidemünzen (der Heller zu nur zwei Skrupel Bronze, der Kreuzer zu nur einem Skrupel Eisen) häufig sind, besonders außerhalb des Mittelreichs.

***) unter älteren Münzen des Kalifats sind Scheidemünzen häufig

Genuss- und Zahlungsmittel eingeführten Kakaobohnen nachempfunden waren.

☞ Aus der Zeit der Magiermogule kennt man am Mhanadi grünlich schimmernde Glasmünzen. Auch sonst werden gläserne Münzen und Perlen oft als Zahlungsmittel genutzt.

☞ Bei den Novadis der Khom-Wüste, vor allem vor Rastulahs Offenbarung, war es sehr üblich, Preise in Salzbarren anzugeben, die am Cichanebi-See gewonnen wurden.

☞ Die Nivesen stellen als Schmuck Horn- und Elfenbein-Scheiben her, die sie auch als eine Art Münzen verwenden.

☞ Im Norden besteht allgemein eine Naturalwährung in Form von Pelzen, bei denen das Kaninchenfell pauschal zu einem Silbertaler, das Nerzfell zu einem Dukaten bewertet wird.

Bei aller Unmöglichkeit eines direkten Umrechnungskurses hat ein Silbertaler ungefähr den gefühlten Wert eines kleinen Geldscheins (5–20 €), ein Heller den einer Bicolor-Euromünze (1–2 €) und der Kreuzer den einer kleinen Münze (5–20 Cent). Das soll nur einen vagen Eindruck von der empfundenen Bedeutung der einzelnen Münzen anhand einiger alltäglicher Ausgaben liefern. Wie gesagt, ein direkter Vergleich der Einkünfte und Warenpreise ist nicht möglich – dafür sind die moderne irdische und die aventurische Wirtschaft viel zu weit voneinander entfernt.



GELD- UND KREDITGESCHÄFTE

Die 'primitiven Zeiten', in denen nur gegen Ware oder klingende Münze Handel getrieben wurde, sind in Aventurien (wenigstens südlich der Linie Salza-Donnerbach-Norburg) lange vorbei: Es gibt verschiedene Formen von geldwerten Urkunden, die verhältnismäßig frei wie 'Geldscheine' zwischen Kaufleuten hin- und hergewechselt werden. Dennoch bilden greifbare Werte aus Edelmetall immer die Grundlage all dieser Geschäfte.

Für den Umgang mit Geld und den darauf beruhenden Wertpapieren haben sich eigene Geschäftszweige entwickelt, die zwar noch zu den Kaufleuten gerechnet werden, sich aber vom Hausierer ebenso wie vom Fernhändler deutlich unterscheiden.

Es handelt sich dabei um Geldwechsler, Pfandleiher und Handelsbankiers, deren Tätigkeit hier im Folgenden näher vorgestellt werden soll, gerade weil auch die übrigen Händler oft mit diesen Spezialisten zu tun haben.

Auch wenn wir die drei Tätigkeiten hier separat beschreiben, so soll doch betont werden, dass sie in der aventurischen Praxis häufig von ein und demselben Kaufmann ausgeübt werden. Auch ist es allgemein üblich, dass all diese Geschäftsleute (zumindest wenn sie ihr Gewerbe legal ausüben, was gerade bei Pfandleihern manchmal zweifelhaft ist) einen Anspruch haben, der Händlergilde ihrer Heimatstadt beizutreten.

GELDGESCHÄFTE ALS REGELEMENT

Der Umgang mit Darlehen, Schulden, Wechseln und Anleihscheinen ist zwar in vieler Hinsicht eine Wissenschaft für sich, doch im aventurischen Alltag untrennbar eng mit dem Händlerberuf verbunden. Aus diesem Grund werden alle Proben, wie gut man mit diesen finanziellen Dingen zurechtkommt, über das Handwerks-Talent *Handel* abgewickelt, wobei *Geldverleih* eine mögliche und sinnvolle Spezialisierung darstellt. Diese Spezialisierung deckt ab, die eigene Kreditwürdigkeit zu beweisen, Chancen und Risiken abzuwägen, günstige Bedingungen herauszuschlagen und die entsprechenden Verträge und Urkunden formal richtig abzufassen.

Rein mathematische Aufgaben wie das Verrechnen von Ein- und Auszahlungen oder das Kalkulieren von Zinsen jedoch sind eher eine Sache für das Wissens-Talent *Rechnen* (und dessen Spezialisierung *Buchführung*). Ein Erratum zur Profession des Geldwechslers finden Sie im Anhang.

GELDWECHSEL

Das Geschäft der Geldwechsler besteht darin, dass sie zum jeweils aktuellen Kurs fremde Münzen (aus dem Ausland oder auch nur einer anderen mittelreichischen Grafschaft) in einheimische Münzen umtauschen, die sich in jedem Land weit besser an den Mann bringen lassen. Doch fremde Münzen können nicht nur unbekannt sein und daher Misstrauen erwecken, mitunter ist es aus politischen Gründen gar verboten, mit Münzen eines unbeliebten Nachbarherrschers zu bezahlen. Noch häufiger aber sind auswärtige Münzen verrufen, weil sie vom Prägemeister absichtlich verschlechtert wurden: Da jeder mittelreichische Landesherr seine eigenen Taler und jeder Graf seine Heller und Kreuzer prägen darf, gibt es hier (und gerade heutzutage) erhebliche Unterschiede im Edelmetallgehalt.

Die Aufgabe eines Geldwechslers ist es daher nicht zuletzt, minderwertige Münzen zu erkennen – einerseits durch Abwiegen und eine grundlegende Prüfungen der Härte oder der Strichfarbe, andererseits aber auch, indem sie gute Kontakte untereinander pflegen und sich gegenseitig warnen, wenn die Münzen aus einer bestimmten Region auffallend oft minderwertig sind. In manchen Städten, in denen die Sorge um eine hohe Qualität der umlaufenden Münzen groß ist, sind Geldwechsler Beauftragte des Stadtherren und förmlich beauftragt, schlechte Münzen aus dem Verkehr zu ziehen, dafür erhalten sie ein Gehalt zusätzlich zu den Gewinnen, die sie beim Geldwechsel machen.

Was mit den eingenommen Münzen (sowohl fremdländischen als auch minderwertigen) geschieht, ist unterschiedlich, doch beide Arten können vor Ort nicht einfach wieder in Umlauf gebracht werden. Wenn nicht zufällig ein Reisender die Münzen eines anderen Landes ankauft, in das er zu reisen gedenkt, so werden sie oft durch Zerschneiden ungültig gemacht und nach ihrem wahren Metallwert an Goldschmiede oder Münzmeister

verkauft. Schon um den dabei erlittenen Verlust auszugleichen, nehmen Geldwechsler zwischen 5 % und 30 % des Nennwerts der getauschten Münzen als Gebühr, nicht zuletzt abhängig von deren Reinheit. Denn letzten Endes gelten Scheidemünzen nur im Machtbereich des Herstellers zu ihrem eingepprägten Nennwert – und wenn er Glück hat und sein Land oft von Durchreisenden besucht wird, auch in Nachbargebieten. Je weiter aber vom Ausgabort eine Scheidemünze mit überhöhtem Nennwert entfernt ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass sie nur zu ihrem echten Metallwert geschätzt wird, und der liegt oft drastisch niedriger. Dabei spielen natürlich noch die Kosten der Arbeit eine Rolle, um das Edelmetall wieder aus einer minderwertigen Legierung zu befreien.

Da der Beruf des Geldwechslers ohne eine solide Kenner-schaft der edlen und halbedlen Metalle und der Prägekunst kaum auszuüben ist, wird er nicht selten von Zwergen ausgeübt, auch wenn diese (vom Koscher und Nordmärkischen Land einmal abgesehen) keineswegs das Gewerbe dominieren. Oftmals ist die Tätigkeit als Geldwechsler mit dem Beruf des Goldschmieds verbunden, vor allem in Städten wie beispielsweise Angbar, Trallop, Honingen oder Norburg, die nur für einige Tage zu Warenschau oder Bardentreffen Händler aus ganz Aventurien anziehen.

GEFÄLSCHTE UND VERSCHLECHTERTE MÜNZEN

»Wer aber erkannt wird, wie er Münzen macht ohne Recht oder wie er Dukaten und Silbertaler von zu leichtem Gewichte macht oder wer Dukaten oder Silbertaler knippt und kürzt, der muss auf zwei Jahr in den Turm.«

—Codex von den Münz- und Wägerechten, Absatz 21



Letzten Endes ist eine Münze nur ein Stück Metall, dessen Gewicht und Reinheit durch den Stempel des ausgebenden Adligen (oder der freien Stadt) garantiert wird: Wer einen Dukaten entgegennimmt, vertraut darauf, eine Unze reinen Goldes zu bekommen. Wenn also ein Prägemeister eine Münze in Umlauf bringt, die kleiner (und damit leichter) ist oder deren Metall durch billigere Beimischungen gestreckt wurde, so versucht er, aus einer bestimmten Menge Metall mehr Münzen zu schlagen, als korrekt wäre – und in diesem Betrug am Untertan liegt sein Gewinn: Ein Herzog, der ein Stein Silber (gut für 200 Taler) mit Zinn oder Blei soweit 'verdünnt', dass er daraus 300 Taler schlagen lassen kann, hat erst einmal 10 Dukaten gewonnen. Ganz gleich, was das Gesetz dazu sagt, immer wieder ist es auch für Adlige verlockend, Münzen herstellen zu lassen, die zwar die bekannte Größe und Dicke haben, aber aus minderwertigem Metall bestehen.

Ein besonders häufiges Ziel ist dabei der Heller: Da die allermeisten Aventurier von anderthalb Silbertalern oder weniger am Tag leben und ihnen ein Heller ein Laib Schwarzbrot bringt, sind die Bronzemünzen sehr verbreitet. Doch zugleich wird ihre Nachahmung nicht mit den gleichen harten Strafen bedroht, wie sie explizit für Silbertaler und Golddukatens gelten. Der Bronze neben Kupfer und Zinn auch noch andere, billigere Metalle wie Blei oder Nickel zuzufügen, ist ein häufiger Trick, um den Herstellungspreis des Hellers zu senken – und es sind weit häufiger Grafen, die diesen Kniff anwenden, als irgendwelche Fälscherbanden. Da anders als bei Feingold und Feinsilber (beides alchemistisch reine Metalle) die Zusammensetzung von Münzbronze nicht exakt festgelegt ist, bewegen sie sich damit in einer rechtlichen Grauzone: zwar gilt es als Usus, dass wenigstens neunzig von hundert Gewichtsteilen der Bronze aus Kupfer bestehen und das Zinn allein zur Härtung dient, doch in Wirklichkeit wird oft dagegen verstoßen. Der Preis dieser Metalle ist auch so hoch, dass eine 'reine' Bronzehellermünze mehr als einen Heller kosten würde. Eine Zeitlang geht das meist auch gut, doch wenn erst einmal besonderes Misstrauen gegen die Heller einer bestimmten Grafschaft um sich greift, werden ältere und höherwertige Münzen gehortet und das Vertrauen in das Geld sinkt rapide. Da die Abgaben an Landesherren und Kaiser traditionell in Silber oder Gold bezahlt werden müssen, werden Heller-

und Kreuzerverschlechterungen vom höheren Adel oft lange ignoriert, bis der Kleinhandel in einer Region fast völlig zusammenbricht, weil niemand mehr Kleingeld annehmen mag. Stattdessen werden Taler und Dukaten (zum Teil auch zerhackt) als Währung verwendet, was die Nachfrage nach diesen Edelmetallen und damit den Preis in die Höhe steigen lässt. Wer also über Gold- und Silberhorte verfügt, wird reicher, während das Volk leidet.

Ein andere, eher beim einfachen Mann verbreitete Form der Münzverschlechterung ist das Abfeilen und Abschälen dünner Metallspäne vom Rand ('knippen'). Dies ist eine langwierige Arbeit, die nur sehr allmählich Früchte trägt, doch im Kern geht es eben darum, dass ein Silbertaler meist noch als Silbertaler weitergegeben werden kann, selbst wenn man einige Gran Silber als Gewinn übrig behält. Wenn der Knipper dabei nicht zu gierig ist, fällt das nicht weiter auf und wird selbst beim Nachwiegen kaum festgestellt. Dennoch ist auch das eine scheinbar unvermeidliche Ursache der schleichenden Münzverschlechterung, denn einen gerändelten Rand, der solche Manipulationen offenkundig machen würde, haben die allerwenigsten Münzen – es lohnt oft den zusätzlichen Aufwand bei der Herstellung nicht und ist zudem kaum bekannt: Die Angroschirm hüten das Geheimnis der Herstellung von am Rand geriffelten oder beschrifteten Münzen, selbst wenn sie in menschlichen Diensten sind: Seit Truzum Sohn des Nugrod die kaiserlichen Münzen leitet, ist der Dukaten gerändelt, jedoch hat er nie jemanden in seine Technik einer mechanischen Stanze so weit eingeweiht, dass Menschen eine solche Apparatur nachbauen könnten.



WECHSELSTÜBEN ALS FRÜHE BANKEN

Ursprünglich war es üblich, dass der reisende Kaufmann beim Geldwechsler für seine mitgebrachten Münzen entsprechend viel einheimisches Bargeld empfing. Mit der Zeit aber wurde deutlich, dass das zugleich umständlich zu handhaben war und den Geldwechsler dazu zwang, nicht nur das Geld der Kunden sicher unterzubringen, sondern auch stets sehr viel örtliches Geld auf Vorrat bereitzustellen – ein zu verlockendes Ziel für Einbrecher und Räuber. Daher ist es jetzt vielerorts, vor allem in Groß- und Messestädten, auch möglich, die Münzen abzugeben, woraufhin ihr Gegenwert auf eine Rechnung des Kunden in einheimischem Geld gutgeschrieben wird – der Wechselkurs dafür ist stets günstiger für den Kunden als beim Tausch Münze gegen Münze. Treibt der Kunde nun Handel auf dem Markt oder Warenschau, so kann er seine Geschäftsfreunde mit Wechsel-



scheinen bezahlen, die sich auf sein Guthaben beim Geldwechsler beziehen. Wenn mehrere Ortsfremde miteinander Handel treiben, die alle ihre Guthaben besitzen, so wird oft mehr verrechnet als tatsächlich ausbezahlt.

Es ist oft so, dass diese Guthabenrechnungen nur solange bestehen, wie der Händler vor Ort weilt und von ihm beim Weiterreisen aufgelöst werden – kehrt er in sein Heimatland zurück, nimmt er mitunter auch Münzen an, um das verbliebene oder hinzugekommene Geld wieder greifbar zu haben. Einige Groß- und Fernhändler aber pflegen, “für alle Fälle” in diversen Städten Guthaben bestehen zu lassen und sich für diese Leihgabe vom Geldwechsler Zinsen zahlen zu lassen; doch damit ist der Schritt von der Wechselstube zum Bankhaus schon getan.

Selbst beim größten aventurischen Haus dieser Art, der Nordlandbank, verrät der ursprüngliche Name der “Festumer Wechsel- und Einlagenhalle” noch, dass sie ihren anfänglichen Aufstieg in besonderem Maße dem notwendigen Wechseln mittelreichischer Dukaten, Taler und Heller in bornländische Batzen, Groschen und Deut verdankt, das jeden kaufmännischen Besucher Festums hier Münzeinlagen und Guthabenrechnungen anlegen ließ.

Die 'BANK' DES GELDWECHSLERS

Eine Bank hat ihren Namen gewöhnlich von der bankähnlichen Truhe, in der früher die Gelder der beteiligten Händler aufbewahrt wurden und auf deren Deckel zugleich die Münzen beim Einzahlen oder Abheben vorgezählt wurden.

In Aventurien herrscht bei den Schreib- und Rechenmöbeln der Geldwechsler ein bestimmtes Modell vor, das vermutlich auf zwergische Vorlieben zurückgeht: Sicherheit und Stabilität stehen im Vordergrund, und so ruht ein bankähnlicher Kasten auf vier kurzen, stämmigen und säulenartigen Tischbeinen. Eine abschließbare Schublade im Kasten, deren einziger Schlüssel der Geldwechsler bei sich trägt, dient zur Aufbewahrung des Kassensbuches, unter dem sich das durch einen falschen Boden verborgene Geldfach befindet. Das Zählbrett und einige kleinere Münzvorräte liegen in einem Fach unter der beweglichen Tischplatte des Möbelstücks: Um das Fach zu öffnen, wird die Platte vom Geldwechsler weg auf den Kunden zu verschoben, so dass er einen Schritt zurücktreten muss und nicht einfach nach den Münzen greifen kann.

Diese Art von Wechselbänken sind meist aus robustem Holz gefertigt und mit Messingbeschlägen verstärkt und verziert. Oft befinden sie sich schon seit Jahrhunderten im Besitz einer Geldwechslerfamilie (oder, bei Zwergen, eines einzelnen Geldwechslers.)

WECHSELSCHEINE

“Was unterscheidet den Indossanten eines Wechselscheines vom Indossatar, was bedeuten Diskont und Zession? Bei Hesinde, ich wusste, ich würde mich mit Bosparano herumplagen müssen, aber kann es nicht wenigstens um Ignifaxius und Fulminictus gehen anstatt um dieses Pfeffersack-Geschwätz?”

—Beschwerdebrief des Studiosus Rilonian Eberzahn vom Storerbrandt-Kolleg zu Riva, neuzeitlich

Diese Papiere sind in Händlerkreisen ein recht verbreitetes Mittel geworden, um Zahlungen zu leisten und Forderungen auszugleichen, gerade weil sie ohne die Bewegung von Münzen auskommen. Selbstverständlich kann nicht auf diese Weise ein Dukaten ‘aus dem Nichts’ erschaffen werden: So repräsentiert ein Wechselschein einen bestehenden Anspruch des Besitzers gegen einen Geldwechsler, Bankier oder anderen Kaufmann. Für den Begünstigten ist ein Wechsel eine Urkunde, gegen die er von dem darin genannten Aussteller die festgelegte Summe Geld bekommt – entweder sogleich oder nach einer kurzen Frist: Wenn ein Wechselschein auf einer Warenschau geschrieben wird, ist er meist erst bei Ende der Messe fällig, wenn alle Geschäfte abgewickelt sind.

Der Begünstigte kann diese wertvolle Urkunde entweder selbst einlösen oder sie an einen anderen Händler als Zahlungsmittel weitergeben. Der ist nicht gezwungen, sie anzunehmen, doch gute Wechselscheine von bekannten und zuverlässigen Geldwechslern werden weithin akzeptiert. Wechselscheine können recht formlos durch schriftliche Übertragung auf der Rückseite weitergereicht werden, wenn nicht gar (einfach, aber auch unsicher) “der Überbringer” als berechtigter Zahlungsempfänger eingetragen ist. Ebenso kann der Begünstigte natürlich den Wechselbetrag einfach dem eigenen Guthaben in der Wechselstube hinzufügen lassen.

Um die Handhabung zu erleichtern, werden Wechselscheine vom Geldwechsler oft nicht über die gesamte Summe des Guthabens ausgestellt, sondern über mehrere, ‘handlichere’ Teilbeträge. Um die Akzeptanz zu verbessern, werden sie oft pro Schein auf einen Wert von maximal 20 Dukaten begrenzt.

Eine formell sehr ähnliche Variante ist der *Händlerwechsel*, der sich trotz seines Namens nicht auf ein Guthaben bei einer Bank- oder Wechselstube bezieht, sondern auf Verpflichtungen, die der Aussteller gegenüber einem anderen Händler hat: Diesem wird durch den Schein bestätigt, dass er sich (meist zu einem späteren Datum) dieses Geld zurückzahlen lassen kann. Auch hier kann dieses Anrecht auf andere übertragen werden.

Ein Beispiel: Der Kaufmann Alriķ aus Gareth liefert der Händlerin Hariķa in Punin Ware für 100 Dukaten. Da er danach Richtung Horasreich weiterreist, wo Horathio aus Vinsalt der Hariķa noch eine entsprechende (oder größere) Summe schulde und ihr einen Wechselbrief ausgestellt hat, bietet Hariķa ihrem Zulieferer Alriķ diesen Schein an, gegen den Alriķ (oder ein von ihm auf dem Wechselschein benannter Überbringer) die 100 Dukaten auszahlen lassen kann.

Man kann sehen, dass im Bereich der Wechsel das professionelle Vertrauen unter Kaufleuten und der gute Ruf des Einzelnen von zentraler Bedeutung sind: Nur wenn Zahlungswilligkeit und -fähigkeit des Ausstellers unumstritten sind, wird irgendein Dritter einen Wechselbrief als Zahlungsmittel annehmen – denn sonst mag er in einer fernen Stadt mit einem wertlosen Papier dastehen und müsste einen langen Streit beginnen.

(Eine Anmerkung für Experten: Der irdische Gezogene Wechsel, bei dem der Aussteller einen Anspruch gegen einen zahlungspflichtigen Schuldner auf einen Dritten überträgt, ist in Aventurien eher unbekannt – auch weil sie besonders viel Vertrauen in den Aussteller und den Zahlungspflichtigen erfordert, das sich schon zu oft durch Einflussmagie hat manipulieren lassen.)

Nur wenn die Erwartung berechtigt ist, dass Aussteller und/oder Auszahler ihren Pflichten auch nachkommen, werden



Wechsel als 'Wertpapier' angenommen. Solange dieses Vertrauen aber besteht, kann mit Wechselscheinen sogar gehandelt werden und man nimmt sie an Geldes statt an – wobei Wechselscheine, die sich auf einen Auszahler in einem fernen Ort beziehen, oft nur mit einem Abschlag angenommen werden, um die Risiken der Sache zu kompensieren.

Im Spiel: Für viele Runden werden Wechselscheine nur ein obskures Element im Hintergrund sein, das Kaufleute nutzen, um nicht alle Geschäfte in barer Münze abwickeln zu müssen. Die exakte Abfassung dieser Dokumente ist solch eine Kunst für sich, dass wir nur empfehlen

können, dass sich Spieler und Spielleiter, die sie ausgebreitet einsetzen wollen, aus Texten über das mittelalterliche Handelswesen und die Entwicklung des Wechselrechts informieren.

Dennoch kann es durchaus geschehen, dass ein Held aus irgendeinem Grund einmal einen solchen Schein in Händen hält: Er mag ihn als Bezahlung für einen Dienst akzeptiert oder irgendwo gefunden haben. Die meisten Wechsel tragen den Namen des Berechtigten und wer das nicht ist, aber den Wechsel dennoch einlösen will, muss entweder eine Übertragungsklausel auf sich selbst fälschen oder aber dem Auszahler erfolgreich vorspielen, der genannte Gläubiger zu sein.

Ebenso mag manchem Abenteuerer der Gedanke kommen, einen Wechsel zu fälschen, doch das erfordert noch größere Kenntnisse der Materie, denn hier gibt es vieles, was der Unwissende falsch machen kann.



DIE WECHSELSCHEINE DER NORDLANDBANK

Unter dem Dach der *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle* sind Geldwechsler in fast allen größeren Städten Nord- und auch Mittelaventuriens engstens miteinander verbunden. Dank dieses Zusammenhalts kann die Gemeinschaft ihren Kunden besonders vorteilhafte Bedingungen anbieten, so auch das Abheben von Guthaben, die in einer anderen Stadt eingerichtet wurden:

Ihre Wechselscheine werden 'gekauft', indem der Kunde in einer Niederlassung ein Guthaben von wenigstens einem Batzen oder Dukaten einrichtet und dafür eben den Wechselschein als Rückzahlungsgarantie erhält. Die Ausstellung kostet den Kunden nur eine geringe Schreibgebühr, andererseits werden ihm auf dieses in allen Niederlassungen verfügbare Guthaben auch keine Zinsen gezahlt – und die Bank kann bis zur Einlösung der Scheine mit dem deponierten Geld eigene Geschäfte machen.

Alle Wechselscheine tragen das Bienensymbol der Bank, so dass sie gerade im Bornland von den einheimischen Händ-

lern, die oft mit ihnen zu tun haben, liebevoll-spöttisch als 'Wachspapier' bezeichnet werden. Sicherheitsmerkmale wie Wasserzeichen, der mehrfarbige Druck der Formulare und die besondere 'Goldtinte' (eigentlich durch Messingpulver getönt) machen das Fälschen eines Wechsels sehr schwierig.

Die hohe Zuverlässigkeit dieser Scheine führt dazu, dass sie von den meisten Kaufleuten gerne in Zahlung genommen werden, wenn auch nicht immer zum vollen Nennwert: Ein Händler, der nicht oft mit der Nordlandbank zu tun hat, wird für den geschätzten Zeitraum, in dem er nur ein Stück Papier

und nicht die echten Münzen in der Kasse hat, einen Abschlag berechnen, über den natürlich vortrefflich gefeilscht werden kann.

Die Wechsel der Nordlandbank sind in der Regel ohne Festlegung des Berechtigten: Denn inzwischen sind diese Dokumente auch als Zahlungsmittel gedacht und müssen ebenso gut gehütet werden wie klingende Münze, denn jeder, der einen Schein in Händen hält, hat den Anspruch auf Auszahlung der Summe – wenn er nicht gerade ein blutbespritzter Ork ist. Geht ein solcher Wechsel komplett verloren, ist auch der Anspruch dahin: Mit viel Mühe und Not kann der Kunden versuchen, bei der ausstellenden Niederlassung wieder an sein Guthaben zu kommen, doch dafür benötigt er schon über alle Zweifel erhabene Beweise oder Zeugenaussagen,

dass das Dokument wirklich dahin ist und keineswegs mehr von einem Dieb oder Finder eingelöst werden kann.

Ein Wechselschein kann allerdings auch zugunsten eines bestimmten Berechtigten ausgestellt werden, der dann seine Identität nachweisen muss – am einfachsten geht das, indem bereits beim Erwerb unterschreibt und beim Einlösen dann möglichst ähnlich gegenzeichnet. Die Übertragung dieser Scheine ist eher umständlich und erfordert die Unterschrift des alten und des neuen Berechtigten und möglichst noch die Siegel von Zeugen.

Daneben besteht noch die als personengebundenes Dokument gedachte *Wechselrolle*, die im Prinzip wie ein Wechselschein funktioniert – doch bei dieser Schriftrolle wird zu Beginn die Höhe des Guthabens eingetragen und der Kunde setzt seinen Namen (oder eine schnörkelige Signatur) daneben. Von nun an kann er bei allen Niederlassungen der Bank beliebig auf sein Guthaben zugreifen. Teilauszahlungen quittiert er mit seinem Schnörkel und das neue Guthaben wird eingetragen. Auf diese Weise lassen sich sogar Gelder dem bestehenden Guthaben hinzuzahlen. Eine solche Wechselrolle, deren Wert ständig wechseln kann, ist nur sehr umständlich in Zahlung zu geben und offenkundig auf größere Sicherheit bedacht; sie dient vor allem als Mittel, um das eigene Geld



mit geringerem Risiko zu befördern und persönlich wieder einzufordern.

Hinter den Kulissen kann es natürlich dadurch vorkommen, dass an einem Ort viel Geld eingezahlt und an einem anderen viel zurückgefordert wird. Bislang hat es sich immer als machbar erwiesen, etwa zwei Mal im Jahr alle eingenommenen Wechsel zwischen den Niederlassungen zu verschicken und die Einnahmen und Ausgaben der einzelnen Städte gegeneinander zu verrechnen. Die Summen an Bargeld, die danach zum Ausgleich verschickt werden müssen, sind überraschend klein. Traditionell bedient sich die Bank dafür eigener Kuriere und bei Bedarf zusätzlich der Botenreiter der *Silbernen Falken*, die zum Haus Storerbrandt gehören.

Sollte der Fall eintreten, dass wirklich überraschend bei einer bestimmten Niederlassung zu viele Wechsel auf einmal einge-

reicht werden, muss das Geld notfalls vor Ort zusammengeborgt werden – eines der Risiken im Bankgeschäft.

Im Spiel: Der Wechselschein der Nordlandbank ist eine klassische Methoden für reisende Abenteurer, größere Werte zu befördern, ohne sich mit viel Gold zu belasten – und sie sind tatsächlich eine Art Banknoten. Dass sie so unbedingt gegen Gold zurückzuwechseln sind, macht sie gerade so attraktiv für Kaufleute. Dennoch wollen wir betonen, dass die überwältigende Mehrheit aller Aventurier Wechselscheine weder kennt noch das Geld hätte, sie einzulösen. Selbst wer als Städter von ihnen gehört hat, sieht sie oft als fragwürdiges Zeug: Gerade Handwerker haben oftmals lieber handfestes Geld und wer ihnen erklären will, wie gut sich dieses Papier in Gold umtauschen lässt, bekommt schnell zu hören, er solle es doch selbst tun, wenn es so einfach sei.

PFANDELEIHER

Als 'Bank des kleinen Mannes' wird das Pfandhaus bezeichnet, das es in den meisten Städten Aventuriens mit mehr als 1.000 Einwohnern gibt. Die Vorgehensweise ist immer ähnlich: Der Pfandleiher nimmt Besitztümer des Kunden als Pfand und verleiht dafür (auf ein Jahr oder ähnliche Zeiträume) eine Summe, die etwa ein Viertel bis die Hälfte des dann aktuellen Handelwertes ausmacht. (Wer zum ersten Mal zum Leihhaus geht, ist oft enttäuscht, wie niedrig dieser Wert angesetzt wird, doch was ein alter Rock mit Pelzbesatz einst bei der Anschaffung gekostet hat, als er noch nicht fadenscheinig war, interessiert den Pfandleiher wenig.) Gerade im Mittelreich, dem Horasreich und dem Bornland fordern lokale Regelungen auch, dass sich der Pfandleiher beweisen lassen muss, dass der Kunde wirklich der Eigentümer ist, doch vielerorts wird das stillschweigend ignoriert, wenn nicht gerade die Stadtwache einige 'Maßnahmen' gegen die Hehlerei durchführt und dabei Pfandhäuser scharf kontrolliert.

Hat man sich erst einmal einigen können, erhält das Pfand eine Nummer oder ein Symbolzeichen. Ein Pfandschein, der die gleiche Kennzeichnung trägt, wird dem Kunden ausgehändigt. Den üblichen Regeln zufolge kann er nur gegen diesen Pfandschein sein Eigentum am Ende der Leihfrist wieder auslösen.

Üblicherweise ist die Laufzeit des Darlehens ein Jahr, doch kann auch eine kürzere Frist von drei oder sechs Monaten ausgemacht werden.

Am Ende dieser Zeit, spätestens aber einen Monat Kulanzzeit später, muss der Kunde sein Pfand wieder auslösen, indem er das Darlehen zurückzahlt und die angefallenen Gebühren (und meist auch Zinsen) entrichtet. Oft ist es aber auch möglich, dass er nur die Gebühren und Zinsen bezahlt und ansonsten ein neuer Pfandschein ausgestellt und damit die Pfandzeit um ein weiteres Jahr verlängert wird.

Falls der Schuldner jedoch bei Ende der Laufzeit nicht erscheint und seine Abgaben nicht zahlt, darf der Pfandleiher das Pfand zum Verkauf anbieten. In vielen Städten schreibt der Rat vor, dass es eine regelmäßige (etwa jährliche oder halbjährliche) Versteigerung von Pfandgütern geben soll, doch nicht selten wird das ignoriert und gerade die zwielichtigeren Pfandleiher verkaufen die Pfänder unter der Hand weiter. Doch selbst in den Städten mit strengerer Aufsicht ist es so, dass der

Pfandleiher die Ware frei verkaufen darf, wenn bei der Versteigerung das Mindestgebot (nämlich seine Forderung an den Schuldner) nicht erreicht wurde.

Ebenso sieht vielerorts die Regelung vor, dass ein Versteigerungserlös mit dem Darlehen, Gebühren und Zinsen verrechnet werden muss und ein eventueller Überschuss dem Kunden auszuhändigen ist, wenn er ihn binnen eines Jahres nach der Auktion einfordert. In der Praxis ist es sehr häufig, dass dem säumigen Schuldner nachdrücklich davon 'abgeraten' wird, diese Ansprüche geltend zu machen.

Da ein Pfandleiher in seinem Leihhaus sowohl eine ganze Sammlung wertvoller Pfänder als auch das für Darlehen nötige Münzgeld verwahren muss, ist das Gebäude in aller Regel sowohl mit Gittern und Schlössern als auch durch Wächter gut gesichert, und gerade in ärmeren Vierteln birgt das dortige Leihhaus einen Großteil des dortigen beweglichen Reichtums und ist daher mitunter ein Ziel diebischer und räuberischer Unternehmungen – auch in dieser Hinsicht also eine Bank der Armen.

FREIE PFANDELEIHHÄUSER

Ein freier Pfandleiher betreibt sein Geschäft, ohne sich an irgendwelche Vorschriften zu halten und kann alles tun, was nicht die Kunden vergrault oder ihm Ärger mit den Mächtigen der Obrigkeit oder Unterwelt einbringt.

Oft sind daher freie Pfandleiher und Wucherer ein und dasselbe, da sie oft nur einen kleinen Bruchteil des wahren Wertes als Darlehen vergeben und zugleich enorme Zinsen fordern: Der Zinssatz liegt in der Regel irgendwo zwischen 20 % und 50 % jährlich.

Ihre Kunden zählen meist zu den Ärmsten und damit Schwachen, die sich nicht gegen dieses Verhalten wehren können. Auch ist es sehr unüblich, dass solche Pfandleiher korrekte Bücher führen – weder was ihre eigenen Einnahmen angeht, noch bezüglich der Namen der Schuldner: Wer ein Pfand wieder auslöst, ist den meisten völlig egal, solange er nur den dazugehörigen Pfandschein mitbringt und die Münzen klingen lässt.

In vielen Städten ist das 'freie' Betreiben eines Pfandhauses verboten, weil alle Geldverleiher eine kostspielige Lizenz des Stadtherrn benötigen. In solchen Orten sind also alle freien Wucherer zwangsläufig illegal und damit kriminell. Daher



müssen sie oft so viel Geld in Schutzmaßnahmen stecken (von Schutzgeldern für die örtliche Unterweltführung über die Bestechung der Stadtwache bis zu Spähern, die das Kommen von Gardisten melden) und ihr Pfandhaus als Kramladen tarnen, dass eine Lizenz mitunter preiswerter wäre – doch die können sie nicht bekommen, weil sie bereits früher einmal als Wucherer oder für andere Verbrechen verurteilt wurden.

Nicht zwangsläufig, aber doch sehr oft gehören solche Pfandleiher selbst zur Unterwelt oder machen sich für sie nützlich, indem sie als Hehler arbeiten. Denn Pfandleihen sind natürlich gute Tarnungen für Hehler: Sie nehmen vom Dieb die 'heiße Ware' an und zahlen einen Bruchteil des Wertes dafür. Der Pfandschein wird dem Dieb gar nicht ausgehändigt, da er das Beutestück ja doch nicht wieder abholen will. Stattdessen wird es als "verfallenes Pfand" weiterverkauft, sobald etwas Gras über die Sache gewachsen ist.

Eine andere Wucherform, die vielerorts ebenso verboten ist, ist der Verzicht auf Pfänder – stattdessen dienen Leib und Leben des Kunden als Absicherung seines Kredits und der oft drastischen Zinsen von 100 Prozent (oder mehr). Säumige Schuldner werden mit Schlägen, Verstümmelung oder dem Tod bedroht, entweder für sie selbst oder für enge Verwandte. So brutal diese Art von Darlehen ist, werden sie doch nur an ortsansässige Menschen mit deutlichen Bindungen von Ort vergeben. Wer in der Lage wäre, mit dem Geld einfach aus der Reichweite des

Wucherers zu verschwinden (wie etwa fahrende Glücksritter) wird auch bei einem solchen Verbrecher nur gegen ein greifbares Pfand Geld erhalten.

LIZENZIERTE PFANDLEIHHÄUSER

Gerade weil die unreglementierten Pfandhäuser oft so große Nähe zur kriminellen Unterwelt haben, ist es in vielen Städten üblich, dass nur gegen eine vom Stadtherrn vergebene Lizenz ein solches Geschäft betrieben werden darf.

In anderen Orten, wo freie Pfandleiher weiterhin legal sind, versucht man dennoch, bestimmte seriös geführte Leihhäuser durch eine Lizenz hervorzuheben und zu fördern, indem man sie andererseits bestimmten Regeln und Kontrollen unterwirft, die das Geschäft ehrlicher und zuverlässiger halten sollen, so dass sie mehr und bessere Kundschaft anziehen und die anderen allmählich verdrängen.

Denn kaum einem Stadtherrn und Stadtrat kann es gefallen, wenn die Bürger bei zwielichtigen Wucherern verschuldet sind und ein gut geregeltes Leihwesen gilt als wichtiger Beitrag zum Wohlergehen einer Stadt.

Die Vorteile für den legalen Pfandleiher liegen auf der Hand: Er muss sich nicht vor der Stadtwache fürchten, sondern kann sie im Gegenteil um Hilfe bitten, auch spart er viel Zeit und Geld, wenn er sein Geschäft offen und ohne Tarnung betreiben kann. Zudem ist er

ein 'ehrlicher Geschäftsmann' und kann daher (bei finanziellem Erfolg) auf die Aufnahme in eine Händlergilde hoffen.

Dem stehen der Nachteil (für den Pfandleiher) gegenüber, dass er den städtischen Reglements zum Pfandwesen unterworfen ist, die oft vorschreiben, wie viel vom Zeitwert des Pfandes er vergeben muss, wie die Pfänder zu sichern sind, dass und wie er eine Versteigerung abhalten muss, wenn ein Pfand verfallen ist und vor allem, wie viel Zinsen er nehmen darf:

Der Zinsfuß liegt in der Regel bei 'göttergefälligen' zwölf Prozent jährlich, die am Ende der Jahresfrist bei der Tilgung oder Verlängerung des Darlehens bezahlt werden müssen. In Krisenzeiten kann der Rat der Stadt eine Senkung dieses Zinssatzes verfügen, eine Anordnung, die lizenzierte Pfandleiher natürlich einhalten müssen.

Ebenso sind sie meist verpflichtet, exakte Leihbücher zu führen, in denen alle Darlehen mit Pfand und Schuldner eingetragen werden und die die Obrigkeit von Zeit zu Zeit durch die Gehilfen des städtischen Kammerherrn überprüfen lässt. Allein das ist für manche Menschen in Geldnot bereits ein guter Grund, solche Geschäfte über Strohmänner abzuwickeln, während andere sogar bereit sind, lieber überhöhte Zinsen bei einem Wucherer zu bezahlen als den eigenen guten Namen in einem Leihbuch auftauchen zu sehen.

Die regelmäßigen Kontrollen der Bücher dienen natürlich auch der gründlichen Besteuerung der Leihhäuser, zu der oft noch die hohen Lizenzgebühren kommen: Die meisten Städte lassen es sich gut bezahlen, wenn sie einen Pfandleiher aus der Illegalität herausheben.



EINSCHÜCHTERUNG SÄUMIGER SCHULDNER

Nicht alle Wucherer bedienen sich sogleich der Gewalt, um Schuldner zur Zahlung zu bewegen: Oft gibt es auch lokaltypische Bräuche, den Säumigen zugleich einzuschüchtern und bloßzustellen:

☞ vielerorts wird ein Eimer Tierblut aus einer Schlachtung auf Tür und Straßenfront des Hauses bzw. der Hütte verspritzt. Die Gewaltandrohung ist unverkennbar, doch zugleich stellt die rotbraune Verschmutzung ein deutliches Zeichen dar, dass der Bewohner unzuverlässig ist.

☞ Schweineköpfe und andere Schlachtabfälle dienen mitunter einem ähnlichen Zweck, auch wenn es hier noch mehr darum geht, den Schuldner zu erschrecken.

☞ Mehr der Demütigung und Brandmarkung dienen Zeichen und Symbole, die auf das Haus gemalt werden – eng verwandt den Gaunerzinken des Fuchsischen.

☞ Eine andere Methode skrupelloser und wucherischer Geldverleiher ist der Einbruch oder Viehdiebstahl, um einen Gegenwert zu stehlen, der die Schulden oft mehr als abdeckt. Nur sehr selten wird ein säumiger Schuldner zur Stadtgarde laufen, um einen Diebstahl zu melden und den Geldverleiher als Verdächtigen anzugeben: Die Meisten schätzen sich glücklich, wenn sie so leicht davon gekommen sind.



OBRIGKEITLICHE PFANDLEIHHÄUSER

Eine besondere Form der legalen Leihhäuser sind die, die der Stadt selbst gehören und unter der Aufsicht des Kammerherrn entweder von einem städtischen Beamten geführt werden oder an einen Geschäftsmann verpachtet worden sind. Hier ist der Einfluss der Obrigkeit noch größer und dient unterschiedlichen Zielen: In manchen Orten geht es vor allem darum, dass die Stadt an dem lukrativen Leihgewerbe mit verdienen will, in anderen steht die verstärkte Kontrolle aller Leihgeschäfte der Bürger im Vordergrund.

Anderenorts aber ist die Errichtung solcher Pfandhäuser eine Maßnahme der Armenförderung: Die Kirche der Travia macht sich gerade im kriegsgeplagten Gareth Land und Darpatgebiet dafür stark, dass öffentliche Leihhäuser errichtet werden, in denen auch Personen von geringem Vermögen zu erträglichen Bedingungen Geld borgen können. In diesen Häusern werden zwar auch Pfänder verlangt, um die Darlehen abzusichern, doch werden nur geringe Zinsen (von drei oder vier Prozent jährlich) gefordert, die auf Empfehlung eines Travia-Geweihten auch ganz erlassen werden können. Auch zeichnen sich diese Häuser durch sehr große Duldsamkeit aus, ehe sie ein Pfand verkaufen und dem Schuldner die Rückerlangung damit unmöglich machen. Auf der anderen Seite wird vom Kunden erwartet, dass seine Notlage nicht durch Verschwendung entstanden ist und er auch sonst bemüht ist, ein frommes Leben zu führen – während den gewöhnlichen Pfandleiher der Lebenswandel seiner Kunden sonst nur insofern interessiert, als er daran die Aussichten festmacht, sein Geld wiederzubekommen.

Von dieser Art wohltätiger Anstalten gibt es aber nur wenige, denn zu ihrer Errichtung ist naturgemäß ein hohes Ausgangskapital ohne Aussicht auf große Erträge vonnöten, oft in Gestalt einer frommen Stiftung, die der Kirche der Travia oder dem Orden des Heiligen Badilak übergeben wurde. Das größte Institut dieser Art befindet sich in Rommilys, das nächstbedeutende ist in Gareth zu finden.

PFANDSCHEINE

Es besteht selbstverständlich keine aventurienweite Verfügung, wie ein Pfandbeleg auszusehen hat, doch haben sich bestimmte Gepflogenheiten weithin eingebürgert, welche Angaben nötig sind:

So trägt ein Pfandschein in aller Regel den Namen und Geschäftsort des Pfandleihers sowie (meist) den Namen und Wohnort des Schuldners. Eine Nummer oder Symbolfolge bezeichnet das Pfand, das in aller Regel auch benannt und stichwortartig beschrieben wird. Der Tag des Abschlusses und das Ablaufdatum sind eingetragen sowie die Höhe des Darlehens, die fälligen Gebühren und die Zinsen – für den durchschnittlich eher rechenungeübten Aventurier seltener als Prozentwert und eher als absolute Zahl angegeben. Bei lizenzierten und obrigkeitlichen Leihhäusern rundet das Siegel des Pfandleihers das Dokument ab.

Da ein Pfandschein dazu berechtigt, das Pfand zu einem Bruchteil des Schätzwertes abzuholen, stellt er mitunter eine Art Zahlungsmittel dar: Es ist oft nicht allzu schwierig, jemanden zu finden, der den Pfandschein eines seriösen Pfandleihers annimmt, wenn er damit etwa einen 5-Dukaten-

Schmuckpokal für 20 Silbertaler bekommt. Wenn der eigentliche Kreditnehmer genau benannt ist, wird es manchmal nötig, eine formelle Übertragung niederzuschreiben und mit dem Pfandschein zusammen zu übergeben. Während viele Pfandleiher sich nicht sonderlich darum kümmern, ob es wirklich der echte Alrik aus Meilersgrund ist, der mit Schein und Geld vor ihnen steht, und ob der Schein seltsame rotbraune Tropfspuren aufweist.

Auf der anderen Seite werden natürlich Pfandscheine wie jedes 'Wertpapier' auch gefälscht. Ein besonders beliebter Kniff, bei dem das Betrugsoffer an seiner Gier gepackt wird, besteht im Vortäuschen eines überhöhten Wertes: Der Betrogene glaubt, sich für wenig Geld ein deutlich kostbareres Stück sichern zu können und verzichtet daher auf alle Vorsicht.

Im Spiel: Die Möglichkeiten, in einem Abenteuer Pfandleiher auftreten zu lassen, sind mannigfaltig:

Helden können in einem Leihhaus die Beute aus einem vorhergegangenen Abenteuer absetzen wollen, wenn sie wenig Zeit und Interesse haben, langwierig nach einem Käufer zu suchen. Ebenso kann ein Abenteurer natürlich ehrlichen Besitz zu Geld machen – so mag es auch ein angenehmer Effekt sein, dass man derzeit nicht benötigte Dinge auf diese Weise sicher deponieren kann und dafür sogar Münzen in der Tasche hat. Dass diese Lagerung letztlich über die fälligen Zinsen Geld kostet, nehmen viele da in Kauf.

Etwas indirekter haben Abenteurer mit Pfandhäusern zu tun, wenn es um dort liegende Beute eines fremden Diebes geht: Es ist immer ein möglicher Szenariobeginn, dass die Helden wissentlich oder unwissentlich Diebesgut ersteigern oder kaufen und sich dann mit dem ursprünglichen Besitzer herumärgeren müssen, der seinen gestohlenen Besitz an ihnen erkennt und die Herausgabe fordert oder die Helden gar als Diebe oder Hehler beschuldigt. Eine andere Idee wäre, dass ein Bestohler zwar weiß, dass sein Eigentum bei einem Pfandleiher liegt, es aber nicht einklagen kann oder will – etwa weil sein Besitz fragwürdig, verpönt oder peinlich ist. Die Helden müssen nun gegen Bezahlung diese Beute zurückholen und dabei die Sicherheitsmaßnahmen des Pfandleihers umgehen.

Ebenso mag es sehr interessant sein, wenn ein Pfandleiher die Helden um Hilfe bittet, nachdem er seinen Fehler erkannt hat,

PFANDLEIHE IN REGELN

Die Bewertung eines möglichen Pfandes und die nachfolgende Verhandlung über den zu beleihenden Wert sind im Grunde dem Aushandeln eines Marktpreises so ähnlich, dass wir hier auf die *Schätzen-* und *Überreden (Feilschen)-* Proben des üblichen Handels verweisen wollen.

Doch selbst, wenn sich Kunde und Geldverleiher über den Wert des Pfandes geeinigt haben, müssen sie sich noch über die Höhe des Darlehens im Verhältnis zum Pfandwert und die Höhe des Zinssatzes einigen. Da das vielfach davon abhängt, wie (rück-)zahlungskräftig, kreditwürdig oder bedürftig der Kunde erscheint, empfehlen wir hier eine vergleichende Probe, bei der die TaP* einer weiteren *Überreden-* Probe des Kunden die nachfolgende *Menschenkenntnis-* Probe des Pfandleihers modifizieren.

Je nach Status des fandleigers und des Kunden könnte der SO die Proben beeinflussen.



ein gestohlenen Stück als Pfand akzeptiert zu haben. Um sich nicht als Hehler angreifbar zu machen, will er eine unauffällige Rückgabe an den Eigentümer arrangieren.

Zuletzt sei noch kurz die Vielfalt an abenteuerlichen Erlebnissen erwähnt, die sich aus gefundenen, gestohlenen oder gefälschten Pfandscheinen ergeben.

GILДЕНВАПКЕП

Bei weitem nicht alle Bankhäuser sind aus Geldwechsel- oder Pfandleihgeschäften hervorgegangen. So manche Bank war ursprünglich im Besitz einer einzelnen Kaufherren-genossenschaft oder Händlergilde einer bestimmten Stadt, und viele dieser Gildenbanken gibt es auch noch heute. Die Gildenmitglieder (und nur diese) können ihr Geld dort einbringen und bei Bedarf in kleineren Teilen wiederfortnehmen, was in einem allgemeinen Rechnungsbuch festgehalten wird. Ein Schatzmeister, Bankhüter oder Kassenwart im Dienste der Gilde ist für die Verwahrung der Bank und der

Gelder und die Führung des Rechnungsbuches verantwortlich. Das Rechnungsbuch enthält in der Regel für jedes beteiligte Mitglied eine eigene Seite, auf der im Haben die von ihm selbst und Dritten eingezahlten Beträge, im Soll die ausbezahlten Summen eingetragen sind. Ist das Guthaben erschöpft, so muss er eine neue Einlage gemäß den lokalen Gewohn-

heiten einzahlen, und die längerfristige Weigerung (oder Unfähigkeit), dieser Aufforderung nachzukommen, kann oft die Suspendierung oder Beendigung der Gildenmitgliedschaft nach sich ziehen. Für ohnehin durch Schwierigkeiten geplagte Händler ist dies der endgültige berufliche Todesstoß, da sie nun keine legalen Handelsgeschäfte mehr abschließen dürfen.

Ein nicht zu unterschätzender Vorteil dieser Gildenbank ist, dass bei Zahlungen zwischen den einzelnen Mitgliedern der Fluss des Geldes nur im Rechnungsbuch vermerkt werden muss, ohne dass die Münzen überhaupt angefasst und durch häufiges (und zeitraubendes) Zählen das weiche Gold abgenutzt und vermindert wird. Vor allem aber ist es unnötig, die Münzen aufwendig, umständlich und gefährlich von einem

Haus in das andere zu bringen, dazu ist die Verwahrung sicherer, denn eine Gruppe kann weit bessere Schutzvorkehrungen treffen als jeder Kaufmann einzeln für sich.

Die Verwaltung der Bank erfolgt dabei auf Kosten der Gilde. Die Kosten für Rechnungsführung und Schutzmaßnahmen sind teils beträchtlich und es werden gemeinhin für die Einlagen keine Zinsen gezahlt. Dennoch sind die zuvor genannten Vorteile so groß, dass diese Ausgaben und Verluste überreichlich aufgewogen werden.

Üblicherweise erlaubt die Kaufherren-gemeinschaft dem Schatzmeister, einen Teil dieses Geldes gewinnbringend anzulegen:

Er muss weiterhin in der Lage sein, die üblicherweise fälligen Auszahlungen an Mitglieder zu tätigen, doch was über den geschätzten Bedarf hinausgeht, kann und soll er als Darlehen an vertrauenswürdige Leute ausgeben, um das Geld über die hereinkom-

menden Zinsen zu vermehren. Idealerweise zählen vor allem die Mitglieder der Gilde selbst, aber auch abgesicherte Handwerksmeister und Landbesitzer und natürlich der Adel zum Kreis möglicher Kunden. Die Entscheidung, wie viel Geld als Sicherheit zurückbleiben muss und wie viel man für den optimalen Gewinn bei vertretbarem Verlustrisiko verleihen darf, erfordert viel Gespür, große Erfahrung und auch eigenen Reichtum: In vielen Orten fordern die Gildenregeln, dass der Bankhalter mit seinem eigenen Vermögen haftet.

SCHULDVERSCHREIBUNGEN

Viele Gildenbanken pflegen auch die Ausgabe von Anleihen oder Schuldverschreibungen, um für größere Projekte feste und langfristige Gelder hereinzuholen: Wer sein Geld auf diese Weise anlegt, wird damit zum Gläubiger der Gildenbank. Er nutzt die bestehenden Sicherheitsvorkehrungen der Bank, um dort für eine bestimmte Zeit von wenigstens einem Jahr große Summen von 1.000 Dukaten und mehr zu deponieren. Dafür, dass er auf eine vorzeitige Zurückzahlbarkeit verzichtet; erhält der Banknutzer regelmäßige Zinsen, deren Höhe eine Frage der örtlichen Sitten und des individuellen Verhandlungsgeschicks sind.

Der Schatzmeister kann mit diesen langfristigen, unkündbaren Leihgaben weit besser und lukrativer planen als mit den übrigen Einlagen, daher kann er auch recht hohe Zinsen versprechen, um diese Anleihen attraktiv zu machen. Nicht selten werden diese Schuldverschreibungen auch ausgegeben, um bestimmte große Darlehen zu decken, die die Bank ihrerseits vergibt – etwa dem örtlichen Grafen oder Landesherren. Gildenbanken sind oft die wichtigsten Geldbeschaffer für den Adel.

GILДЕННАНЕ HАNDЕLSВАПКЕП

Nicht alle lokalen Bankhäuser sind heute noch im Besitz der örtlichen Gilde; manche sind auch in den Privatbesitz eines besonders erfolgreichen Kaufmanns übergegangen, der es verstanden hat, sein eigenes Geschäft zum sicheren Depot für die Finanzen der Gildenmitglieder zu machen – in einem solchen Fall bestehen enge, teils vertraglich, teils durch Traditionen geregelte Verbindungen zwischen der Händlergilde und ihrer 'Hausbank', die die Betreuung aller Geldgeschäfte übernommen hat. Das einst aus der Händlergenossenschaft von Warunk hervorgegangene Bankhaus Plötzbogen ist ein Beispiel für diese Art von gildennahen, aber doch eigenständigen Instituten.



Bei einem Anteilsschein, der die Beteiligung an einer Handelsunternehmung darstellt, hat der Inhaber einer Schuldverschreibung keinerlei Einfluss darauf, was mit seinem Geld konkret geschieht – er besitzt kein Mitspracherecht und profitiert nicht von außergewöhnlichen Gewinnen, andererseits aber ist ihm ein beständiger Zinsgewinn garantiert, sofern nicht Bank und Kaufherrengilde untergehen.

Eine Schuldverschreibung hat die Form einer Urkunde, die die Höhe und Laufzeit und Verzinsung der Anleihe festlegt. Mitunter sind die gesamten Zinsen erst nach Ende mehrerer Jahre fällig, wenn auch das deponierte Geld zurückgezahlt wird. Üblicher ist es jedoch, dass in jedem Jahr eine feste Summe als Zins fällig wird und der Urkunde für jedes Jahr der Laufzeit ein datierter Wechselschein über diesen Betrag beigefügt wird, den der Inhaber dann einlösen kann.

Üblicherweise wird auf diesen Schuldverschreibungen der Name des Berechtigten nicht genannt: Wie bei vielen Papieren gilt, dass der Besitzer auch alle Rechte daraus genießt. Dadurch können diese Urkunden auch formlos weitergeben, verschenkt und anders veräußert werden. Da sie sich meist auf Summen beziehen, die die Guthaben hinter einem gewöhnlichen Wechselschein deutlich übersteigen, handelt es sich bei ihnen um die wohl kostbarsten Papiere ihrer Art: Ein einzelnes Dokument mag dem Wert eines Handelsschiffs oder einer Burg

entsprechen. Auf der anderen Seite sind sie natürlich wertlos, sobald die dahinter stehende Gilde oder Bank verschwindet: Die völlige Vernichtung Wehrheims hat auch zahllose Händler im ganzen darpatischen Land ruiniert.

Im Spiel: Es gibt wirklich Helden, die mehr Geld besitzen, als sie unmittelbar nutzen können. Für sie mag der Erwerb einer Schuldverschreibung durchaus attraktiv sein, da das Geld zugleich sicher untergebracht ist und Erträge liefert. Dabei gilt natürlich, dass der Ertrag umso geringer ist, je sicherer die Rückzahlung ist: Starke Gilden, deren Bankrott niemand ernstlich befürchtet, müssen nicht so hohe Zinsen anbieten wie weniger sichere Häuser. Wie immer beim Handel sind höhere Erträge auch mit einem höheren Risiko verbunden. Um sich allein von den Zinsen einer Schuldverschreibung einen üppigen Lebensstil mit Ausgaben von 150 Dukaten im Monat leisten zu können und keine Verluste fürchten zu müssen, ist schon eine wenigstens fünfjährige Anleihe von 100.000 Dukaten eines sehr sicheren Bankhauses nötig.

Für den Spielleiter aber sind diese Art von Wertpapieren die beste Methode, wenn er einmal wirklich gewaltige Beträge verwenden will, ohne sich über das Goldgewicht Gedanken zu machen: Der Wert eines kompletten bornischen Dorfes samt Herrenhaus mag so auf einen einzelnen Bogen passen.

IM AVENTURISCHEN ALLTAG

Nachdem nun die verschiedenen Formen vorgestellt wurden, kann nur noch einmal betont werden, dass die meisten Geldhändler all diese Tätigkeiten kombinieren. Ein Goldschmied mag zugleich als Geldwechsler agieren und als Pfandleiher für die bessere Klientel Darlehen gegen verpfändeten Schmuck vergeben. Selbst die berühmte Nordlandbank verleiht Geld gegen verpfändete Sicherheit, wechselt Geld und betreut die Guthaben ihrer Kunden. Die Mada Basari gibt Wechselbriefe und große Anleihen ebenso aus, wie sie Obsthaine oder Kamelherden beleiht. Der Spielleiter kann also ohne Bedenken den Geldkrämern einer Stadt genau die Angebote zuschreiben, die ein Szenario benötigt.

Was bedeutet das nun für die aventurischen Ortschaften? Geldverleiher, Pfandhäuser und Kaufmannsgilden sind eine Sache größerer Städte, doch man darf davon ausgehen, dass in den Großstädten ab 5.000 Einwohnern ein Leihhaus und eine Wechselstube existieren – und für jeweils 5.000 weitere Einwohner kommt wohl je ein weiteres hinzu. Die Zahl der Händlergilden bleibt natürlich bei einer, doch sie und ihre Gildenbank werden fraglos größer, stärker und reicher. Eine Metropole von etwa 20.000 Seelen hat also mehrere konkurrierende Pfandleiher, dazu einige Geldwechsler, eine

einflussreiche einheimische Gildenbank und möglicherweise eine Niederlassung der Nordlandbank – wobei letztere möglicherweise hinter den Kulissen von der Händlergilde beeinflusst wird, da diese wichtige Anteile an der lokalen Niederlassung besitzt.

AUS DER SICHT DES HANDELSNEVLINGS

Viel wurde bislang aus der Perspektive des erfolgreichen Händlers und Bankiers dargestellt. Der aufstrebende Händler aber wird sich gerade bei den bedeutenderen Häusern sehr großer Skepsis gegenübersehen, wenn er nicht ausgezeichnete Kontakte und Referenzen hat. Für ihn ist es wahrscheinlicher, dass er sich von Bekannten das Geld für seine erste Warenladung zusammenborgen oder allen nicht für die Reise nötigen Besitz bei einem Pfandleiher versetzen muss, um sich Karren und Zugtier leisten zu können. Selbst wenn er Mitglied der Händlergilde ist, hat er vermutlich doch keinen überflüssigen Taler, den er in der Gildenbank deponieren könnte, und Wechselscheine kennt er nur aus den Erzählungen erfahrener Gildengeschwister.

Doch wenn er die unzähligen Risiken und Gefahren zu meistern versteht, wird seine Zeit kommen.



GROßHÄNDLER

»Der Höhere Handel ist jener, der aus entfernten Orten große Partien Güter bezieht, die er an seinem Heimort oder nach anderen Orten weiterverkauft. Der Händler muss also für sein Gewerbe Kenntnis der Buchhaltung, der Korrespondenz und des Wechselgeschäfts und die übrigen höheren handelskundlichen Kenntnisse haben.«

—Auszug aus Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kaufmann, Festum, 997 BF

Kaufleute sind von Haus aus weder Adlige noch Geweihte noch Akademiker; daher ist ihr gesellschaftlicher Rang der von erfolgreichen Bürgern. In ihren Reihen nehmen die Großhändler jedoch eine vergleichsweise hohe gesellschaftliche Position ein und besitzen in der Regel die dazugehörige Kenntnis der Etikette und der Gesetze sowie der Feinheiten des Handelswesens. Da sie die Schätze vieler Herren Länder empfangen und in ihren Lagerhäusern speichern, sind sie für die meisten Bauern und einfachen Bürger der Inbegriff der reichen Kaufleute.

REGELTECHNISCHE ANMERKUNG

Es gibt einen messbaren Unterschied zwischen der 7-GP-Profession Fernhändler und der 0-GP-Profession Großhändler. Der Erstere ist naturgemäß mit besseren Talenten versehen und repräsentiert den weit reisenden Abenteuer-Kaufmann.

Der Großhändler im Sinne der Regeln und dieses Textes ist dagegen kein primär 'geländegängiger' Abenteurer, sondern 'nur' ein eher ortsfester Kaufmann mit einem Schwerpunkt auf dem SO und den vornehmeren gesellschaftlichen Talenten und Fremdsprachenkenntnissen. Zu seinen Zulieferern reist er eher selten persönlich, sondern hält den Kontakt mit ihnen per Korrespondenz aufrecht.

DER GROßHANDEL, DIE DOMÄNE DER KAUFHERREN

Es ist ein offensichtlicher Unterschied, ob ein Händler ganze Wagen- oder Schiffsladungen zwischen weit entfernten Ländern dirigiert oder ob er von Haus zu Haus zieht und Kurzwaren an Bauertöchter zu verkaufen versucht. Der Unterschied liegt im Gewinn und Reichtum der verschiedenen Händler, aber auch ganz einfach im Maßstab: Wer in Quadern Korn und Dutzenden Tuchballen rechnet, für den lohnt sich der Aufwand nicht, das Mehl für ein Brot oder den Stoff für ein Wams abzuteilen. Auch in Aventurien gibt es deshalb einen Unterschied zwischen Großhandel und Kleinhandel.

Der Großhändler befördert voluminöse Warenmengen und verkauft sie im Großen an andere Händler, Krämer, Hausierer oder Handwerker, die sie verarbeiten und/oder in kleineren Einheiten weiterverkaufen. Ein Großhändler verkauft nicht direkt an den einzelnen Bürger und Bauern (oft ist das sogar verboten), hat weder Ladengeschäft noch Marktstand und gibt seine Güter meist nur in weit größeren Mengen und Stückzahlen ab, als sie ein einzelner Kunde für sich verbrauchen würde.

Viele aventurische Großhändler pflegen einen besonderen Stolz, dass sie mit dem 'gemeinen Mann' keine Geschäfte machen, und fühlen sich über die Klein- oder Einzelhändler erhaben, die sich mit dem gewöhnliche Kunden befassen müssen. Vor allem stützen sie ihren Stolz (oder Dünkel) auf die großen Werte, die sie handhaben, denn oft geht es um Hunderte Dukaten, wenn eine Wagenladung Bauholz oder Wein den Besitzer wechselt, und nicht nur um ein paar Bronze- oder Silbermünzen wie beim Kleinhandel. Es ist sogar ganz spezifisch in so manchem Handelsgesetz die Regel zu finden, dass als Großhändler jene gelten, "die in Gold handeln". Diese Formulierung wird oft so ausgelegt, dass sie ihre Preise nur in ganzen Dukatenbeträgen ausweisen dürfen, was sie ganz natürlich aus dem Einzelhandel verdrängt.

Die Umsätze des Großhandels sind daher weit größer als die des Kramhandels, erfordern aber auch einen weit größeren Einsatz an Kapital. Unter glücklichen Umständen wirft der Großhandel einen weit üppigeren Gewinn ab, doch ist dieser weit stärker den Launen des Schicksals und der Gunst des Glücks ausgeliefert: Der Großhändler kennt und fürchtet Gefahren, die dem Krämer fremd sind, denn von unerwarteten Schwankungen der Preise und den zahllosen Risiken langer Transportwege und den Schwierigkeiten der ausgedehnten Lagerhaltung weiß der Kleinkrämer kaum etwas.





DIE GESCHÄFTE DER GROßHÄNDLER

Wie bei jedem Kaufmann geht es auch beim Großhändler darum, günstig einzukaufen und gut zu verkaufen. Die außergewöhnlich großen Stückzahlen und Mengen, mit denen er zu tun hat, sorgen jedoch dafür, dass er sein Gewerbe in vieler Hinsicht ganz anders angehen muss als der Krämer.

DER ANKAUF

Um Ware in großen Mengen zu haben, muss der Großhändler sie erst einmal erwerben, und das heißt, dass er gute Beziehungen zu den Erzeugern seiner Ware benötigt. In aller Regel heißt das außerdem, dass sich sein Netz an Verbindungen weit über seine Heimatstadt hinaus ins Umland und manchmal gar in umliegende Grafschaften oder Provinzen erstrecken muss. Nur selten erwerben Großhändler die Ware von einem großen Hersteller (zumal es bislang nur wenige Manufakturen in Aventurien gibt). Gerade bei bäuerlichen und anderen landwirtschaftlichen Produkten gehört es unzweifelhaft zum Beruf des Großhändlers, viele kleine Anbieter zu besuchen und deren ganze Ernte aufzukaufen. Liebfeldische, aranische und almadanische Weingroßhändler haben meist feste Absprachen mit einer ganzen Reihe kleiner und mittlerer Winzereien und sammeln ihre Vorräte bei ihnen zusammen, um die Ansprüche ihrer Abnehmer in den Großstädten zu befriedigen. Bei Korn, Wolle, Honig und Wachs und Dutzenden anderen ländlichen Gütern ist es kaum anders. Nur selten sind Landgüter so groß und ertragreich, dass ein Herr im Geschäft bleiben kann, wenn er nur mit den Produkten einer einzelnen Großdomäne handelt – so etwas findet man am ehesten noch im Bornland.

Das Gegenteil ist dort der Fall, wo die Ware von einigen wenigen großen Erzeugern stammt. Während Holzkohle etwa bei zahllosen Köhlern zusammengestellt wird, gibt es nur wenige Anbieter für die steinerne Zwergenkohle, die von den Angroschim in tiefen Bergwerken gefördert wird: Hier zum Beispiel sieht es so aus, dass der Hersteller seine Ware auf mehrere Großhändler aus verschiedenen Regionen aufteilt, da nicht einmal das Haus Storrebrandt die ganze Kohlenförderung bezahlen könnte. Ähnliche Fälle gibt es bei den Manufakturen der höchstentwickelten Landschaften Aventuriens, oder auch, wenn ein vollgeladener Schiffskonvoi in einem Hafen eintrifft. Dann setzen die Kauffahrer ihre vielen hundert Quader Ware naturgemäß auch in Teilmengen an mehrere Großhändler ab, die ihrerseits die Verteilung an einzelne Krämer übernehmen. Für die Hersteller leisten Handelsherren also den wertvollen Dienst des gesicherten Absatzes – man muss sich nicht um Kunden sorgen, wenn man seinen ganzen Ertrag (soweit er nicht vor Ort verbraucht wird) an einen Großhändler absetzen kann. Der Großhandel macht es somit überhaupt erst möglich, dass in einer Landschaft gewinnbringend mehr hergestellt werden kann, als sich vor Ort verkaufen und nutzen lässt.

In der Praxis sieht der Erwerb der Waren nur selten so aus, dass der Großhändler jedes Jahr aufs neue ein Pferd besteigt und die Umgebung bereist, um Lieferverträge zu schließen: Meistens gelten diese Absprachen für viele Jahre, in denen der persönliche Kontakt eher sporadisch ist. Stattdessen beschäftigt der Herr einen fahrenden Händler (oder mehrere), der in seinem Namen bei seinen Lieferanten die benötigten

FESTE ZUARBEITER

Es ist eine unumgängliche Tatsache, dass selbst der schwer arbeitende Bauer und Landarbeiter in manchen Zeiten nicht viel Arbeit auf den Feldern tun kann: Im Winter bedeckt Schnee den vielerorts gefrorenen Boden, im Sommer wachsen die Feldfrüchte und das Getreide heran und es ist nicht allzu viel Pflege nötig. Doch da die Pachtzahlungen und anderen Angaben meist drückend hoch sind, kann der Landmann (und gerade der Tagelöhner) nicht einfach die Ruhezeit nutzen, sondern muss anderweitig arbeiten, um etwas hinzuverdienen.

Daher ist es in vielen Landschaften üblich, dass in jener Zeit die Dorf- und Hofbewohner ein zunftloses Heimhandwerk ausüben – als Holzschnitzer, Korbflechter, Wollweber und in anderen Gewerben. Gewöhnlich haben sie kein Geld, um mehr als das nötigste Material zu kaufen, und sind daher recht beschränkt in dem, was sie erzeugen. Auch können sie als Zunftlose ihre Waren nur mit großer Schwierigkeit in den Städten verkaufen, so dass sie sie ihre Kunden meist nur als wandernde Hausierer finden.

Das alles ändert sich, wenn ein Großhändler mit Geld in Vorlage geht, damit sich diese Landleute bessere Werkzeuge und ausreichende Materialien kaufen können. Dafür bekommt er eifrige Arbeiter, die für ihn allerlei Handelswaren herstellen und denen er letztlich weniger dafür zahlen muss, als ein zünftiger Handwerker verlangen würde. Da die Handwerkszünfte der Städte ihr Einkommen recht hoch zu halten verstehen, lohnt es sich für den Großhändler durchaus, Fuhrleute dafür zu bezahlen, die fertigen Waren zu sammeln und in die Stadt bringen zu lassen.

Auch kann ein gewiefter Kaufmann auf diese Weise aus der Veredlung seiner Güter Nutzen ziehen: Ein Wollgroßhändler verkauft üblicherweise seine Wolle an Weber – doch wenn er 'seine' Tagelöhner auf dem Lande mit Wolle versorgt, die sie für ihn spinnen und weben, so kann er durch den Verkauf des Wolltuchs an Schneider und auf großen Warenmärkten einen deutlich höheren Gewinn erzielen.

Dass dieses System, das man vor allem im Lieblichen Feld, in Almada und in Garetien finden kann, bei den Handwerkerzünften als eine überaus verdammenswerte Neuerung gilt, versteht sich von selbst. Doch für die Barone, die vom Zustrom des Silbers profitieren und auch ihren Anteil daran einstecken können, halten meist ihre schützende Hand über diese Dinge – denn oft halten sie nicht allzu viel von maulenden Stadtbürgern.

Auch der Kirche des Ingerimm ist diese Form von Heimarbeit nicht recht geheuer: Zum einen gilt es als begrüßenswert, wenn auch Bauern, Hirten und Tagelöhner auf diese Weise zum Handwerk hingeführt werden und daher dem Gott näher kommen, zum anderen aber herrscht die Sorge vor, dass sie durch minderwertige Pfuscharbeit die althergebrachten Zunfthandwerker unterbieten und dadurch um Lohn und Brot bringen.



Waren erwirbt und dann zum Sitz des Großhandelshauses bringt. Manchmal sind diese Händler auch selbständig, kaufen die Ware auf eigene Faust ein und haben zusätzlich eine Absprache mit dem Großhändler, dass er ihre Lieferungen bis zu einer bestimmten Menge garantiert ankauft.

Sein Kapital und seine Kreditwürdigkeit müssen daher sehr groß sein, vor allem beim Handel mit teuren und luxuriösen Waren. Auch aus diesem Grunde pflegen Großhändler mitunter Konsortien mit Standesgenossen an anderen Orten, um sich gegenseitig Waren zu verkaufen und zuzusenden und die Gefahren, Einsätze und Gewinne gleichmäßiger zu verteilen. Die zentrale Aufgabe des Großhändlers ist dann nicht, die Güter zu befördern, sondern sie in seiner Heimatstadt in einem Lagerhaus zu sammeln und für seine Kunden bereitzuhalten.

DIE LAGERUNG

Bei nahezu allen Großhändlern steht die Rolle des Lagerers im Mittelpunkt: Er kauft Getreide im Herbst zur Erntezeit auf, Wolle nach der Schur etc. und bewahrt die Mengen, die nicht sogleich an Müller, Bäcker oder Weber verkauft werden, in seinen Lagerhäusern auf. Dort sind die Waren auch für viele Monate nach ihrer eigentlichen natürlichen Verfügbarkeit erhältlich. Die Zahl und Größe der Lagerhäuser eines Handelsherrn ist oft ein sehr wichtiger Maßstab, um seinen Reichtum zu schätzen oder einfach zu prahlen. Dass der Großhändler für diese Form der Lagerung Geld an den Erzeuger vorschießen muss, das er erst ein halbes Jahr oder noch später wieder einnimmt (und zwischendurch Kosten für Lagerung, Bewachung usw. entstehen), muss natürlich auf den Preis angerechnet werden: Beim Großkaufmann ist Wein mitunter doppelt so teuer wie beim Winzer direkt vom Fass, doch andererseits ohne weiten Transport und fast jederzeit erhältlich. Ein erfolgreicher Handelsherr muss deshalb den Markt in seiner Heimatstadt (oder wo immer er Lagerhäuser hat) besonders gut kennen, damit er weiß, was er dort in welchen Mengen einlagern muss, um alles zu verkaufen, ehe es verdirbt, und so den größtmöglichen Gewinn zu machen.

Ob er dabei versucht, ein Großhändler für alles zu sein, oder ob er sich stattdessen auf einige lukrative Warengattungen spezialisiert (als Gewürzgroßhändler, Edelsteingroßhändler usw.), ist dabei natürlich die erste grundlegende Entscheidung: Der Spezialist kann die Feinheiten seines Marktes besser kennen und mehr verschiedene Arten und Qualitäten einer Ware im Sortiment haben, während der Universalist sprichwörtlich viel mehr Eisen im Feuer hat und gegen Schicksalsschläge besser gewappnet ist – doch um überhaupt bei unterschiedlichsten Waren eine attraktive Auswahl bieten zu können, ist sein Kapitalbedarf und das erforderliche Marktgespür enorm. Spezialisten sind daher weitaus öfter anzutreffen, und innerhalb der Schicht der Großhändler gibt es noch gewisse Statusunterschiede: Wer etwa mit Schmuck und Uhrwerken, Glaswaren,

Heilkräutern, Edelsteinen oder Farbstoffen handelt, ist noch etwas vornehmer als der, dessen Geschäfte sich auf Bier, Korn, Ziegel, Leder oder Vieh beziehen.

LAGERHÄUSER

Viele Lager in Aventurien befinden sich unter einem Dach mit den Wohn- und Kontorräumen des Großhändlers, in denen er lebt und seine Schreibarbeit, Buchführung und Korrespondenz erledigt. Das gilt insbesondere für die Kaufleute, die mit wertvollen, aber kleinen Gütern Handel treiben: Geschmeide, Heilkräuter, Juwelen, Gewürze oder Purpur brauchen auch in kostspieligen Mengen nicht viel Platz und können im eigenen Haus des Händlers viel sicherer aufbewahrt werden.

Für viele andere, sperrigere Waren ist es dagegen üblich, ein eigenes Lager oder Speicherhaus zu errichten, die meist zusammen mit anderen Lagerhäusern in einem besonderen Teil der Stadt liegen: Oft in der Nähe des See- oder Flusshafens oder unweit eines Stadtores – naheliegenderweise desjenigen, durch das die meisten Waren hereingebracht werden, die für dieses

Lagerhaus bestimmt sind. Nicht selten

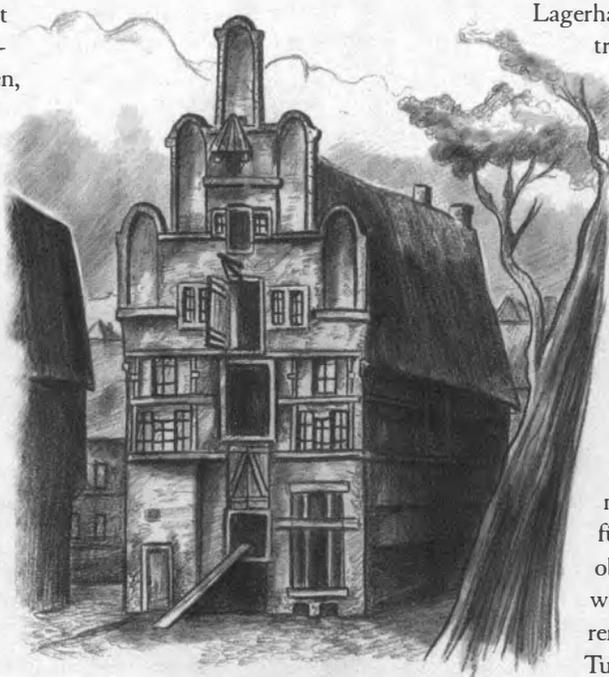
trägt das Speicherhaus auch zur Erhöhung des Wertes der Güter bei, nämlich bei jenen, die einer längeren Lagerung bedürfen, um ihre beste Qualität zu erreichen. Dazu gehören Wein und Weinbrand, Käse und Schinken, aber auch Bau- und Brennholz.

In allen Fällen aber stellt ein Lagerhaus eine Konzentration von wertvollen Gütern da, wie sie andernorts in einer Stadt nicht oft zu finden ist. Das macht sie zu lohnenden Zielen für Diebe und Einbrecher – und obwohl sich kostbare Wertsachen wesentlich leichter abtransportieren lassen, werden auch Wein-, Tuch- und Bierlager sowie Korn-

speicher nicht verachtet: Wenn die Bewachung lax ist, dann wird alles mitgenommen, was nicht niet- und nagelfest ist. Daher ist die gründliche Absicherung der Lagerhäuser eine der wichtigsten Aufgaben für einen Großhändler, der dem Ruin entgehen will.

Es gibt einige bauliche und organisatorische Gemeinsamkeiten aller Speicherhäuser, die sich aus praktischen Überlegungen ergeben: Waren, die mit hoher Geschwindigkeit umgeschlagen werden und daher nur kurze Zeit gelagert werden müssen, findet man meist im Erdgeschoss. Die Obergeschosse (oft zwei oder mehr) dienen der Aufbewahrung derjenigen Güter, die längere Zeit untergebracht werden müssen, etwa solche, die nur ein Mal im Jahr geerntet und dann bis zu zwölf Monate lang an Krämer und Kleinhändler abverkauft werden. Häufig sind diese höheren Stockwerke nur über Treppen oder Rampen erreichbar, während manche Großhändler ihre Speicherhäuser auch mit Flaschenzügen, Lastenaufzügen, außenliegenden Kränen oder Hebewerken ausstatten.

Beim verbreitetsten Typus eines solchen Hebewerks läuft um ein großes, hölzernes Zahnrad im obersten Stockwerk ein kräftiger Riemen aus Leder, der über alle Stockwerke bis zum Erd-





geschoss herunter hängt. Indem man diesen Riemen bewegt, dreht man auch das Zahnrad und wickelt damit das an dessen Achse befestigte Seil mit dem Lasthaken entweder auf oder ab. Dadurch kann man auf jedem Stockwerk dieses Lastseils bedienen, um Säcke oder Kisten von einem Geschoss in ein anderes zu heben, wo dann bereits die Stauleute mit langen Hakenstangen bereitstehen (sollten), um das Seil herüberzuziehen und die Last abzunehmen.

Eine verhältnismäßig häufige Anordnung der Verwaltungsräume sieht so aus, dass ein Vorzimmer oder Wartezimmer durch eine separate Tür von der Straße aus erreichbar ist. Hier sind eventuell kleine Proben der angebotenen Waren ausgestellt, und mitunter stehen hier auch Getränke bereit. Vor allem aber wacht hier ein Handelsgehilfe oder Schreiber des Lagerhausleiters über den Zugang zum eigentlichen Kontorzimmer und empfängt Besucher oder wimmelt sie ab, daher zeigt es oft ausreichend Dekorationen, um die Gäste zu beeindrucken.

Im eigentlichen Kontorzimmer werden die Geschäfte gemacht, es ist sowohl vom Vorzimmer als auch vom Lagerraum her zu betreten. Der breite Schreibtisch des Lagerhausleiters beherrscht den Raum. Hier schmücken Karten der wichtigsten Handelswege die Wände, aber auch Listen über die derzeitigen Waren im Lager und über die bereits vereinbarten, aber noch nicht erledigten Handelsgeschäfte.

Eine dritte Tür führt zum Tresorraum: Dieser besitzt besonders feste Wände, nur eine Tür vom Kontorzimmer und nicht zuletzt Gitterstäbe vor dem Fenster. Hier werden zum einen die wirklichen Kostbarkeiten wie etwa echter Safran, Bospañerflaschen oder Edelsteine aufbewahrt, aber auch wichtige Unterlagen und allgemein alles, wofür die weiten und offenen Lagerräume zu unsicher scheinen – das entscheidende Kriterium ist dabei in der Regel, ob die Ware so unauffällig und kostbar ist, dass selbst die Lagerarbeiter und Wachposten in Versuchung kommen könnten, sie mitgehen zu lassen.

Wie gesagt ist diese Ausgestaltung der Räume selbstverständlich nicht universell, doch auf Grund ihres praktischen Wertes in mittel- und nordaventurischen sowie liebfeldischen Handelsstädten recht häufig anzutreffen.

DER VERKAUF

»Zur Absetzung seiner Waren muss der Groszhaendler mit den Kraemern seyner Stadt eyn gutes Eynvernehmen pfliegen. Das geschieht, indem er selbst nimmer an den gemeynen Manne verkauft, sondern ihnen alles von diesem Profite ueberlaasset, auf dasz sie guth damit leben koennen. Da er nur in großen und ganzen Gebinden handelt, ist ihm zudem die Buch-Haltung und das Inventarium deutlich leichter gemacht, als wenn er wie ein Kraemer über jeden Spann Tuch und jeden Stein Mehl einzeln Aufzeichnung machen muesste. Auch soll er offit und gerne mit den Kraemern umgehen und ihren Reden guth Gehoer schencken. So erfahrt er, ob der Ab-

satz der Guether flink sey oder lahmend, was viel gefragt ist und was lang den Laden huetet. Sich danach zu richten ist ihm nun leichter und er verliert nicht viel Geld durch ungewünschte Dinge in seynem Lagerhause.«

—aus Heymatland, fremdes Land, *Kuslik*, 665 BF

In diesem Zitat spricht Bastan Munter von der Aufgabenteilung, die der Entstehung des Großhandels zugrunde liegt: Ein Großhändler, der auch den Kleinhandel seiner Heimatstadt kontrollieren wollte, müsste mit der heftigen Gegnerschaft aller Krämer rechnen. Diesen Kleinhändlern den Verkauf an den einzelnen Kunden zu überlassen, der mal ein Stein Mehl, mal ein Schank Wein braucht, ist für den Großhändler nicht nur klug, sondern es erhöht sogar seine Gewinne, weil er viel weniger aufwändige Ladengeschäfte tätigen muss, deren Buchhaltung er bezahlen müsste.

Für den lokalen Kleinkrämer hat der Kauf beim Großhändler wiederum den Vorteil, dass er seine Waren dann vor Ort erhält, wenn er sie braucht, und nicht erst monatelang bis zum nächsten Jahrmarkt oder zur nächsten Warenschau warten muss – oder sich selbst kostspielige Vorräte für lange Zeit anlegen oder die Waren über große Entfernungen hinweg beschaffen muss. Oft ist es sogar üblich, dass Großhändler ihren Kunden großzügige Zahlungsfristen einräumen, bis diese selbst die Ware an den Mann gebracht haben.

Neben den klassischen Krämern sind auch Schankwirte und Köche als Abnehmer der Waren zu nennen, die der Großhändler auf Lager hat: Kaum ein Wirt kann sich von Ernte zu Ernte den ganzen Wein in den Keller stellen, den er über das Jahr hinweg verkauft.

Eine andere wichtige Gruppe von Kunden sind für den Großhändler die örtlichen Handwerker, die die Waren nicht zum direkten Weiterverkauf, sondern als Grundlage für ihre eigene Arbeit erwerben: Sehr viele Gewerbe sind darauf angewiesen, sogar die fundamentalen Grundstoffe aus anderen Regionen einzuführen, und kaum ein garetischer Schuhmacher oder Sattler wird sich auf eigene Rechnung einen Jahresbedarf Weidener Rindsleder aus Baliho liefern lassen, stattdessen kauft er nach Bedarf bei einem örtlichen Großhändler ein oder zwei Häute, wie er sie benötigt.

Manchmal kommt es aber dennoch zu Knappheit: Wenn ein Großhändler sein Lager mit Waren füllt, bei denen er nur die vage Hoffnung hat, dass sie irgendwer irgendwann einmal aus Neugier kaufen möge, wird sein Geld bald am Ende sein: Gerade erfahrene Kaufleute legen nicht viel mehr als das bereit, was sich erfahrungsgemäß gut wieder abverkaufen lässt – wenn also aus unvorhergesehenen Gründen die örtliche Nachfrage nach einer Ware rasant steigt, werden auch die Vorräte der Großhändler bald erschöpft sein, bis die nächste Lieferung eintrifft – aber sie werden immer noch deutlich besser als der einzelne Krämer oder Handwerker darin sein, neue Lieferungen zu veranlassen.





HÄNDLERGILDEN

Eine Händlergilde ist der Zusammenschluss der Kaufleute einer bestimmten Stadt, ganz ähnlich wie die Zunft eines bestimmten Handwerks. Händlergilden sind eigenständige Gemeinschaften, die ihre Vorsteher selbst wählen und in internen Dingen nicht dem örtlichen Stadtrat unterstehen. Sie sind jedoch von dem jeweiligen Stadtherrn abhängig, der ihnen ihre Privilegien verliehen hat.

Die Gemeinschaft dient dem Zweck, Risiken gemeinsam zu schultern und damit die Gefahr für den Einzelnen zu verringern – und das bezieht sich nicht so sehr auf die Gefahren einer einzelnen Handelsfahrt: Die Gilde schützt nicht zuletzt vor ruinösen Preiskämpfen in der Heimatstadt und soll es den Machthabern schwerer machen, einzelne Kaufleute gegeneinander auszuspielen.

Doch Gilden sind nicht allein ein wirtschaftlicher Verband, sondern für die meisten Mitglieder auch ein soziales Netzwerk: Man kennt einander nicht nur, man feiert auch gemeinsam die Feste des Jahreslaufs, hat gemeinsame Zeremonien und Rituale, vermittelt einander Lehrlinge und Zöglinge und vereinbart gewinnbringende Eheverbindungen.

Wie entstanden Gilden?

Die Entstehung der aventurischen Gilden ist weitgehend ins Dunkel gehüllt: Den Tulamiden war die loyale sippenübergreifende Zusammenarbeit lange eher fremd, da der familiäre Verbund die Basis ihrer Gesellschaft darstellt. Bei den güldenländischen Siedlern hingegen berichten uralte Traditionen von Zirkeln und Kollegien, die ähnlich moderner Zünfte Menschen ohne gemeinsames Blut, aber mit gleichartigen Gewerben zusammenfassten. Ob allerdings eine direkte Verbindung zwischen jener Zeit und den heutigen Gilden besteht, ist unklar, eher scheinen die Händlerbünde jener Zeit den heutigen Handelskompanien entsprochen zu haben.

Man darf jedoch als hochwahrscheinlich annehmen, dass die meisten Gilden in Zeiten großer Unsicherheit entstanden sind, als kaum ein Kaufherr auf sich allein gestellt bestehen konnte und der Fernhandel ohne enge Kooperation fast zum Erliegen gekommen wäre. Eine oft zu hörende Behauptung lautet, dass bereits die Magierkriege der Ursprung dieser Entwicklung waren und sich die frühen Gilden dann in der Zeit der Eslamkaiser konsolidieren konnten. In jedem Falle weisen die Händlergilden vieler Reichsstädte Privilegien auf, die einem der Eslamiden zugeschrieben werden, während die heutzutage vorhandenen Dokumente mit dem Namen Rohals oder eines der Priesterkaiser durchweg in jüngeren Zeiten gefälscht wurden. (Auch wenn mitunter gesagt wird, es seien die Kopien der zwischenzeitlich verlorenen Originale.)

Von den meisten handwerklichen Zünften unterscheiden sich Händlergilden oft dadurch, dass ihre Gildensatzungen die Form von stadtherrlichen Erlassen haben, in denen der neuen Gilde bereits bestimmte Handelsprivilegien und oft auch das Recht der Anhörung in handels- und zollpolitischen Fragen zugesichert wird. Dieser förmliche Charakter der Gilde ist eine Quelle des Stolzes und trägt auch dazu bei, dass die Gilde ihre Ansprüche gut vor einem herrschaftlichen Gericht verteidigen kann – schließlich verletzt derjenige, der die Gildenprivilegien umgehen will, damit auch die Wünsche des hochadligen Stadtherrn.

Auf der anderen Seite kann sich eine Gilde nicht selbst eine neue Satzung geben oder die bestehende nach eigenem Ermessen abändern: Satzungsänderungen sind nur mit Zustimmung des Adligen möglich, der eine neue Urkunde ausstellen muss. Selbstverständlich geschieht das in der aventurischen Realität nur dann, wenn er sich auch etwas davon verspricht – und das bedeutet, dass oft ein komplizierter Kuhhandel jeder Änderung vorangeht, bei dem der Adlige für seine Mühen mit großzügigen Geldgeschenken und Darlehen entlohnt wird.

WER GEHÖRT ZUR GILDE?

Während es weitgehend unbestritten ist, dass die Großhändler einzelner Städte die ersten Gilden als ihre Gemeinschaft begründeten, wurde die Frage, ob auch Krämer aufgenommen werden, in verschiedenen Orten unterschiedlich beantwortet: In so mancher Stadt existieren die Kaufherrengilde und die Krämerzunft unabhängig voneinander, wobei letztere eine deutlich weniger vornehme Stellung einnimmt. In anderen Orten gehören auch Krämer mit zur Gilde, doch oftmals sind dann die eigentlichen Großhändler die Mitglieder Erster Klasse, die allein Aussicht auf die Wahl in wichtige Ämter haben. Hin und wieder ist diese Unterscheidung sogar in der Satzung festgelegt, wodurch die Großhändler einen formellen 'Inneren Zirkel' der weit gefassten Händlergilde bilden.

Im Prinzip gleichen die Gilden organisatorisch und funktionsmäßig den handwerklichen Zünften: So gibt es bei ihnen ebenfalls Gelage, Totenfeiern, ein spezielles Standesgericht, Hilfs- und Racheverpflichtungen und Genossentreue. Man trifft sich ein- oder mehrmals im Jahr, wählt den Gildenvorsteher und bespricht Angelegenheiten der Gilde. Aufgenommen wird man als Händler in diese Organisation, wenn man zu der gehobenen Gesellschaftsschicht gehört, einen ehrbaren Lebenswandel vorweisen und die *Aufnahmegebühr* bezahlen kann. Die weitere Auflage, *am Ort ansässig* zu sein, gilt als erfüllt, wenn man ein Kontor hat, und sei es noch so klein. So gibt es bestimmt ein Dutzend Kaufmannsgilden, in denen Stover und Emmeran Storerbrandt Mitglieder sind ...

Die Organisation einer Gilde ist meist recht simpel und frei von komplexen hierarchischen Strukturen: Die Mitglieder versammeln sich ein Mal im Jahr zur Wahl und wählen aus der Reihe der qualifizierten Kandidaten (die in der Regel Großhändler sein müssen, sofern die Gilde auch Kleinhändler aufnimmt) den *Gildenvorsteher* und oft auch einen Schatzmeister. Der Vorsteher ist für die Schlichtung von Streitfällen zwischen Mitgliedern und für die Repräsentation der Gilde nach außen verantwortlich, gerade gegenüber dem adligen Stadtherrn und dem Bürgermeister. Er sollte also ein geschickter Diplomat und Vermittler sein. Ein mächtiger Vorgesetzter der anderen Händler oder gar ein selbtherrlicher Tyrann ist er so gut wie nirgends, denn dafür sind die einzelnen Großhändler einfach zu unabhängig gesonnen.

Der *Schatzmeister* verwaltet sowohl die Kasse, aus der die Gilde ihre Kosten bezahlt, als auch die Gildenbank, bei der die einzelnen Mitglieder und Gastmitglieder ihre Guthaben einrichten können.

Manche Gilden haben auch einen fest berufenen Gildensekretär oder *Schriftführer*, der anders als die übrigen Gewählten ein



festes Gehalt empfängt und sich dafür um die Korrespondenz und organisatorische Führung der Gildendinge kümmert. Dies ist vor allem in den größeren Städten zu finden.

Sehr unterschiedlich ist auch, ob die Gilde ein eigenes *Gildenhau*s besitzt: Kaufleute sind oft unwillig, viel Geld für reine Repräsentation auszugeben, und nur selten erledigt die Gilde so viele Aufgaben, dass sie dafür ein eigenes Gebäude benötigt: Selbst in manchen großen Städten werden den Gildendingen einfach einige Schränke und Truhen im Kontor des gewählten Vorstehers eingeräumt.

Wenn ein Gildenhau besteht, dann dient es oft mindestens einem weiteren Zweck: Manchmal ist es auch ein sehr sicheres Haus, in dem die Gildenkasse aufbewahrt wird und einzelne Mitglieder sichere Kammern für hochpreisige Waren anmieten können, die sie ihren eigenen Speicherhäusern nicht anvertrauen mögen. In anderen Städten dient das Gildenhau als eine gastfreie Herberge für kaufmännische Besucher aus anderen Städten auf dem Niveau eines gehobenen Hotels, in dem die Gilde einige Räume für eigene Zwecke reserviert hat.

DER GILDENZWANG (UND WIE MAN IHN UMGHT)

In fast allen Städten Mittel- und Nordaventuriens besteht die Notwendigkeit, Mitglied der Gilde zu sein, um Handel treiben zu dürfen. (Was genau "Handel treiben" bedeutet, variiert einigermaßen und soll später dargestellt werden.) Außenseiter betreiben ihre Geschäfte gegen das Gesetz und sind daher jederzeit erheblichen Strafen bis hin zur Beschlagnahmung allen mitgeführten Besitzes unterworfen, in wilderen Städten außerhalb des Mittel- und Horasreichs wird sogar von Zeit zu Zeit die Todesstrafe angedroht.

Dennoch ist es selbstverständlich unmöglich, dass sich eine Stadt völlig gegen auswärtige Handelsleute abschottet: Die eigenen Kaufleute können unmöglich alle Teile Aventuriens bereisen und die dortigen Waren in ihre Heimat schaffen. Im Grunde ist die Gilde also keine Einrichtung, um die Außenwelt draußen zu halten, sondern dient eher dazu, an ihrer Zulassung zu verdienen. Wie das im Einzelnen aussieht, kann von Stadt zu Stadt variieren. Da die Umstände zwar wechseln, im Grunde aber nur für das Recht gezahlt wird, auch als Fremder Kaufmannshandel zu treiben, soll nur knapp darauf eingegangen werden:

☞ **Gastmitgliedschaften:** Der Fremde wird gegen Gebühr für bestimmte Zeit in die Gilde aufgenommen, oft mit Handels-, aber ohne Wahlrecht (passiv wie aktiv) und ohne Stimmrechte bezüglich der allgemeinen Gildenspolitik. Wird ein kompletter Jahresbeitrag gefordert, so soll dies meist den Gast von Gelegenheitsbesuchen abbringen und dazu animieren, öfters die Stadt zu besuchen, damit sich seine Ausgabe auch lohnt. Umgekehrt fordern Städte mit bestimmten Jahreszeitfesten und Messen oftmals Gebühren, die weit unter dem Jahresbeitrag eines echten Mitglieds liegen.

☞ **Einheimische Makler:** Auswärtige Kaufleute dürfen nicht mit den Kunden direkt verhandeln, sondern müssen sich ein Mitglied der einheimischen Händlergilde als Vermittler nehmen. Der Makler verdient naturgemäß an der 'Bearbeitungsgebühr' für diese Geschäfte, so dass es eine gewisse Rivalität um diese lukrative Rolle gibt. Mancherorts kann der Gildenmeister die interessierten Händler den auswärtigen Kaufleu-

ten zuweisen (ein erheblicher Machtfaktor), in anderen erfolgt die Zuweisung anhand der Reihenfolge auf speziellen Listen. Es kommt nur sehr selten vor, dass sich ein auswärtiger Händler seinen Makler selbst suchen darf.

☞ **Formalisierte Strafgebühren:** Es wird einfach an- und hingenommen, dass der Auswärtige gegen die örtlichen Regeln verstößt und ihm werden für alle Geschäfte pauschale 'Geldstrafen' von einigen Dukaten auferlegt, zu zahlen an die Bank der örtlichen Gilde.

☞ **Bank- und Wechselgebühren:** In gewisser Weise eine Kombination der drei vorigen Konzepte, die darin besteht, dass der auswärtige Händler beim Erreichen der Marktstadt ein Guthaben bei der Gildenbank einzahlt und dafür formal zum Mitglied wird, solange sein Guthaben besteht. Von diesem Guthaben werden sowohl alle Gebühren als auch beim Handeln gezahlte Gelder abgezogen – in gewisser Weise agiert die Bank damit als Makler. Meist löst der Auswärtige bei der Abreise seine Bankrechnung auf, mitunter bleibt sie jedoch (mit einer gewissen Summe, die die laufenden Gebühren abdeckt) für die Zukunft bestehen, wenn er die Stadt wieder besucht. Das kostet ihn zwar Geld, erhöht aber auch das Wohlwollen des Bankmeisters bei zukünftigen Geschäften.

In der Praxis kann gesagt werden, dass sich die Abgaben des Gildenfremden für das Privileg, Handel treiben zu dürfen, meist auf etwa 5 bis 15 % des Warenwertes belaufen, ganz gleich, wie diese Gebühr gerechtfertigt wird. Wie hoch sie exakt ausfällt, hängt meist davon ab, ob die fragliche Ware prinzipiell vor Ort benötigt wird oder gar begehrt ist oder eher vom Markt ferngehalten werden soll. Der *Feilschen-* oder *Handel-TaW* des fremden Großhändlers spielt hierbei eine eher geringe Rolle.

WELCHE AUFGABEN ERFÜLLEN GILDEN?

Die Gilden haben die vom Stadtherren festgelegte Pflicht, den Bürgern nur gute Waren für einen gerechten Preis anzubieten; vor allem aber sollen sie allen Mitgliedern das Auskommen sichern und Konkurrenz aus anderen Grafschaften und Ländern unterdrücken. Sie sind verpflichtet, die Interessen aller Mitglieder zu vertreten, ohne einzelne zu bevorzugen, und eher den gerechten Wettbewerb aller Mitglieder zu fördern als den Erfolg einzelner – auch wenn es in der Praxis immer erfolgreiche Großhändler geben wird, deren Wünsche eher Gehör finden als die eines einfachen Krämers.

Es muss besonders betont werden, dass Händlergilden keine Handelskompanien (s.u.) sind: Es ist überaus unüblich, dass etwa "die Ferdoker Handelsgilde" gemeinschaftlich Handel treibt, Waren besitzt, Lieferverträge abschließt, Wagenzüge ausstattet und entsendet; all jene Dinge, die eine Kompanie tut. Die Mitglieder einer Gilde wirtschaften weiterhin völlig auf eigene Rechnung und zahlen nur feste jährliche Mitgliedsbeiträge, mit denen die Gilde ihre Tätigkeiten finanziert.

GILDEN ALS EINFLUSSREICHE FÜRSPRECHER

Eine Gilde ist die Interessenvertretung der Kaufleute gegenüber der Obrigkeit und versucht nach Kräften, die Rechte und Befugnisse ihrer Mitglieder zu stärken, indem sie auf den



Stadtherrn einwirkt, Ein- und Ausfuhrzölle zu senken, die Konkurrenz durch Stadtfremde zu beschränken, die Ordnung und Sicherheit auf Märkten und Straßen zu erhöhen und ähnliches mehr. Zum Teil ist sie damit einfach ein Schutzverband zur Wahrung gemeinsamer Interessen, aber vielerorts ist sie auch eine Monopolorganisation: Jeder Kaufmann, der in der Stadt Handel treiben will, muss ihr zumindest pro forma beitreten.

GILDEN ALS KARTELLE

Wenn alle Händler einer Stadt eine gemeinsame Preisabsprache einhalten und nur Gildenmitglieder legal Großhandel treiben dürfen, können sie die Preise der gehandelten Güter diktieren und haben dabei kaum etwas von der Obrigkeit zu befürchten, solange sie weder die Interessen des Adels noch die der Kirchen verletzen. Die Adligen der Umgebung sind vor allem daran interessiert, dass ihr Bedarf an auswärtigen Luxuswaren nicht überteuert ist, während die Kirchen zum Teil (gerade die der Travia und der Peraine) auch darauf achten, dass die Armen durch Teuerung nicht noch weiter ins Elend gestoßen werden.

GILDEN ALS GUTACHTER UND QUALITÄTSAUFRICHTER

Oft übt die Gilde auch eine gewisse Qualitätskontrolle aus: Es ist weithin üblich, dass ein Kaufmann eine Probe seiner importierten Ware einem Experten der Gilde vorlegen muss, der dann nach ausführlicher Warenbeschau eine Wertung vornimmt – und diese Einstufung entscheidet, welchen Preis der Händler an diesem Ort verlangen darf (und muss), um weder die anderen Händler zu unterbieten noch die Kunden durch überteuerte Ware zu verärgern. Auch für Gutachten bei einem Streit über die Qualität gelieferter Ware ist die Gilde da. In der Praxis zieht sie dabei meist ansässige Handwerksmeister von gutem Ruf als Gutachter heran.

GILDEN ALS HANDELSREGISTER

Die Gilde muss in aller Regel die Liste ihrer Mitglieder mit samt der Lage ihrer Hauptkontore öffentlich zugänglich machen, damit jeder Bürger überprüfen kann, ob ein angeblicher Händler auch wirklich ein Gildenangehöriger ist. Gerade für Geschäftsfreunde aus anderen Städten ist es oft wichtig, nachschauen zu können, ob der wortgewandte neue Bekannte wirklich Haus, Hof und Guthaben besitzt oder nur ein geschickter Schwindler ist.

GILDEN ALS SCHLICHTUNGSGESTELLEN

Wie bereits erwähnt, haben Gilden meist ihre eigene Gerichtsbarkeit, die in Fällen von Streit über die Erfüllung oder Nichterfüllung von Handelsverträgen eingreift, um Meinungsverschiedenheiten schnell und möglichst einvernehmlich beizulegen, damit kein langfristiger Streit die Geschäfte belastet und bislang Unbeteiligte dazu verleitet, Partei zu ergreifen, da dies die Stimmung gründlich vergiften könnte. Nahezu alle Gilden haben als Teil ihrer herrschaftlichen Sat-

zung das Privileg, in Handelsfragen endgültige Entscheidungen zu fällen, die nicht vor ein adliges Hochgericht gebracht werden können; zumindest sofern alle Beteiligten Mitglieder der gleichen Gilde sind.

GILDEN ALS HANDELSBANKEN

Es wurde im Kapitel über Geldgeschäfte bereits beschrieben, doch es kann nicht oft genug gesagt werden, dass in vielen Städten die Bank der Händlergilde die wichtigste Finanzkraft ist, die sich fast exklusiv um Geldwechsel, Kreditvergabe und Investitionen in Handelsunternehmungen kümmert.

GILDEN ALS INFORMATIONSQLLE

Eine weitere Aufgabe ist die Beratung der Mitglieder: In verschiedenen Fragen des Handels können sie sich über Wege und Märkte informieren lassen, aber auch über den Ruf gildenfremder Zulieferer und Abnehmer; zusätzlich werden auch erste Kontakte zu den Großhändlern anderer Städte vermittelt. Manche Gilden geben einiges Geld aus, um ihren Mitgliedern hier aktuelle und korrekte Informationen bieten zu können. Vor allem aber in den oft sehr verwirrenden Angelegenheiten der örtlichen Handelsgesetze bieten Gilden mitunter gute Rechtsberatung, was die Gepflogenheiten und Rechtsbräuche anderer Länder angeht.

GILDEN ALS AUSBILDER

Schließlich sei noch erwähnt, dass auch die Ausbildung zum Kaufmann oft über die Gilde organisiert wird, indem sie Lehrlinge vermittelt und gelegentlich den Wissensstand der jungen Leute überprüft und am Ende förmliche Bescheinigungen ausstellt – auch wenn die Schulung von Kaufleuten weit weniger formell geregelt ist als die eines Handwerkers in seiner Zunft.

GILDEN ALS WARENBÖRSEN

Es ist nicht unüblich, dass ein Großhändler irgendwelche Waren nicht nur für den Verkauf an Krämer und Handwerker ankauft, sondern auch für den Handel mit anderen Großhändlern – die etwa auch bestimmte Produkte im Sortiment haben wollen, aber keine Kontakte zu deren Herstellern haben. Daher dienen Gildenhäuser mitunter auch als Börsen für solche Massengüter, die entweder direkt vor Ort den Besitzer wechseln oder aber nur auf dem Papier gehandelt werden: So kann ein Kaufmann einen Teil der neu erworbenen Lieferung bereits weiterveräußern, ehe die Lieferung überhaupt eingetroffen ist. Der Preis für diese Ware wird bei Vertragsabschluss festgelegt, und da der echte Marktpreis bis zum Liefertermin durch überraschende Verknappung oder ein Überangebot deutlich abweichen kann, sind solche Geschäfte sehr spekulativ und können wahre Reichtümer begründen oder vernichten. Während die beteiligten Händler über Preise, Liefertermine etc. entscheiden, übernimmt die Gilde die Bereitstellung der Räume für die Verhandlung, die Beglaubigung der Händler und Verträge und dergleichen Rahmenbedingungen.





GILDEN ALS ARBEITSVERMITTLER

In vielen Städten ist es üblich, dass ein Kaufherr, der neue Fuhrleute, Maultiertreiber, Lagerarbeiter oder Schreiber einstellen will, die Gilde davon in Kenntnis setzt, während sich umgekehrt Arbeitssuchende an die Gilde wenden, so dass offene Stellen schneller besetzt werden können als wenn jeder auf eigene Faust sucht. Mitunter stellen Händlergilden sogar eine Art Söldneragentur dar, die Bewaffnete in Positionen als Lagerwächter, Leibgardisten oder Karawanenbegleiter vermitteln.

Zugleich agieren Gilden auch in gewissem Rahmen als Rettungsnetz, indem sie gescheiterten Kaufleuten bezahlte Tätigkeiten als Angestellte bei anderen Händlern vermitteln, doch wenn das auch vor dem Verhungern rettet, ist dieser letzten Ausweg mit enormem Ansehensverlust verbunden. Von der oft recht großzügigen Versorgung verunglückter Handwerker (und ihrer Angehörigen bzw. Hinterbliebenen), wie viele Zünfte es praktizieren, sind die meist weit individualistischen Kaufmannsgilden weit entfernt.

GILDEN UND ABENTEURER

Händlergilden unterstützen mitunter die Unternehmungen ihrer Mitglieder auch dadurch, dass sie angeheuerte Abenteurer und Feldforscher aussenden, um wenig bekannte oder unerforschte Gebiete auf ihre wirtschaftliche Nützlichkeit hin zu untersuchen – zum Beispiel, ob es dort Einheimische gibt, die an Waren der Zivilisation interessiert sind und ihrerseits interessante Tauschobjekte zu bieten haben. Das Wissen, das solche Expeditionen zurückbringen, steht jedem Gildenmitglied zur Verfügung, wird aber nicht mit anderen Gilden geteilt – oder nur gegen einen angemessenen Preis.

PERSÖPLICHE VERBINDUNGEN

Der zwischenmenschliche Zusammenhalt innerhalb einer Kaufherrengilde ist in den meisten Fällen geringer als in einer Handwerkerzunft. Das liegt nicht notwendigerweise an stärkerem Konkurrenzdenken und mehr Eigennutz, sondern ist schlicht darin begründet, dass erfolgreiche Großhändler im Gegensatz zu Handwerkern nicht davon abhängig sind, dass man sich durch dick und dünn zur Seite steht und freundschaftliche Bande pflegt. Dementsprechend sind viele gesellschaftliche Kontakte oftmals eher oberflächlich. Dennoch bildet die Händlergilde oft einen traditionellen Rahmen für Kontaktpflege und gemeinschaftliche Veranstaltungen.

DIE GEMEINSAME TAFEL

Wie auch bei vielen Zünften ist es bei Händlergilden oftmals der Brauch, eine gemeinsame Tafel zu pflegen, einen 'Stammtisch' in einer angesehenen Speisegaststätte, wo sich ein Mitglied ohne weitere Kosten zum Mittag- oder Abendmahl einfinden kann – die damit verbundenen Kosten werden vom Mitgliedsbeitrag gedeckt und der Wirt dafür bezahlt, stets das stattliche Tagesgericht in ausreichender Menge bereit zu halten. Die hier eingenommenen gemeinschaftlichen Mahlzeiten sind weit mehr als eine Annehmlichkeit – bei den Gesprächen an der Tafel wird oft viel Gildenpolitik gemacht und auch un-

ter einzelnen Mitgliedern so manches einträgliche Geschäft vereinbart.

Nicht selten ist es der Stolz der Kaufmannsgilde, die gemeinschaftliche Tafel im Ratskeller der Stadt zu haben, wenn ein solcher besteht, und dadurch jedermann deutlich vor Augen zu führen, wie eng man mit der örtlichen Obrigkeit verbunden ist und wie gut man mit ihr steht.

GILDENFESTE

Nahezu alle Händlergilden kennen ein oder zwei Feiertage im Laufe eines Jahres, die gemeinschaftlich als Fest der ganzen Gilde begangen werden. Häufig sind das keine speziellen Termine, die sich auf den Gründungstag oder andere gildeninterne Jubiläen beziehen (auch wenn es das mitunter ebenfalls gibt), sondern Feiertage, die ohnehin lokal begangen werden – und dann eben im Kreise der Gilde als eine Art vergrößerter Familie: Kaufrfrauen und Händler bringen zu diesen Anlässen Gatten und Kinder mit und mit etwas Glück finden vielleicht zwei Heranwachsende aneinander Gefallen, die dann später vorteilbringend angetraut werden können.

ZÖGLINGE

So wie befreundete Häuser des Adels oftmals den Brauch pflegen, ihre Kinder bei der anderen Familie aufwachsen zu lassen, um die Verbindung zu kräftigen, betreiben auch manche wohlgestellten Handelshäuser diese Art von Kontaktpflege: Man gibt den Nachwuchs recht früh (oft schon mit acht oder neun Jahren) bei einem anderen Händler in die Lehre, wo er das Lesen und Schreiben, die Rechenkunst und Warenkunde erlernt; zugleich nimmt man Lehrlinge aus dessen Haushalt bei sich auf.

DIE MACHT DER GILDEN

Ein häufiger Streitpunkt der Gildenpolitik ist die Frage, wie viel von den Kosten ihrer Aufgaben über die pauschalen Mitgliederbeiträge und wie viel über spezifische Gebühren für Einzeldienste gedeckt werden sollen: Sind die Beiträge hoch und ist die Gildenkasse gut gefüllt, kann sie viel erreichen, dann jedoch auf Kosten der Mitglieder, die wenig von solchen Diensten haben. Wird hingegen von Fall zu Fall abgerechnet, ist es für den einzelnen Kaufmann gerechter, aber der Kassenstand ist weit schlechter planbar und vieles kann aus Mangel an Kapital gar nicht unternommen werden.

Daher lässt sich durchaus sagen, dass eine Gilde stets nur so mächtig ist, wie ihre Mitglieder sie werden lassen – und je bedeutender die Mitglieder an sich schon sind, desto weniger nützt ihnen eine mächtige Gilde: Gareth als größte Stadt Aventuriens etwa hat so erfolgreiche Kaufherren, dass ihr Zusammenschluss zur Gilde nur wenig eigene Befugnisse, Mittel und Möglichkeiten hat, gerade weil jedes größere Mitglied im Zweifelsfall auch gut allein zurecht käme. In den kleineren Städten haben die Großhändler dagegen weit besseren Kontakt untereinander und sind stärker auf Zusammenhalt angewiesen, deshalb stellen die Gilden dort einen weit mächtigeren Faktor in der Stadt und Grafschaft dar. Da es in den Städten des Horasreiches keinen Gildenzwang gibt, sind dort die freiwilligen Zusammenschlüsse von Händlern dem Charakter nach Handelsgesellschaften, selbst wenn sie 'Gilde' oder 'Collegium' heißen.



Dem Adel gegenüber treten die Gilden mitunter auch als Vermittler größerer Warenlieferungen auf, und ebenso sind es häufig adlige Großgrundbesitzer, von denen Kaufleute landwirtschaftliche Produkte erwerben. Da viele Adlige ausgiebigen Kontakt zu 'Krämerseelen' ablehnen, akzeptieren sie oft nur einen Bevollmächtigten der Gilden als Sprecher für die Kaufleute einer Region. Auch sind Gildenbanken häufig die wichtigsten Geldgeber, wenn ein Graf oder Herzog für einen



Feldzug, ein Turnier, eine vornehme Hochzeit oder einen anderen Anlass einen stattlichen Kredit aufnehmen will: Auf der einen Seite ist ein solches Darlehen oft recht unsicher, da die Gilde wenig tun kann, einen säumigen Hochadligen zur Zahlung zu zwingen, auf der anderen Seite bedankt sich der Adlige oft mit Handelsprivilegien, die ihm wenig, den Händlern der Gegend aber sehr viel bedeuten. Auch werden so manche Adlige in Fragen von Zöllen und Steuern den Worten der Gilde viel Gehör schenken, solange es nicht ihr eigenes Einkommen berührt.

Was Händlergilden und die städtische Politik angeht, ist die Verbindung überaus eng. Da der (meist zwölfköpfige) Stadtrat ohnehin in nahezu allen Städten exklusiv aus der Schicht der großbürgerlichen Patrizier und Kaufherren besetzt wird, ist er oft mit der Führungsschicht der Handelsgilde identisch. Der von den Ratsherren gewählte Stadt- oder Bürgermeister ist oft ein gewesener Gildenvorsteher oder umgekehrt. Wenn die Stadt einem Grafen oder Landesherren gehört, der einen Stadtvogt anstelle eines Bürgermeisters eingesetzt hat, ist das Verhältnis zwischen diesem Vogt und dem Handelsgildenvorsteher oft sehr vielschichtig und der Gildenvorsteher tritt dann gerne als der Sprecher der gesamten Bürgerschaft gegenüber dem Stadtvogt auf.

Da die Ratsherrenwürde ehrenamtlich ist, können es sich nur die Wohlhabenden leisten, sie auszuüben, ist sie doch mit allerlei Kosten verbunden. Heutzutage werden die Stadträte meist auf ein Jahr gewählt, nach dessen Ablauf entweder die Bürgerversammlung, oder, weit häufiger, der alte Rat den neuen Rat beruft. Dieser häufige Wechsel ist schon aus finanziellen Gründen notwendig, denn die Ratsherren müssen sich als großbürgerliche Kaufleute auch um ihre Geschäfte kümmern können. In manchen Städten ist ein Drei-Jahres-Turnus üblich, bei dem sich der reiche Großhändler ein Jahr nebenbei um Gildendinge, ein Jahr als Ratsherr um Stadtangelegenheiten und ein Jahr ausschließlich um das eigene Geschäft kümmert.

Zwei Ratsämter sind dabei besonders hervorzuheben, weil sie das Kaufherrenleben besonders eng berühren: Der *Kammerherr* ist verantwortlich für die Erhebung von direkten und indirekten Steuern und die Verwaltung des Zoll- und Münzwesens und des städtischen Vermögens, während der *Marktherr* zuständig ist für die Überwachung der Maße und Gewichte und die Kontrolle der Qualität und Preise der Lebensmittel und anderer Waren.

Uns ist bewusst, dass diese Beschreibung sehr oft relativierende Begriffe wie "meist", "oft" oder "in der Regel" benutzt. Das geschieht mit voller Absicht, denn unserer Meinung nach ist für das Spiel nichts gewonnen, wenn im Detail festgelegt ist, wie die Gilden von Punin, Norburg oder Salza organisiert sind. Wirklich relevante Beschreibungen zu Details der Gildenstruktur finden Sie in den Stadtbeschreibungen der jeweiligen Regionalspielhilfen. Darüber hinaus wollen wir bewusst dem Spielleiter die Freiheit lassen, sich nach eigenem Ermessen zu entscheiden und den Städten die Gildenordnung zuzuschreiben, die am besten zu seinen geplanten Abenteuern passt.



HANDELSGESELLSCHAFTEN

Seit eh und je ist es üblich, dass sich Kaufleute zusammentun, um gemeinsam besser einer Gefahr trotzen zu können: Schon als die ersten Norbarden aufbrachen, taten sie das in größeren Gruppen. Vor allem gebrauchten den Namen *Handelskompagnie* oder *Handelsgesellschaft* diejenigen Kaufleute, die ihren Handel dergestalt gemeinschaftlich treiben, dass sie so wohl Gewinn als auch Verlust miteinander teilen.

Die Risiken des Fernhandels sind nun einmal sehr groß, und eine Pechsträhne, eine kleine Fehleinschätzung der Märkte oder auch ein Laune der Götter können einen gestandenen Kaufmann um Haus und Hof bringen. Daher streben viele Händler verständlicherweise danach, die Gefahren des Ruins zu verringern, und tun sich deshalb mit anderen Kaufherren zusammen, um eine Handelskompanie zu gründen, und teilen damit sowohl Einkünfte als auch Gefahren.

Heutzutage ist die Errichtung einer Händlergemeinschaft ein komplexer Vorgang mit vielen Regelungen, die sicherstellen sollen, dass Risiko und Gewinn jeweils angemessen verteilt werden: Wer viel einsetzt, soll auch viel herausbekommen (können), wenn das Schicksal der Unternehmung wohl gesonnen ist.

Denn während es in früheren Zeiten so war, dass jeder Kaufmann sein gesamtes Vermögen in die Geschäfte der Gesellschaft einbrachte, kann heute jeder selber den Betrag bestimmen, mit dem er Teilhaber wird. Dabei verlangen viele Gesellschaften natürlich eine Mindestbeteiligung, die zeigen soll, dass es der Teilhaber auch ernst meint.

BEZEICHNUNGEN

Die Ausdrücke *Kompanie* oder *Gesellschaft* sind weitgehend gleichbedeutend, wobei der erste Ausdruck grob gesagt südlich der Nordgrenze Almas und Araniens üblicher ist, der zweite nördlich davon. Im Horasreich schreibt man das Wort gerne als *Compagnie*, während es im Norden mitunter anstelle von Gesellschaft gebraucht und oft altertümlich *Kumpaney* geschrieben wird.

»Sollen große Handels=Compagnien für sich und für die allgemeine Staats=Oeconomie Nutzen stiften, so ist dabey auf folgende Punkte Rücksicht zu nehmen: Primo) dasz eine gute Wahl solcher Handelszweige getroffen werde, die das Reich entweder zu eigener Consumption oder zur Verschönerung seiner Institutionen nützen kann. Denn wählet man solche Artikel, die bloß durch auswärtigen Absatz distribuiert werden, so profitirt davon zwar freylich die Staats=Oeconomie wohl etwas; allein der Nutzen verbreitet sich bey weitem nicht so allgemein unter alle Nahrungsstände, und es ist überhaupt in einem Lande nur wenig auf den Handlungsvortheil zu rechnen, wenn die Landeshandlung nicht in der Spedition ihren Fokus hat. Secundo) gehört eine gute Berechnung dazu, um den Fundus zu den vorgesetzten Operationen wohl und richtig abzumessen. Tertio) Es musz die-

DER UNTERSCHIED ZU HÄNDLERGILDEN

Eine der größten Unterschiede zwischen einer Händlergilde (s.o.) und einer Handelskompanie besteht darin, dass die Gilde keine Geschäfte auf eigene Rechnung macht, mit denen sie direkt in Konkurrenz zu einzelnen Angehörigen treten würde. Es ist allerorten eine ungeschriebene Regel, dass die mit den Mitgliedsbeiträgen bezahlte Gildenleitung nicht mit diesen Mitgliedern konkurrieren darf. Händlergesellschaften werden ausdrücklich zu dem Zweck gegründet, spezialisierten Handel zu treiben und dadurch mit anderen Händlern zu konkurrieren, die nicht an der Gesellschaft teilhaben.

FREIWILLIGKEIT

Während eine Gilde der unvermeidliche Zusammenschluss aller Kaufleute einer Stadt ist (man könnte ihn auch erzwungen nennen), ist eine Gesellschaft immer auf dem freiwilligen Zusammengehen aller Beteiligten gekennzeichnet, die sich von dieser Kooperation Vorteile versprechen und die einen gemeinsamen Zweck verfolgen. Daher kann ein Händler einer solchen Gesellschaft in der Regel auch nur beitreten, wenn alle bisherigen Gesellschafter zustimmen. Nur einige sehr große Kompanien erlauben, dass ein bislang außen stehender Kaufherr sich in die Gruppe einkauft, indem er auch ohne ausdrückliche Einladung einen gleich großen Geldanteil wie die anderen in die gemeinsame Geschäftskasse einzahlt.

BEFRISTETE DAUER

Die meisten Händlergesellschaften sind auf befristete Zeit gegründet, nämlich um eine bestimmte Handelsunternehmung durchzuführen – zum Beispiel bis ein in die Ferne entsandtes Schiff oder ein Wagenzug wieder zurückgekehrt ist und die mitgebrachte Ladung verkauft wurde. Zwar gibt es auch Gesellschaften, die schon seit Jahrzehnten in einem erfolgreich bestimmten Geschäftsbereich tätig sind, aber selbst bei ihnen ist es üblich, dass der grundlegende Vertrag alle zwölf Jahre von den Beteiligten erneuert bzw. verlängert wird.

DIE FÜHRUNG EINER HANDELSKOMPAÑIE

ser Fundus, unter einer Direction erfahrener, und von der auswärtigen sowohl als besonders einheimischen Handlung genaue Kenntnis habenden Vorsteher in der bestmöglichen Ordnung dirigiert werden.«

—aus einem Memorandum des horasischen Staatsministers
Abelmir von Marvinko, Vinsalt, 1023 BF

Da die ersten Handelskompanien im Horasreich begründet wurden, haben sie dort auch ihre übliche organisatorische Form erhalten.

Deshalb ist es bei nahezu allen Kompanien so, dass die Teilhaber eine Reihe von Direktoren wählen, die gemeinsam mit klarer Aufgabenverteilung die Geschäfte der Kompanie führen.



Nahezu immer gibt es einen *Schрифführer*, der wichtige Beschlüsse niederschreibt und die meiste Korrespondenz erledigt. Dem *Schatzmeister* obliegt die Führung des Kassenbuches, die Kalkulation der Einnahmen und Ausgaben, kurzum die Verwaltung der Finanzen und Besitztümer der Gesellschaft. Der *Vorsitzende* hat die Ehre und Aufgabe, die Kompanie zu leiten und nach außen zu repräsentieren. Die Satzungen der meisten Logen übertragen ihnen tatsächlich oft weit reichende Befugnisse, wie sie die Tagesgeschäfte der Kompanie abwickeln; dafür müssen sie sich aber jährlich rechtfertigen. Ja nach Art

des Gewerbes kommt oft noch ein *Nautischer Direktor* oder *Fahrtenmeister* für die Seefahrt, ein *Rüstmeister* für das Söldnerwesen oder ein *Werkmeister* für Manufakturen hinzu, um nur einige mögliche Funktionen zu nennen.

Nicht selten wird erwartet, dass sich ein Direktor anders als die übrigen Teilhaber mit seinem gesamten Vermögen am Geschäftsrisiko beteiligt, damit er so gezwungen ist, wirklich akkurat und nach besten Kräften zu wirtschaften, statt sich vor allem um andere Dinge zu kümmern und die Direktorenwürde als reinen Ehrentitel zu betrachten.

GESCHÄFTSZWECKE

Offensichtlich wird eine Handelskompanie mit dem Ziel gegründet, für die Mitglieder einen größeren Profit zu erwirtschaften als es möglich (oder wahrscheinlich) wäre, wenn sie ihre eingesetzten Dukaten einzeln investieren würden. Jenseits dieser Grundlage aber gibt es ungezählte verschiedene Versuche, wie einzelne Gesellschaften dieses Ziel erreichen wollen.

Manufaktur mit mehr Geld zu beginnen, als der Einzelne aufbringen kann. Die Errichtung derartiger Bauwerke und ihr Betrieb ist deshalb eine typische Aufgabe, für die eine spezielle Händlerkompanie begründet wird.

SPEZIFISCHE ZWECKE

Handelskompanien werden oft für eine bestimmte Tätigkeit ins Leben gerufen – um den Seehandel mit einer bestimmten Region aufzunehmen, eine Großwerkstatt für Spieluhren zu errichten oder ein Halbbanner berittene Söldner für Wach- und Geleitedienst zu unterhalten. In einem solchen Fall wissen die Gründungsmitglieder der Gesellschaft genau, was sie anstreben, und können den handelnden Direktor wählen, der für eine solche Aufgabe besonders qualifiziert erscheint.

Auf der anderen Seite bedeutet ein eng festgeschriebener Geschäftszweck natürlich auch, dass die Kompanie auf neue Erkenntnisse und plötzliche Veränderungen nur sehr schwerfällig reagieren kann: Wenn sich erweist, dass in einem anderen Land bessere Geschäfte zu machen sind oder der Söldnermarkt eher nach schwer gepanzerten Fußkämpfern verlangt, kann die Satzung nicht einfach ignoriert werden. Bis die Zustimmung aller Mitglieder eingeholt ist, mag die günstige Gelegenheit schon wieder verstrichen sein. Doch andererseits liegt manchmal auch ein großer Wert darin, eine ruhige Hand zu haben und keine hektischen Änderungen am Geschäftskonzept vorzunehmen – das ist nun einmal das Wesen des an Unwägbarkeiten reichen aventurischen Wirtschaftslebens.



DIE ERRICHTUNG EINER MANUFAKTUR

Gerade im Horasreich, wo die Handwerkerzünfte seit einigen Jahrzehnten kaum noch Macht besitzen, ist es für wohlhabende Geldgeber recht leicht, die obrigkeitliche Erlaubnis zur Errichtung einer Manufaktur zu erhalten. Eine solche Einrichtung soll den städtischen Armen und teilweise auch den ländlichen Wanderarbeitern Lohn und Brot verschaffen, zugleich aber dem Land ein zusätzliches Maß an Handelwaren einbringen. Aber auch in diesem Gewerbe gilt, dass der große Gewinn mit großem Einsatz an Geld und Arbeitskraft kommt – eine Manufaktur, die in einer kleinen Kammer vier Leute beschäftigt, ist nicht annähernd so erfolgreich pro Arbeiter wie ein eigenes Gebäude mit fünfzig Beschäftigten., da viele Anschaffungen bei beiden Betriebsgrößen gleichermaßen getätigt werden müssen. Daher ist es in der Praxis oft nötig, eine neue

DIE AUSTRÜSTUNG EINES KAPERSCHIFFS

Auch ein Schiff zu erwerben (oder bauen zu lassen) und eine Mannschaft anzuheuern ist sehr kostspielig, von der Ausstattung mit der oft nötigen Bewaffnung und dem Befüllen mit Handelswaren ganz zu schweigen. Vor allem aber ist es natürlich riskanter als die Begründung einer Manufaktur: Zwar kommt es bei letzterer mitunter zu Sabotageakten wütender Handwerksgesellen, die die neue Konkurrenz hassen, doch es ist sehr selten, dass eine Manufaktur im Sturm mit Mann und Maus versinkt. Bei Schiffen hingegen ist das beklagenswertere recht gewöhnlich, von den Gefahren durch Riffe, Meutereien oder Seeräuber ganz zu schweigen. Kurzum, das Risiko bei der Seefahrt ist deutlich größer und deshalb die Ausrüstung von Handelsschiffen ein typischer Anlass, zu dem sich mehrere Kaufleute zu einer Kompanie zusammenschließen.



DIE AUSRÜSTUNG EINES KAPERSCHIFFS

Ganz gleichgültig, wie gefährdet ein Handelsschiff ist, ein Kriegsschiff ist selbstverständlich in einer noch riskanteren Lage, denn schließlich sucht es aktiv nach Kämpfen. Dennoch kommt es nicht selten vor, dass sich eine Kompanie von Kaufleuten zusammenfindet, um ein Kaperschiff zu erwerben, auszurüsten und auf die Fahrt zu schicken. Denn mit einem korrekten Kaperbrief haben die Besitzer einen verbrieften Anspruch auf einen großen Anteil aller eingebrachten Prisen und das kann so lukrativ sein, dass sich das Geschäft mehr als nur etwas lohnt. Die eigentlich zur See fahrenden Freibeuter sind dann also so etwas wie 'Angestellte' der Kompanie. Das Ausstatten von Kaperschiffen ist erstaunlich weit verbreitet – nicht nur in Al'Anfa, Mengbilla, Hôt-Alem oder Brabak, wo man es regelrecht erwartet, sondern auch in Festum, Kuslik, Havena und sogar Salza.

DIE AUFSTELLUNG EINER SÖLDNERKOMPAÑIE

Es ist nicht weiter ungewöhnlich, dass reiche Kaufherren Söldner anwerben, um ihre Lagerhäuser und Handelszüge zu bewachen und gegen Räuber, Schwarzpelze, Barbaren und wilde Tiere zu verteidigen. Während die meisten Kaufleute das vor allem tun, wenn eine konkrete Bedrohung vorliegt, unterhalten manche größeren Handelshäuser mehr oder weniger dauerhafte Söldnerinheiten: Dass diese vielleicht kurzfristig unterbeschäftigt sind und dennoch bezahlt werden müssen, wird durchaus in Kauf genommen, da sie im Notfall sofort verfügbar und ihre Erfahrung und Zuverlässigkeit bekannt sind, während man bei neu angeworbenen Söldlingen nie genau weiß, mit wem man sich da eingelassen hat.

Eine Weiterentwicklung ist die Gründung einer Söldnerinheit durch eine Händlergesellschaft mit dem vordersten Ziel, Geld zu verdienen: Einer Gruppe erfahrener Offiziere und Unteroffiziere (oder einem einzelnen) wird das Geld gegeben, um etwa fünfzig Kämpfer zu suchen und zu einer schlagkräftigen Söldnerkompanie zu formen. Die wird dann mit einem werbeträchtigen Namen versehen und Adligen, anderen Handelsherren oder übrigen Mächtigen angeboten, selbstverständlich zu einem Preis, der den Geldgebern im Hintergrund einen angemessenen Gewinn ermöglicht, ehe sie zu große Verluste erleidet und aufgegeben oder für viele weitere Dukaten erneuert werden muss. Neben dem Anteil an der Anmietgebühr fordern die Geldgeber oft auch einen Anteil am Erlös der Beute.

Einige bekannte Beispiele sind die von einem Konsortium aus lokalen Erzbaronen und dem Traloper Haus Kolenbrander finanzierten *Uddenberger Legion* oder auch die von einigen Erhabenen Fasars unterstützten *Tulamidischen Reiter*. Allgemein finden sich Händlergesellschaften zum Zweck der lukrativen Söldnervermittlung vor allem im Land der Ersten Sonne mit seiner Kor-Verehrung in Fasar und Khunchom.

ALLGEMEINE ZWECKE

Mitunter, wenn auch selten, wird eine Handelsgesellschaft mit keinem anderen konkreten Ziel gegründet, als mit dem gesammelten Kapital Handel zu treiben, und zwar auf die Weise, die dem Direktorium angemessen erscheint. Solche Kompanien sind im Geschäftsleben deutlich flexibler, denn

die Vorsteher können jede Gelegenheit nutzen, die ihnen profitabel erscheint, ohne durch eine strikte Festlegung der Geschäftspolitik gebunden zu sein. Daher ist die ganze Gesellschaft natürlich auch sehr abhängig von den Entscheidungen des Direktoriums, von dem nicht nur gute kaufmännische Befähigung, sondern eigentlich auch ein schon übernatürliches Gespür für zukünftige Entwicklungen erwartet wird, denn ihnen wird teilweise sogar vorgeworfen, wenn sie zwar Gewinn machen, aber weniger, als eine andere geschäftliche Entscheidung eingebracht hätte.

Ohne klare Vorgaben kann sich aber die Leitung einer Handelsgesellschaft schneller verzetteln, indem sie zu vielen verschiedenen Projekten zugleich hinterher jagt. Dazu kommt natürlich noch das Risiko, dass durch eine unglückliche Entscheidung der Direktoren das eingesetzte Geld der Mitglieder in Nichts auflöst, ohne dass diese Mitglieder überhaupt wussten, wie ihre Beiträge eingesetzt wurden.

PRIVILEGIERTE HANDELSKOMPAÑIEN

»Alldieweyl hat eine Handels=Compagnie hauptsächlich alle mögliche Bemühung und Sorgfalt anzuwenden, dasz durch ihren Beytrag der Absatz der Landes=Production vermehret und letztere bekannter gemacht werden. Freylich aber musz man durch die gemachten Versuche erst inne werden, ob die gewöhnliche Zurichtung auch da angenehm sey, wohin man einen Absatz zu machen gedenkt, oder ob auch bey der Ausbildung der Producte durch veränderten Gusto ein mehrerer Vertrieb befördert werden könne. Dergleichen Versuche gerathen indesz anfänglich schlecht, und es wird dabey zugesetzt. Hierfür, und zur Entschädigung derselben sollte die Handels=Compagnie gegenseitige sichere Beneficia haben. Ihre Bemühungen müssen dahin gehen, den Landesproducten da Absatz zu verschaffen, wohin ein einzelner Kaufmann vor sich allein nicht wohl expandiren kann. Wenn diese Handels=Compagnie aber weiter nichts unternehmen können, als was schon ein jeder einzelner Kaufmann ohne großes Risico thun kann, so braucht man sie gar nicht.«

—aus einem Memorandum des horasischen Staatsministers Abelmir von Marvinko, Vinsalt, 1023 BF

Neben den gewöhnlichen Händlergesellschaften, die nicht mehr Rechte haben als jeder gewöhnliche Kaufmann, gibt es die *privilegierten* Kompanien, die vom Herrscher ihres Stammlandes besondere Vorrechte verliehen bekommen haben. In der Regel geht es hier um die Annahme, dass ein König oder Kaiser den Außenhandel seines Landes reglementieren darf, eine Rechtslehre, die sich vom Horasreich ausgehend weitgehend durchgesetzt hat. Daraus wird abgeleitet, dass der Herrscher auch entscheiden darf, dass nur eine bestimmte Gruppe aller Kaufleute seines Reiches mit einem bestimmten Land oder Gebiet oder mit einer bestimmten Ware Handel treiben darf. Denn oft erscheint es als wichtiges Ziel überhaupt, den Export von Waren eines Landes in ein anderes zu fördern, ohne dass dabei verschiedene Händler des Landes miteinander wetteifern und die Waren des Konkurrenten schlecht machen.

Selbstverständlich schuldet die so privilegierte Gesellschaft dem Monarchen für dieses Monopol entsprechende Abgaben.



ANTEILSSCHEINE

In einer Handelsgesellschaft ist es notwendig, dass die Gründer festlegen und von einem beglaubigten Stadtschreiber, einem Akoluthen oder Geweichten des Praios oder des Phex bestätigen lassen, wie groß das Kapital ihres Unternehmens ist und wer davon wie viel eingebracht hat, sei es als bares Geld, als Rohstoffe, als Handelswaren oder auch Hilfsmittel wie Ausrüstung, Fuhrwerke oder Schiffe.

Bei großen Kompanien mit enormem Geldbedarf (und dazu zählen die allermeisten Fern- oder gar Güldenland-Handelsgesellschaften) gibt es nur einige namentlich festgelegte Teilhaber, während die große Mehrheit des nötigen Geldes über Anteilsscheine hereinkommt, die im Horasreich auch Actien genannt werden.

Manchmal recht kunstvolle Pergamente, manchmal nur bedrucktes Papier, sagen sie in jedem Fall aus, dass der namentlich nicht genannte Inhaber einen Anteil von einem Dukaten (oder einem Vielfachen davon) am gesamten Geschäftsvermögen der Kompanie besitzt; mit der Freiheit, dieselben nach Gutbefinden mit Gewinn oder Verlust wieder an einen andern zu verkaufen. Das bedeutet nun, dass die Scheine selbst zu einem begehrten Handelsobjekt geworden sind und für einige das Vielfache des genannten Wertes gezahlt wird, da jeder Käufer hofft, dass die einmaligen oder langfristigen Erträge höher sind als der bezahlte Preis. Der Preis dieser Actien steigt und fällt, je nachdem ob etwa gute oder schlechte Neuigkeiten aus den Ländern eintreffen, wo die Handelskompanie aktiv ist. (Für einen 1-Dukaten-Anteilsschein an 'Hesindiane Dallenthins Güldenlandexpedition' – einem reinen Betrugsunternehmen – wurden kurz vor dem großen Zusammenbruch 50 Dukaten und mehr bezahlt, da die Betrügerin es verstand, immer wieder Falschmeldungen zu fingieren, dass die Rückkehr ihrer kleinen Flotte mit vollen Laderäumen unmittelbar bevorstünde.)

DER UNTERSCHIED ZWISCHEN DEN ANLEIHEN DER HÄNDLERBANKEN

In gewisser Hinsicht sind die Anleihen von Gildenbanken kaum von derartigen Anteilsscheinen zu unterscheiden: In beiden Fällen zahlt jemand Geld für eine Urkunde, die ihm den Bezug von Zahlungen garantiert.

Mit Anteilsscheinen nimmt man jedoch viel mehr Anteil am Glück und Pech der jeweiligen Unternehmung. Das Geld, das man der Gildenbank geliehen hat, ist gesichert und man kann es nicht verlieren, egal was die Bank damit tut (solange sie nicht komplett untergeht, was außer im Krieg sehr selten geschieht); andererseits bekommt man auch nur die versprochenen Zinsen, egal was die Bank damit tut und welche Gewinne sie erzielt. Bankanleihen sind daher fast immer sicherer und weniger lukrativ, während man mit einem Anteilschein kann man große Gewinnbeteiligungen erhalten, aber im schlimmsten Fall auch alles verlieren kann.

MITBESTIMMUNG ÜBER DIE GESCHÄFTSZIELE

In alter Zeit wurden die meisten Handelsunternehmungen nur für ein Jahr geplant und endeten förmlich zu Beginn des Winters. Auch heute werden gewöhnlich im Boronmond die Gewinne und Verluste der letzten zwölf Monate kalkuliert und auf einer Versammlung der Teilhaber über das Geschäft debattiert, wichtige Angelegenheiten beraten, die Rechenschaft abgelegt und der auszuteilende Gewinn bestimmt.

In der Regel verleiht einem der Besitz eines Anteils auch eine Stimme bei der Beratung über die vergangenen und zukünftigen Geschäfte, oft wird es aber bei einer großen Zahl von Teilhabern bestimmt, dass jemand eine gewisse Anzahl Actien besitzen muss, um sich um die Angelegenheiten der Kompanie zu kümmern. Bei der jährlichen Beratung der Teilhaber wird, abhängig von der jeweiligen Stimmenzahl, ein neuer Leiter der Geschäfte und ein neues Geschäftsziel für das folgende Jahr bestimmt.

EINMALIGE ODER REGELMÄßIGE GEWINNAUSSCHÜTTUNG

Üblicherweise erhalten alle Teilhaber auf der jährlichen Versammlung pro investiertem Dukaten einen bestimmten Gewinnanteil. Dabei wird natürlich bei allen 'langlebigen' Handelsgesellschaften darauf geachtet, dass keine gut geführte Kompanie den gesamten Gewinn sogleich an die Teilhaber ausschüttet, denn dann wäre ja kein Geld für weiteres Geschäft im nächsten Jahr übrig. So lässt sich sagen, dass umso mehr Geld für die Gesellschaft zurückbehalten werden muss, je größer sie ist und je mehr Teilhaber es gibt. Die meisten derartigen Investitionen sind also eher auf den langfristigen Verdienst von jährlich einem Zehntel bis Zwanzigstel der Einlagen gerichtet als auf den einmaligen spektakulären Riesenerfolg, durch den der Einsatz vervielfacht wird.

TOTALVERLUST DER EINLAGEN

Selbstverständlich kann es auch vorkommen, dass eine schlecht geführte oder einfach vom Pech verfolgte Kompanie zusammenbricht – dann sind alle Einlagen und Anteile verschwunden. Es ist in Aventurien noch sehr umstritten, was geschieht, wenn nicht nur das investierte Geld verloren geht, sondern die Gesellschaft zusätzliche Schulden gemacht hat: Die saloppe Feststellung, dass die Teilhaber einfach aus dem Schneider seien, wird von den wenigsten Gläubigern geteilt, und die Behauptung, dass die bisherigen Anteilseigner ja auch hohe Verluste erlitten hätten und nun keineswegs mit ihrem sonstigen Vermögen haften müssten, stoßen bei den ebenso gut gerüsteten wie schlecht gelaunten Geldeintreibern eher auf taube Ohren. (In anderen, irdischen Worten: Das Konzept einer GmbH wurde zwar bereits von einigen, eher windigen Händlern erfunden, wird aber als "typische Gaunerei" betrachtet und nicht ernstgenommen.)

DIE AUFLÖSUNG EINER KOMPANIE

»Nun kann man zwar nicht behaupten, dass die Regierung für den schlechten Fortgang einer Handlungs=Compagnie zu haften verbunden ist, sondern sie könnte es gar wohl zu dem öffentlichen gänzlichen Verfall und Falliment der Compagnie kommen lassen. Allein, wenn eine Regierung weise ist, so wird sie es nie zu dem öffentlichen und gänzlichen Untergange einer Handlungs=Compagnie gelassen. Ein Vorfall von dieser Art machet in gantz Aventurien so viel Aufsehen, und hat so schädliche Folgen, dass er dem Staat auf vielerley Art zu großem Nachtheil gereicht. Er hinterläßt auch in den Gemüthern der Unterthanen auf lange Zeit so viel Eindruck, dass es in den künftigen Zeiten ungemein schwer hält, neue Handlungs=Compagnien und andere dem Staate heilsame Unternehmungen, wozu Einheimische und Auswärtige Geld herschießen sollen, zu Stande zu bringen.«

—aus einem Memorandum des horasischen Staatsministers
Abelmir von Marvinko, Vinsalt, 1023 BF



Zwar werden die meisten Kaufleute eine Handelskompanie bestehen und wirtschaften lassen, solange mit Gewinnen zu rechnen ist, doch selbstverständlich ist der völlige Untergang mit Verlust der Anteile nicht der einzige Weg, wie ein Gesellschaft enden kann. Wenn sich die Geschäfte als zunehmend zäh erweisen und insgesamt den Beteiligten als nicht mehr lohnend erscheint, so kann eine Kompanie auch in gutem Einvernehmen aufgehoben werden. Bei privilegierten Kompanien kann auch der Herrscher entscheiden, dass es seinem Land mehr nutzt, wenn der Handel in eine Richtung für alle Händler freigegeben wird und daher die Privilegien widerrufen, wodurch die Gesellschaft meist aufgelöst wird.

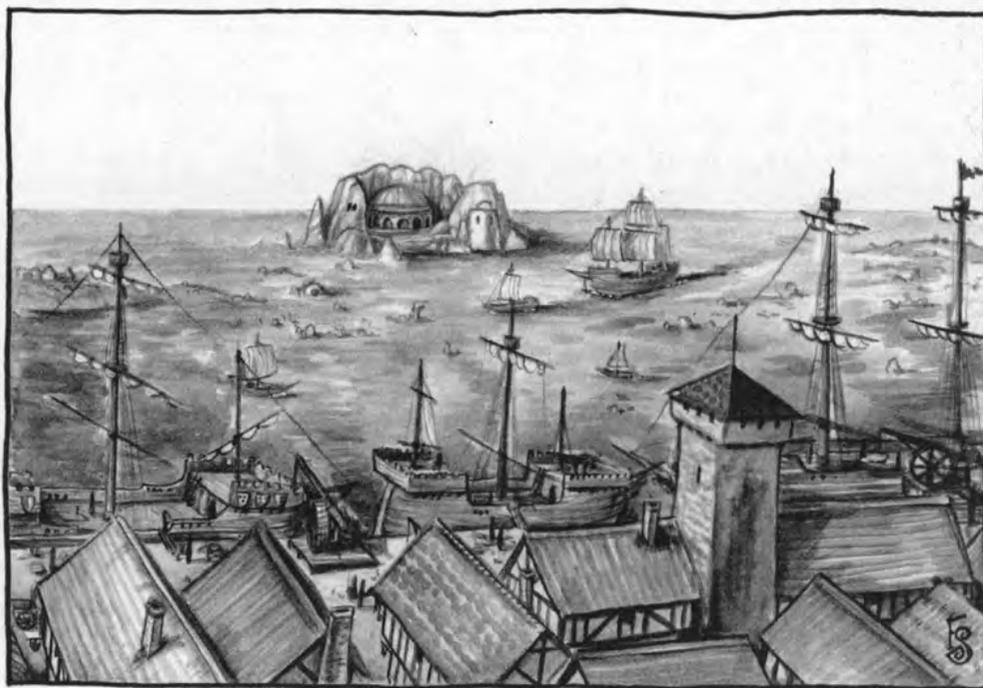
Die Anzahl an Anteilsscheinen bestimmt dann darüber, wer wie viel vom Gesamtvermögen der Kompanie erhält.

HANDELSKOMPAНИEN IM SPIEL

In erster Linie ist es natürlich interessant, die Helden auf die Spur eines überraschenderweise verlustreichen Unternehmens zu setzen, dessen Teilhaber sich allmählich Sorge machen, ob nicht der Direktor ihr Geld in seine eigene Tasche wirtschaftet. Doch kann es genauso reizvoll sein, wenn die Helden erst einmal nähere Informationen über das Risiko eines Projektes einholen wollen oder sollen. Es ist selbstverständlich möglich, dass eine Gruppe Helden gemeinsam eine Handelsgesellschaft begründet und ihre weitreichenden Abenteuer zugleich als Kampf für das Gute und als kommerzielle Unternehmungen durchführt, so dass der Heldenruhm und der monetäre Reichtum gleichermaßen wachsen. Ebenso ist es denkbar (und auch deutlich wahrscheinlicher), dass einer der oder mehrere Spielercharaktere offiziell in den Diensten einer Handelskompanie stehen und von deren Direktoren Anweisungen und Aufträge empfangen.

Beide Möglichkeiten sind aber eindeutig weniger wahrscheinlich, als dass eine privilegierte Handelskompanie als Widersacher der Abenteurer auftritt. Damit ist nun nicht so sehr gemeint, dass sie sich in einem konkreten Szenario als die böse

Macht hinter den Kulissen (oder davor) erweist. Es geht eher darum, dass die fragliche Gesellschaft als (über)mächtiger kommerzieller Konkurrent in Erscheinung tritt, was am besten gelingt, wenn die Gruppe eine Heimatbasis hat und sich



gelegentlich mit etwas Handel befasst, etwa dem einträglichen Transport von Luxuswaren. In einem solchen Fall kann sich eine Handelsgesellschaft, der vom höchsten Adligen der Heimatbasis das exklusive Handelsrecht zugestanden wurde, als hartnäckiger und unangenehmer Gegner erweisen: Irgendwo im Ausland, wo das Privileg der Kompanie greift, wird ein Handelsmann der Gesellschaft auf die Abenteurer aufmerksam, wirft ihnen unerlaubten Handel vor, und versucht, ihnen das Leben zu schwer zu machen. Zugleich aber sendet er eine Meldung an die heimatische Zentrale, die nach einiger Zeit (sofern sie sich von den Helden weiterhin gestört fühlt) die Abenteurer auch vor die Gerichte der Heimatbasis bringt.

Wie gesagt, bei einer solchen Entwicklung geht es einfach darum, dass die oft sehr freigeistigen und ungestümen Spielercharaktere auf eine große, behäbige und von Paragraphen dominierte Kompanie treffen, die in allem langsam, aber dank ihrer Beziehungen fast unaufhaltsam handelt.

Weitaus harmloser ist die Rolle einer solchen Händlergesellschaft natürlich, wenn sie einfach als gelegentlicher Auftraggeber erscheint, der Abenteurer anwirbt, um Handelszüge zu schützen, handelsdiplomatische Missionen zu begleiten und selbst nach neuen Wegen und Zielen zu suchen.



KRÄMER

»Als Krämer kennt man einen Händler, der seine Waren von einem Großhändler bezieht und sich zur Aufgabe gemacht hat, die großen Gebinde und Mengen in haushaltsübliche Einheiten zu Taler-, Heller- und gar Kreuzerpreisen zu teilen, wie es den Wünschen der einzelnen Kunden entspricht. So verkaufen sie Stoffe nach Spann oder Schritt statt nach Ballen; Flüssiges nach Maß und Schank statt nach Fass und Ox, Festes nach Stein und Unze statt nach Quader und Sack.«

—aus Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kauffmann, Festum, 997 BF

KRÄMER UND HANDELSHERREN

Von vielen Handelsherren werden die einfachen Krämer in den Städten kaum zu den Kaufleuten gerechnet, denn ihr Blickwinkel ist viel enger als derer, die den Handel zwischen Regionen und Reichen betreiben.

Der 'Kram' im ursprünglichsten Sinne ist der einfache Marktstand, gezimmert aus einigen Brettern und Stangen, vielleicht mit etwas Zeltleinwand gegen das Wetter geschützt. Ein Krämer ist also eigentlich ein Marktбуденbetreiber, der an ein paar

Tagen in der Woche auf einem öffentlichen Platz seine Waren feilbietet. Schon bald aber wurde der Begriff auf alle derartigen Kleinhändler übertragen, ob sie nun einen Marktstand haben oder ein festes Ladengeschäft.

Damit steht ein Krämer in der informellen Hierarchie der Kaufleute über dem Hausierer, der keinerlei festen Platz für sein Geschäft kennt, aber deutlich unter dem Großhändler mit Lagerhaus und vielen Angestellten.

In einigen Städten haben die Krämer gar keinen Anspruch auf die Bezeichnung 'Kaufleute', da die Großhändler diese erfolgreich für sich allein beanspruchen und es auch schaffen, die Krämer aus der Händlergilde fernzuhalten, so dass sie sich in einer separaten Krämerzunft zusammenfinden müssen. Eine solche Zunft hat dann deutlich weniger Macht und Einfluss als die Kaufmannsgilde. Doch letztlich schwächen sich auch die Großhändler damit, weil nun der Handel in einer Stadt gleichsam mit zwei Zungen spricht und die anderen Stände die zu Tage tretenden Uneinigigkeiten durchaus für sich zu nutzen wissen. Das Handelsgewerbe ist allgemein dort am erfolgreichsten, wo man zwischen Groß- und Kleinhändlern kaum Unterschiede macht.

KRÄMER UND HANDWERKER

»Für die Krämer aber gelte der unterste Rang, weit nach den Handwerkern. Die Würde, welche sich die Krämer gegenüber den Handwerkern erworben haben, ist unstrittig die offenbarste Erschleichung, welche jemals die göttliche Ordnung erlitten hat. Denn es gehört gewiss sehr wenig Kunst dazu, um hundert Stein Käse oder Rosinen in Empfang zu nehmen und in kleineren Teilen wieder auszuwiegen. Die ganze Buchhaltung besteht hier im Anschreiben und Auslöschen. Viele Leute haben sich niedergelassen und die Krämerei ergriffen, ohne sie jemals gelernt zu haben. Aber unter Tausenden wird kein Einziger auf einem so leichten Wege ein geschickter Schmied oder Mechanicus. Das Handwerk erfordert also weit mehr Kunst und Geschicklichkeit als die Krämerei, und es ist ein gewaltiger Fehler, die Ingerimmkunst unter jene herab zu setzen.

Wer kann ein größerer Kenner von Waren sein als der Handwerker, der solche täglich selbst verfertigt? Wer kennt die Tuche besser als ein Weber? Wer Kristall und Edelstein, wer Metall und Eisenwaren besser als diejenigen, die damit arbeiten? Wer kann geschickter und fähiger sei, den Handel mit den dahin gehörigen Sachen zu treiben, als eben diese? Alles, was an Waren zerbrochen oder verdorben ist, versteht der Handwerker durch seine Kunst zu ersetzen; er entdeckt das Verfälschte oder Unvollkommene mit einem halben Blick und versteht die gute Bewahrung der Waren besser, als der Krämer. Warum wird nicht den Handwerkern der ausschließliche Handel damit gestattet? Was braucht man denn die Krämer, deren Vorteil gerade immer dem Vorteile der Handwerker entgegen steht; die selbst keine Ware kennen und bloß nach dem Scheine urteilen, selbst betrogen werden und andere wieder betrügen?«

—aus einem Schreiben der Hüterin der Flamme Ilpetta Ingrasim an Fürst Vitus vom Kosch, Angbar 772 BF

In vielen Städten ist dabei der Handel mit Handwerkserzeugnissen, wie sie vor Ort hergestellt werden, den Mitgliedern der örtlichen Handwerkerzünften vorbehalten. Wenn es etwa eine Schmiedezunft gibt (und das ist selbst in kleinen Städten die Regel), so dürfen nur diese Handwerker mit Schmiedewaren handeln.

Ein Krämer hat daher üblicherweise nur die Dinge im Angebot, die nicht vor Ort entstanden sind, sondern von und für Großhändler herbeigebracht wurden, sowie mitunter solche Waren, die sie gebraucht vom bisherigen Besitzer erwerben.

Die meisten Städte haben daher genaue Listen, mit welchen Arten von Gütern Krämer in ihrem Territorium Handel treiben dürfen, und auf diesen Listen stehen als Neuwaren fast nur auswärtige Erzeugnisse. Doch selbst bei diesen gibt es manchmal Einschränkungen, wenn sie billiger angeboten würden als ähnliche Produkte einheimischer Handwerker – in einem solchen Preis wird oft ein Mindestpreis verfügt, der über dem der Hiesigen liegt. Das ist alles weniger im Interesse der Bürger als Kunden, wohl aber in dem der Handwerkszünfte. Auf diese Weise werden die Einkünfte der Gildenmeister, aber auch die Lebenskosten hoch gehalten.

Sehr vereinfacht gesagt, gibt es daher drei Klassen von Städten, die ihren Krämer jeweils eine andere Position verschaffen:

☉ **Marktflecken und Landstädte:** In den eher kleinen Städten unter 1.000 Einwohnern, die kaum über ein großes Dorf hinausgewachsen sind, nehmen Krämer oft eine wichtige Position im Handel ein, einfach weil es gar nicht so viele einheimische Handwerker gibt, dass alle Bedürfnisse von ihnen erfüllt werden können.

☉ **Klein- und Mittelstädte:** In den 'echten' Städten, die im mittleren Aventurien fast immer ein recht vielfältiges Zunft-



wesen haben, sind Krämer weit eingeschränkter und auf den Handel einerseits mit Trödel und Produkten zweiter Wahl und andererseits mit exotischen Auslandswaren beschränkt.

—**Großstädte:** In den wirklich großen Städten von mehr als 10.000 Seelen wiederum sind Krämer meist deutlich wichtiger im Alltag, weil sie hier fast die Angestellten der Großhändler sind, die über die Kramläden ihre Waren an den gemeinen Mann bringen. In vielen Fällen haben sie die Macht der Zünfte hinreichend zurückgedrängt, um wenige Einschränkungen im Angebot und bei den Preisen hinnehmen zu müssen. Es gibt aber auch Ausnahmen: In Gareth als der größten Stadt Aventuriens sind die Zünfte stark und die (Groß-)Händlergilde zerstritten, so dass die Krämer recht stark reglementiert werden, oft explizit im Namen des Praios und des Ingerimm.

ORGANISATION IN ZÜNFEN

Gerade weil es durch die häufigen Hehle-reivorwürfe in die Nähe des Verbrechens rückt, ist das Krämergewerbe in vielen Städten daher ähnlich strengen Regeln unterworfen wie das Handwerk: Während die Großhändler oft das Privileg genießen, sich nach eigenem Ermessen zu organisieren, wird einer separaten Krämerzunft oft die Satzung vom Stadtherren auferlegt.

So ist oft eine mehrjährige Ausbildung als Krämerlehrling vorgeschrieben, auf die eine beliebig lange Zeit als Krämergehilfe folgt. Den Handwerksmeistern entsprechen hier die eigentlichen Kramhändler, und nur sie dürfen einen eigenen Laden führen. Wer dieses Recht erhält, muss dafür vielerorts als Eigenbürgschaft eine hohe Summe Geld bei der Stadt oder auch der Kaufmannsgildenbank hinterlegen. Ansonsten ist die Krämerzunft meist wie eine Handwerkerzunft aufgebaut, mit einem Zunftrichter oder Zunftsprecher und gemeinschaftlichen Zeremonien, die im Jahreslauf den Zusammenhalt pflegen. Ein eigenes festes Zunfthaus haben die Krämer nur sehr selten.

KLEINHANDEL MIT ROHMATERIALIEN

Ein Recht aber konnten und können sich die Krämer in den meisten Städten sichern: Sie haben das alleinige Recht auf den Weiterverkauf unverarbeiteter Rohwaren an den allgemeinen Kunden – ein Handwerker darf derlei Güter vom Großhändler erwerben, aber nur durch seiner Hände Arbeit verwandelt weiterverkaufen. Ein Schneider etwa darf dem Kunden gewöhnlich nicht einen Streifen Stoff von einem

Ballen überlassen, sondern nur fertige Gewänder, Decken, Vorhänge etc. daraus machen. Das Beispiel zeigt aber bereits, dass es schnell einen Streit geben kann, ob etwa eine "seidene Tafeldecke" nicht einfach ein Stück Seidentuch ist, das notdürftig gesäumt wurde. Der Streit um solche vorgebliehen oder echten Verstöße gegen die Vorrechte einer anderen Zunft und Gilde macht viel von den Klagen aus, über die die Stadtrichter entscheiden müssen.



HANDEL MIT WAREN ZWEITER WAHL

In vielen Städten hat sich zwischen den Krämern und den Handwerkern auch die Übereinkunft entwickelt, dass letztere den Krämern Waren zweiter Wahl verkaufen dürfen: Oft sehen die zünftischen Regeln vor, dass Handwerksprodukte sehr strengen Maßstäben genügen müssen und einer Prüfung durch die Zunftoberen unterzogen werden. Ist ein Werkstück einmal nicht so gut geraten, dass der Handwerker es unter seinem eigenen Namen verkaufen kann oder will, wird es 'ausgemustert' und oft entsprechend gekennzeichnet – etwa durch einen Stempel oder einen kurzen Kratzer oder Schnitt. Meist darf es dann immer noch etwa zur Hälfte des üblichen Preises an einen Krämer abgegeben werden, statt dass es vernichtet werden muss. Solche Stücke sind dann beim Krämer meist nur geringfügig billiger als die gute Ware beim Handwerker, werden aber eben an einem Ort zusammen mit vielen anderen Waren angeboten. In der Theorie dürfen diese Waren zweiter Wahl nur Schönheitsfehler aufweisen und müssen ansonsten völlig in Ordnung sein, in der Realität hält sich aber längst nicht jeder daran.

DIE VIELFALT DER ZÜNFTE

Dieses Buch befasst sich nicht hauptsächlich mit dem Handwerk, doch zur Darstellung des Kleinhandels in einer Stadt ist es nützlich, zu wissen, welche Handwerker anerkannte Zünfte und damit Handelsprivilegien besitzen, gegen die Krämer und andere Händler nicht verstoßen können, ohne städtisches Recht zu brechen und sich meist den Zorn einiger muskulöser Gesellen zuzuziehen.

VERBREITETE HANDWERKERZÜNFTE

Diese Handwerkerbünde sind sehr weit verbreitet und in fast jeder etwas größeren Stadt zu finden. Wir stellen sie mit dem gängigsten Namen vor (manche Handwerker haben regionale verschiedene Namen wie Schlachter, Metzger und Fleischer), dazu dem dazugehörigen Handwerkstalent sowie dem üblichen Ausmaß der Privilegien.



Bäcker	Kochen (Backen)	Herstellung und Verkauf von Brot, Kuchen und Zuckerwerk
Brauer	Brauer	Herstellung und Großverkauf von Malz und Bier
Brenner	Schnaps brennen	Herstellung und Großverkauf von Branntwein
Fleischer/Räucherer*	Fleischer	Verkauf von Schlachtfleisch, Herstellung von Hartwurst, Räucherschinken und Pökelfleisch
Gerber/Kürschner**	Gerber/Kürschner	Herstellung und Verkauf von Leder und Pelzen, Entleeren von Nachttöpfen
Grobschmiede	Grobschmied	Herstellung und Verkauf von Eisen- und Kupferwerk
Schneider	Schneidern	Anfertigung und Verkauf von Bekleidung, Bettzeug, Vorhängen und anderem
Schreiner	Holzbearbeitung	Herstellung und Verkauf von Holzwaren aller Art, von Möbeln über Werkzeuge und Spielzeuge bis zu Dachschindeln
Schuster/Sattler	Lederarbeiten	Anfertigung und Verkauf von Lederwaren wie Schuhen, Sätteln, Zaumzeug, Handschuhen, Gürteln, Riemen, Beuteln und Taschen und Lederrüstungen
Töpfer	Töpfern (Gefälle)	Herstellung und Verkauf von Keramik, Steingut und Töpferware
Weber	Webkunst	Herstellung und Verkauf von Tuchen von Grobleinen bis Samt, Filzherzeugung

*) manchmal sind die Fischhändler (Spezialisierung Fische) eigenständig, selten auch die Rotfleischer (Spez. Säugetiere) und Weißfleischer (Spez. Geflügel)

**) manchmal geteilt und entsprechend spezialisiert

WEITERE HANDWERKERZÜNFTEN

Je nach örtlicher Rohstoffversorgung und Lehrtradition gibt es weitere Handwerke, die sich entweder von den oberen Zünften abgespalten haben oder einen ganz eigenen Ursprung haben. Allgemein gilt, dass gerade die verschiedenen Spezialformen der Feinmechanik und der Schmiedekunst den Segen der Ingerimm-Kirche erhalten und erfolgreich eine eigene kleine, aber feine Zunft bilden können.

Alchimisten	Alchimie	Herstellung und Verkauf von Elixieren, Tinkturen und anderen Alchemica
Armbruster	Bogenbau (Armbrüste)	Herstellung und Verkauf von Armbrüsten und Bolzen
Bogenbauer	Bogenbau, (Bögen)	Herstellung und Verkauf von Bögen und Pfeilen
Färber	Stoffe Färben	Anfertigung und Verkauf von Farben, Tuschen und Tinte, Färben von Tuchen und Leder
Glasbläser	Glaskunst	Herstellung und Verkauf von Glaswaren und -gefäßen, Glasscheiben und Spiegeln, das Einsetzen von Fenstern
Goldschmiede	Feinmechanik (Goldschmied)	Handel mit Edelmetallen und Herstellung von Schmuck und Geschmeide
Graveure	Feinmechanik (Gravieren)	Herstellung und Verkauf von Ziergravuren, Kupferstichen, Münzstöcken, Siegelstempeln und Drucktypen
Harnischmacher	Grobschmied (Plättner)	Herstellung und Verkauf von Harnischen, metallenen Rüstzeug und Kettenpanzern
Instrumentenbauer	Instrumentenbauer	Herstellung und Verkauf von Musikinstrumenten
Juweliere	Steinschneider/Juwelier	Zuschneiden, Schleifen, Polieren und Einpassen von Kristallen; Handel mit Edelsteinen
Küfer	Holzbearbeitung (Küfer/Wagner)	Herstellung und Verkauf von Fässern und Bottichen.
Maurer*	Maurer	Konstruktion von Mauern, Bögen und Gewölben, Herstellung von Mörtel und Gussgranit
Metallgießer	Metallguss	Herstellung und Verkauf von Bronze- und Zinnüssen
Schlosser	Feinmechanik (Schlösser)	Herstellung und Verkauf von Schlössern und Schlüsseln
Seiler	Seiler	Herstellung und Verkauf von Seilen und Tauen, Garnen u. Netzen
Spengler	Grobschmied (Spengler)	Herstellung, Verkauf und Verarbeitung von Metallblechen (vor allem zu Rohren)
Steinmetze*	Steinmetz	Herstellung und Verkauf von Skulpturen, Statuen und Reliefs
Stellmacher	Stellmacher	Anfertigung und Verkauf von Fuhrwerken vom Handkarren bis zum Streitwagen
Uhrmacher	Feinmechanik (Uhrwerke)	Herstellung und Verkauf von Uhren und Kleinstmechaniken
Waffenschmiede	Grobschmied (Waffenschmied)	Herstellung und Verkauf von Klingen- und Blattwaffen, Schneideisen und Messern
Ziegler*	Töpferei (Ziegel)	Herstellung und Verkauf von Ziegeln und Klinkern

*sehr oft zu einer Baumeister-Zunft zusammengefasst



LÄNDLICHE HANDWERKE UND GEWERBE

Die folgende Handwerke sind in aller Regel eher auf dem Lande zu finden und nicht zünftisch mit Privilegien organisiert. Gerade in kleineren Städten um die 1.000 Einwohner kann es aber sehr gut vorkommen, dass sich gerade die so genannten 'Ackerbürger' mit starken Verbindungen zum umliegenden Land mit ihrer bäuerlichen Tätigkeit zu einer Zunft zusammenschließen, die dann oft eher unter dem Segen der Peraine, der Travia oder auch der Rahja stehen.

Bauer	Ackerbau	Anbau und Großverkauf von (oft bestimmten) Nutzpflanzen
Bergleute	Bergbau	Betrieb von Bergwerken und Steinbrüchen
Fährleute/Flößer	Boote Fahren	Transport von Waren und Personen auf Seen, Flüssen und Kanälen
Falkner	Abrichten (Falkner)	Versorgung und Ausbildung von Raubvögeln für die Jagd
Fuhrleute/Kutscher	Fahrzeug Lenken	Transport von Waren und Personen auf Landstraßen
Hundeführer	Abrichten (Hundeführer)	Versorgung und Ausbildung von Hunden
Viehzüchter	Viehzucht	Zucht und Verkauf von Nutztieren
Winzer	Winzer	Anbau, Herstellung und Großverkauf von Wein
Zureiter	Abrichten (Zureiter)	Versorgung und Ausbildung von Reitpferden

FREIE UND GILDEPLOSE

KUNSTHANDWERKE UND DIENSTLEITUNGEN

Eine Reihe eher künstlerisch ausgerichteter Handwerke ist praktisch niemals in Zünften organisiert. Das gilt vor allem für Musikanten, Kartographen, Drucker, Tätowierer sowie Maler und Zeichner; ihre eher formlosen Gemeinschaften sind eher Vereinigungen zum gemeinsamen Feiern sowie (mitunter) der Huldigung der Hesinde oder Rahja. Für Krämer (und auch Hausierer) bedeutet das auch, dass sie eigentlich immer mit Büchern, Stichen von Landschaften und Berühmtheiten, 'magischen' Schutzgraphiken und Andachtsbildchen handeln können, ohne sich dabei mit einer einflussreichen Zunft anzulegen.

Auch Köche, Heilkundige und Seelenheiler praktizieren zwar ein regeltechnisches Handwerkstalent, sind aber so gut wie nie zu strengen Zünften zusammengeschlossen, allenfalls zu lockeren Interessengemeinschaften, die unter dem Segen Travias und Peraines, manchmal auch Rahjas oder Borons stehen. Selten sind städtische Gastwirte (Talent *Hauswirtschaft*) in einer straffen Gilde organisiert, die die Ausbildung reguliert, die Preise festsetzt und über die Meisterstellen (Gastwirtschaften) entscheidet.

Niemals offiziell organisiert sind die kriminellen 'Handwerke' der Spielbetrüger (Talent *Falschspiel*) und Einbrecher (Talent *Schlösser Knacken*).



Der Seiler bei der Arbeit

DIE GESCHÄFTE DER KRÄMER

»Die Krämer gereichen den Städten nicht allein zu großer Bequemlichkeit, sondern sind denselben auch nützlich und notwendig. Die wenigsten Menschen sind im Stande, sich auf den Messen und Märkten mit den benötigten Bedürfnissen im Voraus zu versorgen und einen beständigen Vorrat zu halten; die Meisten befinden sich in solchen Umständen, dass sie nur immer so viel, als sie auf ein Mal brauchen, oder was sie gleich zu ihrer Wirtschaft nötig haben, in kleiner Quantität kaufen können. Diese würden also sehr übel daran sein, wenn es keine Krämer in den Städten geben sollte.

An einem guten Krämer wird nämlich gelobet: Primo der Fleiß und die Sorgfalt, weil in so viel hundert Kleinigkeiten gute Ordnung muss gehalten werden, dass alles an seinem rechten Orte und Platze liege, alles wohl sortiert und in guter Pflege gehalten, dadurch solcher Gestalt vor dem Staube, Roste und Ungeziefer bewahret, dem Kunden aber schön und in gutem Stande vor die

Augen geführt werde. Wenn dann einige Waren einen feuchten, andere einen trocknen; diese einen hellen, jene einen dunkeln Ort erfordern, sonderlich, wenn sie den Käufern vorgelegt werden sollen, so ist hierzu abermals Fleiß und Sorgfalt höchst notwendig.

Hiernächst muss ein Krämer secundo eines bescheidenen und höflichen Umganges sein, damit er die Käufer mit guten Worten an sich locken und dieselben zum Kauf aufmuntern könne. Dabei muss von ihm tertio alles Lügen, insonderheit aber das falsche Schwören, weit entfernt sein. Denn dieses Lob muss so gemäßigt sein, dass er die Schranken der Wahrheit nicht überschreite, zumal es durchaus eine Unbilligkeit ist, von des Käufers Unerfahrenheit Vorteil ziehen zu wollen.«

—Auszug aus dem Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung in der Fassung für Handelsschüler, Gareth, 827 BF



Für die meisten Städter sind Krämer diejenigen Händler, mit denen sie am häufigsten zu tun haben: Der Krämerhandel versorgt die einfachen Stadtbürger mit den nötigsten Alltagswaren, während man nur gelegentlich beim Handwerker einkauft, von den Bäckern einmal abgesehen.

Krämer legen sich in ihre Läden keine großen Vorräte, denn dafür sind ihre Lieferanten, die Großhändler mit dem wohlgefüllten Lagerhaus da. Oft sind Kramläden recht klein und durch den namensgebenden hölzernen Fensterladen geprägt, der nachts das Fenster zur Gasse verschließt und morgens zur 'Ladeneröffnung' hochgeklappt wird. In solchen Fällen betreten die Kunden das Geschäft gar nicht. Mitunter gibt es auch einen Raum für die Kundschaft, wo sie warten können, während der Ladenbesitzer ihre Einkäufe zusammensucht. (Selbstbedienungsläden im modernen irdischen Sinne gibt es in Aventurien gar nicht.)

Derartige Kramläden, die meist auf Lebensmittel, Kurzwaren und allerlei Kram spezialisiert sind, stellen oft eine Art gesellschaftlicher Mittelpunkt ihres Viertels dar, wo die Familienvorstände ihre Einkäufe machen, Klatsch und Tratsch austauschen und die Kinder mit geschenktem Obst und Zuckerwerk verwöhnt werden.

Krämer wissen daher sehr oft viel darüber, was in den Gassen ihrer Heimat vorgeht. Zugleich verstehen sie sich in aller Regel auf das Überreden der Kunden: Dabei sind sie besonders gut im Feilschen, doch auch auf das Aufwiegeln verstehen sie sich: Nicht um die Zuhörer zu aggressiven Taten aufzustacheln, sondern um ihnen Neugier und Appetit auf ihre Waren zu machen. Viele Krämer sind gewieft darin, neue Waren aus fernen Ländern anzupreisen und die mitunter zurückhaltenden Kunden zu überreden, es mit einer unbekannteren Fruchtart oder Stoffart zu versuchen. Vor allem auf dem turbulenten Markt spielt das eine große Rolle.

Viele Krämer sind es gewöhnt, ihren Stammkunden Kredit zu geben: Die Nachbarn und andere Einwohner des Viertels können oft von Woche zu Woche oder Monat zu Monat anschreiben lassen, solange sie es nicht übertreiben – doch ein erfahrener Krämer weiß natürlich auch, wie viel Schulden die Kunden noch zurückzahlen können. Sehr häufig genießen Krämer ihrerseits Kredit bei den Großhändlern, von denen sie ihre Warenlieferungen beziehen. Manch ein Krämer lässt sich auch auf einen Tauschhandel ein und nimmt gebrauchte Waren an, um bestehende Schulden zu tilgen oder einen neuen Kredit für Ware einzuräumen – Krämer geben praktisch niemals bares Geld heraus, auch um den Vorwurf der Hehlerei abzuwenden.

DIE WAREN DER KRÄMER

Je größer der Kundenkreis der Krämer, desto eher richten sie sich auf eine bestimmte Art von Waren und spezialisieren sich. So kennt man Gewürzkrämer, Seidenkrämer, Galanteriekrämer und viele mehr. Einige typische Formen seien hier genannt, manche sehr lukrativ, andere eher ärmlich.

☉ **Lebensmittel:** Vor allem Obst und Gemüse, Öl, Salz, Honig, Butter, Milch, und Käse. Gerade zwischen den Markttagen ist das von großer Bedeutung. Krämer handeln selten mit Backwaren und Fleischwaren, da dem Zunftprivilegien im Wege stehen.

☉ **Kramwaren:** Dazu gehören sehr viele verschiedene Dinge, in jedem Fall Korbwaren, Bürsten, Holzsiebe, Seife, Talg,

Wachs und Kerzen, die alle nicht von den üblichen Zunftprivilegien abgedeckt werden. Ja nach örtlicher Situation können noch diverse Handwerksprodukte hinzukommen.

☉ **Kurzwaren:** Dazu gehören Knöpfe, Schnallen, Nadeln, Garn und Zwirn, Fingerhüte. Sehr oft werden von diesen Krämer auch Tuche und Stoffe verkauft, mitunter auch Altkleider. Die Beziehungen zur Schneiderzunft sind meist sehr gut oder sehr schlecht.

☉ **Kolonialwaren:** Ein modischer Ausdruck für allerlei exotische Güter wie südländische Gewürze und Genussmittel wie Vanille, Gewürznägel (Nelken), Zimmetrinde, Muskatnüsse, Kakao, Tee und Südfrüchte; aber auch novadisches Porzellan und meridianische Seide.

☉ **Druckwaren:** Da der Buchdruck (und die Buchbindelei) noch eine zu junge Kunst ist, um in den meisten Städten zünftische Privilegien zu genießen, ist der Krämerhandel mit Büchern, Kunstdrucken und Stichen in aller Regel unreguliert – es sei denn, die Kirche des Praios oder der Hesinde hält ein Auge darauf, welche Fibeln und Pamphlete verkauft werden.

☉ **Galanteriewaren:** Hierzu zählen allerlei modische Schönheitsmittel wie Glasperlen und Schmuck aus unedlen Metallen, Rosenwasser, Parfüms, Duftöle und Riechfläschchen, Puderboxen, seidene Einstecktücher und Schals, Dröler Spitze, Fächer, Schnupftabak in verzierten Dosen und vieles mehr.

☉ **Trödelwaren und Altkleider:** Dazu rechnet man gebrauchte Waren aus zweiter Hand, vor allem alte Kleider, abgenutztes Leinenzeug, abgetragene Schuhe und alter Hausrat wie Geschirr. In der Regel wird der Trödelhandel misstrauisch von der Obrigkeit beäugt, stellt er doch einen guten Deckmantel für die Hehlerei dar. Dennoch ist der Altkleiderhandel eines der einträglichsten Krämergewerbe.

☉ Andere, seltenere Spezialisierungen sind auswärtige Feinkost, tulamidische Teppichwaren oder gar Güldenlandwaren und (gerade in Akademiestädten) Zauberbedarf.

KRÄMER AUF DEM WOCHENMARKT

Von den großen Märkten und Warenschauen soll an anderer Stelle die Rede sein, doch für die meisten Dörfler und Städte spielt der Wochenmarkt eine größere Rolle. Wenn er nur ein Mal in der Woche abgehalten wird, dann am Markttag, der dem arbeitsfreien Praiostag vorangeht. Ein zweiter Markt ist meist um des Abstands Willen meist auf den Feuertag, manchmal auf den Wassertag gelegt. Die Stände auf dem Markt sind oft strikt organisiert und einzelnen Bauern, Handwerkern und Krämer zugewiesen, nichts läge also ferner, als dass ein Fremder einfach eine Decke entfalten und darauf seine Waren ausbreiten könnte. In manchen Städten geht das soweit, dass die Standplätze in den Handwerker- und Bauernfamilien von Generation zu Generation weitervererbt werden, ganz wie Werkstatt und Ladengeschäft.

Hier verkaufen vor allem die Bauern der Umgebung frische Lebensmittel und andere ländliche Erzeugnisse, aber auch die Handwerker haben oft eigene Marktstände. Oft nutzen die Bauern die Gelegenheit, sich nach dem Verkauf ihrer Waren ihrerseits mit den nötigen städtischen Dingen für die nächste Woche einzudecken. Auch die Krämer fehlen nicht, denn viele betreiben einen Marktstand zusätzlich zu ihrem Laden und einige Krämer, hart an der Grenze zum Hausierer, haben nur einen Stand.



In der Regel werden Märkte unter freiem Himmel auf einem freien Platz gehalten, ein Bauern- oder Viehmarkt oft in der Nähe eines Stadtores, ein allgemeiner Warenmarkt oft im Zentrum der Stadt. In manchen, gerade größeren Städten bestehen stattdessen große Markthallen, die oft an einen gewaltigen Tempel mit Langschiff erinnern, in dem zwischen den tragenden Säulen sechs oder acht Reihen fester Stände errichtet wurden.

Auf nahezu allen etwas größeren Märkten gehen Bewaffnete der Stadtgarde Streife, wenn es nicht sogar eine eigene Marktwache gibt. Der Weibel vor Ort ist Schnellrichter und kann Platzverweise, Beschlagnahmungen und Geldstrafen verhängen, während ein vom Stadtherm ernannter Marktvogt in schwereren Fällen urteilt und gegen Unruhestifter auch den Pranger oder Leibesstrafen verhängen kann.

Allgemein gilt, dass Marktbesucher oft neugieriger und kaufwilliger sind als Ladenbesucher und man daher auf dem Markt den Schaulustigen viel besser Dinge aufschwätzen kann, die sie eigentlich gar nicht kaufen wollten. Viele Händler schwören daher auf die Markttage. Andererseits ist die Diebstahls-Gefahr auf einem turbulenten Markt weit höher, wenn ein Dutzend neugierige Hände im Blick gehalten werden müssen. Und wer kennt nicht Geschichten über plötzliche Unruhen und Verfolgungsjagden, bei denen ganze Stände und Buden umgestürzt werden und sich die Umstehenden im Trubel an den verstreuten Waren bereichern?

Was im Laden liegt, ist weit sicherer. Doch wenn ein Kunde darauf vertröstet wird, er könne sich das Gesuchte nach Ende des Marktes im Geschäft anschauen, so ist es oft zweifelhaft, ob er es sich nicht anders überlegt und gar nicht erscheint, ganz gleich, wie neugierig er jetzt noch ist – vielleicht findet er ja auch schon zuvor woanders, was er haben will. Die Abwägung, welche Ware er auf dem Markt, was er im Laden präsentiert, gehört also zu den wichtigen Überlegungen im Geschäftsleben des Krämers.

DER TULAMIDISCHE BASAR

Der Basar ist ein typisches Beispiel für die befestigten Marktplätze der meisten tulamidischen Städte. Bemerkenswert ist, dass man im Land der Ersten Sonne üblicherweise nicht dort wohnt, wo man arbeitet, sodass sich Handwerk und Gewerbe (mit wenigen Ausnahmen) auf dem Basar konzentrieren. Die Stadt besitzt die Läden auf einem umgrenzten Bezirk und vermietet sie an die Händler und Handwerker, die zusätzlich eine gewisse Umsatzabgabe auf den Verkauf zahlen müssen, was natürlich auf diesem überschaubaren Platz einfacher zu überwachen ist.

Das Gelände ist meist von einer hohen Mauer umgeben und hat nur wenige Tore, die des Nachts verschlossen werden. Auch einzelne Buden und Geschäfte sind meist durch gemauerte Wände voneinander getrennt. Unweit der Tore liegen kleine Wachstuben und in der größten davon ist auch die Amtsstube des Marktvogtes, der nicht nur die Aufsicht führt, sondern auch über den Marktfrieden wacht und die Marktgerichtsbarkeit innehat.

Bei der Verteilung der Läden wird es in der Regel so gehandhabt, dass die vornehmeren Geschäfte (wie Teppiche, Gewürze, Schmuck, Waffen, Tuche, Wein und Duftessenzen) in der Nähe des Eingangs liegen, während die weniger angesehenen

Gewerbe in den hinteren Bereich verbannt sind. (Die detaillierte Beschreibung eines tulamidischen Basars finden sie in **Ritterburgen und Spelunken** auf Seite 151)

Üblicherweise liegen die Stände mit ähnlichen Waren dicht zusammengedrängt in der gleichen Gasse, so dass der Kunde gut Preise und Qualität vergleichen kann. In großen Gewölbten und kleinen Buden leben Großhändler und Krämer eng beieinander und bekommen genau mit, was der andere für Geschäfte tätigt und dabei einnimmt. Auf Grund der starken Konkurrenz wird auf einem Basar allgemein erwartet, dass um jeden Preis gefeilscht wird – wer direkt auf den ersten geforderten Preis eingeht, zeigt sich damit als Dummkopf.

Das allgemeine Gedränge, das laute Stimmengewirr und die Mischung süßer und strenger Gerüche wird durch die vieler-

orts ebenfalls angebotenen Tiere, von der Ziege und dem Esel über Windhunde und Streitrösser bis zu exotischen Papageien und Affen keineswegs gemildert.

Oft besitzen Basare auch ein eigenes kleines Dampfbad sowie mehrere Garküchen und Teestuben, in denen Besucher und Händler einkehren, wenn zur Mittagszeit die Kauflust in der heißen Sonne abflaut. Ebenso ist es nicht unüblich, des Abends noch auf dem Basar etwas zu sich zu nehmen, ehe man sich auf den Heimweg macht. Oft treten auch Gaukler, Musikanten, Tänzer und andere Künstler in den engen Gassen oder auf den offenen Brunnenhöfen auf.

Eines der größten Handelszentren der Tulamidenlande ist der Große Basar von Zorgan, ein Komplex aus Markthallen und überdachten Ladengassen, wo nahezu jede Ware umgeschlagen wird, die die aranische Hauptstadt erreicht. Auf einer Fläche von 35.000 Rechschritt liegen in über 40 Gassen über tausend Läden und mehr als hundert Schänken, Imbisse und Bäder; praktisch eine Stadt in der Stadt. Unmittelbar daneben liegt der Mondsilberpalast, das prachtvolle Haupthaus der Mada Basari, das mit dem reich geschmückten Phex-Tempel über Treppen und Brückchen verbunden ist.





HAUSIERER

Eine besondere Form des Einzelhandels ist das Hausierergeschäft, bei dem es vor allem um die Versorgung der Landbevölkerung mit den einfachen Handwerkserzeugnissen der Städte geht. Für die meisten Bauern ist es nicht möglich, solche Dinge selbst herzustellen, doch ebenso wenig können sie für derartigen Bedarf in die nächste Stadt reisen, die mitunter mehr als einen Tagesmarsch entfernt liegt. Der Fernhändler andererseits kann es sich unmöglich leisten, alle Bauernhöfe am Wegesrand abzuklappern, um sich nach Interesse an seinen Waren zu erkundigen, oder dafür gar Umwege machen. Die

Zeit, die er dabei verlieren würde, könnte er durch die kleinen Gewinne nicht wieder wettmachen, deshalb ist diese Art von Handel für ihn uninteressant.

Die für das bäuerliche Leben so wichtige Aufgabe des Kleinhandels übernehmen Hausierer. Allgemein unterliegt der Hausierhandel vielen Vorurteilen, die besonders durch die geschäftliche Eifersucht städtischer Krämer genährt werden: So sagt man ihnen nach, als Zunftlose nicht viel mehr als Bettler zu sein, deren Ware minderwertig, deren Geldforderungen aber hoch sind.

DIE HILFSMITTEL DER HAUSIERER

Der schon im Wort Kiepenkerl enthaltene typische Tragebehälter der Hausierer ist die *Kiepe*, ein großer und geräumiger Korb, der wie ein Rucksack getragen wird. Meist aus Weidenruten oder ähnlichen Materialien geflochten, besitzt er oft mehrere hochklapp- und herausnehmbare Zwischenböden, um dem Korb größere Stabilität zu geben und die Waren zu schützen.

Zwergischer Herkunft ist die *Krax*, eine ungefähr leiterförmige Vorrichtung, die ebenfalls auf dem Rücken getragen wird und an der ein Sack oder mehrere Beutel festgeschnallt werden können. Der Vorteil ist, dass die einzelnen Waren weitaus leichter zu erreichen sind, der Nachteil besteht darin, dass sie deutlich weniger geschützt sind als in einem stabilen Korb. Kraxen werden daher vor allem für sehr robuste Waren verwendet, die nicht schnell durch Stöße beschädigt werden können.

Der *Bauchladen* oder das *Tabulett* ist eine aus Brettern gemachte leichte Tafel oder Lade, die der Träger an einem ledernen Riemen um den Hals vor seinem Bauch hängen hat. Er kann seine Waren darauf gut einzeln zur Schau stellen, doch ist die Zahl der Stücke natürlich durch den Platz sehr beschränkt. In der Regel sieht man sie deshalb nur bei Kurzwarenkrämer,

die in den Städten umherziehen, ansonsten dient ein Tabulett vor allem zur Präsentation des Angebots oder einzelner Kostproben, während die Kiepe oder Kraxe irgendwo sicher abgestellt den Großteil der Waren birgt.

Auch wenn er einen Handkarren nutzt, gilt auch der *Hökerer* als Hausierer. Diese Karren sind in fast allen Fällen einachsiger und nicht allzu groß, oft ähneln sie einer gewöhnlichen Schubkarre, auf der die Waren gestapelt und mit einem Stück Leinwand bedeckt sind. Vor Zeit zu Zeit sieht man auch ein kleines Gespann, bei dem ein etwa hüfthohes Tier zum Ziehen des Karrens eingespannt wird, oft begleitet von großen Hütehunden wie Olporter und Bornländer, doch ebenso oft sieht man auch Hausiererkarren, die von einem Ziegenbock gezogen werden.

Der Unterschied zwischen einem Hausierer und einem (gewöhnlich als etwas vornehmer angesehenen) Fahren den Händler liegt im Volksgebrauch darin, dass ersterer immer auf seinen eigenen Füßen einherwandert, auch wenn er dabei einen Karren zieht oder von einem Tier ziehen lässt. Der fahrende Händler hingegen thront auf einem Kutschbock eines größeren zweiachsigen Lastenwagens.

DIE HERKUNFT DER HAUSIERERWAREN

Es gibt für Hausierer unterschiedliche Möglichkeiten, an Handelsware zu kommen, die allesamt ihre Stärken und Risiken haben:

👁️ **Ländliches Handwerk:** Ganz frei von Anruchigkeit sind all jene Dinge, die ein ländlicher Tagelöhner oder Häusler in jener Zeit herstellt, in der er ansonsten unbeschäftigt wäre – etwa während die Feldfrüchte im Sommer noch heranwachsen oder wenn im Winter der Boden fest ist und alles Leben nur innerhalb der kleinen Hütten zu existieren scheint. Doch die Abgabepflichten ruhen nicht, und so müssen die Landleute etwas im Kleingewerbe verdienen. In jenen Tagen wird Wolle gesponnen und durch Weben oder auch Stricken in Tuch verwandelt. Aus Holz (oft dem der Linde) werden Schalen, Becher und Besteck geschnitzt oder Rattenfallen gefertigt, aus Birkenrinde Kästchen gefertigt, aus Eisen werden Nägel und andere Kleinteile gehämmert und auch allerlei Kurzwaren wie Knöpfe, Schnallen, Fibeln und Nadeln hergestellt. All diese Dinge verkauft der Tagelöhner mitunter selbst, indem

er sie in der Kiepe zu potentiellen Kunden bringt. Doch die Zeit, die er dafür hat, ist sehr begrenzt, so dass er oftmals seine Produkte auch an Hausierer verkauft. Die Warenmenge, die ein zunftloser Tagelöhner ohne Kapital selbst herstellen kann, ist jedoch begrenzt, und die fast unvermeidliche Eintönigkeit des Sortimentes ist ein weiteres Hindernis: So wird kaum ein Bauer viel Geld für Dinge ausgeben, die auch Arbeiter im eigenen Dorf herstellen – und der Weg weit über Land in Regionen, wo diese Güter rar sind, birgt seine eigenen Risiken, die ein Landarbeiter weniger gerne eingeht als ein Hausierer, zu dessen Lebensweise dies gehört.

👁️ **Eigene Einfuhr:** Mitunter gehen Hausierer weite Wege, um sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen: Gerade Männer und Frauen aus Regionen, die einen gewissen Warenüberschuss haben, machen sich mit viel Mut im Herzen und einem gefüllten Händler rucksack auf, um solche Güter in der Ferne zu verkaufen, doch nicht an dortige Großhändler, sondern direkt an die ländliche Bevölkerung: So kennt man in Almada



und auch sonst im Mittelreich die 'Liebfelderer', die Uhren, Kupferstiche, Galanteriewaren und andere Dinge aus yaquirischen Manufakturen feilbieten, während in Garetien oft die bunt gekleideten 'Aranschenkrämer' aus Aranien zu sehen sind, die Apfelsinen, Zitronen und Pomeranzen, kandierte und getrocknete Früchte, aber auch allerlei vorgeblich heilsame Öle anzubieten haben. Von Zeit zu Zeit sieht man sogar thorwalische Hausierer, die auf muskulösen Schultern allerlei Branntwein nach Anergast oder ins Mittelreich bringen.

☞ Kauf beim Handwerker: Oft gibt es auch Hausierer, die nicht vom Dorf, sondern aus der nächsten Stadt stammen. Dort kaufen sie bei den Handwerkern eine Auswahl an den Sachen, die auf dem Land benötigt, aber nicht selbst hergestellt werden. Bezüglich der vielerorts geltenden Gesetze ist das die sicherste Entscheidung, denn der Hausierer tritt hier nicht anders als jeder andere Kunde auf, auch wenn er relativ große Mengen abnimmt. Dafür sind die Preise für ihn immer noch recht hoch, so dass er seinen eigenen Kunden nur selten gute Angebote machen kann: Hier verdient er vor allem daran, dass er ihnen Zeit erspart, in der sie sonst selbst zur Stadt reisen müssten, und davon lebt er mehr schlecht als recht.

So jämmerlich ist sein Gewinn in solchen Fällen, wenn man ihn mit dem Risiko durch Unwetter, wilde Tiere, Ungeheuer, Schwarzpelze und Räuber vergleicht, dass kaum ein Hausierer bereit ist, sich allein auf das Sortiment zu stützen, das er auf diese Weise zusammenbekommt.

☞ Kauf beim Großhändler: Etwas anders sieht es mit Gütern aus, die ein Hausierer von einem Großhändler kauft: Zwar ist er dazu meist als Kleinhändler berechtigt, doch viele Krämer sehen es so, dass er ihnen Kunden stiehlt, die andernfalls in die Stadt kommen müssten. Doch da ein Hausierer durch den

Einkauf beim Großhändler ein wesentlich breiteres Sortiment voller begehrter exotischer Artikel hat, nimmt er diesen Ärger der Ladenbesitzer in der Regel gerne auf sich. Von Zeit zu Zeit versuchen die Krämer einer Stadt, den Großhändlern solche Geschäfte zu verderben (oft mit dem Argument, dass die Hausierer zu wenig abnehmen, als dass noch von Großhandel die Rede sein könne), doch auch wenn das oft mit viel Leidenschaft vorgetragen wird, gelingt das Vorhaben nur selten. Sollte einmal der Zorn der Krämer so laut werden, dass irgendetwas getan werden muss, so werden die Großhändler einfach ihr Bedauern äußern und der Krämerzunft ein Fass Bier oder Wein zur Entschädigung schenken, die Hausierer aber werden ob ihrer Verstöße gegen das Zunftrecht gebrandmarkt (mitunter ganz wortwörtlich) und in Schande aus der Stadt verbannt.



☞ Kauf beim Hehler: Wieder etwas anderes ist es, wenn sich Hausierer ihre Waren in der Stadt bei Hehlern beschaffen: Entsprechende Furcht- und Skrupellosigkeit vorausgesetzt, ist es tatsächlich eine solide Geschäftsidee, in einer Stadt billig gestohlenes Gut zu erwerben und es dann auf die Dörfer zu tragen, wo vielleicht keine Spitzenpreise gezahlt werden, aber das Risiko der Wiedererkennung

der Waren minimal ist. Der Hehler wird meist mit dem Preis heruntergehen, wenn er weiß, dass die verdächtigen Waren irgendwo in der Provinz verschwinden, so dass die Gewinnspanne des Hausierers üppig ausfällt. Doch sollte er einmal auffallen und überführt werden, so gilt er selbst als Hehler und Diebeskomplize und muss mit harten Strafen rechnen. Auch hier kann es durchaus geschehen, dass die eigentlichen Hehler dank guter Beziehungen noch einmal den Kopf aus der Schlinge ziehen können, während ihre Abnehmer als Fahrende und Gaunervolk am Galgen enden.

TYPISCHE HAUSIERERWAREN

Es liegt in der Natur der Dinge, dass Hausierer selten mit Waren handeln, die auf dem Lande im Alltag unverzichtbar sind. Denn diese Güter, seien es Hufeisen und Joch, Holzschuh oder Strohhut, müssen jederzeit verfügbar sein und können daher von dörflichen Handwerkern oder den Bauern selbst hergestellt werden.

Doch was der Hausierer oder Kiepenkerl bringt, ist ein Hauch vom 'Luxus der großen Stadt': Kandierte Früchte, Zuckerwerk, Pfeffer und fremdländische Spezereien sind typische Hausiererwaren, aber auch Stockfisch von der Küste und Öl aus dem Süden. Auch wenn ein Bauernwams mit einem verknoteten Riemen geschlossen werden kann, so erwerben Landleute doch gerne einmal Knöpfe aus Messing, Zinn oder gar Perlmutter und Bernstein als eine stattliche Alternative

für das gute Festtagsgewand, sogar Seidentücher und -bänder werden von gehobenen großbäuerlichen Kunden gekauft. Geschirr und Hausrat aus Zinn oder Kupfer, Kurz- und Galanteriewaren wie Spitzenborten, buntes Garn, feine Nähnadeln, Buntglasperlen, Armbänder, Schwämme, Puder- und Tabaksdosen oder Fächer gehören ebenso zum Sortiment der meisten Hausierer wie Zinnbecher, -teller und anderes besseres Geschirr als das hölzerne bäuerliche. Ebenso ist es nicht unüblich, dass sie mit Waren unterwegs sind, die nur zu bestimmten Zeiten benötigt werden – etwa Pökelsalz und vor Ort nicht wachsende Gewürze im Herbst zur Schlachtzeit. Auch einfacher Lesestoff wie der *Aventurische Bote* und andere lehrreiche, erbauliche (oder auch sensationell-unterhaltende) Schriften werden von Kiepenkerlen vertrieben, wenn



sie auf ein lesekundiges Publikum hoffen können. Gerade weil sie nicht viele Kapazitäten haben, handeln sie selten mit schweren und sperrigen Gütern.

Doch darf nicht vergessen werden, dass Hausierer auch eine wichtige Rolle darin spielen, ländliche Güter in die Stadt zu bringen: Manchmal als Zuträger eines Großhändlers, öfter aber als Tür-zu-Tür-Verkäufer kaufen und befördern sie bäuerliche Güter wie Tongeräte und Töpferwaren, Schnitzereien und Holzschuhe, vor allem aber landwirtschaftliche Produkte: Hier sind besonders Eier, Gemüse und lebendes Geflügel sowie geräucherte Teichfische zu nennen, aber auch Käse und Quark.

Eine andere, aber nicht unbedeutende Rolle spielen Hausierer auch als Übermittler von Nachrichten: In ihrem Kundenkreis kann sich kaum jemand die Dienste eines Beilunker Reiters oder Blauen Pfeiles leisten, so dass diese Botendienste die kleinen Dörfer nur auf der Durchreise sehen und allenfalls anhalten, um ihre Reittiere zu tränken. Stattdessen sind es die Hausierer, die oft nur mit wenigen Tagen Verspätung Neuigkeiten aus der großen Stadt und der weiten Welt zu den Bauern auf die Dörfer und Gehöfte tragen. Zum einen verbreiten sie damit ungezielt Nachrichten, was sich in anderen Weltgegenden abgespielt hat (und übertreiben und dramatisieren diese Berichte oft), zum anderen kann man sie auch dafür bezahlen, dass sie gezielt Nachrichten an Leute in der Stadt oder anderen Dörfern überbringen, entweder mündlich oder indem sie Briefe mitnehmen und überbringen.



Als Vertreter des Händlerberufes, wenn auch rangniedere, sind Hausierer in Regel des Lesens und Schreibens mächtig, so dass sie sich oftmals auch inmitten von Bauern, Häuslern und Tagelöhnern etwas als Briefschreiber hinzuverdienen, die nach dem Diktat der 'Klienten' Briefe und Schriftstücke an Verwandte und Bekannte, Amtsleute und Würdenträger niederschreiben. Auf diese Weise machen die aus den Städten kommenden Hausierer die dörflichen Landleute mit den Nachrichten aus anderen Ländern vertraut, aber auch mit neuen Waren, indem sie kleine Kostproben davon anbieten – sie überwinden die schon sprichwörtliche Abneigung der Bauern gegen alles, was sie nicht kennen.

Dies alles macht Hausierer in den meisten Haushalten gern gesehen und der Besuch eines Kiepenkerls in einem Dorf ist ein Ereignis, das immer Aufsehen erregt – nicht nur die Kinder, auch die Erwachsenen kommen gerne dazu, nur zum Schein weniger neugierig, um zu sehen, welche verlockenden und noch nie gesehenen Wunderdinge sie dieses Mal zwischen all den anderen Waren ausbreiten werden.

Es ist letzten Endes unbestreitbar, dass Hausierer dem Handel als Ganzem nützen: Da sie die Waren dem Bauern und Landmann ins Haus liefern, erwirbt dieser Dinge, die andernfalls einfach unverkauft blieben; daher wird also die Gesamtzahl der verkauften Waren und abgeschlossenen Geschäfte vermehrt. Ohne Hausierhandel würden viele Bauern einfach auf kleine Annehmlichkeiten verzichten, anstatt sie aufwändig in der Stadt zu beschaffen.

KRITIK AM HAUSIERERWESEN

»Die Hausierer aber kaufen gemeyniglich die wohlfeylsten, und mithin auch die schlechtesten, Waren auf. Daraus entstehen die schädlichen Folgen, dasz die Unterthanen, die solche nicht zu beurtheylen wissen, damit betrogen werden. Sie haben hier keynen Gewährsmann, auff den sie sich bey ihrer Unwissenheit verlassen könnnten. Viele Käufer, besonders junge Leute und solche, die mit dem Gelde noch nicht recht umzugehen wissen und nicht die besten Haushälter sind, können den listigen und schmeychlerischen Zuredungen der Hausierer nicht genug widerstehen, sondern lassen sich gar leicht bereden, ihr Geld unnützlich zu verwenden.

Und wie manche gutwillige Ehefrau hat nicht die Abnahme ihres Vermögens und den Verfall der Haushaltung bloß der allzu vielen Bekanntschaft ihres eiteln Gemahls mit den herum laufenden Galanteriekrämerinnen zuzuschreiben!

Denn bey den Hausierern sind alle Gesetze und Reglements, welche über die Güte und Tüchtigkeit der zu verfertigenen und zu verkaufenden Waren gegeben werden, vergeblich und ohne Wirkung, weil die Obrigkeit die Hausierer, da sie nicht in Läden und Buden ihre Waren auf dem Markte verkaufen, nicht übersehen und also bey ihnen solche Gesetze und Reglements durch eine gute Aufsicht nicht aufrecht erhalten kann.

Auch kaufen die Hausierer dergleychen schlechte Waren im Lande auf; und was sie davon im Lande nicht wieder absetzen, verführen

sie in fremde Länder, und dadurch verderben sie den guten Ruf der guten und tüchtigen Landeswaren, welches denn nothwendig den Commerzien des Landes Schaden thun musz.

Dieser Nachtheil wird dadurch noch mehr befördert, dasz die Hausierer ihre schlechte Waren allemal für geringern Preis geben können als die Kauffleute, weil sie als Leute von geringer Beschaffenheit auf ihre Haushaltung nicht so viele Kosten zu wenden haben, als ein ordentlicher Kauffmann:

Der sesszhafte Kauffmann musz die Erlaubnisz, mit gewissen Sorten von Waren handeln zu dürfen, gegen Erlegung eines gewissen Concessionsgeldes auswirken, er kauft oder miethet ein Haus, er führt eine Haushaltung, er verschafft seynen Nebenbürgern in verschiedenen Stücken Nahrung, er bezahlt alle Abgaben, und sein Geld bleybet im Lande. Der Galanteriekrämer hingegen bezahlt etwa alle 4 Wochen etwas weniges für Zoll und für den Hausirzettel, handelt hernach wo und mit welchen Waren er will, und trägt das Geld davon. Ja, andere Kauffleute und Professionisten im Lande dürfen ihre Waren nur zu Jahrmarktszeiten, auf gewisse Tage, in andere Städte des nämlichen Landes zum Verkauf bringen; der Galanteriekrämer aber hat, für weniges Geld, die Freyheit, aller Orten und zu allen Zeyten einen immerwährenden Jahrmarkt halten zu dürfen.

Die Bequemlichkeit der Käuffer, welche man zum Vortheile der Hausierer anführt, verdient vielleicht kaum diesen Namen. Es ist



auf der andern Seyte eben so viel Unbequemlichkeit dabey, sich von allerley Leuten überlaufen zu sehen, deren Waren man gar selten nöthig hat; und die Unbequemlichkeit wird vergrößert, weil die Sicherheit des Hauses dabey leidet. Da die Hausierer größten Theils aus liderlichem Gesindel bestehen, welche dadurch einen bequemen Vorwand bekommen, frey in alle Häuser hereyn zu gehen, so sind sie nicht selten geneigt, Sachen aus den Häusern mit zu nehmen. Man kann aber in eynrer Haushaltung unmöglich alles in Beschlusse haben.»

—aus Der ringende Herr; Randolph von Rabenmund, Rommilys 781 BF

Gerade weil er die einfachen Landleute mit Gütern versorgt, die sonst nur dem gutbürgerlichen Städter und Adligen zur Verfügung stehen, wird der Hausierhandel von manchen Baronen und Grafen verfolgt, die ihren Untertanen den Luxus verbieten wollen, da dieser vorgeblich die Sitten verdirbt und es die Habgier der Bauern fördern soll, wenn sie sich von ihrem Arbeitsgewinn andere Waren als nur die allernötigsten Güter für Nahrung und Kleidung anschaffen können.

Dem Hausierhandel wird auch vorgeworfen, dass er in besonderem Maße der Dieberei Vorschub leistet: Zum einen werden Hausierer immer wieder beschuldigt, sie nutzten jede Gelegenheit aus, im Vorbeiziehen kleinere Diebstähle zu begehen und auf den Dörfern fremdes Eigentum einzustecken; ein

deutlich handfesterer Vorwurf aber ist der der Hehlerei, wie schon oben beschrieben.

Oft wird von Städtern auch behauptet, dass Hausierer durchweg mit minderwertigen Gütern und üblem Ramsch handeln würden, dazu mit verfälschten, verwässerten und sonst verschlechterten Waren, zum Teil sogar mit verbotenen giftigen und ungesunden Substanzen, da die bäuerliche Kundschaft den Wert und die Qualität nicht recht einschätzen könne. So können Kiepenkerle, sofern sie stets andere Wege nehmen, sehr wohl den bäuerlichen, oft unerfahrenen oder gar unbedarften Kunden übervorteilen und dann schon über alle Berge sein, wenn der minderwertige Charakter der Ware erkannt wird.

Aus diesem Grunde werden auch immer wieder Rufe laut, das Hausierer-Gewerbe zu einer exklusiven Zunft zu machen, der sich Mitglieder nur mit gutem Leumund, unter Angabe ihres Namens und unter Hinterlegung eines hohen Geldpfandes anschließen dürfen. Dadurch sollen Gauner und Leute von schlechtem Ruf außen vor gehalten und das Niveau des Hausiergeschäfts gehoben werden. Da sich jedoch viele Hausierer als echte freie Kinder des Phex verstehen und auch die zuvor und weiter oben genannten Wege zum Gewinn nicht völlig aufgeben wollen, haben solche Bestrebungen bislang nur wenig Erfolge erreicht – von einigen kurzlebigen 'Wanderkrämer-Bruderschaften', die von den städtischen Großen in Neu-Lowangen und Gashok etabliert wurden, einmal abgesehen.

OBRIGKEITLICHE REGLEMENTIERUNG DER HAUSIERER

»Zuweylen findet man nöthig, eyn und andere fremde Hausierer, wenn sie den eynländischen Krämern keinen Abbruch thun, ins Land zu lassen. Also wird ihnen der Handel zur Zeit der Jahrmärkte der Städte verstattet. Es dürfen sich aber diese Leute nicht unterstehen, eynige andere Arten von Waren herum zu tragen, welche ihnen zu handeln nicht erlaubt ist, bey Confiscation derselben, Und damit sie wegen der erhaltenen Erlaubnisz sich gegen die Amtsbedienten legitimiren können, müssen sie bey derjenigen Stadt, in deren Umlandt sie hausiren wollen, jährlich einen Erlaubnisz-Schein oder so genannten Hausirzettel, gegen Erlegung der verordneten Gebühren für die landesherrliche Casse und Kanzelley, sich ertheylen lassen, und außerdem solche Waren gehörig verzollen.«

—aus Der ringende Herr; Randolph von Rabenmund, Rommilys 781 BF

Wo der Hausierhandel zur Versorgung der Bevölkerung in Stadt und Land nötig ist, da wird er dann auch geduldet, aber oft verdächtig, kontrolliert und schikaniert. In manchen Regionen gibt es etwa die Regelung, dass nur die in der Hauptstadt der Grafschaft hergestellten oder erworbenen und entsprechend markierten oder gestempelten Güter von Hausierern gehandelt werden dürfen. Dadurch kann der Graf (theoretisch) die Hausierer über besondere Stempelabgaben besteuern, während Hausierer aus anderen Ländern ihr Gewerbe illegal ausüben und stets der Gefahr der Beschlagnahmung und Bestrafung ausgesetzt sind. Selbst die Grafen, die eine sehr starke Reglementierung bevorzugen, nehmen den Wanderhandel mit bäuerlichen Heimhandwerksgütern wie hölzernen und wollenen Dingen von diesen Beschränkungen aus.





Umgekehrt ist der Hausierhandel mit Gütern, auf denen hohe Abgabenlasten liegen, oft ganz verboten, weil diese Luxussteuern von einem Kiepenkerl allzu leicht unterschlagen werden können. Dazu zählen unter anderem Tee und Kakao, Knaster, Mohacca und anderer Rauch- und Schnupf-Tabak sowie mitunter Branntwein, ganz besonders oft aber Arzneien und Heilmittel, deren Wirkung der Laie kaum beurteilen kann, die oft teuer verkauft werden und doch wirkungslos oder gar schädlich sind. Insbesondere hat oft die Kirche der Peraine darauf eingewirkt, dass die Grafen in ihrer Herrschaft den Handel mit vorgeblich gesegneten Öle und Pillen "aus Ankopal" oder gar "aus Ilsur" haben verbieten lassen, es sei denn, dass sie so wohl durch ein Empfehlungsschrei-

ben der heimatlichen Peraine-Geweihten ihren guten Leumund beweisen. Oft wird solchen fremden Arzneikrämern auch wohl nicht einmal das Durchreisen des Landes gestattet, wenn sie nicht so viel Geld bar vorzeigen können, wie zu ihrem Lebensunterhalt beim Durchreisen der Grafschaft unumgänglich nötig ist, so dass sie weder handeln noch betteln noch wildern oder stehlen müssen. Abseits dieser Regeln auf dem Papier aber lassen sich viele Phexenskinder nicht davon abschrecken, dennoch ihr Glück zu versuchen und sich an gefälschten Begleitschreiben und Zertifikaten aller Art, mit denen sie sich und ihren Gütern einen besseren Namen geben oder über erteilte Erlaubnisse und bezahlte Abgaben lügen.

EIN BEISPIEL EINER STRENGER REGLEMENTIERUNG

»Hiermit wird den Hausierern der Durchgang durch die Grafschaft in eine benachbarte nicht verweigert; sie sind aber in diesem Falle schlechtdings schuldig

PRIMO: bei ihrem Eintritt in das Land, bei der Obrigkeit oder den dazu bestellten gräflichen Bedienten, in einem von den in dem Verzeichnis benannten Grenzorten sich sofort zu melden, ihre bei sich führende Pässe, mit Angabe der durch das Land zu nehmenden Route, wie auch alle ihre mitgebrachte Waren, vorzuzeigen; worauf alsdenn von den Grenzobrigkeiten ihre Pässe unterschrieben, die sämtlichen Waren gegen Erlegung von 12 Silberthalern versiegelt, und ihnen hierüber besondere obrigkeitliche Attestate, worin die Anzahl ihrer bei sich führenden Ranzen, Kisten und Packe mit anzudeuten sind, zu ihrer Legitimation ausgefertigt werden müssen.

SECUNDO: müssen sie, wenn sie die Gräflich Wehrheimer Lande wieder verlassen, gleicher Gestalt an dem letzten Grenzorte bei der Obrigkeit durch Vorzeigung ihrer Pässe und der versiegelten Waren bescheinigen, dass sie die vorgeschriebene

Route auf das genaueste beobachtet, und unter Wegs keine Waren verkauft haben.

TERTIO: müssen sie bei ihrem Durchgange durch die Gräflich Wehrheimer Lande, außer den öffentlichen Reichsstraßen, sich keiner andern Wege und Pfade bedienen; immaßen derjenige Hausierer und Schleichhändler, welcher sich diesseits der benannten Grenzorte mit unversiegelten Waren antreffen lässt, oder auch dieselben Waren verkauft zu haben überführt wird, ihrer sofort und ohne weitere Umstände unabkömmlich verlustig geht.

QUARTO: ist den Hausierern verboten, sich an einem oder dem andern Orte im Lande, bei seiner Durchreise länger als eine Nacht, aufzuhalten; und derjenige Wirt, oder auch die Dorfschaft, so einen Hausierer länger beherberget, es sei denn Krankheits halber, oder auch wohl gar demselben die Lagerung seiner unversiegelten Waren gestattet, wird im ersten Falle in 10 Dukaten, im letztern aber in 20 Dukaten Strafe von der ordentlichen Obrigkeit des Ortes genommen, die niedergesetzten Waren aber werden sofort konfisziert, und die Hälfte der Geldstrafen sei dem Denunzianten zugebilliget.«

—Gräflich Wehrheimische Einrichtung zu Erhaltung des Hausierens, Wehrheim 985 BF



HEHLER

Die Hehlerei ist ein durch und durch städtisches, wenn nicht gar großstädtisches Gewerbe: Wer mit gestohlener oder ansonsten illegaler Ware handelt, benötigt die großen Menschenmassen turbulenter Städte, in denen nicht jeder jeden kennt. Heimlichkeit, Gassenwissen und gute Verbindungen machen das Wesen dieses illegalen Gewerbes aus. Als wichtigster Helfer der Unterwelt lebt der Hehler sehr gefährlich und muss sich sowohl der Untersuchungen der Gesetzeshüter als auch aller Erpressungsversuche der Kriminellen selbst erwehren.

Hehlerei, der Handel mit Diebesgut, Schmuggelware und anderen anrüchigen Gütern ist allerorten verboten und wird in der Regel mindestens so hart bestraft wie Diebstahl, Raub oder Schmuggel. Denn die meisten Gesetzeswerke gehen davon aus, dass der Hehler zumindest der Komplize seines 'Lieferanten' ist – "der Hehler ist so wie der Stehler", wie es eine alte Redensart sagt. Währenddessen setzen andere Stadt- oder Landrechte sogar höhere Strafen an, weil die Hehler als Anstifter und Förderer gelten.

Es ist tatsächlich unbestreitbar, dass in den Städten und entlang der Landstraßen das Verbrechen wohl deutlich geringer wäre, gäbe es keine Hehler, die die Beute entgegennehmen. Nur wenige Wegelagererbanden behalten wirklich alle Beute für sich und verbrauchen die Dinge – die meisten versuchen, sie irgendwo zu Geld zu machen.

Ein Hehler gilt zusätzlich nicht nur als strafwürdig, weil er wissentlich gestohlene und geschmuggelte Waren ankauft oder als Pfand nimmt und deshalb mit dem Verbrechen Gewinn

macht, sondern auch weil er hilft, dadurch die Spuren einer Übeltat zu verwischen: Hat der Täter die Beute erst einmal veräußert, kann ihm die Tat weit schwieriger nachgewiesen werden. Dies ist auch der Ursprung der Redensart, irgendeine Übeltat "zu verhehlen".

In den meisten Städten leben mehrere Hehler, die sich oft auf unterschiedliche Waren spezialisiert haben. Viele Hehler waren einst gewöhnliche Kleinkrämer oder Pfandleiher und haben sich eher aus Not als Gier irgendwann entschlossen, auch von zweifelhaften Anbietern Ware von noch zweifelhafterer Herkunft anzunehmen – Wäsche, die ein Vagabund von der Leine gestohlen hat, nie benutztes Geschirr, das gerade noch in der Auslage eines Töpferladens stand, Satteltaschen, die ein Ortsansässiger ohne Pferd anbietet. Eventuell zahlt er

dafür gar nicht in klingender Münze, sondern einfach in anderen Gegenständen. Solche Hehler sind mehr oder minder in der städtischen Unterschicht gefangen, wenn kein Wunder geschieht.

Daneben gibt es aber auch jene, die es mit Geschick, Glück und Skrupellosigkeit zu wahren Fürsten der städtischen Unterwelt bringen.

HEHLER UND GESETZESHÜTER

Die Behandlung eines der Hehlerei verdächtigen Krämers oder Pfandleihers unterscheidet sich von Ort zu Ort: Wo das Krämerwesen insgesamt eher in Verruf steht, mag schon ein einigermaßen fundierter Verdacht reichen,

dem Händler das Geschäft zu verbieten oder ihn gar der Stadt zu verweisen, wenn er erst vor einigen Jahren

zugezogen ist. Ebenso ist es nicht selten, dass Verdächtige unter Aufsicht der Garde gestellt werden. In der Praxis

bedeutet das, dass sie sich nur aus der Stadt entfernen dürfen, wenn sie sich zuvor bei der Stadtgarde melden, ebenso müssen sie jeden Übernachtungsgast in ihren Räumen bei der Garde melden. Vor allem aber hat die Garde das unumstößliche Recht, ohne Vorankündigung eine Durchsuchung seines Hauses vorzunehmen, selbst dort, wo Bürger das gewöhnlich nicht hinnehmen müssen.

Man kann also sehen, dass es für einen Hehler nahezu unverzichtbar ist, über gute Verbindungen zu ein, zwei einflussreichen Personen in

Stadtgarde, Stadtgericht oder Stadtrat zu verfügen, die ihn mehr oder minder zuverlässig gegen solche Strafen schützen (oder derartige Kontrollbesuche nachlässig oder gar nicht durchführen). Selbstverständlich ist das eine kostspielige Angelegenheit, denn ein solcher mächtiger Protektor erwartet natürlich hohe regelmäßige Zahlungen, gleichsam als Versicherung gegen die ganzen Gefahren, die einem Hehler sonst drohen: Anzeigen müssen verschwinden, Zeugenaussagen müssen ignoriert und rechtzeitig unauffällige Warnungen übermittelt werden. Im Garether Südquartier hatte einmal ein Trödelkrämer und Hehler einen Beschützer im Amt der Gerichtsvögtin, der jedes Mal einen immer anderen Boten vorbeischicken und nach nivesischen Beinschnitzereien fragen ließ, wenn wieder eine Razzia bei den Krämern des Stadtviertels bevorstand.





Diese Art von Protektion ist nahezu unverzichtbar, denn ein Hehler kann ganz auf sich gestellt auf keinen grünen Zweig kommen: dafür sind die Strafen zu hoch und jeder ernstere Verdacht das Todesurteil für sein Gewerbe.

Selbstverständlich wird jeder Händler versuchen, zusätzlich auch Druckmittel gegen andere Amtsträger in die Hand zu bekommen: das können belastende Dokumente sein, die ihm ein Einbrecher verkauft (oft ohne zu wissen, was überhaupt darin steht), oder düstere Geheimnisse und Gerüchte, die auf Grund der anderen Kontakte dem Hehler zugetragen wurden. In allen Fällen müssen sie im Ernstfall helfen, einen zu neu gierigen Richter, Gardisten oder Büttel zu "mehr Rücksichtnahme" zu zwingen. Doch es ist schwer vorherzusagen, wie ein eher unbekanntes Gegenüber auf solchen Druck reagiert, und keine Erpressung ist so dauerhaft und verlässlich wie eine gute Beziehung aus Bestechung und Korruption, die aber nur langsam gedeihen kann.

HEHLER UND DIE UNTERWELT

Ebenso ist für einen Hehler sehr nützlich, über einen guten Kontakt zur Unterwelt zu verfügen. Zwar weiß er in der Regel nicht viel über die genauen Umstände geplanter und erledigter Raub- und Diebeszüge, doch nach deren Ende ist es gut möglich, dass die Ware bei ihm auftaucht – in der Hand eines zwielichtigen, sehr nervösen Einbrechers oder Fassadenkletterers. Es steht dem Hehler nun gut an, ungefähr zu wissen, mit wem er es zu tun hat: Ist der Dieb das Mitglied einer festen Bande oder ein 'freischaffender' Gauner, der sich durch seine Tat gerade mit den bestehenden Machtverhältnissen anlegt und Reviergrenzen verletzt? Oder könnte es gar ein geschickt schauspielernder Spitzel der Garde sein, der Beweise für Hehlerlei sammeln soll? Gute Informationen über die berufsmäßigen Gauner der Stadt und Beziehungen zum organisierten Verbrechen können den Hehler davor bewahren, hier einen schweren Fehler zu machen.

Allgemein haben jedoch Hehler, die nicht gerade ihre 'Lieferanten' an die Obrigkeit verpfeifen, wenig von der Unterwelt zu befürchten: Ein Dieb, der einen Hehler verärgert, hat einen potenziellen Abnehmer weniger, und das in einem Beruf, wo das schnelle Loswerden der Beute von zentraler Bedeutung ist. Ebenso ist kaum ein Dieb so töricht, den Einbruch ins Geschäft eines Hehlers auch nur zu erwägen, denn an wen soll er die Beute abstoßen? Sofern sich nicht gerade zwei oder mehr Hehler der Stadt einen erbitterten Kampf liefern, wird keiner die heiße Ware anrühren, um kein schlechtes Beispiel zu geben.

Meist können sich Hehler also der Unterwelt gegenüber einiges herausnehmen, denn ihre Bedeutung kann nun einmal kaum zu groß eingeschätzt werden. Selbst die Anführer von kriminellen Bruderschaften, die sonsteiserne Disziplin durchsetzen, werden kaum einen zuverlässigen Hehler wegen kleiner Launen unter Druck setzen, denn ohne den sicheren Weiterverkauf der illegal beschafften Ware wäre die ganze Diebes- oder Schmugglerbande am Ende. Und es kommt durchaus vor, dass die Hehler selbst die Anführer solcher Banden sind.

HEHLER UND IHRE DIEBESGILDEN

Nicht selten sind es daher auch keineswegs die gewieftesten Meisterdiebe, geschicktesten Fassadenkletterer oder brutalsten Straßenräuber, die an der Spitze einer Verbrecherbande oder

so genannten 'Diebesgilde' stehen, sondern reiche Hehler mit guten Verbindungen, die nicht nur sich selbst, sondern sogar die ihnen ergebenden Gauner vor der gerechten Strafe schützen können. Derartige Netze befördern nicht nur Waren, sondern auch Wissen: Jeder Händler muss gut informiert sein, doch wo Unwissen und unangenehme Überraschungen vielen Händlern das Geschäft verderben, können sie den Hehler viel eher Freiheit und Leben kosten als seine gesetzestreuere Professionsgenossen. Schon um des geschäftlichen und körperlichen Überlebens willen muss ein Hehler immer danach streben, optimale Informationen zu bekommen.

Auf diese Weise stellen Hehler gewissermaßen die Mittelpunkte des Schwarzmarktes einer Stadt dar. Manche sind die sprichwörtlichen kleinen Fische, die anderen große Haie, die sowohl den Handel mit einheimischer Heiße Ware als auch den Zustrom von allerlei begehrten, aber illegalen oder unverzollten Gütern kontrollieren.

Eine weitere Besonderheit ist hier derjenige Hehler, der nicht nur Geschäftsfreund oder heimlicher Förderer, sondern regelrecht Auftraggeber und 'Dienstherr' der Diebe ist, die ihm die heiße Ware bringen. In nicht wenigen Städten kommt es immer wieder vor, dass ein Hehler allerlei heruntergekommenes Volk oder Waisenkinder von der Straße um sich scharft, die er notdürftig beherbergt, kleidet und speist – dafür müssen sie dann auf Diebeszüge ausgehen und ihm ihre Beute als Bezahlung für die 'erwiesenen Wohltaten' bringen. Oft gibt es hier tägliche oder wöchentliche Quoten, die der Dieb zu erfüllen hat, weil er sonst hungern muss oder von seinen Genossen verprügelt wird. Mitunter hängt sogar die unausgesprochene oder offen geäußerte Drohung in der Luft, das 'undankbare' Kind zu verstümmeln und zu entstellen und es mit einem neuen, mitleiderregenden Äußeren zum Betteln auf die Straße zu schicken.

DIE GESCHÄFTE DER HEHLER

Wie gesagt, für einen Dieb ist es nach der Tat vielleicht das Wichtigste, die belastende Beute wieder aus der Hand zu bekommen. Die allerwenigsten Diebe verfügen über sichere Verstecke für Kostbarkeiten, daher sind fast alle Gauner bereit, Abstriche am Erlös hinzunehmen, wenn sie dafür schnell bares Geld bekommen und die heiße Ware los sind.

Manche Hehler leben von dem Ruf, alles anzukaufen, was man ihnen bringt, und zahlen dafür besonders niedrige Preise (etwa 10 bis 20 % des Wertes), weil man nun einmal bei ihnen zuverlässig sämtliches Diebesgut absetzen kann. Andere Hehler lehnen alles ab, was nicht in ihre Spezialisierung fällt, zahlen dafür aber besser für passende Stücke; meist zwischen 25 % und 33 % des Wertes. Dieser Bruchteil wird umso niedriger angesetzt, je schwieriger es für den Hehler sein wird, die Beute ohne Risiko wieder abzusetzen. Ist die Ware unauffällig genug, kann sie vermutlich direkt in der Stadt angeboten werden, wo sie auch entwendet wurde. Bekanntere oder einzigartige Stücke hingegen werden oft vom Hehler an Schmuggler übergeben, die sie aus der Stadt herausschaffen und zu einem Geschäftsfreund an einem anderen Ort bringen sollen.

Je 'heißer' ein Stück ist und leichter man es wiedererkennt, je mehr schon über den Diebstahl geredet wird und je mächtiger und rachsüchtiger der bisherige Besitzer, desto weniger vom objektiven Wert kann und wird ein Hehler zahlen. Doch auch



für den Hehler spielt es natürlich eine Rolle, wie lange er das belastende Diebesgut behalten muss: Wenn er bereits ahnt oder gar weiß, wem er es zügig weiterverkaufen kann, wird er dem Dieb mehr anbieten, weil einfach die Ware attraktiver für ihn ist. Sollte es hingegen nötig sein, ein zu kunstvolles und daher auffälliges Schmuckstück zu zerlegen, sinkt der Wert natürlich drastisch: natürlich kann man die Juwelen aus einem Armreif herausbrechen und einzeln verkaufen und dann das Gold zu einem 'anonymen' Barren einschmelzen, doch alle künstlerische Leistung, die den Wert des Schmucks über seine Bestandteile hinausgehoben hat, wird damit zerstört. Jeder Hehler wird bei Schmuck daher sein Gebot anhand des Materialwertes be-

rechnen und die eigene Arbeit beim Unkenntlichmachen natürlich noch eigens anrechnen. 10% der reinen Metall- und Edelsteinkosten sind in einem solchen Fall die Regel – also oft weniger als ein Zwanzigstel des Preises, den das Geschmeide legal gehandelt erzielen würde. Oft gibt der Hehler die Ware an einen skrupellosen Handwerker weiter: So mancher hochehrenwerte Goldschmied etwa fragt nicht lange, wenn er irgendwo Bruchgold deutlich unter dem üblichen Preis kaufen kann.

Manche Hehler versuchen jedoch, das Zerstören eines Kunstwerks zu vermeiden (auch um des

eigenen Gewinns willen) und fordern über einen Boten einen 'Finderlohn' vom rechtmäßigen Eigentümer, eine Zahlung, die man auch als Lösegeld bezeichnen könnte. Diese Zahlung, also der Zurückkauf der Ware, bringt oft deutlich mehr ein. Andererseits birgt sie jedoch das Risiko, mit dem alarmierten und verärgerten Eigentümer Kontakt aufnehmen und den Austausch von Ware und Geld abwickeln zu müssen, ohne dabei festgenommen zu werden.

Eine ganze andere Art von Ware sei auch noch erwähnt: Häufig wird das Verbrechen des Diebstahls aus Lagerhäusern übersehen. Manche Diebesbanden ignorieren Wohnhäuser und richten ihre Energie ganz auf die Warenlager der städtischen Großhändler, wo zwar Wachhunde (und manchmal sogar bewaffnete Wachen) umgehen, aber andererseits sehr hochwertige und doch 'anonyme' Waren eng beieinander liegen. Hehler zahlen in der Regel recht gut für solche Güter, die sich mit recht wenig Gefahr wieder absetzen lassen, so dass es auch für die Diebe attraktiv ist. Hier gibt es noch am häufigsten regelrechte Bestellungen, indem ein Hehler die Information herausgibt, dass er an vier Ballen Seidentuch oder drei Sack Ferdoker Braumalz interessiert ist – gerade weil ein 'sparsamer' Schneider oder Bierbrauer darauf wartet.

HEHLER UND REICHE KUNDSCHAFT

Es gibt auch in der Hehlerei die erfolgreichen und wohlhabenden Experten: Hehler, die ein Fachgeschäft für eine bestimmte Warenart betreiben und in den entsprechenden Kreisen als Diejenigen bekannt sind, denen man prächtigen Schmuck, verzierte Waffen und andere Kostbarkeiten anbieten kann. Allgemein verstehen sich die meisten Diebe auf das illegale Betreten und Verlassen fremder Häuser, doch nur die Wenigsten unter ihnen sind Experten für Schmuck, Geschmeide und Kunstwerke. Oft nehmen sie das mit, was ihnen wertvoll erscheint und den Eindruck macht, dass es sich gut wieder absetzen ließe. Doch ist die Statuette aus echter Altimont-Jade oder

trübem grünem Glas? Ist die verzierte Laute eine alte elfische Arbeit oder gegenwärtiges Bauernhandwerk?

Manche Hehler wissen das und haben, noch wichtiger, den Ruf erworben, die Diebe nicht zu betrügen: Natürlich zahlen auch sie nur einen Bruchteil des Wertes, aber sie versuchen nicht, ein wertvolles Stück als billigen Tand auszugeben, um die Zahlung an den Dieb noch weiter gegen Nichts zu drücken.

Diese Art von Hehler agiert oft als Zulieferer, der die wertvollen Sachen an einen 'ehrbaren Kunsthändler' weiterverkauft, der die Sachen dann in eine an-



dere Stadt bringt. Manche Hehler aber spielen selbst die Rolle des Kunsthändlers, können aber nur selten die wirklich besonderen Stücke dort anbieten, wo sie entwendet wurden – die Gefahr, dass sie irgendwann wiedererkennt und unangenehme Fragen gestellt werden, ist einfach zu groß.

HEHLER UND SCHMUGGLER

Wer illegale Waren handhabt, muss nicht nur mit Dieben, sondern auch mit Schmugglern zusammenarbeiten: Zum einen kann bestimmtes Diebesgut oft gar nicht am Ort der Tat abgesetzt werden: Goldschmuck kann eingeschmolzen werden, doch eine wertvolle Hela-Horas-Schillingmünze aus dem letzten Tagen des Bosparanischen Reiches ist als Bronzeklumpen wertlos. Eine prächtige Unauer Porzellanvase oder Glaskaraffe darf nicht beschädigt werden, ohne jeden Wert zu verlieren. In der Regel wird ein Hehler solche Ware nur annehmen, wenn er sich darauf verlassen kann, dass ein erfahrener Schmuggler sie ohne Aufsehen aus der Stadt schafft und ans Ziel bringt – nämlich zu einem vertrauenswürdigen Abnehmer an einem anderen Ort. Auch bei weniger spektakulären Stücken mag es sich für den Hehler lohnen, die Kosten des Schmugglers in Kauf zu nehmen, wenn die heiße Ware dafür erst wieder in



einer ganz anderen Stadt auftaucht, wo man von ihrer Vorgeschichte wahrscheinlich nie etwas hören wird. Umgekehrt kommt es natürlich auch öfters vor, dass ein Schmuggler einem Hehler Dinge anbietet, die er woanders von einem anderen Hehler erhalten hat.

Daneben gibt es tatsächlich Hehler, die überhaupt nichts mit Einbrechern, Beutelschneidern und Fassadenkletterern zu schaffen haben. Gerade der Umschlag von illegaler Schmuggelware ist oft ein wichtiger Geschäftszweig von Hehlern. Hier geht es oft weniger um illegale Einzelstücke als um verbotene Substanzen und ähnliches. Manche Hehler vertreiben Rauschkräuter, so wie es einst einen regen Tabak-Schmuggel gab und wie es Anbieter von Waren gibt, die nicht verboten, aber mit hohen Zöllen belegt sind. Manche Hehler sind nach außen hin einfache Lebensmittelkrämer, die etwa die Gewürze etwas billiger anbieten, weil dafür nie Salzsteuer bzw. eine Luxusabgabe gezahlt wurde.

Der gute Kontakt zu Schmugglern ist daher für einen Hehler nahezu unverzichtbar.

HEHLER UND RÄUBER

Es wird leicht übersehen, dass nicht allein städtische Diebe und Straßenräuber, sondern auch ländliche Wegelagerer jemanden benötigen, der ihnen die gemachte Beute abnimmt – denn die Wenigsten können alles selbst gebrauchen, was sie den fahrenden Händlern abnehmen und 'gute' Räuber, die alles an die Armen verteilen, gibt es auch in Aventurien eher im Märchen. Die wenigsten Räuber aber sind in der Lage, auf dem Markt einen vertrauenswürdigen Eindruck zu machen. Wenn sie verhindern wollen, dass bei jedem möglichen Kunden sofort die Alarmglocken läuten, veräußern sie die Beute besser an einen Mittelsmann.

Als Hehler für eine Räuberbande zu arbeiten, ist aber eine der gefährlichsten Tätigkeiten, denn es geht um große Warenmengen von hohem Wert; buchstäblich ganze Wagenladungen. Hier kann wenig im Geheimen geschehen, also muss sich der Hehler ganz auf die eigene Dreistigkeit verlassen und hoffen, dass niemand die Verbindung zwischen dem beraubten Wagenzug oder Flusskahn und den später in einer nahe gelegenen Stadt auftauchenden Waren herstellt. Hehler, die für Räuber arbeiten, tarnen sich meist entweder als fahrende Händler, die die Beute auf dem eigenen Wagen zum Markt oder zum Großhändler schaffen; manchmal aber auch als scheinbar seriöse Großhändler, die sich die Waren ganz gelassen anliefern lassen. Insgesamt sind aber solche Hehler recht selten und in den meisten Grafschaften gibt es nur ein oder zwei. Als etwa einst in Mendena eine derartige Hehlerin festgenommen, abgeurteilt und hingerichtet worden war, gingen die Raubüberfälle im ganzen östlichen Tobrien einige Jahre lang drastisch zurück, weil die Räuber plötzlich nichts mehr mit der Beute anfangen konnten.

HEHLER UND PIRATEN

Das Hehlergeschäft für eine Piratenmannschaft schließlich ist vermutlich die exotischste Spezialisierung – denn hier muss der Hehler nicht Einzelstücke oder Karrenlasten umschlagen, sondern ganze Schiffsloadungen. Dem Seemannsgarn zufolge gibt es in allen Hafenstädten wenigstens einen skrupellosen Kaufmann, der ohne viele Fragen zu stellen die Waren ankauft, die Seeräuber ihm im Schutze der Dunkelheit bringen.

Das Problem ist aber, dass sowohl der Hafenmeister als auch die Stadtgarde in den meisten respektablen Häfen durchaus Fragen stellen, wenn ein Händler ein volles Lagerhaus hat, ohne jemals Güter von anständigen Fahrensleuten geliefert zu bekommen. Ein solcher Hehler muss also gut darauf achten, legale und illegale Geschäfte zu mischen, um Argwohn zu vermeiden. Anders sieht es natürlich in einigen verrufenen Piratenhäfen aus, die geradezu dafür berüchtigt sind, dass niemand irgendwelche Fragen stellt, wo die netten Kauffahrer mit den Augenklappen und Holzbeinen ihre angebotene Ware herbekommen haben.

HEHLER UND ABENTEUERER

Die Plünderung von Gräbern (auch wenn sie viele Jahrhunderte alt sind) und das Unterschlagen von Schatzfunden sind ebenso Verbrechen wie die Beutelschneiderei, und dabei betrachten viele Abenteurer die einer angriffslustigen Mumie abgenommenen Wertsachen als ihre rechtmäßig erstrittene Belohnung. Die Zöllner der adligen Obrigkeit sehen das aber oft ganz anders und wenn eine Abenteurergruppe die gefundenen Schätze zu allgemein akzeptiertem Geld machen wollen, können sie sich am besten an einen skrupellosen Sammler wenden. Wer nun keinen solchen Sammler kennt, kann sich nur nach Hehlern umsehen, die auch wertvollere historische Funde ankaufen. Gerade hier spielt auch die Respektabilität, Ausdrucksweise und Erscheinung der Abenteurer eine große Rolle: Wer hinreichend ehrbar wirkt, kann oft mehr Geld machen, wenn er die wertvollen Gegenstände einem Hesindetempel anbietet und um Finderlohn oder gar einen "nachträglichen Expeditionskosten-Zuschuss" bittet.

DIE TARNUNG DES HEHLERS

Zwar wurden schon verschiedene Tarnungen erwähnt, das absolut üblichste legale Nebengeschäft eines Hehlers ist die Pfandleiherei – denn eine kleine Pfandstube, in der für gebrauchte Gegenstände ein kleiner Teil des Wertes ausbezahlt wird, ist von außen her kaum von einem Hehlerladen zu unterscheiden: Im Ernstfall kann der Geldverleiher einfach leugnen, irgendetwas über die illegale Herkunft des bei ihm gefundenen 'Pfandes' gewusst zu haben. Auch hier sind natürlich gute Kontakte zu korrupten Mitgliedern der Obrigkeit sehr nützlich.

Im Grunde kann ein Hehler zur Verschleierung seiner illegalen Geschäfte aber die Rolle fast aller anderen Händler spielen.

POLITISCHE INTERESSEN DER HEHLER

Den Erfolg eines Hehlers misst man nicht notwendigerweise in dem Geld, das er gemacht hat – es sei denn, er hat sich zur Ruhe gesetzt und das aktive Geschäft aufgegeben. Ansonsten zeigt sein geheimes Netz an Kontakten, wie erfolgreich er ist – wen er kennt, wen er um Hilfe bitten kann und wer ihm noch Gefälligkeiten schuldet. Für einen Hehler ist daher Ruhe und Stabilität in der Heimatstadt das höchste Gut: Natürlich ist es angenehm, wenn die Straßen nicht gar zu streng bewacht werden und der ein oder andere Einbruch ohne großes Aufsehen ablaufen kann. Doch jede größere Unruhe und Umwälzung kann die Sicherheit und Macht eines Hehlers nur schwächen. Wohlwollende Gardeoffiziere können versetzt werden, gute



Kunden ihr Vermögen einbüßen und vertraute Unterweltsgrößen getötet oder eingekerkert werden. Wie schon gesagt, die gelegentliche Erpressung, um einen Würdenträger milde zu stimmen, taugt weit weniger als ein über Jahre erprobtes 'Vertrauensverhältnis', das auf beiderseitigem Eigennutz beruht.

Daher sind solche einflussreichen Hehler mitunter gute (wenn auch widerwillige) zeitweilige Verbündete von Helden, die gegen irgendwelche chaotischen Pläne eines skrupellosen Feindes vorgehen: Ein gut etablierter Hehler hat gar nichts davon, wenn irgendjemand Chaos und Panik verursacht, und wird einiges dafür tun, einen solchen Plan zu vereiteln.

HEHLER ALS SPIELERCHARAKTERE

Dass die Professionsvariante des Hehlers nicht das Talent *Fahrzeug lenken* enthält, ist ein erster Hinweis auf eine grundlegende Schwierigkeit dieser Profession im Abenteuererleben: Hehler sind im Vergleich zu anderen Händlervarianten ganz besonders standortgebunden. Hausierer und Reisende Händler, aber auch Krämer und sogar Großhändler können ihren Aufenthaltsort recht gut wechseln und dann neue Geschäftsbeziehungen knüpfen, ein Hehler aber kann sich weder das Vertrauen der Unterwelt noch die Protektion durch korrupte Ordnungshüter mit Geld und einigen wohl gewählten Worten erwerben: Hier braucht es vor allem Zeit für ein langsames, geduldiges Vortasten und ein Hehler, der einfach umzieht, gibt damit seine ganze Geschäftsgrundlage auf. Nicht allein in darstellerischer Hinsicht, auch regeltechnisch trifft das zu, da die Verbindungen des Hehlers einen deutlichen Teil seiner Generierungskosten ausmachen. Damit wollen wir keineswegs den Hehler für unspielbar erklären. Doch wer auf einen möglichst hohen Gegenwert für seine GP achtet, der sollte bedenken, dass ein Hehler nur in Kampagnen, die vor allem in der gewählten Heimatstadt spielen, 'seine GP wert ist'.

Erwähnt seien aber diejenigen Hehler, die als gewöhnliche Hausierer auftreten. Es bietet gewisse Vorteile für das Spiel, wenn der Hehler seine Waren für wenig Geld in der Stadt

ankauft und dann über das Umland verbreitet, wo sie kaum einmal wiedergefunden werden können – doch dabei ist der Ankauf natürlich darauf beschränkt, was der Hausierer in seiner Kiepe tragen kann. Zugleich ist nur der Verkauf von eher billigen Beutestücken möglich, für die auf einem Bauernhof überhaupt ein zahlungskräftiger Käufer zu finden ist:



Hehler-Hausierer sind eindeutig Gesetzesbrecher von wenig Macht und Besitz; dazu immer noch recht stark an ihre Heimatstadt gebunden, wenn sie neue Waren bekommen wollen: Ein Fremder mit Kiepe, der in einer zwielichtigen Kaschemme herumfragt, wer ihm Diebesgut verkaufen wolle, macht sich eher verdächtig, bei Obrigkeit wie Unterwelt gleichermaßen.



ZÖLLE, MAUT UND TORSTEUERN

Der offensichtliche Reichtum einiger erfolgreicher Handelsherren wirkt auf viele Adlige wie unrechtmäßig oder wenigstens sehr zweifelhaft erworbenes Gut. Gerade der Adel hat mit Handel oft wenig zu schaffen und betrachtet ihn als moralisch fragwürdige Tätigkeit, die kaum über der Dieberei steht. Vor allem etliche Barone haben unliebsame Erfahrungen mit städtischen Kaufleuten gemacht, die sie beim Umwandeln der Ernte in Bargeld über den Tisch gezogen haben.

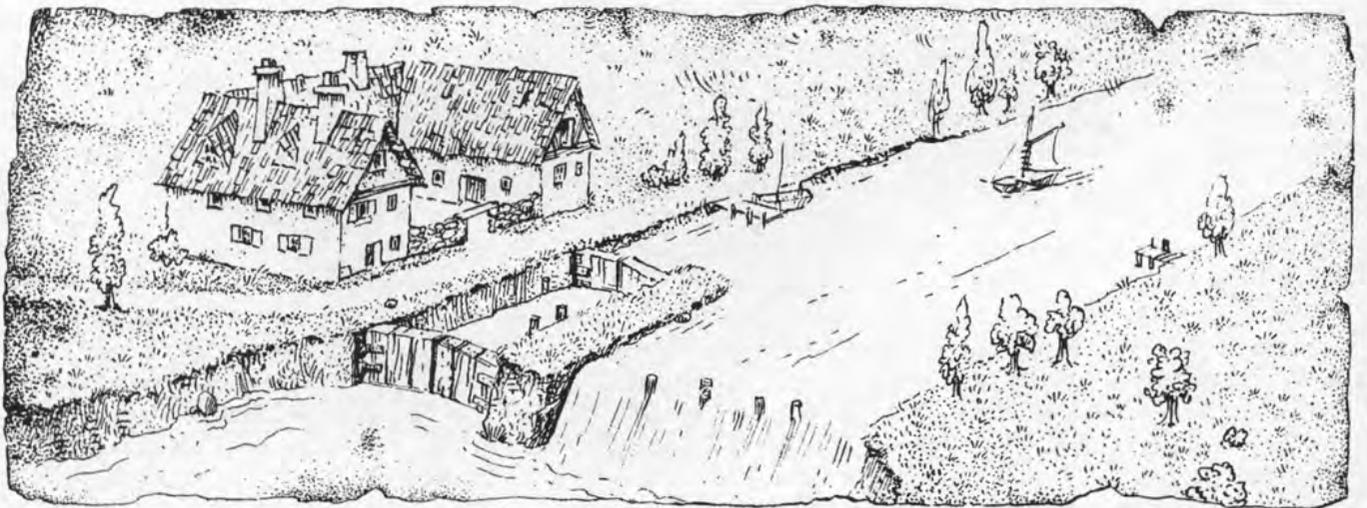
Wenn also einmal Kopf- und Marktsteuern nicht die Ausgaben der Adligen decken und anstatt erhoffter Truhen voll Gold nur schlaffe Beutelchen voll Silber in der Schatzkammer liegen, ist es eine naheliegende Idee, sich am Reichtum der Händler zu beteiligen. Dafür werden an den Grenzen der Machtbereiche, aber auch an den Stadttoren Zölle auf eingeführte Waren (bisweilen sogar auf die schiere Einreise) erhoben.

Für die meisten Reisenden wiederum sind die obrigkeitlichen Zöllner nicht viel mehr als geringfügig höflichere Wegelagerer, von deren Nutzen für die Allgemeinheit nichts zu erkennen ist. Auch diese Sicht ist nicht völlig übertrieben, denn eine zweckgebundene Verwendung der Einnahmen ist weitgehend unbekannt: Ein Brückenzoll wird erhoben, solange die Brücke

müssen. Dass einzelne Wanderer (und Schmuggler) ein Zollhaus umgehen können, wird nicht gerne gesehen, doch wenn die Wagenzüge und Karawanen aufgehalten und kontrolliert werden können, ist der Hauptzweck bereits erreicht.

ZOLLFESTUNGEN

Manche Zollstellen darf man schon als regelrechte kleine Kastelle bezeichnen, da sie über eine dauerhafte bewaffnete Besatzung verfügen, mit Mauern, Türmen und Gräben ausgestattet sind und neben dem fiskalischen Zweck auch militärische Aufgaben der Landesverteidigung haben. Meist wurden sie dort errichtet, wo wichtige Handelsstraßen die Außen- und Provinzgrenzen der größeren Reiche passieren und sollen den Kaisern und Provinzherrn für vorgeschobene Grenzsicherung sorgen. Häufig verlaufen rechts und links der Straße dichte Hecken, hohe Erdwälle oder gar steinerne Mauern bis zu einer Meile weit entlang der Grenze, um ein Umgehen der Zollstelle schwer oder unmöglich zu machen; zumindest für Handelszüge mit Wagen und Tragtieren.



steht, auch wenn sie längst abbezahlt ist, und Reparaturen werden allenfalls vorgenommen, wenn sie einzustürzen droht. Wenn ein Zollhaus in der Wildnis so wenig zur Sicherheit auf der Straße beiträgt, dass der Kaufmann seine eigenen bewaffneten Begleiter anheuern und für diese dann noch zusätzliche Einreisegebühren zahlen muss, weckt das schon manches Mal Unmut, der nur deshalb nicht laut geäußert wird, weil die Zöllner am längeren Hebel sitzen:

Es muss schon sehr viel geschehen, dass ein Landherr auf Beschwerden über willkürliche Zolleinnehmer reagiert, erst recht wenn ihm diese Willkür höhere Einnahmen bringt.

ZOLLSTELLEN

Wohl niemand zahlt gerne und freiwillig Zoll, wenn er es vermeiden kann, also müssen die Zöllner den Reise- und Warenverkehr direkt auf der Straße kontrollieren. Daher werden Zollstellen dort erbaut, wo die Handelszüge vorbeikommen

Früher bestand die Besatzung aus bis zu einem Dutzend Fußkämpfer, die für die Verteidigung im Notfall sorgen und alle Reisenden durch ihre schiere Anwesenheit beeindrucken sollen, dazu ungefähr der gleichen Zahl Berittener, die die Umgehend durchstreifen und Schmuggler jagen sowie als Botenreiter die Verbindung zu anderen Grenzfestungen und dem Oberkommando im Hinterland halten. Dazu kam meist ein kleiner Stab aus dem Zahlmeister und zwei oder drei Zollschreibern. Heute sind die Besetzungen vieler Zollfestungen deutlich kleiner, wenn sie nicht überhaupt aufgegeben oder an lokale Kleinadlige übergeben wurden oder in die Hände von ehrgeizigen Kriegsfürsten gefallen sind, wie es in der Wildermark mehrfach geschehen ist.

ZOLLHÄUSER

Auch zwischen den großen Herrschaftsgebieten der Adligen, etwa den Provinzen des Mittelreiches oder den Stammesfürstentümern Araniens, gibt es häufig Zollstellen, meist kleinere



Zollhäuser, an denen die Herren ein Wegegeld und einen Einfuhrzoll kassieren, wenn ein Händler ihre Wege benutzt und ihre Grenzen passiert.

Derartige Zollhäuser sind meist kleinere Höfe, in denen der Zöllner und seine Familie leben und wo ein Schlagbaum die Straße sperrt.

Sie liegen meist nahe der Grenze, doch auch an wichtigen Kreuzungen, Brücken und anderen Schlüsselstellen des Handels. Manchmal werden Zollhäuser auch so platziert, dass die Straße gerade durch eine Art Engpass führt und recht und links dichte Waldgebiete, unwegsame Sumpflöcher, hohe Schluchtwände oder tiefe Abgründe liegen, so dass es für Reisende fast unmöglich ist, die Station zu umgehen. Eine recht häufige Variante ist diejenige der Fluss-Zollstation, bei der der (kleine) Fluss mittels eines zollpflichtigen Schleusenwehres aufgestaut

ist. Das Zollhaus selbst kontrolliert dann sowohl die Schleuse und damit die Flussschifffahrt als auch den am Fluss entlang führenden Treidelpfad oder Karrenweg.

Andere Zollposten liegen direkt an den Stadttoren, die man passieren muss, wenn man in die Stadt will. Das Umgehen von Zollhäusern ist verboten, oft aber auch das Umgehen von Städten; denn das ist eine Folge des traditionsreichen Stapelrechtes, mit dem Städte durchziehende Händler zwingen können, ihre Waren vor der Weiterreise in der Stadt anzubieten. Die Zölle sind auch meist nicht so hoch, dass sich dieser Aufwand wirklich lohnen würde. Lieber versuchen die Händler, Geld zu sparen, indem sie die wertvolleren Waren verbergen oder schlechter erscheinen lassen.

Die detaillierte Beschreibung eines Zollhauses und seiner Bewohner finden Sie in **Ritterburgen und Spelunken** auf Seite 96.

DIE FESTSETZUNG DER ZÖLLE

Im Grunde hätte wohl jeder Adlige Freude daran, wenn er auf seinem Gebiet nach eigenem Gutdünken Brückenzölle und Wegemaut festlegen könnte, doch dieses Recht ist einigermaßen durch Reichs- oder Landesrecht eingeschränkt: Denn es ist nicht im Interesse eines Herzogs, wenn 'seine' Barone oder Grafen ohne Rücksicht den Handelsverkehr ausbluten lassen, und selbstverständlich hat der Kaiserhof ähnliche Vorbehalte gegen die Geldgier der Provinzherren.

Daher soll hier am Beispiel des Mittelreiches als dem Land mit der größten Lehenspyramide skizziert werden, wer gewöhnlich wo Zölle fordern darf:

☛ **Barone** haben nur wenige Möglichkeiten, einen Zollposten zu erschaffen und ihre Forderungen durchzusetzen. Die sehr schlechten Erfahrungen, die das Reich mit Räuberbaronen gemacht hat, die wahllos mittels Waffengewalt die reisenden Kaufleute auspressten, hat dazu geführt, dass sich Barone die Notwendigkeit eines neuen Zolles von ihrem Grafen bestätigen und dann vom Landesherrn bewilligen lassen müssen. Ein solches Zollprivileg wird sehr selten erteilt.

☛ Für **Grafen** gilt eine ähnliche Politik – auch sie unterstehen den Entscheidungen ihres Landesherrn. Auch wenn sie in der Regel mehr Einfluss haben, wird ein Fürst oder Herzog doch nur in Ausnahmefällen zustimmen, dass an einer Karawanenroute oder Querfeldeinstraße ein neuer Zollposten eingerichtet wird. Eine deutliche Ausnahme besteht, wenn der Graf glaubwürdig versichert, eine neue Brücke oder bessere Straße errichten zu wollen und dafür bereits Einnahmen benötigt. Noch entscheidender ist aber natürlich der persönliche Einfluss beim höheren Adligen. (Diese Zollhoheit ist auch einer der größten Vorteile, der aus der Erhebung vom Grafen zum Markgrafen erwächst.) In einem gewissen Rahmen sind Grafen auch frei, an den Toren der ihnen gehörenden Städte einen Einfuhrzoll zu fordern, nicht aber bei Landesstädten und Reichsstädten.

☛ **Landesherrn** wie Herzöge, Fürsten und Markgrafen haben zuvörderst die Pflicht, die Reichslandstraßen instand zu halten und zu sichern. Dafür haben sie das Recht, dafür entlang dieser Strecken Wegezoll zu fordern. Vor allem Albernia (mit der Straße Havena-Abilacht) und Almada (mit dem Yaquirstieg), Perricum (mit der Baburiner Pilgerstraße) und Greifenfurt (mit der Andergaster Fürstenstraße) verfügen über lange Strecken entsprechender Wege, früher aber auch die Provinzen

Tobrien, Warunk und Beilunk – doch von den dortigen Wegen sind nach über einem Jahrzehnt der Vernachlässigung durch die Borbaradianer nur noch Pisten übrig. Zusätzlich haben sie das Recht, an den Außengrenzen ihrer Provinzen Einreise- und Einfuhrzölle zu erheben, mit denen sie die Kosten für ihre stehenden Truppen decken wollen. Auch die landesherrlichen Städte (wie etwa Elenvina, Trallop oder Greifenfurt) müssen hinnehmen, dass an ihren Toren alle Einreisenden zur Kasse gebeten werden.

☛ Das **Kaisertum** schließlich hat die Zollhoheit entlang der Reichsstraßen*, die primär zwischen Punin und Trallop sowie Perricum und Elenvina verlaufen, kann diese Ansprüche allerdings kaum noch in die Tat umsetzen, da es an Zolleintreibern und vor allem Bewaffneten für die Zollfestungen fehlt. Stattdessen werden die Reichszölle vor allem in der Kernprovinz Garetien sowie an den Toren der Reichsstädte eingetrieben. Die rechtliche Stellung dieser Städte erlaubt eine solche Prozedur, selbst wenn ein solches 'Eintrittsgeld' in den Städten selbst natürlich alles andere als populär ist. 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). Von all diesen Städten wurde nur Alt-Gareth die Pflicht zur Zollerhebung völlig erlassen.

Bei ihren Stadtherren gelten die Stadtbürger nun einmal oft als reiche Pfeffersäcke, die das Geld horten, während Adel und Krieger zu ihrem Schutz bluten. Schon deshalb waren sie immer eine bevorzugte Geldquelle für klamme Kaiser, Herzöge und Grafen. In den meisten Städten hat aber auch der adlige Oberherr einen Zollvogt ernannt, oft einen Bürgerlichen, der für das Eintreiben der Zölle und Abgaben verantwortlich ist und mit seinem eigenen Besitz dafür bürgt, dass die von einem Bevollmächtigten des Herrschers ermittelten Zolleinnahmen auch wirklich hereinkommen. Nicht selten wird aber auch die Kaufherrengilde und ihrer Bank der Stadt dafür verantwortlich gemacht, wenn die Einfuhrzölle nicht so hereinströmen, wie es der Stadtherr sich erhofft.

*Die anders lautende Aussage auf GA113 ist leider falsch.



In den anderen Ländern außerhalb des Mittelreiches steht es um das Recht, Zölle zu erheben, recht ähnlich. Niederrangige Herrscher sind immer von der Zustimmung ihres Lehnsherren zuständig, wenn sie einen neuen Zoll einrichten wollen, und hier entscheiden gute Beziehungen oder die finanzielle Beteiligung des Oberherrn weit mehr als sachliche Gründe oder die Stimmen des Bürgertums.

DAS EINTREIBEN DER ZÖLLE

»Als Akzise bezeichnet man im Horasreich eine Reihe von Zöllen, die zugleich als Verbrauchs- und Luxussteuern wirken sollen. Im Prinzip sollen sie erreichen, dass es sich lohnt, benötigte Rohstoffe ins Land zu schaffen und Fertigwaren auszuführen, während es umgekehrt verteuert und erschwert wird.

Darum werden viele Fertig- und Luxuswaren aus dem Mittelreich mit einem Zoll von zwanzig Teilen vom Hundert belegt, während Rohstoffe, die der Zollreferent anerkennt oder für die es eine schriftliche Bestellung eines horasischen Händlers oder Manufacturbesitzers gibt, nur zu fünf Teilen vom Hundert zu verzollen sind. Wer wiederum Rohstoffe wie Zucker, Tabakblätter, Baumwolle oder Leintuch ausführen will, muss bis zu fünfundzwanzig Teilen vom Hundert bezahlen, während er etwa Konfekt, Zigarren oder fertige Kleider unverzollt ausführen kann. Einreisende werden je nach Stand mit einem Heller bis zu fünf Dukaten belegt, während manche Handwerker besonderer Berufe wie Drucker oder Feinmechaniker bis zu zehn Dukaten 'Zoll' zahlen müssen, wenn sie das Horasreich verlassen wollen.

Für einzelne Reisende, erst recht für Handelszüge, mögen sich hier längere Reisepausen ergeben, wenn es erst einmal um Feinheiten geht.«

—Auszug aus einer Analyse des Handelsreferates der KGIA, Gareth, 1024 BF

Wenn die Obrigkeit eine Steuer auf alle verkauften Waren erheben will, ist das auf dem Markt oder im Laden unmöglich, denn niemand kann bei aventurischer Technologie nachhalten, was zu welchem Preis verkauft wurde. Die 'zweitbeste' Möglichkeit besteht einfach darin, alle relevanten Waren beim Erreichen der Stadt zu besteuern, in der sie wahrscheinlich verkauft werden sollen. Torzölle dienen dabei vor allem dazu, der Obrigkeit (oder dem Zollpächter) Einkünfte zu verschaffen, mitunter aber auch der Steuerung des Handels, indem erwünschte Waren billig und unerwünschte Güter teuer eingeführt werden können.

Die zuvor erwähnte Lenkung des horasischen Außenhandels zum Zwecke der Förderung der heimischen Produktion ist nur ein Beispiel, ebenso können Torsteuern auch dem Zweck dienen, den Verbrauch einheimischer oder 'nützlicher' Waren an-

zukurbeln und den Konsum schädlicher Dinge zu erschweren. Manche Zollsysteme beschränken sich auf die Belastung von zentralen Verbrauchsgütern wie Getreide, Gemüse, Schlachtvieh, Bier, Woll- und Leintuch und Holz, andere auf Luxuswaren wie Gewürze, Pfeifenkraut, Weinbrände und Liköre, Seide, Geschmeide, Duftwässer und Edelsteine, wobei es natürlich 'die Masse macht' und Massengüter weit niedrigere Zollsätze haben (meist um 1 bis 3%) als Luxusgüter, bei denen schon einmal 30 Prozent oder mehr gefordert werden. Wieder andere Adlige mischen beide Konzepte und verfügen erdrückend lange Listen mit mehr als hundert verschiedenen Waren, die zum Teil alle einen eigenen Zollsatz haben.

Die vollständige Prozedur ist oft überaus langwierig und damit zeitraubend. Dabei muss der Zöllner jeden Reisenden befragen. Die Reisenden müssen ihren Namen nennen, der mit der Liste gesuchter Personen in einem großen Buch verglichen wird. Wer irgendwie verdächtig erscheint, dessen angegebener Name wird in einem anderen Buch niedergeschrieben, dazu auch manchmal ihr letztendliches Reiseziel. (Reisende, die zwischen Sonnenuntergang und -aufgang passieren wollen, müssen nicht nur einen erhöhten Zoll von zwei Hellern pro Kopf bezahlen, sondern sich auch einer mehr oder weniger gründlichen Befragung unterziehen – denn wer nichts zu verbergen hat, reist im Licht des Praios.)

Dann fragt der Zöllner der Vorschrift nach, wer zollpflichtige Waren bei sich hat. Dazu muss er ein schriftliches Verzeichnis anlegen, was die einzelnen Reisenden deklarieren. Danach hat er die Pflicht, ihr Gepäck und die Fracht zu untersuchen. Taschen, Rucksäcke und Reisekisten müssen geöffnet werden, und zum Stochern in Kornsäcken und Strohballen gibt es eigene Spitzstäbe unterschiedlicher Länge. Alle zollpflichtigen Waren, die gefunden

werden und zuvor nicht deklariert wurden, werden ohne Entschädigung konfisziert. Von allen anderen wird der Handlungswert geschätzt und entsprechend die Abgabe festgelegt.

Die Gebühr für Reisende liegt meist bei einem Heller pro Kopf, während Tiere und Ware zu einem bestimmten Teil ihres Wertes verzollt werden, der bei drei bis fünf Prozent liegt.

Es sollte allerdings betont werden, dass selten einmal diese ausführliche Prozedur befolgt wird. Oft erfolgt die flüchtige Einschätzung der zu zahlenden Abgaben durch einen Zoll-diener, der seine Kalkulation dem Wachposten am Tor zuruft. Diese Einschätzung fällt meist um ein Zehntel bis ein Fünftel zu hoch aus, und wer damit nicht einverstanden ist, kann eine präzise Klassifizierung der Waren verlangen – doch das kann





so lange dauern, dass nicht Wenige den Aufschlag als das geringere Übel ansehen und bezahlen, um einigermaßen zügig durchzukommen.

DIE AUSFUHRZÖLLE

Eine gegenteilige Variante ist der Ausfuhrzoll für Güter, die nicht in der Stadt hergestellt wurden: Hier darf ein Kaufmann alles in die Stadt hineinbringen, doch wenn er von dieser Ware wieder etwas hinausbringen will, muss er einen Anteil am Wert zahlen. Dazu ist es oft üblich, dass er am Ende seines Aufenthaltes, wenn er seine Waren bei Großhändlern, Handwerkern und Privatleuten angeboten hat, eine städtische Zollstelle (oft am Markt) aufsucht, die noch auf dem Maultier, Kamel oder Wagen befindlichen Güter deklariert und nach Zahlung der Zölle und Eintrag in das Rechnungsbuch einen Zollschein erhält, den er am Stadttor oder am Hafen vorzeigen muss, um seine Waren ausführen zu dürfen. Die Idee dahinter ist einfach die, dass ein fremder Händler dazu bewegt werden soll, seine Waren in der (Durchreise-)Stadt so günstig anzubieten, dass die Einheimischen sie kaufen und er daher dafür keine Ausfuhrabgabe mehr zahlen muss. Oft dient die-

se Methode, die an das Stapelrecht früherer Zeiten erinnert, dazu, den Bürgern der Stadt niedrige (oder wenigstens moderate) Preise auf fremdländische Waren zu verschaffen. Die in der Stadt selbst hergestellten und vom Reisenden angekauften Waren sind dann natürlich von der Besteuerung weitgehend ausgenommen.

ZÖLLE UND 'WIRTSCHAFTSKRIEG'

Zu einem gewissen Grad dienen die von Grafen und vor allem von Provinzherrn erhobenen Zölle natürlich auch dazu, die eigenen Länder gegenüber den Nachbarn zu stärken. Es kann also durchaus geschehen, dass in einem Jahr, in dem die lokale Ernte gut ausgefallen ist und keine zusätzlichen Importe nötig sind, die Einfuhr von Getreide mit einem Sonderzoll belegt wird. Das hält die Kornpreise oben und sichert daher den Baronen und anderen Großgrundbesitzern das Einkommen. Dass das einfache Volk natürlich von sinkenden Brotpreisen durch einen Getreideüberschuss mehr profitieren würde, steht auf einem anderen Blatt und wird vom Adel meist schlichtweg ignoriert – wenn nicht gerade ein mutiger Peraine-Geweihter davon zu predigen beginnt.



Umgekehrt ist es allerdings eine der ersten üblichen Maßnahmen, bei einer Missernte die Zölle auf Getreideimporte zu senken oder ganz auszusetzen, um auf diese Weise Kornhändler anzulocken. (Andere übliche Maßnahmen sind das zeitweilige Verbot der Kornbrennerei sowie im höchsten Notfall Getreidespenden aus den Magazinen der jeweiligen Armee.)

ZÖLLNER ZWISCHEN KORREKTHEIT UND KORRUPTION

Damit sich die ganze Zolleinnahmerei für den Adel lohnt, dürfen nicht zu viele bezahlte Zöllner nötig sein, vor allem keine gut bezahlten; denn das würde die Einnahmen zu sehr belasten. Deshalb sind viele Zöllner überfordert, überarbeitet und unterbezahlt. Sehr oft versuchen sie daher, sich am Geld der Reisenden gütlich zu halten, sei es, dass sie mehr oder minder deutlich anbieten, für ein Bestechungsgeld so manche zollpflichtige Ware zu 'übersehen', sei es auch, dass sie im Gegenteil damit drohen, die Zölle übertrieben hoch anzusetzen, wenn man sich nicht 'kooperativ' zeigt.

Mitunter nimmt die Bestechlichkeit auch sehr umständliche Formen an. So mag ein Zöllner dem Kaufmann anbieten, dass der ein Fass der mitgeführten Wagenladung Wein in die Zollstube bringen solle, damit die Zöllner sich bis zum nächsten Besuch einig werden können, welcher Zolltarif für diese Sorte Rebensaft gilt – wohl wissend, dass sich Zöllner und Händler vielleicht nie wiedersehen.

Oft wird Zolleinnehmern auch vorgeworfen, dass sie Ortsfremden einen höheren Zoll vorgaukeln, als eigentlich gültig wäre, und den Überschuss in die eigene Tasche stecken. Ebenso lautet eine häufige Klage, dass sie alle guten Münzen, die sie empfangen, aussortieren und der Herrschaft nur schlechte Münzen aushändigen.

Ebenso häufig mag es vorkommen, dass sich ein ertappter Schmuggler mit einem üppigen Bestechungsgeld freizukaufen versucht. Bei Besitz von Giften, die auf dem *Index Wehrheimium* stehen, muss er im schlimmsten Falle mit der Hinrichtung rechnen, und der Besitz von Diebesgut kann den Verlust einer Hand oder den Strafdienst auf der Galeere bedeuten, so dass die Zahlung von einem großen Handgeld an den Zöllner die einzige Rettung sein mag.

Paradoxerweise werden viele Zöllner für beschlagnahmte simple Schmuggelware mit einem Anteil an deren Handelswert belohnt, während Diebesgut einfach dem Besitzer zurückerstattet und die meisten verbotenen Dinge vernichtet werden und der Finder meistens nur ein anerkennendes Nicken erhält. Gerade bei den besonders illegalen Dingen ist also der Anreiz am größten, sich vom ertappten Übeltäter mit genügend wertvollen Gaben für sein Wegschauen entlohnen zu lassen.

Auf der anderen Seite hat natürlich kein Reisender einen Anspruch darauf, dass sich ein Zolleinnehmer als bestechlich erweist. Ein einzelner Laienbruder eines Praios-Ordens als Aufseher kann schon genügen, um eine ganze Zollhausmannschaft auf dem Weg der Tugend zu halten, ob ihr das nun gefällt oder nicht.

ZÖLLE IM SPIEL

Der Aufenthalt an einem Zollposten kann durchaus mehrere Stunden kosten, denn viele Zöllner nutzen die ihnen gegebene Macht weidlich aus. Wer protestiert oder eine schnellere Abfertigung fordert, ohne nach seinem Adels-, Geweihten- oder Gelehrtenstand (oder der rondrianischen Erscheinung) dazu berechtigt zu sein, der kann sich schon einmal schnell an das Ende der Warteschlange zurückversetzt sehen.

Je komplizierter die Zolltarife sind, desto komplexer werden natürlich auch Deklaration und Definition der mitgeführten Dinge. Ob ein Ballen Stoff aus reiner Seide oder einem Mischgewebe besteht, kann über einige Dukaten entscheiden. Für einen reisenden Händler(-Helden) ist es natürlich kaum möglich, alle anfallenden Zolltarife im Kopf zu haben, auch wenn eine gut gelungene Probe auf das Talent *Handel* sicherlich bedeutet, dass der Held mit den wichtigsten Sätzen vertraut ist. Letzten Endes kommt es aber oft am meisten auf die *Überredungskunst* des Kaufmanns an. Wege- und Torzölle bedeuten selten den Ruin eines Händlers, können aber durchaus empfindlich den eigentlich erhofften Gewinn aus seiner Handelsfahrt verringern.

Übrigens spielt es kaum eine Rolle, ob ein Gegenstand als Privatbesitz bezeichnet wird – wenn der Reisende (auch wenn er kein Händler ist) einen prachtvollen Waffenrock trägt, muss er damit rechnen, auch für diesen zur Kasse gebeten zu werden. Adlige, Geweihte und Magier sind übrigens davon ausgenommen, ihre Standestracht und -ausstattung zu verzollen (und werden auch sonst meist zuvorkommend behandelt), während auch sie keine Satteltaschen oder Packpferde voll offensichtlicher Neuwaren als 'private Ausrüstung' deklarieren können. Letztlich liegt es hier am Ermessen des Zöllners, also wie Sie es als Spielleiter festlegen.

Dabei sollten Sie immer daran denken, dass die Frustration der Helden auch den Spielern keinerlei Spaß macht: Ein angeregtes Wortgefecht mit einem dreisten oder hartnäckigen Zöllner kann eine angenehme Abwechslung sein, wenn Sie aber entscheiden, dass die Reisenden alle paar Meilen von einem anderen Zollposten aufgehalten und willkürlichen Schikanen unterworfen werden, wird das die Spielfreude wahrscheinlich sehr schnell trüben.



SCHMUGGLER

Ein nicht zu unterschätzender Faktor des Handels sind Schmuggler, die ihre Waren entlang 'grüner Grenzen', an Küsten und Stränden und sogar auf Reichs- und Landstraßen befördern, ohne dass die Augen des Gesetzes dessen gewahr werden. Sie gleichen die diversen Handelsverbote und Zölle aus und sorgen dafür (und leben davon), dass jede Ware fast überall zu einem angemessenen Preis erhältlich ist.

Ein Schmuggler ist in den seltensten Fällen ein finsterner Gesell, dem man seine Verbrechen auf den ersten Blick ansieht. Vielmehr ist es von äußerster Wichtigkeit, dass ein Schmuggler nicht nur schnell, sondern auch unauffällig agieren kann. Es gibt Schmuggler in allen Alters- und Bevölkerungsgruppen. So kann es sich bei jedem Straßenjungen und jeder Bauersfrau durchaus um einen erfolgreichen Schmuggler handeln.

Doch das Feld der Schmuggerei ist vielfältig und auch die Waren verschiedener Schmuggler sind sehr unterschiedlich.

DIE ARTEN DER SCHMUGGELWARE

Je nach den Umständen gibt es vermutlich nichts, was nicht schon einmal an einer Kontrolle vorbeigeschmuggelt wurde, aber es lassen sich doch einige deutliche Klassen von Konterbande unterscheiden. (Konterbande oder auch Contrabande ist ein horasischer Begriff für illegal beförderte Waren, der auch in Almada, Al'Anfa, Brabak und einigen anderen südlichen Stadtstaaten gebräuchlich ist.)

DER SCHMUGGEL VON VERBOTENEN SACHEN

Das größte mögliche Hemmnis für die Beförderung von Gütern besteht natürlich dann, wenn Ein- oder Ausfuhr einer Sache schlichtweg verboten ist und sie die Grenze einfach nicht passieren darf, ohne beschlagnahmt zu werden.

Für ein solches strenges Verbot gibt es allerdings durchaus unterschiedliche Gründe:

Es gibt verbotene Waren, die vor allem gefährlich für die Bewohner des Landes oder die Bürger der Stadt sind. Das können Gifte und berauschende Drogen sein, die auf dem *Wehrheimer Index* stehen. (Die meisten Geweihten der Peraine stehen der Einfuhr von Giften deutlich ablehnender gegenüber als der von Rauschkräutern.) Doch auch andere Substanzen und Dinge aus dem Süden oder den Schwarzen Landen sind oft verboten, ebenso vielerorts Trickwaffen wie der Mengbilar oder gefährliche Tiere. Mancherorts gibt es auch lokale Verbote für bestimmte Dinge, deren Verbot die örtlich einflussreiche Geweihtenschaft erreicht hat: Manchmal hat die Praios- oder Hesinde-Kirche ein Einfuhrverbot für bestimmte lästerliche Schriften durchgesetzt, an anderen Orten konnte die Rondra-Kirche dafür sorgen, dass keine Armbrüste eingeführt und feilgeboten werden dürfen.

Ebenso dürfen natürlich an sich völlig unbedenkliche Dinge nicht ausgeführt werden, wenn es sich um Diebesgut handelt, dessen Verschwinden sich bereits herumgesprochen hat – doch als das sind natürlich fast nur kunstvolle Einzelstücke wiederzuerkennen.

Alles in allem kann man sagen, dass der Schmuggel mit derartigen Gütern allgemein als verwerflich betrachtet wird, auch wenn der Einzelne vielleicht eine abweichende Moralvorstellung hat.

Ein anderer Grund, etwas zu verbieten, kann einfach eine wirtschaftliche Überlegung sein: Mitunter wird die Einfuhr von Waren untersagt, wenn der Landesherr oder Stadtherr verhindern will, dass gutes Geld ins Herkunftsland der Ware fließt und vielleicht einheimische Güter weniger gekauft werden. Unter Kaiser Perval war der Import von Pfeifenkraut aus dem Lieblichen Feld verboten, und auch Nostria und Andergast verbieten immer noch sehr viele Dinge, die aus dem verhassten Nachbarland stammen. Lange Zeit war der Warenverkehr zwischen Dröl und Mengbilla fast völlig durch weitreichende Einfuhrverbote zum Erliegen gekommen. Direkt zu Beginn des Thronfolgestreits der kaiserlichen Geschwister wurden zwischen Almada und Garetien Importverbote für den Weizen, aber auch die Liköre des jeweils anderen Landes verhängt.

Hier besteht oft ein Schwarzmarkt für die fraglichen Güter, da die Bürger oft die Gründe des Adels kaum nachvollziehen können und gewiss nicht teilen. Im lieblich-nordmärkischen Grenzgebiet etwa war zur Pervalszeit der Tabaksmuggler ein sehr respektierter 'Beruf', der viel Unterstützung in der Bevölkerung fand.

DER SCHMUGGEL VON ZOLLPFLICHTIGEN SACHEN

Eine noch wichtigere Form des Schmuggels ist die Umgehung von hohen Einfuhrzöllen. Dabei geht es anders als bei verbotenen Gütern nicht darum, dass die Waren überhaupt in die Stadt hinein gelangen, sondern einzig und allein um den Preis, zu dem sie danach veräußert werden können. Unverzollte Konterbande sind (gerade bei Luxusgütern) oft drastisch billiger als diejenigen Handelswaren, die korrekt deklariert und verzollt wurden. Fast immer sind derartige Luxuserzeugnisse zugleich auch recht klein und leicht im Verhältnis zu ihrem Wert, so dass ein gewiefter Schmuggler sehr viel Geld machen kann, wenn er unbemerkt Gewürze oder Pfeifenkraut, Seidentuch oder edlen Tee, Duftwässer oder Juwelen in eine Stadt schafft. Diese Art des Schmuggels wird von den meisten Bürgern als gerechtfertigt empfunden und am ehesten stillschweigend unterstützt, denn jeder möchte möglichst günstig einkaufen, ohne dass der Stadtherr seine eigenen Taschen daran auffüllt.

ARTEN DES SCHMUGGELS

Auch bei der Frage, wie der 'Konterbandegänger' seine Last unbemerkt ans Ziel schafft, gibt es einige grundlegende Möglichkeiten. Die Kernfrage ist dabei zweifellos, ob der Schmuggler versucht, die Konterbande unbemerkt am Kontrollposten vorbei zu befördern, oder aber ob er es darauf anlegt, den ganzen Zollposten unbemerkt zu umgehen.

SCHMUGGEL DURCH VERBERGEN DER WAREN

Bei dieser Art des Warentransportes zeigt sich der Schmuggelnde ganz unverhohlen in der Öffentlichkeit. Er benutzt völlig reguläre Wege und Straßen, reist zu Pferd, Kutsche oder Wagen. Er benimmt sich ganz unauffällig und tritt vielleicht gar offen als Beförderer von Waren auf. Das Geheimnis seines Erfolges liegt darin, dass die Schmuggelware gut ge-



tarnt in einem anderen Gegenstand verborgen ist, so mag sich ein kleines Säckchen mit gestohlenen Edelsteinen inmitten eines Sackes mit Getreide befinden. Diese Methode ist für einen Hehler oftmals der beste Weg, besonders heiße Ware unauffällig aus der Stadt bringen zu lassen, um sie anderen Orts zu veräußern.

Eine recht beliebte Möglichkeit des Schmuggels ist die Verwendung von falschen Gliedmaßen, wie auch professionelle Bettler sie benutzen: Dabei gibt es einfache Varianten wie das hohle Holzbein oder die ausgehöhlte falsche Hand, doch ist dies natürlich riskant, da Torwächter auch schon einmal gerne fordern, dass die künstliche Gliedmaße abgeschnallt wird. Es soll gar Schmuggler geben, die als Kriegsveteranen den unfreiwilligen Verlust eines Beines, eines Armes oder einer Hand ausnutzen, um eine Trickprothese zu tragen, in die Geheimfächer eingelassen wurden. Diese sind zwar teurer, eignen sich aber vor allem für den Schmuggel mit wertvollen kleinen Gütern. Angesichts der Tatsache, dass vielerorts dem Verlust einer Hand der Verdacht anhaftet, dass es sich um einen ertappten Dieb handelt, haben so verstümmelte ehemalige Kämpfer oft keine Hoffnung auf eine ehrbare Anstellung und müssen aus der Not eine Tugend machen und ein derartiges Schmugglerleben beginnen – und als Bettler können sie oft recht unbeachtet ein- und ausgehen.

Nicht ganz so verbreitet, aber auch durchaus beliebt ist die Verwendung von falschen hohlen Buckeln. Dies wird vor allem von älteren Schmugglern in Verbindung mit zerschlissener Kleidung und einem verdreckten Äußeren verwendet. Nur wenige Torwächter sind bereit, einen verlausten Reisenden einer näheren Überprüfung zu unterziehen. Für weibliche Schmuggler bietet sich natürlich auch die Verwendung eines falschen üppigen Busens an, doch gerade ansehnliche Frauenpersonen mögen sich dadurch erst recht einer Leibesvisitation gegenübersehen. Es ist daher Erfolg versprechender, einen falschen Bauch umzuschmallen, denn es dürfte nur abgebrühten Torwächtern einfallen, eine Schwangere zu belästigen und damit vielleicht den Zorn der Göttin Tsa heraufzubeschwören. Aber auch ein wohlbeleibter und gut gekleideter Handelsreisender mag durchaus einen falschen Bauch umgeschnallt haben und ganz offen seine mitgeführten, nicht allzu kostbaren Waren vorzeigen, während er am Leib die eigentlich wertvolle Fracht verbirgt.

Beliebte Versteckmöglichkeiten sind natürlich auch Wagen mit doppelten Böden, Kisten mit hohlem Deckel oder auch Fässer, die über ein Geheimfach verfügen. All diese Arten von Versteck-

ken erfordern eine hohe Kunstfertigkeit des Handwerkers, der sie einbaut, denn viele Wächter an den Stadttoren haben ein geübtes Auge, um ungewöhnliche Wagen und Truhen zu erkennen.

Kleinere Gegenstände können sich auch in falschen Kleidersäumen befinden. Manche Schmugglerbanden benutzen zuweilen auch Kinder als Boten. Diese Kinder begleiten einen unauffälligen Reisenden, der manchmal völlig ahnungslos ist. Er wird zum Beispiel im Vorfeld von einem Verwandten der Kinder angesprochen und gebeten, diese gegen Bezahlung mit in die nächste Stadt zu nehmen, wo ein anderer Verwandte

die Kinder übernehmen wird. Was der Reisende oftmals nicht ahnt, ist, dass sich in einem Spielzeug des Kindes, zum Beispiel einer Puppe oder einem Ball, Schmuggelgut befindet. Dies wird vor allem dann eingesetzt, wenn es darum geht, verbotene Dinge zu befördern, denn während einem ertappten erwachsenen Schmuggler für das Befördern von Giften schnell der Galgen droht, werden Kinder meist 'nur' ins Waisenhaus gesteckt. All diese Tricks sind aber natürlich auch den meisten Zöllnern bekannt, und für sie geht es immerhin um einen gewissen Anreiz: Viele Zollvögte zahlen ihren Torwächtern nur ein geringes Entgelt, dafür aber anteilige Prämien, wenn erfolgreich Schmuggler festgesetzt werden. Dabei spielt es natürlich schon eine Rolle, ob es sich bei der Konterbande um verbotene Ware handelt, um Diebesgut oder



aber einfach um zollpflichtige Dinge. Stets muss er die Dinge beschlagnahmen, im letzteren Falle erhält der aufmerksame Zolleintreiber aber oft einen Anteil des Wertes als 'Finderlohn'.

Sogar lebende Personen kann man unter aller Augen schmuggeln. Der Schmuggler stattet die Menschen mit Kleidern aus, die zum Beispiel zu einer Gauklertruppe oder Pilgerschar passen. Wichtig ist in diesem Zusammenhang immer, dass man möglichst eine Tarnung wählt, die die Verkleideten auch glaubwürdig verkörpern können. Geschwächte Leibeigene auf der Flucht geben keine guten Akrobaten ab, mögen aber als passable tulamidische Wanderhändler durchgehen, wenn sie etwas Tand, weite Kaftane, dichte Gesichtsschleier und 'Empfehlungsschreiben' in einer unleserlichen Schrift dabei haben. In diesem Zusammenhang wurde auch immer wieder der Perrainekirche vorgeworfen, dass sie in manchen Regionen der Flucht von Leibeigenen und Unfreien recht freundlich gegenüber steht und einige Geweihte wider besseren Wissens Flüchtlinge als angebliche Anchopal-Pilger mit Geleitbriefen ausstatten.



Die zweite Möglichkeit ist, die Menschen ungesehen zu schmuggeln. Dies geschieht entweder in doppelten Wagenböden, verborgen in Heustapeln oder zwischen Strohballen. Doch gerade letzteres ist nicht nur gefährlich, wenn bei Kontrollen mit Mistgabeln oder langen spitzen Stangen in diese hineingestochen wird, sondern es kommt immer wieder vor, dass jemand von den Ballen zu Tode gedrückt wird, beispielsweise nach starken Regengüssen, bei denen sich das Gewicht des Strohs schnell vervielfachen kann.

SCHMUGGEL DURCH UMGEHEN DER KONTROLLPOSTEN

Viele Schmuggler lassen sich allerdings gar nicht auf das Risiko ein, von einem aufmerksamen Zöllner entlarvt zu werden. Sie ziehen es vor, die Kontrollposten möglich weiträumig zu umgehen und auf unbekanntem Schleichwegen ans Ziel zu gelangen.

Schmuggelpfade sind oft verschlungene Pfade im Wald, die kaum mehr als Wildwechsel sind. Auch kennen viele Schmuggler in entsprechenden Landschaften Wege durch Sumpf und Moor sein. Dabei scheint es einem Außenstehenden schnell so, als ob es gar keinen Pfad gäbe, denn nur ein Ortskundiger kann es wagen, den Weg durch Bruch und Morast zu nehmen. Denn tückisch und tödlich sind hier Fehlritte und kaum ein Gesetzeshüter wird sein Leben riskieren, um einen Schmuggler hierher zu verfolgen. Das Schmuggelgut wird in verdrehten Säcken um den Nacken getragen, denn Karren sind in den allermeisten Fällen viel zu schwer und unhandlich, wenn es auf Geschick und Schnelligkeit ankommt. Notfalls kann ein Sack auch fortgeworfen werden, um sich selbst

zu retten, und mit etwas Glück kann man ihn zu einem späteren Zeitpunkt zurückholen. Oftmals kennen Schmuggler auch allerlei Hausmittel, um ihren Geruch zu verschleiern, so dass ein Spürhund sie oder versteckte Säcke nicht unbedingt finden kann. Das beste Mittel dafür, die echte Talaschin-Flechte, kann sich natürlich längst nicht jeder Schmuggler leisten.

Doch ein guter Schmuggler kennt nicht nur seinen Pfad im Gelände, auch heimliche Wege in eine Stadt hinein oder hinaus sind für ihn überlebensnotwendig. So ist es wichtig, die genauen Zeiten der Wachablösung zu wissen, auf welchen Abschnitten der Mauer Streifen gehen und wann die Wachposten üblicherweise bei ihren Rundgängen wo vorbeikommen. Denn nur so weiß der Schmuggler, wann er ohne die Gefahr, entdeckt zu werden, mit seinem Wurfseil die Stadtmauer übersteigen kann.

Genauso sinnvoll ist es, den Verlauf einer eventuell vorhandenen Kanalisation zu kennen. Mögliche Einstiege wie Gitter, die nur auf den ersten Blick festsetzen, aber auch die besten Ausstiegsstellen. Es ist für einen Schmuggler wichtig, sich mit den örtlichen Rattenjägern gut zu stellen, damit man nicht gerade durch die Kanalisation schleicht, wenn die monatliche Ungezieferausräucherung stattfindet.

Jeder Schmuggler sollte dabei auch sein Handwerkszeug mit sich führen. Pfeffersud ist gut geeignet, um einem Spürhund den Geruchssinn für einige Stunden zu verderben, Lumpen mit Katzenurin taugen viel, um eine verfolgende Hundemeute abzulenken. Fußangeln sind empfehlenswert, um menschliche Verfolger abzuschütteln. Gut ist es auch, wenn man zur Not einige Lumpen dabei hat, um sich als Bettler tarnen zu können.

HELPER UND GESCHÄFTSFREUNDE DER SCHMUGGLER

Schmuggler sind auf die Mithilfe zahlreicher Helfer angewiesen. In vielen Städten stellen manche Bürger Verstecke und Verpflegung zu Verfügung, bis der Schmuggler seinen Helfer aufsuchen kann. Bei der Stadtbevölkerung genießen viele

Schmuggler, die Zölle umgehen oder auch Diebesgut transportieren, durchaus Sympathie, denn wenn es darum geht, der Obrigkeit oder reichen Pfeffersäcken ein Schnippchen zu schlagen und dadurch selber Vorteile durch billige Ware oder Bestechungsgeld zu erlangen, ist sich jeder selbst der Nächste.

Aus der kriegerischen Geschichte Aventuriens kennt man aus fast jedem Land Geschichten von heroischen Schmugglern, die angesichts einer Invasion überraschend ihren Patriotismus entdeckten und zu Zeiten einer Belagerung dafür gesorgt haben, dass auf den Wegen, die sie und ihre Mannen üblicherweise für Schmuggelgut benutzen, Lebensmittel und Waffen in die belagerte Stadt gelangten.

Aber auch Unterschlupfmöglichkeiten sind eine bittere Notwendigkeit, sowohl in der Stadt als auch auf dem



Lande. Vielerorts gibt es regelrechte Schmugglerherbergen, eigentlich ganz normale Gasthäuser, die jedem offen stehen. Einige stehen auch unter dem Schutze Traviass. Keiner der normalen Reisenden würde auf den Gedanken kommen, dass diese Gasthäuser ein besonderes Geheimnis verbergen. So gibt es im Keller oftmals hinter falschen Vorratsregalen oder einem hohlen Weinfass verborgene Geheimgänge. Diese können eine Verbindung zu einem anderen Gebäude darstellen oder auch irgendwo in der Wildnis herauskommen. Hierhin flüchten Schmuggler, wenn ihnen die Häscher zu nahe zu kommen drohen, aber noch nicht unmittelbar auf den Fersen sind. Sie können hier Waren verstecken, finden andere unauffällige Kleidung und Lebensmittel, um hier ein paar Tage auszuharren, falls es nötig sein sollte. Diese Herbergen werden hauptsächlich von den Schmugglern genutzt, die ihre Kunst nicht darin sehen, Waren geschickt verborgen offen auf der Straße zu befördern, sondern die ihren Stolz darin sehen, dass sie über verborgene Pfade die Dinge transportieren, die zu groß sind, um sie in Geheimverstecken zu ihrem Ziel zu bringen.

Die besten Schmuggler verfügen über enge Kontakte zu allerlei Helfern und Standesgenossen. Doch bei weitem nicht jeder Kontakt ist selber ein aktiver Schmuggler. Viele arbeiten als

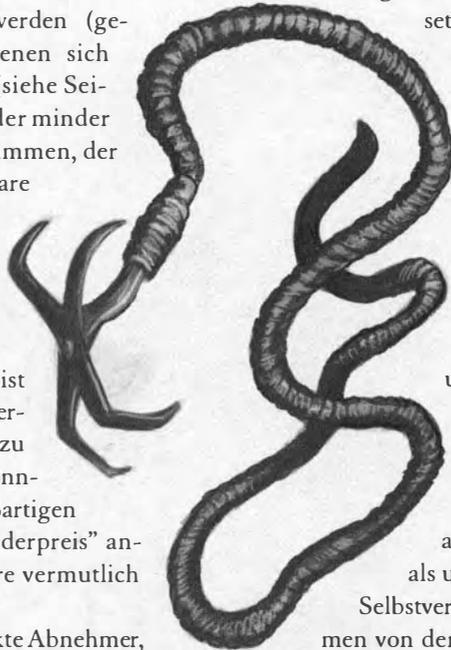


Informanten und senden Warnungen, wenn sie erfahren, dass irgendwo besondere Kontrollen vorgesehen sind. Andere legen bewusst falsche Fährten, um irgendwelche Wachen von einem Schmuggelunternehmen abzulenken. Wieder andere bieten in ihren Höfen und Katen eine Versteckmöglichkeit, wenn die Zöllner oder Grenzwächter einem Schmuggler auf den Fersen sitzen, und geben auch gerne ein falsches Alibi.

Um die Konterbande wieder loszuwerden (gegen gutes Geld, versteht sich), bedienen sich Schmuggler fast immer eines Hehlers (siehe Seite 54). In der Regel arbeiten sie mehr oder minder fest mit einem bestimmten Hehler zusammen, der sich um den Vertrieb der Schmuggelware kümmert. Mitunter erhalten sie von ihm auch im Gegenzug wertvolles Diebesgut, das vor Ort unverkäuflich ist und möglichst unbemerkt vom Ort des Verbrechens verschwinden soll.

Ohne den Kontakt zu einem Hehler ist ein Schmuggler fast hilflos: Wenn er versuchen müsste, durch die Kneipen zu ziehen und auf eigene Faust unbekanntem Zechern "zwanzig Unzen großartigen Sinoda-Tabak zum sehr günstigen Sonderpreis" anzudienen, wäre seine Verbrecherkarriere vermutlich sehr kurz.

Nur sehr selten haben Schmuggler direkte Abnehmer, denen sie zum unmittelbaren Verbrauch bestimmte Güter liefern. Biedere Handwerker und vornehme Patrizier kaufen gerne preiswerter ein, als das Gesetz es erlaubt, doch von einem Schmuggler direkt beliefern lassen wollen sie sich dann doch lieber nicht.



Eine Ausnahme von dieser Faustregel machen nur die sehr speziellen Kunden wie Schwarzmagier und Kultisten. Beide benötigen einige illegale Verbrauchsgüter für ihre Studien und Rituale, doch der gewöhnliche Hehler lässt davon lieber die Finger: Obskure Dingen wie Menschenhaut, Jungfrauenblut, Kerzen aus Kinderfett oder ähnliche Paraphernalia sind nicht gut für den Seelenfrieden eines gewöhnlichen Gesetzesbrechers.

Auch ist allgemein bekannt, wie machtgierig und skrupellos Schwarzmagier sind, und wenn es darum geht, lästige Mitwisser loszuwerden, nehmen sie bestimmt keine Rücksicht auf einen einfachen kriminellen Hehler. Und was schon für die nach Wissen und Macht strebenden Magier gilt, ist umso schlimmer bei wahnsinnigen Dämonenbündnern, die den Herren der Niederhöllen ihre Seelen verkauft haben. Derartige Menschen- und Götterfeinde unterhalten daher oft ihre eigenen Schmugglerbanden, die nur ihnen zu Diensten sind. Denn gerade Schwarzmagier oder Kultisten haben oftmals das nötige Kapital, um diese Art des Transportes zu bezahlen, und andererseits wenig Skrupel, Außenstehende als unselige Werkzeuge zu benutzen.

Selbstverständlich gibt es auch hier wieder Ausnahmen von der Ausnahme: In Vinsalt wurde in der frühen Eslamidenzeit ein Hehler enttarnt, der es geschafft hatte, fast den ganzen Handel mit Diebesgut in seiner Hand zu vereinen und diverse örtliche Dämonologen mit illegalen Stoffen zu beliefern, weil er einen Seelenpakt mit dem Seelenfressenden Vermehrer des Blutbefleckten Goldes geschlossen hatte.



WARENSCHAUEN UND HANDELSMESSEN

Für die meisten Bewohner Aventuriens ist es unabhängig von ihrem privaten Reichtum keineswegs so, dass jederzeit alle Waren verfügbar sind. Selbst diejenigen, die in Städten leben (und das ist nun einmal nur ein kleiner Anteil der Gesamtbevölkerung) können vieles nur zu bestimmten Zeiten bekommen. Obst und Gemüse gibt es natürlich frisch nur in der entsprechenden Jahreszeit, aber auch andere Dinge wie bestimmte Stoffe oder ausgefallene Pelze, kurzum, all jene Dinge die nicht vor Ort hergestellt werden, sind nur zu bestimmten Gelegenheiten zu bekommen.

Zwar kann es schon einmal vorkommen, dass ein fahrender Händler in die Ort kommt und bestimmte Waren mit sich führt, aber das ist natürlich sehr vom Zufall abhängig.

Es gibt aber im Jahresverlauf in verschiedenen Städten berühmte Warenausstellungen. Das sind große Volksfeste, zu denen meist die normalerweise geltenden ortsüblichen Privilegien und Monopole einheimischer Kaufmannsgilden und Handwerkerzünfte ausgesetzt sind, so dass sich Händler aus dem weiten Umland, ja manchmal aus aller Herren Länder versammeln und ihre Waren zum Verkauf anbieten.

Die Landbevölkerung der weiteren Umgebung kommt zu diesen Jahrmärkten zusammen, um preiswert einzukaufen, denn nicht nur für die Stadtbürger und schaulustigen Besucher sind diese Messen ein Ereignis.

Während dieser Ereignisse werden nicht die üblichen Einfuhrzölle erhoben. Dadurch lohnt es sich auch besonders für fremde Kaufleute, aber auch für bäuerliche Kleinhandwerker und Künstler, ihre Waren anzubieten. Zugleich machen auf den großen Warenausstellungen auch die Geldwechsler ein gutes Geschäft, denn die von anderen Provinzherren, Grafen und Baronen geprägten Silber- und Bronzemünzen wollen gewogen und auf ihren Metallgehalt überprüft werden; dazu können sich die betuchteren Kaufleute für die Dauer der Warenausstellung eine Guthabenrechnung einrichten.

Offiziell finden die Warenausstellungen nur an einem bestimmten Wochenende oder gar Tag statt, in der Praxis aber versammeln sich die Händler und Schaulustigen schon in der Woche davor und reisen erst in der nachfolgenden Woche ab, so dass mitunter einen halben Monat lang gehandelt wird. Zunftlose oder Stadtfremde dürfen allerdings nur während des Jahrmarkts – offiziell – ihre Dienste anbieten.

Für viele Händler bedeuten diese Warenausstellungen einen der Höhepunkte des Geschäftsjahres, denn während der ein, zwei Wochen, die diese Veranstaltungen üblicherweise dauern, macht ein geschickter Geschäftsmann den größten Teil seines Jahresumsatzes. Es ist aber keineswegs so, dass alle Händler zu jeder stattfindenden Warenausstellung reisen; das wäre wegen der langen Anreisestrecken oftmals auch gar nicht möglich.

Zusätzlich spielen die großen Warenausstellungen: Da sich kaum jemand die Dienste der Botenreiter leisten kann, werden Nachrichten und Gerüchte aus fernen Ländern vor allem auf den Jahrmärkten ausgetauscht und danach über das Umland verbreitet.

DIE VIELFALT DER ANBIETER

Eine Warenausstellung bietet auch Kleingewerblern die Möglichkeit, sich einem breiten Publikum vorzustellen. So gibt es häufig eine Reihe von Schneidern, die auf dem Markt auf Kunden warten, die ihnen neu erworbenen Stoff mitbringen, um sich sofort einen Wams oder Kleid fertigen zu lassen. So etwas ist für den Kunden oft deutlich günstiger, als zu einem niedergelassenen zünftischen Schneider zu gehen, und bietet den Zunftlosen vom Dorfe

andererseits die Möglichkeit, ohne die strengen Zunftregeln tätig zu werden. Gleiches gilt natürlich auch für Schuster, Kürschner, Steinschleifer und ähnliche Handwerke, die dann mit dem vom Kunden mitgebrachten Material arbeiten.

Viele Warenausstellungen sind in bestimmte Bereiche eingeteilt, so dass die Schmiede einen eigenen Bereich haben und die Tierpferche nicht unmittelbar neben den Händlern mit Spezereien untergebracht sind. Die meisten Essen und Getränkebuden sind zwischendrin angeordnet, so dass der hungrige Besucher nicht lange suchen muss, um seinen Appetit zu stillen. Vollerorts werden auch von der örtlichen Bevölkerung für diese Veranstaltungen kleine Garküchen eröffnet, um die Besucher angemessen zu verköstigen.

Zum Thema körperlicher Bedürfnisse ist mancherorts ein Kuriosum zu beobachten. So gibt es zwar an bestimmten Stellen feste Latrinen, doch gibt es auch die mobilen Latrinenträger. Diese tragen weite Umhänge, unter denen sie an einem Riemen große Eimer tragen. Wenn nun jemand seine Notdurft er-





ledigen möchte, wird der Eimer abgesetzt und der weite Mantel um den Kunden herumgelegt, auf dass er sich 'im Geheimen' erleichtern kann. Üblicherweise wird für diese Dienstleistung ein kleines Trinkgeld erwartet, auch wenn der eigentlich Verdienst der Latrinenleute darin liegt, dass sie den Eimerinhalt an die örtlichen Gerber verkaufen.

Eine Warenschau zieht immer eine Menge Besucher an. Dazu gehören auch häufig fahrende Badehäuser, da die örtlichen Einrichtungen selten für die Menschenmengen ausreichend sind, aber auch reisende Bordelle gehören zum üblichen Bild. Da bei den meisten Warenschauen die Marktstände und Buden feste Geschäftszeiten haben und spätestens zum Sonnenuntergang schließen müssen, sind derartige der Unterhaltung dienenden Gewerbe ebenfalls am Rande des Festgeländes untergebracht.

Es gibt ähnlich Gauklertrupps auch Gruppen von Dienstleistern, die stets gemeinsam reisen, und die aus Leuten wie Barbieren und Zahnreißern, Kesselflickern und Messerschleifern, Flickschustern und Altkleiderhändlern bestehen, die dazu auch allerlei Wunderarzneien und Spezereien im Angebot haben (gewissermaßen eine Warenschau im Kleinen). Diese Gruppen trennen sich auf der Messe selbst meistens nicht auf, sondern bilden neben den 'seriösen' Händlern und den 'anrühigen' Unterhaltungsbetrieben ein weiteres 'Viertel' einer großen Warenschau. Hier sind auch die üblichen Straßenmusikanten und Wandertheater zu finden, die obligatorischen Tierschauen und Obskuritätenkabinette.

Manchmal sind hier auch riesige Zeltstädte aufgebaut, wo der müde Reisende preiswert einen Strohsack mieten und in einem Heereszelt übernachten kann, wenn er nicht in der Lage ist, sich die zu Zeiten der Warenschau angehobenen Übernachtungskosten in der Stadt zu leisten.

DIE STANDPLÄTZE DER HÄNDLER

Erfolgreiche Händler haben oft feste Marktstände, die einen besseren Diebstahlschutz bieten und in denen sie oder ihre Gehilfen auch übernachten können. Was macht nun einen guten Standplatz aus? Zum einen ist es wichtig, dass er an einer Stelle liegt, wo die potentiellen Käufer nicht nur vorbeihasten; zum anderen aber auch nicht in einem so schmalen Durchgang, wo niemand stehen bleiben kann, ohne das ihm jeder Stöße versetzt oder Beutelschneider leichtes Spiel haben.

Das Umfeld spielt ebenfalls eine große Rolle. So mag es auf den ersten Blick wünschenswert scheinen, neben einem Stand zu stehen, an dem sich ein knuspriges Schwein am Spieß dreht, doch wenn die Gerüche in die kostbaren Stoffe ziehen oder auch fettige Hände die Ware befingern, so kann das nur zu Verlusten führen. Wenn man ein Warenangebot mit vielen Konkurrenten hat, so ist es am günstigsten, am Anfang der Reihe zu stehen, auf das die Käufer noch wache interessierte Blicke übrig haben, denn wenn sie bereits fünf Stände mit Glaswaren betrachten durften, haben sie für den sechsten Stand mit Karaffen vermutlich kaum noch einen Blick übrig.

So wundert es nicht, dass bereits lange im Vorfeld eifrig mit den Ausrichtern der Veranstaltung um die besten Plätze gefeilscht wird. Viele Händler haben seit Jahren feste Standplätze, die an ihre Kinder vererbt werden oder aber zu oft horrenden Summen an einen anderen Händler veräußert werden. Dies ist zwar vielerorts offiziell verboten, aber niemand würde wagen,

gegen diese Praxis zu protestieren, von der auch die Marktaufseher durch Bestechungsgelder profitieren, und sich damit auf immer um die Möglichkeit zu bringen irgendwann selbst einen guten Standplatz zu bekommen.

Mancherorts schreibt die Markt- und Handelsordnung auch vor, dass ein jeder die gleichen Möglichkeiten haben soll, einen guten Standplatz zu bekommen und so werden vielerorts die Plätze offiziell verlost. Wer aber dem Marktaufseher im Vorjahr bereits für seine Mühen ein gutes Handgeld zahlt, kann sich relativ sicher sein, dass er aber zufälligerweise wieder einen aussichtsreichen Platz zugewonnen bekommt. Es sind aber meist einige der Stände tatsächlich in der Verlosung und dadurch auch für neue Händler zu bekommen.

DIE MARKTORGANISATION

Der Stadtherr der ausrichtenden Stadt ernennt üblicherweise einen Marktaufseher oder Marktvogt, dem die Organisation der ganzen Veranstaltung obliegt. Da er und seine Schreiber in aller Regel gute Zusatzeinkünfte durch die Bestechungsgelder der Händler und anderer Aussteller haben, ist dieses Ehrenamt mehr als eine Ehre, sondern eine sehr einträgliche Position, um die im Vorfeld durchaus gestritten und intrigiert wird. Die meisten Stadtherren begreifen jedoch, das (Korruption hin oder her) der Marktaufseher ein sehr fähiger Organisator sein muss, um nicht den Ruf der Warenschau zu schmälern. Wer es schafft, Jahr für Jahr viele Kaufleute in die Stadt zu holen, dem wird meist auch gegönnt, wenn er dafür einige Münzen extra kassiert. Auch kann er gewisse Gesetze vorschreiben, nach welchen sich der Ort oder die ausrichtende Stadt und die dahin reisenden Käufer und Verkäufer richten müssen; etwa dass vor einer bestimmten Zeit niemand seine Bude oder seinen Stand öffnen darf und auch nicht länger, als für eine gewisse Zeit offen halten solle.

Eine der wichtigsten Aufgaben des Marktaufsehers ist die Wahrung des Marktfriedens: Handel und Wandel können nur dann ohne Furcht gedeihen, wenn die Marktbesucher vor Gewalt und Angriffen geschützt sind. Das gilt auch für die An- und Abreise, zumindest solange sie im Hoheitsgebiet der Stadt erfolgt. Meist aber unterstützen auch die jeweiligen Provinzherrn den Marktfrieden. Dass Punin trotz seiner fast idealen Lage keine überregional bedeutende Warenschau besitzt, hat auch zu einem großen Teil damit zu tun, dass der almadanische Adel noch nie dazu zu bewegen war, einem Marktfrieden für alle Besucher (also auch für Novadis und Horasier) einer großen Messe zuzustimmen.

Der Marktfrieden ist auch eine hoch gehaltene Verpflichtung für jeden Besucher und Verstöße dagegen werden sehr streng geahndet. Der Marktvogt hält jeden Abend eine Gerichtssitzung, in der mit ertappten Übeltätern kurzer Prozess gemacht wird. Kleinere Vergehen werden üblicherweise mit Geldstrafen, Pranger und oder dem dauerhaften Platzverweis bestraft, aber auch Leibesstrafen wie die Brandmarkung werden hier vollstreckt. Für schwere Vergehen wird der Delinquent fast immer dem Scharfrichter überstellt, da zur Abschreckung nur selten milde Strafen verhängt werden: Der reibungslose Ablauf des Handels geht über alles, und wer das gefährdet und dabei Blut vergießt, muss mit dem Übelsten rechnen.

So schnell und streng ein Marktvogt mit Unruhestifter sein muss, so geduldig und unparteiisch sollte er gegenüber fremden Kaufleuten sein, wenn es ein Missverständnis um Warenmen-



gen, Lieferzeiten und Preise schlichten muss. Oft sind dafür Vertraute der auswärtigen Händler als Beisitzer berufen, denn wenige Dinge ruinieren den Ruf einer Warenschau schneller, als wenn sich die Meinung verbreitet, die Marktleitung würde stets zugunsten der Einheimischen und gegen die fremden Besucher entscheiden.

Das Recht auf die Ausrichtung einer Warenmesse ist ein vornehmer Regal einer Stadt und ihr Oberherr kann es ihr nach allgemeiner Rechtsauffassung nicht aus einer Laune heraus nehmen. Nur einige wenige Gründe werden als Ursache angesehen, ein Messerecht zurückzunehmen:

- ☛ Wenn die Stadt das Recht auf eine jährliche Warenmesse aus freien Stücken zwölf Jahre lang nicht ausgeübt hat (Anderes wäre es, wenn sie durch Krieg oder andere Unglücksfälle sein Recht oder Privileg nicht nutzen konnte.)

- ☛ Wenn der Ort sich grob gegen seine Untertanenpflicht vergangen, undankbar oder aufrührerisch gehandelt hätte und etwa die Reichsacht oder der Bann über ihn verhängt worden wäre.

- ☛ Wenn sie das Privileg auf eine unerträgliche Weise missbraucht hätte, etwa durch den Bruch des eigenen Marktfriedens und Angriffe auf Handelsgäste, den offenen Handel mit verbotenen Waren oder den Verkauf an geächtete Reichs-, Menschen- und Götterfeinde.

Allgemein ist jedem wohl bewusst, dass Besucher aller Stände zu einer Warenschau kommen. Dort, wo die ausrichtende Stadt zugleich die Hofhaltung und Residenz eines Hochadligen ist, gilt es keineswegs als ungehörig, wenn auch ein Hoftag des Herrschers zusammen mit der Messe abgehalten wird. Denn auch die Junker und Freiherren des Umlandes schätzen die Möglichkeit, günstig an Waren aus fernen Ländern zu kommen und würden wahrscheinlich ohnehin zu dem kommerziellen Ereignis anreisen, so dass die Ansetzung eines Adelsrates oder Landestagung nur die eine Nützlichkeit mit der anderen verbindet.

Am anderen Ende der gesellschaftlichen Leiter stehen die Diebe, Beutelschneider und Bettler. Auch sie werden von den Warenmessen angelockt wie die Fliegen vom Honig. Denn auf einer solchen Marktveranstaltung sind die Leute zugleich freigiebig und abgelenkt, so dass hier die Beute reichlich und leicht zu machen ist. Ein guter Marktvogt wird daher die Maßnahmen zur Diebesabwehr besonders verstärken. Doch letztendlich scheint es unvermeidlich zu sein, dass bei einem solchen Handelereignis beide Sorten der Kinder des Phex gute Gewinne machen. Auf einer Warenschau kann es geschehen, dass die vor kurzem an einem Stand entwendeten Gegenstände kurze Zeit darauf am anderen Ende des Messegebietes unverhohlen von einem Hehler den Besuchern angeboten werden – zu groß, zu bunt und zu turbulent sind die Vorgänge, als dass irgendein Sterblicher alles überblicken könnte.

Ein kleiner Händlerkalender

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit sein hier die wichtigsten Volkfeste, Messen und Warenschauen aufgeführt, die über das Jahr Kaufleute, Händler und Schaulustige aus ganze Aventurien anlocken: Es sind nun nicht alle Messen und Jahrmärkte

so beschaffen, dass dort alle Waren gleichermaßen gehandelt werden; sondern einige Warenschauen sind vor allem auf bestimmte Waren wie Schmiedegut, Vieh, Tuch spezialisiert.

- ☛ Im frühen **Praiosmond** ziehen die Veranstaltungen in **Gareth** wahre Völkerscharen an: Am Rande des Ritterturniers, der Wettbewerbe für das Volk und der Immanspiele schlagen ungezählte Händler acht Tage lang in den Gassen der Garether Stadtviertel ihre Stände auf. Gute Geschäfte mit allen möglichen Waren sind in der größten Stadt Aventuriens möglich, aber wenn die Handwerksgesellen Alt-Gareths den Marktfrieden brechen und Zunftlose schikanieren, wird das eher ignoriert.

- ☛ Im ganzen **Rondramond** zieht es viele Kaufleute ins nördliche Liebliche Feld (vor allem nach **Vinsalt**, **Arivor** und **Kuslik**), wo während der Theaterfestspiele und Gauklertreffen gute Geschäfte mit Adel und gehobenen Bürgertum eingeleitet werden können. In Aranien stellen die drei Tage des Turniers von **Baburin** (ab dem 12.) einen Anziehungspunkt dar.

- ☛ Zu Anfang des **Efferdmonds** wird in Küstenstädten der *Tag des Wassers* begangen. Vor allem **Perricum** lockt mit seinen Lichterfestspielen für eine knappe Woche Kaufleute und Aussteller aus Garetien, Aranien und den Darpatländern an.

- ☛ Der **Traviamond** verläuft mit kleineren lokalen herbstlichen Getreide- und Gemüsemärkten und Weinfesten eher ruhig, allein manche Händler reisen nach **Belhanka** zur Galanteriewarenmesse, wo vor allem Luxusgüter wie Parfüms, Schmuck, Spielzeug und modische Bekleidung angeboten werden.

- ☛ Zu Beginn des **Boronmonds** locken noch einmal die Gauklerspiele viele Händler für eine Woche nach **Khunchom** (2.–8.). Während An- und Abreise wird viel mit aranischen und mhanadischen Waren gehandelt. Nahezu zeitgleich findet im tiefen Süden die Warenschau und große Sklavenauktion in **Al'Anfa** statt (2.–5.).

- ☛ Am Ende des **Hesindmonds** ist der Tag der Volkskunst im **Lieblichen Feld** (am 29.) aufgrund des Handels mit allerlei künstlerischen Handwerkswaren bekannt.

- ☛ Rund um den 25. des **Firunmonds** findet in **Mherwed** parallel zu den Wettrennen der vermutlich größte Kamelmarkt des Kontinentes statt, während in Nordaventurien das Leben praktisch Winterschlaf hält.

- ☛ Ende **Tsa** bis in den **Phexmond** findet in **Riva** die große Warenschau für allerlei Erzeugnisse der Nordlande statt, die allgemein als nördlichste Messe des Kontinentes gilt. In der Monatsmitte folgt für eine knappe Woche die Warenschau von **Trallop**, auf der Woll- und Leintuch, aber auch viele andere Waren des Weidener und Uhdemberger Raums angeboten werden, während gegen Ende des Monats eine Woche lang *Markt und Spiele* nach **Lowangen** locken, wo man gut Kaltblutpferde, Lederwaren und Metalle von Gold bis Blei erwerben kann. Alle drei Messen waren während des Orkensturms praktisch verwaist, sind heute aber wieder rege besucht.

- ☛ In der zweiten Woche des **Perainmonds** wird das große allaventurische Musikantentreffen abgehalten, das Barden und Spielleute an den jährlich wechselnden Veranstaltungsort bringt – entweder das yaquirische **Bethana**, das albernsche **Honin-**





gen, das bornische **Norburg** oder das aranische **Zorgan** sind für sechs Tage Gastgeber für sehr viele Künstler und Händler, deren Waren eindeutig auf amüsante und unterhaltsame Dinge ausgerichtet sind, zum Teil aber auch gelehrte Schriften umfassen. Oft werden auch klassische Produkte des Winters wie Wolltuch und (zumindest in Bethana und Zorgan) Wein in großen Mengen verkauft. In der Monatsmitte lockt ein großer Vieh- und Pferdemarkt nach **Andergast**. Nach dem 19. des Monats findet ein **Fasar** eine Woche lang das traditionelle Frühlingsfest mit großem Markt statt, das Kaufleute aus dem ganzen Land der Ersten Sonne anlockt, die Vieh vom Strauß bis zum Kamel, diverse Bodenschätze wie Marmor und Schwefel, aber auch Glaswaren, Teppiche und Waffen erwerben wollen.

☞ Ab dem ersten Markttag im **Ingerimm** findet die große Warenschau von **Festum** statt, wo es Handwerkswaren, aber auch Bauholz, Pech und Teer, Bernstein, Wachs und Honig zu kaufen gibt. In der Monatsmitte findet in **Baliho** der noch recht junge Leder- und Ochsenmarkt statt. Direkt im Anschluss bieten zum *Tag der Waffenschmiede* (am 21.) die Handwerker von **Angbar** und des ganzen Kosch ihre Meisterwerke an.

☞ Der ganze **Rahjamon** über findet in **Greifenfurt** das Volksfest mit Hunderennen und vierwöchigen Jahrmarkt statt, einer der wichtigsten Anziehungspunkte des ganzen Jahres für mittelaventurische Händler, vor allem wenn sie mit ländlichen Waren wie Rübenkraut und Bier, Holz und Kalkstein, blauem und rotem Woll- und Leintuch handeln. Vom 8.–12. wird in **Grangor** das Maskenfest mitsamt Warenschau abgehalten – neben sehr vielen Waren aus dem nördlichen Horasreich, Windhag und den Nordmarken werden hier auch an den allervornehmsten Ständen in der König-Khadan-Halle in winzigen Mengen Guldenlandwaren angeboten. Ab dem 20. Ritterturnier in **Arivor**, zu dem auch viele Pilger und Händler anreisen.

ZUM ABLAUF EINER MESSE

Die Woche vor Beginn der Messe (dem in der Übersicht angegebene Anfangstermin) wird oft als die 'Geleitwoche' betrachtet, in der die Händler und Handwerker anreisen und ihre Waren vom Wagen zum Stand bringen. Manchmal werden hier bereits erste Absprachen getroffen, so dass manche Waren bereits hier den Besitzer wechseln und direkt zum Stand eines anderen Kaufmannes gebracht werden. Ebenso deponieren die meisten Gäste ihre Gelder bei einem vertrauenswürdigen Geldwechsler oder der Handelsbank der örtlichen Kaufheringilde und eröffnen damit ein Geschäftskonto.

Die offiziellen Messetage dienen dem allgemeinen Handel und dem Abschluss förmlicher Geschäfte.

In der nachfolgenden Woche, den 'Zahltagen', werden die diversen neuen Schulden- und Guthabensummen gegeneinander verrechnet (was tatsächlich mehrere Tage dauern kann), bis alle Konten ausgeglichen sind und feststeht, wie viel Bargeld jeder von der Messe zurück nach Hause nehmen kann – sofern er sich nicht entscheidet, einen Teil davon bis zum nächsten Jahr als Guthaben liegen zu lassen. Angesichts der üblichen Jahresfrist für Darlehen sind nun auch in der Regel die Rückzahlung der auf der Messe des Vorjahres aufgenommenen Handels- und Pfandkredite fällig.

DAS FREIE GELEIT

Viele Grafen und Provinzherren schätzen durchaus, wenn zu einer Warenschau fremde Kaufleute sowohl auswärtige Waren in großer Menge und Auswahl ins Land bringen als auch die handwerklichen und bäuerlichen Erzeugnisse des Landes in großem Umfang erwerben. Deshalb wird den Händlern, die zur Messe reisen (oder davon zurückkehren), oft eine Reihe von Privilegien gewährt, die eine räumliche Erweiterung des Marktfriedens bedeuten und oft als 'Freies Geleit' zusammengefasst werden:

- ☞ Sie sind auf den Reichs- und Landstraßen, die zum Messeort führen, in einer bestimmten Zeit vor und nach der Warenschau von Wege- und Brückenzöllen befreit.
- ☞ Sie sind keinen zufälligen Durchsuchungen ihrer Waren und ihres Gepäcks ausgesetzt.
- ☞ Ihre Begleiter dürfen nicht in den Waffendienst oder zu anderen Zwangsdiensten gepresst werden.
- ☞ Oft sind sie sogar davor gefeit, auf Grund von *andernorts* gemachten Schulden auf der Messe verhaftet und festgesetzt zu werden.
- ☞ Etwas weniger oft ist der Händler sogar davor geschützt, während der Messezeit und etwa eine Woche davor oder danach wegen Vergehen und (minderer) Verbrechen festgesetzt zu werden, die er an einem anderen Ort begangen haben soll; nur Schwerverbrechen werden weiterhin verfolgt. (Zur Definition der Straftaten siehe **GA146**).

Man muss allerdings auch anmerken, dass nicht alle Stadtherren auch in der Lage sind, das Freie Geleit durchzusetzen: Die Reisenden, die für *Markt und Spiele* nach Lowangen ziehen, sind seit dem Orkensturm willkürlichen Übergriffen der Schwarzpelze ausgesetzt.



HANDELSREISEN

Die meisten Aventurier reisen in ihrem Leben nicht viel. Sie sind Bauern, die zum nächsten Marktplatz ziehen, vielleicht auch Bürger, die zur Krönung eines neuen Grafen in die nächste große Stadt reisen. Manche frommen Menschen pilgern vielleicht ein Mal in ihrem Leben in einen der großen Wallfahrtsorte wie das perainegeseignete Anchopal und vertrauen dabei auf den Schutz der Göttin.

Doch sich mit vielen kostbaren Gütern, vielleicht gar dem ganzen Besitz in Form von Handelsgütern, auf den Weg in ein fernes, noch unbekanntes Land zu machen, erscheint den meisten als tollkühne Narrheit. Viel zu viele Gefahren lauern entlang der Wege und es gibt weit weniger Sicherheit als im heimatlichen Dorf, wo man jeden kennt. Auch deshalb gibt es nicht wenige Geschichten von fremden Kaufleuten, die sich mit bösen Mächten verschworen haben – einfach weil sich kaum ein Bauer vorstellen kann, dass jemand diese Risiken ohne einen solchen Schutz auf sich nimmt.

Wer (gerade in diesen unsicheren Zeiten) das Risiko auf sich nimmt und lebendig mit seinen Gütern am Ziel eintrifft, der mag sein Vermögen dadurch stark vermehrt und vielleicht bereits sein Glück gemacht haben, doch es gibt auch viele Kaufleute, die ausgeraubt als Leichen im Straßengraben enden.

Dennoch wäre kein Austausch von Gütern möglich, wenn nicht unverzagte Frauen und Männer das Risiko auf sich nehmen würden, ihre Waren von einer Stadt, einer Herrschaft in eine andere zu befördern.

Da das Reisen an sich eine sehr häufige Beschäftigung aller Heldengruppen ist, gehen diverse DSA-Texte bereits darauf ein, insbesondere wollen wir auf die *Geographia Aventurica* (113–123) und das *Beiheft des Meisterschirms* verweisen, die über Reisegeschwindigkeiten, Straßen und Entfernungen in-

formieren. Hier wollen wir allem auf die Dinge eingehen, die für den Handelsreisenden besonders wichtig sind.

EINE GRUNDSÄTZLICHE ANMERKUNG ZUM FERNHANDEL

Da das aventurische Bankwesen noch in den Kinderschuhen steckt, sind das Geben und Nehmen von Barkrediten sowie das Verrechnen von Schuldscheinen so ziemlich die komplexesten Aktionen. Der Fernhandel auf Rechnung ist ebenso unüblich wie die Bestellung von Waren über größere Entfernungen.

In aller Regel stellt Handwerker X etwas her, verkauft es gegen Geld an die fahrende Händlerin Y, die es dann als ihr Eigentum transportiert und an einem anderen Ort wiederum gegen Geld an den Großhändler Z verkauft (natürlich können statt der Zahlungen auch bestehende Schulden getilgt werden). Die ganze Zeit über ist der, der die Waren hat, auch der Eigentümer und damit allein für sie verantwortlich.

Dass Z mittels reitendem Boten die Ware bestellt und dann auf Rechnung zugesandt erhält, würde bedeuten, dass X die Ware fortgibt, ohne bezahlt worden zu sein, und irgendein Fuhrmann die ganzen Güter bewegt und das Überfallrisiko trägt, ohne dafür anders als mit einem kargen Fuhrmannslohn bezahlt zu werden. So etwas ist angesichts der schwierigen Kommunikation und der Transportrisiken in Aventurien kaum bekannt und wer einem anderen Händler ein solches Arrangement vorschläge, würde wahrscheinlich ausgelacht werden.

LASTTIERE UND ZUGTIERE

Ohne die Kraft verschiedener Tiere wäre Überlandhandel kaum denkbar. Fahrende Händler müssen sich auf das Lenken und Führen eines Fahrzeugs verstehen, doch ebenso gut steht es ihnen zu Gesicht, wenn sie auch mit Last- und Tragtieren umgehen können. Manche Handelsfahrt wäre schon schmähsch geendet, wenn nicht der Händler die Geistesgegenwart und Risikobereitschaft gehabt hätte, angesichts untragbarer Straßenzustände den Handelskarren gegen eine Gruppe Maultiere einzutauschen.

Die im Folgenden angegebenen Werte für Zug- und Tragkraft sind die Maximalwerte in Stein nach den Ausbildungsvarianten in der ZBA für das *Lasttragtier* bzw. das *Trosskutschpferd*. Dadurch unterscheiden sich diese Werte von denen aus dem *Beiheft zum Meisterschirm*. Die Preise sind jedoch diejenigen für ein ungearbeitetes Jungtier in ländlicher bzw. fundierter Zucht – ein voll ausgebildetes Pferd in den genannten Ausbildungsvarianten kostet sicherlich das Dreifache. Die gleichen Überlegungen gelten für Esel, Maultiere/-esel und Kamele; bei den anderen Zugtieren wurden analoge Ausbildungen angenommen.

PFERDE

Kaltblüter sind sehr große Arbeitspferde von ruhigem, ja phlegmatischem Gemüt, die nicht besonders schnell sind, aber enorme Kräfte haben. Sie zeichnen sich besonders durch hohe Schultern von wenigstens anderthalb Schritt Höhe, einen kurzen Rücken und überaus muskulöse Hinterläufe aus, alles Merkmale, die ihnen beim Ziehen helfen. Oft werden sie zum Bewegen von schwer beladenen Wagen eingesetzt und sind damit nahezu ideal für den wohlhabenden Kaufmann. Ihre größten Nachteile sind ihr hoher Anschaffungspreis und der enorme Bedarf an Kraftfutter, das auf Reisen in abgelegene Regionen nicht einfach vor Ort zuverlässig gekauft werden kann, sondern mitunter eigens mitgeführt werden muss.

Der ungefähren Größe nach geordnet gibt es die blonden bis hellbraunen *Nordmähen* aus Weiden, die glänzend schwarzen *Teshkaler* aus Andergast, das meist braungescheckte *Svelltaler Kaltblut*, die falben *Norburger Riesen* aus dem Bornland und schließlich die weißen oder schwarzen *Traloper Riesen* aus Weiden



Rasse	TK (ZK)	Preis* (in D)	Herkunft
Nordmähne	210 (500)	35 / -	WEI
Maraskanpony	110 (230)	45 / -	GAR, ALB, ZWE, ARA, SHI
Paavipony	100 (240)	25 / 40	PAA, NIV, BOR
Svellttaler	220 (560)	40 / 60	SVE
Teshkaler	200 (440)	35 / 55	AND
Traloper Riese	240 (630)	60 / 100	WEI
Norburger Riese	230 (580)	60 / 100	BOR
Warunker	180 (350)	40 / 80	GAR, ALB, ALM, HOR, ARA, WEI, TOB, BOR

*) ländliche Vermehrung/gezielte Zucht

Die weithin bekannten **Warunker** oder **Radromtaler** Pferde werden in ganz Mittelaventurien zwischen den Linien Salza-Norburg und Methumis-Zorgan gezüchtet und sind damit zum Ingegriff 'des Pferdes' geworden. Sie sind zwar keine Kaltblüter und bei weitem nicht so zugkräftig, aber ausdauernd und von einem gelassenen Temperament (und dazu vielseitiger verwendbar als reine Zugpferde).

Ein typisches kleines Zugpferd ist das **Maraskan-** oder **Seemannspony**, das als leichterer Schlag auch als Zwergenpony gezüchtet wird und als universell einsetzbar gilt. Das kleine



Paavipony aus dem Hohen Norden und dem Bornland sei nur erwähnt, weil es bei den norbardischen Händlern als Reit-, Pack-, Wagen- und Schlittenpferd beliebt ist.

Die Pferde der Tulamidenlande und des Südens sind fast ausschließlich Reittiere.

ESEL

Sie zählen zu den nützlichsten Lasttieren Aventuriens, denn sie sind deutlich anspruchloser als Pferde und mit weitaus einfacherem Futter zufrieden. Zudem sind ihre Hufe so hart, dass sie weder Hufeisen nötig haben noch sie im ungünstigsten Moment in der Wildnis verlieren können. Für den Einsatz auf unwegsamem Strecken sind sie daher fast unschlagbar, zumal sie beeindruckend schwere Lasten tragen können.

Vor allem im tulamidischen Raum, wo man den Esel lange vor dem Pferd kannte, werden Esel als Nutztiere für alle Arten von Arbeit eingesetzt, zumal er weit älter werden kann und länger nutzbar ist als ein Pferd. Der kleine **Mherwati** ist der bekannteste Esel überhaupt, da seine enorme Arbeitsleistung in keinem Verhältnis zu seiner Größe zu stehen scheint. In Nordaventurien ist das **Grautier** der verbreitetste Esel.

Die **Schwarzen Thaluser** der Tulamiden sind dank Trittsicherheit, Robustheit und Leichtfuttrigkeit sehr beliebte schwere Arbeitseesel in fast ganz Aventurien, die selbst die Angroschim in ihren Stollen häufig einsetzen, so dass sie auch 'Zwergpferde' genannt werden.

MAULTIER UND MAULESEL

Esel und Pferd sind so nahe miteinander verwandt, dass man beide Arten kreuzen kann, wobei die Fohlen äußerlich immer stark der Mutter nachgeraten*: Von einer Eselin erhält man kleine und struppige Maulesel, während eine Pferdestute große pferdeähnliche Maultiere zur Welt bringt, die sich vor allem an den langen Ohren und der Schwanzform von Pferden unterscheiden lassen.

*Die Aussage in der ZBA39f. ist leider falsch. Verwenden Sie für Maultiere und Maulesel die äußerlichen Werte der Mutter, senken Sie die GS (-1/-1) und erhöhen Sie KO (+2), AU (+2/-2) und TK (+2*KK). Alle Maultiere haben die Vor- und Nachteile Ausdauernd (Trab), Eigenwillig, Genügsam, guter Orientierungssinn, Ruhiges Temperament, Trittsicherheit, erhöhte Tragkraft, Zäh.

Rasse	TK (ZK)	Preis* (in D)	Herkunft
Grautier	160 (230)	20 / -	GAR, ALB; ALM; HOR, WEI, AND, TOB, BOR
Mherwati	145 (200)	25 / 40	ARA, MHA
Schwarzer Thaluser	160 (240)	25 / 50	ARA, MHA, THA, ALM, ZWE

*) ländliche Vermehrung/gezielte Zucht



Rasse	TK (ZK)	Preis (in D)	Herkunft
Maultier	240 (350)	40	GAR, ALB, ALM, WEI, TOB, HOR, ARA, BOR, MHA
Maulesel	180 (230)	40	GAR, ALB, ALM, WEI, TOB, HOR, BOR

Beide Mischlinge können nur schlecht galoppieren, sind aber sehr tragkräftig, ausdauernd, zuverlässig und trittsicher; im Gegensatz zu Pferden auch weit weniger scheu und neigen nicht dazu, einfach die Flucht zu ergreifen. Da Maultiere auf Grund ihrer Körpergröße angenehmer zu reiten sind, werden sie allgemein gegenüber Maulesel so sehr bevorzugt, dass man nur wenige Maulesel sieht – dazu keilt eine Eselin beim Deckakt oft so aus, dass der Pferdehengst häufig eine Mitarbeit verweigert.

Für die Maultierzucht wird in Mittel- und Nordaventurien sowie im Horasreich in der Regel eine kräftige Radromtaler Stute mit einem Grautierhengst gepaart, da die edleren Pferderassen als zu vornehm für diesen Zweck gelten. Das 'Warunker Graue Maultier' hat trotz seines Namens das glatte Fell und die Farbe eines Pferdes, allerdings eine deutlich dickere Haut. Im Land der Ersten Sonne ist die Verpaarung von Tulamide und Mherwati üblich, diese Tiere sind als Zugtiere extrem populär, da sie mit der Hitze im Südosten weit besser zurechtkommen als Pferde und zudem bei geringerem Futtermittelverbrauch mehr und länger arbeiten können. (Gerüchte, es würden mitunter auch tulamidische Magiermaultiere geboren, sind unbestätigt.)

Überall dort, wo keine Landstraßen verlaufen und die vorhandenen Pisten einfach nicht für Wagen ausreichen (etwa weil das Terrain zu steinig und gebirgig ist), ist der Einsatz von Maultieren oft die einzige rentable Möglichkeit, den Kunden zu erreichen.

OCHSEN

Kastrierte Bullen sind stark und ausdauernd, aber weitaus friedfertiger als Stiere. Zwar werden sie nicht geritten (oder nur von Bauernkindern), doch als Zugtiere sind sie sehr wertvoll. Sie sind stärker als die meisten Pferderassen und dazu meist deutlich preiswerter als ein Kaltblutpferd. Zugleich sind sie genügsamer und gleichmütiger und daher leichter zu lenken. Auch entlaufen sie nicht so gerne und haben einen geringeren Nutzwert für Gesetzlose, Räuberbarone und Wildnisbarbaren und werden daher nicht so häufig gestohlen. Das wichtigste Argument gegen Ochsen besagt, dass sie unbesonnen werden, wenn sie zu erhitzt und durstig sind, und dann in der Nähe von Wasser in unkontrollierbaren stürmischen Trab verfallen, um das kühle Nass zu erreichen, ganz gleich, was mit dem Wagen hinter ihnen passiert. Sie sind vor allem in der Mitte und im Süden Aventuriens verbreitet, wo sie nicht nur vor den Wagen, sondern vor allem vor den Pflug gespannt werden. Der Futterbedarf entspricht dem eines Kaltblutpferdes, Ochsen kommen aber mit weniger Kraftfutteranteil aus.

Sogar die Ochsen der braunweiß oder schwarzweiß gescheckten *Bornländer Bunten* sind gut als Zugtiere geeignet, auch wenn sie schwächer als die anderer Rassen sind. *Puniner Hornochsen* fallen durch ihre weit ausladenden Hörner auf, sie sind die ältere der beiden mittelaventurischen Zugtierrassen. Die *Darpatbullen* (oder besser: Darpatochsen) mit einem mächtigen Buckel und kurzen Hörnern sind ein modernerer Schlag der Zugochsen und häufig beim Ziehen schwerer Lasten zu sehen. Die genügsamen *Weißer Gadangstiere* sind hervorragende Zugtiere – zwar mehr vor dem Pflug eingesetzt als vor dem Wagen, doch im Land der Ersten Sonne sind sie weitgehend die einzigen Zugochsen.

KAMELE

Bidenhocker sind für den Handelsverkehr in der Khômwüste absolut unverzichtbar. Die Genügsamkeit des Bidenhockers und auch des Dromedars sind sprichwörtlich. Vor allem die Fähigkeit, tagelang ohne Wasser auszukommen, hat für ihre Berühmtheit gesorgt. Alle Kamele sind jedoch sehr eigensinnig und schwierig zu reiten und zu führen. Außerhalb der Wüstengebiete trifft man in Aranien und Almada gelegentlich auf Reisende zu Kamel oder Lastkamele, im Norden jedoch fühlen sich die Tiere auf Dauer nicht wohl.



Das sehr ausdauernde *Qaimuyan* ist ein Hochlandkamel und vor allem bei Gebirgstämmen im südöstlichen Raschtulswall und in den Khoramberge als Last- und Reittier zu finden. Das schnellere Wüstenkamel *Qai'Chelar* mit seinem kurzen, hellgelben Fell ist an Hitze und Wassermangel gewöhnt und daher der ständige Begleiter der Novadis. Die in Unau gezüchteten fast

Rasse	TK (ZK)	Preis* (in D)	Herkunft
Bornländer Bunte	180 (360)	25	BOR, WEI, TOB, ALB
Darpatbulle	280 (650)	40	GAR, ARA, ALM
Puniner Hornochse	300 (630)	40	ALM, HOR
Weißer Gadangstier	310 (640)	40	MHA, ARA, THA



Rasse	TK (ZK)	Preis (in D)	Herkunft
Dromedar	300 (-)	70	ART, KHO
Kamah	140 (-)	25	RAS, ARA
Qai'Ahjan	250 (-)	110	KHO
Qai'Chelar	320 (-)	70	KHO
Qaimuyan	320 (-)	70	KHO, RAS, MHA

weißen Rennkamele, die **Qai'Ahjan**, sind für den Warenhandel viel zu kostbar, allerdings werden sie mitunter vom bewaffneten Begleitschutz geritten.

Das einhöckrige **Dromedar** lebt vor allem im Bereich der Eternen und Arratistans. Die für ihr Spucken berühmten **Kamah-Kamele** sind im hohen Raschtulswall und seinem östlichen Vorland heimisch und trägt geschickt die Lasten der Ferkinas, der Palmyrener und der Brillantzwerge über die steilen Gebirgspässe. Von den Zwergen kann es wegen seiner geringen Größe auch geritten werden.



HUNDE

Von Nivesen und Norbarden werden die wolfsähnlichen *Firnläufer* als Schlittenhunde gehalten. Große Hunderassen wie *Bornländer*, *Olporter* und *Weißer Berghunde* werden gelegentlich von Gauklertruppen als Reittiere für Kinder abgerichtet und ebenso auch von Hausierern zum Schleppen von Rucksäcken und Ziehen leichter Karren, doch ihren größten Nutzen haben sie als wehrhafte Bewacher des Reisenden, obgleich diese Rassen in der Regel friedfertig und gutmütig sind und daher keinen Streit mit Hofhunden und Dörflern beginnen. Wird sein Besitzer jedoch angegriffen, verwandelt sich das kräftige Tier in eine gefährliche Bestie.

Rasse	TK (ZK)	Preis (in D)	Herkunft
Bornländer	40 (80)	20	BOR, TOB
Firnläufer	- (90)	15	NIV, PAA, RIV, FIR
Schwarzer Olporter	50 (100)	20	THO
Weißer Berghund	50 (100)	20	ZWE

SCHAFE UND ZIEGEN

Es gibt zwei Schafsrassen, die auch als Zugtiere für leichte Karren und geringere Lasten genutzt werden, da sie sehr trittsicher sind: Die *Premier Mähnschafe* sind an das raue Klima des Nordwestens angepasst und scheuen auch vor steilen Gebirgspfaden nicht zurück. Im thorswalschen Binnenland werden sie öfters als Transporttiere eingesetzt, da das Wetter für Esel zu kalt und feucht ist. In ähnlicher Weise wird das kräftige und berggängige *Eisenwalder Langohrschaf* gerne von Zwergen genutzt, um auf schmalen Passpfaden Lasten zu befördern. Gelegentlich aber werden *Ziegen* auch als Tragtiere wie auch als Zugtiere vor kleineren Karren eingesetzt, eine Aufgabe, die sie mit der ganzen Anmut erfüllen, die man von so kapriziösen Tieren erwarten kann. Zudem kann man nicht hoffen, dass sie am Tag unter einer Last mehr als zehn Meilen zu laufen bereit sind. Für den Fernhändler sind sie als Zug- und Tragtiere kaum von Interesse, allenfalls für den Hausierer, der nur kurze Wege zurücklegt.

WEITERE ZUG- UND TRAGETIERE

Die folgenden Tiere werden in der Regel nur von einer bestimmten Kultur oder exzentrischen Einzelpersonen als Nutztiere eingesetzt, so dass man sie als aufstrebender Händler nur unter sehr speziellen Umständen für sich erwerben kann – und auch Betreuer mit der nötigen Erfahrung sind sehr schwer zu finden.

👁 **Elche:** Der Elch ist mit fast zwei Schritt Schulterhöhe ein Bild urtümlicher Kraft. In abgelegenen Teilen des Bornlands werden aber noch immer Elche geritten, vor Schlitten gespannt oder als Tragtiere gehalten, da sie anspruchslos sind und auf sumpfigem Boden besser vorwärts kommen als Pferde. Da es aber unmöglich ist, wild gefangene ausgewachsene Elche zuzureiten, müssen sehr junge Kälber auf einem Hof aufwachsen, am besten von einer Kuh oder Stute gesäugt. Außerhalb des Bornlandes ist es nahezu aussichtslos, zum Reiten, Tragen oder Ziehen abgerichtete Elche zu erwerben.

👁 **Karene:** In riesigen Herden ziehen die wilden, rehähnlichen Karene über die Ebenen des Nordens. In Gefangenschaft

Rasse	TK (ZK)	Preis (in D)	Herkunft
Mähnschaf	60 (120)	6	THO
Langohrschaf	70 (140)	7	ZWE
Ziege	65 (130)	2	HOR, ALM, GAR, ALB, WEI, TOB, BOR, ARA



Art	TK (ZK)	Preis (in D)	Herkunft
Elch	120 (240)	40	BOR
Karen	55 (110)	12	NIV, PAA, RIV
Riesenhirschkäfer	50 (-)	-	GAR, ALB, AND, WEI, TOB
Schneedachs	- (100)	20	NIV, PAA, FIR
Wildschwein	80 (160)	-	WEI, TOB, BOR, NIV

aufgewachsene Tiere lassen sich zu Trag- oder Zugtieren abrichten. Die Nivesen spannen Karene vor Schlitten, doch sie können auch geritten werden, jedoch nur von sehr kleinen und leichten Personen. Außer vor sehr leichten und zudem leicht beladenen einachsigen Karren sind Karene als Wagenzugtiere nicht zu gebrauchen.

🐞 **Riesenhirschkäfer:** Nördlich der Linie Havena-Gareth-Perricum sieht man gelegentlich Große Schröter, die jung gefangenen und als Tragtier abgerichtet wurden. In zivilisierteren Gebieten sind sie sehr selten, doch je wilder das Land wird, desto eher kann man menschliche oder zwergische Händler treffen, die in urtümlichen Wäldern und Gebirgen ihre Waren von diesen riesigen Hirschkäfern tragen lassen. Denn diesen Großinsekten ist es völlig gleich, ob sie auf einer Reichsstraße, einer Piste oder einem Wildwechsel in der reinen Wildnis unterwegs sind, solange sie nur durch das Unterholz kommen und der Boden fest genug ist, um sie zu tragen. Auch als Wachtier ist ein Riesenhirschkäfer recht gut zu gebrauchen.

🐿 **Schneedachse:** Der Schneedachs ist der größte und kräftigste unter den Dachsen, denn er erreicht eine Länge von fast fünf Spann. In Gefangenschaft aufgewachsene Schneedachse sind weitaus friedlicher als die beißwütig wilden Exemplare. Daher gibt es mittlerweile viele, die im Dutzend die Schlitten der Nivesen ziehen. Gerade in gebirgigen Gegenden werden sie eingesetzt, weil ihre Krallen an vereisten Hängen besseren Halt finden als Hundepfoten.

Bei anderen Völkern hingegen haben sich *Schlittendachse* nie so recht durchsetzen können, da sie langsamer und widerspenstiger sind als Schlittenhunde, weniger Last bewegen können und zu Winterruhe neigen.

🐷 **Wildschweine:** So aggressiv die aventurischen Wildschweine auch sind, können Goblins sie doch als Reittiere abrichten, die jedem Reisenden im Norden des Kontinentes bekannt sind. Weit weniger bekannt ist, dass Bachen mitunter auch als Tragtiere abgerichtet werden, um Lasten durch die Gebirge zu transportieren. Es besteht ein gelegentlicher, von Goblins betriebener Warenaustausch zwischen Uhdenberg und Festum, der quer

durch die Rote Sichel verläuft. Für menschliche Händler sind Wildschweine allenfalls dann interessant, wenn sie von erfahrenen rotpelzigen Treibern begleitet werden, die man wiederum am ehesten durch Vermittlung der Festumer Stadtgoblins anwerben kann. Im letzten Jahrzehnt wurden so gelegentlich quer durch die Drachensteine Waren zu den zwölfgöttertreuen Tobiern geschickt.

FUHRWERKE UND WAGEN

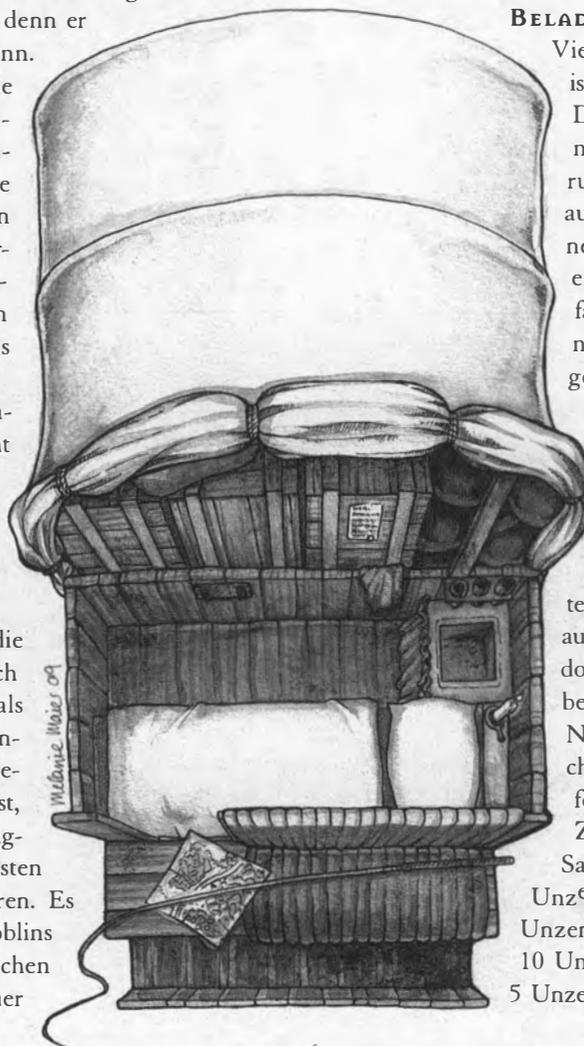
»Was du nie hören willst, wenn du eh um zwei Gefährten in einem abgestürzten Wagen trauerst: Aber die hatten doch allen Proviant bei sich!«

—Belehrung durch Herbo Ranfel, Rollkutscher, neuzeitlich

Eine umfassende Beschreibung der verschiedenen Karren und Kutschen Aventuriens finden Sie in der **Geographia Aventurica** auf den Seiten 124 bis 128. Hier bieten wir vor allem einige Hinweise auf den Einsatz von derartigen Wagen im Handelszug.

BELADUNG

Vielleicht am wichtigsten zu bedenken ist die richtige Aufteilung der Last: Damit ist zum einen gemeint, dass sie nicht auf dem Wagen hin- und herutschen oder schlingern darf, denn auch Wagen können kentern. Auf einem Passweg, an dessen einer Seite ein Abgrund gähnt, kann das schnell fatal sein. Zum anderen aber darf niemals der größte Teil lebenswichtiger Ausrüstung auf einem Wagen sein, denn dessen Verlust könnte den ganzen Wagenzug umbringen. Daher muss unverzichtbare Ausstattung immer verteilt und am besten mehrfach vorhanden sein. Der Proviant und die Wasservorräte müssen so aufgeteilt werden, dass auf jedem Wagen so viel ist, wie die dort Mitfahrenden in einem Notfall benötigen. Für jede Person werden (in Nord- und Mittlaventurien, bei gesicherter Wasserversorgung) pro Woche folgende Vorräte gerechnet: 3 Stein Zwieback, 2 Stein Bohnen, 2 Stein Sauerkraut, 1 Stein Räucherspeck, 30 Unzen Schmalz, 20 Unzen Hartkäse, 20 Unzen Hartwurst, 10 Unzen Trockenobst, 10 Unzen Tee, 5 Unzen Rübenkraut und 5 Unzen Salz sowie etwa 3 Urn Dünnbier





– Proviant, von dem man überleben, aber keine kulinarischen Großtaten erhoffen darf.

Doch auch Feuerstein und Zunder, eine Schaufel und Handaxt und am besten ein einfaches Kochgeschirr und ein Kurzbogen mit ein, zwei Dutzend Pfeilen dürfen auf keinem Wagen fehlen, denn es kann immer vorkommen, dass ein Wagenzug an einer Furt durch den Einbruch der Nacht geteilt wird – durch eine plötzlich einsetzende Schneeschmelze mit Hochwasser sind auf diese Weise schon Wagen für über eine Woche getrennt worden. Schwere Regenfälle können die Tagesleistung drastisch reduzieren, bei stark aufgeweichtem Boden auf weniger als ein Drittel; daher sollte man niemals davon ausgehen, dass man eine bestimmte Weg-

herberge oder Ortschaft noch vor dem Abend erreichen wird. Auch wo es Fahren gibt, sind sie oft nicht auf schwerstbeladene Steppenschivonen ausgelegt, und auch von leichteren Fuhrwerken können die allermeisten Fahren pro Überfahrt nur eins befördern, je nach Größe des Warenzuges kann das Übersetzen also einen ganzen Tag (oder mehrere Tage) kosten. Andererseits ist es ebenso zeitraubend, nach einer Furt zu suchen, die für Fuhrwerke geeignet ist: Bei einem kleinen Fluss dauert das 2W3 Stunden und bei einem schiffbaren Fluss (zwischen Mündung und Ende der Treidelfahrt) 2W6 Stunden, im für Flussschiffe tauglichen Stromabschnitt ist die Überquerung einfach nicht möglich. Das Gleiche gilt bei Hochwasser.

VERBREITETE FAHRZEUGE

Fahrzeugtyp	Maximallast (Stein)*	Anspannung	Nutzung	Preis
Kleiner Karren	60/110 (Hund/Ziege)	1 Hund oder Ziege	Hausierer	8 D
Großer Karren	100/400 (Mensch/Esel)	1 Mensch oder Esel	Krämer, Hausierer	18 D
Leiterwagen	600	2 Esel/Maultiere o. 1 Ochse	Bauern	25 D
Rübenwagen mit Kutschbock	1.000	2 Ochsen oder Kaltblüter	Bauern, Markthändler	80 D
Planwagen	1.000	2 Ochsen oder Kaltblüter	Siedler, Fernhändler	130 D
Stoerrebrandter, vierspännig	2.000	4 Ochsen oder Kaltblüter	Fernhändler	300 D
Kastenwagen	1.000	2 Ochsen oder Kaltblüter	Fernhändler	350 D
Wohnwagen, möbliert	500	4 Esel/Maultiere o. 2 Ochsen oder Kaltblüter	Norbarden, Reisende, Gaukler	500 D
Postkutsche, vierspännig	2.000	6 schwere Warunker	Reisende, Postbeförderung	1000 D
Steppenschivone, achtspännig	5.000	8 schwere Ochsen	Fernhändler, Gelände	1200 D
Hunde- oder Dachsschlitten	400	6–12 Schlittenhunde/Dachse	Nivesen	50 D
Reiseschlitten	800	1-4 Warunker/Ponys/Karene	Nordaventurier	100 D

*) Die angegebene Maximallast ist die mögliche Zuladung des Fahrzeugs; das Leergewicht beträgt je nach Bauweise nochmals 1/5 bis 1/2 der Zuladung. Als *grobe Faustregel* darf das Gesamtgewicht des Fahrzeugs bis zum anderthalbfachen der davor gespannten Zugkraft betragen, um noch Reserven für (zumindest leichte) Steigungen zu haben.

DIE AVENTURISCHEN STRAßEN

Einen grundsätzlichen Überblick über die Fernreisewege Aventuriens finden Sie in der *Geographia Aventurica* ab Seite 113, wo sowohl deren Qualität als auch der Verlauf beschrieben wird. Hier wollen wir deshalb nur noch eine Aktualisierung vermerken:

REICHSSTRASSEN

Von den kaiserlichen Wegen haben im Mittelreich vor allem die Reichsstraße I zwischen Wehrheim und Warunk sowie die Reichsstraße II zwischen Auen und Wehrheim schwer gelitten und sind sehr unsicher, zum Teil auch fast unwegsam. Als kaiserliches Eigentum schützt die Reichsstraße andernorts durch den *Kaiserfrieden* Reisende vor Fehdehandlungen, wird aber sonst nicht besonders von einer Garde bewacht: Die früher üblicherweise stationierten Einheiten der Schatzgarde wurden aus Geldnot zurückgezogen. Allgemein sind die einst exzellenten Reichsstraßen vielerorts im Verfall begriffen, da seit 20 Jahren kaum noch Geld zu ihrer Erhaltung vorhanden ist und Fehden und Katastrophen ihre Spuren hinterlassen haben. Teils meilenweit sind die Pflasterplatten spurlos verschwunden, um irgendwo in einer Befestigung eingebaut zu werden. In den Fugen wachsen Gräser und Sträucher, Pflastersteine werden für Hausbau entwendet, Frühjahrsüberschwemmungen un-

terspülen das Fundament. An nicht wenigen Stellen ist die Reichsstraße daher vor allem ein Schotterweg. Am typischen Verlauf der Reichsstraßen hat sich natürlich nichts geändert, doch dort, wo die Weiterreise von einem Fährdienst abhing, haben Reisende oft das Nachsehen, weil die Fähre gestohlen, der Fährmann geflüchtet oder ermordet oder die Verbindung aus anderen Gründen unterbrochen wurde. Ebenso hängt das Weiterbestehen der Herbergen in unsicheren Gegenden oft davon ab, ob die nahe liegende Zollstation noch mit Bewaffneten bemannt ist, die im Ernstfall Schutz und Zuflucht bieten können.

Auf den aventurischen Regionalkarten werden Reichsstraßen und äquivalente Strecken als dicke weiße Linien dargestellt.

LANDSTRASSEN

Die Qualität der **Landstraßen** hat dagegen weniger stark nachgelassen, zum einen, weil sie von vornherein nicht so hoch war, zum anderen, weil sie den eher mächtiger gewordenen Provinzherren gehören. Auch sind die Gebiete, in denen Landstraßen verlaufen, in den letzten Jahren nicht in so arge Kriegshandlungen verwickelt worden, wenn man von den Straßen Tobriens einmal absieht.



Auf den aventurischen Regionalkarten werden Landstraßen und äquivalente Strecken als durchgezogene dünne weiße Linien dargestellt.

ANDERE STRAßEN

Die übrigen Straßen sind *Wege* und *Pisten* aller Art: Oft sind es Karrenwege mit so tiefen Fahrrienen, dass manchmal die Achsen schier auf dem Boden aufschlagen und die sich, aus unbefestigtem Erdreich erbaut, bei und nach einem Regenguss in Schlammflöcher verwandeln, wo Mensch, Tier und Wagen schritttief festzustecken drohen. Im Sommer hingegen wird so viel Staub auf den kochentrockenen Straßen aufgewirbelt, dass Menschen und Tiere kaum atmen können.

Auf den aventurischen Regionalkarten wird eine *Auswahl* solcher Straßen als punktierte dünne weiße Linien dargestellt.

WILDNISPFAD

Die auf keiner Karte verzeichneten Wanderwege, Pisten und Wildwechsel führen in weiten Schlangenlinien über Hügel und Berge und sind dabei so in den Wald gehauen worden, dass bereits Reiter oft absteigen müssen. Zwar führen manchmal kleine Stege über die Wasserläufe, doch vertrauenswürdige Brücken gibt es nur äußerst selten. Für Wagen aller Art sind diese Pfade völlig unbenutzbar, am Zügel geführte (Pack-) Maultiere hingegen sind hier in ihrem Element.

DIE SCHWIERIGKEITEN DES ÜBERLANDHANDELS

Von gewöhnlichen Reisen kleiner Gruppen (an sich bereits ein Abenteuer) unterscheidet sich das Führen und Begleiten eines großen Wagenzuges, eines Maultiertrecks oder einer Karawane erheblich. Manches ist einfacher, doch das meiste ist schwieriger. Wie schon bei einer Kleingruppe gilt, dass alle nur so schnell sind wie der Langsamste – und sind erst ein paar Dutzend Beine im Spiele, ist immer Gelegenheit für gesundheitliche oder technische Probleme, die zu Verzögerungen führen.

VERPFLEGGUNG

Nahrung ist für einen großen Wagenzug deutlich schwieriger zu bekommen – denn wo fünf Reiter vielleicht noch bei Bauern kaufen oder ohne Weiteres in einer Schänke am Straßenrand essen können, stellt das Auftauchen von vielen hungrigen Fuhrleuten und Söldner die meisten Höfe, aber auch Dorfkneipen vor unlösbare Probleme. Würden sich die hereingeschnitten Fremden erst einmal die Bäuche vollschlagen und dann noch Proviant kaufen, sind Speisekammer und Speicher leer. Mit noch so gutem Geld aber kommt keine Bauernfamilie über den Winter, wenn auch im Umkreis Lebensmittel rar sind.

Der erfahrene Anführer eines Handelszuges sollte also niemals damit rechnen, im nächsten Ort schon das kaufen zu können, was man braucht, sondern stattdessen genügend Proviant mitnehmen. Zwar mag es schmerzen, statt wertvoller Ware schlichten Proviant mitzunehmen (siehe oben), doch es macht sich bezahlt, wenn man sich im Notfall die ganze Reise über vom Mitgebrachten ernähren kann.

Was für menschliche Nahrung gilt, trifft noch mehr auf Kraftfutter für Ochsen und vor allem für Kaltblutpferde zu: Mit einem hungrigen Fuhrmann mag ein Bauer vielleicht noch Mitleid haben – doch wenn er Hafer oder Erbsen weggeben soll (und sei es auch gegen Münzen), damit sie an einen gierigen Ein-Quader-Gaul verfüttert werden, ist die Antwort oft ein schlichtes „Nein“. Wer also mit Pferden fährt, darf auf keinen Fall vergessen, das nötige Kraftfutter mitzunehmen (Heu und Stroh als Raufutter sind weit leichter zu bekommen.)

WASSER

Normalerweise sieht es bei Wasser anders aus: Für Menschen wie Tiere ist es nicht schwierig, Wasser zu bekommen, doch die Ausnahme bestätigt die Regel, und nicht nur bei Wüstenreisen kann sich eine Wasserstelle als eifersüchtig gehüteter Fleck entpuppen. Wenn etwa im Sommer ein Bächlein nur

noch ein dünnes Rinnsal ist, werden vielleicht längst nicht alle Tiere ihren Durst stillen können, und möglicherweise haben ja die Einheimischen ohnehin etwas dagegen. Allgemein können Tiere oft schlammigeres Wasser trinken, als Menschen es vertragen. In entsprechend unsicheren Gegenden sollte ein Wagenzug wenigstens etwas Wasser für Notfälle dabei haben. Falls das Wasser nur für die Tiere reicht oder nicht besonders gut ist, bietet es sich auch an, für Menschen Dünnbier dabei zu haben, ein nur schwach alkoholischer wässriger Gerstensud, der oft gesünder als das örtliche Wasser ist und im ungeöffneten Urn-Fässchen (für gut zwei Tage) lange frisch bleibt.

UNTERKOPF

Wo kleinere Gruppen auf der Reise durchaus bei Bauern unterkommen und auf dem Heuboden schlafen, wenn das Geld nicht für ein Bett im Schlafsaal reicht, stellen sich einem Wagenzug größere organisatorische Probleme. Dabei kommt es natürlich darauf an, welche Option gewählt wird.

👁️ **Lagern in der Wildnis:** In der Wildnis ist die Übernachtung kostenlos, doch müssen noch mehr Wachen aufgestellt und immer mit einem Diebeszug, Überfall oder Angriff wilder Tiere gerechnet werden. Eine Lagerstelle mit frischem Wasser sollte gefunden und eine Wagenburg muss errichtet werden, man muss Brennholz sammeln und eventuell eine Latrine graben. Möglicherweise können begleitende Kundschafter jagen und Wildbret mitbringen.

👁️ **Lagern bei einem Dorf:** Platz für eine Wagenburg ist meist auf einem Brachfeld oder einer Lichtung vorhanden, doch in Dörfern kostet das schon ein paar Geschenke für den Dorfältesten und vielleicht den Grundherren oder Geweihten. Dafür ist man vor Räubern und Wildtieren relativ sicher und kann möglicherweise auch Brennholz und Essen kaufen und damit die eigenen Proviantvorräte schonen. Erfahrene Zugführer bringen speziell für solche Situationen auch einen gewissen Vorrat an Hausierwaren in so kleiner Stückelung mit, dass er den Gastgebern etwas „aus fernen Landen“ verkaufen oder auch schenken kann.

👁️ **Übernachten in einer Wegherberge:** Am sichersten ist es immer, auf dem befestigten Gelände einer Herberge einzukehren, doch das ist nicht gerade billig: Die Angehörigen des Handelszuges werden erwarten, dass der Anführer die Kosten trägt, und selbst bei einem einfachen Abendmahl und Frühstück, dazwischen einer Übernachtung im Schlafsaal, sind das



schnell bis zu einem Taler pro Person. Für die Moral der Leute wirkt eine gelegentliche Einkehr jedoch Wunder.

ERSATZTIERE

Kräftige und vielleicht noch speziell ausgebildete Reit-, Zug- oder Tragtiere kauft man am besten auf einem Viehmarkt und nicht beim Bauern: Der kann sich oft gar nicht leisten, einfach eines seiner Arbeitstiere zu veräußern, und ist auf die eigene, mühevoll nachgezucht angewiesen.

Dennoch ist der Schwund von Tieren bei einem Handelszug unvermeidlich, das kann an Krankheiten, Diebstählen, Raubtieren oder Unfällen liegen – ein gebrochenes Bein und oft schon ein durch Hufeisenverlust verstauchter Knöchel führen zur Notschlachtung. Jeder Fernhändler sollte ausreichend Ersatztiere mitnehmen, um ohne großen Zeitverlust einen neuen Ochsen einschirren oder ein noch frisches Maultier beladen zu können. Wer die Kosten dafür scheut, handelt grob fahrlässig und muss damit rechnen, einen teuren Wagen, vielleicht gar mit einem Teil der Waren, im Nirgendwo zurücklassen zu müssen. Eventuell kann man das Fuhrwerk im nächsten Dorf für einen Spottpreis verkaufen, um die Verluste zu verringern, doch die Bauern wissen natürlich auch, dass man keine andere Wahl hat.

SICHERHEIT

Für so Manchen ist die Existenz von reich beladenen Handelszügen zu verlockend, um auf dem Pfad der Rechtschaffenheit zu bleiben: Verzweiflung, Gier oder ein verqueres Anspruchs-

denken bringt sie dazu, sich an den Handelsgütern bereichern zu wollen, die an 'ihrem Territorium' vorbei transportiert werden, von den Waren in einer Rückenkniepe bis zur Ladung mehrerer Planwagen. Gewalt oder die Androhung von Gewalt sind dabei ihre einzigen, aber sehr wirkungsvollen Argumente. Allgemein gilt, dass Handelszüge mit einer bewaffneten Eskorte sicherer sind als Einzelreisende, dafür aber auch ein wesentlich lohnenderes Ziel darstellen.

☛ **Erpressung:** Lange Zeit herrschte dabei eine eher gemäßigte Form der Räuberei vor: Ein Hauptmann mit seiner Bande kontrolliert ein Gebiet fast wie ein Baron mit seinem Gefolge. Er 'residiert' in einem befestigten Versteck und fordert von Reisenden und Kaufleuten einen Wegezoll und von benachbarten Siedlungen einen Tribut ein. Diese Abgaben sind hoch und oft schmerzhaft, aber nicht so übel, dass die Handelszüge das Gebiet meiden und die Bauern wegläufen würden. Diese Banden schauen tatsächlich auf die Zukunft und ziehen einen stetigen Zustrom von Geld und Waren vor, statt die Gans zu schlachten, die goldene Eier legt. Für den Händler ist eine solche Räuberbande ein bekannter Faktor, der zwar lästig ist, aber genauso in die Kalkulation einbezogen werden kann wie ein legaler Brücken- oder Straßenzoll. In machen Fällen entwickeln sich sogar gewisse 'Handelsbeziehungen' – etwa wenn ein Reisender für einen Räuberhauptmann bestimmte Waren als Abgabe mitbringt und dafür insgesamt weniger Waren einbüßt. Diese Räuberbanden, die fast wie rechtmäßige Herrscher ihres Jagdreviers auftreten, bestehen vor allem in Regionen, wo



die Macht der rechtmäßigen Obrigkeit dauerhaft schwach ist und kaum außerhalb der Burgen und Dörfer wirkt.

☛ **Plünderung:** In den letzten Jahren aber gibt es auch eine noch deutlich hässlichere Seite des Räuberwesens: Frühere Söldner und Wehrbauern, die in den Schwarzmagierkriegen ihre Heimat, ihre Hoffnung und manchmal ihren Glauben verloren haben, rotten sich zu skrupellosen Horden zusammen, die nichts auf die Zukunft geben, sondern von einem Tag zum anderen leben. "Morgen sind wir vielleicht schon in den Niederhöllen", so scheint ihr Credo zu lauten, und sie geben nichts darum, ob ein Kaufmann jemals wieder einen bestimmten Weg nimmt – oder ob er überhaupt die Begegnung überlebt. Wenn sie auf eine lohnende Beute stoßen, wird sie komplett geraubt und oft die Reisenden um des blutigen Spaßes willen umgebracht. Nach ein, zwei Tagen des Prassens geht es weiter, die Bewaffneten des örtlichen Barons sind schnell abgeschüttelt und eine neue Gegend wird heimgesucht. Wenn diese Gesetzlosen einen Plan für die Zukunft haben, dann besteht er eher darin, sich eines Tages nach einem besonders guten Raub

mit einem Anteil an der Beute in einer größeren Stadt niederzulassen, wo man unbekannt ist und eine Söldnerkneipe eröffnen oder gar als reicher Müßiggänger leben kann.

☛ **Anschläge der Konkurrenz:** Auch wenn man das bei noblen Gildenratstreffen niemals zugeben würde: Der schlimmste Feind des Händlers ist oft sein Geschäftsrivale. Die Wildnis, wo es keine Büttel und Gardisten und kaum Zeugen gibt, wird mitunter zum Schauplatz von Angriffen auf Konkurrenten, denen man sich mit geschäftlichen Mitteln nicht gewachsen fühlt. Skrupellose Halsabschneider ohne erkennbare Verbindung zum Auftraggeber werden über Mittelsmänner angeheuert, um den Handelszug eines Widersachers zu sabotieren, indem sie Unfälle verursachen, Wagen beschädigen, Tiere vergiften und allgemein die Kosten nach oben treiben. Ware soll gestohlen oder zerstört werden, und oft dürfen die Gauner Diebesgut als zusätzliche Belohnung behalten. Von Zeit zu Zeit sollen gar als Druckmittel wichtige Mitglieder des gegnerischen Handelshauses entführt werden, die den Handelszug begleiten und hier angreifbarer als daheim in der Stadt sind.



SEEHANDEL

Bezüglich der vielen Eigenheiten des Seehandels wollen wir auf *Efferds Wogen* (ab Seite 76) verweisen, wo auch die verschiedenen Aventurischen Kriegs- und Handelsschiffstypen näher vorgestellt werden; auch hier daher nur ein Kurzüberblick:

Die bekanntesten Handelsschiffe Nordaventuriens sind die von den Thorwalern teils gesegelten, teils geruderten *Knorren*, die einmastigen *Koggen* und dreimastigen *Holken*. Das südliche Gegenstück zum Holk ist die schwere drei- oder viermastige *Karracke*, der Schiffstyp mit dem größten Fassungsvermögen

überhaupt. Die kleinere und beweglichere Schwester der Karracke ist die moderne *Schivone*. Die zwei- oder dreimastigen wendigen *Karavellen* zeigen zum Teil Dreieckssegel und sind trotz ihrer oft geringen Größe wirklich hochseetauglich. Vor allem an der südlichen Westküste ist die bauchige einmastige *Potte* verbreitet; im südlichen Perlenmeer trifft man auf die recht großen frei- bis fünfmastigen *Zedrakken*, aber auch auf die kleinere und schnellere *Lorcha* sowie die flinke kleine *Thalukken*, die als erste mit Dreieckssegel fuhr und schneller und wendiger als eine Karavelle ist.



Typ	Frachtraum (Quader)	Besatzung (min.)	Preis	Bauorte
Kutter	5	6	650 D	überall
Knorr	30	8	2.500 D	Küstenorte Thorwals
Zedrakke	200	60	18.000 D	v.a. Zorgan, Khunchom
Lorcha	100	35	2.000 D	südliches Perlenmeer
Thalukke	23	13	2.000 D	Perlenmeer von Zorgan bis Sylla
Potte	230	33	20.000 D	v.a. Brabak, Neetha, Rethis, Dról, Havena, Khunchom
Kogge	165	27	15.000 D	Festum, Neersand, Riva, Nostria, Salza, evt. Havena
Karracke	500	120	50.000 D	Zorgan, Kuslik, Havena
Holken	465	77	50.000 D	Festum, Neersand, Riva
Schnellsegler-Karavelle	135	44	14.000 D	Horasreich, v.a. Belhanka
Perlenmeer-Karavelle	100	40	10.000 D	Festum, Ferricum, Zorgan
Schivone	165	47	16.000 D	Grangor, Festum, Neersand, Riva, Havena, Kuslik, Belhanka, Khunchom

GÜLDEPLANDHANDEL

Die Königsdisziplin des Seehandels ist zweifellos die Überfahrt ins Guldenland jenseits des Meeres der Sieben Winde. Seit gut 350 Jahren ist der vor Jahrtausenden weitgehend abgerissene Kontakt wiederhergestellt worden, als die damals brandneuen dreimastigen Karavellen pailischer Bauart Guldenlandwaren auf die Zyklopeninseln brachten. Danach blühte vor allem Alt-Havena als Guldenlandhafen und wurde nach seinem Untergang von Grangor, Kuslik und Belhanka abgelöst: Kapitän Jastek aus Grangor brachte feinmechanische Pläne mit, die angeblich von Vierhändigen gezeichnet worden waren. Seit 40 Jahren haben die erfolgreichen Überfahrten noch einmal zugenommen. Gewöhnlich suchen Guldenlandfahrer aus Albernia und dem Lieblichen Feld vor der Überfahrt den Ave-stempel in Teremon auf, um dem Gott der reisenden Abenteurer zu opfern und um Erfolg zu beten.

DER AUFBRUCH

Der übliche Weg führt danach keineswegs direkt nach Westen, sondern bedient sich des Windes Caranthu, der *Askanischen Brise*. (Nur die Thorwaler wagen es von Zeit zu Zeit, auf Höhe der Olportsteine gegen Firunsatem und Beleman und Guldenlandströmung westwärts zu kreuzen.) Auf der Höhe Mengbillas weht sie westsüdwestlich aufs Meer hinaus und wird zunehmend stärker. Auch die *Brabakdrift*, die vom südlichen Ende Aventuriens nach westsüdwest strömt, führt in die gleiche Grundrichtung und wird vor allem von den Guldenlandfahrern aus Brabak und dem Perlenmeer benutzt.

So lassen die Schiffe jede Küste weit hinter sich, voll beladen mit den Waren, die nach Erfahrung und Gerüchten im Guldenland die größten Gewinne bringen: Perlen und Perlmutter, Koschbasalt und rosafarbene Jade aus Altoum, Iryanleder, Elfenbein, Vanille, Mir-Theniok, Zimt und Nelken, Valposella und Cheriacha, Elfenbausch, Zwergen- und Zyklopenwaffen. Mit solcher Fracht ist eine Karavelle beim Aufbruch leicht über 25.000 Dukaten wert. Natürlich ist bei solchen Werten stets die Gefahr vorhanden, dass eine unehrliche Besatzung meutert, um die Ladung in einem südaventurischen Piratenhafen loszuschlagen. Die Auswahl sehr ehrlicher Matrosen ist daher unverzichtbar. Auch sollte der Herrscher unbedingt in einen

fähigen und erfahrenen Bordmagier investieren. Einen Akoluthen oder Geweihten des Efferd mitzusenden, hat sich in der Regel als großer Vorteil erwiesen.

DAS GÜLDEPLAND

Nach fast 3.000 Meilen und etwa acht Wochen auf dem Meer, stets Seeungeheuern und Wetterkatastrophen ausgesetzt, stößt die tapfere Mannschaft auf die Inseln der Katzenmenschen, dahinter auf das feuchtheiße Schlangenarchipel. Nun ist es nicht mehr weit zum Festland des westlichen Kontinentes. Namentlich bekannt sind vor allem die Häfen Balan Cantara, Balan Mayek und Trivina, die alle an der Küste liegen, während das Binnenland kaum erforscht ist. All diese Städte gehören zum Imperium, einem Reich der erblichen Magokraten, deren wichtigste Dynastie für den Kauffahrer das Haus Rhidaman ist. Über allen Frachtschiffen und Kontoren des Imperium weht ihr Banner, denn die Rhidaman sind Handelsexperten, vor allem aber Geldverleiher, Geldwechsler und Warenmakler.

Sie stellen überall akzeptierte Wertbriefe aus, kontrollieren die Warenbörsen und jeder, der Fernhandelsgeschäfte machen will, muss von ihnen eine Lizenz erwerben und einen Anteil vom Gewinn abführen. Als Magier sind sie fast unmöglich zu hintergehen und auf respektlose Aventurier nicht gut zu sprechen. Ihre Elitetruppen, Seesöldner und Marktgardisten in einem, sind die gefürchteten Rhidar, die sich angeblich mit Gedanken verständigen können und mit magischen Waffen ausgestattet sind.

AVENTURISCHE HANDELSMÄCHTE

Im Guldenlandhandel waren bislang vor allem die Häuser **Bramstetter** in Kuslik sowie **Engstrand** in Havena aktiv. Auch vom Handelsfürsten Emmeran Stoerrebrandt heißt es, er denke über eine gemeinsame Handelskompanie mit einem der Westküstenreeder nach.

Daneben gibt es noch diverse kleinere Kompanien, deren Erfolg oder Scheitern aber oft vom Schicksal eines einzelnen Schiffes abhängt.

Auch eine andere Herangehensweise muss erwähnt werden: Die Brabaker Familien **Hammerfaust**, **Zeforika** und **Geraucis** haben die **Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie**



gegründet, die darauf verzichten, aufwändig und kostspielig schwer beladene Schiffe zu entsenden: An deren statt fahren mit der Brabakdrift westwärts kleine, schnelle und wendige Einmast-Karavellen, um offiziell Forschung, in Wahrheit aber Piraterie zu betreiben. Denn kehren sie erst einmal mit exotischen Güldenlandwaren zurück, fragt kein Aventurier mehr, ob sie legal erworben wurden. Es wird gemunkelt, die BVOC

habe sich mit verschiedenen menschlichen und nichtmenschlichen Feinden des Imperiums verbündet und strebe einen Stützpunkt im Schlangenarchipel an, wo sie als Ballast nach Westen gebrachtes Schiffsbauholz lagern wollen. Nähere Informationen zum Güldenland finden Sie in den Titeln der Reihe **Myranor**, die den westlichen Kontinent detailliert als Abenteuerschauplatz schildert.





SCHAUPLÄTZE DES HANDELS

Handel spielt sich an allen denkbaren Orten ab, von der windgepeitschten Lichtung inmitten der Wildnis bis zur wohltemperierten Kemenate eines Fürstenschlosses. Hier wollen wir Ihnen einige Schauplätze vorstellen, die zugleich voller interessanter Personen und Szenarioideen sind, aber dennoch einigermaßen typisch für viele Situationen im Leben eines erfolgreichen Kaufmanns.

Ansonsten möchten wir auf den Band *Ritterburgen und Speulunken* verweisen, der mit einer *Wegherberge*, einem kleinen *Zollhaus*, einem *Gildenhause*, einem *Speicherhause* und anderen handelsbezogenen Gebäuden diverse weitere Bauwerke mit engem Bezug zu Handel und Handwerk vorstellt.

DIE KARAWANE DES ΜΗΥΚΚΑΔΙΝ ΒΕΠ ΟΜΑΔΑΠ ΒΕΠ ΓΗΑΡΑΗΑΠ

Diese Art von Karawanen ist die seit Hunderten von Jahren übliche Weise des Warentransportes zwischen den Mhanadistädten und dem Alten Reich. Sie reist jedes Jahr zwischen Mherwed am Mhanadi und Thêgun in der horasischen Provinz Chababien. Im Laufe eines Jahres sind eine Hin- und eine Rückreise möglich, denn neben der reinen Reisezeit fällt auch die Erholungszeit für die Kamele an. Die eigentliche Reise dauert üblicherweise sechs bis sieben Wochen, an die sich dann jeweils eine unvermeidliche, mindestens dreimonatige Ruhepause für die Kamele anschließt.

Doch diese Zeit der Muße gilt nur für die Tiere, für den Rest der Karawane bedeutet diese Zeit, dass sie einen Käufer für die Ware suchen und finden müssen, danach werden die Vorräte für die Rückreise organisiert und neue Ware zum bestmöglichen Preis beschafft. Da nur die Kameltreiber und einige Wächter während dieser Zeit wirklich benötigt werden, ist es üblich, dass sich die übrigen Wachen und Kundschafter während dieser drei Monate eine andere Beschäftigung suchen oder einfach von ihrem erhaltenen Lohn leben.

Diese Karawane besteht seit fast zwanzig Jahren in fast unveränderter Zusammensetzung und soll demnächst von der nächsten Generation übernommen werden. Sie ist relativ groß, aber sonst für den Südosten typisch. Auch die Ladung aus Baumwolle, Tee, Trockenfrüchten, Kamelhaartuch, Keramik, Tulamidenteppichen, Rohrzucker, Pfeffer, Ingrim und Nelken ist nicht weiter ungewöhnlich. Auf dem Rückweg führt die Karawane Lorbeer und Silasilikum, Duftwasser, Farben, Arzneien, Brokate, Feinleinen und Metallwaren mit.

AUFBAU DER KARAWANE

Bei der Karawane von Mhukkadin ben Omadan ben Gharahan handelt es sich um eine recht große Karawane: Sie umfasst über neunzig Lastkamele, zehn Reitkamele und dreißig Menschen. Wer ihr unterwegs begegnet, erblickt als erstes die *Vorhut*, zwei mit Bögen, Lanzen und Krummsäbeln bewaffnete Qai'Ahjan-Kamelreiter, die der Karawane vorausreiten, um im Vorfeld mit scharfen Augen potentielle Gefahren zu erspähen und möglicherweise sofort zu eliminieren. Sie haben außer ihren scharfen Kriegspfeilen Signalpfeile dabei, um bei Notwendigkeit ihre übrigen Mistreiter und den Rest der Karawane zu warnen. Zusätzlich gehört die Jagd nach Wüstentieren zu ihren Aufgaben, um den täglichen Speisezettel etwas anzureichern, solange sie sich dafür nicht zu weit von der Karawanenstrecke entfernen. Es gibt einen täglichen Wechsel, wer von den insgesamt neun

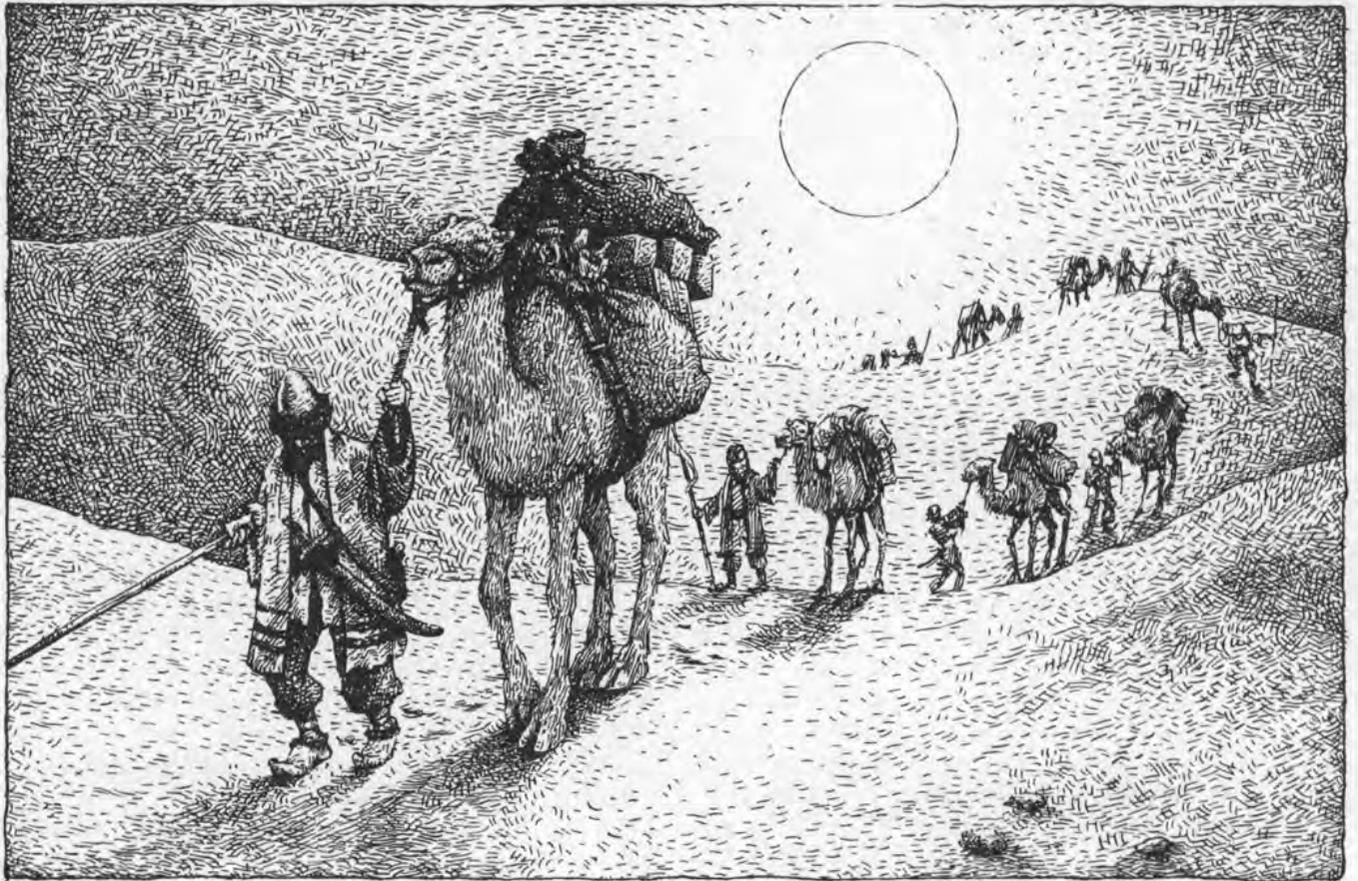
Wächtern vorausreitet, welche zwei Reiter die *Nachhut* bilden und wer zum fünfköpfigen *Gelutschutz* gehört, der langsam neben der Karawane her reitet, damit die Tiere von einem auf den anderen Tag etwas ausruhen können. Der Anführer der Reiter bleibt in der Regel nahe der Karawane.

Die einundneunzig *Qai'Chelar-Lastkamele* sind in Kolonnen von je neun Tieren zusammengefasst, die fest einem bestimmten Kameltreiber unterstehen. Das vordere Tier wird von seinem Führer am Zügel geführt, die übrigen acht folgen als lange Reihe und sind jeweils am vor ihm laufenden Kamel angebunden. Je zwei Kameltreiber arbeiten morgens und abends beim Beladen und Abladen der Tiere ihrer beiden Kolonnen als eingespültes Paar zusammen, um die Arbeit zu erleichtern.

Kamelkarawanen transportieren üblicherweise leichtere und kostbare Waren. Damit erhöht sich die Reisegeschwindigkeit, ein nicht unerheblicher Faktor bei der Frage, wann die nächste Wasserstelle und/oder Oase erreicht wird. Denn auch wenn Kamele eine ganze Weile ohne Wasser auskommen können, gilt dies nicht für die menschlichen Begleiter. Ein guter Karawanenführer wird auch nur in wirklichen Notfällen seine Kamele soweit treiben, dass sie länger als fünf Tage ohne zu saufen marschieren müssen, denn dies zehrt auch erheblich an den Kräften der Tiere. Man rechnet zu 100 Einheiten Fracht etwa zusätzlich 25 Lasteinheiten für Kamelfutter, vor allem Datteln, die im Verhältnis zu ihrem Gewicht sehr viel Kraft geben (Regeltechnisch darf bei Dattelfütterung das benötigte Gewicht halbiert werden.). Ein Kamel kann etwa 250 Stein schleppen, daher werden sie meist mit zwei Sack Ware und einem halben Sack Datteln geladen, dessen Inhalt für fünf Tage reicht. Das Kamelfutter muss also üblicherweise in jeder Oase nachgekauft werden, was in Jahren mit schlechten Ernten sehr kostspielig ist. Andererseits akzeptieren Kamele auch Datteln zweiter und dritter Wahl, die ohnehin nicht als Naschwerk an Menschen verkauft würden.

Doch die Reise verlangt auch einiges von den Menschen. Die übliche Verpflegung besteht aus Hirsebrei mit Talg, der hin und wieder durch eine von den Reitern erlegte Antilope oder einen von den Wüstenstämmen gekauften Hammel ergänzt wird. Als Hauptgetränk gibt es Tee, der aus Teeziegeln herausgekrümelte und dann aufgebriht wird. Wie der Seemann ist auch der Treiber eines Wüstenschiffes schnell durch die Kerkerseeche bedroht.

Die neun Kameltreiber können nicht einfach vor ihren Kamelen herlaufen, sondern müssen nach unsicheren Stellen wie Treibsand oder scharfkantigen Felsbrocken Ausschau halten



und sich auch sonst stets Gedanken um deren Wohlergehen machen. So müssen sie an geeigneten Stellen das beste Weideland finden und die Tiere von giftigen Kräutern fernhalten. Auch müssen sie sie an der Wasserstelle davon abhalten, zu viel auf einmal zu saufen. Sie müssen die Tiere nachts zur Nachtruhe in die Knie zwingen, dass sie vor den kalten Winden bestmöglich geschützt sind, müssen die Lasten so verteilen, dass sie das Tier nicht wundscheuern, und auch Insektenstiche, Schwielen und Blasen behandeln können.

Sie erhalten neben Kost, Wasser und Unterbringung im Zelt nur ein paar Muwlat (Kupfermünzen zu je fünf Kreuzern Wert) als Bezahlung, haben aber das Recht, das Führungskamel ihrer Kolonne zur Hälfte mit eigener Ware zu beladen, also einen Sack Fracht mitzuführen, den sie am Ziel auf eigene Rechnung mit hoffentlich großem Gewinn verkaufen. Den anderen Sack Last dieses Kamels darf der Karawanenführer als Befehlshaber der ganzen Karawane als Teil seiner Bezahlung beisteuern.

Jede gut geführte Karawane hat immer eine Reihe von Ersatzkamelen dabei. Denn wenn widrige Umstände zur Verletzung eines Tieres führen und dieses geschlachtet oder zurückgelassen werden muss, wäre es unerträglich, dadurch die auf ihm getragene Last zu verlieren. Es gibt Berichte von gierigen Kaufleuten, die ihre Karawanenführer anwiesen, bei der nächsten Reise ebenfalls die Zusatztiere voller Lasten zu packen, wodurch ganze Karawanen in den Untergang geführt wurden. Die Kolonne mit Ersatzkamelen wird vom Karawanenführer gelenkt.

Oft werden sie an Mitreisende vermietet, die sich der Karawane als Gäste angeschlossen haben, doch gilt, dass sie jederzeit absitzen und zu Fuß weiterziehen müssen, wenn das Kamel anderweitig benötigt wird. Derzeit reiten drei der sechs Mitreisenden.

ALTERNATIVE VERWENDUNG

Wenn man die wüstentauglichen Qai'Chelar-Kamele durch gebirggängige Qaimuyan oder aber jeweils zwei bis drei Maultiere austauscht und die Begleiter auf Tulamidenpferde setzt, kann man aus der Karawane auch einen tulamidischen Handelszug machen, der irgendwo im Land zwischen Baburin und Thalusa unterwegs ist.

MITGLIEDER DER KARAWANE

Die Bewacher und Kundschafter sind Novadis aus der Wüste, Männer vom Stamm der Beni Terkui, die vor allem mit dem westlichen Teil der Route vertraut sind. Sie sind abgehärtete und sonnenverbrannte Veteranen, die so schnell nichts aus der Ruhe bringt. Ihr Anführer ist *Abu' Bhurad beni Nazzradin*. Der Mittdreißiger reitet bereits seit zehn Jahren für Mhukkadin ben Omadan und war bislang zufrieden mit seiner Anstellung, auch wenn er immer mal davon sprach, dauerhaft zu seiner Sippe zurückzukehren und sich mehr um seine Frauen und Söhne zu kümmern. Dies war bislang immer nur leeres Gerede, um einen besseren Lohn zu bekommen, und so ließ er sich immer wieder für eine letzte Reise verpflichten. Diesmal aber hat ihn der junge Kaufmannssohn Erkhaban ben Mhukkadin bereits mehrfach an den Rand von Wutausbrüchen gebracht, so dass er diesmal ernsthaft über seinen Abschied nachdenkt. Seine Männer sind ihm treu ergeben, zumal zwei Söhne seines Bruders darunter sind, die aber wohl nicht seine Nachfolge antreten wollen, falls er geht, sondern die Karawane ebenfalls verlassen werden.

Die Kameltreiber sind größtenteils sechste und siebte Söhne von Mherweder Kaufleuten, deren Erbteil nicht groß genug war, um eine eigene Karawane auszustatten, die aber hoffen, im Laufe einiger Reisen durch geschicktes Handeln genug Ka-



pital zusammen zu bekommen, um sich eigene Tiere kaufen zu können. Ihr großes Vorbild ist *Muradin ben Barrat*, der seiner Kolonne bereits zwei eigene Kamele hinzufügen konnte, so dass er 500 Stein Ware auf eigene Rechnung befördert. Dass er sein Vermögen allerdings nicht alleine mit dem geschickten Handel gemacht hat, ist sein wohl gehütetes Geheimnis: Zwischen seinen Lederbeuteln mit dem Khunchomer Pfeffer, den thalasischen Nelken und den aranischen Trockenfrüchten verbirgt er Gifte wie Tulmadron, Gonedé und Merach-Extrakt, die er auf Bestellung für einen liebfeldischen Alchimisten nach Thegûn bringt. Er ist immer darauf bedacht, seine eigenen Kamele selber zu be- und entladen, angeblich weil er nicht will, dass sie durch falsche Beladung irgendwelche Druckstellen bekommen. Denn Muradin ist wohl bewusst, dass er sofort hingerichtet würde, falls jemand hinter sein lukratives Geheimnis käme. Diese drastische Strafe soll potentielle Übeltäter entmutigen, denn ein Karawanenführer, der auch nur auf einem Kamel seiner Karawane verbotene Stoffe ins Horasreich schmuggelt, muss damit rechnen, dass die gesamte Karawane beschlagnahmt wird.

Der **Karawanenführer Sahin ben Burash** ist ein wettergegerbter fünfzigjähriger Beni Kasim aus Yiyimris, der seine Sippe vor langer Zeit wegen religiöser Differenzen verlassen hat: Er ist deutlich weniger fanatisch als der sprichwörtliche Kasimit, man kann ihn sogar gleichgültig nennen – nur nicht, wenn er das hören könnte. Er ist wie alle Karawanenführer ein früherer Kameltreiber, der viele Jahre Erfahrung gesammelt hat. Sahin ist dem Besitzer der Kamele und Waren für deren Sicherheit und das ordentliche Leiten der Reise verantwortlich und wird für eine erfolgreiche Hin- und Rückreise daheim in Mherwed eine stattliche Prämie von 180 Marawedis (360 Dukaten) erhalten, dazu hat er auf dieser Reise nicht nur die neun Sack Ware auf seinen acht Anteilskamelen und fünf eigenen Tieren, sondern kassiert auch die Reisegebühren der Karawanengäste, von denen drei Sondergebühren für das Privileg zu reiten bezahlen. Das lässt er sich gut bezahlen, denn schließlich ist er für die Reservekamele verantwortlich und sollte einem von diesen etwas zustoßen, ist er zu Schadensersatz verpflichtet. Trotz der scheinbar hohen Einkünfte gelingt es ihm nur mit Mühe, seiner Frau und den drei Kindern in Mherwed einen annehmbaren Lebensstil zu bieten.

Sahin ben Burash verabscheut den Kaufmannssohn **Erkhaban ben Mhukkadin** und ist fest entschlossen, dessen Vater vor der nächsten Reise vor die Wahl zu stellen, ob er oder der Sohn mitreisen sollen. Es ist sowieso oftmals schwierig, wenn der mitreisende Kaufmann und der Karawanenführer unterschiedliche Interessen haben. Üblicherweise ist es so, dass der Kaufmann am Ausgangs- und am Zielort alles alleine entscheidet und während der Reise der Karawanenführer für alle Entscheidungen verantwortlich ist. Falls es aber während der Reise zu Zwistigkeiten zwischen Kaufmann und Karawanenführer kommt, stehen die Kameltreiber meist auf der Seite eines umsichtigen Karawanenführers, dessen Erfahrung sie respektieren. Wenn der Kaufmann eventuell gar seine Rolle als unmittelbarer Geldgeber der bewaffneten Reitereskorte auflösen will, kann auch dies schnell dazu führen, dass die Karawane niemals an ihrem Zielort ankommt.

Zu den mitreisenden Gästen der Karawane gehört **Doctor Phernando ya Mezzani**, ein Vinsalter Heilkundiger, der nach

einem zweijährigen Studienaufenthalt in Rashdul schnellstmöglich "zurück in die Zivilisation" möchte.

Garia saba Tari ist eine Konditorin aus Zorgan, die nach dem Tode ihres Ehemannes mit ihrem Erbe in Belhanka eine tulamidische Spezialitätenbäckerei eröffnen möchte. Sie ist in Begleitung ihres jungen Dieners Halef, der sich ihr aufdrängte, als er von ihren Plänen erfuhr. Eigentlich ist er **Prinz Shaleyman**, der Sohn einer aranischen Adligen, der inkognito nach Belhanka reisen will, um dort eine rahjanische Tänzerin wiederzusehen, die er im letzten Jahr in Zorgan kennen gelernt hat. Der junge Prinz hat teilweise Probleme mit seiner Rolle: so leistet er sich im Gegensatz zu seiner 'Dienstherrin' den Luxus, auf einem der Reservekamele zu reisen. Er verfügt offensichtlich über gewisse Geldvorräte, denn er neigt dazu, die Bewacher und Kameltreibe teilweise sehr herablassend zu behandeln, um sie anschließend mit großzügigen Trinkgeldern zu besänftigen.

Erkhaban ben Mhukkadin, der siebzehnjährige Sohn des eigentlichen Karawanenbesitzers, ist zum ersten Mal alleine mit einer Karawane unterwegs und fühlt sich mit der ganzen Arroganz seines jugendlichen Alters allen überlegen. Er ist überzeugt, dass er alles besser weiß, und versucht ständig allen Untergebenen zu erklären, wie sie ihre Arbeit am besten verrichten. Er reist, wie es einem Potentaten geziemt, in einer Reisesänfte auf einem der Kamele, die er mit einer Sharisad teilt. Einer seiner beiden Leibwächter geht stets nebenher, denn Erkhaban ist überaus misstrauisch und besteht darauf, dass Tag und Nacht einer seiner zwei Söldner an seiner Seite weilt. Zuweilen versucht er, den Männern seiner Karawane "etwas Gutes zu tun" und lässt die Sharisad Merisa für sie tanzen. Dabei beobachtet er sie aber immer eifersüchtig und macht ihr immer wieder Vorhaltungen, dass sie diesem oder jenem schöne Augen gemacht hätte.

Erkhaban hat große Träume und Pläne für das Geschäft: So will er seit langem seinen Vater überreden, einen fliegenden Teppich Rashduler Webart zu erwerben, auf dem ein Späher voranfliegen und noch viel besser von Hinterhalten und Hindernissen warnen könnte. Seit neuestem aber versucht er immer wieder, von der Zorganerin Garia zu erfahren, wo in Aranien die besten Sklavenmärkte seien, auf denen er eine der berühmten aranischen Hexen mit einem fliegenden Besen kaufen könne. Die Nächte verbringt er in seinem privaten Zelt in Gesellschaft von Merisa; er hat die Konditorin eingeladen, sich ihnen doch anzuschließen, das hat diese bislang aber immer höflich abgelehnt.

Die Sharisad **Merisa saba Rhezera** ist mit ihren dreißig Jahren deutlich älter als Erkhaban und eine bewegende Schönheit. Sie diente eigentlich seinem Vater, der sich aber einer jüngeren Tänzerin zugewandt hat. Sie verflucht den Tag, an dem sie sich von Mhukkadin ben Omadan überreden ließ, diese strapaziöse Reise mit diesem aufdringlichen Erkhaban anzutreten. Sie ist zutiefst unglücklich und fest entschlossen unterzutau-chen, sobald sie im Horasreich ist. Dass im Lieblichen Feld eine andere Kultur herrscht als die novadisch-tulamidische, weiß sie weder noch ist ihr das so leicht deutlich zu machen: Für sie besteht die Welt überall aus Kaftan und Turban tragenden Männern, die eine Sharisad als Künstlerin zu schätzen wissen und zu Rastullah beten, während die anderen Götter nur geduldet werden.



SZENARIOIDEEN

Es liegt nahe, dass die Helden die Karawane als Mitreisende begleiten, vielleicht werden sie aber auch als bewaffnete Söldner angeheuert – eventuell gar vom Vater und Besitzer, der auf diese Weise seinen Sohn unbemerkt überwachen will. Viel-

leicht werden sie in den aufkeimenden Konflikt zwischen Karawanenführer und Kaufmannssohn hineingezogen. In einer Oase könnte es der Sharisad gelingen, eine Heldin anzusprechen und ein Vertrauensverhältnis zu entwickeln, bis sie sie schließlich bittet, ob sie ihr nicht in Chababien bei der Flucht helfen könnte.

DER HANDELSZUG DER GARETHER KAUFFRAU ALINDE BERGSTÄTT

Bei dem Handelzug handelt es sich um einen langen Tross von zehn schweren Ochsenwagen, die von jeweils vier Zugochsen gezogen werden. Insgesamt besteht der Zug aus vierzig Ochsen, 5 Pferden, 35 Menschen und einem Zwerg.

Der Wagenzug ist stets dort unterwegs, wo man auf Gewinn hoffen kann. Einige Zeit nach dem Jahr des Feuers war er vor allem auf "der Drei" unterwegs, der traditionsreichen Reichsstraße III, die von Elenvina über Gratenfels, Angbar und Gareth bis nach Perricum führt. Derzeit aber hat sich Alinde Bergstätt entschlossen, von den Gefahren der Strecke Gareth-Trallop insofern zu profitieren, dass sie den früher gefährlicheren, jetzt aber tatsächlich etwas sichereren Weg zwischen Greifenfurt und Trallop nutzt, der am Fuße des Finkerkamms entlang führt.

In Greifenfurt nimmt sie Waren auf, die dort auf dem Großen Fluss von Havena oder Elenvina hergebracht wurden, vielleicht auch nur aus Ferdok oder Steinbrücken, wo die III zwischen Gareth und Angbar den Großen Fluss kreuzt.

Diese Art von Warenzügen ist die verbreitetste Art von Überlandhandel in den mittellaventurischen Landen. Sie erfordert allerdings gute Straßen und Wege, da die schweren Karren nicht über Pisten, durchs Unterholz oder durch Sumpfland reisen können. Man kann sie überall auf Reichsstraßen und Wegen antreffen. Die Anzahl der Wagen und Zugtiere oder auch der Wagentyp mögen abweichen; aber im Großen und Ganzen ist dies die übliche Art des Fernhandels.

Anstelle der Wagen können auch Packtiere wie Maultiere eingesetzt werden, die dann aber eine deutlich geringere Gesamtmenge Waren befördern können.

AUFBAU DES WARENZUGS

Zwar ist der Wagenzug sicherlich sehr auffällig und wird schon auf einige Distanz bemerkt, doch in Wirklichkeit wird die Vorhut der Truppe von zwei bis drei **Kundschaftern** gebildet. Die erfahrenen Waldläufer ziehen dem Wagenzug seitlich des Weges in tarnender Jagdkleidung voran, um sowohl die Wegverhältnisse zu überprüfen als auch eventuelle Wegelagerer aufzuspüren. Zum Alarmieren des Zugs dienen ihnen Jagdhörner. Bewaffnet sind sie mit Kurzbögen.

Ein weiterer Kundschafter reitet etwa eine halbe bis ganze Meile als **Nachhut** hinter dem Zug her, um rechtzeitig Alarm zu geben, wenn sich ein Verfolger dem Wagenzug nähert.

Die zehn **Ochsenwagen** werden jeweils durch vier Darpatochsen gezogen. Jeder Fuhrmann hat einen Lehrling, der ihn unterstützt, aber auch ablösen kann, wenn der Zug einmal eine Nacht durchreisen muss. Alle Lehrlinge sind auch mit einer leichten Armbrust ausgestattet, was schon manches Mal geholfen hat, Wegelagerer aus dem Weg zu schaffen.

Sechs der Wagen sind mit Planen abgedeckt. Die Planen aus Leinwand wurden mit Leinöl wasserdicht gemacht und sind

über einen Rahmen aus reifenförmig gebogenen Spalhhölzern gespannt. Auf drei dieser Wagen befinden sich sorgfältig verzurrte Balken aus hochwertigem Adergaster Steineichenholz, auf zwei weiteren wird Schmiedeeisen und Steinsalz befördert.

Auf dem sechsten Planwagen befinden sich zwölf Fässer mit jeweils hundert Maß Ferdoker Bier, das weite Wege deutlich besser verträgt als viele andere Biersorten. Dennoch ist es wichtig, dass die Fässer möglichst nicht allzu sehr geschüttelt werden, da das dem Bräu nicht gut bekommt. Dieser Wagen ist im Besitz von *Groax Sohn des Grorhün*, er ist für eine möglichst schonende Lagerung verantwortlich – und anders als die übrigen Fuhrleute ist er über jeden Verdacht erhaben, dass er heimlich an die Ladung gehen könne, denn er trinkt nur zwergisches Starkbräu und verabscheut Ferdoker. Zusätzlich befördert er auf eigene Rechnung einige Fässer *Xorloscher Felsenfeuer* und ein Dutzend Häute feines Koscher Schafsfleder. Der Zwerg sitzt selbst auf dem Kutschbock und würde diesen nur im Notfall einem anderen Fahrer anvertrauen.

Die vier übrigen Wagen sind Kastenwagen mit einem festen Aufbau. Drei von ihnen dienen dem Transport von verderblichen und empfindlichen Waren, wie Getreide und Dörrobst, Steingut, Tongeschirr, Baumwolltuch, Papier, Tusche und Schwefel, Teppiche, Samt und Straußenfedern.

Der letzte Wagen ist ein komfortabel eingerichteter Wohnwagen und dient der Kauffrau für den größten Teil des Jahres als Zuhause. Der Wagen hat einen kleinen Vorraum, in dem schmutzige Schuhe und Kleidung abgestellt werden. Hier befinden sich auch die persönlichen Lebensmittelvorräte von Alinde Bergstätt und ihrer Schwester Ginhilde. Dahinter schließt sich ein großer Raum mit einem gemütlichen Sofa an, das zur Nacht in ein bequemes Bett verwandelt werden kann. Ihm gegenüber steht ein mit Kohlen betriebener Herd, der nicht nur für Wärme bei kaltem Wetter sorgt, sondern auch der Nahrungszubereitung dient. Alles Geschirr ist in Regalen mit verzurrten Holzklappen untergebracht. Der Tisch kann weggeklappt werden so dass nach dem Verschieben des Sofas ein kleiner Freiraum für einen Badezuber entsteht, ein Luxus, auf den die beiden Frauen nicht verzichten wollen. Die beiden wechseln sich mit dem Fahren des Karrens ab, ebenso mit dem Kochen und Waschen der persönlichen Dinge. Hinter dem Wagen sind zwei Elenviner Vollblutrösser angebunden, da beide Frauen gerne Kutschbock und Sattel tauschen.

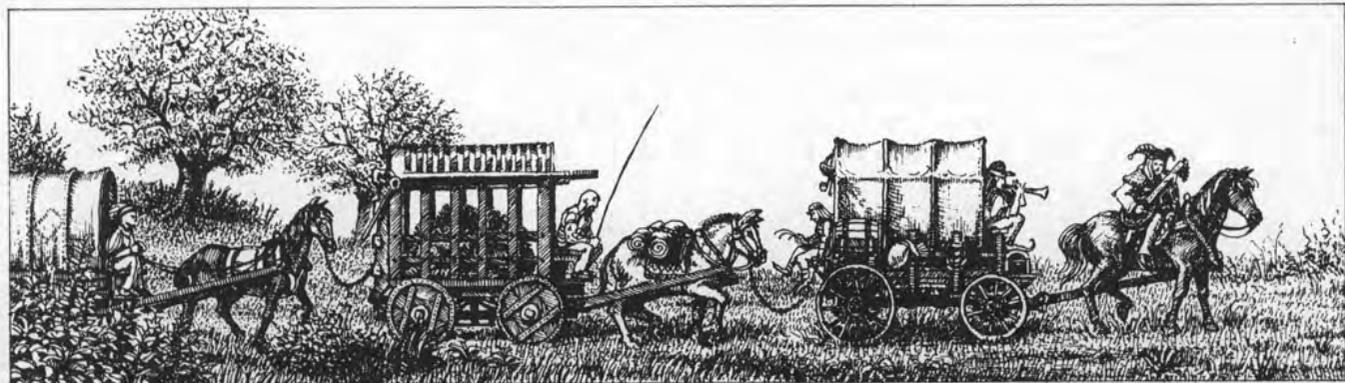
Die Wagen bestehen vor allem aus Holz; mit Eisen ist beim Bau sparsam umgegangen worden, um den Zugtieren möglichst wenig zusätzliches Gewicht aufzubürden. Auch die Räder jedes Wagens sind aus Holz, aber mit eisernen Reifen verstärkt. Dennoch sind der Bruch eines Rades oder einer Achse durch einen Stein oder ein Schlagloch zugleich der häufigste Unfall und einer der unangenehmsten – denn ganz gleich, wo



er sich ereignet, ob am Abhang oder mitten in Räubergebiet, er muss an Ort und Stelle behoben werden, ehe der Wagenzug weiterziehen kann.

Keiner der Wagen hat Federn, wie manche Kutsche sie hat. Da die Fahrzeuge sich alle sehr langsam bewegen, macht sich das auch nicht allzu unangenehm bemerkbar. Beim Wohnwagen ist allerdings der größeren Bequemlichkeit halber der Kasten an dicken Lederriemen aufgehängt, die zwischen den Seiten des Wagengerüsts gespannt sind, so dass er leicht von rechts nach links pendelt.

Ebenso wenig haben die Wagen Bremsen. Aufbergabwärts führenden Strecken kann das schnell problematisch werden, denn die voll beladenen Wagen sind stets in Gefahr, unkontrolliert vorwärts zu rasen und schließlich irgendwo zu zerschellen. Bei abschüssigen Wegen wird daher oft ein Räderpaar blockiert, damit der Wagen eher holprig rutscht als rollt. In anderen Situationen wird vor der Fahrt talwärts ein junger Baum gefällt und an einer Kette mit noch allen Ästen hinterher geschleift, um die Bewegung des Fuhrwerks zu verlangsamen.



Nachts wird nach Möglichkeit in befestigten Herbergen und Gasthäusern genächtigt. Sollte es in einer Gegend keine geeignete Übernachtungsmöglichkeit geben und die Gegend so unsicher sein wie viele, wird ein Lager aufgeschlagen, wo es das Gelände erlaubt. Dann werden die Wagen als Wagenburg im Kreis angeordnet, deren Inneres unter anderem als Gehege dient: Die Ochsen werden, nachdem man ihnen die Joche abgenommen und sie auf Druckstellen untersucht hat, mitunter mit gefesselten Vorderbeinen, zum Grasen im Innenbereich freigelassen.

Für die Begleitmannschaft werden zwei Zelte aufgebaut, in denen diejenigen übernachten, die keinen Wachdienst haben. In einem anderen Teil des 'Innenhofs' wird ein kleines Lagerfeuer angelegt und Fladenbrot gebacken, das mit Stücken Käse und etwas Schmalz gegessen wird. Wenn es die Umstände erlauben, wird in einem großen Kessel über Nacht für das kräftige Morgenmahl der immer gleiche Eintopf aus Bohnen, Sauerkraut und Räucherspeck gekocht. Gelegentlich nach dem Kessel zu schauen und zu verhindern, dass der Inhalt anbrennt, gehört zu den wichtigsten Aufgaben der Nachtwachen, dennoch ist an den meisten Morgen Schmor-kraut die Regel.

DIE MITGLIEDER DES WAGENZUGS

Aline Bergstätt: Die aus einer alten Koscher Händlerfamilie stammende Vierzigjährige ist zwar keine Schönheit, aber eine durchaus auffallende Erscheinung. Mit ihren knapp zwei

Schritt Körpergröße, rotblonden Locken und muskulösen Armen könnte sie durchaus als Thorwalerin durchgehen. Sie ist eine geschickte Kauffrau und hat ein beträchtliches Vermögen im Garether Stammhaus, das von ihrem Bruder Stipen geleitet wird. Mit ihrer recht forschenden Art hat sie schon manchen Geschäftsfreund, Herbergswirt und auch Zolleinnehmer eingeschüchtert und sie weiß, dass sie die Arbeit in einem festen Kontor mit aufgeblasenen Bankkaufherren und Zunftmeistern verabscheuen würde.

Aline ist am liebsten das ganze Jahr über unterwegs und es hält sie nie lange an einem Ort. Mit Groax, ihrem Zugaufseher, verbindet sie eine enge Freundschaft, doch ihre heftigen Streitgespräche sind ebenso wie die darauf folgenden Versöhnungen mit Besäufnis legendär. Sie hat nie von einer Familie geträumt, denn nach ihrer eigenen Aussage wäre Groax der einzige Mann, den sie in ihrem Bett dulden würde; doch zugleich erscheint ihr eine Liebesverbindung zwischen einem Angroscho und einer Menschenfrau als unnatürlich und zum Scheitern verdammt.

Ginhilde Bergstätt: Die beiden Schwestern könnten äußerlich nicht verschiedener sein: Die Sechszwanzigjährige ist klein und zierlich und hat kurze schwarze Locken. Sie ist eine Schönheit, die ihre Schwester seit nunmehr zehn Jahren auf ihren Fahrten begleitet, stets auf der Suche nach ihrem Traumprinzen, und neigt dazu, sich immer wieder zu verlieben. Dass sie dabei auch vor den Mitgliedern des Wagenzuges nicht Halt macht, hat schon mehrfach zu bösem Blut geführt, da sie mit ihren Verflorenen "nach der gemeinsten Enttäuschung ihres ganzen Lebens" nicht mehr zusammenarbeiten will. Ginhilde neigt auch dazu, hin und wieder den Wagenzug zu verlassen, wenn sie in einer Herberge einen interessanten Mann kennen gelernt hat. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie endgültig ihre eigenen Wege geht.

Groax Sohn des Grorthin ist ein stolzer Ambosszwerg und der Vorgesetzte aller Fuhrleute des ganzen Zuges. Er hat auf seinem Wagen eine Kiste, in der er immer seinen ganzen Stolz mitführt: seine kleine Destille. Seine Branntweine stellt er nach seinen privaten Rezepten her, die er argwöhnisch hütet, und auch sein Wagen ist sein ganz privates Reich, in dem er keinen Eindringling duldet. Bei Tag und Nacht ist seine stets geladene schwere Armbrust seine treueste Begleiterin. Groax schläft immer unter seinem Wagen. Er ist vom Wachdienst ausgenommen, hat aber einen so leichten Schlaf, dass er sicher ist, jeden Eindringling zu erwischen.

Er ist ein souveräner Aufseher über den Wagenzug und hat alle damit verbundenen Aufgaben völlig im Griff. Er hat immer ein gutes Wort für die Söldner und die Aufklärer, sollte er aber ir-



gendwelche Schludrigkeiten feststellen, so kann er genauso gut den Schuldigen am Kragen packen und zusammenstauchen, ohne sich von dessen größerer Länge im mindesten beeindrucken zu lassen. Alinde ist für ihn ein großes ungestümes Kind, deren teilweise hochtrabenden Pläne er zu zügeln versucht, während er Ginhilde niemals ernst nimmt.

Der sechzigjährige Fuhrmann **Alrik Feintucher** ist bereits mit Adelindes Vater gefahren. Er hat im Laufe der Jahre immer wieder erlebt, wie andere Mitglieder des Zuges quasi über Nacht entlassen wurden, nachdem sie sich auf eine Liebschaft mit Ginhilde eingelassen haben. Seine größte Sorge ist daher, dass sein achtzehnjähriger Enkel und potentieller Nachfolger **Tandur** auf die Avancen der flatterhaften jungen Frau eingeht. **Tandur Feintucher** hat alles, was er weiß, von seinem Großvater gelernt, der ihn seit dem Tod seiner Mutter aufgezogen hat – der alte Mann lässt ihn mittlerweile häufig die ganze Arbeit machen. Er mag seinen Großvater, aber er ist auch froh, wenn dieser sich endlich aufs Altenteil zurückzieht, denn er träumt von der Zeit, wenn er sich einen eigenen Lehrling nehmen kann und dann mehr Zeit für die schönen Dinge des Lebens hat. Ginhilde hat ihm in Aussicht gestellt, dass er zu diesem Zeitpunkt mit ihr und ihrem Anteil ein eigenes Handelsunternehmen begründen könnte. Dass dies ihr übliches Gerede ist, hat er bislang noch nicht begriffen.

Eine Gruppe Begleiter fehlt allerdings: Üblicherweise beschäftigt Frau Alinde nicht nur die Kundschafter als Vorhut und Nachhut, sondern auch einige Bewaffnete als Geleitschutz, die sich tags wie nachts unweit der Wagen aufhalten und Angriffe zurückwerfen sollen. Die letzte derartige Gruppe, eine Lanze Söldner, hat überraschend in Greifenfurt gekündigt, offiziell um Gerüchten über einen großen Schatz in der Wildermark nachzugehen. In Wahrheit ist der Anführer eher vor Ginhildes Rachsucht nach einer gescheiterten Romanze geflohen. Alinde Bergstätt sucht nun dringend nach einem Ersatz, irgendeiner Gruppe von kampferfahrenen Leuten, die als Geleitschutz arbeiten würden. Am liebsten wären ihr berittene Fernkämpfer, doch zur Not wäre sie auch mit Schwert- oder Axtschwingern zu Fuß zufrieden.

SZENARIÖIDEEEN

Die Beschreibung ist sehr offensichtlich so angelegt, dass die Helden als Ersatz für die kurzfristig fehlenden Bewacher angeheuert werden können. Bei einer Reise von Greifenfurt nach Tralop können sie es mit orkischen und menschlichen Wegelegern und wilden Kreaturen bis hin zu Baum- und Höhlendrachen zu tun bekommen. Ebenso liegt es nahe, dass sich Ginhilde sich in einen von ihnen verguckt und ihn zu überzeugen versucht, mit ihr sein Glück zu suchen.

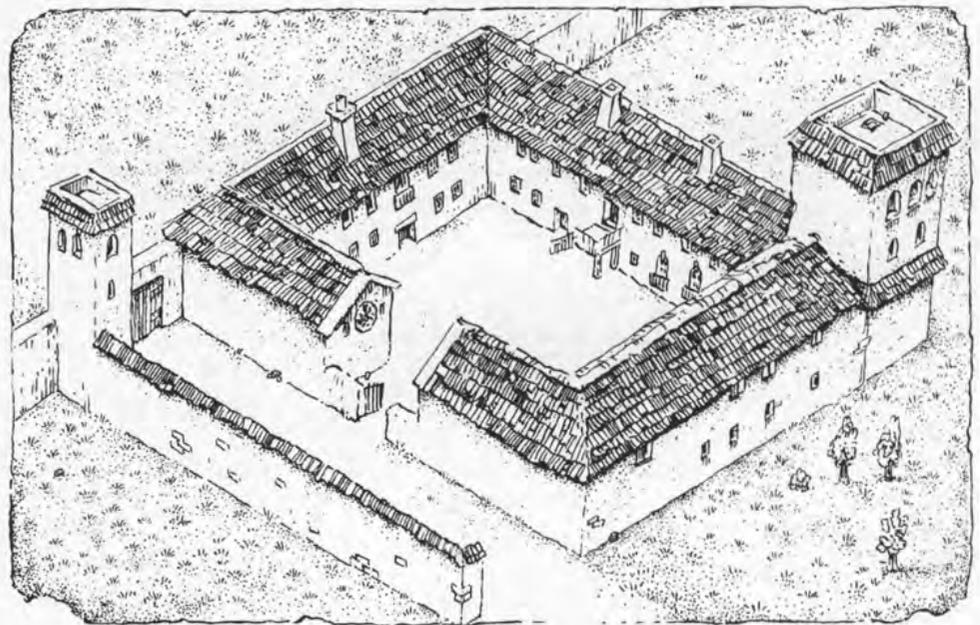
ZOLLKASTELL ALDECSDHOFEN

Zollkastele dienen einerseits als Stützpunkte, um den Zoll einzunehmen, andererseits als Festungen für den Kriegsfall. Es ist also kein Wunder, dass auch in Friedenszeiten diese Grenz-kastele gut bemannt sind und instand gehalten werden, einfach um für alle Möglichkeiten gerüstet zu sein – umso eher in unsicheren Zeiten, zumindest solange, wie es sich die Obrigkeiten leisten können.

Aldecshofen liegt in der Baronie Hesindelburg, untersteht aber einem direkt vom Markgräflichen Hof berufenen Ritter. Heute dient sie zugleich als Zollposten an der verlängertem Reichsstraße von Greifenfurt nach Andergast.

AUS DER GESCHICHTE

Ein kleines Zollhaus gab es hier schon immer, doch die heutige, trutzige Zollfestung mit einer Besatzung von immerhin zehn Bewaffneten entstand erst vor knapp 10 Jahren als Teil der Wiedererrichtung der alten Turmkette, die einmal die ganze Nordgrenze gegen einen Angriff aus dem Mittelreich schützen sollte: Um die Orks vom Reichsboden fern zu halten, wurden unter den Priesterkaisern an den Hängen des Finsterkamms etwa alle zehn Meilen Wachtürme errichtet. Später verlor die Wacht an Bedeutung und geriet in Vergessenheit; erst nach dem Orkensturm wurde sie im Jahr 1021 BF in Greifenfurt wiederbelebt. Da viele der Türme nur noch Ruinen waren, mussten jedoch erhebliche Anstrengungen unternommen werden, ehe sie ihren alten Zweck wieder erfüllen konnten.



VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Nicht nur an den Grenzen des Mittelreiches gibt es derartige Grenzfestungen, auch im Horasreich und in Aranien sind sie, jeweils im lokalen Stil gehalten, an den Grenzen anzutreffen – zumindest dort, wo wichtige Handelsstraßen die Grenze kreuzen. Diese Zollkastele lassen sich kaum anders als eben als Zollkastele verwenden, doch wird es auch ähnliche Festungen im Binnenland geben, dort wo wichtige Straßen bewacht werden sollen.



GELÄNDE, RÄUME UND KAMMERN

Schon von weitem erblickt der Reisende die trutzigen Mauern des Zollkastells Aldecshofen, das die 'Fürstenstraße' zwischen Greifenfurt und Andergast bewacht. Das Kastell erstreckt sich mehr als zwanzig Schritt auf der nördlichen Seite, auf der südlichen Straßenseite befindet sich eine ebenso lange Mauer mit Wehrgang, die auf Höhe des Tores in einem Wachturm endet. Bislang ist das zweiflügelige Tor die einzige Verbindung zwischen dem Turm und den Türmen des Kastells. Der Wachttritter schickt seit Jahren Briefe nach Greifenfurt, um auf die Notwendigkeit einer Verbindungsbrücke hinzuweisen. Aus Greifenfurt wird jedes Mal bestätigt, dass dies in der Tat sehr sinnvoll wäre, allerdings sind bis heute keine Geldmittel dafür zur Verfügung gestellt worden.

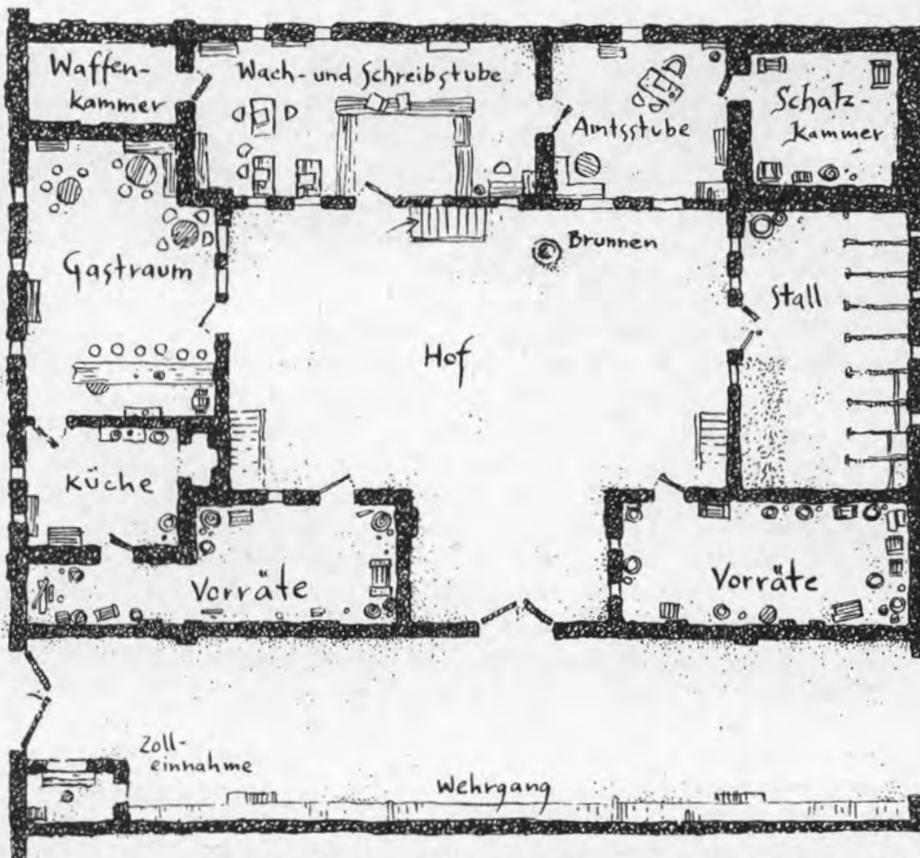
Im Untergeschoss des Torturms sitzt ein Wachposten, der die Wegzölle erhebt. Der Raum ist einfach mit einem hölzernen Tisch ausgestattet. Der Reisende betritt den Raum nicht, sondern zahlt die geforderte Gebühr durch die zweigeteilte Tür. Sobald die geforderte Summe bezahlt worden ist, wird das Tor geöffnet und der Reisende kann passieren.

Das eigentliche Kastell ist zweigeschossig mit einem erhöhten Wachturm an der nordöstlichen Ecke. Es ähnelt vom grundsätzlichen Aufbau einem stattlichen Dreiseithof, wie er in den bäuerlichen Regionen Mittelaventuriens üblich ist, wirkt aber

gelagert werden. Das auf der linken Seite liegende Gegenstück dient der Aufbewahrung von Lebensmitteln. Säcke mit Weizen, Mehl, getrockneten Bohnen, Erbsen und Zwiebeln stehen neben Fässern mit Bier, Sauerkohl, Wein und Essiggurken, Kisten mit Zwieback, Lauch, trockenem Fisch, Dörrfleisch, aber auch zahlreichen Töpfen mit Marmeladen und Obst in Sirup oder Weinbrand. Außer der meist abgeschlossenen Hoftür führt eine weitere in die Küche. Auf dem gemauerten Herd bereitet der Koch Tronje nicht nur die Mahlzeiten für die Bewohner des Kastells zu, sondern auch für Besucher.

Der Stall bietet Platz für neun Pferde sowie eine kleine Sattelkammer. Für Pferde von Übernachtungsgästen steht eine Koppel zur Verfügung, die im Blickfeld des Wachturms am Tor liegt und damit theoretisch vor Pferdedieben sicher sein sollte. Oberhalb des Pferdestalls liegt ein Heuboden, wo auch die Stallmagd Amenita schläft. Im Stall wird ein großer Holzbottich aufbewahrt, der den Soldaten als Badesüber dient. Zu diesem Zweck wird mit Eimern kaltes Wasser vom Brunnen herbeigeschafft.

Der Gastraum ist recht einfach eingerichtet: Außer der hölzernen Theke gibt es ein hölzernes Regal, auf dem irdene Becher und Krüge stehen. Drei Tische mit Stühlen und eine Bank bieten Platz, wo sich außer dienstfreien Soldaten auch Reisende ausruhen können. Das Bier und der Wein sind von mittlerer Qualität, während das Essen zeitweise recht fragwürdig ist.



zu Recht deutlich wehrhafter. Der Zugang zum Hauptgebäude führt durch ein zweiflügeliges Tor, das tagsüber offen ist, bei Sonnenuntergang aber verriegelt wird. Der dahinter liegende Hof hat in der Mitte einen gemauerten Brunnen. Einige Holzbänke und Tische laden zum Verweilen ein und bei gutem Wetter verzehren die Soldaten hier ihre Mahlzeiten. Rechts neben dem Tor gibt es eine Vorratskammer, in der Brennholz, Fackeln, Seile, Öl und andere allgemeine Ausrüstungsgegenstände

Die Wach- und Schreibstube ist neben Stall und Gaststube der dritte für Besucher zugängliche Raum im Erdgeschoss. Hier halten sich tagsüber bis zu acht Leute auf: zwei bis vier wachhabende Soldaten und die gleiche Zahl an Zollschreibern. Hinter ihrem Schreibtisch sitzt hier die Schreiberin Melisande von Rommils, die die finanziellen Angelegenheiten des Ritters und des Kastells unter sich hat.

Bei Unklarheiten über Personen oder die von ihnen mitgeführten Waren werden die Betroffenen zu einer Unterredung in die Schreibstube geführt. Sollte es zu ernsthaften Streitigkeiten kommen oder der Betreffende für einen Schmuggler gehalten werden, so obliegt es dem im Nachbarraum arbeitenden Wachtmeister Alderik Ferdoker, die Sache weiter zu behandeln, denn er ist der informelle Befehlshaber der Waffenknechte und damit für Sicherheitsfragen zuständig.

Im Amtsräum des Wachtmeisters liegen daher auch Hand- und Fußfesseln bereit, ansonsten werden hier zum einen allerlei Akten, zum anderen aber auch neben den persönlichen Waffen des Bannerträgers auch das Banner des Ritters und andere Trophäen aufbewahrt, ebenso ist hier eine Vitrine mit den Auszeichnungen und Medaillen des Sergeanten aus vielen Jahren Dienstzeit zu sehen. Nur aus diesem Zimmer zugänglich ist die mit doppelten Wänden verstärkte Schatzkammer, die quasi das Erdgeschoss des nord-



östlichen Turmes bildet. Die Einnahmen werden hier bis zum Ende eines jeden Mondes aufbewahrt und dann von einer bewachten Kutsche die gut 150 Meilen nach Greifenfurt gebracht – mit Ausnahme des Anteils, der dem Ritter selbst zusteht und der hier bleibt, bis er gegen Waren eingetauscht wird.

Die **Waffenkammer** ist nur von der Wachstube aus erreichbar. Hier befinden sich neben Rüstungen, Schwertern, Piken und anderen Blank- und Stangenwaffen auch einige Armbrüste. Waffen und Rüstungen der dienstfreien Waffenknechte werden ebenfalls hier aufbewahrt.

Vom Hof her führt eine schmale Stiege ins **Obergeschoss** auf eine recht enge Galerie. Hier liegen oberhalb der Gaststube zwei **Gästezimmer**. Beide Räume enthalten zwei einfache Betten, Holzgestelle mit Strohsack und eine einfache Kiste. Oberhalb der Küche liegt das **Zimmer des Kochs**. Tronje hat sein Zimmer mit allerlei Nippes aus seiner Seefahrerzeit dekoriert: das Bett ziert eine Brokatdecke, auf der Kommode stehen allerlei Duftfläschchen und eine Spieldose mit einem galoppierenden Pferdchen. Tronje teilt sein Zimmer mit dem Küchenburschen Emmeran.

Über der Wachstube liegt der **Schlafsaal**, in dem für die sechs Waffenknechte des Ritters einfache Betten und Spinde zur Verfügung stehen. Im Nebenzimmer, über der Amtsstube, hat der Wachtmeister und Bannerträger Alderik Ferdoker seinen Wohn- und Schlafraum, außer seinem Bett und einem kleinen Schrank steht dort sein Schaukelstuhl, in den er sich gerne zur Abendstunde zurückzieht. Über der Schatzkammer erhebt sich der große Wehrturm: Auf Höhe des Obergeschosses liegen die Wohnräume des Ritters, wo er auch seine Mahlzeiten einnimmt und wo nachts sein Knappe schläft, in der nächst höheren Kammer direkt unter dem Turmdach liegt das Schlafgemach des Ritters selbst.

BEWOHNER UND GÄSTE

☉ Die **Ritterin Sinajalane von Wertlingen-Rothenstein** entstammt einer weniger bemittelten Nebenlinie des bekannten Adelshauses und war einst für ihre strahlende Schönheit ebenso bekannt wie für ihren kämpferischen Mut. Dann kehrte sie mit einer entstellenden Brandnarbe auf Stirn und Wange und ohne das rechte Auge und Ohr aus dem Jahr des Feuers zurück und erlebte, wie ihr wohlhabender Zukünftiger angeekelt die Verlobung löste. Sinajalane gibt sich viel Mühe, nicht in Verbitterung zu verfallen, und ist durchaus dankbar, dass ihr über familiäre Kontakte der Posten einer Wachtherrin auf Aldechhof verschafft wurden, fühlt sich aber zugleich auf Grund ihrer Entstellung von allen Höfen verbannt.

☉ Der **Knappe Mythrian von Wertlingen-Eberwasser** ist Schüler und praktisch Leibdiener der Ritterin. Er ist ein überaus entfernter Verwandter der Ritterin aus einer ganz anderen Seitenlinie derer von Wertlingen, und das ist auch der wichtigste Grund, warum sie ihn noch nicht fortgeschickt hat. Mythrian hat keinerlei rondrianischen Ehrgeiz und will eigentlich gar nicht die Schwertleite empfangen; doch zugleich ist er nicht mutig genug, das seinen Eltern oder seiner Lehrmeisterin offen zu sagen. Als begeisterungsfähiger Neunzehnjähriger verfällt er gerne für ein paar Wochen in wilde Schwärmerei für irgendeine Tätigkeit, die er bei einem Reisenden beobachtet hat, nur um dann wieder etwas ganz anderes werden zu wollen.

☉ **Alderik Ferdoker**, der Wachtmeister, ist der Vorgesetzte der Waffenknechte und so etwas wie der Kastellan. Er ist ein

Veteran vieler Grenzgefechte gegen die Schwarzpelze und hat lange als Waffenknecht gedient. Vor einigen Jahren trug er das angesengte Banner seiner Herrin um die Schultern, sie selbst schwer verletzt in den Armen vom Schlachtfeld. Bei offiziellen Missionen wie einer diplomatischen Reise oder Turnierpartizipationen begleitet er die Ritterin als **Bannerträger** und trägt ihr Wappen. Er ist gewissermaßen ihr Repräsentant und handelt in ihrem Namen. Insgeheim fühlt er eine tiefe Liebe zur Ritterin, gesteht das aber kaum vor sich selbst ein, geschweige denn jemand anderem – auch wenn man die zwei nur wenige Momente zusammen sehen muss, um es auch mit einem **Menschenkenntnis-TaW 0** zu erkennen.

☉ **Melisande von Rommily** ist die Schreiberin des Kastells und der Ritterin. Frau Sinajalane hat die junge Frau teils aus Mitleid aufgenommen, obgleich sie als Gehilfin des vorherigen Schreibers noch keine Erfahrung im eigenständigen Arbeiten hatte – auch gehört ihre Liebe eher dem schriftlichem Ausdruck, nämlich dem Abfassen von spannenden Abenteuer Geschichten, als der trockenen Zollverwaltungsarbeit, mit der sie jetzt betraut ist. Zudem verwaltet der Schreiber den ritterlichen Geldbeutel und kümmert sich um die notwendigen Einkäufe. Ihre unvermeidlichen Fehler, die aus Unerfahrenheit und Geistesabwesenheit erwachsen, müssen meist von Meister Alderik wieder ausgebügelt werden.

☉ **Sechs Waffenknechte** der Lanze der ritterlichen Kastellherrin. Der Dienst hier ist für sie recht angenehm, denn der Bannerträger ist recht milde und es wird nur selten exerziert, andererseits ist hier im Aldechhof natürlich sprichwörtlich der Ork begraben, und es gibt überhaupt keine Möglichkeit, seine dienstfreie Zeit angenehmer als auf einer Bank am Brunnen zu verbringen. Auch wenn es ihnen eigentlich nicht erlaubt ist, fordern sie gerne einmal aus Langeweile bewaffnete Begleiter eines einkehrenden Händlers zu Wettkämpfen heraus, die schon das ein oder andere Mal in handfesten Raufereien endeten.

☉ **Tronje**, der Koch und Wirt, war früher Seemann und Bordkoch eines Schiffes der kaiserlichen Perlenmeerflotte, bis er nur durch unglaubliches Glück überlebte, als sein Schiff von einer Dämonenarche attackiert wurde. Danach hat er geschworen, sich nie wieder in die Nähe des Meeres zu begeben, und ist mit seinem Beruf im innersten Binnenland sehr zufrieden, auch wenn ihn manchmal das Fernweh überkommt und er von den exotischen Häfen zu erzählen beginnt. Dass er durchreisenden Händlern, die in seiner Gaststube einkehren, dann gerne damit in den Ohren liegt, dass er viel wundersamere Dinge und fernen Ländern gesehen habe als die Besucher, macht ihn nicht unbedingt beliebter.

Tronje versucht mit den ihm zur Verfügung stehenden gewöhnlichen Mitteln oftmals sehr gewagte Kreationen, die an die Gaumenfreuden exotischer Länder erinnern sollen, wobei die Waffenknechte seine teils wüsten Improvisationen mit erstaunlichem Gleichmut ertragen.

☉ **Emmeran**, der Küchengehilfe, ist der sechzehnjährige Sohn des Bannerträgers, der stets seinen Geschichten lauscht und davon träumt, eines Tages an irgendeinem Fürstenhof zu leben. Der schwächliche Junge ist zum Kummer seines Vaters für den Kämpferberuf herzlich ungeeignet.

☉ **Amenita**, die Stallmagd, ist eine unauffällige Dienerin, die sich zuverlässig um die Pferde des Zollkastells und der Durchreisenden kümmert, wenn diese sie dafür bezahlen.



SZENARIOIDEEEN

☞ Für ausgesprochen wagemutige Räuber mag der regelmäßige Geldtransport nach Greifenfurt verlockend sein, gerade weil er so regelmäßig ist und niemand mit einem Überfall rechnen würde. Helden, die in der Nähe sind, könnten leicht darin verwickelt werden.

☞ Etwas Ähnliches gilt der Überstellung von Gefangenen – wenn irgendein ‘suspektes Subjekt’ an der Zollfestung festgenommen wurde, muss es zügig in besseres Gewahrsam, meistens nach Greifenfurt oder wenigstens zum örtlichen Baron nach Hesindenburg, gebracht werden. Dann mag der Ritter sogar vertrauenswürdige Durchreisende als zusätzlichen

Begleitschutz anwerben. Wenn hingegen einer der Abenteurer der Verhaftete ist, was auch vorkommen soll, sieht es wieder ganz anders aus.

☞ Wenn es einen Sinn ergibt, die Helden zu einer Mission anzuwerben (etwa weil sie einen benachbarten Adligen besuchen, die Adergaster ‘Nachbarschaft’ beobachten oder gegen eine Orkbandevorgehen sollen), mag es Frau Sinajalane in den Sinn kommen, ihnen den Knappen Mythrian mitzugeben, “damit er noch etwas lernt”. Die Ritterin hofft nicht darauf, dass der nutzlose Knappe umkommt, doch wenn er den Ausflug nutzt, um aus einer Laune heraus fortzulaufen, stände sie seinen Eltern gegenüber schuldlos da.

DIE PFANDLEIHER DER DRACHENEPIAKADEMIE ZU KHUNCHOM

Zwar wird auch hier gegen die Sicherheit eines wertvollen Pfandes dem Kunden ein Darlehen gegeben, diese Khunchomer Pfandleihe unterscheidet sich von der herkömmlichen Konkurrenz jedoch dadurch, dass sie nur magische Gegenstände oder alchemistische Tinkturen beleiht. Viele Pfänder werden jedoch niemals zurückgefordert, da die Akademie bei Standardgegenständen nicht allzu viele Fragen nach dem tatsächlichen Besitzer stellt.

AUS DER GESCHICHTE

Da (nicht nur) im Land der Ersten Sonne magische Artefakte seit eh und je als sehr wertvolle Besitzstücke betrachtet werden, andererseits aber auch immer wieder Leute von zweifelhaftem Ruf und hohem Bargeldbedarf in den Besitz solcher Kostbarkeiten gelangen, war es der traditionell geschäftstüchtigen Akademieleitung schon lange deutlich, dass man die eigene Erfahrung im Analysieren und Bewerten solcher Dinge für den eigenen Profit nutzen könne. Die ersten Hinweise auf eine “magische Pfandleihe zu Khunchom” stammen jedenfalls aus der Friedenskaiserzeit; auch wenn das heute genutzte Gebäude erst seit knapp 25 Jahren im Besitz der benachbarten Akademie ist, nach dem es zuvor eine gewöhnliche Pfandleihe für nichtmagische Dinge beherbergte. Seitdem wurde es teilweise umgebaut, weist aber noch viele typische Merkmale herkömmlicher Pfandleihen auf.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Pfandleihen dieser Art sind in allen größeren Städten Aventuriens verbreitet, eine so speziell auf magische Gegenstände ausgerichtete gibt es jedoch nur in Khunchom. Da dieses Gebäude von seinem früheren Besitzer als herkömmliches Pfandhaus betrieben wurde, kann man es mit geringen Anpassungen überall zwischen Brabak und Riva verwenden.

RÄUME UND KAMMERN

Der Laden befindet sich in der Khunchomer Drachenei-Gasse unweit der Akademie. Der Eingang liegt in einem Hinterhof, so dass potentielle Kunden nicht direkt von der öffentlichen Straße aus das Gebäude betreten müssen. Es wird keine offene Werbung für diese Örtlichkeit gemacht, aber wer sich ein wenig umhört (*Gassenwissen*), kann erfahren, dass es diese magische

Pfandleihe gibt. Von außen weist kein Schild auf den Zweck der Örtlichkeit hin, die durchaus wie ein einfaches Wohnhaus mit kleiner Werkstatt wirkt, deren Fensterläden nie geöffnet sind. Nur wer genau hinsieht, wird ein paar füchsische Zeichen auf der Mauer erkennen.

Die Fenster sind vergittert und die eisengepanzte Türe ist tags wie nachts verschlossen. Wer tagsüber klopft, wird aber vom kräftigen Diener eingelassen, der von seinem Platz in der Ecke den Geschäftsraum bewacht. Nach einiger Zeit des Wartens erscheint einer der Magier hinter einem Holztresen, an dem eine große Lupe mit einer silbernen Kette befestigt ist und auf dem eine magische Alchemistschale sowie einige Phiolen und Tiegelchen bereitstehen. Außerdem findet sich hier eine kleine Kugel aus echtem Bergkristall, vornehmlich, um Kunden zu beeindrucken. Früher verliefen Gitterstäbe zwischen Theke und Decke, die nur von einer kleinen Durchreiche für Pfänder und Geld unterbrochen wurden. Heute sind die Stäbe entfernt, stattdessen hängt ein beeindruckender blauschimmernder Vorhang aus Perlenschnüren, in die auch in einem Muster kleine Gwen-Petryl-Kügelchen eingearbeitet sind.

Vor der Theke befindet sich ein Warteplatz mit einigen Sitzkissen und einem Tischchen, auf dem eine Schale kandiertes Obst, eine polierte Teekanne, einzige Porzellantassen und die obligatorische Wasserpfeife bereitstehen. An diesem Platz werden die Verhandlungsgespräche mit wohlhabend wirkenden Kunden abgewickelt.

Der erste Schritt ist immer eine grundlegende magische Analyse: Die Zahl der möglichen und unverbrauchten Ladungen wird erkannt, die ungefähre Anzahl und Art der wirkenden Zauber sowie ihre Merkmale (je geringer die Anzahl und Komplexität der Zauber, desto präziser die Angaben). Auch wird festgestellt, ob eine Form von Besessenheit oder Beseeltheit vorliegt. Diese Analyse dauert etwa eine halbe Stunde und kostet nicht verhandelbare zwanzig Silbermünzen (2 D), die nur bei sehr wertvollen Stücken erlassen werden, wenn sie zum Pfand gegeben werden.

Darlehen laufen in der Regel für ein Jahr und einen Tag, gezahlt wird üblicherweise ein Drittel des tatsächlichen Wertes, sofern dieser eindeutig zu beziffern ist. Bei wirklich besonderen Stücken kann ein guter Feilscher den Leihbetrag bis auf die Hälfte des Wertes hochtreiben. Am Ende des Jahres sind die Summe zurückzuerstatten und zusätzlich ein Zins von 20 % zu zahlen.



Für den Artefaktbesitzer haben Geschäfte mit dieser Pfandleihe den Vorteil, dass der Wert des Pfandes akkurater bestimmt und in der Regel damit deutlich höher angesetzt wird als in einem gewöhnlichen Pfandhaus. Außerdem wollen viele andere Pfandleiher nichts mit "magischem Zeug" zu tun haben, da sie argwöhnen, das Objekt könnte verflucht oder besessen sein, allgemein Unglück bringen, die anderen Pfänder verzaubern oder auch von einem Schwarzmagier und dessen Handlangern geraubt werden – alles Gefahren, die sie lieber vermeiden möchten.

Die Akademie behält sich das Recht vor, die verpfändeten Artefakte gründlich zu untersuchen und die Herstellungsweise zu analysieren, doch das steht gewissermaßen im 'Kleingedruckten', das sich als feine Zierlinie aus verschlungenen tulamidischen Buchstaben am Rand des Pfandscheines hinzieht.

Am Ende des Jahres muss der Kunde erscheinen, um das Pfand auszulösen oder wenigstens die Zinsen für das Jahr zu bezahlen und die Leihdauer um ein weiteres Jahr zu verlängern, was natürlich wieder Zinsen kostet. Sonst geht es in den Besitz der Pfandleihe und damit der Drachenei-Akademie über, die es danach behalten oder weiterverkaufen darf.

Sollte ein Gegenstand allerdings als Diebesgut wiedererkannt werden (wobei natürlich bestohlene Artefaktbesitzer nur selten förmlich Diebstahlmeldungen veröffentlichen), wird sich die Akademie bemühen, das Objekt notfalls mit Drohungen und oder leichtem Zwang in ihren Besitz zu bringen und dem wahren Eigentümer gegen einen üppigen 'Finderlohn' zurückzugeben. Die Kasse unter der Theke enthält etwa 20 Dukaten, um 'kleinere' Geschäfte abzuwickeln. Wenn ein teurerer Gegenstand beliehen wird, wird über einen verborgenen Klingelzug nach einem Diener geschickt, der Geld aus der Akademie bringt. Ebenso befinden sich keine wertvollen magischen Pfänder im Gebäude. Wird man sich handelseinig, wird das neue Pfand durch einen geheimen Gang in die sicheren Schatzkammern der Akademie geschafft.

Sollte es zu unerwarteten Problemen kommen, die von dem magisch begabten Pfandleiher nicht selber gelöst werden können, bedienen sie sich des Wunschringes nach Meister Yarubman, der einen Dschinn herbeiruft (SRD 48), was zugleich in der Akademie einen Alarm auslöst, auf den in der Regel eine kleine Eingreiftruppe der Grauen Stäbe reagiert, die der Akademie zugeordnet ist.

Ein Gang hinter der Theke führt zum **Pfandraum**, in dem früher in mehreren Regalen die Pfänder bereitlagen und auf die Anholung warteten. Heute wird die Kammer vor allem für die etwas langwierige Analyse des angebotenen Artefaktes genutzt und so liegen einige einschlägige Fachbücher zu Thaumaturgie, Kunst- und Magiegeschichte herum. Eine kleine, aber hochwertige alchemistische Laborausstattung erlaubt die Überprüfung angebotener Elixiere und Tinkturen.

Die **Küche** ist recht schlicht eingerichtet und nicht für die Zubereitung kulinarischer Kunstwerke geeignet. Sie wird sehr selten für etwas anders benutzt, als für Pfandleiher und Gäste Tee zu kochen, ansonsten wird Essen aus einer Garküche oder der Küche der Akademie geholt. Die winzige Speisekammer unter der Treppe ins Obergeschoss enthält nur uralte, muffige Weizengrütze und einige mumifizierte Pfefferschoten. In einer Ecke führt eine Bodenluke in den Kellerraum, der früher als **Tresorraum** für die wirklich wertvollen Pfänder und einen Teil der Bargeldreserven diente. Heute wird er gelegentlich so genutzt, doch vor allem führt von hier ein von Erzdschinnen erschaffener Tunnel zur Drachenei-Akademie.

Über der Küche liegt das **Arbeits- und Wohnzimmer**, normalerweise der Aufenthaltsraum für den Tag, wo der Pfandleiher an den Akten arbeitet oder einfach entspannt. Ein Schreibtisch und ein bequemer Diwan beherrschen den Raum, in dem sonst noch ein Schränkchen mit Gläsern und einigen Karaffen Wein, einige Sessel voller dicker Kissen und ein niedriges Tischchen mit einem Kamelspiel stehen.

Das **Schlafzimmer** liegt über dem Pfandraum und enthält ein breites Bett für zwei Personen und drei Kisten: eine davon enthält einen Satz tulamidischer Alltagskleidung und eine gute Magierrobe, eine weitere (stets verschlossen, *Schlösser Knacken*-Probe +5) enthält Dokumente über den Pfandleihbetrieb und die dritte, ebenfalls immer verschlossen (*Schlösser Knacken*-Probe +3), eine Klingenfalle, die einen ahnungslosen Einbrecher beim Öffnen mit vier Wurfmessern beschießt. Einige Löcher im Boden (gewöhnlich unter einem Teppich verborgen) erlauben es, in den Pfandraum zu schauen und eventuell sogar zu schießen. Eine Schatulle unter dem Bett enthielt früher einige Juwelen als 'Eiserne Reserve' des Pfandleihers, ist heute aber leer.

Hier wohnt niemand dauerhaft, doch die Brüder (s.u.) nutzen die Kammer gerne, um eine weibliche Zufallsbekanntschaft für eine Nacht hierher zu bringen.

Ein ummauerter **Dachgarten** schließlich ermöglicht das Verschnaufen im Grünen. Eigentlich soll der auch für Einbrecher vorteilhafte Platz überdacht oder sonst gesichert werden, doch bisher ist noch nichts geschehen, stattdessen erhebt sich hier zur Abschreckung von Gaunern mit Magiekunde die realistische Steinstatue eines Gargyls.

BEWOHNER UND GÄSTE

Als echter Tulamide traut der Akademieleiter Khadil Okharim niemandem so sehr wie seiner unmittelbaren Verwandtschaft, daher hat er auch die Pfandleihe in die Hände eines seiner Schwiegersöhne gelegt.

Der knapp fünfzigjährige **Hakim al-Haimamud** macht in der Tat den Eindruck eines gemütlichen Märchenerzählers auf einem Basar und schafft es fast immer, Kunden den Eindruck zu vermitteln, dass er ihnen mit seinen Schätzungen einen riesigen Gefallen täte. Er ist ein meisterhafter, weil unauffälliger Feilscher und schafft es häufig, nur ein Viertel bis Fünftel des tatsächlichen Wertes auszahlend.

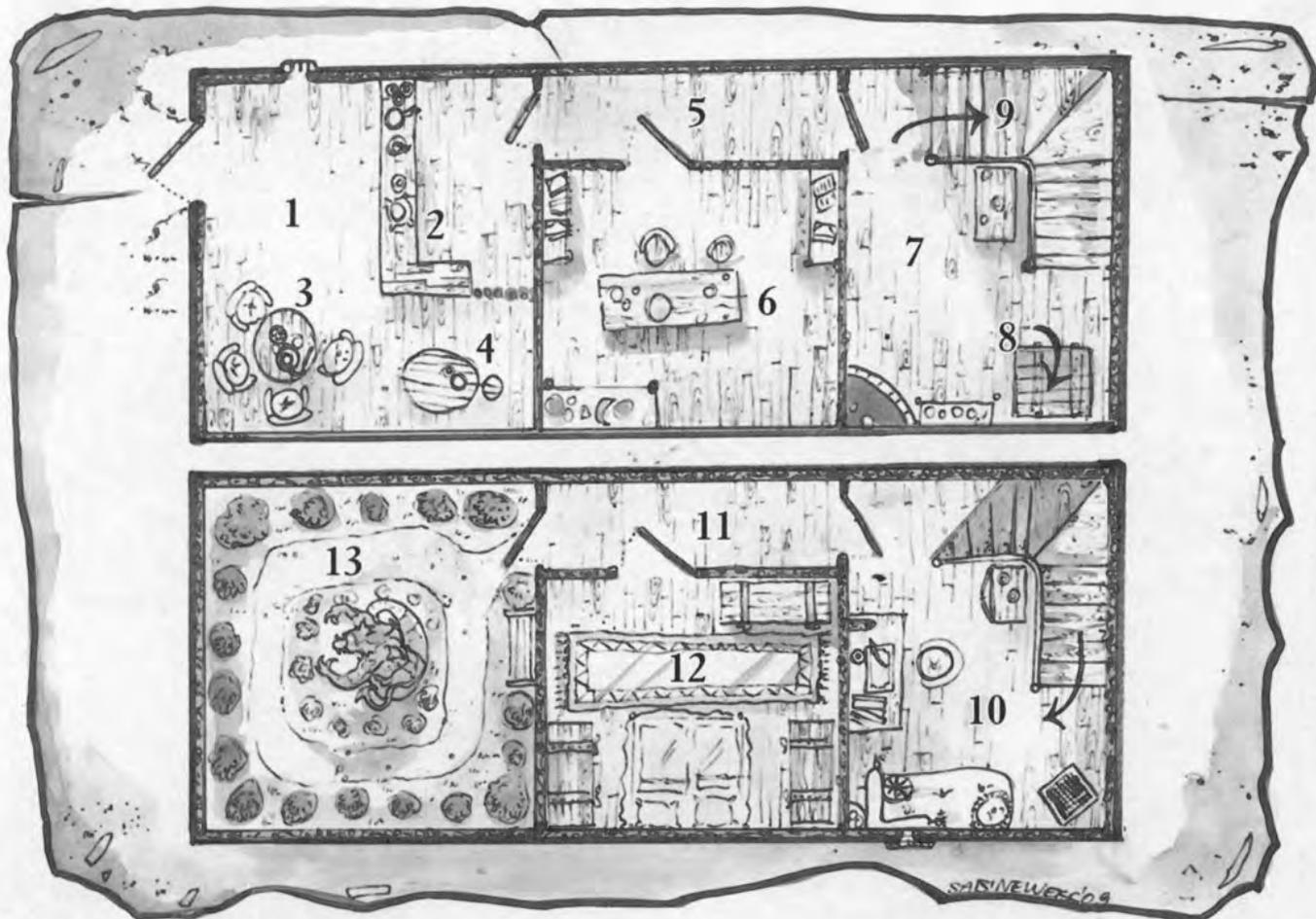
Recht häufig ist auch der jüngere **Shafir Okharim**, sein Schwager, anzutreffen. Er wirkt wie ein reicher Müßiggänger, der wenig Interesse an Geld und Geschäften zu haben scheint. Er ist stets daran interessiert, durch den Erwerb mächtiger Gegenstände seinen Vater zu beeindrucken – das führt dazu, dass er zwar auch feilscht, aber durchaus bereit ist, bei ungewöhnlichen Objekten mit fremdartiger Historie und Herkunft die Hälfte bis zwei Drittel des Wertes zu verleihen.

Sollte jemand mit Tinkturen oder Pulvern Handel treiben wollen, wird er um einen kurzen Augenblick Geduld gebeten, bis Magistra **Yalayana saba Tashrana**, eine erfahrene Alchimestin, herbeigerufen wurde. Die Mittvierzigerin ist eine frühere persönliche Schülerin Khadil Okharims, hat aber nicht dessen Geschäftssinn. Sie ist kompetent, was das Erkennen und Analysieren der Substanzen angeht, kümmert sich aber nicht um den finanziellen Aspekt. Stattdessen gibt sie nüchtern Auskunft über die Wirkung und Qualität einer Tinktur und überlässt es dann den anderen, einen geeigneten Preis zu bestimmen.



DIE PFANDLEIHE

1: Laden; 2: Theke; 3: Warteplatz für Kunden; 4: Warteplatz für den Diener/Wächter; 5: Gang; 7: Küche; 8: Bodenluke zum Keller (Tresor); 9: Treppe nach oben; 10: Wohn- und Arbeitsraum; 11: Gang; 12: Schlafzimmer; 13: ummauerter Dachgarten



BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

Die Pfandleihe der Drachenei-Akademie ist immer ein interessanter Ort für Abenteurer, die einen magischen Besitz zu Geld machen oder einfach eine erste Expertenmeinung ein-

holen wollen. Da nur sehr Wenige wissen, dass angenommene Pfänder nicht für einige Zeit gesammelt und dann per Bote in die Akademie geschickt werden, mag ein Besuch auch dazu führen, dass die Helden in einen versuchten Überfall verwickelt werden.

DAS MONDSILBERKOPF TOR VON GAULSFURT

Der aranische Händlerorden der Mada Basari betreibt viele Karawansereien, doch diese ist insofern besonders, als dass sie im mittelreichischen Dorf Gaulsfurt am unteren Darpat steht, dort, wo die Straße zwischen Perricum und Gareth und die Straße aus Zorgan und Baburin zusammentreffen. Dadurch ist um den zuvor ruhigeren nebachotischen Ort (alt-tulamidisch: Gaoul'Far) ein Zentrum des Handels und Gewerbes entstanden.

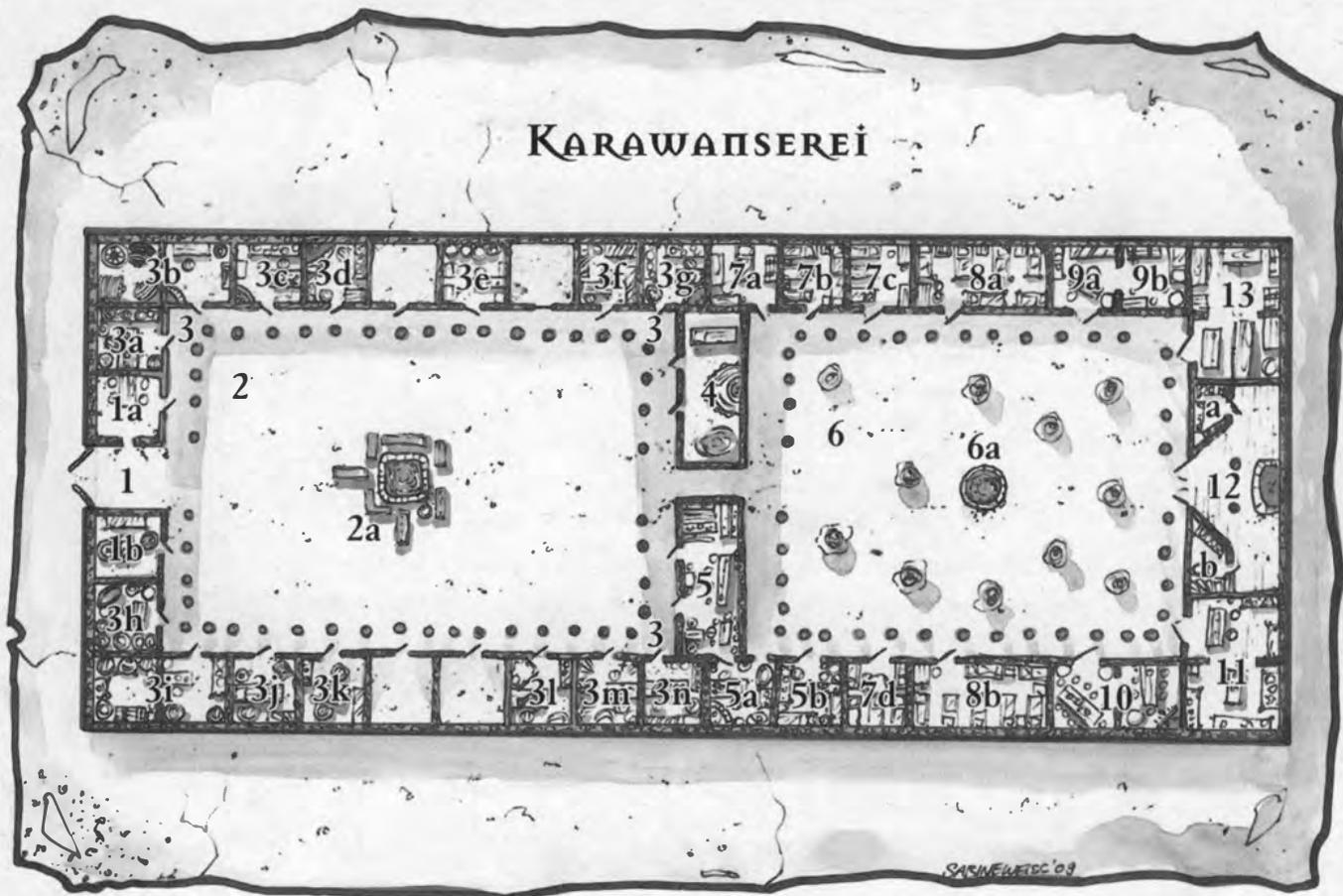
AUS DER GESCHICHTE

Die Mada Basari ist im Jahr 1022 BF aus einem vom aranischen Hof privilegierten Handelskonsortium hervorgegangen und versteht sich als Gemeinschaft von phexgläubigen Händlern. Während des langen Abwehrkampfes gegen Oron wurde sie zugleich als Spitzelorganisation straff geführt, doch danach drohte sie an den geschäftlichen Eigeninteressen hochrangiger Mitglieder zu zerbrechen, als die dämonische Bedrohung überwunden war. Deshalb, und auch um dem

Vorwurf zu begegnen, die Mada Basari würde mit der Macht der aranischen Krone konkurrierende Händler verdrängen, wandelte sich ihr Wesen erneut: Heute ist sie eine aranienweite Händlergilde, die (wie sonst nur städtische Gilden) alle Kaufleute des Landes zusammenfasst und unterstützt, aber keine eigenen Handelsunternehmungen durchführt. Stattdessen stellt sie einen schlagkräftigen Fürsprecher dar, dient als Warenbörse, schlichtet Streit zwischen Mitgliedern, stellt oder vermittelt Informationen, Gutachter, Kundschafter und Arbeiter. Vor allem aber betreibt sie ein weites Netz an Karawansereien, die oft Märkte, Herbergen, Wechselstuben und Poststationen in einem sind. Die Niederlassung in Gaulsfurt entstand vor wenigen Jahren nach einem Abkommen mit Markgraf Rondrigan von Perricum.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Karawansereien dieser Art kann man im ganzen Südosten finden, nicht nur in Aranien, sondern potenziell überall zwischen



Darpat und Szinto. Ersetzt oder verkleinert man den Mada-Basari-typischen Phextempel, kann man Anlagen mit diesem Grundriss generell als tulamidische Karawansereien nutzen.

GELÄNDE, RÄUME UND KAMMERN

Die Karawanserei ist eine Anlage mit rechteckigem Grundriss und zwei großen Innenhöfen. Es gibt ein einzelnes großes Portal (1), das mit vier Schritt breit genug ist, um zwei Fahrzeuge oder Lasttiere zugleich passieren zu lassen. Über dem Portal weht das türkisblaue Handelsbanner der Gesellschaft vom Mondkontor, das die silberweiße Vollmondscheibe mit zwei gekreuzten türkisblauen Pfeilen zeigt. Rechts und links des Tores sind die Wachstube (1a) und die Schreibstube (1b), in der sich Gäste anmelden und den Übernachtungspreis entrichten (für aranische Händler als Mitglieder der Mada Basari sind Übernachtung auf dem Hof und sämtlicher Tee kostenlos).

Der Erste Innenhof (2) misst 400 Rechtschritt und kann ganze Karawanen von vielen Maultieren oder Kamelen aufnehmen. Er liegt unter freiem Himmel und dient als Lagerplatz für Lasttiere und Abstellplatz für Fuhrwerke. In der Hofmitte liegt eine große Zisterne (2a), umgeben von Trögen, an der die Tiere getränkt werden können, sowie Becken, an denen sich die Treiber und Fuhrleute den Staub der Straße abwaschen können (wenn sie nicht das Dampfbad aufsuchen wollen).

Der Hof ist von einem schattigen Säulengang (3) als Ruheplatz für Reisende umgeben. Dahinter liegen eine Zahl von jeweils vier mal fünf Schritt großen Räumen, die von der Mada Basari an verschiedene Händler und Handwerker vermietet wurden. Im Einzelnen sind dies:

3a) der Laden des Apothekers Alrikas: Heilkräuter und Selbstgebrannter

3b) die Stellmacherei der Shulamunde: Wagenreparaturen und neue Räder

3c) die Schmiede der Grob- und Hufschmiedin Derline: kleinere Metallarbeiten und Hufbeschlag

3d) die Bäckerei der Shenny aus Perricum: frisches Brot und Zwiegebäck für Reisende

3e) der Laden für Wein und Bier des Xornax: alkoholische Getränke vom Urn-Fässchen (8 Liter) aufwärts

3f) die Schneiderei des Hashimeon: die schnelle Anfertigung von Kleidung, Reparatur von Planen und Säcken

3g) die Töpferei des Hagen: Tongefäße für Direktgebrauch und Handel

3h) die Küferei der Abrizeth: Zuber und Transportfässer für den Handel

3i) der Gemüseladen des Beyhelm: Kraut, Rüben und Bohnen als Proviant und Krafftutter für die Reisenden und ihre Tiere

3j) das Geschäft der Tätowiererin Hildibeth: Hautbilder für den draufgängerischen Fuhrknecht (und andere)

3k) der Laden des Sterndeuters Scherid: Horoskope und Propezeiungen ohne Garantie

3l) die Sattlerei und Schusterei des Croenar: Riemen, Sättel, Zaumzeug, Schuhwerk und dessen Reparatur

3m) der Waffenladen der Oymina Baburiner: eine Auswahl üblicher Nah- und Fernwaffen

3n) die Fleischerei des Thure Olavson: frische Braten sowie Hartwurst, Räucherspeck und Pökelfleisch

Die nicht benannten Räume sind derzeit nicht dauerhaft vermietet und können als Stall für ein Kaltblut oder zwei Esel/Maultiere gemietet werden, oder als sichere Kammern, die von



misstrauischen Händlern hier über Nacht gemietet werden können, um kostbare Handelswaren einzuschließen.

Das **Badehaus (4)** bietet eine Massagebank, einen großen Zuber mit warmem Wasser und eine kleine Schwitzzelle tulamischen Stils. Der Bader Hassanian versteht sich auch auf die Grundlagen der Körperpflege und der Heilkunst.

In der **Gaststube (5)** werden morgens und abends Brot und warme Speisen und den ganzen Tag Getränke serviert; nachts werden die Tische und Bänke als billige Schlafplätze angeboten, auf denen Reisende ihre Decken oder Schlafteppiche ausbreiten können. Die **Garküche (5a)** beliefert nicht nur die Gäste im Schankraum, sondern auch alle anderen Besucher und Beschäftigten der Karawanserei. Der **Vorratsraum (5b)** birgt Lebensmittelvorräte und auch das Bett des Kochs Thumar und seiner Frau Daylalieb.

Der **Zweite Innenhof (6)** ist eher als großer Garten und Arangerie angelegt, doch die meisten Obstbäumchen wachsen in zubergrößen Tontöpfen und können bei Bedarf beiseite geräumt werden – nämlich dann, wenn der Platz auf dem Ersten Innenhof für die Tiere und Gäste nicht ausreicht: In einem solchen Fall wird der Hof vor allem für edle Pferde sowie Zelte für Menschen genutzt. In der Mitte des Hofes erhebt sich ein **Springbrunnen (6a)**.

Diverse weitere **Gästezimmer (7)** liegen an diesem Hof: ein großzügiges **Einzelzimmer (7a)** und drei **Mehrbettzimmer (7b, c und d)**. Zwei weitere größere **Mehrbettzimmer (8)** dienen als Schlafräume für die männlichen (8a) und weiblichen (8b) Bediensteten.

Als Herrin der ganzen Anlage hat die **Monsilberwesirin Lailalinde** ein eigenes **Arbeits- und Empfangszimmer (9a)** und einen bequemen **Wohn- und Schlafräum (9b)**.

Was wäre ein phexgesegnetes Haus ohne einen solchen Zeitvertreib: In der **Spielhalle (10)** sind alle Gäste eingeladen, ihr Glück mit den Karten, den Würfeln oder am Glücksrad zu versuchen, auch wenn das Haus natürlich immer noch am meisten gewinnt. Am Glückstag am 24. Phex wird hier jährlich ein Boltanturnier mit hohen Preisgeldern veranstaltet, das Spieler aus dem ganzen Land zwischen Baburin, Perricum und Rommilyls anlockt.

Die **Poststation (11)** der Blauen Pfeile ermöglicht es, Briefe in sehr viele Orte der südlichen Hälfte Aventuriens zu schicken. Sendungen nach Gareth in zwei Tagen, nach Punin in vier, Havena in fünf und nach Vinsalt in einer Woche werden garantiert; Nachrichten können gegen Gebühr auch verschlüsselt werden. Ebenso wird die Beförderung von Paketen angeboten, die allerdings nicht schwerer als 1 Stein sein dürfen. Im Hinterzimmer werden erhaltene Sendungen aufbewahrt, bis sie abgeholt werden, aber auch ein Nachrichtenarchiv geführt,

das Informationen aus dem ganzen Einsatzgebiet der Blauen Pfeile enthält (grob dem Raum zwischen den Linien Havena-Beilunk und Mengbilla-Selem).

Die Pferde für den schnellen Wechsel stehen nicht in der Karawanserei, sondern in einem separaten Stall an der Straße. Postkutschen setzen die Blauen Pfeile prinzipiell nicht ein; angeblich, weil sich jeder aranische Fuhrmann zu sehr als Streitwagenfahrer fühlt.

Der **Tempel des Phex (12)** ist ein typischer Querschiff-Bau, dessen rückwärtige Wand komplett von einem prächtigen Wandgemälde eingenommen wird. Es zeigt im oberen Teil einen Nachthimmel, von dem glitzernder Sternenstaub herab rieselt und der sich bis über die gewölbte Decke des Raumes erstreckt. Im unteren Teil des Bildes sieht man Kauf-

leute mit Opfergaben, aber auch Gaukler mitsamt Rotfüchsen auf den zentral gegenüber dem Portal thronenden Götterbild des grinsenden Phex zustreben. In der **Sakristei (12a)** werden die verschiedenen kultischen Ritualinstrumente aufbewahrt, im **Sekretariat (12b)** werden die Tempelbücher geführt, es dient aber auch als Aufenthaltsraum für den Geweihten.

Die **Bankstube (13)** der Karawanserei dient der Geldwechsellerei, aber auch dem Geldverleih gegen Pfand – an sehr gut bekannte Kaufleute werden auch drei Viertel des Pfandes beliehen. Die Mada Basari plant für die nahe Zukunft auch die Ausgabe von Wechselscheinen, die wie die der Nordlandbank in allen Niederlassungen eingelöst werden können, zumal das ordenseigene Botennetz der Blauen

Pfeile auch einen regen Informationsaustausch zwischen den einzelnen Stellen erlaubt. Auf Grund eines Abkommens mit der Nordlandbank werden derzeit deren Wechselscheine noch ohne Abschlag angenommen. Der hintere Raum ist eine besonders sichere Tresorkammer für Pfänder und Geldreserven.



BEWOHNER UND GÄSTE

Viele Menschen der Karawanserei wurden schon namentlich genannt; sie näher vorzustellen, würde viel weitere Seiten füllen. Hervorgehoben sei daher nur die **Monsilberwesirin Lailalinde bint-al-Laila**, in deren nachtschwarzem Haar die ersten silbernen Strähnen wie fallende Sterne glänzen; gekleidet ist sie meist in türkisfarbene Seide mit Silberfuchsbesatz. Dass sie dem Phex geweiht ist, verbirgt sie nur selten, was schon manches Mal zu Irritationen geführt hat, da die Sitten im Mittelreich doch anders als in Aranien sind. Von ihrer Berufung abgesehen, gibt sie sich große Mühe, die Traditionen des Gastlandes nicht zu verletzen.



AVENTURISCHE HANDELSWAREN

Es ist ein großes Vorhaben, auch nur die wichtigsten (sprich: am häufigsten gehandelten) Waren und Güter Aventuriens in einer Übersicht vorzustellen, doch sollen die folgenden Seiten zumindest einen gewissen Überblick bieten – was gehandelt wird, zu welchem Zweck es dient, wer es herstellt und wann im Jahr es verfügbar ist, aber auch wer die wichtigsten Abnehmer sind. Viele weitere Angaben aus dem Arbeitsleben derjenigen, die die Ware herstellen, sind gewiss nicht besonders wichtig oder gar ausschlaggebend für ein Abenteuer; sie können aber dem Verhandlungsgespräch mit einem Händler und allgemein der Darstellung der 'aventurischen Realität' sehr hilfreich sein.

Die meisten Waren sind Massengüter, nicht Einzelstücke, und daher verwenden wir die informelle, aber sehr verbreitete Maßeinheit Sack: Ein Sack sind 100 Stein oder 1/10 Quader, also irdische 100 kg. Oft ist auch eine Ware wie Korn in 100-Stein-Säcken (öfter aber in 50-Stein-Säcken) verpackt, wenn sie durch Aventurien bewegt wird: Kein Wagen ist so zuverlässig, dass man das wertvolle Getreide einfach lose in einen Laderaum schütten würde. Denn zu viel kann auf unsicheren Wegen dem Gefährt zustoßen, und wenn es dann leer rieselt, vielleicht gar auf einen schlammigen Pfad oder in ein gerade durchquertes Flüsschen, ist alles verloren. Zusätzlich dient die Verpackung in Säcke nicht nur der Sicherheit beim Transport, sondern macht auch das Be- und Entladen leichter: Hundert Stein sind ein Gewicht, das eine kräftige Schauerfrau oder ein Lagerarbeiter über kurze Strecken bewegen kann, zudem stellt ein solcher Sack die praktische Menge dessen dar, was ein Maultier oder Esel über weite Wege zu tragen vermag. Kamelen kann man zwei Säcke aufbürden, ohne sie über Gebühr zu strapazieren.

Bei den standardisierten Angaben gilt: Die zeitliche **Verfügbarkeit** gibt die Monate an, in denen der Hersteller die Ware üblicherweise in größerer Menge anbietet: Feldfrüchte nach der Ernte, manche Heimhandwerksgüter vor allem nach der winterlichen Ruhezeit. Das bedeutet natürlich nicht, dass außerhalb dieser Monate das genannte Gut gar nicht zu erwerben wäre, doch muss man es dann wahrscheinlich aus dem Lager eines Großhändlers kaufen, der natürlich seinen Anteil auf den Preis aufschlägt.

Die regionale **Herkunft** ist ebenfalls nicht absolut zu betrachten: Sehr viele Waren werden prinzipiell auch in anderen Regionen als den angegebenen Handelszonen (vergleiche die aktuellste Fassung der Handelskarte auf Seite 188) hergestellt, doch nur in diesen Handelszonen ist die Produktion so reichlich, dass man Überschüsse in andere Teile Aventuriens verkaufen kann. In anderen Gebieten dient die dortige Produktion vor allem der Deckung der örtlichen Bedarfe, die Waren sind dort also teurer und oft schwerer zu bekommen. Handelszonen, denen ein evtl. (eventuell) voransteht, sind jene, wo in manchen Jahren genügend Überschuss für den Export bereitsteht, in anderen nicht.

Die Angabe **Hersteller** wiederholt noch einmal die meist im Beschreibungstext enthaltene Information, bei wem ein Kaufmann die fragliche Ware erwerben kann. Zusätzlich wird das dazugehörige Talent angegeben, um die Ware zu begutachten und gegebenenfalls zu zeigen, ob die Ware unter das **Kommerzielle Interesse** (WdH 138) eines Händlers fällt.

Die **Preise** werden gemäß der üblichen Verpackungsweise angegeben und decken meist eine gewisse Spanne ab, in der sie je nach Umständen schwanken. Sie beziehen sich immer auf die Preise beim Hersteller, also in der Ausgangsregion. Für Waren, die aus Regionen ohne feste Geldwirtschaft stammen und wo die Tauschwerte mitunter drastisch schwanken (ja nachdem, was der Händler Neuartiges und Faszinierendes mitgebracht hat), ist das näher angegeben.

Eines muss noch einmal betont werden: In Aventurien ist man an das Auf und Ab der Witterung, der Wegeverhältnisse und eigentlich aller Lebensumstände gewöhnt, und es wird als völlig unvermeidbar hingenommen, dass eine Ware in einem Jahr besser oder schlechter ausfällt als im Vorjahr. Ist das Bier mal etwas säuerlicher, der Krug nicht so schön verziert wie der vor einigen Jahren gekaufte, das Papier grauer und rauer, so nimmt es der Aventurier so hin. Exakte Qualitätsstufen einer Ware kennen allenfalls Alchimisten, alle anderen unterscheiden vor allem zwischen brauchbar und unbrauchbar, und die Fälle, in denen man zu viel für zu wenig bezahlt, sind allenfalls Betrügereien wie verwässerter Wein oder zu leichte 'Zwanzig-Unzen-Brote'.

GETREIDE

Der Getreidehandel ist unbestreitbar der wichtigste Zweig des Handelswesens, sowohl des Großhandels als auch des Kleinhandels, des Fernhandels als auch des rein örtlichen Handels; und das gleich unter den verschiedensten Gesichtspunkten: Sowohl nach dem Umsatz an Geld als auch vom Gewicht her liegt er an der Spitze, aber auch an Bedeutung für Wohl und Gesundheit der Völker, denn der Jahresertrag an Getreide kann durch die wechselhafte Witterung je nach Landschaft massiv schwanken, während er auf ganz Aventurien betrachtet weitgehend gleich bleibt – es sei denn, Kriege vernichten Anbauflächen und rauben Arbeitskräfte, die zu Soldaten oder Opfern werden. Leider ist genau dies in den letzten Dekaden oft geschehen.

Alle Regionen des mittleren Aventuriens konnten in der Zeit der Kaiser Reto und Hal unter guten Wetterbedingungen ihren

Bedarf an Brotgetreide decken – das galt für Dörfer wie Städte. Heute sieht es nach vielen Jahren des Krieges leider anders aus, und selbst wenn Peraine und Efferd gnädig sind, fehlt es oft vielerorts an Händen, die die Felder beackern und die Ernte einbringen. Auch Karren und Zugtiere, um das Korn in die Städte zu bringen, sind immer noch in so mancher Gegend Mangelware.

Daher hängt die Ernährung der Bevölkerung in manchen Gegenden und Jahren am seidenen Faden, und ein Kaufmann, der rechtzeitig Brotgetreide zu liefern vermag, kann auf gute Gewinne hoffen. Das ist allerdings nur möglich, wenn er sich mit seinen Kunden (oft dem Rat einer unterversorgten Stadt) auf einen angemessenen Preis verständigt, den die Abnehmer auch zahlen können: Wer versucht, in einer Hungersnot das



letzte Silberstück aus den Notleidenden herauszupressen, der muss vielleicht erleben, dass sogar die sonst so friedfertige Kirche der Peraine die entschädigungslose Beschlagnahme des Getreides und dessen Verteilung an die Bedürftigen fordert.

Die ertümlichste Art, Getreide anzubauen (nach dem Abernten wilden Getreides), war ohne Zweifel diejenige, die heutzutage noch bei wilden Völkern im Gebrauch ist: Man pflanzt die einzelnen Körner in mit der Hand ausgehobene Erdlöcher, ohne passende Werkzeuge, was äußerst eine mühsame und beschwerliche Tätigkeit ist. Die Historiker innerhalb der Peraine-Kirche (eine sehr seltene Berufung) vermuten, dass die tulamidischen Völker einst nur den Reis kannten, die Zwerge die Gerste und die Schwarz- und Rotpelze den Emmer und Hafer. Erst die Vorfahren der Thorwaler brachten den Dinkel mit, und die güldenländischen Siedler im heutigen Horasreich den Weizen und die Hirse.

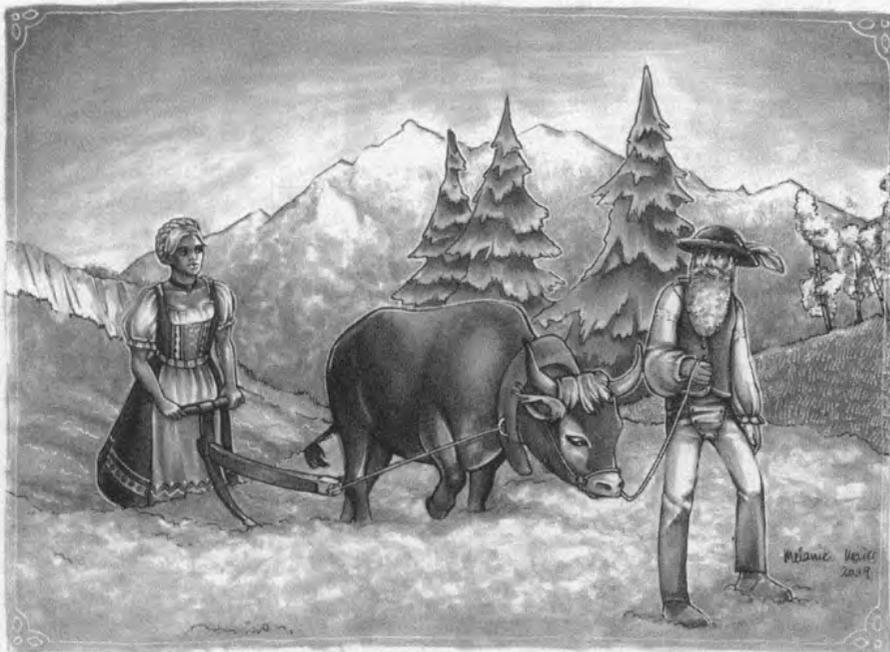
Letzteren scheint Aventurien auch die Verbreitung des Pfluges zu verdanken, die erst den Kornanbau im größeren Maße mög-

in guten Jahren auch mehr, in schlechten aber auch weniger bis nichts. Zwei bis drei Sack davon müssen für die neue Aussaat zurückgehalten werden, etwa sechs Säcke werden als Brot oder Mus gegessen, ungefähr einer wird verbraucht; der geringe Rest ans Vieh und vor allem Pferde verfüttert – bei Gerste ist der Brauanteil drastisch höher, bei Hafer der Futteranteil. (Ungeachtet davon, wer das Getreide nun zu essen bekommt.)

In vielen Ländern versucht die Obrigkeit, den Getreidehandel durch Sperrmaßregeln oder Ausfuhrprivilegien zu regulieren, um gleichzeitig von Mangel im Nachbarland profitieren zu können und doch genügend eigenes Korn für die Untertanen zu haben. Dabei gibt es allerdings oft Streitigkeiten zwischen den verschiedenen Adelsrängen, denn im Prinzip will jeder Adlige das Getreide seines Machtbereiches kontrollieren, kann also gleichartige Bestrebungen niedriger Instanzen nicht dulden: Ein Herzog wird sicherstellen wollen, dass nicht ein Teil seines Landes schlimmer darbt als ein anderer, wird also auf jeden Grafen fluchen, der seiner Grafschaft einen vorhandenen

Überschuss zu wahren versucht, statt ihn uneingeschränkt mit anderen Grafen der Provinz zu teilen. Zwischen Grafen und ihren Baronen oder auch den Landesherrn und dem Kaiserhof wiederholen sich diese Reibereien entsprechend.

Für den Handel haben sich einige Gepflogenheiten bezüglich der Transportweise entwickelt: Zur Beförderung des Kornes zu Land bietet es sich an, es in gute, dicht genähte Leinwand- oder Jutesäcke zu verpacken, damit es sicher und ohne allzu große Mühe verladen werden kann, sei es auf einen Wagen oder Packsattel. Die Beförderung und Erhaltung des Getreides auf einem Schiff ist hingegen ungleich umständlicher, da die Gischt und allgemeine Feuchtigkeit des Meeres und der Winde den Körnern zusetzen und sie verderben können.



lich machte – zwar werden die Zwerge die eiserne Pflugschar ebenfalls gekannt haben, doch teilten sie dieses Wissen nicht mit anderen Völkern. Auch die Nutzung des Pferdes und des Ochsens als Zug- und allgemeines Arbeitstier scheint zuvor außerhalb der Grenzen der Tulamidenlande unbekannt gewesen zu sein, während es heute schier unverzichtbar ist, um die Versorgung des Volkes mit Getreide sicherzustellen – denn nicht nur bei der Bestellung der Felder, sondern auch zum Ziehen vom Handelskarren und Lastenwagen sind Ochsen überaus wichtig. Wo gute Wege und ausreichende Transportmittel fehlen, kann heutzutage eine Missernte eine heftige Hungersnot verursachen, die Hunderte und Tausende Menschen dahintrifft – während in benachbarten Landstrichen zugleich das Korn auf dem Halm verdirbt, weil es nicht eingebracht und fortgeschafft werden kann.

Für alle zivilisierten Menschen stellt Getreide in der einen oder anderen Art die Hauptnahrung da, als Brot, Brei und auch Bier, und sein Fehlen kann kaum ausgeglichen werden. In den meisten Landschaften gemäßigten Klimas wird davon ausgegangen, dass ein durchschnittliches Feld von einem Acker Größe jährlich einen Quader (oder zehn Sack) Getreide hervorbringen kann,

Die feuchten Dünste des Wassers, das unweigerlich in die Bilge läuft, tun ihr übriges, um die Beförderung höchst unsicher zu gestalten. Selbst wenn das Korn nicht vollends verdirbt, so nimmt es doch einen üblen, salzigen oder brackigen Gestank an. Aufgequollen, von Lagerwärme unkontrolliert ausgekeimt und übel riechend, ist das Getreide kaum noch zu verwenden – nicht zum Backen oder Brauen, ja kaum noch als Viehfutter.

Es ist daher üblich, dass von Getreide, das über See versendet werden soll, ein Teil besonders stark getrocknet oder sogar in einem Ofen gedörrt wird. Danach wird dieser Teil unter das restliche Korn gemischt, damit es dessen Feuchtigkeit verzehrt und es so trockener macht, ohne seine Nutzbarkeit zu zerstören; dies hilft den Schaden der Meeresfahrt etwas zu vermindern.

Darüber hinaus gibt es aber auch spezielle Kornschiffe, die für die Beförderung von Getreide hergerichtet wurden: Hier ist der Laderaum in viele kastenartige Kammern eingeteilt, die gut mit Teer kalfatert wurden. Die Türen der Kammern schließen dicht, haben aber Luftlöcher, die gegen die Ratten des Schiffes mit Draht vergittert sind. Ein von den Seeleuten bedienter großer Blasebalg auf dem höchsten Unterdeck sorgt dann für eine Bewegung der Luft und damit für die nötige Belüftung



des Korns, damit es nicht wild zu gären beginnt. Nach der Anlandung muss das Korn vor dem Verkauf wieder getrocknet werden, um Feuchtigkeit und Geruch zu vertreiben, die aber in jedem Fall deutlich geringer ausfallen als auf gewöhnlichen Schiffen. Die Ausrüstung eines Schiffes als Getreidefrachter ist teuer und die Ladearbeiten sind aufwändiger, doch geht so deutlich weniger verloren, dass es sich bereits nach wenigen Fahrten die Waage hält und danach der Erlös wesentlich höher ausfällt.

Eine letzte Möglichkeit ist es, das Korn in versiegelten Amphoren zu verschicken, was zudem noch Nagetiere davon abhält, sich an der Fracht gütlich zu tun, andererseits aber natürlich den Verpackungsanteil (der zudem noch sehr teuer ist) erhöht.

HAFER

Diese vor allem im Norden verbreitete Pflanze verrät ihre enge Verwandtschaft zu den gemeinen Gräsern sehr deutlich, denn anders als bei den als edler empfundenen Getreidearten wie Emmer, Roggen und Weizen hat sie keine richtige Ähre. Stattdessen sitzen die Körner in einer büscheligen, stark verzweigten Rispe; seine Blätter und Stiele gleichen jedoch denen des Weizens.

Die leichten Haferkörner sind deutlich länger und schmaler als die anderer Getreidesorten und enthalten deutlich weniger Mehl, so dass ihr Anbau nicht besonders gefördert wird, es sei denn, der Boden will nichts anderes tragen: Hafer ist recht anspruchslos und gedeiht noch dort, wo anderes Getreide kümmerlich bleibt. Er ist dabei besser auf trockenes Land zu säen als auf nasses oder sumpfiges, doch auf guten Böden gedeiht er am allerbesten, allein diese sind gewöhnlich dem 'edleren' Getreide wie Gerste und Roggen vorbehalten. Gerade im bornländischen Sewerien und am Svellt, aber auch im Gjalskerland ermöglicht er den Ackerbau in Bereichen, wo sonst kaum eine Nutzpflanze gedeiht.

Es gibt verschiedene Hafersorten von mal weißlicher, mal gelblicher und mal graubräunlicher Färbung und leicht unterschiedlicher Rispenform, doch das sind alles nur landschaftliche Besonderheiten, und es hat keinen kommerziellen Wert, die eine Sorte aufwändig dort einzuführen, wo eine andere gedeiht. Denn von ihrem Nutzen her sind sie alle gleich.

Erwähnt sei noch der Flughafener, der den Bauern oft sehr erzürnt, denn er ist ein wahres Unkraut: Der Wind trägt ihn herbei und verstreut ihn zwischen der eigentlichen Saat, die er oft bedrängt und der er Kraft und Platz raubt. Was ihn aber so verhasst macht, ist eine Reife, die gut einen halben Mond vor der des Roggens oder Weizens liegt, in dessen Mitte er wächst. Daher kann er noch nicht geerntet werden, ohne die anderen Getreide viel zu früh und unreif zu schneiden. Wenn aber diese reif sind, so hat der Flughafener längst seine Reife überschritten und seine Körner entweder schon verstreut – oder er tut dies, sobald Sense und Sichel ihn erschüttern. So bringt er dem Bauern nichts außer Verdross und verminderte Ernten.

Hafer wird früh im Jahr gesät, in der nördlichen Mitte Aventuriens schon im späten Firun oder frühen Tsa, weiter nordwärts erst im Phex. Zum Aussäen der sehr leichten Körner ist ein völlig windstilles Wetter nötig, damit sie nicht weit fort getragen werden. Im Volksmund sagt man darum auch "da ist gut Hafer säen", wenn ein großes Schweigen in einem Raum lastet. Ern-

ten kann man ihn schon früh im Jahr, im späten Praios oder im Rondra. Die Halme sind dann noch leicht grün und werden (wenn das Wetter es zulässt) drei Wochen lang auf dem Feld getrocknet, damit sie in der Scheune nicht faulen.

Brot aus Hafer ist fade und nicht leicht verdaulich, auch wenn es zu Recht als sehr haltbar gilt. Deshalb erwerben die nomadischen Nivesen gerne Hafer von norbardischen Händlern, den sie selbst zerreiben und zu Fladen verbaken. In den nördlichen Regionen wird Hafer ansonsten vor allem als Brei und Mus gegessen, manchmal nur in Wasser aufgequollen – so etwa in Gashok und Neu-Lowangen. Edler wird das Mehl erst in Schmalz und Butter angeröstet, dann mit Fleischbrühe übergossen und quellen gelassen, zuletzt mit Eidotter, Rahm, Rosinen sowie Salz, Pfeffer und anderen Gewürzen abgeschmeckt. Nicht zuletzt muss noch erwähnt werden, dass der berühmte Meskinnes der Bornländer aus Hafer und Honig gebrannt wird, so wie auch einige weniger bekannte Schnäpse Haferbrände sind.

Die ungemahlene Körner sind zudem ein Haupt-Futtermittel für Pferde, und das ist in weiten Teilen Aventuriens der eigentliche Nutzen des Hafers. Oft wird er 'auf dem Halm' verfüttert, also das ungedroschene Stroh mit den Körnern, was zugleich die nötige Mischung von Rau- und Kraftfutter ergibt. Die reinen Haferkörner geben für sich genommen ein vorzügliches Kraftfutter ab. Dass jemanden 'der Hafer sticht' ist ein bildlicher Ausdruck, der vom Übermut eines (zu) gut gefütterten Pferdes herrührt. Seine Spreu und sein Stroh wiederum sind zudem gut als Einstreu bei Rindern, Schafen und Pferden, denn sie sind weich, staubarm und nehmen gut Feuchtigkeit auf.

Für Pferde ist die Haferrückführung zuträglicher als die mit Erbsen, und beides weit kräftiger als das bloße Füttern mit Heu und Stroh, das die Tiere schwächlich und kränklich machen kann. Der Hafer muss aber gut abgelagert und darf nicht zu jung sein; im Herbst ist es besser, letztjährigen Hafer zu füttern als frischen, der noch grün und feucht ist. Auch zum Füttern von Milchkühen und Mastochsen ist Hafer angeraten, doch für Arbeitsochsen ist er eine Verschwendung.

Der Handel mit Hafer geschieht vor allem dort, wo Orte mit vielen Pferden ihren Futterhafer vom Lande beziehen. Gerade die Militärreiterei benötigt einen guten und steten Nachschub an Hafer, denn beim Vorrücken im Felde fehlt die Zeit, die Pferde lange grasen zu lassen, und der nahrhafte Hafer ist hier unverzichtbar. Auch entlang der Boten- und Kutschenstrecken gibt es in den Wegstationen stets einen Bedarf an Hafer.

Zuletzt seien hier noch die Gestüte genannt, die Hafer aus dem Um- und Ausland ankaufen. Traditionell führen vor allem das Svelltland und das Bornland Hafer aus, und die starke Verknappung und Teuerung dieser Ware durch Orkensturm und Wüstenei hat den Gestütern Andergasts und Weiden eine schwere Prüfung auferlegt. Ohne das landesherrliche Eingreifen, durch das trotz Landarbeitermangels der örtliche Haferanbau forciert wurde, hätte wohl manches altherwürdige Gestüt die Tore schließen müssen. Die Frage, ob der vorhandene Hafer den Gestütern oder den Ochsenmältern zugute komme, hat in Weiden zu allerlei Streit geführt.

In anderen Städten des mittleren Aventuriens haben Vogt oder Rat begonnen, Vorschriften über die Haltung von Karossen und Kutschpferden zu erlassen, gerade um den Verbrauch an Hafer für andere Zwecke als Landwirtschaft und Militärreiterei zu verringern.



HAFER

Verfügbarkeit	RON
Herkunft	BOR, SVE, RIV, evtl. WEI, THO, AND
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	0,6 – 2 S

HIRSE

Die nur in wenigen Gegenden anzutreffende Getreidepflanze ist in ihrem Ursprung wohl güldenländisch, denn nach Berichten verschiedener Reisender wird jenseits des Meeres der Sieben Winde viel Hirse angebaut und es sind dort

auch verschiedene Sorten und Formen bekannt. In Aventurien bezeichnet Hirse stets eine Art mit einer sehr büscheligen Ähre, die nach der Blüte schlaff herabhängt, während die Körner reifen. Die Pflanze ist ansonsten einem dünnen, etwa einen Schritt hohen Schilfrohr nicht unähnlich. Die einzelnen Körner sind deutlich kleiner als die anderer Getreidesorten.

Hirse benötigt wesentlich weniger Wasser als alle anderen Getreidearten und gedeiht am besten auf trockenen und durchaus sandig-lockeren Böden. Sie wird deshalb von Zeit zu Zeit in verschiedenen warmen, aber nicht feuchtheißen Gebieten angebaut, doch dann meist nur als vernachlässigte Beifracht, die den bäuerlichen Speisezettel ergänzen soll. Das wird noch dadurch verstärkt, dass sie auch wenig Arbeit erfordert und auf ungepflügtem Boden einfach oberflächlich gesät werden kann. Dies und die sehr kurze Wachstumsdauer (zwischen zwei und drei Monaten) zwischen Aussaat und Ernte macht Hirse zu einem Getreide, das auch von viehzüchtenden Nomaden während der zeitweiligen Sesshaftigkeit im Frühling angebaut werden kann. Am verbreitetsten ist der beiläufige Hirseanbau noch im Szinto- und Mhanadital, wo er vor allem die hier sesshaften Novadis ernährt, sowie im Raschtulswall-Vorland von Mhanadistan und Palmyramis. Wirklich als Hauptfrucht für die Ernährung baut man Hirse in einem eng umrissenen Gebiet an, das vom Chabab im Norden, den Eternen und dem Regengebirge im Osten und vom Südask im Süden begrenzt wird und zudem die Zyklopeninseln umfasst. Da Hirse nicht gut nasskalte Witterung verträgt, wird sie im mittleren und nördlichen Aventurien praktisch nicht angebaut.

Je nach der örtlichen Wachstumsdauer wird Hirse im Peraine gesät und dann im späten Rahja geerntet, wenn die Körner an der Ährenspitze reif sind – eine völlige Reife ist nie zu erreichen, da sie selbst bei ein und der selben Pflanze an verschiedenen Teilen der Rispe zu anderen Zeiten eintritt. Deshalb werden die halbreifen Ähren gesammelt und zur Nachreife

an einen geschützten Platz (etwa in einer Scheune) gebracht. Als Viehfutter muss Hirse nicht weiter bearbeitet werden, vor dem Vermahlen für Menschennahrung aber muss man sie dreschen. Unenthülst und gut in Fässern verpackt hält sich Hirse mehrere Jahre lang und wird daher gerade von der Armee und Flotte des Horasreichs als Proviantvorrat genutzt und den Soldaten als Brei ausgegeben.

Auf den Zyklopeninseln wird aus Hirsemehl, zu gleichen Teilen mit Weizenmehl vermischt, Brot gebacken. In Dröl und in Mengbilla wird vor allem Hirsebrei gekocht, der von den Armen auch ohne Zutat, von allen anderen nach Möglichkeit mit Zucker oder Honig gegessen wird. Auch im übrigen Horasreich ist süßer Hirsebrei in den letzten Jahren seit der Eroberung Dröls zu einer beliebten Speise geworden, die zum Abschluss einer Speisenfolge mit Nüssen und Früchten angereichert serviert wird.

Die Novadis, vor allem in Arratistan, verarbeiten Hirse zu einem Grieß, den sie dann nicht kochen, sondern dämpfen, indem sie ihn in einem Korb über einen Schmorkegel mit Fleisch und Gemüse hängen. Gedämpfte Hirse ist bei ihnen die Grundlage nahezu jeder Mahlzeit.

Der Handel mit Hirse ist zwar nicht prestigeträchtig, doch auch nicht zu verachten. Der Transport Mengbiller und arratischer Hirse im Kalifat ist ein gutes Gewerbe, liegt jedoch weitgehend in der Hand novadischer Karawanenführer, während die Dröler Ware oft von bestimmten liebfeldischen Großhändlern vertrieben wird. Der Händler muss dabei auch beachten, dass die in weiten Teilen Aventuriens als Mengbiller Hirse bekannte Ware im

Horasreich nur als Dröler Hirse oder Zyklophenhirse gehandelt wird und er sich durch die Verwendung des bekannteren Namens durchaus Ärger einhandeln kann.

HIRSE

Verfügbarkeit	RAH
Herkunft	MEN, ZYK, ART, HOR (nur Süden), evtl. MHA, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	2 – 9 S

DINKEL

Dieses Getreide wird auch Bergweizen genannt. Er sieht dem gewöhnlichen Weizen recht ähnlich, aber Blätter des jungen Sprosses sind schmaler und grasähnlicher, die Ähren sind flacher, dünner und länger; wie beim nördlichen Winterweizen aber sind die Körner ganz ohne Grannen. Anders als beim Weizen sind beim Dinkel Korn und Spelzen fest miteinander verwachsen. Zwischen dem Dreschen und dem Mahlen ist also ein weiterer Arbeitsgang zum Entspelzen der Ernte nötig,



und der erfordert eigene Gerätschaften, die Spelzmühlen. Daher ist Dinkel vor allem in den Gebieten verbreitet, wo man seit eh und je mit ihm vertraut ist, und wird ansonsten kaum angebaut.

Dinkel ist anspruchslos und gedeiht auch auf kargen Gebirgsböden, die zu sandig und nicht schwer genug sind für den Weizenanbau. Im kalten Norden kann der Dinkel nur gedeihen, wenn man ihn als Wintergetreide anbaut: Im Efferd ausgesät, keimt das sehr kälteresistente Pflänzlein, meist vom Schnee gegen die grimmigsten Fröste geschützt, um im Frühling dann heranzuwachsen. Es gibt kaum Fälle, dass Dinkel von der Nordlandkälte dahingerafft würde, auch ist er unempfindlich gegen den Brandpilz und viele andere Übel, die den Weizen befallen. Die Ernte findet meist im Praios statt, ehe sich das Wetter wieder zum Schlechteren wendet. Nicht selten ist der Dinkel dann noch nicht annähernd reif, sondern wird als grünes Korn geschnitten, wenn die Körner ihre milchige Natur verlieren und beginnen, mehlig zu werden. Danach werden sie zum graupenähnlichen **Grünkern** verarbeitet.

Nur in warmen Jahren reift der Dinkel auf dem Halm so weit heran, dass er wie Weizen gemahlen und gebacken werden kann. Dinkelbrot ist von blasser bis weißer Farbe und hat wegen seines schwach süßlichen und nussigen Geschmacks viele Freunde, denen Dinkelmehl als edler als Weizenmehl gilt. Andererseits sättigt es kaum, dazu trocknet es schnell aus und wird schon am dritten Tage rissig und brüchig. Dennoch ist es besonders bei Thorwalern beliebt, sowohl denen im Heimatland wie jenen, die außerhalb ihrer Heimat irgendwo als Söldner in Ottaskins leben. Zuletzt sei noch erwähnt, dass die heute über das ganze thorswalsche Land verbreitete Herstellung von Bier und Schnaps aus Dinkelmalz im Ort Waskir den Anfang genommen hat.

Von den Pferden der Thorwaler, allgemein Langmähen genannt, heißt es, dass sie an eher genügsame Kost gewöhnt sind und vor allem Dinkel gut vertragen, während sie von Hafer schnell übersättigt sind und ein träges Gemüt annehmen. Ob dies wahr ist oder nur ein Vorurteil der an Aberglauben nicht armen Thorwaler, ist unklar, doch als Kaufmann kann man gute Geschäfte durch den Verkauf von Dinkel an thorswalsche Pferdebesitzer machen. Der in Vergleich zu Weizen niedrige Preis des Dinkels beruht nicht zuletzt darauf, dass letzterer nicht nur aufwändig geschält werden muss, sondern dabei auch noch ein Drittel seines Gewichtes einbüßt.

Ansonsten ist beim Handel mit Dinkel vor allem der lang haltbare Grünkern von Bedeutung.

DINKEL

Verfügbarkeit	PRA
Herkunft	THO, SVE, RIV
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	0,6 – 2 S

EMMER

Direkt nach dem Dinkel ist der eng verwandte Emmer erwähnenswert, der vor allem im Gjalskerland und von den Schwarzpelzen im Orkland angebaut wird. Auch dieses Getreide stellt geringe Ansprüche, liefert aber auch nur dürftige Erträge; auch eignet es sich nicht zum Brotbacken, sondern nur für die Brei- und Musherstellung und als Graupen für die Zubereitung von

Blutsuppen und -würsten. Auf der anderen Seite benötigt er keine winterliche Ruhezeit in der Furche, sondern kann im frühen Frühling gesät und im Hochsommer geerntet werden. Auch spielt er als Futter für die Orklandponys eine ähnliche Rolle wie andernorts Hafer. Als überörtliche Handelsware ist er weitgehend ohne Bedeutung, auch wenn es wohl gjalskerländische und orkische Stammeshändler geben mag, die unter anderem auch mit Emmer Geschäfte machen.

EMMER

Verfügbarkeit	PRA
Herkunft	ORK, THO (Gjalskerland)
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	0,4 – 1,5 S

GERSTE

Dieses Getreide zeichnet sich durch besonders lange Grannen und große Körner aus, die so fest in zweizeiligen, fingergroßen Ähren wachsen, dass herbstliche Stürme ihnen nicht viel anhaben können. Gerste gedeiht am besten im Weinklima, ist eher frostempfindlich, verträgt aber salzige, nasse und allgemein schlechtere Böden als Weizen. Wegen der Kürze des Halms kann sie sich von allen Getreidearten am wenigsten gegen Unkraut schützen und verlangt daher ein gut gereinigtes Erdreich. Ein fetter und tiefgründiger schwarzer Boden ist ihr bevorzugtes Element. Heißes Wetter mag sie nicht, ebenso wenig starke Nässe und häufige Wetterumschwünge, stattdessen gedeiht sie bei anhaltend schwach feuchtem Wetter am besten.

Die angebauten Varietäten kennt man in vielen Sorten, unterschieden durch Feinhülsigkeit, Mehltreue, Größe, Farbe und Bruch der Körner, Feinheit und Größe der Halme sowie Anspruch an Boden und Klima. Allgemein ist der Anbau dieser Pflanze, besonders der Braugerste, eine Kunst ganz für sich, bei der jede örtliche Ausprägung der Pflanze eigene Anforderungen an den Boden, das Wetter, die Düngung und vieles mehr stellt. Was hier echtes Wissen ist und was nur ein Aberglaube, den man nur aus Sorge vor einer möglichen Missernte nicht ablegt, kann der Außenstehende kaum entscheiden.

Gerste wird, sofern das Wetter es zulässt, im Phex ausgesät, sobald Frost und Nässe nicht mehr die Oberhand haben. Am Großen Fluss und in manchen Gegenden Garetiens wird das Saatfest am 1. Peraine besonders unter dem Gedanken gefeiert, dass dann schon alle Gerstensaaten im Boden sein muss.

Die Wachstumszeit der Gerste beträgt dreieinhalb bis viereinhalb Monate. Sobald sie reif genug erscheint und sich die Ähren zum Boden neigen, muss man sie eilig schneiden, denn sie ist empfindlicher als alle anderen Getreide: Heißer Sonnenschein krümmt die Halme, bis die Ähren abbrechen, heftiger Wind kann ebenfalls die reifen Ähren abreißen und einige scharfe Briesen können binnen einer Stunde ein reifes Gerstenfeld vernichten, dass kaum die Aussaat wieder hereinkommt. Die meisten Bauern schneiden die Gerste daher recht früh, wenn sie gerade gelblich wird. Nach dem Schneiden muss Gerste deshalb auf dem Feld trocknen, ehe sie eingebracht wird, da sie sonst in der Scheune gärt oder schimmelt. Doch wenn sie zu lange liegt, fallen viele Körner aus den Ähren, andere werden von Vögeln und Mäusen gefressen, und was übrig bleibt, nimmt eine hässliche graue Farbe an. Der Bauer braucht also große Erfahrung, um sich für den rechten Zeitpunkt zu entscheiden.



Die Gerste ist gut und ohne größere Mühe zu dreschen und zu worfeln. Das Stroh der Gerste ist allerdings sehr dünn und trocken, dazu spitz und spröde und daher als Futter und Einstreu minderwertig.

Das aus guter Gerste gebackene Brot ist sehr hell und weiß, doch anders als das eigentliche Weißbrot aus Weizenmehl ist es nicht so nahrhaft und liegt zudem schwer im Magen. Auch ist Gerstenbrot im Geschmack oft recht sauer. Die Zwerge hingegen mit ihnen sprichwörtlich gusseisernen Mägen schätzen Gerstenbrot, weil es gut füllt.



Als Gerstenschleim kennt man die dicke schleimige Brühe, die aus zerkochten Gerstengraupen besteht und von großem medizinischen Wert ist, denn sie hilft gegen die Erhitzung des Leibes und kühlt den Körper. In dünnerer Form wird der Saft Gerstenwasser genannt und von Fieberkranken mit Wein vermischt getrunken.

Mit Gerste kann man vortrefflich Schweine und auch Geflügel wie Gänse und Kapaune mästen, denn ein Maß Gerste nährt so gut wie zwei Maße Hafer. Doch zur Fütterung von Pferden ist die Gerste nicht anzuraten, denn sie liegt schwer im Leib und ist kaum zu verdauen, auch wenn sie in dieser Hinsicht besser ist als Roggen. Fehlt es dem Stalldiener, Reiter oder Fuhrknecht an Hafer, so kann er die Gerste vorher ein, zwei Stunden lang einweichen und in Wasser aufquellen lassen. Dies macht sie für das Tier leichter verdaulich und zudem überfrisst es sich nicht so leicht daran. Das Stroh der Gerste ist dagegen auch unbehandelt ein ausgezeichnetes Raufutter, wird jedoch kaum in größerem Umfang gehandelt.

Für den Handel ist Gerste vor allem als ganzes Korn von Interesse, entweder noch keimfähig oder bereits gemälzt. Für das Brauen ist es unverzichtbar, dass die Gerste von durchweg einheitlich guter Qualität ist, da sonst das Ergebnis des Brauens fragwürdig wird. Der gute Ruf des Getreidehändlers ist hier für alle bares Geld wert: Es ist für jeden Bierbrauer eine schlimme Sache, wenn er nur minderwertige Gerste auf dem Markt bekommt, besonders wenn die Verkäufer solche unter andere, gute Gerste gemischt hat. Denn beim Mälzen keimen die Körner der schlechten Gerste langsamer als die andern, die einige Tage

eher auswachsen. Wenn nun diese besseren auf jene minderen warten müssen, so wachsen sie zu stark und werden 'graskemig', wovon das Malz und das Bier einen widerwärtigen Geschmack bekommt.

Das von Apothekern präparierte **Gerstenmehl** wird durch 30-stündiges Erhitzen von zusammengedrücktem Gerstenmehl in einem verschlossenen Zinngefäß im Wasserbad bereitet. Es ist rötlichgelb und leichter verdaulich, und wird bisweilen für Rekonvaleszenten und Brustleidende angewandt und daher in weite Teile Westaventuriens transportiert.

Sehr oft werden auch **Gerstengraupen** gehandelt: geschälte und durch Schleifen und Polieren in Kugelform gebrachte Gerstenkörner – oder, bei 'Perlgraupen', kleineren Bruchstücken von Körnern. Zu diesem Polieren dient die Graupenmühle, eine spezielle Variante der Hand-, Wind- oder Wassermühle, die auf die Hügelzwerge des Koscher Landes zurückgehen soll. Heute ist sie in allen Gegenden des Mittelreiches zu finden, wo Gerste angebaut wird. Eine Graupenherstellung im großen Stil gibt es in Gareth, Greifenfurt, Ferdok, Angbar und Rommily.

Der Handel mit Gerste hat einen beträchtlichen Vorteil gegenüber dem sowohl mit Weizen und Roggen als auch mit Hafer: Da es weder als Brotkorn noch als Pferdefutter besonders gut geeignet ist, erlebt der Kaufmann

nur sehr selten, dass seine Waren angesichts einer Brotknappheit oder militärischer Bedürfnisse für die Reiterei beschlagnahmt werden – zugleich aber verlangt es gerade in Notzeiten den Menschen (und Zwerg) nach tröstendem Bier. Gerste ist also ein geradezu krisenfestes Handelsgut.

GERSTE

Verfügbarkeit	PRA, RON
Herkunft	ZWE, GAR (Westteil), ALB (Nordmarken)
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	4 – 15 S

Reis

Reis als die dominierende Getreidepflanze des warmen aventurischen Südens und Südostens ist im Grunde den Getreidearten des Nordens nicht unähnlich, die Halme sind aber dicker und steifer und werden bis zu einen Schritt hoch. Die breiten Blätter liegen wie beim Schilf ganz um den Stängel herum. An der Spitze des Halmes sitzt die buschige Rispe, die dichter als beim Hafer, aber lockerer als bei der Hirse wächst. Eine Rispe kann bis zu einhundert Körner enthalten. Man kennt sehr viele Unterarten beim Reis, die sich nach der Größe des Halms, der Dauer und dem Zeitpunkt der Reife, der Farbe der Blüten und deren Beschaffenheit unterscheiden, die aber allesamt als nur eine einzige Pflanzenart gerechnet werden. So soll die Sprache der Tulamiden mehr als neunzig Worte für Reis kennen, doch



in Wahrheit sind nur einige davon wirklich verbreitet (darunter der Reis als wilde Pflanze, als Kulturpflanze im Wasser und im trockenen Feld, als rohes Korn, in gekochter Form sowie als weiter zubereitete Speise, um die wichtigsten zu nennen) und viele andere eher poetisch und selten. So verschieden übrigens auch die Hülsen des Samens gefärbt sein mögen, so ist die eigentliche Masse des Kornes doch immer von gleicher, halb durchsichtiger Weiße.

Reis wird im Land der Ersten Sonne und weiter südlich zwei Mal im Jahr gesät und geerntet, jeweils im Rhythmus der nassen und trockenen Jahreszeiten: Wenn sich im Phex und im Efferd die beiden Regenzeiten jeweils dem Ende nähern, aber noch für ausreichend Schauer sorgen, pflegt man den Reis an eher hochgelegenen Plätzen auszusäen, die vor Überschwemmungen geschützt sind. Etwa einen halben bis ganzen Monat später, wenn die halbjährlichen Überflutungen von Gadang, Mhanadi, Ongalo, Thalusim und der anderen kleineren Flüsse vorüber und die Felder voller fruchtbarer Flussschlammes sind, hat der Reis-Schössling die Höhe von gut einem Spann erreicht. Nun heißt es, den Schössling auszugraben und in langen Reihen auf einem gut gedüngten Feld anzupflanzen, das dann wiederum von Menschenhand mit Fluss- oder Quellwasser überflutet wird. Äcker, die weiter vom Fluss entfernt oder höher liegen, werden durch Kanäle mit Wasser versorgt, das man durch Dämme auf den Feldern zu halten weiß; mitunter leitet man das Wasser auch aus diesen Kanälen durch eigens dazu angelegte Schleusen oder Schöpfwerke auf die Reisfelder. Auf diese Weise wird es möglich, dass ein und derselbe Acker, der ein vortreffliches Getreide trägt, zugleich ein Wohnort für Fische wird, die die Schnitter bei der Ernte fangen.

Es ist weit verbreiteter Irrtum, dass Reis in jedem Fall zum Wachsen ein solches wasserbedecktes Feld benötigt: Im Grunde wächst Reis auch auf trockenen Feldern, sogar an Berghängen. Das Wasser macht es ihm nur leichter, denn zum einen ist es für Ratten und andere gefräßige Schädlinge schwieriger, die jungen Pflanzen zu erreichen, zum anderen verhindert das Wasser das Wachstum verschiedener anderer ungewünschter Unkrautarten, die sonst dem Reis Platz und Kraft rauben würden – denn im Grunde ist Reis eine sehr empfindliche Pflanze, die jeden Schutz braucht, den sie bekommen kann. Da Reis etwa vier Monde zum Heranwachsen und Reifen benötigt, ist es dann im Praios sowie im Firun höchste Zeit, die ausgereiften Rispen zu ernten und in die Scheunen zu schaffen, ehe die stürmischen Regengüsse und Überflutungen alles zunichte machen.

Sobald die Reiskörner reif sind, werden die Halme geschnitten und in kleine Bündel gebunden. Danach wird der Reis durch Stampfen in einem hölzernen Mörser von seinen Hülsen geschieden. In einigen Teilen des Südostens übergießt man die frischen Reiskörner mit heißem Wasser und trocknet sie wieder in der Sonne (was vor allem nach der sommerlichen Ernte im Praios möglich ist), wodurch sie zwar hart werden und sich länger aufbewahren lassen, aber eine braune Farbe und einen unangenehmen Geschmack bekommen.

Grüner Reis ist wiederum solcher, der lange vor der Reife geerntet wurde, und dessen Körner daher noch grün und sehr zuckrig sind. Er wird von Hand aus der Rispe geholt und in der Sommerhitze getrocknet. In den Tulamidenlanden dient er als Naschwerk und wird mitunter als Brei gegessen, da die Körner beim Kochen sehr schnell zerfallen.

Der Reis ist an Gadang und Mhanadi und südlich davon bis in die Charyptik die wichtigste Nahrungspflanze, so dass auch im Norden nach Mitteln und Wegen gesucht wurde, diesen Erfolg zu kopieren. Immer wieder einmal behaupten gewitzte Hochstapler, sie hätten einen 'Trockenen Reis' gefunden, der ohne die ganze harte Arbeit des Umpflanzens und Bewässerns auf einem gewöhnlichen Weizenacker zwei üppige Ernten im Jahr liefere, doch das hat sich bei sämtlichen Versuchen, die dazu im Mittelreich, im Horasreich oder gar im Bornland angestellt wurden, als Trug erwiesen: Die Pflanzen wuchsen äußerst kümmerlich und waren bald von Unkraut überwuchert.

Die herkömmliche Überflutung der Reisfelder aber gilt den Geweihten der Peraine-Kirche oft als recht gefährliche Angelegenheit, denn das auf den Feldern stehende Wasser wird durch die Hitze rasch faulig. Ungezählte Massen von Moskitos und ähnlichem Getier sammelt sich über den Feldern und die Luft wird eklig und verpestet wie in einem lebensfeindlichen Sumpfbereich. Doch die Menschen können zur Bewachung ihrer Reispflanzen nicht einfach großen Abstand wahren, sondern müssen mehr oder minder direkt inmitten der miasmatischen Feuchtlände leben. Die Geweihten der Peraine vertreten daher oftmals die Meinung, dass der Anbau von Weizen weitaus segensreicher sei, und wie man im aranisch-mhanadischen Übergangsgebiet sehen kann, ist die Grenze zwischen Weizen und Reis beinahe genau die Grenze des großen weltlichen Einflusses der Peraine-Gemeinschaft.

Reis wird allgemein als Grütze oder als lose gekochte Körner gegessen, denn zum Brotbacken taugt er eigentlich nicht. Der Teig geht nicht gut auf, selbst wenn ihm Hefe oder Sauerteig beigefügt wird, und daher wird das Brot hart, mühsam zu beißen und kaum zu verdauen. Daher essen die Tulamiden, Südländer und Waldmenschen ihn vielerorts anstelle des Brotes, indem er mit wenig Wasser zu einem steifen Brei gekocht wird, der so zäh ist, dass man ihn mit den Fingern zu einem Bällchen geformt fassen und dann als Beigabe zu einem anderen Gericht essen kann.

Um im Handel die besten Preise zu erzielen, muss Reis von einheitlicher Korngröße und ungebrochen sein, dazu hell bis weiß (niemals grau), nicht feucht und ohne Reste von Staub und Sand. Der aranische Reis hat sehr runde Körner und gibt einen guten Milchbrei, der mhanadische hat sehr lange Körner, der maraskanische eine leicht rötliche Färbung bei mittelgroßen Körnern. Der alfanische Reis ist von feinkörniger und etwas durchscheinender Art.

Gehandelt wird Reis meist als bereits geschälte Körner, da das Schälen eine gewisse Übung mit der Mühle verlangt, die außerhalb der Anbauländer oft fehlt. Beim Schälen fällt als Abfallprodukt ein Futtermehl aus Hülsen und Kleie an, das als nahrhaftes und gut verträgliches Futtermittel für allerlei Vieh recht gesucht ist und ebenfalls im Handel ist, wenn auch vor allem auf den Südosten beschränkt. Aus Reistroh, -schälmehl und -kleie wird in den Tulamidenlanden das dünne und durchscheinende *Reispapier* hergestellt.

Ansonsten wird aus Reis ein recht geschmackloses Bier gebraut, das außerhalb der Tulamidenlande nur wenige Freunde gefunden hat. Mitunter wird der Reis allerdings genutzt, um den Mangel an anderem Braugetreide abzufangen und vorhandenes Malz zu strecken.



Reis

Verfügbarkeit PRA, FIR

Herkunft MHA, THA, SHI, ALA, ARA, evtl. BRA

Hersteller Bauern; Ackerbau

Preis pro Sack 15 – 21 S

ROGGEN

Eine verbreitete Getreidesorte des westlichen und nördlichen Mittelreiches ist der Roggen, der an seiner schlanken, dichten Ähre und der (im Vergleich zum gelblicheren Weizen) ins Graue spielenden Tönung sowohl im jungen als auch im reifen Zustand zu erkennen ist. Seine Grannen sind von mittlerer Länge: kürzer als die der Gerste, aber deutlich ausgeprägter als beim Weizen.

Man kennt neben dem gewöhnlichen Roggen noch den *Schilfrogg*, der bis zu zwei Schritt groß wird und sehr große Ähren, fast von der Größe eines Rohrkolbens hat, doch die Körner sitzen sehr locker darin und fallen in der Reife schon



vom heftigen Wind aus. Ansonsten gibt es keine landschaftstypischen Formen, denn Roggen passt sich recht schnell, binnen weniger Jahre, an die Gegebenheiten eines Feldes an und wird dem einheimischen Roggen gleich, selbst wenn das Saatgut zuerst aus einem ganz anderen Landstrich herbeigebracht wurde.

Roggen ist das Hauptgetreide im nördlichen Mittelreich und Bornland und bevorzugt im Allgemeinen einen lockeren, sandigen und trocknen Boden über einen zu nassen und tonigen: Er verträgt Kälte, aber keine Nässe, und ist im Gegenteil gerade für Länder mit Neigung zur Trockenheit geeignet. Dort gehört er zu den sichersten Getreidepflanzen. Am allerbesten gedeiht Roggen in sandigem Lehmboden, wenn nur derselbe gut genug gedüngt ist. In einem solchen Erdreich wächst er reichlich und hat auch den Vorteil, dass er nicht nur mehr, sondern auch reinere und vollständigere Körner bringt. Ein Acker von dieser Art treibt auch nicht so viel Unkraut, und die darauf wachsenden Kornpflanzen genießen die Bodenkraft allein und müssen sie nicht mit fremdem Gekraute teilen. Doch auch

im moorigen Sandland gedeiht der Roggen recht gut und gilt deshalb für sandige und arme Gegenden als das wohlthätigste Geschenk Peraines, ohne welches sie vielleicht unbewohnbar wären.

Roggen ist nahezu immer ein Wintergetreide und wird gewöhnlich im späten Herbst, etwa zu Beginn des Traviamonds, ausgesät. Roggensaat ist bei Krähen und Feldmäusen sowie anderen Vögeln oder Nagern nicht so beliebt wie Hafer und Weizen, die nach der Aussaat viel stärker geplündert werden; Roggenkörner hingegen bleiben meist recht unbehelligt und keimen noch im späten Herbst. Die Sprossen überwintern unter dem Schnee, der sie vor klirrendem Frost schützt, und wachsen in milden Wintern sogar bereits etwas weiter. Im Frühling beginnt das richtige Wachstum, ehe im späten Sommer Anfang Ronda geerntet wird, wenn sich die gelbe Farbe zum weißsilbrigen wendet. Sommerroggen, der erst nach Ende des Winters ausgesät wird, reift fast einen Monat später und gibt etwa ein Drittel geringeren Ertrag an Korn und Stroh pro Acker, dazu sind die Körner kleiner. Man baut den Sommerroggen daher nur dort an, wo die Körner im Winter unter starker Nässe der Felder leiden würden, weil der Boden zu lehmig ist und das Wasser schlecht abfließt.

Ein besonderer Feind des Roggens ist auch der Purpurkorn, ein kornähnlicher, purpurroter Pilz, der auch Hungerkorn oder Tollkorn genannt wird und die Ähren befällt. Er ist sehr giftig und kann Übelkeit, Krämpfe, Sinnestäuschungen und sogar den Tod verursachen.

Unter den Nutzungen des Roggens stehen zwei Arten unter allen besonders hervor: Die erste und vornehmste besteht in dem für die Völkerschaften der nördlichen Länder benötigten Brotgetreide; und die zweite in dem von so vielen Menschen genossenen Branntwein. Man sagt, dass Roggen- oder

Schwarzbrot nicht so gut verdaulich sei wie das leichtere Weizen- oder Weißbrot, und mehr Blähungen erzeuge, doch eine Mischung von Weizen- und Roggenmehl ist sehr anzuraten und als Graubrot im Mittelreich beliebt. Das Kauen eines Stückes trockenen schwarzen Brotes soll die beste Zahnpflege sein. Dem zum Trotze verachten die Bewohner wärmerer Länder das Roggenbrot aber immer noch als ein zu grobes und sprödes Backwerk.

Roggenbier ist sehr voll und erdig im Geschmack, fast wie Malzbier, aber wird nur selten ausgeführt. Der aus Roggen gemachte Branntwein hingegen ist von populärer Qualität, der Balihoer hat davon den besten Namen.

Roggenkörner sind auch für die Fütterung des Viehs sehr bedeutsam, da alle gewöhnlichen Tierarten es gut vertragen können.

Roggen ist für den Landwirt von größter Bedeutung, weil er ihm pro Acker das meiste und brauchbarste Stroh zu verschiedenen Zwecken liefert, das im ländlichen Haushalt zu sehr vielen Dingen genutzt werden kann: Es dient als Dachstroh



für Gebäude, für die Herstellung von Strohseilen, zum Binden von Garben, zum Flechten von Strohütten, Matten und Hecken, gehäckselt als Einstreu für den Viehstall und noch grün, mit Schmalz vermischt, als Salbe für Brandwunden. Auch heißt es, fein zermahlene Roggenkleie und Roggenstroh in scharfem Weinessig vertrieben die Läuse, wenn man den Kopf oft damit bestreicht. Als Futter für das Vieh hingegen ist Roggenstroh kaum zu gebrauchen.

Der Handel mit Roggen ist vor allem im Norden verbreitet, nämlich zwischen den bäuerlichen Gebieten und den Städten, doch wird auch aus etwas südlicher liegenden Landstrichen nach Andergast, Thorwal und ins Bornland geliefert. Der Roggenhandel ins Svellmland ist seit dem Orkensturm deutlich zurückgegangen, ebenso wie die Roggenausfuhr aus den östlichen Mittelreichprovinzen völlig zum Erliegen gekommen ist.

ROGGEN

Verfügbarkeit	RON
Herkunft	WEI, AND, ALB, BOR, evtl.GAR, TOB
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	3 – 16 S

WEIZEN

Das allgemein als edelste Getreide betrachtete Korn ist der Weizen, der an seiner goldgelben Färbung, den großen Ähren und der Kürze oder dem völligen Fehlen der Grannen zu erkennen ist. Die Halme werden bis zu anderthalb Schritt hoch und tragen meist eine einzelne Ähre, die aber deutlich mehr Körner hat als andere Getreide; der Weizen ist daher die ergiebigste Körnerpflanze dieser Art und liefert pro Halm das meiste und zudem feinste und weißeste Mehl.

Man unterscheidet beim Weizen mehr Varianten als bei den meisten übrigen Getreiden, nicht zuletzt anhand ihrer Färbung, doch Namen wie Roter, Weißer, Brauner und gar Schwarzer Weizen sind alle nur haarfeine Varianten der mal blasseren, mal intensiveren Goldtönung, und werden von Händlern gerne in die Welt gesetzt, um die Einzigartigkeit ihrer Ware hervorzuheben. Zwei bis drei Unterscheidungen sind aber von Bedeutung:

Zum ersten gibt es den häufiger angebauten Jahresweizen oder Winterweizen, der länger Zeit zum Wachstum braucht, aber auch reichere Frucht trägt und pro Ähre mehr Mehl hat, das auch von kenntlich weicherer Art ist und geschmeidigere Teige und lockereres Gebäck ergibt. Er ist in aller Regel völlig grannenlos und daher leichter zu verarbeiten; dafür aber nicht so gut gegen Verbiss geschützt.

Der so genannte Sommerweizen hat eine deutlich kürzere Wachstumszeit, aber auch geringere Erträge, und trägt hellere, glisige und harte Körner, deren Mehl sich für Fladenbrote, vor allem aber Grieß und Teigwaren eignet. Eine besondere Untervariante des Sommerweizens, der schnell reifende Aranische Weizen, gedeiht auch im Herbst der Tulamidenlande, so dass in Aranien eine Sommer- und eine Winterernte möglich ist, jeweils kurz vor dem Regenzeitbeginn in Praios und Firun. Sommerweizen besitzt Ähren mit kurzen, aber nadelspitzen Grannen, die während des Reifens dem Verbiss durch Ziegen, Rehe und wilde Schweine weit besser trotzen können, aber schwerer zu ernten und verarbeiten sind.

Unter dem Namen Wunderweizen ist schließlich eine Form bekannt, die bei allen Sorten auftreten mag, vor allem aber beim Aranischen Weizen: Hier verzweigt sich der Halm handähnlich nahe der Spitze in drei bis zehn Ähren und trägt daher ein Vielfaches an Körnern, die zudem besonders nahrhaft, ja heilkräftig sein sollen. Dennoch dreschen und mahlen die Bauern in der Regel die Körner nicht, sondern trocknen einen solchen Halm sorgfältig, um ihn bei der nachfolgenden Aussaat als 'Peraines Segenshand' zum Feld zu bringen. Wunderweizen tritt immer nur zufällig und selten auf und gilt als besondere Segnung der Göttin. Leider ist es bislang nicht gelungen, diese Sonderform nachzuzüchten, würde sich mit ihrer Hilfe doch so manche Hungersnot ganz vermeiden lassen.

So wie der Weizen an sich wohl aus dem Gildenland stammt, soll nach einer alten Legende die Heilige Familie Phraisop vermehrungsfähigen Wunderweizen von dort nach Aventurien gebracht haben, doch in den Dunklen Zeiten vor der Vision des Silem-Horas sei der Glaube so schwach geworden, dass diese Pflanze als Saatgut verschwunden sei.

Weizen ist die ideale Getreidepflanze für schwere Lehm- und Tonböden, deren Bearbeitung jedoch sehr viel Kraft und Mühe kostet. Auf sandigeren Böden wächst er auch, aber der Ertrag bleibt gering. Da der Weizen die edelste Getreidesorte ist, gilt allgemein der Grundsatz, die Kraft frischen Mists vor allem ihm zugute kommen zu lassen, wenn auf dem Hof die Dungmenge begrenzt ist – und welcher aventurische Bauer hätte schon soviel Dung, wie ihm lieb wäre? Weizen benötigt mehr Feuchtigkeit als Roggen und kann sogar Nässe ertragen, wenn sie nur kurz währt und wieder abläuft.

Weizen erfordert für das Gedeihen einige Wärme und entstammt vor allem den wetterbegünstigten südlichen Teilen des mittleren Aventuriens, also dem Lieblichen Feld, dem südlichen Mittelreich und Aranien. Nach Süden hin bilden der Chabab, die Wüste Khôm, Gadang, Gor und Chaluk die Grenze des häufigen Anbaus, eine klare Scheidelinie nach Norden gibt es kaum: Für den lokalen Verbrauch wird auch dort noch Weizen angebaut, wo es sich eigentlich kaum rentiert.

Winterweizen wird im Herbst ausgesät, je nach Witterung zwischen Mitte Efferd bis zum frühen Hesinde, und sprießt bereits in den letzten warmen Herbsttagen. Die Schösslinge verbringen den Winter unter der schützenden Schneedecke in einer Art Winterschlaf, bis dann im Frühling die eigentliche Wachstumszeit beginnt. Er verträgt es nicht, wenn der Winter so lang dauert, dass Schnee länger als drei Monate liegt. Weizen ist auch sonst recht anspruchsvoll und etwas empfindlich; er leidet unter späten Frösten im Frühling, Getreiderost und Mehltau, Larven und Raupen verschiedener Insekten, dazu Vögeln, Mäusen und Hamstern. Auch muss man dem Weizen vorwerfen, dass er anders als der Roggen die Anwesenheit angewehter Wildgräser duldet, die gerade beim frühen Keimen kaum von ihm unterschieden werden können, so dass das Feld unversehens zu einem erschreckend hohen Teil mit Unkräutern durchwachsen sein kann. Dazu kommen noch Wildpflanzen wie Kornblumen, Klatschmohn und Kamille, die zwar bunt und schmuck aussehen und des Wanders Auges erfreuen, aber dem Bauern verhasst sind, weil sie dem Weizen Kraft stehlen und den Ertrag mindern. Wie kein anderes Getreide macht der Weizen dem Bauern Mühe, denn er fordert regelmäßiges Jäten, wenn er gut gedeihen soll, auch profitiert er sehr vom Übereggen im Frühling, um das Unkraut zu zerstören, doch ist das nur bei einer sehr regelmäßigen Säweise möglich.



Geerntet wird noch vor dem Schnitt des Roggens – im Norden im Rondra, in den südlicheren Landen sogar schon im Praios. Beim Sommerweizen verhält es sich so, dass er im Frühling (meist im Phex) gesät und nach einer deutlich kürzeren Wachstumszeit im sommerlichen Praios geerntet wird, oft schon nach nur vier Monaten. Der Ertrag macht aber etwa ein Viertel, manchmal auch ein Drittel weniger aus, so dass er kaum angebaut wird, mit der wichtigen Ausnahme Araniens: Hier erlaubt es die kurze Wuchszeit, im Efferd eine zweite Saat auszubringen, die dann bis Firun erntereif ist.

Weizen wird sowohl zum Backen als auch zum Brauen genutzt, doch gilt es allgemein als schierer Luxus, das aus Weizen gemachte Weißbier zu trinken – denn dadurch trinkt man, was man sonst auch essen könnte, während die Gerste nicht zum Brotbacken taugt und daher wohl von den Göttern für die Braukunst geschaffen wurde. Unter den Weizenbieren ist im Westen Aventuriens das Nordasker Weizengold aus Mengbilla eine bekannte, rare Spezialität, während im Osten verschiedene aranische Weißbiere mit Fruchtzusatz beliebt sind.

Weißes Weizenbrot ist ebenfalls eine sehr angesehene Speise, die oft mit reichem Belag zum Wein oder gar Kakao gereicht wird. Im zentralen Mittelreich ist es nicht unüblich, dass die Landleute, die sowohl Roggen als auch Gerste und Weizen anbauen, letzteren ganz als Abgabe oder Handelsware fortgeben, das Schwarzbrot aus Roggen backen und das Braunbier aus Gerste trinken und bei gelegentlichen Besuchen in der großen Stadt als Delikatesse ein weißes Milchbrötchen oder eine Semmel verzehren und für die Kinder mit nach Hause nehmen. Doch auch die Verarbeitung zu Gries für Breie und Klöße ist wichtig, ebenso die Herstellung von Nudeln und ähnlichen Teigwaren, die eine vorzügliche Haltbarkeit besitzen.

Weizenkleie ergibt, in Wasser gekocht, einen zähen Schleim, der als Grundlage für Kitt und Leim Verwendung findet. Das Stroh des Weizens ist weicher und blättriger als das des Roggens und eignet sich kaum zur handwerklichen Verarbeitung,

aber gut für das spezielle Gewerbe der Weichstrohflechtereie und vorzüglich als Viehfutter, da es sehr nahrhaft ist.

Weizen ist der hauptsächliche und wichtigste Artikel des Getreidehandels, denn er wird allerorten als hochwertig und sehr schmackhaft angesehen, und helles, mürbes Weizengebäck wird vom alanfanischen Granden ebenso geschätzt wie vom bornländischen Bronnjaren oder der thorwalschen Hetfrau.

In perainegeseigneten Jahren wird im Rondramond Weizen in großen Wagenzügen, Karawanen und Schiffskonvois nach Norden Richtung Thorwal und Bornland und nach Süden Richtung Brabak und Al'Anfa verschickt. In weniger guten Jahren kann es geschehen, dass der Weizenhandel ganz erlahmt, wenn die Bewohner der Städte das im Umland angebaute Getreide vollständig zu ihrer eigenen Ernährung benötigen. Allein Aranien, das gemessen an seiner Einwohnerzahl nur wenige große Städte besitzt, erzielt immer einen jährlichen Getreideüberschuss und kann Weizen gewinnbringend in benachbarte Länder verkaufen. Besonders der für sich betrachtet dürtigere Ertrag der Firunsernte ist begehrt, da sonst nirgendwo in Aventurien zu dieser Zeit Weizen frisch erhältlich ist und er nach einer schlechten Sommerernte oft das Einzige ist, was eine Teuerung und Hungersnot in Garetien verhindern kann.

WEIZEN

Verfügbarkeit PRA, RON; FIR (nur ARA)

Herkunft ARA, GAR, ALM, HOR

Hersteller Bauern; *Ackerbau*

Preis pro Sack 15 – 30 S

ANDERE GETREIDE

Mais, Sesam, Zuckerrohr und mitunter gar Kartoffeln werden von manchen ebenfalls als Getreide betrachtet, mehrheitlich aber eher zu den Gemüsen und anderen Feldfrüchten gezählt und deshalb auch dort besprochen.

GETREIDEERZEUGNISSE

Gewöhnlich wird Korn seinem Namen entsprechend in Form von Körnern transportiert und vor dem Transport nicht weiterverarbeitet – doch es gibt einige Ausnahmen: Entweder fehlt dem Empfänger die nötige Ausrüstung, um selber mahlen oder backen zu können oder aber bestimmte Kompositionen aus Mehl und anderen Erzeugnissen des Ursprungslandes werden im Ausland noch viel besser bezahlt als die einzelnen Zutaten. An erster Stelle stehen dabei natürlich die diversen Brotsorten (Bier wird wegen seiner großen Vielfalt separat behandelt):

PIVESISCHES FLADENBROT

Die Nivesen ertauschen sich traditionell Hafer, Emmer, Roggen oder Dinkel bei den weiter südlich lebenden Völkern und sammeln auch die mehreichereren Wildgetreide der nördlichen Kältesteppe. Das selbst gemahlene Vollkornmehl wird mit wenig Wasser und ohne Hefe zu einem zähen Teig vermischt. Mit allerlei würzigen Kräutern der Tundra bestreut, werden die Fladen kurz über einem heißen Feuer zu einem sehr harten Dauerbrot ausgebacken und dann getrocknet, so dass sie sich – richtig verpackt – sehr lange halten. Das oft monatelang

mitgeführte Fladenbrot ist deshalb auch bei Norbarden und Thorwalern beliebt. Letztere nehmen es sogar auf ihre Schiffsreisen mit und bezeichnen es als 'Knakkbrod'. Alle Versuche anderer Völker, das Haferhartbrot nachzuahmen, haben bislang zu missratenen, entweder verkokelten oder zu kurz gebakenen Fladen geführt.

PIVESISCHES FLADENBROT

Verfügbarkeit v.a. EFF

Herkunft Niv; evtl. RIV

Hersteller wandernde Nivesen; *Kochen*

Preis pro Sack 0,5 – 1 S

SCHIFFSZWIEBACK

Diese Erfindung der Liebfelder zur Zeit König Therengars besteht im Grunde aus einem festen Weizen-Hirse-Mischbrot, das aufgeschnitten und scheibenweise noch einmal gebacken wird, bis alle Feuchtigkeit daraus entzogen ist – häufig mehr als zwei Mal: Richtig vorbereiteter Schiffszwieback wird vier Mal gebacken und dann ein halbes Jahr gelagert, ehe er an Bord



gebracht wird. Das Gebäck ist nun so hart, dass es nicht mehr gebissen werden kann, ehe es nicht in Wasser, Bier oder Suppe eingeweicht wurde, oft wird Zwieback auch vom Schiffskoch in einem Eintopf verwendet, manchmal als einzige Zutat neben dem Wasser. Erfahrene Seeleute klopfen ihren notdürftig eingeweichten Zwieback heftig gegen Holz und lassen ihn einen Augenblick liegen, damit sich die aufgescheuchten Maden herauswinden können. Dem gleichen Zweck dient es, den Zwieback eine Weile in einem Getränk schwimmen zu lassen. Eine verbreitete Blödelei unter den Matrosen und Seekriegern aller Flotten besteht in der Behauptung, der Proviantmeister habe eine Kiste Zwieback aus der Zeit König Therengars, Kaiser Eslams oder einer anderen lang vergangenen Persönlichkeit gefunden – „und das Zeug schmeckt noch immer genauso gut wie damals!“ Trotz all dieses Spottes ist es eine unbestreitbare Tatsache, dass ein richtig zubereiteter Schiffszwieback über viele Jahre haltbar und dann immer noch nahrhaft ist (aber auch zerkrümelt vortrefflichen Zunder abgibt).

SCHIFFSZWIEBACK

Verfügbarkeit ganzjährig
Herkunft HOR, ARA
Hersteller Bäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 8 – 24 S

PAİLISCHES HIRSEBROT

Auf den Zyklopeninseln wird traditionell aus gleichen Teilen Hirse- und Weizenmehl sowie Olivenöl und Honig ein eher süßliches Hartbrot gebacken, das sowohl als haltbare Dauernahrung der Hirten und Fischer dient, als auch als Zeichen des Lokalpatriotismus' von Bürgertum und Adel des Seekönigreiches beider Hylailos zum süßen Wein geknabbert wird, seit der volksnahe König Palamydas Thaliyin diese Sitte hoffähig machte.

PAİLISCHES HIRSEBROT

Verfügbarkeit EFF
Herkunft ZYK
Hersteller Bäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 5 – 12 S

SCHWARZBROT

Dieses dunkle Sauerteigbrot aus Roggenmehl, -kleie und -schrot wird vor allem um seiner Haltbarkeit willen gehandelt: Die Säure macht das Brot weniger anfällig für Schimmel und hält es länger frisch – der Geschmack ist allerdings oft kein wichtiger Grund für den Kauf dieser Brote, die vor allem als Reiseproviant mitgenommen werden, wenn man lange abseits der Zivilisation und ihrer Backstuben sein wird. Zur weiteren Haltbarmachung und Würze dienen gewisse Kräuter wie Fenchel und Minze, aber auch Kümmel, Kerbel und Salbei, so dass jede Schwarzbrotlieferung neue Geschmackserlebnisse bringen mag.

SCHWARZBROT

Verfügbarkeit v.a. RON, EFF
Herkunft AND, ALB, WEI, GAR, BOR
Hersteller Bäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 5 – 20 S

MARASKET

Ein weißes, zartes, immer leicht klebriges Brot aus Maraskan. Es wird aus Reismehl hergestellt, im Landesinnern teilweise auch aus dem Mehl örtlichen Knollen. Der zweite wichtige Bestandteil ist Zuckerrohrsirup, der als Klebemittel ein Auseinanderfallen des krümeligen Brots verhindern soll. Marasket wird für gewöhnlich als kreisrunder Fladen gebacken und dient entweder als Bei- oder Unterlage für Speisen. Seine milde Süße steht im Kontrast zu den sonst so berüchtigt geschmackvollen Speisen Maraskans – und ist somit vielen Fremden schon zum Rettungsanker geworden. Von eben diesen Kulturfremden wird Marasket auch gerne als Diskusbrot bezeichnet, obgleich seine Gestalt lediglich die leichtest mögliche Form zu backen darstellt. Außerhalb Maraskans ist Marasket kaum bekannt. Exilmaraskaner beziehen lieber die weniger verderblichen Zutaten Reismehl und Zuckerrohrsirup, um das Brot selbst herzustellen, statt die verderblichen Fladen aufwändig aus der Heimat zu beziehen, und bei vielen Tulamiden ist Marasket sogar wie alle Dinge von der östlichen Insel verpönt. In mittelländischen Adelskreisen wiederum wird Maraskan gelegentlich in verwegener Manier aufgetischt, um „wie die maraskanischen Exoten“ zu speisen.

ECHTES MARASKET

Verfügbarkeit ganzjährig
Herkunft SHI
Hersteller Bäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 18 – 25 S

GERSTENBROT

Eine zwergische Spezialität ist dieses aus Gersten- und Linsenmehl mit Bierhefe gebackene Brot, das sich in feuchten Stollen sehr lange hält und auch trocken noch in die Suppe oder den Eintopf gebrockt wird. Angeblich tragen bereits die Stelen von Xorlosch ein Rezept, und aus den Geschichten der Angroschim über entbehrungsreiche Kriegsmärsche und tagelange Arbeitsmühen ist das klumpige, aber nahrhafte Brot nicht wegzudenken.

GERSTENBROT

Verfügbarkeit ganzjährig
Herkunft ZWE
Hersteller Bäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 5 – 8 S

KOSCHER PRINTEP

Dieses Gebäck, in seinem Heimatland auch 'Gebildbrot' genannt, ist vermutlich von Koscher Menschen und Hügelzwergen gemeinsam entwickelt worden: Im Grunde handelt es sich um einen Teig aus Weizenmehl, Greifenfurter Rübensirup und diversen Gewürzen wie Zimt, Muskat, Nelken und Arangenschale mit Pottasche als Triebmittel, die in kupfernen Bildformen zwergischer Fertigung gebacken werden und daher stets eine Symbolgestalt haben – von gekrönten Häuptern über Tiere bis zu Sternbildern. Die Printen gehen beim Backen nur wenig auf und nehmen daher das Bild der Form sehr genau an, als wären sie gedruckt. Dank ihrer Härte behalten sie ihre Gestalt



auch lange Zeit. Dieses Gebäck wird im Koscher Land ganzjährig gebacken, vor allem lässt es sich aber in größeren Mengen vor allem im Ingerimm, wenn die Warenschau nach Angbar lockt, und im Traviamond mit seinem Ritterturnier erwerben.

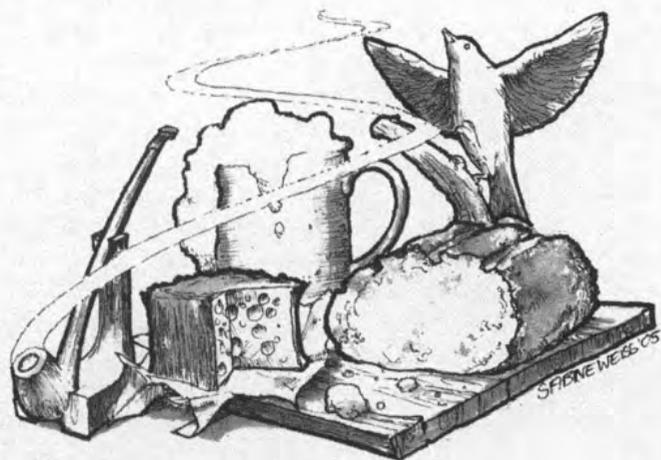
KOSCHER PRINTEP

Verfügbarkeit v.a. ING, TRA
Herkunft GAR (Kosch)
Hersteller Feinbäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 25 – 150 S

in fingergroße Scheibchen geschnitten, werden diese erneut gebacken, bis alle Feuchtigkeit verschwunden ist und nur ein sehr knuspriges, aber dennoch mürbes Backwerk zurückbleibt. Mandelzwieback ist mehrere Jahre haltbar, wenn er sicher vor Stößen und Nässe aufbewahrt wird.

MANDELZWIEBACK

Verfügbarkeit v.a. RON, EFF
Herkunft HOR
Hersteller Feinbäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 30 – 100 S



GEWÜRZKUCHEN

Diese aus dem Bornland stammende Spezialität verwendet neben Roggenmehl vor allem importierte Stoffe, sieht man einmal vom üppig hinzugefügten Honig oder Waldhonig und dem Hirschhornsalz als Triebmittel ab: Die geschmacksbestimmenden Gewürze wie Zimt, Gewürznelken, Piment, Safran und Ingrim wurden vor allem auf Schiffen des Hauses Stoerrebrandt ins Land gebracht. Der fertige Kuchen wird oft mit Meskinnes besprenkelt und dann in Pergament eingewickelt und hält sich so bis zu ein Jahr lang.

Eine Variante ist im nördlichen Mittelreich entstanden und verwendet vor allem Roggenmehl und Weidener Rübenkraut sowie braune oder weiße Kandisbrocken, die sich beim Backen nicht auflösen, aber mürbe werden. Es sind daneben auch andere Namen wie Kräuterkuchen oder Pfefferkuchen verbreitet; dennoch fällt die Würzung bei diesen meist dezenter aus.

GEWÜRZKUCHEN

Verfügbarkeit ganzjährig
Herkunft BOR, WEI
Hersteller Feinbäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 20 – 100 S

ZUCKERBROT

Das südmittelreichische Zuckerbrot gewinnt seinen besonderen Geschmack dadurch, dass es aus Weizenmehl, Zuckersirup und Hefe gebacken wird und dadurch sichtlich stärker aufgeht als sein nördlicheres Gegenstück, der Gewürzkuchen. Ansonsten werden noch einheimische Trockenfrüchte wie almanische Rosinen und garethische Dörrapfel- und Trockenpflaumenstücke verwendet, aber nur wenig exotische Gewürze. Zuckerbrot neigt dazu, schon bald hart zu werden oder, wenn zu feucht transportiert, zu schimmeln. Es ist daher eine heikle Ware und wird am besten gut durchgetrocknet befördert und am Zielort mit Likör oder Zuckerwasser getränkt angeboten, ist dann aber köstlich und gerade als vornehmes Gastgeschenk sehr beliebt.

ZUCKERBROT

Verfügbarkeit EFF, TRA
Herkunft GAR, ALM
Hersteller Feinbäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 30 – 150 S

FRÜCHTEBROT

Das aranische Früchtebrot besteht vor allem aus einem Teig aus weißem Mehl und weißem Rohrzucker, dazu kommen diverse Trockenfrüchte wie Sultaninen und Zibeben, getrocknete Aprikosen und kandierte Arangenschalen, die in hauchfeine Streifen geschnitten und einige Wochen in Weinbrand eingelegt wurden. Zusammen mit Mandelstückchen und Marzipan oder Persipan ergeben die Früchte einen wahrhaft berausenden Geschmack, zumal der Laib nach dem Backen mehrere Wochen oder Monate lang in einem Baumwollbeutel in einer Metalldose aufbewahrt und einmal wöchentlich mit Weinbrand benetzt wird. Dadurch bleibt das Gebäck frisch genug für weite Transportwege, und die Fruchtstreifen im Inneren bilden eine Art Netz, die das Krümeln und Zerbrechen verhindert. In einer Dose mit dem Gesamtgewicht von einem Stein befindet sich ein etwa dreißig Unzen schweres Früchtebrot, so gehaltvoll, dass schon eine Unze eine gute Portion darstellt.

FRÜCHTEBROT

Verfügbarkeit EFF, TSA
Herkunft ARA
Hersteller Feinbäcker; *Kochen*
Preis pro Sack 30 – 100 S

MANDELZWIEBACK

Diese Köstlichkeit ist ein krasser Gegenentwurf zum horasischen Schiffszwieback und besteht aus diversen Schätzen, die die liebfeldische Speisekammer zu bieten hat: Ein Teig aus feinem Weizenmehl, gemahlenden Mandeln und Staubzucker wird mit Mandelmilch gebunden, mit Zimt, Nelken oder Kardamom gewürzt und reichlich Mandeln versetzt, dann in langen, flachen Streifen gebacken. Nach dem Auskühlen



GRÜNKERN

Dem im feuchtkalten Nordwesten wachsenden Dinkel ist nicht immer genügend Wärme und Trockenheit gegönnt, um auf dem Halm auszureifen: Oft muss er schon geschnitten werden, sobald der Sommer vorbeigeht, selbst wenn die Körner noch weich und feucht sind. Um den Schimmel und die Kornfäule fernzuhalten, wird das Getreide danach über Buchenholz oder auch Torffeuern gedarrt, dann gedroschen und enthülst. Dadurch entsteht der nussig schmeckende Grünkern, eine verbreitete graupenähnliche Suppeneinlage oder Basis für Mus und Brei oder Pfannkuchen; für Brot taugt er hingegen nicht mehr.

Wegen dem erheblichen Aufwand bei der Erzeugung liegt Grünkern sehr hoch im Preis. Der Kaufmann kann sich hier vor allem an Geschmack, Geruch und Farbe orientieren: Der beste Grünkern hat die Farbe reifer Oliven und schmeckt und duftet nach Nüssen. Ist er hingegen bräunlich, riecht verbrannt und schmeckt angekokelt, so muss er als minderwertig gelten. Die besten Abnehmer für Grünkern sind Thorwalersiedlungen in der Ferne, aber auch die Völker des noch höheren Nordens. In Alberrnia, Nostria und Andergast haben einige wenige Einwohner ebenfalls Geschmack an ihm gefunden.

GRÜNKERN

Verfügbarkeit	RON, EFF
Herkunft	THO, SVE, RIV
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	4 – 10 S

MALZ

Unter diesem Namen kennt man Korn, das erst zum Keimen gebracht wird, bevor die Keime durch Trocknen wieder abgetötet werden. Zu Malz wird vor allem Gerste verarbeitet, aber auch Weizen und Dinkel. Gemälzt wird vor allem in Bäckereien, Brauereien und Brennereien. Dafür wird das Korn eine halbe Woche lang gewässert und dann so ausgebreitet, dass es die zum Keimen zuträgliche Wärme hat. Es sollte feucht, aber nicht nass gehalten werden, und nach knapp zwei Wochen sollte sich das Mehl im Korn zu Zucker verwandelt haben. Die Keimung darf nur dauern, bis die feinen Wurzeln die Länge des Kornes erreicht haben, dann bricht man sie durch das Darren ab, ehe die ersten feinen Blattkeime die Hülle des Kornes aufplatzen lassen. Eine Darre ist im Grunde ein gelochtes Blech oder großes Drahtsieb, das stabil in einem Darr-Ofen über einem Feuer gelagert werden kann. Je nach der dabei verwendeten Hitze und Darrdauer ist das Malz goldgelb oder mittel- bis dunkelbraun. Nun ist das Malz gut lagerfähig.

Da hohe Temperaturen den Keimvorgang unberechenbar machen, wird vor allem im Winter einige Zeit nach der Ernte gemälzt. Viele größere Dörfer und Landstädte haben für den örtlichen Bedarf Malzhäuser: lange Gebäude mit eigenen Zisternen oder Wassergruben zum Einweichen an einem Ende, großen Keimböden mit Blasebälgen für die Belüftung in der langen Mitte und einem geräumigen Darr-Ofen am anderen Ende. Malzhäuser können den im Winter sonst wenig beschäftigten Landarbeitern eine Anstellung bieten, denn um das wertvolle Getreide beim Mälzen nicht zu verderben, ist gerade beim Darren stete Aufsicht und häufiges Bewegen, Besprenkeln mit Wasser und vieles andere nötig.

Das beim Darrfeuer verwendete Brennmaterial prägt den Malzgeruch mit, so etwa der unverwechselbare Torffeuergeschmack der Dinkelmalze aus Waskir. Die Zubereitung des Malzes prägt in erheblichem Maße den Geschmack von Bier und Kornbrand. Ein hochwertiges Malz besteht aus vollen, runden und glatten Körnern mit dünner Schale, die aromatisch süß duften und schmecken. Malz ist eine sehr wichtige Handelsware, die vor allem von Brauern gekauft wird, deren eigene Malzfertigung nicht reicht, aber auch von Apothekern, Zuckerbäckern und anderen, die die Süße des Malzes gebrauchen können. Als Faustregel kann gelten: Ein Sack Gerstenmalz ergibt drei Fass eines ordentlichen Schankbieres.

Im Handel werden verschiedene Malzsorten unterschieden, wobei zu bedenken ist, dass fast jeder Brauer sein eigenes Grundmalz herstellt und fremdes Malz nur hinkauft, um sein Bier durch dessen charakteristischen Geschmack abzurunden. Das überörtlich gehandelte Malz ist daher fast immer zu kräftig und dunkel, um pur gebraut zu werden. Einige gängige Arten sind:

☉ **Ferdoker Malz** ist vergleichsweise hell und farbschwach, da es sehr schonend und langsam auf kleinem Feuer gedarrt wird, daher ist es auch mild bis blass im Geschmack. Es stellt gerade wegen dieser Neutralität die Grundlage des berühmten hopfenbetonten *Hellen Ferdoker Gerstenbräu* dar und ist auch in anderen Brauorten als Beimengung beliebt, um vom guten Ruf des 'Ferdokers' zu profitieren. (Preis 10 – 30 S pro Sack)

☉ **Greifenfurter Malz** ist ein geschmacklich mildwürziges Malz von intensiver rotgoldener Farbe. Es prägt das aus der Markgrafschaft Greifenfurt stammende *Eslamrodener Eslamsbräu* und wird auch als färbende Zutat bei anderen Bieren genutzt. (Preis 12 – 30 S pro Sack)

☉ **Honigmalz** ist ein auf vollen, süßen Karamellgeschmack gerichtetes Malz von kräftiger Bernsteinfarbe. Für sich allein verwendet würde kaum Alkohol entstehen und das Bier flach und zuckrig schmecken. (Preis 20 – 60 S pro Sack)

☉ **Rauchmalz** zeichnet sich durch einen sehr rauen, geräucherten Geschmack aus und wird in der Regel nur in kleinen Mengen (bis zu einem Zwanzigstel) der Braumaische zugesetzt, um eine kräftige Geschmacknote zu liefern. (Preis 8 – 25 S pro Sack)

☉ **Schwarzmalz** ist ein durch sehr langes Rösten auf kleiner Flamme extrem dunkles, aber kaum rauchiges Malz, das zum Tönen einer zu hellen Biermaische gebraucht wird. Alleine verwendet, gärt es viel zu schwach. (Preis 10 – 30 S pro Sack)

☉ **Luftmalz** ist solches, das nur unter freiem Himmel im warmen Sonnenlicht getrocknet wurde und keinerlei Rauchroma hat. Es ist wegen der wetterabhängigen Herstellung recht teuer und wird nur eingesetzt, wenn eine größere Menge anderen Malzes 'gerettet' werden muss: Es dient zum 'Verdünnen' von Malz, das für den gewünschten Biergeschmack zu stark gedarrt wurde. (Preis 15 – 45 S pro Sack)

☉ **Weizenmalz** ist ein mittelstark gedarrtes, ungeräuchertes Malz aus Weizenkörnern, das der geschmacklichen Variation der verbreiteteren Gerstenbiere dient. Sowohl das *Horasreich* als auch *Aranien* sind wichtige Lieferanten. (Preis 30 – 60 S pro Sack)

MALZ

Verfügbarkeit	v.a. TSA
Herkunft	ZWE, GAR, ARA, HOR (Weizenmalz)
Hersteller	Bauern; <i>Kochen, Brauer</i>
Preis pro Sack	variabel (s.o.)



GEMÜSE

Einer der wichtigsten praktischen Unterschiede bei der Beschreibung von Nahrungspflanzen ist der zwischen *Gartengemüse* und *Feldgemüse*: Dabei geht es nicht um verschiedene Pflanzenarten, sondern um die Art und Weise ihres Anbaus:

Gartengemüse wird von Kleinbauern und Landarbeitern, Bürgern und Handwerkern in ihren kleinen Gärten hinter der Hütte oder hinter dem Stadthaus angebaut, in einer Menge, die vor allem dazu geeignet ist, sie selbst und ihre Familie zu ernähren und den Überschuss auf dem nächsten Markt zu verkaufen oder gegen andere Güter einzutauschen. Daraus ergibt sich natürlich auch das Fehlen eines überregionalen Handels mit diesem Gemüse: Es wäre einfach zu aufwändig und damit kostspielig, wenn ein Händler Dutzende von Erzeugern aufsuchen müsste und doch kaum wüsste, ob sie ihm etwas verkaufen können.

Im fernerem Handel geht es daher eigentlich nur um **Feldgemüse**, das wie Getreide auf einem großen Acker angebaut wird und deshalb zur Erntezeit in so großen Mengen zur Verfügung steht, dass es auch exportiert werden kann. Doch nicht alle Gemüsesorten eignen sich für diesen Anbau, und so manche sind auch im reifen Zustand zu empfindlich, um weiter als bis zum nächstgelegenen Markt transportiert zu werden: So wird etwa in vielen Gegenden Mittelaventuriens Salat und Spinat angebaut, in der Goldenen Au rund um Gareth sogar teilweise auf weiten Feldern, doch werden die reifen Pflanzen nur binnen weniger Stunden einige Meilen weit in die Reichshauptstadt gebracht, da sie sie alle anderen Orte nur welk oder voller fauliger Druckstellen erreichen würden. Allgemein gilt, dass nur jene Gemüsesorten fernhandelsfähig sind, die nicht zu viel Feuchtigkeit enthalten, sondern eher trockener Natur sind. Dazu kommen jene, die durch Trocknen oder eine andere Behandlung haltbar gemacht wurden. Im folgenden Text werden daher nur solche Gemüsearten beschrieben, die über größere Strecken gehandelt werden.

KOHL

Kraut oder Kohl ist (neben Rüben) das wohl verbreitetste Feldgemüse in ganz Aventurien. Es bildet als Eintopf oder Salat neben Brot die Hauptnahrung des einfachen Volkes, auch wenn der Kohl dafür berüchtigt ist, den Leib aufzutreiben und ihn windig zu machen.

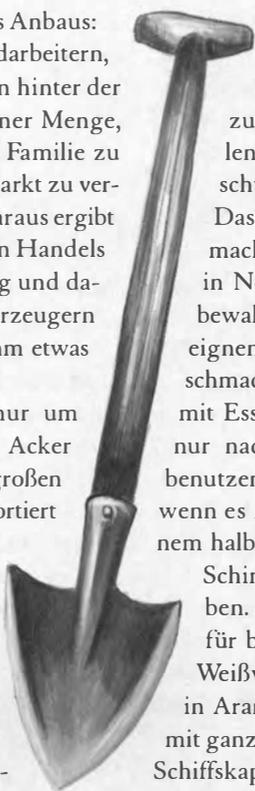
Der **Weißkohl** hat recht helle Blätter, die mal glatt, mal stark gekraust sind. Seine Köpfe sind entweder kugelförmig oder abgeflacht oder im Gegenteil spitzkegelig. Der geschmackliche Unterschied ist sehr gering und spielt im Handel praktisch keine Rolle: Kohl ist so sehr eine typische Bauernspeise, dass kein Patrizier oder Adliger auf die Idee käme, ihm viel Aufmerksamkeit zu schenken oder einen teuer aus anderen Regionen importierten Weißkohl dem anders geformten einheimischen vorzuziehen.

Als **Sommerkohl** (der zwischen Tsa und Peraine gesät wurde) ist der Weißkohl bereits im Rondra oder Efferd reif, er sollte im Herbst geerntet und bis zum Winter verbraucht werden. Der Winterkohl wird im Praios oder Rondra gesät und im späten Frühling geerntet. Letzterer eignet sich aber auch gut für Trans-

port und Lagerung über den Winter: Kohl ist gut haltbar, nur die schönsten Stücke werden jedoch als ganzer Kopf gelagert und gehandelt, alle übrigen werden in der Regel geschnitten und gesalzen zu Sauerkraut verarbeitet.

Guter Kohl wächst vor allem in eher nassen Jahren. Er verlangt ein gutes und fettes Erdreich, das zugleich aber locker und mürbe sein muss. Auch wollen alle Kohlarten gute Düngung und bleiben klein und schwächlich, wenn sie nicht genug Mist bekommen.

Das kleingeschnittene und mit Salz in Fässern eingemachte Sauerkraut bildet einen wichtigen Handelsartikel in Nord- und Mittelaventurien. Es muss vor Luftzutritt bewahrt und mit Brühe bedeckt bleiben; Weißweinfässer eignen sich hierzu am besten. Man entfernt den Holzgeschmack aus den Fässern durch Einwässern und Einreiben mit Essig oder Sauerteig und sollte alte Fässer nicht, oder nur nach gutem Ausbrühen und langem Lüften wieder benutzen. Sauerkraut ist ein Jahr und länger haltbar, auch wenn es mit den Monaten immer schärfer wird und nach einem halben Jahr erst wieder gewässert werden muss. Wenn es Schimmel bildet oder Blasen wirft, ist es jedoch verdorben. Billiges Kraut besteht nur aus Kohl und Salzwasser, für besseres und teureres Kraut werden Apfelmöste oder Weißwein, Nüsse, Kümmel oder Wacholder hinzugefügt; in Aranen kennt man auch den sehr scharfen Pfefferkohl mit ganzen Schoten. Sowohl Krämer und Gastwirte wie auch Schiffskapitäne, Kastellane und Garnisonshauptleute nehmen viel Sauerkraut ab, da es für Flotte und Heer einen nützlichen Proviant darstellt.



KOHL

Sommer-Kopfkohl

Verfügbarkeit	EFF, TRA
Herkunft	ALB, GAR, ALM, HOR, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis	1 – 3 S pro Sack

Winter-Kopfkohl

Verfügbarkeit	PER, ING
Herkunft	ALB, AND, WEI, BOR, ZWE, GAR, ALM, HOR, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis	1 – 3 S pro Sack

einfaches Sauerkraut

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ALB, AND, WEI, BOR, ZWE, GAR, ALM, HOR, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis	2 – 4 S pro Fass

edleres Sauerkraut

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ALB, GAR, ALM, HOR, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis	4 – 20 S pro Fass



BAUERNKOHLE

Diese Pflanze wird oft auch **Grünkohl** genannt, obgleich sie bei weitem nicht der einzige grüne Kohl ist, ebenso auch **Eiskohl** oder **Ifrnskohl**. Von den meisten anderen Sorten unterscheidet sie sich darin, dass sie keinen Kopf bildet, sondern als ein offenes Büschel krauser Blätter wächst. Bauernkohl ist dafür bekannt, auch noch in Regionen zu wachsen, die für alle anderen Gemüse zu kalt und nass sind: Kein anderes Gemüse ist so resistent gegen das schlechte Wetter der nördlichen Landschaften. Zudem gedeiht es gerade in der kalten Jahreszeit und ist daher noch im ausgehenden Winter und beginnenden Frühling verfügbar, wenn die Felder sonst eher kahl sind. Es ist sogar bekannt, dass Bauernkohl milder und süßer und damit erst wirklich genießbar wird, wenn er vom Frost des Winters auf dem Feld gefroren wurde. Gegen Kohlräupen, Kohlmotten und andere Schädlinge des Kohls ist diese urtümliche Sorte weitgehend unempfindlich.

Bauernkohl wird geerntet, wenn er leicht bräunlich ist, und nimmt bei der Zubereitung oft eine stark braune Farbe an, die recht gewöhnungsbedürftig ist. Meist wird der Kohl mit Räucherwurst oder Räucherspeck zusammen mehrere Stunden geschmort und dann mit gekochten und gestampften Rüben oder Kartoffeln vermischt. In Thorwal wird auch gerne Bauernkohlmus mit Dörrobst und Rübensirup gegessen.

Für den Fernhandel wird Bauernkohl in der Regel geschnitten und gesäuert, da er frisch kaum eine Woche nach der Ernte haltbar ist: Die Bauern wissen ihn zwar auch in kalten Erdlöchern unter Schichten aus Moos oder Stroh aufzubewahren, doch taugt das natürlich nicht zur Beförderung. Für nordwestliche Seefahrer, vor allem also Thorwaler, ist diese Art von Sauerkohl ein wichtiger Bestandteil der Bordverpflegung und ziemlich das einzige Grüngemüse, das ihnen auf ihren Fahrten zur Verfügung steht.

SAURER BAUERNKOHLE

Verfügbarkeit HES, FIR, TSA
Herkunft THO, SVE, RIV, ALB
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Fass 5 – 15 S

PURPURKOHLE

Diese besondere Kohlsorte ist an ihrer violetten Farbe sofort zu erkennen und erfreut sich aufgrund dieser außergewöhnlichen Färbung auch großer Beliebtheit bei Patriziern und Adligen, denen gewöhnlicher Kohl viel zu trivial ist. Der delikate, süßliche Geschmack des Purpurkohls macht ihn auch für die feine Tafel geeignet, etwa als Beigabe zu Wildbret und Geflügel. Köchen ist schon vor geraumer Zeit aufgefallen, dass man je nach exakter Würzung des Krautes auch die Farbe deutlich verändern kann: Um ein eher rotes Gemüse zu erhalten, muss man Wein oder säuerlichen Apfelsaft begeben, während das Zufügen von Zucker und etwas Pottasche den Kohl kräftig blau tont.

Purpurkohl wurde zuerst im Lieblichen Feld kultiviert, heute baut man ihn aber auch weiter nördlich an. Er braucht bessere Böden und mehr Düngung als andere Kohlsorten, ist aber auch recht widerstandsfähig, und die glattblättrigen, festen Köpfe lassen sich in Mieten oder Kellern gut über

den Winter lagern. Gehandelt werden vor allem die Köpfe, da eine Haltbarmachung durch Säuern zwar möglich ist, oft aber nicht den geschmacklichen Wünschen des Käufers entspricht. Von Zeit zu Zeit wird jedoch auch derart konservierter Purpurkohl angeboten, der dann "nach Art des Hofkoches zu Vinsalt" oder eines anderen berühmten Hofes gemacht sein soll.

(Auch Alchimisten zählen übrigens zu den Abnehmern für Purpurkohl, das der Sud durch einen Farbumschlag anzeigt, ob eine unbekannte Flüssigkeit eine Säure oder eine Lauge ist.)

PURPURKOHLE

als Köpfe

Verfügbarkeit v.a. BOR, HES
Herkunft HOR, ALM, GAR, ARA
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis 2 – 6 S pro Sack

als Fasskohl

Verfügbarkeit v.a. HES, FIR
Herkunft HOR, ALM, GAR, ARA
Hersteller Bauern; *Kochen*
Preis 4 – 12 S pro Fass

SHATAKWURZ

Shataksträucher sind hohe, farnartige Gewächse, die auf riesigen Feldern um die Städte des Südens herum angebaut werden, um die Bevölkerung zu ernähren. Die Wurzeln sind reif, wenn die Blätter gelb werden und abfallen. Die durchschnittliche Größe einer Shatakwurzel beträgt etwa zwei Spann. Eine längere Reifezeit führt zwar zu Exemplaren von bis zu einem Schritt Höhe, diese haben jedoch eine recht holzige Konsistenz.

Die schwarzviolett schimmernde Wurzel ist vielfältig verwendbar: Sie wird roh gegessen, zu Mus gekocht, aber auch getrocknet, gemahlen und als Fladen gebacken. Sie hat einen leicht süßlichen Bittermandelgeschmack und enthält eine geringe Menge Giftstoffe, die bei regelmäßigem Genuss der ungekochten Pflanze zu schweren Erkrankungen führen können. Da die Shatakwurzel aber oft das einzige Nahrungsmittel ist, das sich die Armen im Süden leisten können, bleibt ihnen oft nur die Wahl, ihre Lebenserwartung um zehn bis fünfzehn Jahre zu verkürzen oder innerhalb einiger Wochen zu verhungern.

Es heißt, diese Pflanze würde auch im Gildenland in großen Mengen angebaut, um die dortigen Menschenmassen zu speisen, und sei dort unter dem Namen Cassave bekannt, doch könnte dies auch ein Missverständnis sein – denn es handelt sich um eine eher billige Pflanze, die noch kein Gildenlandfahrer zurück nach Aventurien gebracht hat, um sie mit der gleichfalls billigen Shatakwurzel zu vergleichen.

Gehandelt werden die Wurzeln vor allem im Süden und von den Pflanzungen in die Städte verkauft, mitunter auch zwischen den südlichen Ländern, um lokale Ernteauffälle zu kompensieren. Im Norden sind sie eher unbekannt und nicht gerade gesucht.



SHATAKWURZ

Verfügbarkeit	v.a. RON bis TRA
Herkunft	BRA, ALA, CHA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	1 – 3 S

RÜBEN

Als Rüben bezeichnet man allgemein die dicken, runden, spitz zulaufenden fleischigen Wurzeln mancher Gewächse. Die Peraine-Kirche lehrt, dass diese Pflanzen gar nicht allesamt engverwandt seien, doch für den Handel spielt das keine große Rolle. Im Einzelnen kennt man die große **Steckrübe**, die purpurfleischige **Rote Rübe**, die hellere **Mohrrübe**, den scharfen **Rettich**, die Hirschrübe oder **Pastinake**, die arnische **Baburiner Rübe** und noch einige andere lokale Sorten. Die Stängel und Blätter der meisten Rübensorten sind nicht lagerfähig, können aber als *Rübstiel* zu *Stielmus* gekocht werden.

Rüben sind Hackfrüchte, das heißt, dass man aufgrund ihres sehr langsamen Wachstums den Ackerboden regelmäßig mit der Hacke bearbeiten muss, damit sie nicht von Unkraut überwuchert und ihrer Kraft beraubt werden. Diese Arbeit ist mühsam, führt aber auch zu deutlich besserem Ertrag.

mit der Hand zu ernten, wenn sie etwa aus dem Boden ragen, bei den Zuckerrüben aber verfärbt sich alles grün, was aus dem Erdreich ragt und lässt sich nicht mehr für die Zuckergewinnung nutzen. Damit sie möglichst viel Süße bringt, wird die Zuckerrübe möglichst knapp vor dem ersten Frost geerntet. Auch die anderen Rüben werden im spätem Herbst geerntet und dann zur Lagerung eingemietet: Eine Miete ist eine Kiste oder Grube, manchmal auch einfach ein Haufen, in dem die Rüben zusammen mit Torf, Sand und Stroh sicher vor Licht und Kälte aufbewahrt werden und dadurch ohne Schädigung überwintern können. Rübenmieten auf dem Feld, abseits des bäuerlichen Hofes, sind natürlich immer von Diebstahl bedroht. Rüben sind sowohl als Nahrung für Menschen wie auch als Futter für das Vieh eine wichtige Handelsware und werden in großer Stückzahl befördert, um regionale Knappheiten und Überschüsse auszugleichen. Auch die Heere Aventuriens werden oft mit Rüben gespeist.

RÜBEN

Verfügbarkeit	v.a. EFF bis PHE
Herkunft	ALM, GAR, ALB, ZWE, WEI, AND, THO, SVE, RIV, BOR
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	1 – 3 S



Unter den verschiedenen Rübensorten sind die Steckrüben die größten, doch sind diese nicht allzu wohlschmeckend. Auf der anderen Seite nehmen sie gerade deshalb schnell den Geschmack der Lebensmittel an, mit denen sie zusammengekocht werden. In Notzeiten werden sie daher oft verwendet, um das wenige sonstige Gemüse, Obst oder gar Fleisch zu verlängern: Während der orkischen Belagerung Greifenfurts wurden in den städtischen Armen- und Flüchtlingsküchen fünf Stein Steckrüben auf eine Handvoll Blattgrüne und ein paar Unzen Räucherspeck gerechnet, um eine Suppe zu kochen. Ähnlich sollen die Verhältnisse in Beilunk sein.

Zuckerrüben wachsen vor allem im Weidener und Greifenfurter Land und werden dort zur Herstellung von Zucker und Rübensirup genutzt, sie sollen durch eine wundersame Gunst der Göttin Peraine einst aus der gewöhnlichen Runkelrübe entstanden sein. Gute Zuckerrüben müssen möglichst ganz im Boden wachsen, anders als sonstige Rüben: Jene sind leichter

KÜRBISSE

Der Kürbis, auch Flaschenapfel genannt, wächst an Pflanzen, die denen der gewöhnlichen Gurke sehr ähnlich sehen. Die Früchte aber sind weit größer und meist kugelig und im vollreifen Zustand mit einer harten Schale versehen. Es gibt auch gewisse Mischformen wie den im Lieblichen Feld beliebt Gurkenkürbis, der länglich und grün wie eine Gurke ist, aber einige Stein schwer und mehrere Spann lang werden kann. Er wird jung gegessen, wenn die Schale noch weich ist. Allgemein sind die Formen und Größen der Kürbisse nicht weniger vielfältig als die der Hunde (oder der Rüben): Sie können kugelförmig, länglich, birnenförmig, kreiselförmig, eiförmig, gerippt oder abgeflacht sein, dazu grün, weiß, gelb oder rot, gestreift, marmoriert, gescheckt oder gesprenkelt. Auch ihre Größe hängt eher davon ab, wie gut der Boden ist und wie viel Mist sie bekommen als von der Unterart. In Aventurien ist



keine Nutzpflanze bekannt, die größere Früchte trägt als der Kürbis.

Alle Kürbisse sind frostempfindlich und gedeihen daher nur in warmen Regionen. Meist werden die Samen im Peraine in Pflanzkübel gesät und dann im späten Ingerimm oder frühen Rahja die Erdballen komplett mit Wurzeln und Trieben auf ein möglichst sonniges und wasserreiches Feld verpflanzt. Am besten lassen sich Kürbisse auf Kompostbeeten anbauen, für größere Flächen muss vor dem Pflanzen sehr viel Mist in den lockeren Boden eingegraben werden. Die früheste Verzehrreife ist erreicht, wenn sich die Blüte leicht von der Frucht lösen lässt; die Schale ist dann noch weich und die Kerne haben sich noch nicht gebildet.

Als Gemüse wird das würzige Fruchtfleisch der Kürbisse gekocht, gebraten oder gebacken, manche sehr hartschaligen Arten werden aber auch ausgehöhlt, getrocknet und dann als Wasserbehälter verwendet, die sogenannten *Kalebassen*. Manche Sorten mit mildem Fleisch werden gerade in Aranien auch wie Obst getrocknet oder kandiert. Frühreif und weichschalig geerntete Kürbisse werden frisch als Salat gegessen oder eingelegt. Aus den Kernen des Kürbisses lässt sich ein sehr feines Öl pressen und allerlei Knabber- und Naschwerk herstellen.

Kürbisse können durchaus gelagert und transportiert werden, doch man muss darauf achten, dass sie schon so reif und die Schalen so hart sind, dass sie keine Druckstellen bekommen, die dann schnell faulig würden. Die beste, aber auch aufwändigste Methode besteht darin, sie einzeln in Netzen aufzuhängen.

KÜRBISSE

Verfügbarkeit	PRA bis EFF
Herkunft	ARA, GAR, ALB, ALM, HOR
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	1 – 3 S

БОНПЕП

Ohne Zweifel die verbreitetsten Hülsenfrüchte sind die Bohnen, deren verschiedene Arten in ganz Aventurien außerhalb der Eisgebiete gedeihen: Es gibt kälteresistente Bohnensorten in Thorwal ebenso wie einheimische Bohnen auf den Waldinseln, die Sonnenglut und feuchter Luft trotzen können. Die Hülsen der Bohnen sind lang und vage säbelförmig, die Bohnkerne haben ungefähr die Form einer Niere oder Kugel. Bohnen sind ein sehr nützliche Gewächs, denn das Grün taugt als Schweinefutter, die Bohnen aber geben im Sommer und Herbst frische Nahrung, während sie im Winter und Frühling als getrocknete oder eingemachte Ware für die Küche verfügbar sind.

Bezüglich des Bodens sind Bohnen nicht allzu anspruchsvoll und bedürfen keiner starken Düngung: Zwar mangelt es ihnen auf zu kargen Böden an Früchten, doch bei zu viel Mist wuchert nur das Grün, ohne dass sich die Schoten mehren. Für ein gutes Gedeihen ist ein mittelmäßiger Sandboden am ratsamsten. Auch müssen Bohnenpflanzen hoch ranken können, so dass man ihnen entweder einzelnen Rankstangen oder ganze geflochtene Lauben bietet, die sie dann mit ihrem Grün bedecken. In vielen wärmeren Regionen sind solche Lauben als Teil des Garten im Sommer sehr verbreitet, da sie Schatten bieten und mit den weißen, gelben oder roten Blüten sehr

schmuck aussehen. Doch Winter vernichtet jedoch in jedem Jahr die Bohnenpflanzen und lässt nur das Gerüst zurück.

Bohnen werden den Sommer über durchgehend jung geerntet und als grünes Gemüse frisch gegessen; doch einige lässt man auch so weit auswachsen, dass man im Herbst die Kerne aus ihren Schoten dreschen kann. Sie werden dann getrocknet und die blassweißen Trockenbohnen sind, vor Feuchtigkeit geschützt, sehr lange haltbar; vor dem Kochen muss man sie aber wenigstens eine Nacht lang in Wasser einweichen.

Daneben gibt es noch die Möglichkeit, die jungen, noch grünen Bohnen nach dem Säubern und Ziehen der Fäden mit Salz in Fässern gerade so einzumachen, wie es auch mit Sauerkraut geschieht; das hält sie saftig und schön grün, so dass man sie selbst im tiefen Winter nahezu wie frisch geerntet essen kann. Bohnen mit Speck sind ein im ganzen mittleren und nördlichen Aventurien verbreitetes Gericht, mancherorts auch mit Dörrobst angereichert.

Sowohl mit getrockneten wie mit gesäuerten Bohnen wird viel Handel getrieben. Dabei werden zwar verschiedene Sorten unterschieden, wie die kleinen weißen, die großen grünen und die mittleren roten Trockenbohnen und die grünen und gelben Sauerbohnen, doch wirkt sich die Sorte nicht wesentlich auf die Beliebtheit oder den Mengenpreis aus. Allein gemischte Ware, bei der verschiedene Sorten nicht ordentlich getrennt wurden, verkauft sich stets zu einem niedrigeren Preis.

БОНПЕП

getrocknet	
Verfügbarkeit	v.a. TRA, BOR
Herkunft	ALB, GAR, WEI, ALM, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis	1 – 3 S pro Sack

gesäuert	
Verfügbarkeit	RAH bis EFF
Herkunft	ALB, GAR, WEI, ALM, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis	2 – 4 S pro Fass

ERBSEI

Die Blätter der Erbsenpflanze sind bläulich oder efferdgrün, doch ansonsten sind die Pflanzen denen der Bohne nicht gerade unähnlich, so wie die Kirche der Peraine auch von einer engen Verwandtschaft ausgeht. Erbsen sind im Geschmack milder und süßer als Bohnen und zudem weit besser verdaulich, so dass sie allgemein angesehener sind und auch auf der Tafel des Bürgertums ihren Platz finden.

Erbsen gedeihen am besten auf einem leichten Lehmboden, kommen aber auf den allermeisten Böden zurecht, solange sie nicht zu sauer oder zu trocken sind. Sie werden in den nördlichen Gegenden oft schon im späten Herbst ausgesät und gedeihen ab dem ersten Frühling, im Süden reicht eine Aussaat im Tsa.

Wenn nun die Erbsen zu keimen beginnen, so sind sie in besonderem Maße den Nachstellungen des Sperlings ausgesetzt. Dieser kecke Vogel frisst nicht allein die jungen Pflänzlein ab, sondern reißt sie auch mit der Saaterbse ganz heraus und frisst diese ebenfalls. Daher ist es sehr ratsam, eine Erbsenfeld mit



Stöcken zu umgeben und eine leichtes Netz aus dünnen Fäden darüber zu spannen, an dessen Knoten auch noch Stoffstreifen oder Federn eingeknüpft sind. Die Bewegung im Wind schreckt zumindest einige Sperlinge ab und hält die Verluste geringer. In Araniern werden auch Katzen in die Erbsenfelder gesetzt, um dort Schädlinge zu jagen.

Im Rahja muss der Boden zwischen den Pflanzen gut gehackt werden, um das Unkraut zu entfernen. Ab dem Praios ist es dann soweit, dass die ersten Erbsenschoten (noch zart und zuckrig) geerntet werden können. Etwa die Hälfte der Ernte wird üblicherweise im Sommer direkt verzehrt, der Rest für später hängen gelassen: Da Erbsenpflanzen ohnehin den Winter nicht überleben, werden sie bei der letzten Ernte im Travia in der Regel ganz herausgerissen und an einen luftigen Ort zum Trocknen aufgehängt. Nach ein paar Wochen sind sie so fest, dass man die Erbsen aus ihren Schoten dreschen kann. Das übrigbleibende Erbsstroh ist als Viehfutter sehr vorteilhaft.

Getrocknet sind Erbsen sehr lange haltbar, sie müssen aber ebenso wie Trockenbohnen lange gewässert werden, ehe man sie kochen kann. In weiten Teilen Aventuriens stellen Erbsen eine grundlegende Zutat jeden Gemüseintopfs dar. Allgemein wird zwischen grünen und gelben Erbsen unterschieden, wobei erstere würziger und frischer im Geschmack sind, letztere milder und voller. Gemahlen ergeben Trockenerbsen ein sehr gutes und gesundes Nährmehl, das zum Binden und Dicken von Suppen, aber auch zum Strecken des Brotmehls bewendet wird.

Trockenerbsen werden zudem auch als hochwertiges Kraftfutter für Pferde verwendet, oft mit Haferkörnern gemischt. Auch hier macht sich sehr vorteilhaft bemerkbar, dass Erbsen anders als Bohnen den Leib kaum aufblähen und nicht windreich machen. Die Nachfrage von Gestüten, Kutsch- und Botendiensten, Wegherbergen und natürlich der bewaffneten Reiterei nach Erbsen darf daher nicht unterschätzt werden.

ERBSEN (GETROCKNET)

Verfügbarkeit	v.a. RON bis TRA
Herkunft	HOR, ALM, GAR, ALB, WEI, SVE, ARA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	4 – 18 S

LINSEN

Das südländische Gegenstück zur Erbse ist in Bedeutung und Nutzen die Linse, die zuerst wohl von den Tulamiden angebaut wurde. Auch sie ist eine Hülsenfrucht und teilt daher die Merkmale der Bohnen und Erbsen. In der Form sind Linsen abgeplattet, ihre Farbe reicht von gelb und braun über grün bis zu einem hellen Rot.

Der Ackerboden für Linsen muss sandiger und locker sein als für die übrigen Hülsenfrüchte, auch benötigt sie weniger Wasser; alles Gründe, die ihre Beliebtheit in den südöstlichen Ländern erklären. Ist der Boden zu fett, so bilden sie viel Kraut, aber wenig Früchte, auch kommt das Unkraut viel zu heftig empor. Linsen bedürfen in besonderem Maße der regelmäßigen Pflege, indem man mit der Hacke alles unerwünschte Kraut zwischen ihnen entfernt. Wie Erbsen werden sie teils frisch geerntet und verzehrt, teils an der Pflanze getrocknet und gedroschen. Da sie kleiner als Erbsen und Bohnen sind,

kommen sie mit einer kürzeren Einweichzeit und weniger Einweichwasser aus, was ebenfalls ihre relative Beliebtheit bei den Tulamiden erklärt.

Der Geschmack der Linsen ist sehr herb und erdig, was nicht jedermanns Sache ist. Auch wird ihnen nachgesagt, besonders stark den Leib aufzutreiben, so dass sie weitgehend auf das einfache Volk und die bewaffneten Scharen beschränkt bleiben, während der Adel sie eher meidet. Um die blähende Wirkung zu mildern, werden Linsen meist mit Essig oder Kümmel gekocht. Bei den Tulamiden werden sie zudem oft sehr abwechslungsreich gewürzt, so dass Linsenspeisen hier manchmal sehr scharf und pfefferig sein können.

Als Viehfutter eignen sich Linsen gut für Schweine, Schafe und Ziegen, auch werden Tauben damit gefüttert. Für Pferde hingegen taugen sie nicht viel, denn die Gefahr einer Blähung oder Kolik ist viel zu groß. Linsenstroh, das beim Dreschen der trockenen Pflanzen übrigbleibt, kann hingegen allgemein gut verfüttert werden.

LINSEN (GETROCKNET)

Verfügbarkeit	v.a. TRA bis HES
Herkunft	ARA, MHA, THA, KHO
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	5 – 15 S

ZWIEBELN

Die Zwiebel gehört zur Familie der Lauchgewächse, die als die besonderen Lieblinge der Göttin Peraine gelten. Von manchen auch Wurzelllauch genannt, ist sie ein sehr verbreitetes Küchenkraut, das in ganz Aventurien südlich der Eiswüsten und Kältesteppen verbreitet ist. Es gibt Zwiebeln von unterschiedlicher Farbe, Größe, Gestalt und Schärfe; runde und glattschalige Zwiebeln von hellgelber Farbe sind allgemein am beliebtesten. Zwiebeln haben einen unverwechselbaren Geschmack und sind seit sehr langer Zeit als Gewürz und Gemüse beliebt, selbst wenn sie den Leib etwas blähen. Alle Wildzwiebelarten sind schlecht verträglich oder rundheraus giftig, und die Existenz der wohlschmeckenden Zuchtzwiebeln gilt manchen als Segnung der Göttin Peraine. Schon den Arbeitern an Basrabuns Bann in ertulamidischer Zeit wurden vor allem Reis und Zwiebeln als Nahrung gegeben, und so finden sich diese Pflanzen auch als mittlerweile vertrocknete Beigaben in den Gräbern der Wächter dieses uralten Monumentes.

Zwiebeln werden roh oder gebraten, gekocht oder gebacken gegessen, dazu als Zwiebelkuchen oder Zwiebelsuppe. Ihr Saft dient dazu, das Fleisch älterer Tiere einzulegen und dadurch zarter zu machen. In vielen Herrschaftsgebieten sehen die örtlichen Gesetze vor, dass die Bauern einen Teil ihrer Abgaben in Zwiebeln entrichten.

Ihre belegten und vermuteten Heilkräfte erklären auch, weshalb Zwiebeln so verbreitet sind. In Honig gekocht helfen sie gegen Husten, roh gegessen sollen sie allerlei Krankheitsdämonen fern- und den Körper stark halten. Der frische Saft einer Zwiebel hilft gegen Mücken-, Bienen- und Wespenstiche; dünne Zwiebelscheiben helfen als Auflage gegen Geschwüre und schlecht heilende Wunden. Die Schalen der Zwiebeln geben einen schönen gelben Farbstoff mit einer glänzenden und lange haltbaren Tönung. Man nutzt ihn zum Färben von Wolle und Baumwolle sowie Leinen.



Am besten gedeihen Zwiebeln in einem guten, schwarzelehmigen, wohl vorbereiteten und gut durchgegrabenen Erdreich, das weder zu trocken noch zu nass sein darf und im Herbst gut gedüngt werden sollte. Im Frühling wird der Dung wieder abgeharkt, gründlich gereicht, bis er feinkrummig ist, und die Steckzwiebeln ausgebracht. Der Anbau von Zwiebeln ist ein stetiger Kampf gegen das Unkraut, und das Feld muss sehr oft gehackt werden. Im Rondra können junge Zwiebeln für die Saat des nächsten Jahres gepflückt werden, während die Zwiebeln für den Küchengebrauch im Efferd und Travia soweit sind. Wenn die Spitzen des Zwiebellauchs welk werden, muss man sie abknicken, damit die Wurzelknollen reifen können und die Pflanze keine Kraft in die Samenbildung steckt. Um die Zwiebeln über den Winter gesund zu halten, muss man sie an einem luftigen und sonnigen Platz sicher vor Regen auf einem Lattenrost trocknen lassen und von den längsten Blättern und Wurzelfäden befreien. Zwiebeln werden in Schnüren und Kränzen zusammengebunden gehandelt, manchmal auch einfach in Säcken verpackt.

Der Handel mit Zwiebeln ist größtenteils lokal und findet auf bäuerlichen Wochenmärkten statt. Hinzu kommt allerdings die Versorgung der Flotten und Heere mit diesem wichtigen Gemüse, die eine erhebliche wirtschaftliche Bedeutung genießt, da Zwiebeln ob ihrer Würze und der gesundheitsfördernden Wirkungen eine große Rolle in der Heeresküche spielen. Die Lieferverträge über Zwiebeln sind deshalb viele Dukaten wert. Der Handel mit sauer eingelegten Zwergzwiebeln spielt dagegen keine bedeutende Rolle.

ZWIEBELN

Verfügbarkeit	v.a. EFF, TRA
Herkunft	überall (außer FIR, GLO, NIV)
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	3 – 18 S

LAUCH

Der Lauch oder Porree ist ebenfalls eine Lieblingspflanze der Peraine und trägt das grün-weiße Gewand ihrer Geweihten. Er ist nicht zuletzt wegen seiner gesundheitsfördernden Wirkung und der Verfügbarkeit im tiefen Winter zu loben, wenn kaum ein anderes Gemüse erntereif ist. Gerade in kalten und nassen Landstrichen gedeiht der Lauch noch annehmbar und versorgt die Bevölkerung mit gesundem Grün. Düngen schadet ihm nicht, doch er ist nicht so sehr darauf angewiesen, und auch an die Art des Bodens stellt er wenig Ansprüche. Während des Wuchses im Sommer ist es allerdings ratsam, die unteren Teile der Pflanze mit Erde vor Fraßschädlingen zu schützen, zudem bleiben die Stängel dann schön weiß.

Auch nach der Reife im Boron kann man Lauch auf dem Felde belassen; oft aber wird er gepflügt und dann in eng gebündelten Garben wieder lose eingepflanzt. Dass hält die Pflanze frisch, ohne dass sie noch viel weiterwächst und an Geschmack und Biss verliert. Lauch wird sowohl an sich als Gemüse mit Speck oder Rahm gegessen wie auch kleingeschnitten als Gewürz an Suppen, Eintöpfe und Schmorfleisch gegeben. Es sei noch erwähnt, dass das rituelle Schlagen mit streifenweise aufgeschnittenen Lauchstangen zu den Ritualen der Peraine-Kirche gehört, um durch diese symbolische Geißelung Krankheitsdämonen aus dem Leib eines Siechen zu vertreiben.

Der in Aventurien gehandelte Lauch stammt vor allem aus den Yaquirlanden und aus dem aranischen Gebiet und wird nicht frisch, sondern stangenweise getrocknet transportiert.

LAUCH

Verfügbarkeit	v.a. BOR bis PHE
Herkunft	HOR, ALM, ARA, MHA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	2 – 12 S

КНОБЛАУЧ

Von Peraines Lauchgewächsen hat der Knoblauch ohne Zweifel den heftigsten und weitreichendsten Geruch, der nicht jedermann gefällt. Da es jedoch eine bewiesene Tatsache ist, dass der Knoblauch allerlei böse Geister, Unholde und Wiedergänger fernhält, ist es niemals ratsam, sich öffentlich über den starken Knoblauchanteil einer Speise zu beschweren, will man sich nicht üblen Verdächtigungen ausgesetzt sehen. Angeblich scheuen sogar Dämonenbündler und Schwarzmagier vor dem Geruch des Knoblauchs zurück.

Knoblauch bedarf keines besonders hergerichteten Bodens, sofern dieser nur locker ist und in trockenen Zeiten etwas befeuchtet wird. Einzelne Zehen werden im Peraine ins Erdreich gesteckt, wo sie dann keimen. Viele meinen, dass der bei zunehmendem Mond gepflanzte Knoblauch besser gedeihe und größere Knollen bilde.

Die Knoblauchknolle ist die Wurzel der Pflanze, die allenfalls einen halben Schritt hoch wird und kleine weiße, sternförmige Blüten hat. Er fordert nicht viel Arbeit, es muss aber im Ingerimm und Rahja das Feld ordentlich gejätet werden, denn der Knoblauch als König der Feldfrüchte duldet kein Unkraut um sich herum. Der Wuchsstand des Knoblauchs in den letzten Rahjtagen hat für die Bauern erhebliche Bedeutung, denn wohl geratener Knoblauch soll den Hof gegen allerlei übles Geschick in den Namenlosen Tagen schützen können, während kümmerliche Pflanzen dazu nicht in der Lage sind, so dass man sich weiterer Schutzmaßnahmen bedienen muss. Wenn gar ein Unwetter die Pflanzen vor oder in den unheimlichen fünf Tagen vernichtet, löst das oft Panik und Entsetzen aus.

Steht der Knoblauch im Praios noch gut, so werden benachbarte Pflanzen miteinander verschlungen oder verknottet, damit die Knollen und nicht das Kraut wachen. Nach dem *Tag der Treue* am 12. Travia werden die Knollen dann geerntet und zum Trocknen in die Herbstsonne gelegt, damit sie alle Feuchtigkeit verlieren und haltbar werden. In manchen Gegenden pflegt man die Knollen auch im Kamin zu räuchern; das macht sie allerdings keimunfähig; die Zehen zum Auspflanzen müssen also anders bewahrt werden.

Allgemein unterscheidet man zwei Arten des Knoblauchs: Der **Feldknoblauch** ist der übliche, der viel Verwendung in der Küche findet, während der etwas mildere **Waldknoblauch** in schattigen Auen und Auwäldern gedeiht. Im Handel spielt er kaum eine Rolle, soll aber wohl der einzige sein, den Leute mit elfischem Blut ertragen können. In manchen Regionen wird Halbfelfen daher geraten, Waldknoblauch mit sich zu führen, den sie angesichts von Misstrauen verzehren können, um Gerüchte über Flüche und böse Magie zu widerlegen, die ihnen von den Bauern angehängt werden.



Der Anbau des Knoblauchs wird in den Yaquirlanden und bei den Tulamiden sehr intensiv betrieben, wo man ihn nicht nur als Gewürz, sondern auch roh isst. Manche essen ihn das ganze Jahr über mit Weißbrot und Olivenöl als ein schützendes Mittel gegen Krankheiten und Gebrechen aller Art. Im Frühling werden auch seine zarten ersten Blätter als Salat gegessen. Die Kraft des Knoblauchs ist so stark, dass das Fleisch eines Tieres seinen Geschmack annimmt, wenn man ihn vor dem Schlachten dem letzten Futter beimengt.

In die Äste eines Baumes gehängt, sollen Knoblauchknollen auch Schädlinge wie fruchtfressende Stare fernhalten. Wenn man zu Füßen eines Rosenstocks Knoblauch anpflanzt, soll das seltsamerweise den Rosenduft verstärken und verbessern; diese Beobachtung wurde unabhängig in Belhanka, Drôl, Punin und Zorgan gemacht.

All diese nützlichen Eigenschaften erklären auch, weshalb es aus den Ländern an Yaquir, Mhanadi und Barun-Ulah einen regen Knoblauchhandel nach Norden und Süden gibt. Auch in Ländern, in denen er nicht gedeiht, sondern importiert werden muss, ist der Knoblauch ein beliebtes Gewürz geworden – er prägt so manches thorsalische und bornische Gericht, aber auch die bekannten Tralloper Krachwürste. Zum Bannen böser Einflüsse werden vielerorts Knoblauchzöpfe oder -kränze an die Fenster gehängt.

КНОБЛАУЧ

Verfügbarkeit v.a. BOR

Herkunft HOR, ALM, ARA, MHA

Hersteller Bauern; *Ackerbau*

Preis pro Sack 2 – 12 S

HOPFEN

Der wilde Hopfen gedeiht in Auwäldern des ganzen mittleren Aventurien als hanfähnliche Rankpflanze. Mitunter gilt sie gar als Schädling, denn wild wuchernd vermag sie nützliche Bäume bis hin zur mächtigen Eiche zu erwürgen; zudem ist das weit verzweigte Wurzelwerk sehr schwer zu entfernen.

Aus der Wurzel sprießen im Frühling, etwa im Tsamond, viele kleine grüne Sprossen, die wie Spargel als Gemüse gegessen werden können, solange sie kaum länger als ein Spann sind. Danach sind sie zu bitter und faserig. Beim Weiterwachsen werden die Sprossen zu langen, dünnen Ranken, die als Stütze einen Baum oder wie die Bohnen eine Rankstange benötigen. An den regelmäßigen Knoten der Ranke wachsen paarweise zwei Blätter und auch die hellen Blüten, Dolden genannt. Äußerlich ähneln sie harzig-ölgigen, starkriechenden Zapfen aus geschuppten kleinen, grün-weißen Blättchen. Das Harz dieser Dolden ist sehr herb bis bitter, hält Insekten und andere Schädlinge fern und macht Nahrung haltbar. Aufgrund seiner Herbheit wird es von den Menschen allerdings vor allem für eine Sache verwendet, bei der es wiederum nahezu unverzichtbar ist: Bier.

Aus den Tälern der Zwergenkingreiche, dem Land am Großen Fluss und seines Zuflusses, der Breite, stammt der für die Braukunst gezüchtete Hopfen. Hier wurde er zuerst kultiviert und nach dem genauen Geschmack seiner bitteren Dolden in verschiedene Sorten getrennt, die sich jedoch nur von Fachleuten unterscheiden lassen. Dabei dient der Hopfen nicht allein der Würze des Bieres, sondern auch zur Haltbarmachung: Während einfaches vergorenes Malzwasser nur einige Tage lang hält, und dann schal und vielleicht faulig oder schimmelig wird, konserviert Hopfen das Bräu für mehrere Wochen. Dazu kommen die beruhigende Wirkung des Hopfens und der weitgehend ähnlich bleibende Geschmack des Bieres verschiedener Orte und Brauereien. (Ursprünglich wurde zur Würzung des Malzes beim Brauen eine Kräutermischung aus verschiedenen Gewächsen, die *Grut*, verwendet, für die alle Braumeister ihre eigenen Rezepte hatten. In den letzten Jahrhunderten sind die meisten dieser Kräutermischungen jedoch vom Hopfen verdrängt worden.)

Ausgehend vom Fürstentum Kosch, der Markgrafschaft Greifenfurt und dem Herzogtum Nordmarken ist der Hopfenvertrieb heute ein sehr wichtiger Zweig des Handels, da er das Brauen von Bier mit vertrautem Geschmack ermöglicht. Für den Hopfenanbau ist gut entwässertes Hüggelland, aber



Auch beim WUNDSEGEN der Diener Peraines wird Knoblauch zerrieben und auf die Wunde gestrichen, die dann besser heilt. In gewisser Hinsicht kann der Knoblauch daher als das ursprünglichste und umfassendste Heilkraut gelten (und wird von manchen der 'Theriak der Armen' genannt), auch wenn er zugegebenermaßen nicht die Wirkungsmacht des Wirselskrauts oder der Einbeere besitzt: Es ist unbestritten, dass er vor dem Fieber schützt, das durch verdorbene Luft erzeugt wird, und viele Heiler nehmen eine Zehe Knoblauch in den Mund, wenn sie einen Siechen besuchen gehen. Zwei Unzen Met, in dem eine Zehe Knoblauch gekocht wurde, kann Fieberkranken verabreicht werden, um sie zum heilsamen Schwitzen zu bringen; auch stillt dieser Trank die Kolik und lindert Steinschmerzen der Galle und Niere. Der Sirup aus in Wasser zercochten Knoblauch und Zucker ist ebenfalls ein beliebtes Arzneimittel bei jedem Medicus.

Der Knoblauch ist auch der Verdauung förderlich. Reisende Leute, wie Söldner, Wanderarbeiter, aber auch Fuhrleute und Kaufleute, die sich oft nur von groben, harten und trockenen Speisen und fragwürdigem Wasser nähren können, tun gut daran, sich auch mit viel Knoblauch zu stärken, der sie vor Magenpein und Würmern bewahrt. Gegen den Biss und Stich von Spinnen, Skorpionen, Moskitos und Vipern hilft der Knoblauch innerlich wie äußerlich. Zimtrinde, Gewürznelken, Fenchelsamen oder Kümmel sollen gekaut gegen den strengen Geruch helfen.



auch lehmiger Talboden im Gebirge geeignet. Er profitiert leidlich von guter Düngung; die Errichtung von Rankgerüsten ist ebenfalls üblich. Die beste Lage ist ein südlicher Hang, so dass der Hopfen für die meiste Zeit des Tages Sonnenschein hat. Er sollte nicht zu nahe am Tal stehen, vor allem, wenn es dort Wasser gibt, denn dies setzt ihn zu sehr dem aufsteigenden Nebel und dem am Wasser lebenden Ungeziefer aus; doch ebenso wenig sollte er am Gipfel wachsen, wo er Stürmen ausgesetzt ist. Auch muss er so frei stehen, dass ihn die Luft gut erreicht, doch sollten ihn auf größeren Abstand Wälder, Berge oder Mauern vor kalten Winden und Stürmen im Frühling und Sommer schützen. Zum Düngen eignet sich Schafsmist, gemischt mit Gerberlohe. Als Hopfenstangen eignen sich vortrefflich junge Kiefern, Fichten oder Tannen, notfalls auch Espen, Birken oder Erlen. Geerntet werden die Dolden im späten Rondra oder frühen Efferd. Bei der Ernte sind sehr viele Arbeiter vonnöten, da sie sehr schnell geschehen muss. Regen kann die ganze Ernte verderben, denn feucht eingebrachte Dolden werden schnell muffig und übelriechend und finden keine Abnehmer. Gepflückte Hopfendolden werden nach der Ernte sogleich auf Trockenböden, Kornböden oder Scheunentennen gebracht, und dort so dünn ausgebreitet, dass der Boden überall durchscheint. Dort müssen sie täglich mit einem Rechen oder einer Harke umgekehrt werden, bis sie kaum noch Feuchtigkeit enthalten. Nach einigem Trocknen verträgt es der Hopfen, dichter zu liegen, bis er zum Einpacken geeignet ist. Für einen Stein trockenen Hopfens benötigt man je nach Reifegrad vier bis fünf Stein frischen Hopfens. Um sich die Mühe des Trocknens auf den Böden zu ersparen, pflegen einige Bauern die Hopfenranken in den Gärten oder Bergen unten abzuschneiden, und so lange an der Stange stehen zu lassen, bis der Hopfen an der freien Luft und Sonne getrocknet ist. Der Käufer aber ist allemal betrogen. Luft, Sonne, Wind und Wetter haben solchem Hopfen beinahe alle Kraft genommen, und ihn zur Würze untauglich gemacht. Auch muss darauf geachtet werden, dass sich weder die scharf-bitteren Blätter noch kleine unreife oder überreife Dolden oder von Ungeziefer befallene darunter befinden, denn derartige Beimischungen setzen die Qualität und den Handelswert des Hopfens drastisch herab. Da der Hopfen umso bessere Brauergebnisse liefert, je jünger er ist, wird vor allem mit Hopfen des gleichen Jahres gebraut und nur dieser erzielt die besten Preise bei Brauereien. Älterer Hopfen ist immer zweite Wahl und kann nur mit Preisabschlägen verkauft werden. Die schädlingsabwehrende Wirkung des Hopfens wird auch in vielen Hesinde-Tempeln und Akademien genutzt, wo Hopfendolden zwischen die Bücher und Schriftrollen gelegt werden, um sie vor Würmern, Maden und anderen unerwünschten Kreaturen zu schützen.

HOPFEN

Verfügbarkeit v.a. RON, EFF
Herkunft ALB, ZWE, GAR
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 3 – 18 S

GURKEN

Von ihren Blättern und Ranken her den Kürbissen und Melonen ähnlich, werden Gurken doch als eine eigene Gemüseart betrachtet. Gurken wachsen am besten auf Misthaufen oder

sehr üppig gedüngten Feldern und werden daher vor allem auf Höfen angebaut, die auch der Viehzucht viel Aufmerksamkeit widmen. Als saftige Feldfrüchte benötigen Gurken zum Wachstum viel Wasser, und ein Austrocknen des Bodens tötet sie. Ferner ist zu beachten, dass die männlichen Blüten schon früh abgezapft werden, damit die aus den weiblichen Blüten wachsenden Gurken nicht bitter werden. Auch muss man Gurken rechtzeitig und jung ernten, denn werden sie erst einmal innerlich hohl mit harten Kernen, so sind sie nicht mehr zu genießen.

Ihre schon erwähnte wässrige Natur verbietet es, sie zur Haltbarmachung zu trocknen, denn dann werden sie wertlos. Auch verderben sie schnell, wenn die dicke grüne Schale verletzt wird. Wenn man aber junge Gurken im Ganzen mit Kräutern in Sole oder Sauersud einlegt, so halten sie sich als *Salzgurken* oder *Essiggurken* viele Monate lang; aus den Tulamidenlanden stammen zudem die scharfen Pfeffergurken. Allgemein sind Gurken aus südlichen, sonnenreichen Ländern weitaus besser für das Einmachen geeignet und bleiben länger schmackhaft. Deshalb sind Fässer mit eingemachten Gurken in den nördlichen Ländern eine gut bezahlte Handelsware, obwohl die Gurken auch in diesen Ländern heimisch sind, so dass die örtlichen Bauern ihren Bedarf nicht mit importierten Salz-, Essig- oder Pfeffergurken decken, sondern ihre eigenen Gartenfrüchte einlegen.

GURKEN (EINGELEGT)

Verfügbarkeit v.a. EFF, TRA
Herkunft HOR, ZYK, MEN, ART, ALM, ARA, MHA, THA, MAR
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Fass 3 – 12 S

TOMATEN

Tomatenpflanzen sind kleine krautige Gewächse mit schönen gelben Blüten, die sich als Zierpflanzen über das südliche und mittlere Aventurien verbreitet haben; ursprünglich stammen sie sehr wahrscheinlich von der südlichen Perlenmeerküste zwischen Mirham und Selem, wo sie noch heute in großen Mengen wild wachsen. Angeblich sind sie mit dem Tabak und den Kartoffeln verwandt, die ebenfalls dem östlichen Regengebirgsvorland entstammen sollen. Im Lieblichen Feld werden Tomaten auch wegen ihrer Früchte in Gärten gezogen, den intensivsten Anbau findet man aber in Thalusionen, das bis heute die wichtigste Ursprungsregion für den Handel darstellt.

Die Tomate ist ein Sommergewächs und hat einen behaarten Stängel, der üblicherweise am Boden liegt, aber bis zu zwei Schritt hoch wachsen kann, wenn man ihn abstützt. Die Blätter sind ebenfalls haarig und haben einen starken Geruch, die gelben Blüten sitzen in lockeren Trauben beieinander. Die Früchte, die aus ihnen wachsen, sind glatthäutig und leuchtend rot, weich, saftig und mit vielen kleinen Kernen gefüllt. Manche sind so klein wie Kirschen, andere so groß wie Äpfel. Einige Leute halten die Früchte für hübsch, aber schädlich und ungenießbar, während die Tulamiden und auch die Horsaier sie gerne verspeisen: Teils werden sie mit Pfeffer, Salz und Öl wie ein Salat verzehrt, teils werden sie zu dicken Soßen und Suppen gekocht, denen sie einen süß-säuerlichen Geschmack geben.



Die frischen Früchte sind nicht zu transportieren, da sie binnen kürzester Zeit verderben, doch stellt man im Sommer in Thalusion sonnengetrocknete Tomaten her, indem man halbierte Früchte in der herbstlichen Hitze nach der Sommererntezeit dörren lässt, bis sie trocken, fest, aber noch biegsam sind; mitunter wird dem auch beigeholten, indem man sie mit Meersalz bestreut. Die trockenen Tomaten, die vor dem Verzehr in Wasser, Rotwein oder Milch geweicht werden müssen, lassen sich sehr gut befördern und sind lange haltbar, solange sie nicht nass werden.

ТОМАТЕН (GETROCKNET)

Verfügbarkeit	v.a. EFF
Herkunft	THA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	90 – 200 S

KARTOFFELN

Diese ursprünglich aus dem Süden stammende Knollenfrucht wurde von bornländischen Kauffahrern vor etwa zweihundert Jahren in ihre nördliche Heimat gebracht und hat sich in nördlichen Breiten als erstaunlich anpassungsfähig erwiesen. Von dort hat sich die Pflanze über den weiteren Norden ausgebreitet und wird heute in Weiden, Tobrien und Greifenfurt, dem Svelltlund und Garetien sowie am Darpat angebaut. Angesichts der schnellen Ausdehnung kann man damit rechnen, dass sich der Kartoffelanbau in der nächsten Dekade auch auf Andergast und den Kosch ausdehnen wird. Denn die Kartoffel, die erst als Zierpflanze, dann als Luxuspeise galt, hat ungeheure Vorteile, die gerade dem einfachen Volk enorm nützen: Kartoffeln gedeihen auch bei Regen und auf mildernden Böden, wo kein Getreide wachsen würde. Zu ihrer Ausbringung ist keine besondere Übung nötig, ebenso wenig für die Ernte, die auch von Kindern erledigt werden kann – ganz anders als die Getreideernte, die langjährige Erfahrung mit Sichel und Sense, Dreschflügel und Worfel erfordert. Für das Wild, das unbekümmert Getreidehalme abfrisst, ist die unterirdische Knolle kaum erreichbar und das Kraut zu herb. Auch bringt sie auf den Acker gerechnet weit mehr Nahrung hervor als alle anderen Getreide oder Gemüse.

Man pflanzt Kartoffeln in jeden Boden, sogar fast reinen Sand mit nur etwas lehmiger Zumischung oder auch in Boden, der nur im Vorjahr gedüngt wurde. Auch benötigt man nicht einmal eine ganze Kartoffel, um eine neue Pflanze hervorzubringen, eine Viertelpalt genügt, sofern er mindestens zwei oder drei 'Augen' hat. Die übliche und als beste erkannte Pflanzzeit ist im Ingerimm. Im Sommer muss der Boden gehackt und gejätet werden, bis im Travia dann die Ernte ansteht. Die Blätter und Stängel der Kartoffelpflanze sind denen der Tomaten nicht ganz unähnlich, und kriechen ebenfalls den Boden entlang, und wenn man sie aber aufrichtet, können sie einen Schritt hoch und noch höher werden. Da aber die Wurzelknollen das Nützliche an der Pflanze sind, wird auf die Mehrung des Krautes kein Wert gelegt. Die Blüten der Pflanze sind von gelbweißer Farbe und verbreiten einen angenehmen Duft, denen der Lindenblüten nicht unähnlich. Die Beeren hängen an ziemlich langen Stielen. Sie sind von vage kugeligem Gestalt haben meistens die Größe einer Haselnuß; zuweilen werden sie so groß wie eine kleine Walnuß. Anfangs sind sie

grün, wenn sie aber reif geworden sind, schwarzrot. Sie sind mit einem geschmacklosen Saft angefüllt, in dem eine Menge kleiner, breit gedrückter, nierenförmiger Samen sitzen. Diese Beeren werden meistens erst im Boron reif und sind übelkeits-erregend.

Die eigentlichen Kartoffeln, eben diese Knollen, werden je nach Lage so groß wie Tauben- oder Gänseeier und sind von eher mehligem Beschaffenheit. Kartoffeln sind eine angenehme, gesunde und nahrhafte Speise sowohl für den Menschen wie auch für das nützliche Vieh. Im Grunde sind sie ebenso zu schätzen wie das Brot, auch wenn sie nicht dessen Ansehen genießen und es mancherorts nur in Notzeiten vertreten. Man kann die Kartoffel so unterschiedlich zubereiten wie kaum ein anderes Gemüse, was auf lange Sicht gewiss ihre Beliebtheit steigern wird: Anders als viele andere Feldfrüchte kann man sie zu Brei stampfen, sie gekocht oder gebraten essen, gerieben als Kloß oder Suppe und vieles mehr. Getrocknet und zu Mehl vermahlen dienen sie auch zum Strecken des Brotmehls. Zwar kostet der Sack Kartoffeln zwischen zweimal und dreimal soviel wie der Sack Weizen, doch ist er auch deutlich nahrhafter und nützlicher.

Das Stroh der Kartoffelpflanze ist nicht besonders gesucht, kann aber in der gleiche Weise wie etwa das Bohnenstroh gut verwendet werden. Um Kartoffeln aufzubewahren, werden sie entweder wie Rüben in Mieten gelagert oder aber eingekellert. Den Transport in Säcken auf einem Wagen oder einem Schiff überstehen sie solange gut, wie sie im Dunkeln liegen und keine Triebe entwickeln können. Da, wie bereits gesagt, in den kommenden Jahren mit einer weiteren Verbreitung des Kartoffelanbaus zu rechnen ist, wird das Angebot keineswegs abreißen, und es gibt immer noch viele Gebiete, in die der Kaufmann Kartoffeln liefern kann. Auch als Nahrung für Seeleute und Soldaten ist die Kartoffel interessant, doch die zuständigen Stellen der größeren Reiche sind hier recht altmodisch und schrecken davor zurück, sich stärker auf diese neuartige und noch etwas kostspielige Gemüsesorte zu stützen.

KARTOFFELN

Verfügbarkeit	v.a. TRA
Herkunft	BOR, WEI, GAR
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	20 – 30 S

MAIS

Die sehr hoch aufragende Maispflanze ist nach Ansicht einiger Peraine-Geweihter genauso ein Gras wie die Getreide, doch die Unterschiede sind recht groß und in vieler Hinsicht erinnert Mais eher an Schilf.

Es wird von manchen gesagt, der Mais stamme aus dem Gildenland, während andere behaupten, er komme von den Waldinseln oder noch tiefer aus südlichen Weltteilen. Nichts Genaueres ist hier bekannt, auch wenn es im Gildenland ebenfalls Mais zu geben scheint, wie Weitgereiste behaupten. Mais wird im Wilden Süden des Lieblichen Feldes, vor allem aber im Mengbiller Land auf eher trockenen Böden angebaut, wo er recht schnell in die Höhe schießt und bis zu zweieinhalb Schritt aufragt. Auf halber Höhe sitzt in einem Blättermantel der dicke Kolben, der ungefähr einen Spann lang wird und ganz mit Körnern bestanden ist, die in ihrer Natur eher saftig wie Erbsen als



mehlig wie Getreidekörner sind. Mitunter sind die Kolben auch mit roten, blauen oder purpurnen Körnern durchsetzt. In Mengbilla wird der Mais gerne recht jung geerntet und die Körner dann als Gemüse gekocht und verzehrt, auch werden die Kolben geerntet, wenn sie kaum fingergroß sind, und dann in Weinessig eingelegt. Zusätzlich findet der Mais hier auch als Viehfutter Verwendung, denn wenn man ihn zerkleinert und in Fässer legt, gärt er ähnlich wie Sauerkohl und bleibt einige Monate haltbar. Nicht nur ihre Schweine, auch ihre Sklaven pflegen die Mengbiller mit diesem Erzeugnis zu verpflegen, das dem Nordländer ob seines stechenden Geruchs die Tränen in die Augen treibt. Diejenigen Waldmenschen, die den Mais kennen, nennen ihn *Kukuru* und mahlen die getrockneten Körner wie ein Getreide und machen Brot oder Mus daraus. Sie lassen ihre Maiskolben nach und nach durch Rauch trocknen und hängen sie alsdann unter dem Dach ihrer Hütten auf, wodurch sie sie viele Jahre zum täglichen Unterhalt und als Saatkorn aufbewahren. Zuweilen verwahren sie sie auch in trockenen Löchern unter ihren Hütten, nachdem sie vorher diese Löcher mit getrockneter Baumrinde, Schilf oder anderem Gras ausgelegt haben.

MAIS (EINGELEGTES GEMÜSE)

Verfügbarkeit	v.a. EFF
Herkunft	MEN, CHA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Fass	15 – 60 S

ZUCKERMELONEN

Melonen gedeihen im südlichen Teil Aventuriens, allgemein gesagt im warmen Weinklima. Vom Blätterwerk der Pflanze her kaum von Gurken und Kürbissen zu unterscheiden, wird die Melone von manchen nicht zum Gemüse, sondern eher zum Obst gezählt, weil sie weitaus süßer und wohlduftender ist. Melonenblüten sind gelb, die Früchte länglich rund. Die Schale ist entweder grün, gelb oder hellrot, mal kugelförmig und glatt, mal rau und warzig, mal mit einer Art Netz bedeckt. Das Fruchtfleisch ist weiß, gelb oder hellrot gefärbt und hat einen unverwechselbaren Duft. Er erinnert etwas an Honig, was der Frucht auch den Namen Honigmelone eingebracht hat. Die Form und Größe der Melone sagt sehr wenig über ihre Qualität aus. Ebenso kann ein und dieselbe Pflanze sehr wohl-schmeckende und minderwertige Melonen nebeneinander tragen. Es gilt als ein Zeichen hoher Qualität, wenn die Kerne in der Fruchtmitte in einem festen Mark sitzen und nicht im trüben Saft schwimmen, der beim Anschneiden herausläuft, doch ist das natürlich nur unmittelbar vor dem Verzehr zu erkennen, der am gleichen Tag erfolgen sollte. Als Wertmesser für den Handel ist dies daher nicht brauchbar, wohl aber für Köche und Wirte, die Melonen zubereiten.

Allgemein werden süße und saftige Früchte weit höher geschätzt als trocken-mehlige, auch wenn von letzteren manchmal das Fruchtfleisch getrocknet und gemahlen und dann zum Verlängern des Backmehls verwendet wird. So erwartet man von einer erstklassigen Honigmelone, dass ihr Geschmack so süß ist, dass er nicht durch Zucker verstärkt, sondern im Gegenteil durch etwas Salz ausgeglichen werden muss: Sowohl die Tulamiden wie die Horasier essen Zuckermelonen sowohl als Obst wie auch als Beigabe zu pikanten Gerichten und Vorspeisen mit geräucherten Schinken oder Fisch.

Beim Feldanbau von Melonen ist darauf zu achten, dass eine Sorte, die sich einen Namen als Handelsware gemacht hat, ausschließlich fern von anderen Sorten und auch fern von Wassermelonen angebaut wird, denn wenn verschiedene Arten zu nahe aneinander blühen, gibt es Bastarde, die sich nicht so leicht an den Mann bringen lassen. Allgemein erfordert wohl kaum eine andere Frucht soviel Arbeit und Zuwendung, weshalb sie auch zu den teuersten Früchten Aventuriens gehört: Das beginnt mit der Auswahl guter Kerne für die Aussaat, der Anzucht der Pflanzen in einem Gartenbeet und dem Umpflanzen der jungen Triebe auf ein Feld, geht mit dem Entfernen übermäßiger Blüten und dem Beschneiden überzähliger Zweige und der ständigen Suche nach schädlichem Unkraut und Ungeziefer weiter und reicht bis zum Errichten von Seidenpavillons über den jungen Pflanzen, um sie vor zu greller Sonne oder vor Regenfällen zu schützen. Auch erfordern die meisten Melonen sehr viel Dung und zudem viel Platz, um sich gut zu entwickeln, so dass der Ertrag pro Acker deutlich unter dem anderer Nutzpflanzen liegt. All das spielt zusammen, um schon den Preis beim Bauern und Gärtner in die Höhe zu treiben.

Das Wetter der Tulamidenlande erlaubt auch für Zuckermelonen zwei Ernten im Jahr, die jeweils vor den Regenzeiten erfolgt. Die Melonen des Sommers sind süßer und wertvoller als die des Winters; letztere sind in Geschmack und Verwendung eher den Kürbissen gleich und werden wie solche gehandelt. An der Westküste Aventuriens gibt es in der Regel nur eine Sommerernte. Unreife Zuckermelonen sind oft behaart, während reife Melonen glatter sind. Daran lässt sich auch erkennen, ob sie geerntet werden können und müssen. Da gerade Honigmelonen noch beim Lagern nachreifen, werden sie oft zu früh geerntet und transportiert; auch wenn der Geschmack niemals ganz mit dem einer vollreif gepflückten Frucht mitkommt. In manchen Regionen wird allerdings das Fruchtfleisch bestimmter honigsüßer, aber eher mehligere Sorten getrocknet oder kandiert und so für längere Zeit haltbar gemacht.

ZUCKERMELONEN

Verfügbarkeit	v.a. EFF
Herkunft	HOR, ZYK, KHO, MHA, GOR, KHU, MAR, ART, THA, SHI, MEN, WAL, ALA
Hersteller	Bauern, Gärtner; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	25 – 125 S*
*) für nachreifende Früchte. Vollreife Melonen verderben nach 1W6 Tagen	

WASSERMELONEN

Noch größer als Zuckermelonen sind Wassermelonen, die je nach Sorte und Heimatregion ein saftiges rotes, gelbes, grünes oder weißes Fruchtfleisch besitzen. Ihr süßes Fleisch ist sehr beliebt, am meisten bei jenen, die es sich leisten können, es vor dem Verzehr mit Eis oder Schnee zu kühlen: In der tulamidischen Landen bedienten sich schon die Diamantenen Sultane der Dienste von Läuferstaffetten, Teppichfliegern und Eisdshinnen, um sich von den Gipfeln der Berge Schnee bringen oder Eis vor Ort erschaffen zu lassen.

Das einfache Volk verzehrt die Früchte jedoch ebenso begeistert und gerade in ihrer meist trockenen Heimat ist die Was-



sermelone auch eine wichtige Methode, über den Saft viel Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Zusätzlich werden die großen, nussig schmeckenden Melonenkerne wie die des Kürbisses auch für Öl ausgepresst oder geröstet und als Speisenzutat oder eigenständige Zwischenmahlzeit gegessen. Selbst in den arabischen Magiergräber aus den Skorpionkriegen findet man mitunter Tonkrüge mit Melonenkernen, die anscheinend der Mumie zum Knabbern mitgegeben wurden. Auch der weiße Teil der Schale einer Melone ist essbar und wird gerade von Tulamiden auf unterschiedliche Weise zubereitet – oft als Teil eines Gemüsegerichtes, aber auch sauer eingelegt. Geschälte Melonenrinde wird oft mit Olivenöl, Knoblauch, Pfefferschooten, Zucker und Rum zubereitet.

Wassermelonen wachsen am besten auf sandigen, aber fruchtbaren Böden unter sonnigen und regenarmen Bedingungen. In den Tulamidenlanden werden sie oft so angebaut, dass sie vor Beginn der Regenzeit gepflanzt werden, dann während der Trockenzeit heranwachsen und kurz vor der nächsten Regenzeit prall und reif sind. Die Melonen des Sommers sind dabei größer (um 100 Unzen) und deutlich süßer und obstiger im Geschmack, während die Melonen der Winterernte kleiner (um 60 Unzen) und gemüseähnlicher sind. Mitunter werden auch solche Melonen um der schieren beeindruckenden Größe und Schwere willen gezüchtet und können dann ein Dutzend Stein und mehr wiegen, doch leidet darunter der Geschmack. Da Wassermelonen nach der Ernte nicht mehr nachreifen, können sie nicht unreif befördert werden. Einmal reif, halten

sie sich nicht lange, so dass mit diesen Früchten vor allem über kurze Strecken zwischen Stadt und Land gehandelt werden kann. Frische Wassermelonen sind ein sehr kurzlebiges Gut und verderben ungefähr eine Woche nach der Ernte. Für längere Lagerung oder die Ausfuhr bestimmte Melonen werden daher mit Zucker konserviert, indem die Schale angeritzt oder mit Nadeln durchbohrt und die Früchte danach einige Tage in dicken Sirup eingelegt werden. Nach dieser Behandlung in saubere Tücher gewickelt sind die Melonen bis zu einem halben Jahr lagerfähig. In der Khom, wo Wassermelonen in den Oasen wachsen, werden sie oft so gezüchtet, dass sie groß und sehr wässerig bei eher blassem Geschmack sind. Dort dienen sie weder als Obst noch als Gemüse, sondern eher als schmackhafte Methode, Wasser mitzuführen, das nicht so schnell faulig wird wie solches in einem Leder Schlauch.

WASSERMELONEN

Verfügbarkeit PRA; RAH

Herkunft HOR, ZYK, KHO, MHA, GOR, KHU, MAR, ART, THA, SHI, MEN, WAL, ALA

Hersteller Bauern, Gärtner; *Ackerbau*

Preis pro Sack 25 – 125 S*

*) Für eingezuckerte Ware. Frische Wassermelonen kosten die Hälfte und verderben in 2W6 Tagen

OBST UND PÜSSE

Wie schon beim Gemüse gilt, dass fast jeder sesshafte Adventurier in gewissem Rahmen ein Gärtner und Gartenbesitzer ist. Obstbäume und Beerensträucher sind sehr weit verbreitet und in den wärmeren Monaten ergänzt immer die ein oder andere Obstsorte den Speiseplan. Zusätzlich wird Obst von den Bauern auf die städtische Wochenmärkte gebracht. Gelagert und in die Ferne transportiert werden können aber nur die Obstsorten, die sich dafür eignen und die entsprechend behandelt wurden:

Trocknen: Die Haltbarmachung durch Dörren ist immer noch die einfachste Methode, wie man Obst konservieren kann. Dazu wird es meist entkernt und dann im Süden in der Sonnenhitze, im Norden über einem Feuer oder in einem Ofen getrocknet, bis kaum noch Feuchtigkeit enthält ist, die Fruchtstücke aber weiterhin biegsam sind. Trockenobst kann man kleingeschnitten direkt einer Suppe oder Schmorsoße hinzufügen, ebenso kann es aber auch vor der weiteren Verwendung einige Stunden in Wasser oder Buttermilch eingeweicht werden – und bei Bauern ist die Einweichmilch dann keineswegs Abfall, sondern ein vage fruchtiges Getränk, das gerade für Kinder eine beliebte Erfrischung darstellt. Wanderer und Reisende verzehren Trockenobst auch so, wie es ist, selbst wenn das etwas Kauen bedeutet. Gut zum Dörren geeignete Früchte sind etwa Äpfel, Birnen, Pflaumen und Weintrauben, Pfirsiche und Aprikosen, Datteln und Feigen sowie die exotischen Bananen und Kokosnüsse.



Einsalzen: Manchmal wird Obst auch in Salzlake eingelegt und gleichsam gepökelt, nämlich immer dann, wenn kein Zucker und auch kein Trockenofen zur Verfügung stehen. Vor dem Gebrauch müssen Salzfrüchte erst einige Zeit gewässert werden, ihren Salzgeschmack verlieren sie aber niemals völlig.

Kandieren: Bei dieser kostspieligen und vor allem aufwändigen Haltbarmachung werden ganze Früchte, Fruchtstücke oder Schalenstücke von Perinäpfeln in Zuckersirup konserviert. Dabei muss es sich um eine klare Zuckerlösung handeln, keineswegs um dunkles Rüben- oder Apfelkraut. Um das Obst so sehr mit Zucker zu füllen, dass er das Wasser verdrängt, ist das lange Eintauchen in zunehmend stärkerem Sirup über mehrere Tage hinweg erforderlich, oft mindestens ein bis zwei Wochen lang. Zum Kandieren gut geeignet sind Früchte mit recht viel Saft, wie beispielsweise Kirschen, Pflaumen, Erdbeeren, die verschiedenen Arangensorten und Melonenstücke.

Hinzu kommen noch einige alte Bräuche wie das **Einkochen** zu Mus oder das **Einlegen** in Sirup: Diese Methoden sind ebenfalls verbreitet, um Früchte für einige Zeit haltbar zu machen, doch fast nur für den eigenen Gebrauch: Mit einem starken Zuckersirup lässt sich das Verderben mehrere Wochen hinauszögern, doch die Aufbewahrung in Tontöpfen macht den Transport so schwierig, dass er sich kaum lohnt. Wenn frisches Obst aufbewahrt werden soll, so kann man es in eine lockere Schüttung betten, die die Feuchtigkeit bindet,



zum Beispiel Sand oder Asche, aber auch Strohhäcksel oder Spreu. Dennoch sind drei Wochen erfahrungsgemäß bei den saftigeren Früchten das Äußerste.

БІРПЕП

Birnbäume liefern eine der verbreitetsten Obstsorten Aventuriens. Der ursprüngliche wilde Vorgänger der gezüchteten Birne ist die *Holzbirne*: Diese Wildfrüchte sind zum Essen praktisch ungeeignet. Stattdessen werden sie ausschließlich zu einem kräftigen Most vergoren und daher auch Mostbirnen genannt. Holzbirnen wachsen nicht im Garten, sondern werden ausschließlich in der Wildnis gesammelt, oft von Bauern auf Einödhöfen. Holzbirnbäume werden bis zu zwanzig Schritt hoch, kommen aber auch als Sträucher vor. Sie haben eine graue Rinde und anders als Gartenbirnbäume sind ihre Zweige mit wehrhaften Dornen besetzt. Eine sehr ähnliche, aber weichere Variante ist die *Trollbirne*: Auch dieses Wildobst stammt von einem im Wald wachsenden Baum: Der Troll- oder Bodirbirnbaum gedeiht vor allem in Thorwal, dem Orkland, dem Svelltland und den östlicheren Waldländern bis hin zum Bornland, wo er noch einmal recht häufig ist. Die dornigen Zweige und für Menschen und Elfen streng bis übel riechenden Blüten schrecken ab, doch die süß-sauren Birnen von kegel- oder flaschenförmiger Gestalt sind recht beliebt – nicht nur bei Menschen, sondern auch bei Trollen, die oftmals diese Bäume als ihr Eigentum betrachten und sehr gereizt auf Obstdiebe reagieren. Trollbirnen sind in der Erntezeit in ihrem Ursprungsland ziemlich verbreitet auf Märkten anzutreffen, sofern in der Nähe ausreichend Bäume wachsen. Sie sind aber so wenig haltbar und fäulnisanfällig, dass sie praktisch niemals frisch exportiert werden; stattdessen werden sie gedörnt.

Der eigentliche, gezüchtete Birnbaum gedeiht in Gärten und Hainen in ganz Mittelaventurien; vor allem in den Auen am großen Fluss, am Darpat, Yaquir, Barun-Ulah und deren Nebenflüssen, wo er die älteren Wildformen weitgehend verdrängt hat. Die Früchte sind deutlich größer, saftiger und von weicherem Fruchtfleisch als die Wildformen. Es werden verschiedene Sorten unterschieden und auch über mittlere Distanz gehandelt. Bekannte Formen sind die große braune *Rabermundbirne* aus Darpatien und dem östlichen Garetien, die grüne *Ragathbirne* aus Almada, die süße kleine *Belhanker Butterbirne* aus dem Horasiat, die für das Brennen von Birnengeist optimierte *Baburiner Brandbirne* aus Aranien und die hartschalige, aber zuckersüße *Hutzelbirne* aus den Zwergenkönigreichen. Letztere Sorte wird besonders für die Dörrobstherstellung gezüchtet, aber auch in Birnenbrand eingelegt, um einen intensiveren Birnengeschmack zu erhalten, auch für Liköre werden sie verwendet. Bei allen Birnensorten spielt auch das Verkochen zu einem starken Zuckersirup, dem Birnenkraut, eine Rolle. Die meisten Birnen sind im Handel zwischen Land und Stadt von Bedeutung. Überregional sind nur gedörnte Birnen wichtig.

БІРПЕП (GETROCKNET)

Trollbirne

Verfügbarkeit v.a. RON

Herkunft THO, SVE, AND, ELF, WEI, BOR, TOB

Hersteller Bauern; *Ackerbau*

Preis pro Sack 1 – 3 S

Kulturbirne

Verfügbarkeit v.a. PRA bis TRA

Herkunft GAR, ARA, ALB, ZWE, HOR

Hersteller Bauern; *Ackerbau*

Preis pro Sack 3 – 15 S

ÄPFEL

Der Peraine ist der Apfel heilig, gewissermaßen als die verbreitetste und auch gesündeste aller Obstsorten. Auch von dieser Pflanze gibt es eine Wildform: Den wildwachsenden *Thosapfelbaum* konnte man früher in ganz Aventurien nördlich der Khomwüste vorfinden, heute ist er jedoch vor allem in den dichten Wäldern von Thorwal über Andergast und Weiden bis zum Bornland anzutreffen. Er liefert kleine, recht holzige Äpfel, die nur in Notzeiten von Menschen gegessen werden. Ansonsten werden sie vor allem gesammelt und als Viehfutter verwendet. In Thorwal gebraucht man sie mitunter als herbruchtige Beigabe zu allerlei Speck- oder Fischgerichten; in Weiden wird manchmal das süße Rübenkraut durch eingekochte Thosäpfel verlängert, deren Herbheit im Rübenzucker nicht auffällt. Im Handel spielen sie keine Rolle: Insgesamt ist ihr kommerzieller Wert sehr gering, auch wenn sie sich dank ihrer Härte auch ohne Trocknung einige Wochen lang befördern und lagern lassen.

Bereits im Diamantenen Sultanat war die Zucht des Kulturapfels aus dem Wildapfel vollbracht und schon zu jener Zeit wurden über 30 verschiedene Sorten beschrieben. In der heutigen Zeit unterscheiden die Geweihten der Peraine-Kirche aufgrund der Farbe, Größe und Form der Frucht, der Art der Schale, des Duftes und Geschmacks des Fruchtfleisches sowie anderer Kriterien nicht weniger als 800 Sorten. Besonders bekannt sind der große grüne *Warunker Appel*, der *Goldapfel* des Lieblichen Feldes, der feuerrote *Koschappel* und der rot-grüne *Anconiusapfel* aus dem nördlichen Aranien. (Anconius von Baburin, Heilmagier und Namensgeber der letzteren Sorte, war ein großer Verfechter des regelmäßigen Apfelgenusses und lehrte, dass ein Apfel täglich zur Erntezeit davor schützt, im Winter an Triefnase, Dumpschädel oder Kerkersieche zu leiden.)

Äpfel sind in Mittelaventurien allgemein verbreitet. Apfelbäume werden oft einzeln in Gärten gepflanzt und es gilt als fast unverzichtbar für den Erfolg eines Hofes oder Gartens, dass es wenigstens einen gedeihenden Apfelbaum gibt. In manchen Regionen findet man darüber hinaus auch regelrechte Äpfelgärten mit Dutzenden von Bäumen.

Von allen Obstarten sind sie am längsten erhältlich: Wenn in einem Obstgarten die richtige Auswahl von Apfelbäumen zusammensteht, sind frische Äpfel vom Frühling bis weit in den Winter hinein verfügbar. Da die allermeisten Sorten zudem gute Lagereigenschaften haben und manche bis in den Ingerimmond des Jahres nach ihrer Ernte gut genießbar bleiben, können sie wie Rüben oder Kartoffeln eingekellert werden. Das ermöglicht auch den Export guter Kulturäpfel in nördliche und südliche Regionen, in denen Apfelbäume nicht so gut gedeihen.

Da die meisten Kultursorten ohnehin als Zweige auf einen stabilen Stamm aufgepfropft werden, ist die Peraine-Kirche lange Zeit damit beschäftigt gewesen, ausgewählte Apfelsorten nach Norden zu bringen und Thosapfelbäume mit ihnen



zu veredeln, um so die Verbreitung dieses geheiligten Obstes auszudehnen; in den letzten Jahren wurde dieses Bemühen aber weitgehend zurückgestellt, da sich die Kirche weit dringlicheren Aufgaben gegenüber sah. Dennoch befassen sich weiterhin einzelne Gemeinschaften der Göttin mit der Apfelmucht und der Suche nach dem 'Apfel des Lebens', einer in manchen Schriften verheißenen Sorte, deren Genuss alle andere Nahrung ersetzen, vor Siechtum schützen und sogar Kranke heilen soll.

Außer als frisches Lagerobst werden Äpfel auch im Stück oder in Ringen getrocknet und als Dörrobst gehandelt.

ÄPFEL

Thosäpfel

Verfügbarkeit v.a. EFF
Herkunft THO, SVE, ELF, WEI, BOR, evtl. TOB
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 1 – 3 S

Tafeläpfel

Verfügbarkeit v.a. TRA
Herkunft GAR, ARA, MHA, ALB, ZWE, HOR
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 6 – 30 S

QUITTEN

Von der Form her sowohl den Thosäpfeln wie auch den Trollbirnen nicht unähnlich ist die Quitte, eine leuchtend gelbe, harte Frucht mit bitterem Fleisch. Ganz ursprünglich stammt diese Pflanze wohl von Maraskan, wo noch ein enger Verwandter, der Feuerbusch, gedeiht, doch seit langem schon gibt es Quitten auch in Thalusien, Mhanadistan und Aranien. Unter der Herrschaft Kaiser Valpos wurde der Anbau von veredelten Quitten in großen Anpflanzungen auch im Mittelreich stark gefördert, vor allem im warmen Almada und Südgaretien. Zwar sind die Früchte roh allenfalls für Trolle genießbar, doch kann man aus ihnen den überaus starken Valposella brennen. Ferner kann man sie gekocht essen, dann ähneln sie im Geschmack gekochten Äpfeln oder Birnen. Quittenbrot ist gekochtes Quittenmus, das mit Zucker vermischt und dann auf einem Backblech getrocknet wird. Die klebrige, rote Masse wird danach in Streifen oder Stücke geschnitten und in Zuckergewendet. In Aranien und Almada ist Quittenbrot eine beliebte Süßigkeit und wird in einem gewissen Rahmen auch exportiert.

Quitten gehören zu den spätesten Früchten im ganzen Jahr und werden üblicherweise im Boron geerntet. Da sie etwa drei Monate gut haltbar sind, werden sie in dieser Zeit weiterhin gehandelt, zumal sie keiner aufwändigen Trocknung bedürfen.

QUITTEN

Verfügbarkeit v.a. BOR
Herkunft ARA, ALM, MHA, GAR
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 1 – 3 S

PFLAUMEN

Nach den Lehren der Peraine-Kirche sind die Pflaumenbäume recht nahe mit den Kirschbäumen, Mandelbäumen, Aprikosen- und Pfirsichbäumen verwandt. Die nächste Verwandte aber ist der Schwarzdorn oder die Schlehe, gewissermaßen die wilde Urform der Pflaume. Sie wächst am besten in sonnigen Lagen an Gebirghängen und wird dort auch als Hecke gepflanzt, um Bergweiden voneinander zu trennen, da sie sehr dornenreich ist. Die Hügelzwerge kultivieren sie auch (zusammen mit Wildrosen und Brombeeren) als natürlichen Schutz um ihre Behausungen. Schlehenfrüchte reifen im Boron, sie sind recht klein und sehr herb, was sich erst nach dem ersten Frost ändert. Zudem sind sie so sauer, so dass man sie nur mit sehr viel Zucker essen kann. Die Zwerge Mittelaventuriens stellen aus Schlehen (die sie übersetzt als 'Torkelbeeren' bezeichnen) einen starken Schnaps her.

Pflaumenbäume wurden ursprünglich von den Tulamiden kultiviert und wuchsen zu Beginn vor allem im Südosten Aventuriens, doch inzwischen gedeihen sie auch am Yaquir und Darpat, in Weiden und Tobrien. Sie haben keine Dornen und weitaus größere und süßere Früchte.

Die ältesten Zuchtpflaumen sind noch kaum von Schlehen zu unterscheiden, sie werden auch *Zibarten* genannt und sind fast nur in der Branntweinbrennerei wichtig. Größere Pflaumen hingegen sind ein echtes Obst, das roh gegessen, in Kuchen gebacken oder zu Kompott gekocht wird. Auch stellt man daraus ein sehr süßes und lange haltbares Pflaumenmus her.

Die Pflaumen der Zwergengebirge werden auch als *Zwetschgen* bezeichnet; sie sind etwas spitzer geformt, dunkler gefärbt und lösen sich leichter vom Kern. Oft bilden sie die Grundlage von Obstbränden und Likören. Die etwas kleine *Mirabelle* ist gelbschalig und wächst vor allem in Hochlandbereichen Maraskans, Altoums und Thalusiens. Im Lieblichen Feld gedeihen die *Mandelpflaumen*, die so fein sind, dass man den nach Mandeln schmeckenden Kern mitessen kann, nach einer örtlichen, eher zweifelhaften Legende sollen sie von der Heiligen Familie Phraisop aus dem Guldland mitgebracht worden sein.

Von den schon genannten weiterverarbeiteten Produkten abgesehen, werden Pflaumen vor allem getrocknet gehandelt. Dörripflaumen sind sowohl als Speisezutat in der feinen Küche verbreitet wie auch kraftreiche Dauernahrung für Wanderer, Seefahrer und Söldner, die sie sich leisten können.

PFLAUMEN (GETROCKNET)

Verfügbarkeit v.a. TRA
Herkunft WEI, HOR, GAR, ALB, ALM, ARA, MHA, THA
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 2 – 6 S

WEINTRAUBEN

Eindeutig ebenso unter dem Segen der Rahja wie dem der Peraine stehen die Weinreben als eine der edelsten Obstsorten Aventuriens. So verbreitet ist ihre Rolle als Grundlage für berausende Getränke, dass sie dem Wein an sich den Namen geben. Man muss nicht viel über die Gestalt der Rebpflanzen sagen, zumal sie im gesamten mittleren Aventurien gedeihen und von der Linie Salza-Festum im Norden bis zur Linie



Teremon-Tuzak weitverbreitet sind. Allgemein wird die ganze Pflanze als Rebe oder Weinrebe bezeichnet, die einzelne Frucht als Weinbeere, die mit Dutzenden anderen in einer gut faustgroßen Rispe, der Weintraube, wächst, doch oft werden diese Begriffe bunt durcheinander gebraucht.

Weinbeeren sind entweder grüngelb oder purpurblau, die ersten geben Weißwein, die zweiten Rotwein. Außerdem werden sie in südlicheren Regionen und wärmeren Ländern, wo sie nicht nur größer, sondern auch süßer sind, getrocknet, manche noch am Weinstock, andere schon abgeschnitten. Diese verschiedenen Arten, die Weintrauben zu trocknen, machen keinen wesentlichen Unterschied unter den Rosinen, wohl aber das Trocknen im Ofen oder an der Sonne, weil sie bei Letzterem süßer bleiben. Im Handel unterscheidet man allgemein drei Sorten:

Als *Sultaninen* oder *Goldrosinen* kennt man große gelbe Weinbeeren, die traditionell aus den Ländern an Gadang, Mhanadi, Chaluk und Barun-Ulah stammen. Die schönsten und meisten erhält man aus den Weinbergen von Palmyramis, früher auch der Elburischen Halbinsel. Sultaninen werden aus den besten Trauben zubereitet; jedoch nimmt man nur solche dazu, die nicht Saft genug haben, um Wein zu geben. Die Zubereitung der Sultaninen geschieht auf folgende Weise: Sobald die Beeren reif sind, liest man sie ab, taucht sie in heiße Lauge, die von Natron und Wasser bereitet wurde, legt sie hierauf auf sauberes Flechtwerk an die Sonne zum Trocknen und wendet sie von Zeit zu Zeit um. Wenn sie trocken geworden sind, packt man sie in Fässer. Diese Gattung Rosinen ist hell von Farbe, glänzend und hat einen lieblichen und zuckersüßen Geschmack.

Zibeben oder *Purpurrosinen* sind getrocknete große blaue Weinbeeren, sie stammen aus den Ländern am Yaquir und Sikram, also dem Lieblichen Feld und Almada. Als große Beeren müssen sie an der Rebe getrocknet werden, damit sie saftig und fleischig bleiben, sonst würde man nur Hülsen bekommen. Man schneidet dafür den Stiel etwas an. Die auf diese Weise halb abgeschnittenen Trauben lässt man dann so lange am Stocke hängen, bis sie von der Sonne und aus Mangel an Nahrung dürr und trocken geworden sind, worauf sie abgenommen und eingepackt werden.

Die kleinen *Belhankathen* haben die Größe der Rahjannisbeeren, und sehen getrocknet schwarzblau aus, während sich die Farbe beim Aufquellen in warmen Wasser in ein rötliches Violett oder Purpur verwandelt. Den Namen haben sie von der Stadt Belhanka im Lieblichen Feld erhalten, in deren Umgebung sie sonst häufig anzutreffen waren. Inzwischen bezieht man sie am häufigsten von den Zyklopeninseln.

Die jährliche Ernte der Rosinen ist nicht gleich, sie hängt hauptsächlich von den Regenfällen ab, denn wenn diese im Ingerimm einfallen, wo die Reben in der Blüte stehen, dann wird die Ernte nicht so einträglich. Geschieht es hingegen im Rondra, wo die Frucht in die freie Luft gelegt wird, um auszutrocknen, so wird nicht allein der Ertrag vermindert, sondern auch die Ware verdorben, falls der Regen zu lange anhält.

Wenn die Weinbeeren ihre Reife erlangt haben, was gewöhnlich im Rondra geschieht, so werden sie von den Stöcken abgenommen, in Trauben an der Sonne getrocknet, dann abgebeert in die nächste Stadt gebracht und in großen Vorrathshäusern oder Magazinen aufgeschüttet. Mit diesem Aufschütten wird so lange fortgefahren, bis die Magazine bis oben hinauf angefüllt sind, wo sie dann durch ihre eigene Schwere so fest zu-

sammenfallen, dass sie mit eisernen Werkzeugen von einander gerissen werden müssen. Hierauf wird die Ware in Fässern von dazu bestimmten Leuten mit den Füßen eingestampft und mit Meerwasser bestrichen.

Was die Güte der großen Rosinen anbetrifft, so sollen alle Sorten, wenn sie gut sind, schön, fleischig, rein, trocken und doch auch saftig, dabei zugleich hart sein, weil sie sich so am besten halten. Die besten Rosinen haben süßen Honiggeschmack von trockener Art, säuerliche oder schmierige Rosinen sind weniger wert. Auch beigemischte Stängel und Steinchen mindern den Wert der Ware erheblich. Je größer und frischer Rosinen beim Öffnen der Gebinde und Säcke ausfallen, desto wertvoller sind sie. Wenn man sie in reinliche, trockene und kühle Keller legt, so halten sie sich über zwei Jahre. Von den Großhändlern werden die Belhankathen, die zum unmittelbaren Verkauf bestimmt sind, verschönert, indem man sie mit einem Hirschhorn aus den Fässern reißt, sie mit etwas Wasser befeuchtet und so lange in einem Sieb umherschwenkt, bis sie sich von einander gelöst und eine reine Farbe erhalten haben und auch alle groben Unreinheiten wie kleine Steine fort sind. Man reinigt aber nie mehr, als zum Handverkauf einer Woche gebraucht werden, weil sie sonst leicht verderben können, denn je fester und trockner sie zusammen liegen, je besser halten sie sich.

Rosinen werden in der Haushaltung für verschiedene Speisen genutzt, besonders stark werden sie aber von Kuchenbäckern und Konditoren verbraucht. In der Medizin sind sie auch nicht unwichtig, und auch zu Aufgüssen und Abkochungen werden sie genutzt.

ROSINEN

Verfügbarkeit v.a. EFF

Herkunft ALM, ARA, MHA, HOR, ZYK

Hersteller Weinbauern; *Ackerbau*

Preis pro Fass 20 – 100 S

DATTELN

“Tamar” ist der tulamidische Name der Dattelpalme, und tulamidisch ist auch die Pflanze selbst. Ihre Früchte, die Datteln, wachsen in einem handähnlichen Büschel und sind daher von der ersten bosparanischen Entdeckern mit Fingern (“Daktylos” auf altgüldenländisch) verglichen worden. Am Szinto, in den Oasen der Khômwüste, am Ongalo und Thalusim, Mhanadi und auch auf Maraskan wachsen Dattelpalmen in sorgsam gepflegten Hainen, aber auch wild. Eine solche Palme darf nur auf Geheiß eines weltlichen oder kirchlichen Würdenträgers gefällt werden, und ein Verstoß gegen diese Regel wird allgemein mit dem Tode bestraft.

Datteln sind etwas größer und dicker als ein Daumen. Sie haben eine dünne, rotbraune Haut, die ein süßes und sehr klebriges Mark umgibt. In dessen Mitte liegt ein sehr harter, länglichrunder Kern, durch den der Länge nach eine Ritze geht.

Datteln reifen im Rondra und werden dann noch einige Wochen in der Sonne getrocknet, damit sie ihre vollendete Süße erreichen. Sie müssen, wenn sie als gut gelten sollen, groß und vollkommen, ohne Runzeln, satt rötlichbraun, inwendig aber voll Saft und Fleisch sein. Der Geschmack muss süß und erquickend sein, und wenn man sie schüttelt, dürfen sie nicht klappern. Diejenigen, die trocken, hart, ohne Saft, runzelig,



löcherig und wurmstichig sind, taugen nichts. Als die süßeste Variante wird die *Honigdattel* aus dem Balash zwischen Mherwed und Khunchom gerühmt. Andere Varianten sind die *Weindattel* und die *Butterdattel*, die aber nur weiterverarbeitet genossen und gehandelt werden.

In der Khôm sind Datteln auch als Futter für die dort gehaltenen Pferde üblich. Wenn das Tier auf diese Weise an den Zucker gewöhnt ist, kann man das nötige Kraftfutter durch die halbe Gewichtsmenge an Datteln ersetzen, was die Wüstennomaden und teilweise auch die Reiterei des Kalifen regelmäßig tun.

DATTELN

Verfügbarkeit v.a. EFF, TRA
Herkunft MHA, THA, KHO, SHI, ARA
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 15 – 22 S



FEIGEN

Feigenbäume wachsen südlich der Linie Grangor-Zorgan, sowohl wild wie auch in Gärten, und stellen in vielen Gebieten einen sehr wichtigen Obstbaum dar. Ein einzelner üppig tragender Baum liefert jährlich bis zu einhundert Stein Obst. Die Früchte sind etwa birnengroß und haben eine weiche Haut, unter der ein weiches, fast musähnliches Inneres sitzt, in das unzählige winzige Kerne eingebettet sind.

Die ersten Feigen des Jahres zeigen sich schon im Peraine, doch richtig reif sind sie erst zu Beginn des neuen Jahres im Praios, noch vor der südöstlichen Sommer-Regenzeit. Das Trocknen der Feigen geschieht auf folgende Art: Wenn sie bald reif sind, also halb grün und halb gelb aussehen, werden sie mit den Ästen abgeschnitten und aufgehängt, damit sie in vier oder fünf Tagen ganz reif und gelb werden. Wenn sie an der

Sonne gehörig getrocknet sind, werden sie entweder in Körbe von Binsen und Palmblättern, mit untergelegten Lorbeerblättern gefüllt. Beim Einkauf der Feigen muss man sicherstellen, dass sie groß, trocken von Ansehen, saftig im Essen und nicht weiß angelaufen oder beschlagen sind. Letzteres halten etliche Leute aus Unwissenheit für gut und nennen solche Feigen ver-zuckert.

Die beiden wichtigsten Handelssorten sind die innen und außen purpurrote dickschalige *Hylailier Feige* von den Zyklon-peninseln und die außen eher blaugrüne, dünn-schalige *Fasarer Feige* aus Mhanadistan. Beide gibt es auf den Märkten nur in getrockneter Form, da frische Feigen sehr schnell in Gärung übergehen; daher werden sie entweder sofort am Ort ihres Wachstums gegessen oder getrocknet oder aber zu einem süßen Wein vergoren.

FEIGEN (GETROCKNET)

Verfügbarkeit v.a. PRA
Herkunft MHA, ZYK, ART, KHO, ARA
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 15 – 22 S

BOSPARANIEN

Die Edelkastanie oder Bosparanie ist als Baum dem Praios geweiht und trägt kirschgroße, hartschalige Nüsse in einem stacheligen Mantel, die im Herbst geerntet oder in der Wildnis gesammelt werden. Wenn man sie verwahren will, müssen sie anfangs dünn ausgebreitet werden, damit sie austrocknen, danach werden sie in einem Keller verwahrt, damit sie keinen Schaden vom Frost nehmen. Manche pflegen Nußlaub dazwischen zu legen, damit sie nicht schimmelig werden. Die weißen, harten Kerne der Bosparanien haben einen angenehmen Geschmack. Man kann sie gekocht oder geröstet essen und zu einem süßen Mus verarbeiten.

Ihr bester Nutzen liegt darin, dass sie bei einem Mangel an Brot Abhilfe schaffen: Man muss sowohl die harte äußere wie die innere bittere Schale entfernen und die Kastanien in Stücke schneiden und danach dörren, doch so vorsichtig, dass sie nicht schwarz oder gar verbrannt werden.

Wenn die Kastanien so getrocknet sind, lassen sie sich ebenso gut und leicht mahlen wie Getreide. Damit der Teig aufgeht, reicht es, auf vier Teile Kastanienmehl ein Teil Weizenmehl zu geben. Das auf diese Art bereitete Brot ist von süßlichem Geschmack. Es ist zwar etwas spröde, aber im Notfall doch ein gutes Mittel, den Getreidemangel zu ertragen, denn die Bosparanien tragen fast alle Jahre reichlich Früchte, und gewöhnlich auch in den Jahren, wo Getreide und andere Früchte eine Missernte erleiden. Auch für Klöße, Nudeln und Brei kann man Bosparanienmehl nehmen.

Auch vom Vieh werden Bosparanien mit besonderer Begierde verzehrt. Kühe, Schafe und Schweine scheinen sie als große Delikatesse zu betrachten, besonders aber sind die Ziegen wild danach, auch werden sie von Pferden gefressen. Doch für alle diese Tiere sind sie eigentlich zu kostbar, und wenn man sie auch in noch so großer Menge hätte, könnte man sie doch besser nutzen: Mit Zucker glasiert werden sie sogar an der horaskaiserlichen Tafel als Beigabe zu Wildbret oder als Dessert gereicht. Ebenso kann man aus ihnen einen dickflüssigen Likör herstellen.



BOSPAPAPEN

Verfügbarkeit	v.a. EFF
Herkunft	HOR
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	5 – 20 S

BAΠΑΠΕΠ

Die 'Mohagurke' hat eine sehr längliche Gestalt, ist einen Spann lang und zwei bis drei Finger dick, ein wenig gekrümmt und dreieckig; sie hat eine dicke, glatte und gelbe Schale und enthält ein süßes oder mehliges Mark, in dem kleine Samenkerne sitzen. Das weiße oder gelbe Fleisch ist ein wenig schleimig und mehlig, zerschmilzt jedoch leicht im Munde, so dass man es fast nicht zerbeißen oder kauen muss. An einer einzigen Stauden sitzen oft zehn bis zwanzig Büschel, deren jeder aus zehn bis zwanzig solcher Früchte besteht. Wenn diese Früchte völlig reif sind, was von Anfang Ingerimm bis Ende Boron geschieht, so haben sie eine gelbe Farbe, und sind auch sehr lieblich zu essen, müssen aber mit Vorsicht behandelt werden, da sie schnell fleckig und überreif werden; dann ist die Schale schwarz und die innere Substanz wird so weich wie Butter. Die Banane lässt sich im meridianischen und charyptischen Klima nicht länger als eine Woche aufbewahren, bevor sie sauer wird und den Geschmack von gärendem Sauerteig annimmt. Wenn man sie jedoch noch grün und unreif abbricht und zu Hause oder auf der Fahrt vollends reif und gelb werden lässt, so ist sie nicht so gefährdet; man muss sie aber beim Reifen aufhängen und schwingen lassen. Wenn sie liegt oder irgendwo anstößt, nimmt sie schnell starken Schaden. Die Mohas nennen sie *Ba-Na-Na* und gebrauchen sie zu vielen Dingen: Wenn sie noch grün und unreif ist, so dient sie als Ersatz für das Brot und kann entweder roh gegessen oder auf allerlei Weise gekocht, gebraten, gebacken oder geröstet werden. Wenn man sie entzweischneidet und trocknet, so schmeckt sie wie Feigen, und ist dabei so nahrhaft, dass sie den meisten andern Speisen vorgezogen wird. Wenn man sie aber in Scheibchen zerschneidet und in der Pfanne bakt, so übertrifft sie im Geschmack die delikatesten Birnen. Auch wird sie sowohl von den Waldmenschen wie den Stadtmenschen wie Kartoffeln mit Fleisch und Fischen gekocht gegessen. Mit Wein, Zucker und Zimt eingemacht, gibt sie eines der angenehmsten Gerichte. Man macht aus diesen Früchten auch eine Art Wein. Die leichte Vermehrung der Pflanze bewirkt, dass ihre Früchte im heißen Süden eine allgemeine Speise der Sklaven sind; im alananischen Land bekommt ein jeder Sklave wöchentlich eine solche Stauden für seine Familie. Die billigsten Mohagurken kosten im Süden ungefähr soviel wie Rüben und Kohl im Norden, doch werden diese Früchte nicht in die Ferne gehandelt, da sie dafür zu empfindlich sind. Einige andere Sorten, die etwas schwerer zu ziehen und auch teurer sind, können aber – wie beschrieben – grün geerntet und verschickt werden, so dass sie auch die Märkte der nördlichen Länder erreichen.

BAΠΑΠΕΠ

Verfügbarkeit	ING bis BOR
Herkunft	ALA, CHA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	70 – 150 S

KIRSCHEN

Der Kirschbaum ist eine der Göttin Tsa heilige Pflanze. Er wächst vor allem in den Ländern am Yaquir, auch wenn es ihn nordwärts bis zur Tundra gibt und in den Salamandersteinen besonders schmackhafte Exemplare gedeihen. Wildkirschen wachsen vor allem im wilden Laubwald, als *Vogelkirschen* bezeichnet man die von allerlei Vögeln geliebten süßen Kirschen der Auwälder, *Knorpelkirschen* sind süß mit sehr festem Fruchtfleisch, *Herzkirschen* dunkelrot, süß und saftig-weich. *Wachskirschen* erkennt man am mittelfesten Fruchtfleisch und der gelben Farbe. *Sauerkirschen* sind meist nahezu schwarz und deutlich weniger süß als andere Kirschen. Im Lieblichen Feld gedeiht als besondere Sauerkirsche die kleine, fast schwarze *Amarelle*. Fast durchscheinend helle Früchte nennt man *Glaskirschen*. Das genaue Gegenteil stellen die schwarzen, mit einem sehr stark färbenden Saft gefüllten *Weinkirschen* dar, die nicht nur zur Herstellung von Kirschwein und Kirschmet genutzt werden, sondern auch zum Nachdunkeln von blassem Rotwein.

'Doppelkirschen' sind keine eigene Sorte, sondern besondere Fälle, in denen zwei Früchte am gleichen Stiel hängen. Vielen gelten sie als Symbol der Üppigkeit und Fruchtbarkeit, nur den Elfen als eher unheimliche Missbildung.

Die Kirsche ist ein Obst, das durch seine labende süße Säure den Durst stillt und die Wallung des Blutes an heißen Tagen dämpft. Je kühler die Kirschen sind, desto besser schmecken sie. Feinere Zungen finden sie daher auch besser, wenn sie sie vormittags, ehe die Früchte von der Sonnenhitze erwärmt sind, von den Bäumen pflücken lassen. Daher muss man sie, nach dem Abnehmen vom Baum, im Keller oder an einem andern kühlen Orte im Hause, aufbewahren, da sie ohnehin von der Wärme bald anlaufen. Es ist auch nötig, dass die Kirschen in geräumigen Körben, Sieben, oder andern aus Ruten lose geflochtenen Gefäßen, einlagig ausgebreitet werden. Kirschen, die nicht sogleich gegessen oder zum Kochen und Backen verwendet werden, trocknet man. Trockenkirschen werden von eher saftarmen Sorten hergestellt und im Großen und Ganzen wie große Rosinen verwendet. Sie sind lange haltbar wie diese und stellen die hauptsächliche Handelsform dar.

KIRSCHEN (GETROCKNET)

Verfügbarkeit	v.a. EFF
Herkunft	BOR,ELF,WEI, SVE
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	30 – 40 S

PFIRSICHE

Der Pfirsichbaum ist mit dem Mandelbaum eng verwandt, doch wird er weniger wegen seiner Kerne als für seine Früchte gezüchtet. Da er aus dem warmen Süden stammt, leidet er sehr unter Frost und ganz besonders trifft das seine hellrosenfarbenen Blüten, die deutlich früher sprießen als die Blätter und von eisigem Frühlingswetter vollständig vernichtet werden können. Pfirsiche werden daher vor allem in Weinbaugebieten angebaut, oft stehen die Bäume direkt auf dem Weinberg und dienen den Reben als Rankhilfe. Da Pfirsichbäume jedoch sehr üppig tragen, werden gerade in Aranen auch gezielt Pfirsichgärten angelegt.



Die Früchte sind größer als Aprikosen, diesen aber sonst recht ähnlich: Wilde Pfirsiche sind nicht rund, sondern abgeflacht und etwa einen Finger hoch. Sie sind rot-gelb, sehr saftig und haben eine zarte, fein flaumhaarige Schale, die den Tulamiden als sprichwörtliches Beispiel für weiche Haut gilt. Dabei sind sie in der Regel weniger süß als Aprikosen, haben aber einen intensiveren Obstgeschmack und -duft.

Als *Nektarinen* bezeichnet man runde Pfirsiche mit glatter Schale. Der Legende nach sollen sie durch ein Wunder der Peraine mit dem Apfel gekreuzt worden sein, vermutlich aber ist es eine Kreuzung von Pfirsich und Gelber Mirabelle, die deutlich näher verwandt sind. Sie stammen vermutlich von der Insel Maraskan.

Da reife Pfirsiche sehr empfindlich gegenüber Druckstellen und Fäulnis sind, kommen fast nur die Bewohner der Anbauländer in den Genuss wirklich voll ausgereifter Früchte. Für den Handel werden Pfirsiche gepflückt, solange sie noch grün und hart sind, da sie noch langsam nachreifen. Ihr Aroma ist mit dem der baumgereiften Früchte nicht zu vergleichen, doch in den nördlichen Ländern ist das den allermeisten Kunden nicht bewusst.

Aus den mandelähnlichen Kernen der Pfirsiche kann auch eine dem Marzipan ähnliche Masse hergestellt werden, das sogenannte Persipan, ein günstigerer Ersatz des süßen Naschwerkes.

PFIRSICHE

Verfügbarkeit v.a. RAH, PRA

Herkunft ARA, SHI

Hersteller Bauern; *Ackerbau*

Preis pro Sack 25 – 120 S

APRIKOSEN

Der Aprikosen- oder Amarellenbaum ist von mittelmäßiger Größe und wird etwa acht Schritt hoch. Er gleicht dem Pfirsichbaum, sein Stamm ist jedoch ein wenig dicker und seine Rinde etwas schwärzer, seine Äste breiten sich weiter aus. Er gedeiht vor allem in Almada und im Horasreich einschließlich der Zyklopeninseln (wo man die Früchte meist Amarellen nennt), sowie in der nördlichen Hälfte Araniens am Barun-Ulah.

Die im Schatten stehende Seite der Früchte ist gelb, die gegenüberstehende sonnenzugewandte Seite dagegen rot. Das Fleisch ist dunkelgelb und löst sich gut vom Stein. Die meisten Aprikosensorten sind bereits im späten Rahja oder frühen Praios reif. Dazwischen liegen zwar die Fünf Namenlosen Tage, doch kein Obstgärtner wird zugeben, seine Aprikosen in dieser Zeit zu ernten. Die Tulamiden kennen sogar die Redensart "Fil Mishmish", was wörtlich als "in der Aprikosenzeit" übersetzt werden kann, aber eigentlich "irgendwann und niemals" bedeutet.

Die Aprikose ist zwar roh gut genug zu essen, mit Zucker eingemacht bekommen sie darüber hinaus aber einen sehr edlen Geschmack. Das Fleisch der Aprikosen ist etwas faserig, und man hält diejenigen für die besten, die am wenigsten mehlig, sondern groß und fleischig sind, einen süßen, aber dabei würzigen Geschmack haben und deren Fleisch sich leicht vom Stein ablöst. Aus dem Amarellenmandel genannten Kern, der im Inneren des Steines sitzt, macht man im Horasreich einen

schmackhaften Likör, den Amaretto, der etwas nach Bittermandeln schmeckt.

Beim Dörren der Aprikosen gehen die Araniern gemeinhin so vor: Man nimmt die Früchte im Praios, wenn sie reif sind, und drückt durch den Ort des Stiels den Kern heraus. Danach steckt man dann in jede statt des Kerns ein gleichgroßes Stück Zucker. Diese ganzen Aprikosen werden ungeöffnet auf ein Brett gelegt und in den Ofen geschoben, und wenn die Aprikosen trocken genug sind, bestreut man sie durch ein seidenes Tuch mit gestoßenem Zucker. Wenn sie auf dieser Seite ganz trocken sind, wendet man sie und bestäubt die andere Seite ebenfalls mit Zucker. Wenn sie nun ganz und gar trocken sind, kann man sie in kleine Holzschachteln mit saugendem Papier legen. Zuckergetrocknete Aprikosen sind eine sehr begehrte Delikatesse in ganz Aventurien, da sie sich lange halten und auch dorthin gebracht werden können, wo niemals ein Aprikosenbaum gedeihen würde – denn diese sind zwar weniger kälteempfindlich als Pfirsichbäume, doch auch ihre Blüten fallen leicht dem Frost zum Opfer.

APRIKOSEN

unreif geerntet

Verfügbarkeit v.a. RAH

Herkunft ARA, HOR, ART, ZYK

Hersteller Bauern; *Ackerbau*

Preis 25 – 120 S pro Sack

zuckergetrocknet

Verfügbarkeit v.a. RON

Herkunft ARA

Hersteller Bauern; *Kochen*

Preis 1 – 5 S pro Stein

WALNÜSSE

Nördlich der Linie Havena-Beilunk gedeiht der Walnussbaum in vielen Auwäldern, am häufigsten kommt er im bornländischen Walsachtal vor. Er wurzelt tief und weit um sich und erreicht ein sehr hohes Alter. Er kommt fast in jedem, auch schlechtem und steinigem Boden vor. Am stärksten wächst er in lehmigem Boden und guter schwarzer Erde. Ein solcher, bis zu zwanzig Schritt aufragender Baumriese wird relativ wahrscheinlich von einer Baumfee bewohnt, die in der Elfen-sprache "val" genannt wird, was "Hüter" bedeutet. Von diesem Begriff haben sowohl der Walsach wie auch eben die Walnüsse ihren Namen. Manche sagen auch, dass die Sippen der Auel-fen eine besondere Affinität zu Walnussbäumen zeigten und gerne Baumhäuser in der Krone eines alten Baumes errichten. Bei der Wahl des Standorts eines zu pflanzenden Walnussbaumes muss man beachten, dass er zu einem sehr hohen, starken Baum heranwächst, seine Krone oben weit ausbreitet, mit seinem großen Laub einen dichten Schatten macht und dass nichts anderes gedeiht, so weit dieser Schatten reicht. Es ist deshalb nicht ratsam, Walnussbäume in Gemüsegärten oder mitten unter edle Obstbäume zu pflanzen. Man weist ihnen zweckmäßiger ihren Standort an Straßen oder an den Rändern von Waldungen an.

Der Nussbaum trägt selten vor dem siebten Jahr seiner Pflanzung und ist nicht eher ergiebig, als bis er eine ansehnliche



Größe und Stärke erlangt hat. Er blüht spät im Ingerimm, die Blüten erscheinen als lange, gelbe Kätzchen. Er setzt seine Früchte im Rahja an, sie werden gewöhnlich Ende Efferd reif, und man erkennt ihre völlige Reife daran, wenn an einzelnen Nüssen auf dem Baum die Schale aufspringt. Dann lassen sie sich leicht mit Ruten vom Baum schlagen. Danach werden sie in Kammern auf etwas Stroh geschüttet und ausgebreitet, dass sie auf dem Lager den höchsten Punkt ihrer Reife erlangen und sich trocken aus der Schale nehmen lassen. Dieser Zeitpunkt muss aber sehr sorgfältig in Acht genommen werden, denn die äußere grüne Schale geht schnell in Fäulnis über und macht dann die hölzerne feste Schale der Nuss schwarz, was endlich auch bis zum Kern dringt und ihn unansehnlich macht. Sobald man findet, dass sich bei den meisten Nüssen die äußere grüne Schale löst, so müssen sie von ihrer äußeren grünen Schale befreit werden. Manche nehmen das Trocknen durch Ofenwärme vor, was aber sehr vorsichtig geschehen muss, wenn nicht die Nüsse einen schlechten Geschmack annehmen sollen. Walnüsse bilden in Aventurien einen beträchtlichen Handelsartikel, auch werden die bornländischen für die besten gehalten. man erkennt sie an ihrer schönen, etwas dunkelbraunen Farbe. Walnüsse werden roh gegessen, aber auch für allerlei Milchsuppen und Süßspeisen, Gebäck und Zuckerwerk verwendet.

WALNÜSSE

Verfügbarkeit v.a. EFF
Herkunft BOR, ELF, SVE, THO, AND, WEI
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 15 – 22 S

МАНДЕЛН

Der Mandelbaum gedeiht am besten in heißen Gebirgslagen wie denen der Unauer Berge, der Eternen und der Maraskankette; von diesen Bereichen sind aber die Unauer Berge das weitaus wichtigste Ursprungsgebiet für den Handel, denn die Eternen sind sehr abgelegen und die Insel Maraska kaum zugänglich. Die Früchte des Mandelbaums werden bekanntermaßen Mandeln, von einigen auch Unauer Nüsse genannt. Dem Geschmack nach werden sie in süße und bittere eingeteilt, wobei letztere vor allem von der Insel Maraska stammen. Die süßen werden im Praios mit Vergnügen wie die Nüsse genossen. Die Mandel hat um diese Zeit einen sehr angenehmen Geschmack und etwas Erfrischendes. Die trockenen oder dürrer isst man den Winter über, und bedient sich ihrer vielfältig zu allerhand Schleckereien, wie denn auch die sehr nahrhafte und erfrischende Mandelmilch davon gemacht wird. In der Khômwüste und in Thalusion röstet oder dörret man die trockenen Mandeln mitsamt ihrem Stein im Backofen, dann geht die Haut leicht ab, die ein wenig herb ist, und die Mandeln sind desto angenehmer, weil sie beinahe wie die gebrannten und mit Zucker überzogenen Mandeln schmecken, die man mitunter in Drôl und Neetha bekommen kann. Kennzeichen guter Mandeln ist, dass sie im Geschmack nicht ranzig oder herb, sondern süß und angenehm mild sind, außen eine schöne hellbraune, glatte und zarte Rinde haben, nicht löcherig oder wurmstichig, nicht feucht, schimmelig oder angelaufen, innen nicht gelbfleckig, sondern recht weiß und glänzend sind.

Mandeln werden vor allem von wohlhabenden Leuten erworben, teils für die Küche hoher Herrschaften, aber auch durch Bäcker und Konditoren sowie Apotheker, die daraus Arzneien und auch Konfekt herzustellen wissen.

МАНДЕЛН

Verfügbarkeit v.a. PRA
Herkunft KHO, THA, evtl. ART, SHI
Hersteller Bauern; *Ackerbau*
Preis pro Sack 20 – 100 S



WILDBEEREN

In bescheidenem Umfang wird von Nord- und Mittelaenturien ausgehend auch mit Beerenobst gehandelt, das im Wald oder auf der Heide gesammelt wurde; teilweise gibt es auch Beerensträucher in Gärten. Eine großräumige Anpflanzung hingegen ist praktisch unbekannt.

Als Königin der Beerenfrüchte gilt die süße rote **Erdbeere**, die in allerlei rahjanischen Bräuchen verwendet wird, so auch im Liebestrank. Die rote **Him(mel)beere**, die schwarze **Brombeere** und die gelborange **Moltebeere** scheinen eng verwandt, unterscheiden sich aber deutlich im Geschmack. Die blaue **Heidelbeere** ist sehr verbreitet, ebenso die rote **Kronsbeere**. Auch die **Rahjannisbeeren** gibt es in roter, schwarzer und weißer Färbung, eng mit ihnen verwandt ist die grüne Stachelbeere.

All diese Beeren werden frisch nur zwischen Land und nächster Stadt gehandelt, doch durch das Kandieren werden sie so haltbar, dass man mit ihnen auch Fernhandel treiben kann.



Kandierte Beeren sind als wertvolles Präsent beliebt und auch als Speisenverzierung, die den Reichtum des Küchenherrn anzeigt, zählen sie doch zu den kostspieligsten Früchten überhaupt.

BEERENOBST (KANDIERT)

Verfügbarkeit	v.a. RON bis BOR
Herkunft	GAR, WEI
Hersteller	Zuckerbäcker; <i>Kochen</i>
Preis pro Stein	1 – 3 S

TAMARINDE

Die Tamarinde ist ein hoch aufragender Baum im Tulamidenlande, der wegen seines starken Laubes einen sehr angenehmen Schatten gibt und dessen Wurzeln durch ihre dicke, wulstige Form auffallen. Seine Frucht gleicht an Gestalt und Größe der Bohnenschote, also einer kurzen und dicken Hülse. Darin sitzen die sehr harten, viereckigen, fast platten Samen in einer weichen Substanz, dem Mark, das der wertvollste Teil der Pflanze ist.

Das Mark ist schwärzlich, klebrig und hat einen angenehmen süßsaurigen Geschmack. Die Wirkung des Marks ist fäulnisbekämpfend und kühlend. Man benutzt es als Heilmittel bei allen böartigen Fiebern, besonders in der blutigen und galligen Ruhr. Auf die Stirn aufgebracht (traditionell oft als Bild eines dunkeln Auges) kühlt das Mark den Leib und vertreibt übermäßige Hitze, auch sagen manche, das Mark der Tamarinde würde Kopfschmerzen lindern, die von zu viel Grübeln kommen, und zudem den Geist wecken und öffnen. Nach alter Sage sitzt der göttliche Nandus unter der uranfänglichen Tamarinde und sinnt über die Schöpfung nach, und ihm tun es viele Propheten und Eremiten der Tulamidenlande nach. Das Mark stellt ihre einzige Nahrung dar, ist aber durchaus sättigend genug. In Wasser eingerührt, ergibt Tamarindenmark einen säuerlich erfrischendes und kühlendes Getränk. Ferner taugt das saure Mark auch, um Geräte aus Kupfer und Messing schonend, aber gründlich von Grünspan und Patina zu befreien.

Man erntet die Früchte, wenn sie ihre vollkommene Reife und eine glänzende schwarzbraune Farbe erhalten haben, trocknet sie an der Sonne, füllt sie in Beutel oder Kisten und verkauft sie. Die Tulamiden kaufen Tamarinden, wenn sie eine lange Reise vorhaben, aber nicht um sich derselben als einer Medizin zu bedienen, sondern um den Durst damit zu löschen. Dazu wegen überziehen sie die reifen Tamarindschoten mit Zucker oder Honig, und nehmen sie mit sich, wenn sie durch die Wüste reisen.

TAMARINDENSCHOTEN

Verfügbarkeit	v.a. TRA
Herkunft	ARA, MHA, THA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	20 – 80 S

ARANGEN

Die Arange heißt in alten Schriften auch *Perain-Apfel*. Der Arangenbaum gilt vielen als die schönste aller Kulturpflanzen mit herrlichen gelbweißen Blüten, die einen starken, frisch-

säuerlichen Duft verströmen. Aus dem Regengebirge hat man ihn schon unter den Diamantenen Sultanen nach Khunchom gebracht, und er ist schließlich auch nach Aranien geraten, so dass da heutigen Tages ganze Felder voll gleich den Wäldern stehen. Auch wird mit den Bäumen selbst starker Handel getrieben. Im Mittelreich und im Horasreich wird der Baum fast nur in den Kunst- und Lustgärten gesehen, die man 'Arangerien' nennt.

Allen Unterarten der Perain-Äpfel ist gemeinsam, dass ihre Früchte eine raue, fast genarbte Haut haben, von grüngelber bis gelbroter Farbe sind und im Inneren in verschiedene Spalten eingeteilt sind, die jeweils einige Samen und saftiges Fleisch enthalten; der Saft ist säuerlich, aber oft zugleich zuckrig. Man findet Bäume, deren Früchte rund; andere, an welchen sie lang und zugespitzt sind. In der Heilkunde sind die Blüten, die Frucht, die Rinde und das Mark dieses Obstes vortreffliche Mittel bei unterschiedlichen Krankheiten.

Die eigentliche **Arange** wird auch 'Apfel-Sine' genannt, wobei sich der zweite Name auf das Waldmenschwort für die gelbe Farbe bezieht. Mitunter liest man auch als Verweis auf die alfanische Herkunft das recht alberne Kunstwort 'Anfelsin'. Diese Frucht, die an Lieblichkeit alle anderen Perainäpfel weit übertrifft, ist ein Labsal in hitzigen Witterungen: Die Arange enthält einen Saft von gelinder Säure, der nicht so dunkel ist wie in den bitteren Pomeranzen und Limonen. Zugleich ist er erfrischend und magenstärkend und sehr geeignet, faulige Säfte im menschlichen Körper und besonders die Kerkersieche zu bessern.

In der separat zu erwähnenden **Blut-Orange** ist der Saft purpurfarben, sonst aber von sehr gutem, süßen Geschmack. Man findet sie vor allem dort, wo sie während des Wuchses bei Tage heiße Sonne, gegen Abend aber kalten Wind und sogar des nächtens Fröste erduldet. Zwar wird ihr gelegentlich nachgesagt, ihr blutroter Saft sei ein Zeichen dämonischer Beeinflussung, doch hat die Kirche der Peraine dafür keinerlei Beweis finden können.

Die **Pomeranze** ist klein, von dunklerer Farbe und bitterem Saft. Insbesondere machen die Aranier von Arangen- oder Pomeranzen-Saft mit Wasser und Zucker eine Art kühlender Getränke, welche sie 'Scherbet' nennen; mitunter fügen sie Rosinen oder Rosenblüten hinzu.

Unter dem Namen **Clementine** ist eine kleine, sehr süße Sorte bekannt, die wohl auf Maraskan gezüchtet wurde. Sie lässt sich gut mit den Daumnagel ohne eine Klinge schälen. Von allen Arangensorten ist sie erwiesenermaßen am unempfindlichsten gegen Kälte und braucht auch zum Reifen der Früchte nicht so viel Sonne. Man kann sie vereinzelt als Exoticum in den Arangerien bornländischer Bronnjarenhöfe finden, auch wenn sie da doch sehr wenig Ertrag bringen. Der Name Clementine stammt vom Bosparano-Wort für "mild" und bezieht sich auf den nur wenig säuerlichen und dafür zuckersüßen Geschmack.

Von Sinoda aus kommen mitunter Clementinen in den Handel, die meist nach altem Brauch zum Schutz in die Tangblätter der Sargasso-See gewickelt sind; mitunter findet man sie daher auch unter dem Namen 'Maraskerine' oder 'Tangerine'. Der Baum der **Pampelmuse** wächst viel stärker und schneller als andere Arangen. Die Früchte hingegen brauchen fast zwei Jahre, ehe sie reif werden. Sie sind groß, sonnengelb und bitter-sauer, sie werden dennoch, wenn sie die völlige Reife erhalten



haben, mit Zucker roh gegessen. Pampelmusen sind ergeben eine treffliche Erfrischung und werden von den Heilern für Leute empfohlen, die sich des vorherigen Tages einen Rausch angetrunken haben. Bei Al'Anfa wird diese Frucht ausgepresst und ein Wein, wie anderer Orten der Apfelmast, davon gemacht.

Limetten stammen von eher kälteempfindlichen Bäumen. Sie sind klein und grünlich-gelb und haben einen säuerlichen, aber sehr aromatischen Saft, der oft zum Würzen und Marinieren von süßen und pikanten Speisen verwendet wird, aber auch zum Mischen mit Rum und anderen Bränden. Mit Zucker vermischt wird ihr zerdrücktes Fruchtfleisch auch für allerlei Gebäck und Kuchen verwendet. Bei den Tulamiden werden reife Limetten in Salzwasser gekocht und dann in der Sonne getrocknet, bis sie schwarz werden. Nunmehr lange haltbar, sind sie unter dem Namen 'Lumi' ein verbreitetes Gewürz. Halbirt oder weiter zerkleinert, werden sie beim Schmoren von Fisch- oder Fleischgerichten zugefügt, um der Speise einen säuerlich-erfrischenden Geschmack zu verleihen.

Limonen haben eine sonnengelbe Farbe und einen recht sauren Saft, der mit Wasser und Zucker gemischt die 'Limonata' ergibt, ein kühlendes Getränk, das gerade im Horasreich gern getrunken wird. In der Küche und zu Tisch werden die Limonen auf mancherlei Art gebraucht. Man stellt sie entweder ganz auf die Tafel, damit ein jeder Gast selbst ihren Saft über das Gebratene oder andere Speisen auf seinem Teller drücken möge; oder man schneidet sie in Scheiben, um das gebratene Fleisch oder der Fisch damit zu belegen. Man macht aus Limonen auch Gelee und Kompott, und auch allerhand Konfekt. Auch macht man daraus einen Likör und allerlei erfrischende Duftwässer.

Die grollgelbe **Citrone** gilt als strengste aller Perain-Äpfel, da sie dermaßen sauer und scharf ist, dass es nicht möglich ist, davon zu essen, ohne sich den Magen zu verderben. Dennoch sind diese Früchte den Tulamiden nicht ganz unnütz: Sie bedienen sich derselben nicht allein, um Kupfer, Messing und andere Metalle abzubeizen, wenn sie sie für das Vergolden vorbereiten wollen, sondern auch beim Färben, insbesondere der Seide. Ebenso nützt man den Saft, um feine baumwollene Gewebe zu bleichen, was ihnen eine vortreffliche Weiße und einen schönen Glanz gibt. Auch sonst wird sie für verschiedene alchimistische Zwecke gebraucht, bei denen es auf eine scharfe, aber nicht giftige Säure ankommt.

Eine besondere Sorte, die ungemein wohlriechend und süßlich ist, wird **Cedrate** genannt. Sie wächst in großer Zahl in Aranien. Cedraten haben sehr wenig bis kein (sauer-bitteres) Fruchtfleisch, dafür aber eine ungemein dicke, höckerige Schale, die sehr viel duftendes Öl enthält. Verwendet wird vor allem die kandierte Schale, um 'Citronat' herzustellen, das allgemein in der Bäckerei sehr geschätzt wird. Das Cedratenwasser, das man wegen seines vortrefflichen Geruches sehr hochschätzt, wird von den Schalen, oder vielmehr von kleinen Stückchen gemacht, die man mit Zucker, Wasser und Brandwein destilliert. Wer keine Früchte bekommen kann, nimmt die Cedraten-Essenz, welche in denen Gegenden, wo diese Früchte wachsen, aus deren recht reif gewordenen Schalen gepresst wird, jedoch auch ungemein teuer ist. Wenn diese Essenz echt ist, so machen wenig Tropfen von ihr den Tee, aber auch andere Getränke und Speisen, ungemein wohlschmeckend und

wohlriechend, so wie auch Schnupftabak, Puder und Pomade damit lieblich parfümiert werden.

Der Handel mit allen diesen Gattungen von Arangen ist nicht allein in den Herkunftsländern, sondern auch an andern Orten sehr groß. Wo sie häufig wachsen, werden sie wie andere Baumfrüchte von den Obst- und Frucht-Händlern verkauft. In der Ferne erfordert der Handel große Vorsicht und Aufmerksamkeit, weil diese Frucht leicht anzugehen und zu verfaulen pflegt. Arangen lassen sich jedoch gut erhalten, wenn man sie, solange sie noch grün, aber bereits hinlänglich saftig sind, und weder innerlich noch äußerlich einen Schaden haben, in trocknen Sand legt. Sie kommen darin völlig zur Reife und werden so gelb, als ob sie ganz reif vom Baume abgenommen wurden. Auf diese bequeme Art kann man sie ein Jahr lang unbeschädigt erhalten. Beim Transport wickelt man jede Arange, die keinen Fehler hat, in dünnen Stoff, packt sie alsdann in ein Kästchen in trockenes Salz, so dass jede Frucht mit Salz bedeckt wird. Obgleich zwar die Schale dadurch trocken wird, verlieren die Früchte doch nichts an ihrem Saft.

Wenn man Arangen haltbar kandieren will, nimmt man schöne, dünnschalige Früchte, die nicht fleckig sind und ihren vollkommenen Saft haben, löst die Schale so ab, dass man sie besonders brauchen kann und das innere weiße Häutchen unverletzt bleibt. Dann legt man sie mehrmals in immer stärkeren Zuckersud, bis dieser die Früchte ganz durchdrungen hat, danach trocknet man sie vorsichtig im Ofen.

Kleine, unreife Arangen, werden in den Geschäften der Speze-reihändler und Apotheker auch getrocknet geführt, und, weil sie dann sehr hart und fest sind, gedrechselt, poliert und wie Korallen und Perlen aufgereiht verkauft. Sie sind wegen ihres guten Geruchs als Armbänder und Halsketten, aber auch als Gebetsschnüre sehr beliebt.

ARANGEN (ALLE SORTEN)

Frisches Obst

Verfügbarkeit	v.a. EFF
Herkunft	ARA, MHA, THA, ALA, SHI
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	120 – 300 S

Getrocknete Schalen

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ARA, MHA
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis pro Sack	60 – 100 S

Kandierte Schalen

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ARA
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis pro Sack	70 – 150 S

SÜDFRÜCHTE

Unter diesem Begriff fasst man im Handel einige sehr unterschiedliche Sorten Obst zusammen, denen vor allem gemeinsam ist, dass sie nirgendwo im zivilisierten Aventurien wachsen, sondern von den verstreuten Inseln der südlichen



Meeresgebiete eingeführt werden müssen. So schmackhaft und gesund sie auch sind, in der Regel verderben sie schon lange, ehe sie einen nördlichen Markt erreichen, während das schwülwarme Wetter des Südens zugleich ein herkömmliches Trocknen unmöglich macht. Südfrüchte werden daher, wenn sie einmal zu bekommen sind, vor allem eingezuckert gehandelt. Drei dieser Obstsorten sind noch am bekanntesten:

Von den Waldinseln, aber auch aus der Wildnis Maraskans stammt der **Tuzakapfel**, bei den Waldmenschen *Ma-An-Go* genannt. An seiner rot-grünen Schale und einem großen flachen Stein erkennbar, fällt er vor allem durch seinen erdig-süßen Geschmack auf.

Ebenfalls auf den Waldinseln gedeiht der Melonenbaum, dessen etwa birnengroßen grünschalen Früchte, die **Baummelon**, in der Sprache der Waldmenschen *Pa-Pa-Ya* heißen. Sie haben einen gelbroten bis tiefroten, süßes Fleisch und Unmengen schwarzer kugelförmiger Kerne.

Die **Schopfpalmfrucht** wächst nur auf den Südmeerinseln als eiförmige, fast kinderkopfgroße Frucht der klingenblättrigen Schopfpalme. Sie hat eine sehr raue Schale und wird von einem eigenen Schopf harter Blätter gekrönt, ihr Fruchtfleisch ist sehr saftig und pikant süß-säuerlich. Die Waldmenschen nennen diese Frucht *A-Na-Na-Sa*.

Der Preis von Südfrüchten wird weniger durch einen inneren Wert als durch ihre Seltenheit, ihre Exotik und das Prestige bestimmt, dass das Anbieten solcher Früchte dem Gastgeber einbringt. Man kann sie in aller Regel nur bei Zuckerbäckern beziehen, die in den südlichen Kolonialstädten ihre Geschäfte betreiben.

SÜDFRÜCHTE

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	BRA, ALA, CHA, (Tuzakäpfel evtl. SHI)
Hersteller	Zuckerbäcker; <i>Kochen</i>
Preis pro Sack	150 – 500 S

GEWÜRZ UND GENUSSMITTEL

Neben Getreide, Gemüse und Obst gibt es noch weitere Pflanzen mit großer Bedeutung für den Handel, vor allem diverse Öle und Kräuter, die als Würzmittel dienen. Ein großer Anteil dieser Pflanzen stammt aus dem tiefen Süden, von den Waldinseln oder aus den Dschungeln Meridianas. Ihnen ist gemeinsam, dass sie oft in deutlich geringeren Mengen und eher in einigen Stein als in Sack gehandelt werden. Beim Handeln mit kostbaren Gewürzen muss man oft besonders große Vorsicht walten lassen: Manche Händler, gerade zu Lande, verzichten auf Maultiere und Wagen, sondern reisen mit einigen Begleitern, die Ware bequem in einige Reisetaschen verstaut, ohne großes Aufsehen zu erregen. Andere reisen mit einem gewöhnlichen Warenaufzug und führen deshalb auch andere, weniger wertvolle Güter mit, während sie ihre Kostbarkeiten in einem verborgenen Fach gut versteckt halten.

SÜßHOLZ

Diese Pflanze hat eine sehr lange, kriechende, zähe Wurzel, etwa von der Dicke eines kleinen Fingers bis zur Dicke eines Daumens, in einem guten Boden und in einer warmen Lage wird sie manchmal auch stärker und länger. Sie ist rund, außen gelbbraun, innen gelb, und besitzt einen sehr süßen Geschmack. Aus der Wurzel erhebt sich ein zwei Schritt hoher Stängel mit gefiederten Blättern und Blumen, die gewöhnlich im Praios blühen, und glatte Hülsen liefern. In einem lockeren Boden vermehrt sie sich durch ihre kriechende Wurzel unheimlich schnell, deshalb muss man sie an solche Plätze pflanzen, wo die Wurzeln einigermaßen beschränkt sind, und sich nicht zu weit in den Beeten ausdehnen können.

Aus der Süßholzwurzel macht man die **Lakritze**. Man wählt dazu die süßesten Wurzeln, die keinen dumpfigen Geruch haben dürfen. Sie werden in der Lakritzensiederei von den



Arbeitern voller Mühe geraspelt, nachdem man sie in Wasser erweicht und von allen Unreinheiten gesäubert hat. Wenn sie nur noch feine Späne sind, vermengt man sie mit Quellwasser und füllt sie in Säcke, von denen man bis zu zwanzig unter einer Presse aufschichtet, die die zuckrigen und harzigen Anteile herausdrückt. Den ausgepressten Saft füllt man in einen großen Kessel, der flacher als der erste ist, indem man ihn durch ein reines leinenes Tuch durchsieht. Nun muss er einen Tag lang auf kleiner Flamme ziehen, während zwei Sieder den Saft stets umrühren, damit er eine Honigdicke bekommt und nicht zu Harzklumpen gerinnt, sondern gleichförmig eingedickt wird. Solange er noch lauwarm ist, formt man ihn zu kleinen länglichen Broten, die man schichtweise in Kisten einpackt, nachdem man vorher jedes Stück separat in trockene Lorbeerblätter eingewickelt hat, damit sie nicht aneinander kleben.

Die ausgepressten Späne aber dienen als guter Brennstoff für die Kessel, da sie immer noch etwas Harz enthalten. Die Lakritzherstellung geschieht sowohl in Al'Anfa als auch im Horasreich. Gerade in den Manufakturen im Lieblichen Feld werden oft Sträflinge oder aufgegriffene Landstreicher zum anstrengenden Süßholzraspeln verdonnert. Das 'Raspelhaus' ist als Zwangsarbeit das mildere Gegenstück zum Steinbruch und der Galeerenruderbank.

SÜßHOLZ

Süßholzwurzeln

Verfügbarkeit	v.a. TRA- BOR
Herkunft	BRA, ALA, CHA
Hersteller	Bauern; <i>Ackerbau</i>
Preis pro Sack	0,5 – 1 S



Lakritze

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	HOR, BRA, ALA
Hersteller	Manufaktur; <i>Kochen</i>
Preis pro Sack	50 – 150 S

Brauner Kandis

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	BRA, ALA
Hersteller	Zuckerbäcker; <i>Kochen</i>
Preis	50 – 100 S pro Stein

KANDIS- ODER ZUCKERWURZ (BRABAKER WURZEL)

Diese etwa rüben große Wurzel ist von kräftig braungelber Farbe und im ganzen Umland des Regengebirges zu finden. Ursprünglich eine Sumpfpflanze, stammt sie wohl aus dem Mysobgebiet, wo sie heute noch wegen ihres süßlichen Geschmacks von den einheimischen Echsenmenschen wie auch von Menschen gerne gegessen und sogar als 'Brabaker Wurzel' ausgeführt wird. Wohl schon zur Zeit der Klugen Kaiser wurde die Kandiswurzel auch im etwas trockeneren Gebiet um Al' Anfa und Mirham eingeführt.

Dass eine Verwandtschaft mit der hier gleichfalls heimischen und ähnlich schmeckenden Vragieswurzel besteht, erscheint den Pflanzenkundlern der Peraine-Kirche als sehr plausibel.

Die klimatischen Bedingungen am Osthang des Regengebirges lassen die Kandiswurzel noch besser gedeihen als andersorts im Süden, insbesondere aber ist hier der Pflanzensaft weit süßer und daher für die Zuckergewinnung geeignet. Vor allen anderen Faktoren aber macht die Sklaverei die Kandiswurzel zu einer der Goldgruben Al' Anfas – denn der Anbau erfordert sehr intensive Arbeit. Alles beginnt mit dem Setzen von kleinen Stecklingen gegen Ende der Regenzeit, die nach einigen Monaten ausgewachsen sind. An den Blattwurzeln entstehen kleine Keime, die neuen Stecklinge. Kurz bevor die Trockenzeit zu Ende geht, müssen die Stecklinge gesammelt werden; häufig werden danach die Felder angezündet, auf dass die Blätter verbrennen und nur die zuckerreichen Wurzeln übrigbleiben. Sie werden mühsam aus der Erde gegraben und dann auf großen, von Sklaven gedrehten Mühlen ausgepresst. Der so gewonnene Saft wird gefiltert, geklärt und mehrfach gesotten, bis der Sirup (vor allem durch Zusatz eifersüchtig gehüteter Geheimzutaten) eine möglichst helle Farbe bekommen hat und in spezielle Behälter gegossen werden kann, wo er allmählich in der Form eines 1 Stein schweren Zuckerhuts auskristallisiert. Brauner Kandiszucker ist würziger mit einem deutlichen Röstgeschmack; kostbarer und gesuchter ist der reinsüße und damit allgemein verwendbare weiße Kandis.

Die beiden wichtigsten Nebenprodukte der Zuckerherstellung sind die *Melasse*, ein dunkelbrauner Sirup, sowie der daraus hergestellte *Branntwein*, der wie der maraskanische Zuckerrohrbrand als 'Rum' bezeichnet wird.

BRABAKER ZUCKERWURZ

Melasse

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	BRA, ALA
Hersteller	Plantagen; <i>Kochen</i>
Preis	30 – 40 S pro Stein

Weißer Kandis

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	BRA, ALA
Hersteller	Zuckerbäcker; <i>Kochen</i>
Preis	60 – 150 S pro Stein

TEE

Der eigentliche Tee ist eine der traditionsreichsten und beliebtesten Nutzpflanzen Aventuriens: Vor allem bei den Tulamiden wird er seit 3.000 Jahren angebaut, und es gibt deutliche Hinweise, dass sogar die frühen Stämme der Urtulamiden im Raschtulswall bereits einen Sud aus den getrockneten Blättern der damals noch wilden Teepflanzen zu sich nahmen.

Tee wird auf großen Terrassen in höheren Lagen angebaut, und die verschiedenen Regionen verleihen ihm ein deutlich unterschiedliches Aroma, noch mehr aber der Zeitpunkt der Ernte und die nachfolgende Behandlung der Teeblätter.

Ein kluger Besitzer vieler Teestauden wählt zur Blattlese geschickte Arbeiter; denn die Blätter werden Stück für Stück gepflückt, und nicht einfach abgestreift. Deshalb kann ein einzelner Mensch, der diese Beschäftigung nicht gewöhnt ist, täglich kaum mehr als zwei Stein pflücken, dagegen jemand, der von Jugend an Übung darin hat, aber fünf bis sechs Stein.

Die Zeit der Lese ist nicht genau festgesetzt; vielerorts genügt auch nicht immer nur eine Ernte, sondern es sind mehrere nötig: Wenn man dreimal im Jahr ernten will, muss die erste Lese schon im Peraine stattfinden. Zu dieser Jahreszeit gibt es nur sehr wenige Blätter, sie sind aber von ausnehmender Feine, noch nicht ganz ausgefaltet und nur zwei bis drei Tage alt. Manchmal wird diese Lese auch als *Frühlingstee* auf den Markt gebracht. Sein Aroma ist sehr fein und blumig und je nach den genauen Wachstumsbedingungen kann man den Duft verschiedener Gewürze, Edelhölzer und Obstsorten darin erahnen.

Die zweite Lese, die bei vielen Teestauden die erste ist, wird Anfang Rahja vorgenommen, so dass man von *Sommertee* spricht. Man sammelt dann die Blätter, die schon ganz entfaltet sind, mit denen, die es noch nicht sind, und sortiert sie je nach ihrer Güte und Größe. Die noch unentwickelten kommen jenen Blättchen der ersten Lese an Vorzügen ziemlich gleich und werden mitunter auch so bezeichnet, um den Käufer zu beeinflussen. Sommertee ist runder und stärker als der Tee der ersten Lese.

Die letzte und reichlichste Lese geschieht nach der Regenzeit im Travia, wenn die Blätter am zahlreichsten und vollkommen ausgebreitet sind. Mancher Teepflanzer lässt die Zeit der beiden ersten Lesen vorbeistreichen, und hält sich allein an diese letzte, die *Herbsttee* hervorbringt. Geschmacklich ist er kräftig und voll, doch ohne die Feinheiten der früheren Lesen.

Die Teeblätter müssen nach der Ernte zum Trocknen und Fermentieren aufgehängt werden. Je länger das geschieht, umso dunkler werden die Blätter und der spätere Aufguss.



Variante	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis
Mondsilberner Tee	PHE,PER	THA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	700 – 1.400 S pro Sack
Grüner Frühlingstee	PER	THA, MHA, ARA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	180 – 600 S pro Sack
Grüner Sommertee	RAH	THA, MHA, ARA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	150 – 500 S pro Sack
Grüner Herbsttee	TRA	THA, MHA, ARA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	125 – 450 S pro Sack
Schwarzer Herbsttee	BOR	THA, MHA, ARA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	120 – 360 S pro Sack
Tulamidengold	BOR	ARA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	120 – 360 S pro Sack
Rose von Fasar	BOR	MHA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	120 – 350 S pro Sack
Ziegeltee	TRA	MHA	Plantage; <i>Ackerbau</i>	60 – 120 S pro Sack

Zugleich verlieren sie immer mehr von ihrem frischen, grasähnlichen Duft und herben Geschmack des Anfangs und nehmen einen kräftigeren, etwas erdigeren Geruch und sanfteren Geschmack an.

Grüner Tee wird so kurz getrocknet, dass er nur wenig fermentiert und einen herberen Geschmack behält. Bei den Tulamiden wird er vom Volk nicht ausschließlich, aber doch sehr oft getrunken. Hier kommt der Unterschied zwischen den Ernten voll zum Tragen, da es grünen Tee aller drei Erntetermine gibt.

Der **Schwarze Tee** hingegen fermentiert deutlich länger und hat den allgemein bekannten, etwas milderen Teegeschmack, den er auch noch nach vielen Monaten oder gar Jahren nicht einbüßt. Allgemein ist er der Tee, der außerhalb der Tulamidenlande getrunken wird, er wird immer aus kräftigen Blättern der Herbsterte hergestellt. Da er in diesem Monat seine Trocknung und Reifung abschließt, wird der schwarze Tee auch *Borontee* genannt. Aus den Hügeln von Mhanadistan am Südhang des Raschtulswalles stammt als spezielle Handelssorte die *Rose von Fasar* mit einem rötlichen Aufguß und das hellere, sattgelbe *Tulamidengold*, das vor allem aus dem palmyrenischen Hügelland kommt.

Die edelste und kostbarste Teesorte, deren Seltenheit und hoher Preis sie nur zum Gebrauche der Großen und Reichen bestimmt, ist der Tee des Ongalohochlandes, insbesondere des Südhangs der Stierbuckel. Er trägt den Namen *Kaisertee* und ist auch schon vor Ort sehr teuer. Es gibt einige traditionell als beste Lagen angesehenen Teegärten: Gräben halten Menschen und Tiere von den Hainen fern und zu noch größerer Sicherheit werden die meisten einzelnen Stauden umzäunt. In den Zeiten der Diamantenen Sultane wurde dort bereits der Tee für den Khunchomer Sultanspalast angebaut.

Der *Mondsilberne Tee* als teuerster Kaisertee wird schon gegen Ende Phex geerntet: Wenn die Lesezeit herannaht, müssen die Sammler sich zuvor zwei bis drei Wochen lang der Fische, des Knoblauchs und der Zwiebeln enthalten, um die Blätter nicht mit einem unreinen Atem zu beschmutzen. Während der Lese selbst müssen sie zwei- bis dreimal täglich den Leib waschen, und dennoch dürfen sie die Blätter nicht mit bloßen Händen, sondern nur mit Handschuhen pflücken; zugleich müssen sie ihn im Lichte des Mondes pflücken, ehe die Sonne aufgegangen ist und den Tau hat verdunsten lassen. Dieser Tee besteht nur aus hochwertigsten Blattspitzen, die noch eine silbrige

Flaumhülle haben und sehr schonend getrocknet werden. Das milde Aroma dieses besonders heilsamen Tees soll an den des Lotus erinnern, doch das ist angesichts der vielen verschiedenen Lotusarten wenig eindeutig. Es heißt jedoch allgemein, dass er sein Aroma binnen weniger Wochen einbüßt. Vor allem die allervornehmsten Herrschaften genießen dieses Getränk, da sie mitunter auch die einzigen sind, die es sich leisten können, es in den Frühlings- und Frühsommertagen von Eilboten bringen zu lassen.

In den tulamidischen Ländern wird, wie bereits gesagt, vor allem Grüner Tee getrunken. Der herbstliche Tee wird meist zu gleichen Teilen mit Minzblättern vermischt konsumiert, und zwar stark gezuckert und zu allen

Anlässen. Im Balash wird dieser Tee auch mit Jasminblüten statt Minze gewürzt, in Mhanadistan gibt man tröpfchenweise Cedratessenz hinzu. In Aranien schließlich hat der Handel mit dem Südmeer dazu geführt, dass der Tee dort oft mit einer Gewürzmischung aus Zimt, Ingrim, Pfeffer, Nelken, Kardamom und Rosenblüten aromatisiert wird.

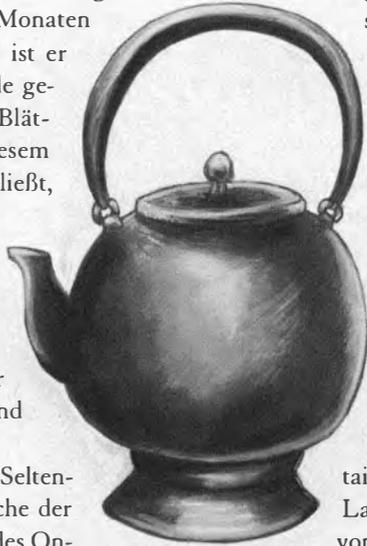
In Fasar, Mherwed und Rashdul wird auch der berühmt-berüchtigte *Teeziegel* hergestellt, indem ein Brei aus pulverisiertem Grüntee und klebendem Reiskochwasser in Formen gepresst wird, manchmal als Barren, mitunter als detaillierte Relieftafeln, die Ungeheuer, Helden oder Landschaften darstellen. Ziegeltee wird vor allem von Hirten und Nomaden getrunken, indem kleine

Bröckchen abgebrochen und im Wasser aufgekocht werden. Die einzelnen Barren wiegen der Regel einen Stein. Oft ist das verwendete Teepulver von sehr mäßiger Qualität – nicht selten vor allem der staubige Abfall, der beim Zerschneiden und Verpacken anderer Teeblätter anfällt.

Je nach Qualität des Tees und Geschmack des Teetrinkers nimmt man etwa eine knappe halbe Unze (oder zehn Skrupel) Tee auf ein Maß Wasser. Allgemein wird von Köchen auf ein Fass Teewasser ein Stein Teeblätter gerechnet. Je hochwertiger der Tee ist, desto üblicher ist es jedoch, die Blätter mehrmals hintereinander aufzugießen, so dass sie deutlich mehr Tee ergeben.

FRUCHTSIRUP

Ein aus verkochtem Obst hergestellter Zuckersirup wird im ganzen mittleren und südlichen Aventurien hergestellt, der im Handel bedeutsame aber kommt vor allem aus Aranien, ein beliebtes Pflaumenmus mit Gewürznelken aus Thalusien.





FRUCHTSIRUP

Ware	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Fass
Obstsirup	v.a. BOR, HES	ARA, GAR, ALB, HOR, MHA	Bauern; <i>Kochen</i>	20 – 50 S
Apfelkraut	v.a. BOR, HES	ARA, GAR, ALB, HOR	Bauern; <i>Kochen</i>	25 – 100 S
Birnenkraut	v.a. BOR, HES	ARA, GAR, ALB, HOR	Bauern; <i>Kochen</i>	25 – 100 S
Pflaumenmus	v.a. BOR, HES	ARA, THA, GAR, MHA, ALM	Bauern; <i>Kochen</i>	20 – 60 S

Die Süße des Sirups bildet sich ausschließlich aus der natürlichen Süße der Frucht, so dass nur Obst von hohem Zucker-gehalt verwendet werden kann, in der Regel sind das Äpfel, Birnen und Pflaumen, mitunter auch Kirschen. Verwendet werden Fallobst und anderweitig beschädigte Früchte, die sich nicht lange lagern lassen. Mitunter wird auch Obst verwendet, das bei den ersten Nachtfrösten des neuen Winters noch am Baum hing.

Bei der Herstellung im späten Herbst wird das Obst geschält, entkernt, zerteilt und mit etwas Wasser solange gekocht, bis die meiste Flüssigkeit verdunstet; oft werden noch kleine Mengen Zimt und Nelken als Gewürz zugefügt. Es dauert viele Stunden, bis ein zäher, klebriger und lange haltbarer Sirup entstanden ist, daher ist das Sirupkochen in der Regel eine bäuerliche Großveranstaltung für das ganze Dorf, bei der sich alle mit dem kräftigen Umrühren abwechseln. Denn so schwer das Rühren im zähen Sirup auch fällt, so unverzichtbar ist die unablässige Bewegung, wenn die Masse nicht anbrennen und damit verderben soll. Wer gerade nicht im großen Kessel rühren muss, erledigt leichtere Handarbeiten oder musiziert.

Je nach der Häufigkeit bestimmter Obstsorten wird der Sirup als allgemeiner Fruchtsirup oder aber gesondert als Apfel- oder Birnenkraut oder als Pflaumenmus verkauft. Obstsirup ist ein verbreiteter Brotaufstrich, wird aber auch in unzähligen anderen Koch- und Backrezepten zum Süßen verwendet. In vielen Teilen Aventuriens ist er deutlich gebräuchlicher als der Zucker und dem bäuerlichen und bürgerlichen Gaumen weit vertrauter.

RÜBENZUCKER

Aus einer besonderen Verwandten der gemeinen Runkelrübe, der vor allem im Weidener und Greifenfurter Land gedeihenden *Zuckerrübe*, macht man dort einen Zucker, der dem aus dem Zuckerrohr kaum nachsteht: Im späten Herbst erst werden sie geerntet, wenn der Frost unmittelbar bevorsteht und ihr Rübenfleisch bereits deutlich süßlich schmeckt. Dann werden sie zerhackt, gewässert und ausgepresst. Während die ausgepressten Rübenstücke als Viehfutter verwendet werden, wird der süßliche Saft langsam und langwierig eingekocht, bis ein mittelbrauner Zuckerrübensirup entstanden ist. Dieser Zuckersirup, auch 'Rübenkraut' genannt, gilt vielen Beschreibungen als das liebste Gewürz der Göttin Rahja, vor allem in den nördlichen Regionen wie Weiden und dem Svelltdland.

Es ist auch möglich, die tulamidisch-maraskanische Methode der Zuckerherstellung nachzuahmen, indem man den Zuckersaft auskristallisieren lässt, doch das ist kompliziert: Rübensud ist deutlich unreiner und muss erst umständlich mit Kalkpulver und Knochenkohle geklärt werden; auch fehlt die natürliche heiße Witterung, um Kristallzucker und Zuckerwasser zu scheiden, und letztendlich kristallisiert er unregelmäßiger. Rübenzucker ist in der Regel brauner und etwas rauer

im Geschmack als Rohrzucker und steht hinter diesem in der Beliebtheit zurück. Dennoch kommen durchaus auch Zuckerlaibe aus Weiden und Greifenfurt in den Handel, selbst wenn deren Menge weit hinter der des 'Greifenfurter Goldsirup' und anderer Rübensirupsorten zurücksteht. Zuckerlaibe müssen während des Transportes stets in Papier eingewickelt und in gut verschlossenen Öltuchbeuteln befördert und später in gut schließenden Ton- oder Steingutpföpfen gelagert werden.

RÜBENZUCKER

Zuckersirup

Verfügbarkeit	BOR
Herkunft	WEI, GAR
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis	15 – 25 S pro Stein

Kristallzucker

Verfügbarkeit	HES
Herkunft	WEI, GAR
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis	30 – 35 S pro Stein

ROHRZUCKER

Als das 'maraskanische Getreide' wird das Zuckerrohr mitunter phantasievoll bezeichnet, doch die Gemeinsamkeiten sind sehr gering: Es hat keine nutzbaren Körner und steht auch sonst den Getreiden in der Gestalt gar nicht nahe, vielmehr ähnelt es dem Brabaker Rohr, allenfalls noch der Maispflanze. Die Pflanze wird bis zu sieben Schritt hoch, die einzelnen Halme können bis zu drei Finger dick werden. Sie stammt wohl von der Insel Maraskan, wächst aber auch wild auf den Waldinseln, von wo sie dann auch auf dem südöstlichen aventurischen Festland eingeführt wurde.

Zuckerrohr wird über Stecklinge, also einige Spann lange Halmstücke vermehrt. Da diese schnell wurzeln und auch rasch wieder austreiben, kann man eine einzelne Pflanze auch später mehrere Male abernten, so lange ein etwa schrittlanger Halm stehen bleibt. Es heißt, dass eine Zuckerrohrpflanze bis zu zwanzig Jahre alt wird und in dieser Zeit etwa alle drei Jahre abgeerntet werden kann.

Das geerntete Rohr wird gepresst, damit der süße Saft ausläuft; manchmal auch danach gewässert und erneut gepresst. Die faserigen Pressabfälle werden in Maraskan und bei den Tulamiden genutzt, um ein einfaches Papier als Ersatz für Papyrus herzustellen, so wie umgekehrt auch aus Papyrus Zucker gewonnen werden kann, auch wenn man dafür etwa doppelt soviel Pflanzenmasse benötigt.

Der Saft wird eingedampft und dann in Gefäße mit einem Sieb als Boden gefüllt, wo er zu einem hellbraunen Zucker auskristallisiert, während die überschüssige Flüssigkeit als immer



noch sehr süße Melasse heraustropft. Bekannt ist der aus solcher Melasse gebrannte Branntwein, der *Rum*. Auf Maraskan nennt man den dortigen Rum 'Offenbarung der Zwillinge'.

Die Kristalle wiederum werden in Formen gepresst, solange sie noch etwas feucht sind, und haben dann die Gestalt von kegelförmigen Zuckerhüten oder länglichen Zuckerlaiben, die man vor dem Gebrauch wieder zerkleinert und zermahlt. Sowohl beim Transport wie auch bei der Lagerung ist darauf zu achten, dass sie keine Feuchtigkeit annehmen, weil sie sonst zerfallen oder schlimmstenfalls verlaufen können.

ROHRZUCKER

Melasse

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ARA, MHA, THA, SHI
Hersteller	Plantagen; <i>Kochen</i>
Preis	10 – 15 S pro Stein

Kristallzucker

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ARA, MHA, THA, SHI
Hersteller	Plantagen; <i>Kochen</i>
Preis	20 – 30 S pro Stein

RUMFRÜCHTE

In manchen Gegenden wird Obst auch gut haltbar gemacht, indem man die Früchte in einem dichten, glasierten Steingut- oder Porzellantopf in eine Flüssigkeit aus Zucker und Weinbrand (bzw. Rum oder Obstschnaps) einlegt. Einige Monate nach der Ernte sind die Früchte ganz voller Alkohol gezogen und meist zu einem Kompott zerfallen. Dieses Fruchtmus wird ähnlich wie Obstsirup als Süßungsmittel und fruchtige Back- und Kochzutat verwendet, auch wenn es natürlich anders als etwa Apfelkraut meist den Erwachsenen vorbehalten ist. Man sagt sowohl den Hügelszwergen des Koscher Landes wie den Brillantzwergen, die früher im Beilunker Land lebten, ein Faible für diese hochalkoholische Obstzubereitung nach. Die Schwierigkeiten bei der Beförderung der zerbrechlichen Gefäße sind recht groß, so dass sie nur selten über weite Strecken gehandelt werden. Immer wieder aber kommt es vor, dass im Rahmen des Töpferwarenhandels die ohnehin zu befördernde Keramik mit Rumfrüchten gefüllt wird, um so gleich zwei beliebte Waren zu transportieren.

RUMFRÜCHTE

Verfügbarkeit	HES bis PHE
Herkunft	ARA, GAR
Hersteller	Bauern; <i>Kochen</i>
Preis	30 – 100 S pro Stein

OLIVEN UND OLIVENÖL

Im Horasreich, in Almada, aber auch in Aranien sind die immergrünen Ölbäume ein wichtiges Gut und kommen teilweise auch wild in Wäldern vor. Ihr Stamm ist stark gekrümmt mit dunkler Rinde, ihre Blätter klein und ebenso ledrig wie bei vielen Pflanzen des yaquirisch-aranischen Klimas. Ölbäume vertragen große Hitze, aber kaum Kälte, was ihre Ausbreitung

nach Norden sehr einschränkt. Das Anpflanzen eines Ölbaums ist eine Investition für die nächste Generation: Zwar trägt er seine ersten Früchte nach zehn Jahren, doch seine volle Leistung bringt er erst mit etwa 50 Jahren. Einen Ölbaum zu fällen, ist im Horasreich, in Aranien und vielen tulamidschen Stadtstaaten streng verboten, weil er nicht einfach ersetzt werden kann – dennoch berichten alte Sagen aus dem Land der Ersten Sonne und aus dem Bosparanischen Reich, dass bei Bürgerkriegen und Fehden durchaus die Olivenhaine des Gegners attackiert wurden, um ihm schweren wirtschaftlichen Schaden zuzufügen, denn der Olivenanbau ist in diesen Ländern von großer Bedeutung.

Die Blüten des Ölbaums sind weiß und gelb und entwickeln sich zu den Früchten, den Oliven – einem der wichtigsten Nahrungsmittel des Südens. Oliven sind unreif grün, werden dann braun und sind schließlich tiefschwarz; dann haben sie auch den höchsten Fettgehalt.

Ein Großteil der Olivenernte wird zu einem grünen bis goldgelben Öl verarbeitet, wofür ein einfaches Zerdrücken in einer hand- oder maultiergetriebenen Ölpressen genügt. Olivenöl ist bei Yaquiriern und Tulamiden das bei weitem wichtigste Fett zum Kochen und Braten, aber auch für viele andere Zwecke. In seinen Ursprungsländern weiß man verschiedene Öle unterschiedlicher Landschaften ebenso zu unterscheiden, wie es manche beim Wein können. Heiler machen aus Olivenöl allerlei Salben und auch Mittel zur Pflege und Säuberung des Körpers, insbesondere Athleten nehmen es zum Einreiben der Haut, andere reiben sich damit die Haare ein. Auch in diversen Kirchen wird gesegnetes Olivenöl für verschiedene rituelle Salbungen eingesetzt, oft mit weiteren Duftstoffen versetzt – die Kirche des Praios allerdings bevorzugt das Öl der Sonnenblume. Öl von geringster Qualität wird in Öllampen für die Beleuchtung verbraucht.

Oliven sind roh und frisch zu bitter, um gegessen werden zu können, doch werden sie in Salzlake eingelegt, wodurch sie schnell milder werden. Danach kann man sie als Vorspeise oder im Salat essen, ebenso kann man sie in Weißbrot, Nudelsoußen oder Fleischragouts verwenden. Junge, grün geerntete Oliven schmecken eher fruchtig, reife schwarze hingegen milder und stark nach Öl.

WEITERE PFLANZENÖLE

Keine andere Ölpflanze ist so angesehen und vielgerühmt wie der Olivenbaum, doch selbstverständlich gibt es noch verschiedene andere Pflanzen, aus denen Öle hergestellt werden – fast immer durch das Auspressen der Samen oder Kerne.

Aus dem Samen des *Flachs* wird das **Leinöl** gepresst, das vor allem von Handwerkern genutzt wird, so etwa als Grundlage für Farben oder als recht billiges Lampenöl. Zugleich werden aber auch in Weiden und im Bornland sowie in Tobrien gekochte Kartoffeln gerne mit etwas Leinöl gegessen. Zwar wird in ganz Mittelaventurien Flachs angebaut, doch vor allem in Tobrien, Warunk und Beilunk. Die Invasion des Dämonenmeisters hat daher sowohl Leinen als Tuch wie Leinöl deutlich knapper und damit teurer werden lassen.

Ein verbreiteter Ersatz als Farbenbasis und Lampenöl stellt **Hanföl** dar, das aus den Samen der in Mittelaventurien allgegenwärtigen Hanfpflanze gepresst wird, oft gleichsam als Nebenprodukt des für die Seilerei unverzichtbaren Hanfanbaus.



OLIVENÖL

Ware	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Fass
Öl, Spitzenqualität	TRA	ARA, HOR, ZYK	Bauern; Ackerbau	500 – 1.000 S
Öl, Alltagsqualität	TRA, BOR	ARA, HOR, ZYK, evtl. ALM	Bauern; Ackerbau	300 – 400 S
Öl für die Öllampe	TRA bis HES	ARA, HOR, ZYK, ALM	Bauern; Ackerbau	60 – 100 S
Eingelegte Oliven	HES, FIR	ARA, HOR, ZYK, ALM	Bauern; Ackerbau	

PFLANZENÖLE

Ware	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Fass
Leinöl	TRA	GAR, ALB evtl. ARA, HOR	Bauern; Ackerbau	80 – 120 S
Palmöl	RON, TSA	ALA, KHO, SHI, MHA	Bauern; Ackerbau	100 – 150 S
Kürbiskernöl	RON bis BOR	ARA, GAR, ALM, HOR	Bauern; Ackerbau	120 – 180 S
Sesamöl	RON, TRA	ARA, MHA, THA, KHO	Bauern; Ackerbau	150 – 200 S
Walnussöl	BOR, HES	WEI, AND, BOR	Bauern; Ackerbau	100 – 150 S
Dattelbutter	v.A. EFF, TRA	ARA, MHA	Bauern; Ackerbau	50 – 100 S
Sonnenblumenöl	PRA	GAR	Bauern; Ackerbau	600 – 800 S
Baumwollöl	BOR	GAR, ARA, MHA, KHO, SHI	Bauern; Ackerbau	70 – 120 S

Vor allem in Weiden, Andergast und im Bornland wird aus den fettreichen Walsachnüssen das **Walnussöl** hergestellt, das in der Küche, aber auch als Salböl zum Schutz der Haut vor greller Sonne genutzt wird. Die Norbarden benutzen es für sehr viele Zwecke als Ersatz für die Öle der Tulamidenlande. Ebenso spielt es als Holzpflegemittel und in der Ölmalerei eine Rolle und ist daher bis ins Horasreich und Al'Anfa gesucht.

Kürbiskernöl wird vielerorts in Mittelaventurien gepresst, es ist dickflüssig und gilt als sehr fein. Es wird vor allem in der Küche für kalte Speisen gebraucht.

Baumwollöl wird aus den Kernen gepresst, die beim Verarbeiten der Baumwolle ohnehin ausgelesen werden. insofern gilt es eher als Billigprodukt verglichen mit dem edlen Olivenöl, obgleich es diverse Vorzüge hat: Es liefert brauchbares Lampenöl und wird auch zur Herstellung von Seife genutzt. Für den Gaumen und Magen der Menschen und anderer kulturschaffender Zweibeiner ist es mit seinem sehr schwachen, nussigen Eigengeschmack nicht unangenehm, so dass es angeblich den Geschmack der darin gebratenen Speisen eher verstärkt als verändert. Auch wird es benutzt, um andere, teurere Öl zu strecken, zumal es weit weniger schnell ranzig wird als manches andere Öl.

Die **Zirbelkiefer** oder **Arve** wächst in verschiedenen mittelländischen und nordaventurischen Gebirgen, ihre fettreichen Samen im eiförmigen Zapfen werden aber nur von den Zwergen zu dem gold- oder bernsteingelben **Zirbelöl** gepresst. Es schmeckt sehr nussig und wird fast wie Butter verwendet, vor allem soll es als Zusatz im Teig Brot vor dem Hartwerden schützen und als Heilmittel den Magen vor Übelkeit bewahren.

Das **Sesamöl** stammt von der Sesampflanze, die man auch **Ölkelch** nennt. Die Samen werden gepresst und ergeben das nussige Öl, das in der tulamidischen Küche eine wichtige Rolle spielt. Das gewöhnliche, helle Öl wird wie Olivenöl gebraucht, während das dunkle Öl, das aus gerösteten Sesamkernen gepresst wird, aufgrund seines starken Eigengeschmacks eher als Würze dient. Beide Arten Sesamöl dienen auch zur Körperpflege.

Das rote **Palmöl** stammt von einer eigenen Pflanze, die vor allem in Aranien, im Balash, auf Maraskan und im Süden bei Mirham und Al'Anfa gedeiht. Es wird aus den Kernen der rötlichen Früchte der **Ölpalme** gewonnen und ist in der tulamidischen Küche genauso wichtig wie Dattelbutter. Es gibt keine einheit-

liche Erntezeit, denn die Früchte reifen das ganze Jahr, so dass regelmäßig einige Früchte eingebracht werden. Am intensivsten wird aber zu Beginn der Regenzeiten geerntet, denn zum Herausspülen des Fetts aus den zerdrückten Kernen ist sehr viel Wasser nötig, von dem das Fett danach abgeschöpft wird.

Dattelbutter wird aus den Früchten bestimmter Dattelpalmen gesotten: Einige legen die Früchte auf große Haufen, damit durch die Sonnenhitze und eigene Schwere die dicke und ölige Feuchtigkeit herausgepresst werde; andere beschweren dieselben mit Gewichten, um dadurch eine größere Menge zu erhalten. Wenn aber dadurch nicht genug Öl erhalten wird, so gießen sie siedendes Wasser darauf, damit der süße Saft dadurch verdickt und herausgezogen wird. Wenn er kalt ist, nimmt der Dattelsaft die Form von süßer Butter von einer blassen Gelbfarbe an, mit der sich die Tulamiden ihren Reis und Brei schmackhaft zu machen pflegen. Manche schmieren sich auch damit ein und machen ihre Gliedmaßen dadurch gelenkig. Doch mit der Zeit wird es ranzig und taugt nur noch als Lampenöl. Die besten Butterdatteln wachsen in Aranien, vor allem in Niedergorien.

Dem Götterfürsten heilig ist die riesige **Praios- oder Sonnenblume**. Sie wird drei Schritt hoch und ihre Blüte misst bis zu zwei Spann im Durchmesser. Sie gedeiht vor allem in Tempelgärten, aber auch auf bäuerlichen Feldern in der Goldenen Au von Gareth. Das **Sonnenblumenöl** oder **Praiosöl** wird aus den weißen, in dunkle Schalen gehüllten Kernen gepresst und vor allem im Gottesdienst verwendet. Darüber hinaus wird es aber auch zum Kochen benutzt, und manchen gilt es als segensbringend und unheilabwehrend, vor allem soll es gegen böse Zauberei schützen: Als Abwehrmittel gegen Hexenflüche streichen manche Bauern und Bürger Sonnenblumenöl auf die Türschwellen von Haus, Scheune und Stall, und manche reiben neugeborene Kinder damit ein, weil Kobolde ihrer dann angeblich nicht habhaft werden können. Im Volksmund heißt sogar, dass das Öl zu brennen beginnt, wenn man es auf einen schwarzmagischen oder dämonischen Gegenstand tröpfelt oder einen Paktierer damit salbt. Der Handel mit Praiosöl wird zwar nicht von der Kirche des Lichts reglementiert, doch hat diese einen Anspruch auf einen Zehnt aus jedem Weiterverkauf, vom Bauern über Großhändler und Krämer bis zum letzten Kunden.



PFEIFENKRAUT ODER TABAK

Seit einigen Jahrzehnten ist in Aventurien das Rauchen von getrockneten Blättern in Holz- oder Ton-Pfeifen modern geworden. Im Süden hat das Umherblasen von Rauch nicht zuletzt die angenehme Wirkung, dass es die allgegenwärtigen Stechmücken und anderes Geschmeiß vertreibt, und genau zu diesem Zweck haben auch die ersten weißhäutigen Siedler diese Sitte übernommen, und zwar der Überlieferung zufolge in Brabacien inmitten der Mysobsümpfe. Für diesen Zweck sind vielerlei Pflanzen geeignet, doch schon früh begriffen die Waldmenschen, dass der Rauch einer bestimmten Pflanze beim Einatmen eine gewisse Steigerung der körperlichen Leistungsfähigkeit sowie der Aufmerksamkeit und Erinnerung verursacht, wenn auch nur für kurze Zeit. Andere Raucher berichten von einem Gefühl der Ruhe und Entspannung, dass sich nach den ersten Zügen einstellt.

Das fragliche Gewächs stammt ursprünglich aus dem Regen- gebirge, wo es von den Einheimischen *Tabak* genannt wird.

Viele enterbten ihre Kinder wegen des Rauchens, Prediger – vor allem die der Peraine – eiferten und drohten in den Tempeln wegen dieser Gewohnheit; ja man züchtigte die Raucher oft körperlich, schnitt ihnen Nase und Lippen ab oder stellte sie an den Pranger. Ebenso gab es Gesetze, die den vogelfrei machten, der an Orten rauchte, wo Stroh lag. Auch wurden alle Untaten und Grausamkeiten, die man den barbarischen Waldmenschen zuschrieb, durch den Genuss des enthemmenden Tabaks erklärt.

Währenddessen aber wurde im Dröler Land eine mildere Sorte gezüchtet, die sich vortrefflich mit Gewürzen und Früchten aromatisieren ließ. Zu einer Umkehr kam es durch die Beliebtheit dieses 'methumischen Krauts' am Hofe zu Vinsalt und auch in Gareth bei den kaiserlichen Zwillingen. Die Tulamiden, die seid eh und je diverse Kräuter in ihren Wasserpfeifen rauchten, nahmen auch den Tabak begeistert auf. In den Jahren von Bardo und Cella flossen solche Mengen Gold ins Liebliche Feld, dass Kaiser Reto im Jahr 990 BF nach der Eroberung Maraskans verfügte, im dortigen günstigen Klima den Anbau von Pfeifenkraut



Seine großen Blätter sind tief dunkelgrün. Kein noch so hung- riges Tier und keine Parasitenpflanze rührt sie an und auch für Menschen ist ihr Verzehr giftig. Die Alchimisten des Roten Salamanders spekulieren, dass das Gift der gleiche Stoff ist, der in starker Verdünnung die nützliche Wirkung zeitigt – doch möglicherweise reichert er sich dabei im Körper an und ver- ursacht die Schäden einfach nur langsamer. Die vielen begeis- terten Tabak-Raucher Aventuriens geben allerdings nur wenig auf solche gelehrten Spekulationen.

Im nördlicheren Aventurien wurde das Kraut zuerst von süd- lichen Söldnern während der Kaiserlosen Zeiten bekannt ge- macht. Man hielt es damals für eine Ausschweifung, der nur rohe und gewöhnliche Menschen nachgingen, zumal man zu- gleich der Meinung war, dass der Gesundheit dadurch gescha- det würde und man auch sehr beklagte, dass die Felder durch den Anbau von Tabak missbraucht würden. Es kamen daher schon Verbote gegen das Tabak-Rauchen zur Anwendung.

zu versuchen, was zur Anlage vieler Pflanzungen bei Sinoda führte. Doch auch im festländischen Mittelreich wurden ab etwa 1000 BF Anbauversuche gemacht, wobei Markgraf Thronwig von Warunk ein erster Vorreiter war.

Was den Anbau des Pfeifenkrautes betrifft, so liebt es eine gute schwarze, mit Sand vermengte Erde. Kann man bei der Wahl des Ackers zugleich auf seine Lage Rücksicht nehmen und ei- nen ganz flachen Boden wählen, so ist dies umso besser. Der Tabak erträgt sehr viel Widrigkeiten, nur eine dauernd nasse Witterung schadet ihm, denn dann vergilben die Blätter und werden zwar groß, aber nur dünn, leicht und von schlechter Qualität. Heißes Wetter hingegen schadet ihm nicht, sondern ist vielmehr zuträglich und macht die Blätter vollkommener, reifer und ölig.

Sehr oft wird der Tabak zusammen mit Wein angebaut, denn die meiste Arbeit, die der Weinstock fordert, nämlich das Schneiden, Biegen, Graben, muss vor der Blüte, also vor Ende



PFEIFENKRAUT

Ware	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Fass
Methumis	PHE, PER	HOR, ARA, ALM	Plantagen; Ackerbau	80 – 160 S
Sinoda	PHE, PER	SHI	Plantagen; Ackerbau	80 – 150 S
Knaster	PER	GAR, ALB	Plantagen; Ackerbau	60 – 120 S
Mohacca	TSA, PHE	ALA, MEN, BRA, CHA	Plantagen; Ackerbau	100 – 200 S
Kautabak	ganzjährig	HOR, ALA	Plantagen; Etikette	100 – 150 S
Schnupftabak	ganzjährig	HOR, ALA	Plantagen; Etikette	180 – 200 S
Cigarren	ganzjährig	HOR, ALA	Manufactur, Etikette	0,2 – 5 S pro Stück (!)

des Rahjamondes verrichtet werden, während die Hauptarbeit mit dem Tabak erst im Praios anfängt. Das Einzige, welches zusammentreffen könnte, wäre das Ernten der Trauben und des Pfeifenkrauts. Nördlich des Dschungels wird die Ernte des Tabaks ungefähr Mitte Efferd angesetzt. Auf die erste Ernte folgt einige Wochen später oft eine zweite, denn die Erfahrung lehrt, dass bei warmem Herbstwetter die Pflanzen oft noch einmal sehr viele neue Blätter austreiben.

Sobald der Tabak eingebracht wurde, so wird er nach Blattgröße sortiert, dann werden den für die Pfeife bestimmten Blättern die dickeren Rippen ausgeschnitten, weil sie beim Rauchen den Geschmack verschlechtern; Die Blattrippen verarbeitet man zuweilen zu einer billigen Sorte Schnupf- und Kautabak, wozu man auch noch andere Abfälle benutzt.

Nach dem Sortieren werden die Blätter gebeizt, um ihnen einen feineren Geruch und Geschmack zu geben, sie haltbarer zu machen und sie auch am schnellen Verbrennen mit offener Flamme zu hindern. Die meisten Beizen sind eine Mischung salziger und süßer Stoffe, nämlich einerseits Kochsalz, Salmiak und Pottasche, andererseits Beerensaft, Weinmost, Honig, Fruchtsirup, Süßholzsud, Vanille, Zimt, Gewürznelken, manchmal auch wohlriechende Harze wie Mastix und Myridanum. Die genauen Rezepturen werden immer streng geheim gehalten, denn wer sich auf das beste Beizen versteht, hat auch den größten Umsatz.

Die Beize wird in großen Kupferkesseln gemischt und die Tabakblätter kurz darin sieden gelassen, da durch das Kochen der herbe Geschmack und der unangenehme Geruch des Krautes vermindert werden, und die Beize die Blätter besser durchdringt. Dann werden die Blätter gebündelt und aufgehängt, was binnen 48 Stunden geschehen muss. Man darf also nur so viele Blätter mit einem Male beizen, wie man in zwei Tagen verschnüren und aufhängen kann; sonst schwitzen, gären und faulen sie. Nur sehr erfahrene und waghalsige Pflanzer lassen die Blätter auch drei, vier bis fünf Tage lang aufeinander liegen, um dadurch die erste Fermentation zu veranlassen, die aber nur zu schnell in Verderbnis übergehen kann. Die Blätter müssen hängen bleiben, bis sie braun werden und völlig trocken sind, was man so erkennt, dass sich die Rippen nicht biegen, sondern brechen.

Es ist üblich, dass man den Tabak gleich nach dem Winter im Phex in Fässer packt, wo er sich am besten hält, da er nicht so

sehr gestoßen und geschüttelt wird wie in Büscheln, und zugleich nachreift; je länger er im Fass liegen bleiben kann, um so besser wird er. Wer eine Weinpresse hat, kann das Einpacken noch besser bewerkstelligen.

Im Handel werden prinzipiell nach Herkunft, Geschmack und Stärke verschiedene Sorten unterschieden, die aber von vielen kundigen Großhändlern auch nach eigenem Gutdünken miteinander verschnitten werden, um spezielle Mischungen von starken und milden Tabaksorten anbieten zu können. Einige Kunden mit sehr verwöhntem Geschmack lassen sich ihr Pfeifenkraut auch individuell anmischen.

Mohacca ist der stärkste und dunkelste Tabak Aventuriens, so dass seine Blätter schon fast schwarz sind. Er ist sehr streng und herb im Geschmack. Oft wird er auch als bitter beschrieben und nur von den härtesten Rauchern unvermischt genossen – und solchen, die ihre Härte demonstrieren wollen. Obwohl er eine mildernde Beize gut vertragen könnte, wird er nach Art der Waldmenschchen einfach nur getrocknet und geschnitten und behält daher seine Schärfe und die leicht betäubende Wirkung. Mohacca stammt immer aus den Gegenden rund um das Regengebirge oder von einigen wenigen Pflanzungen auf den Waldinseln.

Sinoda-Kraut ist mittelbraun und gilt als kräftig und würzig, aber deutlich milder als Mohacca.

Es wird nicht oder nur sehr zurückhaltend mit reinem Rohrzucker (und ohne weitere Gewürze) gebeizt und hat daher keinen anderen Geschmack als seinen natürlichen. Wie man am Namen erkennt, stammt es von Plantagen im Süden Maraskans und ist heute wieder recht gut verfügbar, auch wenn alte

Traditionsnamen wie *Retos Stolz* und *Silpion* verschwunden sind beziehungsweise nicht mehr vom Pflanzer, sondern erst vom Händler verwendet werden.

Methumis-Tabak stammt nicht direkt vom Mohacca, sondern vom milderen Tabak der Eternen ab, von wo er Harotrudabwärts nach Dröl gelangte und kultiviert wurde. Dies ist das deutlich hellste Pfeifenkraut in der Blattfarbe und leichter in der Wirkung, so dass manche es als schwächlich verspotten, während viele andere es aber als angenehmer und zivilisierter betrachten. Er wird fast immer mit süßen Gewürzen gebeizt und tritt daher in zahlreichen Aromen auf. Außer aus dem Horasreich stammt Tabak dieser Art auch aus Almada und aus Aranien. Um den echten und ursprünglichen Eternen-Tabak zu kennzeichnen, wird er manchmal analog zu Mohacca nach dem bei Dröl lebenden Waldmenschenvolk *Chiracca* genannt.

Knaster schließlich (früher auch Warunker Knaster) ist die üb-





liche Bezeichnung für all die Tabak-Sorten, die vereinfacht gesagt nördlich der Linie Harben-Perricum angebaut werden, wo die Witterung für echte Qualität nicht heiß genug ist. Oft wird er mit weiteren Pflanzenteilen (ja sogar mit anderen Pflanzen wie Hanf) vermischt und wenn er gebeizt wird, dann meist mit einfachem Rüben- oder Apfelkraut. Da die verwendeten Tabak-Pflanzen teils vom Mohacca-, teils vom Chiracca-Schlag sind und oft von wenig erfahrenen Bauern bunt durcheinander gepflanzt werden, kann man über den Geschmack wenige allgemeine Aussagen treffen. In der Wirkung ist er eher schwach, im Aroma hingegen häufig recht kratzig mit einem rauen, mitunter beißenden Rauch. Der hochwertige echte Warunker (auch *Throndwigs Bester* genannt) ist heute nur noch eine Erinnerung.

Tabak wird gewöhnlich in Pfeifen gestopft und geraucht, wie es der Name Pfeifenkraut schon andeutet. Pfeifen aus Holz und Ton sind dabei am häufigsten.

Von den Waldmenschen werden zerschnittene Mohacca-Blätter mitunter in ganze Blätter eingerollt. Diese Tabakrollen oder **Cigarren** sind inzwischen auch bei Abenteurern und Questadoren zu sehen, die einige Zeit im Süden verbracht haben, ansonsten aber im Norden eher unbekannt. Der Versuch, diese Rollen mit Methumis-Tabak im Inneren und einem Mohacca-Blatt als Hülle im Horasreich zu etablieren, hatte gewissen Erfolg, obwohl die Herstellung dieser Rollen sehr viel Übung benötigt, damit sie nicht bei der leichtesten Erschütterung auseinanderfallen – und nichts hilft wirklich gegen die Bruchgefahr.

Schnupftabak wird in der Regel aus den hellen Blättern des Methumis-Tabaks hergestellt, allerdings kann er gebeizt oder ungebeizt sein; manchmal wird ungebeizter Tabak durch die Beimischung getrockneter Blätter wie Pfefferminze oder Rosenblüten aromatisiert. Auch in der Qualität gibt es große Unterschiede: Da er aus zermahlenem Tabak besteht, finden sowohl Abfallstücke wie erstklassige Blätter Verwendung. Nach dem Mischen werden mache Schnupftabak-Sorten mit Ölen nachbefeuchtet und ruhen gelassen. Hochwertige Sorten haben mitunter mehrere Jahre Reifung hinter sich, ehe sie verkauft werden. Das feine Pulver wird in einer Schnupfdose, der meist innen vergoldeten 'Tabaquiera', mitgeführt und entweder vom Handrücken oder als Prise zwischen Daumen und Zeigefinger geschnupft. Das Tabak-Schnupfen erfreut sich im Horasreich gewisser Beliebtheit, da es diskreter und weniger aufdringlich ist als das Rauchen und daher lange als die einzige salonfähige Form des Tabak-Genusses galt. Allgemein war lange nur Methumis-Tabak als Grundlage anerkannt, doch in letzter Zeit setzen sich auch Mischungen mit Mohacca-Anteil durch, da sie als draufgängerischer gelten. Das Tabak-Schnupfen ist eine Sitte, die sowohl im Horasreich wie in Al'Anfa Fuß gefasst hat.

Kautabak besteht meist größtenteils aus Mohacca, wurde aber gebeizt, meist mit Kandissirup, Süßholzsud, Perainapfel- oder Pfefferminzsaft. Der trockene Tabak wird zu einem langen Seil versponnen, von dem dann halbspannlange Stücke gehandelt werden. Man beißt ein kleines Stück davon ab und legt es in die Wange, wo es durch leichtes Kauen seinen Saft abgibt, der jedoch keineswegs geschluckt werden sollte, da er Übelkeit hervorruft. Kautabak ist besonders bei zwei Gruppen verbreitet: Seeleute und Bergleute bevorzugen ihn gegenüber dem Rauchen. Die Ursache dafür liegt natürlich in der Gefahr, die

offenes Feuer auf einem hölzernen Schiff oder in einem Bergwerk voller Staub mit sich bringt; das kauen ist hier die einzige Möglichkeit, überhaupt Tabak zu genießen. Die dadurch hervorgerufene schwärzliche Färbung der Zähne und das regelmäßig nötige Ausspucken braunen Tabaksaftes machen den Kautabak ansonsten eher unbeliebt, nur bei den Angroschim genießt er ein gewisses Ansehen und auch im Sveltland scheint er bei Menschen wie Schwarzpelzen rege Abnehmer gefunden zu haben.

KURKUMER

Seit dem Fall Kurkums ist der echte Safran aus den Blüten des gelben Krokus praktisch nicht mehr zu bekommen. Als ein Ersatz dient das 'Kurkumer' Nelkenöl, das als Gewürz vor allem zu Fisch-, Geflügel- und Süßspeisen dient, gegen Zahnschmerzen hilft und das Haar wie auch Kleider rot färbt. Es wird aus einer Art der Nelkenblume gewonnen, die am besten und ölfreichsten im wärmeren Klima am Yaquir und Barun-Ulah gedeiht.

KURKUMER

Verfügbarkeit	RON
Herkunft	HOR, ALM, ARA
Hersteller	Bauern; Pflanzenkunde
Preis pro Stein	3 – 9 S

RÄUCHERMITTEL UND DUFTSTOFFE

(Praiosandelholz und Myridanum werden unter eigenen Einträgen beschrieben)

Ebenholzharz: Dem Boron ist der Ebenholzbaum heilig, der vor allem im Regengebirge, an den Hängen der Waldinseln und in der Maraskankette zu finden ist. Im tiefschwarzen, betäubend duftenden Holz rinnt gelbes Harz, das vor allem von der Boronkirche als Räucherwerk verwendet wird.

Lavendel: Das betörend duftende Öl der Laubwaldblumen ist sowohl im Stängel als auch in den langen schmalen Blättern enthalten, vor allem aber in den in Kerzen stehenden violetten Lippenblüten. Diese werden als Weihrauch und allgemein als Wohlgeruch verwendet.

Rosenöl: Die Rose gilt vielerorts als *die* Blume schlechthin. Schon die alten Tulamiden kannten sechs mal sechs Arten und Farben. Rosenblätter werden verwendet, um Wangen und Lippen rot zu färben, der Blütenfarbstoff auch für Weine, Liköre und als Ersatz für Rote Tinte. Für ein Stein rahjanisches Rosenöl müssen im Rahjamonat 5.000 Blüten geerntet und verarbeitet werden.

Tannenharz: Der Ingerimmsbaum gedeiht vielerorts im Norden, das beste Harz für Räucherungen liefern die Schwert- oder Schwarztanne aus dem Bornland, Weiden und Tobrien sowie die Edeltanne aus Reichsforst, Blautann, Salamandersteinwälder und den Wälder der Zwergengebirge.

Wacholder: Der zypressenartige Wacholder wächst von Orkland bis Aranian in Heide, Weide, Moor und lichtem Wald und in den Hochlagen der trockenen tulamidischen Berge bis zu zehn Schritt hoch. Die schwarzen herbwürzigen Beeren (auch als Krammetbeere bekannt) gelten als dem Firun wohlgefällig und werden als Gewürz besonders für Wildbret und Schnaps sowie zusammen mit dem Holz als Räuchermittel verwendet.



RÄUCHERMITTEL

Variante	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Stein
Ebenholz	ganzjährig	WAL, CHA	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	20 – 80 S
Lavendel	RAH bis RON	ELF, WEI, GAR, TOB, ALB, AND, ARA, HOR	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	15 – 60 S
Rosenöl	RAH, PRA	ARA, MHA, HOR, ZYK	Gärtner; <i>Pflanzenkunde</i>	40 – 90 S
Tanne	PER bis BOR	BOR, WEI, TOB, GAR, ZWE	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	5 – 20 S
Wacholder	EFF, TRA	ORK, SVE, THO, ELF, BOR, ELF, GAR, TOB, AND, ALB, ZWE, ALM, ARA, MHA	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	2 – 10 S

Wacholder-Rauch riecht sehr holzig und gleichzeitig frisch und gilt als reinigend.

INGRIM

Aus dem Südosten Aventuriens stammt die krautige, vage schilfähnliche Ingrimmpflanze, deren Wurzel zugleich herb, sauer, bitter und scharf ist und auf Maraskan zur alltäglichen Küche gehört. Sie wird süßsauer eingelegt, in Stücken kandiert, als Gewürz gerieben oder auf viele andere Weisen genutzt, auch in vielen Würzmischungen für Fisch, Fleisch und Süßspeisen. Gehandelt wird Ingrim vor allem als trockene Wurzel.

INGRIMWURZEL

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	SHI, ARA, MHA, THA, KHO
Hersteller	Bauern; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	5 – 7 S

MOARANA

Die Moaranalianen sind Schmarotzerpflanzen, die fast überall im Urwald anzutreffen sind. Die zähen Stränge sind etwa fingerdick, von bräunlicher Farbe mit einer samtigen Oberfläche und werden mit einem scharfen Messer oder einer Machete von den Bäumen gehackt.

Ihre Verwendung ist vielfältig: Die Eingeborenen kochen aus den frischen Lianenstücken einen wirksamen, die Liebeskraft steigernden Trank. Getrocknete Stücke werden gekaut oder zerrieben in Essen und Getränke gegeben und fördern die Leistungsfähigkeit – eine nicht nur bei den Al'Anfanern beliebte Methode, die Arbeitsleistung ihrer Sklaven zu steigern. Der häufige Genuss macht allerdings abhängig.

MOARANA

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	MEN, BRA, ALA, WAL, CHA
Hersteller	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	5 – 30 S

VANILLE

Mit zu den beliebtesten Gewürzen gehört die Vanille. Dieses vor allem für Süßspeisen verwendete Gewürz entspringt der Frucht einer weiß blühenden Kletterorchidee – so findet man diese Orchideen besonders häufig dort, wo es auch viele Kolibris gibt. Die Reifezeit der gelben Früchte macht sich dadurch bemerkbar, dass sie aufplatzen. Nach der Ernte wer-

den die Früchte auf verschiedene Weise fermentiert, um das bekannte Aroma zu erzeugen. Die zivilisierte Methode besteht aus wiederholtem Einweichen und Angären im warmen Sonnenschein, vielerorts werden aber auch weit unappetitlichere Methoden angewendet. Da das Gedeihen der Vanille in sehr starkem Maße vom Wetter und anderen zufälligen Umständen abhängt, schwankt bereits der Preis beim Pflanzler je nach Ertrag beträchtlich.

VANILLE

Verfügbarkeit	TRA
Herkunft	ALA, BRA, CHA WAL
Hersteller	Bauern; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	8 – 80 S

MUSKATNUSS

Muskatnüsse sind eines der wichtigsten Handelsgüter für die nordländischen Kontore mit Niederlassungen im Süden: Der Muskatnussbaum fällt vor allem durch seine außergewöhnliche kegelförmige Krone sowie seine enorme Größe von 15 bis 18 Schritt auf. Aus den gelblichweißen Blütentrauben entwickeln sich im Verlauf von neun Monaten grüngelbe, in Größe und Aussehen Pfirsichen oder Aprikosen ähnelnde Früchte. Wenn diese reif sind, platzen sie auf und geben einen blutroten Samen frei. Bei der Ernte wird zuerst das Fruchtfleisch entfernt, dann der Samenmantel vorsichtig vom Kern der Muskatnuss geschält (der Samenmantel wird übrigens als 'Muskatblüte' angeboten). Sowohl 'Blüten' als auch Nüsse werden als Gewürze und für alchemistische Tinkturen verwendet, wobei die Nüsse – in zu großer Menge genossen – rauscherzeugend und sogar giftig sind – bereits der Genuss zweier ganzer Nüsse kann zum Tode führen.

MUSKATNUSS

Verfügbarkeit	EFF, TRA
Herkunft	CHA
Hersteller	Plantagen; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	9 – 70 S

LORBEERBLÄTTER

Der Lorbeer ist eine typische Pflanze der Zyklopeninseln, kommt aber auch auf der Südwestseite der größeren Waldinseln vor. Er ist immergrün und hat ledrige, lanzettförmige Blätter, die als Gewürz dienen und getrocknet gehandelt werden. Der Lorbeerkrans als Auszeichnung des siegreichen Heerführers war vor allem in bosparanischen Zeiten verbreitet.



LORBEERBLÄTTER

Verfügbarkeit	PRA, RON
Herkunft	ZYK, evt. CHA
Hersteller	Plantagen; <i>Ackerbau</i>
Preis	10 – 50 S pro Sack

KAKAO

Kakao, bei den Waldmenschen seit Urzeiten eine rituelle Kostbarkeit, ist ein in den letzten Jahren bei den Wohlhabenden ganz Aventuriens in Mode gekommenes Getränk, das durch Kaiserin Alara Paligan auch in der Garether Gesellschaft populär gemacht wurde. Die kräftigen Stämme der Kakaobäume haben eine silberfarbene Rinde und rötliches Holz. Die Blüten des Baumes sind rosenschwarz und weiß – doch man muss schon großes Glück haben, um sie bewundern zu können, denn der Baum blüht nur wenige Stunden. Dafür aber trägt der Baum das ganze Jahr über zugleich Knospen, Blüten und Früchte, die in der Regel zwei Mal im Jahr gesammelt werden.

Fünf Monate nach der Blüte sind die gelben, gurkenförmigen Früchte reif. Nun muss die Ernte sehr bald erfolgen, damit die Früchte nicht verfaulen. Jede Frucht enthält etwa 30 bis 50 Bohnen von violetter Farbe. Die Bohnen werden entfernt und eine Woche in Fässern fermentiert. Danach haben sie eine leicht bräunliche Farbe, die durch das Rösten in der Sonne noch verstärkt wird. Anschließend werden die Bohnen mühsam geschält, dann fein mit schweren Mahlsteinen zerrieben. Danach wird die Masse durch Tücher gepresst und getrocknet und so das Kakaopulver gewonnen, welches über große Strecken transportierbar ist. Die zurückgebliebene 'Kakaobutter' wird von den Sklaven benutzt, um ihre Haut zum Schutz gegen die Sonne einzufetten. Alles in allem ist die Verarbeitung von Kakao sehr aufwändig, und das macht das Getränk so wertvoll – in mancher Hinsicht ist es das Lebenselixier der Schwarzen Perle Al' Anfa. Ein alanfanischer Gelehrter hat die kühne Behauptung aufgestellt, dass eine Kakaopflanzung weit einträglicher sei als eine Zuckerpflanzung: 20 Mohasklaven könnten eine komplette Kakao-Plantage pflegen und noch soviel Shatakwurz dabei pflanzen, wie sie zu ihrem Unterhalt benötigen. Die vielen Tausend Bäume würden

im Jahr, nur zwei Stein Bohnen für beide Ernten pro Baum gerechnet, eine Summe von mehreren Hunderttausend Dublonen einbringen. Dieser Gewinn sei umso beträchtlicher, weil er wenig Aufwand erfordere. Hingegen erfordere eine Kandispflanzung, wenn sie einen vergleichbaren Gewinn an Zucker einbringen soll, drei Mal soviel Sklaven, Mühlen, Karren, Ochsen, Pferde, wie auch verschiedene Handwerker und Raffinierer. Eine Kakaopflanzung sei, nachdem dieses Getränk so weithin Mode geworden ist, eine reiche Goldgrube, dahingegen eine Zuckerplantage nur eine Eisengrube.

KAKAO

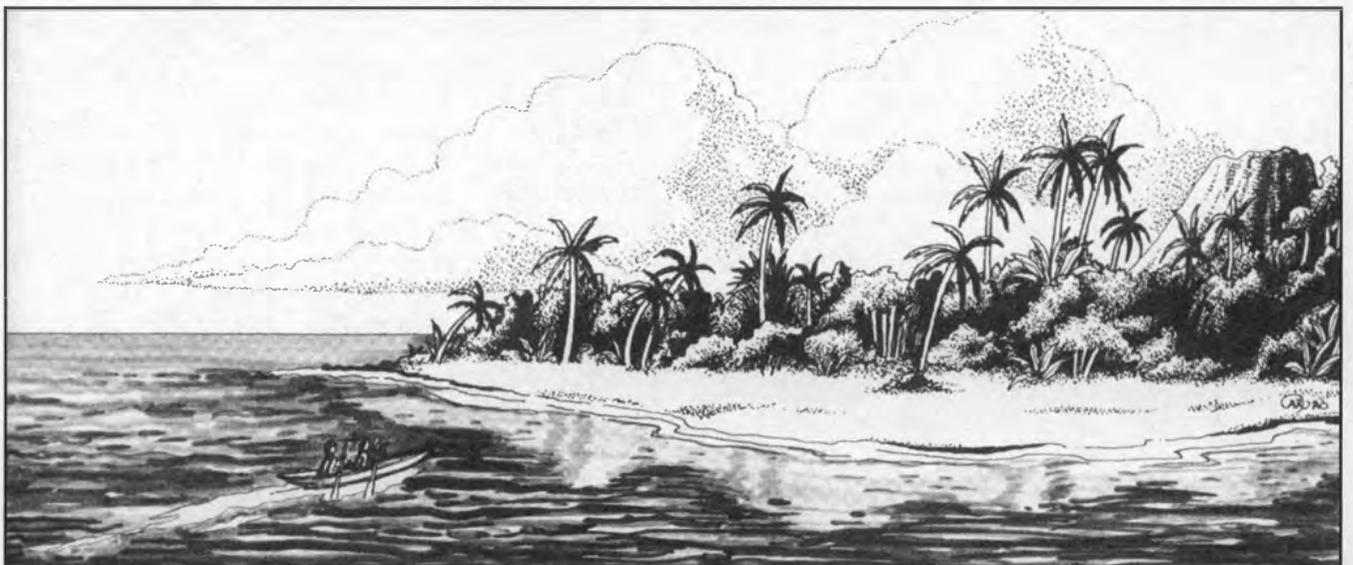
Verfügbarkeit	EFF, PHE
Herkunft	ALA
Hersteller	Plantagen; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	10 – 70 S

Zimt

Der Zimmetbaum gedeiht am besten im feuchten Regenwald und kann dort bis zu fünfzehn Schritt hoch werden; in den wenigen Zimmetplantagen wird er jedoch durch ständiges Beschneiden als Strauch auf einer Höhe von zwei bis drei Schritt gehalten. Die für die Gewürzgewinnung wichtige Rinde seiner jungen Seitentriebe ist sehr dünn und muss sehr vorsichtig abgeschält werden. Dazu ist große Erfahrung notwendig – zumal die eigentliche Gewürzschicht wiederum vorsichtig von der äußeren Rinde abgezogen werden muss. Diese hauchdünnen Steifen werden zu zehnt ineinander geschoben und sorgfältig getrocknet.

Je dünner und heller die Rinde, desto feiner der Geschmack und desto höher der Preis. Der Ulikkaneel gilt als milder und edler als der schärfer und brennender schmeckende Benbukkel. Aus den Blüten und Blättern der Pflanzen kann das weit billigere (aber immer noch sehr kostbare) Zimtöl gewonnen werden, das aber nicht so würzig schmeckt.

Schon seit vielen Jahrhunderten ist der Wert dieser Baumrinde bekannt: Schriftrollen aus dem Diamantenen Sultanat erwähnen den Zimt ebenso wie Berichte aus dem Bosparanischen Reich, wo er als Speisegewürz beliebt war, aber auch zum Würzen von Weinen und zur Zubereitung von Salben, Ölen und sogar alchemistischen Elixieren verwendet wurde.





Zimt

Benbukkel

Verfügbarkeit EFF, TRA

Herkunft CHA (Waldinseln Benbukkula bis Numesi)

Hersteller Plantagen; *Pflanzenkunde*

Preis pro Stein 10 – 40 S

Ulikkaneel

Verfügbarkeit EFF, TRA

Herkunft CHA (Waldinseln Benbukkula bis Numesi)

Hersteller Plantagen; *Pflanzenkunde*

Preis pro Stein 15 – 70 S

NELKEN

Der Gewürznelkenbaum ist eine bis 15 Schritt große Pflanze Thalusiens und des Szintotales, seine immergrünen Lanzettblätter verströmen ein besonderes Aroma. Es heißt, dass diese Bäume im achten Jahre anfangen, Früchte zu tragen, und bis in das hundertste fruchtbar bleiben. Die noch unvollkommenen Knospen besitzen ein viel stärkeres, gleichsam konzentriertes Aroma als die reifen Früchte. Die Gewürznelken sind nichts anders als die noch ungeöffneten Blütenknospen. Sie haben ihre Benennung von ihrer Gestalt, die eine ziemliche Ähnlichkeit mit einem kurzen stumpfen Nagel hat, woher der verbreitete Name 'Shadifnägelchen' oder 'Näglein' rührt.

Das Einsammeln der Nelken geschieht zwischen Anfang Travia und Hesinde. Man beginnt damit aber erst, wenn die Blüten bald aufzubrechen scheinen und die anfangs grüne Knospe ganz braun geworden ist. Nun haben sie den stärksten Geruch und Geschmack, so dass die Herren Thalusiens jetzt die Sklaven ordentlich antreiben, damit die Ernste schnell geht; vor allem aber darf die Regenzeit des Winters noch nicht zu nahe sein. Denn nach der Ernte werden die Knospen in der Sonne oder in kühleren Jahren über Feuer getrocknet, heftige Regenfälle aber würden sie ganz verderben. Danach werden die zu unreifen, kleinen oder schon erblühten Knospen ausgelesen und die guten Gewürznelken verpackt. Neben Zimt und Muskat sind die Nelken wohl das beliebteste der exotischen Gewürze, die in den letzten Jahrzehnten in Aventurien verbreitet wurden.

Beim Einkauf sollte der Händler diejenigen wählen, die sehr dick, trocken und leicht zu zerbrechen sind; eine braunrote Farbe und möglichst noch ihre Knöpfe haben, dazu einen hitzigen und würzigen Geschmack und einen angenehmen Geruch. Wenn man sie mit den Nägeln zwickt oder eine warme Nadel hinein steckt, müssen sie etwas Öl von sich geben. Vor allem dürfen sie nicht mit Staub verunreinigt oder dünn, schwärzlich, weich und feucht sein.

Man benutzt sie, um Speisen einen angenehmen Geruch und Geschmack zu geben und den Wein zu würzen. Zusätzlich spielen sie eine große Rolle in der Medizin, da sie balsamische Kräfte haben. Der als Duftspender und Luftauffrischer gebräuchliche *Pomander* oder *Duftapfel* besteht oft aus einer mit Gewürznelken gespickten und dann getrockneten Arange.

GEWÜRZNELKEN

Verfügbarkeit BOR bis FIR

Herkunft THA, evtl. KHO

Hersteller Bauern; *Pflanzenkunde*

Preis pro Stein 12 – 45 S

PFEFFER

Der Pfefferstrauch, der in mehreren Arten im ganzen Osten und Süden zu finden ist, ist eine mehrjährige Kletterpflanze mit holzigem Stamm und Haftwurzeln. Die großen Lanzettblätter sind wechselständig und von einer dicken und steifen Substanz, die hellen, hängenden Blütenstände bringen als Früchte die grünen Pfefferkörner hervor. Pfeffer hat einen schlanken rebenartigen Stängel und muss daher neben gerade Bäume oder Stöcke und Pfähle gepflanzt werden, um die er sich herumwinden kann. Das Einsammeln der reifen Früchte erfolgt im vierten Monat nach der Blüte, und die abgestreiften Beeren werden alsdann eine Woche lang in der Sonne getrocknet und dadurch zum Verschicken tauglich gemacht.

Im Handel kommen dreierlei Sorten von Pfeffer vor, nämlich der schwarze, der rote und der weiße. Der äußere Unterschied besteht außer der Farbe darin, dass die schwarzen und roten Pfefferkörner eine runzlige, die weißen aber eine glatte Schale haben. Es heißt, dass man zum schwarzen Pfeffer die noch unreifen Beeren nehme, weil sie viel schärfer und würziger sind, als wenn sie ihre völlige Reife erlangt haben. Die unreifen Beeren verändern durchs Austrocknen ihre grüne Farbe in eine schwarze, wenn man sie aber reif werden lässt, so werden sie dunkelrot. In diesem Zustand kann man sie trocknen, so dass sie von mittlerer Schärfe und blumigen Geschmack sind, in Aranien aber legt man sie in Salzwasser, bis das äußere Häutchen abgeht, und trocknet die weißen Körner in der Sonne, damit sie sich desto besser halten. Der weiße Pfeffer zeigt einen mildereren und aromatischeren, dabei nicht so hitzigen Geschmack.

Vor allem nach der Schärfe unterscheidet man den feurigen alfanischen Schwarzen Pfeffer, den blumigen Roten Pfeffer aus Khunchom und Fasar sowie den milden aranischen Weißen Pfeffer. Es heißt auch, die Pfeffersträucher der drei Regionen trügen an sich Früchte von unterschiedlicher Schärfe, doch das ist umstritten.

Die Pfefferkörner der tulamidischen Regionen waren für die Mittelreicher wohl die ersten schärferen Gewürze, die sie kennen lernten, so dass sich anfangs das Wort "Pfeffer" für alle Arten exotischer Gewürze angewendet wurde.

In Khunchom werden auch Nelken und Rotpfeffer zu einem Gewürz gemischt, während in Aranien sehr oft ein Gemisch aus Weißpfeffer und Limonen- oder Arangenschalen verwendet wird.

PFEFFERKÖRNER (ALLE VARIANTEN)

Verfügbarkeit BOR, ING

Herkunft ARA, HOR, ZYK, ART, MHA, GOR, THA, SHI, WAL, ALA, BRA, CHA

Hersteller Plantagen; *Ackerbau*

Preis pro Stein 20 – 70 S



MIR-THENIOK

Diese etwa drei Schritt hohen Pflanzen sind ursprünglich nur auf der Insel Iltoken beheimatet und auch heute nur selten anderswo zu finden. Aus ihren auffallenden blau-gelb-weißen Blüten entwickeln sich zwei Mal im Jahr unscheinbare Früchte, deren Kerne gemahlen ein sehr beehrtes und hocharomatisches Gewürz ergeben, das vor allem für Gebäck und Lebkuchen verwendet wird.

Das Haus Storerbrandt hat praktisch das Monopol auf dieses Gewürz, da es nicht nur die meisten Mir-Theniok-Pflanzen unter seiner Kontrolle hat, sondern auch eifrig das Geschäftsgeheimnis hütet, wie man verhindert, dass die Kerne innerhalb von einigen Tagen ihr Aroma verlieren.



MIR-THENIOK

Verfügbarkeit	EFF, TSA
Herkunft	CHA (Iltoken, Sokkina und Javalasi)
Hersteller	Plantagen; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	20 – 80 S

PRAIOSANDELHOLZ

Dieser zwölf Schritt hohe Baum, von den Eingeborenen *Utulumba* genannt, wächst als Schmarotzer hauptsächlich auf der Syllanischen Halbinsel und auf den Waldinseln. Er hat gelbliches, schweres Holz, und seine stark harzigen Äste werden im Traviamonat abgeschnitten, zermahlen und bei religiösen und magischen Ritualen in heißen Pfannen zum Schutz vor unerwünschten Einflüssen verbrannt. Die Utulus verbrennen die aromatisch duftenden Zweige zu Ehren ihres Sonnengottes und verkaufen es als Räucherwerk. Der süßlich-herbe Duft kennzeichnet vielerorts die Tempel des Praios, scheint aber auch in den Gewändern und Haaren so manchen Weißmagiers unauslöschlich zu sitzen.

PRAIOSANDELHOLZ

Verfügbarkeit	TRA
Herkunft	ALA, BRA, CHA (Benbukula bis Sukkuvelani)
Hersteller	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	20 – 80 S

GÜLDENPLÄNDER

Das teuerste Gewürz in Aventurien ist der Guldenländer, den so mancher Guldenlandfahrer sich in Gold aufwiegen lässt und der gerne gefälscht wird. Er häufig unterschiedlich in der Farbe und im Geschmack, ist meist aber gelblich bis rötlich und von aromatischer, süßer Schärfe, die vage an Pfeffer, Nelken, Ingrim, Knoblauch, Muskat und Zimt erinnern soll, manchmal auch ein vages Meeresfrüchtearoma erkennen lässt. Über die genaue Natur des edlen Gewürzes ist nichts bekannt – nicht einmal, ob es im Guldenlande aus verschiedenen Zutaten gemischt wird oder ob es einer einzelnen Pflanze entstammt.

GÜLDEPLÄNDER

Verfügbarkeit	zufällig
Herkunft	Westküstenhäfen
Ersthändler	Guldenlandfahrer; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	400 S (ab Schiff)

FALSCHER GÜLDEPLÄNDER

Vor allem aus Pfeffer, Nelken, Ingrim, Knoblauch, Muskat und Zimt und einigen anderen Gewürzen, Kräutern und Ölen stellen verschiedene Gewürzhändler im Süden ihre eigenen 'Guldenländer'-Mischungen her, die nach gut gehüteten Familienrezepten gemischt werden und je nach Qualität einen so hohen Preis erzielen, wie es Mischungen dieser edlen Gewürze zukommt. Der *Mengbillaner* Guldenländer gilt als mild und blumig, der *Al'Anfaner* als feurig und herb, der *Khunchomer* als scharf und süß und der *Maraskaner* als bitter und süß, der *Zorganer* als fruchtig und süßsauer.

FALSCHER GÜLDEPLÄNDER

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ARA, MHA, MEN, ALA, SHI, THA, BRA, CHA
Hersteller	Gewürzhändler; <i>Kochen</i>
Preis pro Stein	24 – 100 S

İLMEPBLATT ODER ALPHANA

Diese von den Eingeborenen *Batonga* ("süßer Rausch") genannte Pflanze erreicht eine Höhe von bis zu zwei Schritt und blüht bis zu zwei Mal im Jahr. Ihre siebenfingrigen, leicht gezahnten Blätter werden ebenso wie die roten Blüten getrocknet und finden entweder in Verbindung mit Rauchkraut oder zerrieben in Tee und Gebäck als Stimmungsheber Verwendung. Das Harz dieses leichten Rauschmittels wird bei Zeremonien in Tempeln auf heißen Steinen erhitzt, um die Gläubigen empfänglicher für die Botschaften der Götter zu machen. Es ist wohl nur ein Gerücht, dass es in Al'Anfa üblich sein soll, unter fast alle im Handel befindlichen Nahrungsmittel zerstoßenes Alphana zu mischen, um die Bevölkerung zufrieden zu halten. Gehandelt werden üblicherweise das ausgepresste Harz und die getrockneten und gehäckselten Blätter.

İLMEPBLATT

Verfügbarkeit	TRA, ING
Herkunft	MEN, ZYK; CHA (Altoum)



Hersteller	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	800 – 1.000 S

MYRIDANUM (MYRRHE)

Ein vereinzelt im Regengebirge vorkommender, immergrüner Strauch trägt faustgroße, lila schimmernde Früchte, die bei den dort lebenden Affen als Leckerbissen begehrt, für den menschlichen Genuss allerdings völlig ungeeignet sind. Es ist allerdings möglich, aus diesen stark harzhaltigen Früchten einen der kostbarsten Räucherstoffe Aventuriens zu gewinnen – das Myridanum.

Die Gewinnung ist allerdings erst nach einer Reifedauer von mindestens sechzig Tagen möglich, leider sind dann die meis-

ten Früchte bereits von den Affen verzehrt. Gelingt die Erbeutung der Früchte, werden diese angebohrt und das harzhaltige Öl erhitzt, danach zum Kristallisieren gebracht – ein schwieriger alchemistischer Vorgang. Wenn alles gelingt, erhält man aus einer Frucht etwa eine Unze Myridaniumkristalle. Da Myridanium bei sehr vielen magischen Handlungen zu den Paraphernalien gehört, liegt der Wert einer Unze in Gareth bei etwa 200 Dukaten.

MYRIDANUM	
Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	WAL
Hersteller	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	ab 7.500 S

ALKOHOLISCHE GETRÄNKE

Das Brauen, Weinmachen und Brennen sind weit verbreitete Künste und viele Landstriche haben ihre ganz eigenen Biere, Weine und Brände. Dennoch haben einige edle Tropfen eine überregionale Berühmtheit erlangt, da sie schmackhaft und zugleich robust genug für Transport über Stock und Stein und lange Lagerung sind: Selbst der köstlichste Schluck kann nur in der engsten Umgebung gehandelt werden, wenn er nicht gut befördert werden kann, ohne geschmacklich Schaden zu leiden.

Getränke werden in Schläuchen und Krügen transportiert, vor allem aber in geeichten Fässern, die immer ein Fass, also einhundert Maß (80 Liter) fassen, auch wenn sie mal etwas höher und schlanker oder aber gedrungener sind. Da das Leergewicht immer nah an 20 Stein liegt, wird ein volles Fass also mit einem Sack Gewicht gerechnet.

BIER

Bier ist in Mittel- und Nordaventurien ein weit verbreitetes Nahrungsmittel, das vielerorts wie Wasser oder auch anstelle von Wasser getrunken wird – denn es ist nahrhafter und oft sogar gesünder, gerade in den Zeiten, wo viele Menschen durch Brunnen-, Teich- oder Zisternenwasser erkranken. Was die Ursache dafür sein soll, ist bei Bauern und Gelehrten umstritten: Manche sprechen vom Segen der Peraine, der auf dem Braugetreide liegt und sich auf das Bier überträgt, andere schreiben die Wirkung den verschiedenen heilsamen Kräutern zu, die zur Würzung der Maische verwendet werden. Wieder andere vermuten, es hätte damit zu tun, dass beim Brauen das Malz und die Kräuter lange mit dem Brauwasser gekocht werden, jedoch ohne einen guten Grund für ihre Theorie nennen zu können.

Im Grunde bezeichnen die Aventurier jedes Getränk als Bier, das durch das Vergären von Getreidemalz hergestellt wurde, wobei Biere aus Gerstenmalz den Löwenanteil ausmachen. Weizenbier ist im Horasreich und Mengbilla sowie in Aranien beliebt, Dinkelbier bei den Thorwalern. Bier aus Roggen gibt es vor allem in Nostria, Andergast, Weiden und dem Bornland, Reis und Hirse werden vor allem von den Tulamiden zu Bier gebraut. Haferbier schließlich ist dünn, wässrig und soll den Magen unruhig machen, so dass es sehr selten hergestellt wird.

Ein Sack Malz ergibt im Durchschnitt drei Fass eines ordentlichen Schankbieres oder zwei Fass Starkbier.

Die erste und vielleicht wichtigste Unterscheidung beruht auf der Kraft des Bieres: **Starkbier** (oder **Festbier**) ist jenes, das mit besonders viel Malz im Verhältnis zum Brauwasser gemacht wird. Das macht es besonders kräftig und würzig im Geschmack, aber auch sehr stark im Alkoholgehalt. Auf der anderen Seite hat es natürlich höhere Herstellungskosten als andere Biere, so dass es oft nur zu bestimmten Festtagen gebraut wird, wenn die Leute bereit sind, mehr für das Bier auszugeben. Außerdem ist Starkbier sehr wichtig für den Handel: Da es viel kostet, das überall vorhandene Wasser aufwändig und ziemlich sinnlos durch die Gegend zu befördern, sind viele Brauer dazu übergegangen, ihr für die Ausfuhr bestimmtes Bier so stark wie möglich zu brauen, damit es am Ziel einfach mit dem dortigen Wasser auf die übliche Trinkstärke verdünnt wird. Dieses besonders kräftige Exportbier wird allerdings inzwischen durchaus auch unverwässert getrunken, zum Teil als Mutprobe.

Schankbier (oder **Abendbier**) nennt man die 'gewöhnlichen' Biere mit der durchschnittlichen Stärke, die aventurische Biertrinker gewöhnt sind. In der Regel werden sie aus den genannten Gründen nicht über Grafschaftsgrenzen hinaus exportiert.

Dünnbier (oder **Tagesbier**) ist in der Regel nicht mit Wasser verdünntes Schank- oder Starkbier, sondern wird durch einen zweiten Braugang hergestellt, zu dem man das schon einmal verwendete und daher recht ausgelagte, schwache Malz verwendet, manchmal gar bei einem dritten Braugang. Es ist mehr ein Mittel, um nichts Nutzbares zu vergeuden und ein nur leicht säuerliches, schwach alkoholisches Getränk, das vielen gesünder als Wasser gilt (s.o.).

Lange Zeit war es beim Brauen üblich, dass die aus Wasser, Malz und Kräutern hergestellte Würze solange stand, bis sie von sich aus zu gären begann – und das, ehe Fäulnis oder Schimmel einsetzten. Lange Zeit waren Brauer und Bäcker daher ein verbundener Beruf, weil Bäckern erfahrungsgemäß das Bier weit häufiger gelang als anderen.

Es waren (wenig überraschend) die Zwerge mit ihrer ausgehenden Erfahrung in der Pilzzucht, die als erste das Brauergebnis deutlich verbessertem, indem sie speziell gezüchtete Hefepilze verwendeten. Heutzutage ist die Verwendung von Brauhefe in Horasreich und Mittelreich sehr üblich geworden,

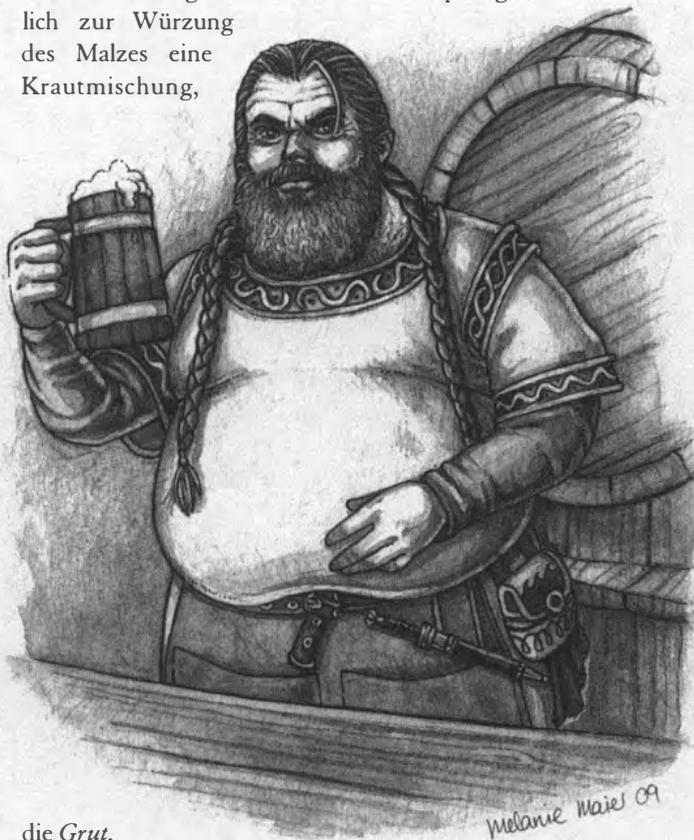


während in den nördlicheren Gebieten oft noch darauf verzichtet wird. Dabei sind zwei Sorten grundverschieden:

Obergärige Hefe gedeiht bei lauen und wärmeren Temperaturen und benötigt weniger Zeit, an deren Ende sich die Hefe oben auf dem Bier sammelt und abgeschöpft werden kann.

Untergärige Hefe benötigt kalte Temperaturen, braucht länger und sinkt am Ende auf den Boden des Braukessels. Sie ergibt ein haltbareres Bier, das aber gewöhnlich nur im Winter gebraut werden kann: In vielen Gegenden ist die traditionelle Brauzeit von Anfang Travia bis Ende Peraine. Alternativ ist das Brauen untergärigen Bieres in gekühlten Kellern möglich, für die die Brauerei Flusseis oder Gebirgseis bezieht und in großen Blöcken einlagert. Alle überregional verbreiteten Biere Aventuriens sind untergärig gebraut.

Ein allgemeines Problem der Bierbrauerei war immer die hohe Verderblichkeit vergorenen Malzwassers, das nach kurzer Zeit schal und dann schimmelig wird. Seit eh und je sind verschiedene Kräutermischungen verwendet worden, um den Geschmack des Bieres zu verbessern und idealerweise die Haltbarkeit zu erhöhen. Anfangs war beim Brauen ursprünglich zur Würzung des Malzes eine Krautmischung,



die *Grut*, aus verschiedenen

Gewächsen üblich, für die alle Braumeister ihre eigenen Rezepte hatten. In den letzten Jahrhunderten wurden die meisten Kräutermischungen weitgehend vom Hopfen verdrängt, der zuerst am Großen Fluss und in den Zwergengebirgen verwendet wurde. Hopfen konserviert das Bräu für mehrere Wochen bis Monate, dazu kommt seine beruhigende Wirkung.

In Weiden, Tobrien, Albernia und vor allem im Bornland ist es jedoch immer noch üblich, das *Gagelbier* zu brauen, dessen Krautmischung vor allem das Harz des weidenähnlichen Gagelstrauchs enthält, das einen betäubend würzigen Geruch ausströmt. Im nordmärkischen Gratenfels war durch einen Zolldisput die Einfuhr von Hopfen sehr lange verboten und auch heute wird er noch stark verzollt, so dass das *Gra-*

tenfelser Gagel als 'altmodisches' rotes Bier weithin bekannt und berüchtigt ist. In Albernia sind außer dem Gagel auch Eichenblätter und sogar Ochsen-galle als Beigabe vor dem Brauen üblich.

Aus Beilunk stammte das *Amazonenbier* von einer sattgelben Farbe, die durch eine Safranbeigabe zur Grut erreicht wurde.

In Aranien werden einem fertig ausgegorenen Weizenbier Pfirsische, Aprikosen oder andere Früchte zugesetzt, dessen Zucker eine zweite Gärung in Gang setzt, an deren Ende ein saftfarbiges, fruchtig-säuerliches *Obstbier* steht.

Im Bornland wird aus altbackenem und zerriebenem Roggenschrotbrot *Kwassetz* gebraut, ein klassisches säuerliches und erfrischendes Dünnbier mit wenig Alkohol, das nach dem Brauen schnell getrunken werden muss.

In Andergast wird aus Roggen und als Würze herben Eicheln das *Eichenbier* gemacht, in Nostria das *Knat* gebraut, bei dem dem Gerstenmalz oft billiger Emmer und Hafer beigemischt wurde und dessen Grut Spinat enthält, der dem Bier eine starke grüne Farbe verleiht. Ebenso wird in Transysilien ein Bier gebraut, das angeblich auf einem altes Hexenrezept beruht und in geringen Mengen einen Sud des Schwarzen Bilsenkrautes enthält, das die berauschte, betäubende Wirkung des *Bilse-ner* genannten Bieres verstärken und den Anblick dämonischer Wesen erträglicher machen soll.

Brabakbräu, ein sehr süßlich-klebriges Bier, dem Nordländer jede Würze absprechen, wird aus Kandiswurzelresten gebraut.

Einige andere Biere sind nicht auf Grund kurioser Zutaten, sondern durch ihre Qualität überregional bekannt geworden, obwohl man sie außerhalb ihrer Heimat praktisch nicht bekommt, ganz einfach, weil sie im Ursprungsland so populär sind, das Reisende von dort oft davon erzählen: *Waskirer* ist ein dunkles, sehr starkes Dinkelbier aus dem Thorwaler Binnenland, *Bethaner* und *Neethaner Weizengold* sind helle Weizenbiere aus dem Lieblichen Feld, das Gegenstück aus Mengbilla ist das *Nordasker Weizengold* (das also mitnichten aus der Grafschaft Ask im nördlichen Bornland stammt).

Zwischen Großem Fluss und Darpat sind das *Eslamsbräu* und das *De Motter Kloster* beliebt, beides hochwertige obergärige Biere aus der Provinz Greifenfurt, ferner das *Uslenrieder Rot* aus dem Reichsforst und das dunkle *Eichstätter-Weizenbier* der gleichnamigen Garether Brauerei.

BIER

Lokales Bier	
Verfügbarkeit	TRA bis PER
Herkunft	THO, SVE, ALB, AND, GAR, WEI, TOB, ALM, HOR, ARA
Hersteller	Brauer; <i>Brauer</i>
Preis pro Fass	2 – 10 S

Ferdoker	
Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	GAR
Hersteller	Brauer; <i>Brauer</i>
Preis pro Fass	12 – 40 S



Das vielleicht beliebteste, in jedem Fall aber berühmteste Bier Aventuriens ist das *Helle Ferdoker Gerstenbräu*, oder einfach nur 'Ferdoker'. Das außerordentlich bittere, untergärige Bier wird nach einem streng gehüteten Geheimrezept gebraut. Ferdoker gehört zu den verbreitetsten Bieren überhaupt (allein im benachbarten Angbar ist seine Herstellung und sein Ausschank laut Zunftordnung verboten).

ZWERGENBIER

Die traditionelle Vorherrschaft der Angroschim auf dem Gebiet der Braukunst beruht (wie schon beschrieben) insbesondere auf ihrem unerreichten Wissen über den Einsatz spezialisierter Brauhefen, die genau an die jeweiligen klimatischen Umstände und verfügbaren Zutaten angepasst sind und verhindern, dass sich minder geeignete wilde Hefen im werdenden Bier vermehren. Daher gelingen die Gebräue nicht nur mit sehr großer Wahrscheinlichkeit, sondern sind auch sehr haltbar (auch die obergärigen). Die meisten Zwergenbiere sind zudem für menschliche Vorstellungen sehr stark gehopft und damit herb-bitter. In der Verbindung mit der manchmal noch vorhandenen Süße des Malzes ist der süß-bittere Geschmack sehr gewöhnungsbedürftig.

Das *Alt-Angbarer Starkbier*, eine kräftige, dunkle Sorte, ist in der Grafschaft Hüggelland ebenso beliebt wie Ferdoker und dazu auch noch sehr viel berauschender und sättigender; da es als Starkbier mit deutlich mehr Malz gebraut wird.

Das *Angbarer Zwergenbock*, ein helles und sehr bitteres obergäriges Bier, das mehr als ein Achtel Alkohol enthält, ist wohl eines der stärksten Biere, das je kreierte wurde. Es wird auf Grund seines hohen Hopfenanteils fast ausschließlich von den Angroschim getrunken – von diesen aber gerne und in großen Mengen.

Das *Urschlund Dunkel*, ein sehr dunkles untergäriges Bier, das für seine lange Lagerzeit bekannt ist, wird nur im Angrosch-Tempel am Heiligtum Schlund gefertigt und sehr selten exportiert. Viele Zwerge sprechen diesem Bier sogar eine wundersame Wirkung zu, vor allem, wenn es am oder im Heiligtum getrunken wird.

Das *Waldwachter Urbier* aus dem Amboss ist ein dunkles Bier, das dank seiner obergärigen Hefen 'traditioneller' schmeckt und seine Kraft von der almadanischen Sonne erhalten soll.

Das *Schradoker Bitter* ist ein stark gehopftes Gerstenbier aus dem Phecanowald im nördlichen Horasreich, das in mancher Hinsicht im weizenbieregewohnten Lieblichen Feld das oft schwerer erhältliche Ferdoker vertritt (dessen Import lange durch heftige Zölle erschwert wurde).

ZWERGENBIER

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ZWE
Hersteller	Brauer; Brauer
Preis pro Fass	10 – 30 S



WEIN

Die Weinrebe ist eine der bedeutendsten Kulturpflanzen, ist sie doch aus Rahjas Wildem Wein entstanden und wird ausschließlich angebaut, um der Göttin des Rausches zu huldigen. An der Westküste behauptet man traditionell, dass der Wein auf Rebstöcke zurückginge, die von den einwandernden Güldenländern im Namen Rahjas mitgebracht wurden, während man danach den Wilden Wein allenfalls eingekreuzt oder als Grundlage beim Veredeln genommen hat. Viele Jahrhunderte lang war der Weinanbau ein wichtiges Kriterium, ob ein Volk wirklich zivilisiert war, während das Bier als ein typisches Barbarengetränk galt.

Die Tulamiden wiederum sind sich völlig sicher, dass der Segen Rahjas den ersten edlen Wein im Vorland des Raschtulswalles erschaffen hat, in der Landschaft zwischen Palmyrabad und Fasar; lange ehe die ersten Schiffe aus dem Güldenland anlegten. Grundsätzlich wird im Handel der *weiße* Wein aus gelbgrünen Trauben und der *rote* Wein aus blaupurpurnen Trauben unterschieden, wobei der Rotwein wegen seiner rahjanischen Farbe und des gewöhnlich volleren Geschmacks allgemein als der Wertvollere und Edlere gilt. Der blässrötliche *Rosenwein* gilt manchen

als Mischung aus Rot- und Weißwein, doch werden hier weder Trauben noch fertige Weine vermischt: Er stammt völlig von Rotweintrauben, doch da die färbenden und herben Schalen sogleich oder bald nach dem Pressen und nicht erst nach der Gärung entfernt werden, ist er heller in der Farbe und milder im Geschmack.

Da Wein umso leichter verdirbt, je süßer er ist, gilt ein sehr lieblicher Wein als seltene, kostbare Besonderheit, während ein 'Säuerling' unvermeidlich als schlechter gilt, ganz gleich wie wohl duftend sein Aroma sein mag. Auch dass der Zucker

als gesegnetes Gewürz der Rahja gilt, mag hier eine Rolle spielen.

Als Inbegriff des billigen Weins muss der *Bitterwein* gelten, ein stark mit Harz versetzter weißer (oder sehr selten roter) Wein von saurem Geschmack und meist entweder blassem oder penetrantem Geruch. Früher wurde der meiste Bitterwein in Tobrien hergestellt, doch es gibt ihn im ganzen Mittelreich und sogar vereinzelt im Bornland, Svelltland und am Ingval – und auch in Aranien und im Horasreich (vor allem auf den Zyklopeninseln) wird minderwertiger Wein auf diese Weise gegen das Verderben geschützt: Denn das Harz, das im Norden von Kiefer, Tanne und Fichte, weiter südlich von Pinie und Zypresse stammt, soll verhindern, dass der Wein zu Essig wird.

Als der typische einfache Wein ohne besondere Merkmale gilt sowohl im Mittelreich als auch im Horasreich der weiße wie rote *Elenviner*, wobei im Lieblichen Feld noch ein gutes Maß an Abneigung gegen alle mittelreichischen Weine hinzukommt. Am Großen Fluss wird Wein eigentlich nur an der geschützten Ostseite der Windhagberge zwischen Elenvina und Kyndoch angebaut, doch wird oft jeder Wein ohne besondere Qualitäten als Elenviner bezeichnet.

Ebenfalls preiswert erhältlich ist der *Hylailische Seemost* von den Zyklopeninseln, ein einfacher Weißwein, der aber nicht wegen seiner schlechten Qualität günstig zu haben ist, sondern weil er



WEIN

Variante	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis
Bitterwein	v.a. RAH bis EFF	GAR, WEI, AND	Winzer; <i>Winzer</i>	3 – 10 S pro Fass
Seemost	v.a. TRA	ZYK	Winzer; <i>Winzer</i>	8 – 24 S pro Fass
Elenviner	v.a. RAH bis EFF	ALB, GAR,	Winzer; <i>Winzer</i>	12 – 40 S pro Fass
Sikramtaler	v.a. RAH bis EFF	HOR	Winzer; <i>Winzer</i>	30 – 200 S pro Fass
Yaquirwein	v.a. RAH bis EFF	HOR, ALM	Winzer; <i>Winzer</i>	45 – 220 S pro Fass
Schlauchwein	v.a. RAH bis EFF	ARA, GAR	Winzer; <i>Winzer</i>	45 – 220 S pro Fass
Raschtulswaller	v.a. RAH bis EFF	ARA, MHA, THA	Winzer; <i>Winzer</i>	45 – 220 S pro Fass
Bosparanjer/Tharf	v.a. RAH bis EFF	HOR, ARA	Winzer; <i>Winzer</i>	3 – 10 S pro Maß-Flasche
Rahjas Göttergabe	v.a. RAH	HOR	Winzer; <i>Winzer</i>	5 – 12 S pro Maß-Flasche

bei Ankauf, Transport und oft auch beim Trinken noch gärt – der Winzer gibt also einen Nachlass dafür, dass er den jungen Wein schnell abverkauft und so den Keller leer bekommt. Dass der Hylailer diese raue Behandlung überhaupt genießbar übersteht, spricht für seine solide Qualität – und er soll Pate gestanden haben für die Erfindung des viel gelobten Schaumweins.

Bessere Weine, die wegen ihres Anbauorts und einigen charakteristischen Eigenschaften hochgeschätzt werden, gibt es viele in Aventurien. Das bekannteste Weinbaugebiet überhaupt ist das Land an Yaquir und Sikram. In Almada und dem Lieblichen Feld werden die feinsten Weißweine Aventuriens gekeltert, namentlich die süßige *Yaquirblume*, der edelherbe *Yaquirtaler Sandwein* und der trockene *Sikramer Weißwein*.

Namentlich das legendäre süße *Arivorer Blut* und das im Vergleich herbere *Goldfelser Morgenrot* stammen aus den Hügeln des Lieblichen Feldes, aus denen allgemein schwerere Rotweine kommen. Weiter nördlich gedeiht an nennenswerten Weiten vor allem der von Zwergen gekelterte *Angbarer Ambrosias*, ein aromatischer und überraschend lieblicher Rotwein, der aber im Fernhandel keine Bedeutung hat.

Aus den Ländern der Tulamiden stammt ausschließlich Rotwein: Der feine *Aranische Schlauchwein* wird in großen Mengen in der Barun-Ulah-Ebene im Sultanat Baburin und am nebachotischen Darpat in der Provinz Perricum geerntet und aventurienweit gehandelt; verschiedene Winzer keltern ihn nach Familienrezept ganz oder teilweise als hellrotem, frischen Rosenwein. Zu den edlen Weinen gehört der schwere *Raschtulswaller*, der aus den blauen Trauben an den zahlreichen Quellflüssen Fasars und Araniens entsteht. Er wird auch im Stierbuckel und dem Thaluss-Massiv angebaut, besitzt dann aber nicht die gleiche Qualität.

Als edelste Variante des Weins gilt der schäumende *Bosparanjer*, der als fertiger Wein erneut mit Traubensirup und Hefe versetzt und damit wieder zum Gären gebracht wird. Bosparanjer wird aus Weiß- oder Rotwein im Horasreich und aus Rosenwein in Aranien hergestellt, wo er örtlich auch als *Tharf* verwendet wird. *Rahjas Göttergabe*, ein exquisiter Rosenwein aus dem Sikramtal, findet sich dagegen in Westaventurien oft als *Tharf* in Rahja-Tempeln.

LIKÖRWEINE

In warmen Landschaften kann bei einem eigentlich fertigen süßen Wein durch die Sonnenhitze bei Lagerung und Transport eine weitere Gärung beginnen, die ihn leicht verderben kann. Um die gewünschte Gärung eindeutig abzubrechen und neue zu verhindern, gibt es diverse alchimistische Mittelchen, die der Rahjakirche durchweg wenig geheuer sind. Eine Methode aber findet ihren Segen oder zumindest die stille Duldung: Auch ein guter Schuss Weinbrand kann dafür sorgen, dass der Wein nicht mehr gärt. Die auf diese Weise zugleich stärker und haltbarer gemachten Weine erfreuen sich im Handel aus offensichtlichen Gründen großer Beliebtheit; schließlich ist der Händler nicht verantwortlich, wenn der Wirt den starken Likörwein bei Ausschanken mit Brunnenwasser streckt, um die Gesundheit seiner Gäste zu schonen.

Zwei Arten von Likörwein sind in Aventurien allgemein bekannt: Aus dem almadanischen Ragatien stammt der Brauch, den örtlichen Ragatzo durch etwas vom einheimischen Weinbrand zum *Fino*, mehr Weinbrand zum *Oloroso* und durch absurd viel zu *Dubioso* aufzuspritzen. Im aranischen Palmyramis wird auf ähnliche Weise der Raschtulswaller veredelt, nämlich zur *Emira*, zur *Sultana* und zur *Shahi*.

ANDERE WEINE

Außer dem Saft der Trauben kann man nahezu jeden zuckerhaltigen Fruchtsaft zu einem Wein vergären. Wo immer Obst wächst, machen die Leute aus Streu- und Fallobst Most und Wein, der gerade im Norden oft besser mundet als ein saures Traubentröpfchen. Im Handel spielen Apfelwein, Kirschwein und Beerenweine allerdings eine geringe Rolle, gerade weil es allgemein gilt, dass sich ein Import kaum lohnt.

Der *Dattelwein* des Südostens allerdings ist ein sehr beliebtes Rauschgetränk aus eigenem Recht, das vor allem von den Städten im Balash in andere Teile der Tulamidenlande exportiert wird. Ähnlich verhält es sich mit dem *Reiswein*, bei dem gute Sorten einem aufwendigen Vergärungsprozess mit spezieller

LIKÖRWEIN

Variante	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis
Fino/Emira	v.a. RAH bis EFF	ALM, ARA	Winzer; <i>Winzer</i>	50 – 240 S pro Fass
Oloroso/Sultana	v.a. RAH bis EFF	ALM, ARA	Winzer; <i>Winzer</i>	70 – 300 S pro Fass
Dubioso/Shahi	v.a. RAH bis EFF	ALM, ARA	Winzer; <i>Winzer</i>	120 – 500 S pro Fass



ANDERE WEINE

Variante	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis
Obstwein	v.a. TRA bis HES	ALB, AND, GAR, WEI, BOR	Winzer; <i>Winzer</i>	30 – 200 S
Mohaska	v.a. ING bis TRA	WAL	Mohas; <i>Pflanzenkunde</i>	20 – 100 S
Dattelwein	v.a. TRA bis HES	MHA, evtl. ARA	Bauern; <i>Winzer</i>	30 – 150 S
Reiswein	ganzjährig	MHA	Bauern; <i>Winzer</i>	35 – 1.800 S
Met	v.a. RAH bis EFF	BOR, SVE, THO, WEI, TOB, AND	Bauern; <i>Winzer</i>	45 – 200 S

Hefe unterworfen werden, während bei billigen Sorten der fehlende Zucker des Reises bei der Vergärung schlicht durch großzügigen Umgang mit Rohrzucker ausgeglichen wird.

Der aus Honig hergestellte *Met* schließlich ist vor allem im Norden vom Walsach bis zum Ingval beliebt und wird in fast jedem bäuerlichen und bürgerlichen Haushalt selbst hergestellt; es gibt aber auch 'Honigwinzer', die für den Handel mit den südlicheren Gebieten produzieren, wo Met als urtümliches und kräftiges Rauschgetränk importiert wird. Im tiefen Süden wiederum stellen die Mohas aus der Kraft spendenden, leuchtend roten Quinjabeeere einen sehr kräftigen Beerenwein her, den *Mohaska*, der auch bei den weißhäutigen Bewohnern des Südens beliebt ist.

SPIRITUOSEN

Die Kunst des Destillierens ist so alt wie die Alchemie – also wirklich sehr alt. Schon die alten Echsen mit ihrem Kult des Goldenen Drachen sollen Meister dieser Disziplin gewesen sein, und die Tulamiden schreiben ihrem legendären Kulturbringer Rashdul die Erfindung des Weinbrandes zu. Doch auch den frühen Güldenländern wie der Magierin Gylduria ya Glasal sowie den Altvätern der Zwerge werden destillatorische Meisterleistungen zugeschrieben.

Heute gibt es in den meisten Dörfern wenigstens eine kleine Destille auf einem Hof, die ausreichend Brannt für den örtlichen Verbrauch erzeugt, meist aus Obst oder Korn – der **Kornbrand** ist einfach deshalb seltener, weil nicht oft Getreide übrig bleibt, wenn alle Abgaben entrichtet und alle Menschen und Arbeitstiere gefüttert sind. Fallobst und Wildbeeren hingegen sind in der Regel in ausreichender Menge vorhanden. In Weinbaugebieten wird auch viel **Tresterschnaps** getrunken, den man aus Traubenschalen und Maischeresten aus der Winzerei macht.

Obstwasser wird meist aus Äpfeln, Birnen, Kirschen, Pflaumen, Aprikosen oder Beeren sowie ortstypischen Mischungen davon gebrannt und manchmal mit phantasievollen Namen bedacht. Wie beim Obstwein ist es eher selten, dass ein durchschnittlicher, nur vor Ort bekannter Obstbrand weit exportiert wird – es kommt aber immer wieder vor, dass ein Händler (auch weil ihm ein bäuerlicher Schnaps besonders gut mundete) einiges davon aufkauft und dann versucht, den Geschmack an einem anderen Ort populär zu machen, etwa mit einer phantasievollen Geschichte über Ursprung und Wirkung des Getränks – oder einem neuartigen Zechspiel.

Nach einer verbreiteten Überlieferung werden den Provinzen des Mittelreichs je ein typischer Schnaps zugeordnet, was auch in gewissen Trinkspielen wie 'Kaiser Valpos Entzücken' zum

Ausdruck kommt, wo für jede besuchte Provinz ein entsprechender Brand getrunken werden muss. Genannt seien die, die heute noch hergestellt und über regionale Grenzen hinweg gehandelt werden.

Für Albernia steht der *Feengeist*, ein stark gekräuterter Schnaps, der die Mehlbeeren des Weißdorns und oft auch Jorugablätter enthält.

Typisch für die Nordmarken ist der *Axtschlag*, ein Schnaps zwerghischer Herkunft, der auf Gerstenbier und dem blauen Saft der Nordmärker Wolfsmilchpflanze beruht.

Das *Koschwasser* besteht aus einem klaren Korn, der mit hügelzwerghischen Brombeeren vermischt und nach einigen Wochen ein weiteres Mal destilliert wird. Almada wird durch einen seiner allgemein beliebten *Weinbrände* repräsentiert. Für Garetien steht meist ein klarer Weizenbranntwein wie der Garether *Kaiserkorn* oder das Rallerspforter *Quellwasser*. Wer es sich leisten kann, nimmt den legendären, von Kaiser Valpo ersonnenen *Valposella*, einen vierfach destillierten Quittenschnaps. (Wobei die Quitten erst im letzten Destillationsgang zugesetzt werden – ohne dieses Verfahren ist ein Vierdestillat geschmacklos und schlicht ein alchemistischer Rohstoff.)

Greifenfurt wird oft vom *Dergelsteiner Zwetschg* (einem Pflaumenbrand) verkörpert, aber auch vom *Bergtau* vom

Rande des Finsterkamms, einem klaren, frischwürzigen Branntwein aus Korn und Schneestolzzwiebeln.

Weiden repräsentiert der *Balihoer Barentod*, ein starker Schnaps von hellgelber Farbe, der aus einer Roggenschrot-Honig-Maische mit zusätzlichen Kräutern gebrannt wird.

Für Tobrien steht der *Firunstropfen*, ein würziger Wacholderkorn, der inzwischen vor allem im Garetien, Weiden und Greifenfurt gebrannt wird.

Die noch junge Provinz Perricum wird nicht oft berücksichtigt, aber mitunter durch den am unteren Darpat gebrannten *Trollzacker*, einem fruchtig-scharfen Trollbirnengeist, repräsentiert. Auch andere Regionen haben ihre eigenen kulturtypischen Spirituosen:

Ein bekannter Schnaps ist unter anderem der aus billigem Hafer gebrannte, aber dann mit viel würzigen Honig versetzte *Meskinnes* aus dem Bornland, der in seiner stärksten Form zu mehr als der Hälfte aus Alkohol besteht. Angeblich benutzen die Bornländer ihn auch, um die Bären des Waldes schläfrig und weniger gefährlich machen, weshalb er auch *Bärenfang* genannt wird.

Auch der thorwalsche *Salzatan* wird aus Honigmet gebrannt und mit Honig versetzt, bis er seine sirupartige Konsistenz erhält. Das *Premier Feuer* ist ein klarer Rübenschnaps aus Thor-





SPIRITVOSEN

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Fass
Obstwasser	RON bis BOR	GAR, WEI, AND, ALB, TOB, BOR, SVE, THO, ALM, ARA, HOR, ZYK	Bauern; <i>Schnaps Brennen</i>	40 – 200 S
Meskinnes	RON bis TRA	BOR	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	150 – 1.000 S
Kornbrand	RON bis TRA	ALB, GAR, WEI, BOR	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	400 – 2.000 S
Hammerschlag	RON bis TRA	ALB, ZWE, GAR, WEI	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	400 – 2.000 S
Bester Arrak	ganzjährig	ARA, MHA, THA, KHO, ALA	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	2.000 – 10.000 S
Premer Feuer	RON, EFF	THO	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	2.000 – 10.000 S
Edler Weinbrand	ganzjährig	HOR, ZYK, ALM, ARA	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	2.000 – 10.000 S
Valposella	HE– PHE	GAR	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	3.000 – 15.000 S
Zwillingsrum	ganzjährig	SHI	Brenner; <i>Schnaps Brennen</i>	4.000 – 20.000 S

wal, der mit lachsroter Flamme brennt und in Hafenstädten an allen Küsten Aventuriens gefragt ist; oft werden auch Brände anderer Herkunft unter dem modischen Namen angeboten. Ebenfalls aus dem Thorwaler Land stammt der *Waskir*, der aus dem Waskirer Dinkelbier gebrannt wird.

Ingerimms Hammerschlag, auch *Ingerimms Donnerschlag*, *Hammerschlag* oder schlicht *Schlag* genannt, ist ein hochprozentiger und sehr süßer Korn- oder Kartoffelschnaps, der hauptsächlich von Zwergen gebrannt wird.

Der fruchtige, leicht süßliche *Arrak* wird von den Tulamiden aus Palmwein und einer Maische aus Datteln, Reis und manchmal noch Hirse oder auch Obst gebrannt, er hat eine goldene Bernsteinfarbe und ist von Baburin bis Sylla verbreitet und beliebt. Vierorts ersetzt er den *Rum* aus Zuckerrohr, der auf Grund seiner maraskanischen Herkunft als doppelt starker *Offenbarung der Zwillinge* vielen Tulamiden suspekt ist. Der echte *Zwillingsrum* besteht fast nur aus Alkohol (etwa acht von zehn Teilen) und muss vor dem Trinken erst mit viel Wasser vermischt werden.

Aus Arrak (oder manchmal aus Rum) wird *Punsch* hergestellt, ein fruchtiges Getränk der Tulamiden, das warm oder kalt ge-



nossen wird und traditionell fünf Zutaten enthält: Schnaps, Wasser, Tee, Zucker und Limonensaft und -schalen, oft auch Rosenblätter oder thalusische Nelken als Gewürz.

Chababische Weinbrände aus dem Umland Neethas sind für ihre Rotfärbung und ihren Rosenduft berühmt, einige stammen auch von den östlichen Zyklopeninseln. Sie gelten als die edelsten der verschiedenen Weinbrände aus dem Horasreich.

Sogar die Nivesen verstehen sich auf das Destillieren in vasenförmigen Gefäßen und stellen darin aus vergorener Karenmilch den *Käämi* her, einen sehr kräftigen Schnaps mit dem strengen Aroma von Ziegenmilch, der stark verdünnt getrunken werden muss.

Zuletzt sei noch erwähnt, dass auch Schnäpse beliebt sind, bei denen Früchte oder Gewürze und manchmal Kandiszucker mit einer passenden Spirituose *aufgesetzt* werden, so dass ihre Aromen ins Getränk übergehen. Das kann von Himbeeren über

Wacholder bis zu Zimt und Nelken reichen. Derlei Tropfen basieren fast immer auf persönlichen Rezepturen und werden meist von Schankwirten für den örtlichen Konsum hergestellt und nicht exportiert – eher wird einfach die Idee gestohlen und der Trunk woanders nachgeahmt.

STOFFE UND TUCHE

In Aventurien werden sowohl fertige Gewebe als auch die zum Weben nötigen Fasern und Garne gehandelt, denn nicht in jeder Region, wo die entsprechenden Tiere und Pflanzen vorkommen, gibt es auch genügend Webstühle, um es direkt zu verarbeiten.

Beim Weben werden prinzipiell immer zwei Fadenlagen miteinander verflochten. Die senkrecht verlaufenden Kettfäden sind straff gespannt, während der Schussfaden waagrecht zwischen ihnen hin- und herbewegt und dann nach oben fest angeschoben wird. Die einfachsten Webstühle, wie die heute noch in Teilen des Gjalskerlandes, des Bornlandes und anderen nördlichen Ländern üblichen, bestehen aus einem einfachen Aufbau aus zwei Seitenpfosten und einer Querstange oben, von der die Kettfäden einzeln mit Gewichten beschwert herabhängen. Der Schussfaden wird mit Hilfe einer übergroßen 'Nähnadel', des *Schiffchens*, zwischen ihnen geführt. Das lange hölzerne *Webschwert* dient zum Andrücken der Fäden

ans bisherige Gewebe. Natürlich können die Stoffe nur so groß werden wie die Ausmaße des Webstuhls, alle meist ein mal ein Schritt.

Weiter südlich sind mechanische Webstühle üblich, bei denen die Kettfäden beim Weben so in eine vordere und hintere Reihe getrennt werden können, dass der Schussfaden nicht aufreibend durchgeschlängelt werden muss, sondern einfach zwischen den zwei Reihen hindurchgeschoben werden kann, was die Arbeitsgeschwindigkeit vervielfacht.

Wird der Schussfaden abwechselnd über und unter einem Kettfaden geführt, ergibt das die einfachste Webart, die sogenannte *Leinwandbindung*. Diese Stoffe sehen von beiden Seiten gleich aus und sind die stabilsten, aber auch recht steif. Seide in Leinwandbindung ist der schwere und steife *Taft*.

Bei der *Köperbindung* wird der Schussfaden unter einem Kettfaden hindurch und dann über zwei Kettfäden hinweg



geführt. In der nächsten Reihe wird das seitenversetzt wiederholt, so dass ein diagonales Muster entsteht, wie es etwa das bekannte darpatische *Fischgrättuch* oder auch das tulamidische *Diamanttuch* mit seinen eingewebten Rautenmustern zeigen. Diese Stoffe sind fast so stabil wie die mit Leinwandbindung, fühlen sich aber deutlich nachgiebiger und weicher an, so dass sie für Kleidung bevorzugt werden. Um mit Köperbindung weben zu können, muss der Webstuhl die Kettfäden in immer wechselnden Kombinationen auseinander spreizen können, was die Geräte teuer und aufwändig zu bedienen macht – und die Stoffe entsprechend kostspieliger.

Die dritte Verarbeitungsweise, die **Atlasbindung**, spielt handwerklich so gut wie keine Rolle und ist wegen ihrer hohen Komplexität fast nur bei importierten Stoffen aus dem fernen Güldenland zu finden.

Bei allen Tuchen wiederum ist es die Breite des Webstuhls, die über die maximale Breite der Stoffbahn entscheidet. In Aventurien sind in aller Regel nur Webstühle üblich, die Bahnen von einem Schritt Breite liefern, denn alles andere ist schnell zu instabil und außerdem zu schwer vom Weber zu bedienen. Nur im Horasreich gibt es vereinzelt größere Exemplare in Manufakturen, die für spezielle Zwecke Leinwandbahnen von zwei, drei oder sogar fünf Schritt Breite liefern, die vor allem als Segeltuch verwendet werden:

Je weniger Bahnen zu einem Segel zusammengenäht werden müssen, desto besser trotz es Sturmböen.

Die aventurischen Stoffhändler haben ein weitgehend einheitliches Handelsformat von Stoffbahnen mit einer Breite von einem Schritt und einer Länge von zehn Schritt durchgesetzt, um anhand der Ballenzahl schnell die Menge an Tuch abschätzen zu können, die geliefert oder gelagert wird.

HANFTUCH

In ganz Mittelaventurien und auf Maraskan wächst der Hanf, der nördliche Verwandte des Ilmenblattes. Die krautige Pflanze kann bis zu sechs Schritt groß werden. Aus den Stängeln der Hanfpflanze kann ein Bast gemacht werden, das vor allem in der Seil- und Papierherstellung genutzt wird, doch seltener für Webgarne und Bindfäden.

Hanftuch ist sehr belastbar und reißfest, außerdem ist es Nässe und Salzgischt gegenüber viel unempfindlicher als Leinen. Daher findet es viel Verwendung als Segeltuch und für Säcke, doch auch bäuerliche Kleidung wird oft aus dem rauen und kratzigen, aber billigen und überaus haltbaren Gewebe gefertigt. Hanffasern werden ausschließlich in der einfachen Leinwandbindung verarbeitet. Es gibt keine herausragenden lokalen Varianten.

HANFTUCH

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ALB, GAR, WEI, evtl. SHI
Hersteller	Weber; <i>Webkunst</i>
Preis pro Rechtschritt	1 – 2 H

WOLLE UND WOLLTUCH

Wolle sind die weichen Haare verschiedener aventurischer Nutztiere: Im hohen Norden ist auch Karenwolle von nennenswerter Bedeutung, im Süden die Wolle langhaariger Kamele wie die sehr widerstandsfähigen und weichen Haare der Kamah-Kamele.

Unter den Wolltieren spielen die Schafe natürlich eine herausragende Rolle und der überwältigende Teil aller Wolle stammt von ihnen. Schafe werden in der Regel ein Mal im Jahr im Frühling geschoren, die Wolle dann gewaschen und gebündelt, manchmal auch direkt zu Garn versponnen.

Die einfachste und wohl älteste Verarbeitung von Wolle ist das

Filzen: Dabei werden die Wollhaare mit Seifenwasser befeuchtet und kneidend und drückend durchgewalkt, bis sie sich zu einem dichten, wasserabweisenden und wärmenden Filz verbunden haben. Die Beni Kharram der nordöstlichen Khôm stellen aus Schafwolle einen Filz her, der als 'Wüstenloden' im Land der Ersten Sonne sehr beliebt ist. Auch die Nivesen verarbeiten ihre Karenwolle vor allem zu Filz, in dem sie Lagen aus Wolle zwischen zwei Tüchern einschlagen, diese dann straff rollen, bündeln und dann den

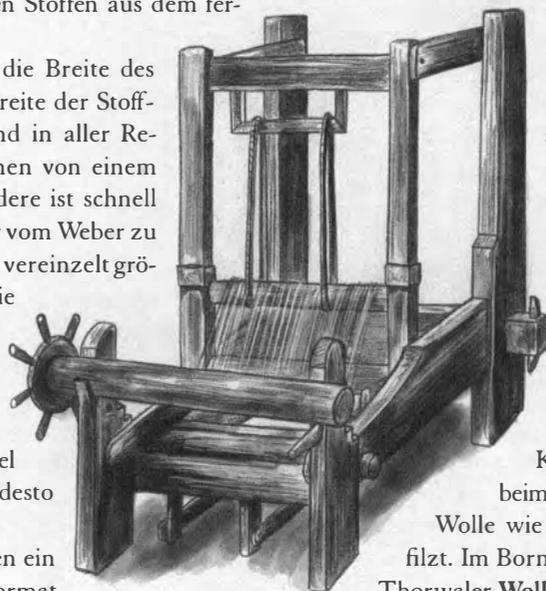
Karenen umhängen, deren Bewegung beim Laufen über einige Tage hinweg die

Wolle wie gewünscht zusammenpresst und verfilzt. Im Bornland wird Karenwolle auch gewebt.

Thorwaler **Wolltuche** stammen vom Premer Mähnen-schaf und sind von heller Farbe. Etwa jedes zehnte Lamm ist jedoch schwarz, so dass seine Wolle nicht nachträglich eingefärbt werden muss. Dieses Wolltuch wird fast immer in einfacher Leinwandbindung auf einem Gewichtwebstuhl erzeugt und daher in rechtschrittgroßen Stücken statt längeren Bahnen gehandelt. Sie gehören zu den wichtigsten Ausfuhrsgütern der Region. Zugleich werden auch Wollvliese gehandelt (die ganze, zusammenhängende Wolle eines Schafes und einer Schur), deren Gewicht bei jeweils etwa 5 Stein liegt.

Weiter südlich werden schwere Wolltuche in Köperbindung hergestellt, unter denen das *Fischgrättuch* besonders bekannt ist, das früher vor allem in Darpatien, heute aber von Havena bis Perricum und Trallop hergestellt wird.

Die trägen Phraischafe der Zyklopeninseln und des Lieblichen Felds sind der Legende nach eine Züchtung der perainegefälligen Familie Phraisop und schon seit den Tagen der ersten güldenländischen Besiedlung nachgewiesen. Sie liefern die edelste Wolle Aventuriens, die interessanterweise am besten in Rot- und Gelbtönen zu färben ist, weshalb sich die Wolle in der Travia-Kirche großer Beliebtheit erfreut. Dem guten Ruf werden allerdings nur Produkte aus den Küstenregionen wirklich gerecht, Wolle aus küstenferneren, trockeneren und auch nördlicheren oder südlicheren Gegenden ist dagegen von minderer Qualität. Phraischafwolle wird in der Regel in Köperbindung mit Diagonalmuster verarbeitet, auf Maraskan nennt man das Gewebe allgemein *Roabwolltuch* und veredelt es vielfältig durch unzählige Webmuster und Arten der Einfärbung einzelner Kettfäden und des Schussfadens.





WOLLWAREN

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Schafwolle	ING, RAH	THO	Hirten; <i>Webkunst</i>	4 – 8 H pro Stein
Filzdecken	ING bis TRA	NIV, RIV, BOR, KHO	Nivesen/Novadis; <i>Webkunst</i>	1 – 2 H
Thorwaler Wolltuch	RAH bis TRA	THO	Weber; <i>Webkunst</i>	2 – 3 H
Fischgrättuch	ganzjährig	ALB, GAR, WEI	Weber; <i>Webkunst</i>	2 – 4 H
Phraischaftuch	ganzjährig	HOR, ZYK, ARA, SHI	Weber; <i>Webkunst</i>	3 – 6 H
Kamelhaartuch	ganzjährig	ARA, KHO, MHA	Weber; <i>Webkunst</i>	3 – 6 H
Zwergenloden	ING bis BOR	ZWE	Walker; <i>Webkunst</i>	6 – 10 H
Teppich	ganzjährig	ARA, MHA, THA	Teppichknüpfer; <i>Webkunst</i>	10 – 100 H

LEINENWAREN

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Grobleinen	ganzjährig	WEI, AND, GAR, TOB, ALB, ALM, ARA, HOR, ZYK	Weber; <i>Webkunst</i>	1 – 2 H
Diamanttuch	ganzjährig	ARA, MHA, THA	Weber; <i>Webkunst</i>	1 – 4 H
Segeltuch	ganzjährig	TOB, GAR, ARA, HOR, ZYK	Weber; <i>Webkunst</i>	2 – 4 H
Feinleinen	ganzjährig	HOR	Weber; <i>Webkunst</i>	2 – 5 H
Dröler Spitze	ganzjährig	HOR	Klöppler; <i>Webkunst</i>	4 – 80 H

Ebenso zu den besseren Wolltuchen gehören Gewebe aus Kamelwolle, die vor allem vom grauzottigen Qaimuyan und vom Kamah-Kamel stammen, deren lange, zottige Haare zugleich leicht und doch warm sind. Kamelhaartuch wärmt daher deutlich besser als gewöhnliches Schafwolltuch, ohne so schwer sein zu müssen.

Die aufwändigste Form von Wolltuch aber ist der sehr dicke und robuste *Zwergenfilz*, eine spezielle Lodenart: Dafür wird zuerst die Wolle der Eisenwalder Langohrschafe zu Tuch gewoben (meist in Leinwandbindung) und dann in der Walkmühle weiter verarbeitet: Bei diesen mit Wasserrädern an Gebirgsbächen errichteten Mechaniken wird das Gewebe in Bottichen mit heißem Laugenwasser von Holzhämmern gestaucht und verdichtet, bis sich die aufgeweichten und aufgequollenen Wollhaare miteinander verbinden und natürliche Weblöcher geschlossen sind. Dadurch entsteht ein in besonderer Güte Kälte, Wind und Wasser abweisender und doch sehr reißfester Stoff; zugleich ist Zwergenfilz durch das Walken deutlich weicher und geschmeidiger als gewöhnliche Wolltuche in Leinwandbindung.

Noch teurer als Zwergenloden sind nur die von den Tulamiden in langwieriger Handarbeit geknüpften vielfarbigen *Teppiche* aus der feinen, weichen Wolle der Phraischafe oder Kamah-Kamele. Teppiche (die neben Kett- und Schussfaden noch einen dritten, sog. Polfaden eingeknüpft haben und somit ein dreidimensionales Gewebe bilden) dienen den Tulamiden oft nicht allein als Bodenbelag, sondern auch als Wandbehang, Zelttür oder weiche Schlafunterlage: Im Land der Ersten Sonne ist es üblich, auf Wanderschaften wenigstens einen zusammengerollten Teppich mitzuführen, den man nachts auf steinernen Bänken oder dem harten Erdboden ausbreiten kann.

LEINEN

Flachs (Lein), eine der ältesten Kulturpflanzen, wird in ganz Mittelaventurien angebaut, vor allem in Tobrien. Der eigentliche Flachs hat himmelblaue Blüten, der Bedon gelbe (und findet sich im Wappen Beilunks). Aus den Bastfasern des Stängels wird in der einfachen Leinwandbindung ein *Groblei-* das robust und widerstandsfähig, aber auch ist und weniger für Kleidung als für Bett-



laken, Tafeltücher und ähnliche Zwecke verwendet wird. Etwa hochwertiger ist das in Köperbindung hergestellte, mit einem Rautenmuster versehene *Tulamidentuch* oder *Diamanttuch*, das dank seiner größeren Geschmeidigkeit und Weichheit auch oft zu Kleidung verarbeitet, aber auch für Zelte und vielem anderen genutzt wird.

Auf den Zyklopeninseln, im Lieblichen Feld und rund um den Golf von Perricum wird *Segeltuch* oft aus Leinwand gemacht, die durch das Bestreichen mit einer Mischung aus Teer und anderen wasserabweisenden Stoffen beständiger gemacht wurde. Segel müssen reißfest sein, dürfen kein oder kaum Wasser aufsaugen (wie schnell würde sonst bei Regen der Mast brechen) und müssen im Wind schnell trocknen.

Kusliker Leinen und *Belhancker Linnen* sind verschiedene Formen von Feinleinen, dem feinsten, sehr fest und doch fast durchscheinend gewebten Leintuch. Man benutzt dazu den längsten und schönsten Flachs, den man besonders dazu anbaut, fertigt in der Handspinnerei ein äußerst feines und gleichmäßige Garn und webt es in kühlen und feuchten Kellern und Gewölben, damit die Fäden geschmeidig bleiben und nicht brechen. Die Heimat der Feinleinenweberei ist das Liebliche Feld.

Die wohl edelste Verarbeitung des Leinens indes wird nicht gewebt, sondern geklöpelt: Dröler Spitze wird aus Feinleinen-



BAUMWOLLWAREN

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Baumwolle	TRA bis TSA	ALM, ARA, ART, MHA, THA, SHI	Bauern; <i>Webkunst</i>	6 – 10 H pro Stein
Barchent	ganzjährig	GAR, ARA	Weber; <i>Webkunst</i>	2 – 4 H
Baumwolltuch	ganzjährig	ALM, ARA, HOR, MHA, SHI	Weber; <i>Webkunst</i>	3 – 6 H
Wachstuch	ganzjährig	GAR, ARA, WEI	Weber; <i>Webkunst</i>	2 – 8 H
Baumwollbausch	ganzjährig	SHI	Weber; <i>Webkunst</i>	2 – 4 H
Samt	ganzjährig	GAR, ALM, ARA, HOR	Weber; <i>Webkunst</i>	4 – 10 H
Plüsch	ganzjährig	GAR, ALM, ARA, HOR	Weber; <i>Webkunst</i>	4 – 10 H

garn hergestellt, indem ähnlich wie beim Flechten verschiedene Fäden in einem vielfältigen Muster verknüpft werden, wobei jeder Faden auf einem spindelähnlichen Klöppel aufgewickelt ist. Je nach dem gewünschten Muster können mehrere hundert Klöppel nötig sein.

BAUMWOLLE

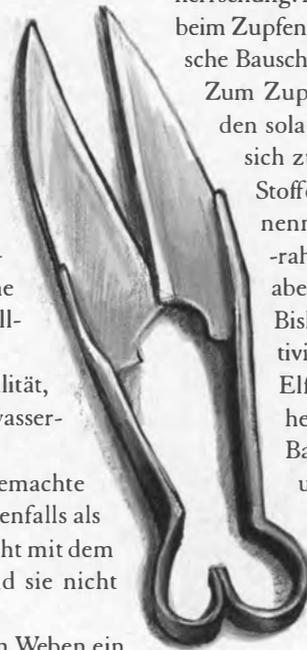
Der Baumwollstrauch mit seinen gelappten Blättern und weißen bis purpurnen Malvenblüten wird bevorzugt in Aranien, Garetien, Darpatien, am Mhanadi, Szinto und Arrat und auf Maraskan angebaut. Wenn die Samenkapseln aufspringen, werden die feinen weißen Haare von Hand gepflückt, entkernt und zu Ballen gepresst. Da die Baumwolle oft ungleichmäßig abreift, wird häufig mehrmals gerntet.

Wegen des höheren Preises wird Baumwolle mitunter mit anderen Materialien gemischt: *Barchent* verwendet Kettfäden aus Leinen und Schussfäden aus Baumwolle, so dass das glatte Tuch oft als Futterstoff verwendet wird. Ebenso wird das oft aus Wolle gemachte darpatische Fischgrättuch mitunter aus Baumwolle oder Woll- und Baumwollfäden gewebt.

Wachstuch ist ein Baumwolltuch mittlerer Qualität, das durch Eintauchen in flüssiges Wachs völlig wasserdicht gemacht wurde.

Die maraskanische Baumwolle und der daraus gemachte Stoff werden wegen der besonderen Weichheit ebenfalls als *Bausch* bezeichnet, können sich aber dennoch nicht mit dem echten elfischen Bausch vergleichen. Heute sind sie nicht mehr leicht zu bekommen.

Der garetische *Samt* wird so hergestellt, dass beim Weben ein zweiter Schussfaden eingeschossen wird, der kleine Schlaufen und damit eine zweite Lage bildet. Nachdem die Schlaufen mit einer scharfkantigen Nadel aufgeschnitten wurden, bilden sie den unverwechselbaren Flor des Samtes. Werden Schlaufen und damit auch der Flor länger gewebt, spricht man von *Plüsch*. Samt wird zu den teuersten Kleidungsstoffen gerechnet und mitunter auch als Mischtextil hergestellt, bei dem die Kettfäden aus Seide sind.



BAUSCH

Die Bauschbinse oder Waldbaumwolle (elfisch auch *Bianbalve*) ist eine Besonderheit der Auwälder in der Mitte Aventuriens, insbesondere im Bosquir-Tal und am oberen Yaquir, seltener am oberen Darpat und an der Breite und über den Pandlaril bis zum Kvill. In den Auen Garetiens und Almadras leben ganze Elfendörfer von Obstbau und Bauschzupfen.

Er wird etwa nabelhoch und trägt an wenigen Tagen im Jahr ein spinnwebfeines Gespinst, das schnell im Wind verweht. Das Bauschzupfen ist eine Kunst, die nur die Auelfen beherrschen; jeder Mensch verliert nach einer Viertelstunde Geduld und Beherrschung. Angeblich gibt es gar ein magisches *Bauschlied*, das beim Zupfen des empfindlichen Flaums hilft und dem die auelfische Bauschkleidung ihre besonderen Eigenschaften verdankt.

Zum Zupfen gehört auch die Verarbeitung, bei der die Fäden solange zwischen den Fingern gedreht werden, bis sie sich zu filzartigen Fleckchen des einzigartigen weichen Stoffes formen, den man irrtümlich auch Elfenhaar nennt. Die eigentliche Webkunst mit Webstuhl oder -rahmen ist den Auelfen zwar auch bekannt, wird aber selten angewendet.

Bislang ist es nicht gelungen, die Bauschbinse zu kultivieren; es scheint fast, dass sie die Zuwendung der Elfen braucht, um selbst in der Wildnis nicht einzugehen. Die Auelfen wollen und können nicht viel mehr Bausch zupfen, als sie selbst als Kleidung brauchen, und selber verstehen sie, die Fäden in schönste Naturfarben zu tönen. Etliche Imitationen wie 'Maraskan-Bausch' sind in Wirklichkeit besonders fein versponnene Baumwolle. Allenfalls ist es möglich, diesen Stoff zu Tüll, einer feinen Klöppelware, zu verarbeiten, wie man es in Bosquirien tut. Tüll ist ein hauchzarter, netzartiger Stoff, aus dem beinahe durchsichtige Schleier und Strumpfwaren und andere galante Unterbekleidung gefertigt werden. Wo die Spitzen vor allem dem Auge genehm sind, schmeichelt der halb durchsichtige Tüll zuvörderst der Haut. Zu den alleredelsten Stoffen jedoch gehören die elfischen Silbergespinste. So wie Seide durch eingestickten Goldzwirn zu Brokat veredelt wird, so wird Tüll durch Fäden aus Edelmetall zu Silbergespinst.

BAUSCHWAREN

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Bauschtuch	ganzjährig	ELF, WEI, GAR	Auelfen; <i>Webkunst</i>	20 – 100 H
Tüll	ganzjährig	ALM, ARA, HOR, MHA, SHI	Weber; <i>Webkunst</i>	20 – 100 H



SCHEINSEIDENWAREN

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Seidenfäden	ganzjährig	MEN, WAL, ALA, BRA	Pflanzung; <i>Webkunst</i>	200 – 1.000 H
Seidentuch	ganzjährig	MEN, WAL, ALA, BRA	Weber; <i>Webkunst</i>	20 – 100 H
Taft	ganzjährig	HOR, MEN, ALA	Weber; <i>Webkunst</i>	30 – 200 H

SEIDENWAREN

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Seidentuch	ganzjährig	MEN, ALA	Weber; <i>Webkunst</i>	30 – 200 H
Taft	ganzjährig	MEN, ALA	Weber; <i>Webkunst</i>	50 – 400 H

SCHEINSEIDE

Vieles von dem, was man in Mittelaventurien als Seide verkauft, ist das Produkt der Mirhamer Seidenliane, die auch als *Kukris* bekannt ist. Die Genügsamkeit dieser bis zu fünf Schritt langen Schlingpflanze ist so groß, dass sie in tropischem Klima an jedem beliebigen Baum wuchert, auch wenn sie in der Natur vor allem an den Riesenbäumen des Regenwaldes schmarotzt. Wild kommt sie nur noch westlich des Regenwaldes vor, im Gebiet um Al'Anfa und Mirham dagegen wird sie bisweilen auf Plantagen angebaut – meist in Verbindung mit Obstbäumen.

Die Seidenherstellung ist ein sehr arbeitsintensiver und ungesunder Vorgang, bei dem die zähen Lianen gekappt, gedörft, zerfasert und mehrmals aufgeschwemmt und durchgebürstet werden, ehe aus spröden Fasersträngen feine Fäden geworden sind. Die weniger geeigneten Fasern werden auf langen Bahnen zu Seilen und Schiffstauen von hoher Reißfestigkeit bei geringem Gewicht zusammengedreht; eine recht komplizierte Arbeit, soll sich das Seil nicht bei nächster Gelegenheit aufdröseln.

Für die Arbeiter, die stets den giftigen Pflanzensäften ausgesetzt sind, gibt es keine Schutzmaßnahmen: Je nach Konstitution sterben solche Sklaven innerhalb von fünf bis zehn Jahren einen qualvollen Tod, der sich schon nach wenigen Wochen Arbeit durch einen unaufhörlichen Juckreiz ankündigt. Dieser Aspekt der begehrten Seidenkleidung ist im Norden Aventuriens in der Regel unbekannt.

Außer den gewöhnlichen Seidentuchen in glänzender Körperbindung gibt es den stärkeren und steiferen *Taft* in Leinwandbindung.

SEIDE

Seide ist der einzige Stoff, der auch in der heißesten Praios-Schwüle nicht schweißnass auf der Haut klebt und dennoch gegen plötzliche Wolkenbrüche schützt. Was in Mengbilla auf den Markt kommt und in Mittelaventurien als 'Brabaker Seide' geschätzt wird, wurde ursprünglich in Al'Anfa hergestellt, wo das Geheimnis der abgehaspelten Beutekokons der Seiden-spinne und der Zucht der empfindlichen Tiere eifersüchtig und brutal gehütet wird.

Vielen Waldmenschen sind die Seidenspinnen heilig; es heißt, dass jede den Lebensfaden eines Menschen spinne. Trotzdem sind es auch in erster Linie mohische Sklaven, die die filigrane Arbeit des Abhaspelns übernehmen, ebenso wie die Pflege der empfindlichen Tiere und den Schutz

vor den schwarzen Schlupfwespen, die die Spinnen gerne befallen. Die Herstellung umfasst die Seidenweberei, -färberei, -malerei, -schneiderei und -stickerei. Gefärbt wird vor allem mit Scharlachwurzeln von Altoum, Hesindigo und einer Mischung aus Ruß und Chorhoper Tinte. Die schwarze Seide wird nicht nur für die Roben der Hüter der Nacht des Al'Anfaner Kultes verwendet. Auch die Hochgeweihten Punins kleiden sich in Seide, die sie meist im Lieblichen Feld einkaufen, was in Al'Anfa für Erheiterung sorgt.

Wegen der wirtschaftlichen und politischen Bedeutung des Monopols haben die Besitzer der großen Seidenplantagen zahlreiche Sicherheitsmaßnahmen getroffen. So werden die Seidenspinnen jährlich mit Scharlachwurzelbrühe nummeriert. Sollte beim täglichen (!) Zählen der Spinnen eine fehlen, werden die Trommeln gerührt. Aufseher, Söldner und Garden schwärmen aus, und sollte all das nichts fruchten, greift die Hand Borons ein. Für gefangene Diebe ist die Todesart des Häutens gesetzlich vorgeschrieben. Die in Al'Anfa hergestellten Seidenfäden werden in Mengbilla mit den teuersten Tinkturen gefärbt und in großen Zahlen von liebheldischen Händlern aufgekauft. In den Brokatwebereien des Horasreiches erreicht das ohnehin kostbare Material seine höchste Veredlungsstufe, die manchmal ihren Weg auch zurück in die Schwarze Perle findet. So sind die eigentlich konkurrierenden Länder in einer Ironie des Schicksals wirtschaftlich äußerst eng verbunden.“

ATLASSTOFFE

Atlas bezeichnet eine sehr besondere güldenländische Webart, die man in Aventurien zwar untersuchen, aber nicht zufrieden stellend nachmachen kann: Hierbei werden die Schussfäden unter einem Kettfaden hindurchgeführt und überspringen dann zwischen sechs und zwölf Kettfäden. Da das um der Stabilität willen in den nachfolgenden Reihen wie zufällig versetzt geschieht, ist die Oberfläche sehr glatt, sehr glänzend und ohne jede Struktur. Die verwendete hauchfeine Seide soll Tuchhändlern im Güldenland zufolge von riesigen Tausendfüßlern stammen, die viele Dutzend Schritt lang werden, doch solche Märchen nimmt kein Aventurier ernst.

Erfahrene Weber vermuten, dass ein Atlas-Webstuhl in der Lage sein muss, die Kettfäden in wenigstens sieben verschiedenen Kombinationen auseinander zu spreizen. Für den noch selteneren *Ornamentatlas*, in den vielfältige Bilder eingewebt sind, muss die Zahl der wählbaren Kombinationen sogar ein Vielfaches davon betragen. Schon wegen der Unnachahmbar-



keit ist güldenländischer Atlas gesucht, wenn er aber beeindruckende exotische Motive zeigt, steigt sein Wert noch weiter in schwindelerregende Höhen. So zahlte der horasische Orden

vom Goldenen Adler für ein zwei Rechtschritt großes Tuch, das einen gepanzerten geflügelten Krieger zeigte, das Hundertfache seines Gewichtes in Gold.

ATLASSTOFFE

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Glanzatlas	ganzjährig	Häfen der Westküste	Güldenlandfahrer; <i>Webkunst</i>	300 – 800 H
Ornamentatlas	ganzjährig	Häfen der Westküste	Güldenlandfahrer; <i>Webkunst</i>	ab 1.000 H

FARBSTOFFE

Zum Färben von Stoffen (und seltener auch Leder) steht eine ganze Reihe von Farbstoffen zur Verfügung, die überwiegend pflanzlichen Ursprungs sind, auch wenn es einige tierische und mineralische Farben gibt. Auch sind einige Farben nur für tierische, andere nur für pflanzliche Fasern geeignet – ein Unterschied, auf den wir hier nicht näher eingehen werden. Sie anzuwenden ist der Beruf des Färbers, und Färber machen daher auch die bei weitem üblichsten Kunden derjenigen Großhändler aus, die sich Farbstoffe auf Lager legen.

EINFACHE FARBEN

Es ist die Natur dieser Farben, dass sie nicht besonders farbecht sind, sondern im hellen Sonnenlicht ausbleichen und mit der Zeit auch ausgewaschen werden. Dennoch sind sie durchaus üblich im Gebrauch, denn sie sind relativ günstig und einfach zu beschaffen – und sehr viele Aventurier tragen ohnehin ungetönt naturgraue oder naturbraune Alltagskleidung und heben ihre guten Festtagstracht die meiste Zeit in einer dunklen Truhe auf, so dass sich das Ausbleichen in Grenzen hält. Für Reisende sind solche Stoffe natürlich weniger gut geeignet.

☞ **Waid:** Die Färberwaidpflanze mit gelben, rapsähnlichen Blüten wächst vor allem wild auf kalkreichen Böden wie etwa an trockenen Hängen und auf trockenen Brachflächen, sie wird zwischen zwei und acht Spann hoch. Die Blätter haben bereits eine leicht blaugrüne Tönung und ergeben durch Zerkleinern in einer Waidmühle und Fermentieren einen tiefblauen Farbstoff. Nach dem Färben muss das Tuch mehrere Stunden an der frischen Luft ruhen, um seine volle Farbe zu entwickeln.

☞ **Krapp:** Die etwa einen Schritt große, Wärme liebende Pflanze gedeiht auf Äckern, Lichtungen und an Wegrändern. Sie hat kleine gelbe Blüten und lanzettförmige, mit Stacheln am Rand und der Unterseite besetzte Blätter, die Färbekraft aber steckt in ihrer Wurzel: Wenn man sie ausgräbt, zerkleinert

und trocknet, wird das anfangs gelbe Innere dunkelrot und ergibt beim Auslaugen einen rotbraunen Farbstoff für Wolle, Baumwolle und Leinen. Eine lichtechte, leuchtendrote Färbung, wie sie etwa die typischen roten Feze vieler Tulamiden auszeichnet, ist nur unter Einsatz von diversen Ölen, Alaun, Soda und anderen alchimistischen Mitteln erreichbar – die Tulamiden nennen die Pflanze dann *Ahmargadjâ* und es ist vielen nicht bekannt, dass Krapp und Scharlachwurzel (übersetzt) die gleich Pflanze sind. Das Zentrum dieser Färberei ist traditionell Khunchom.

☞ **Henna:** Die *Leomarswacht* blüht im Sommer mit blutroten Blütenähren und wird bis zu 4 Schritt hoch. Die auf tulamidisch *Henna*-Strauch genannte Pflanze braucht viel Wärme und Sonnenlicht und verträgt keine zu nassen Böden. Die pfeilförmigen Blätter enthalten einen Farbstoff, so dass sie zu 'bluten' beginnen, wenn sie verletzt werden. Der gepulverte Hannilsud färbt Wolle und Seide traviengelb bis orangerot, Haare rot und in der Kosmetik der Novadis Haut und Nägel rostrot.

☞ **Gelbkraut:** Auch Färberginster genannt, ist das Kraut mit den gelben Blüten in dichten Trauben eine typische Heidepflanze, die auch auf trockenen Wiesen und in warm-trockenen Nadelwäldern gedeiht und ein bis drei Spann groß wird. Sowohl Blüten als auch Blätter und Zweige werden verwendet, um Leinen und Wolle sonnengelb zu färben. Sind die Fasern zuvor mit Alaun gebleicht, ergibt es ein Limonengelb, wurden sie vorher mit Waid behandelt, entsteht das typische Grün der Tracht vieler Bogenschützen und Jäger.

☞ **Färberdistel:** Die schnell wachsende, distelähnliche Pflanze mit leuchten gelben Blütenblättern wird drei bis sechs Spann groß und gedeiht vor allem auf fruchtbaren und lockeren Böden, so sie sehr tief in der Erde wurzelt. Der rotgelbe Farbstoff der Blütenblätter kann durch Wässern herausgezogen werden und dient zum Färben von Seide, Baumwolle und Wolle, er ist aber nur wenig lichtbeständig und wird schnell braun.

FARBSTOFFE

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Stein
Waid	ING bis BOR	ALB, AND, WEI, THO, SVE, ELF, GAR	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	4 – 8 S
Krapp	PER bis TRA	ALM, HOR, GAR, ARA, MHA	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	5 – 12 S
Henna	ganzjährig	ARA, MHA, THA, evtl. KHO	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	3 – 8 S
Gelbkraut	PHE, PER	ALM, ALB, GAR, WEI, ARA	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	6 – 16 S
Färberdistel	PRA, RON	ALB, GAR, ALM, ARA	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	8 – 18 S
Galläpfel	EFF bis BOR	ALB, AND, GAR, WEI	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>	4 – 12 S



☉ **Galläpfel:** An der Unterseite von Eichenblättern, vor allem denen der Steineiche, bilden sich im Herbst oft Kugeln von ein bis zwei Fingern Durchmesser. Aus ihnen kann man eine tiefdunkle, stark färbende Flüssigkeit gewinnen, die in Nordaventurien oft als Ersatz für die echte Tinte aus Tintenfischen genutzt wird: Die getrockneten Galläpfel werden zerstampft und zerkoht, dazu wird Eisenvitriol oder Eisenschliff gegeben.

FÄRBERLOTOS

Der Lotos, von einigen auch 'Seeblüte' oder 'Seerose' genannt, gedeiht in ganz Aventurien südlich der Linie Havena-Perricum in Teichen und an Seeufern. Sie können nicht gezielt angebaut werden, man sammelt sie aber von Imgerimm bis Praios ein. Die für die Färberei wichtigen Arten werben einfach nach ihrer Blütenfarbe benannt, die gelb, blau, rosa und rot färben – ohne alchemistische Hilfsmittel ist Lotosfarbe aber nur an Pflanzenfasern wie Bausch, Baumwolle und Leinen dauerhaft. Eine volle Blüte wiegt etwa 8 Unzen, und fünf Blüten sind ausreichend, um zwei bis fünf Stein Stoff zu färben, abhängig von der gewünschten Intensität. Getrocknete Blüten werden bisweilen auch nach Nordaventurien exportiert.

FÄRBERLOTOS

Verfügbarkeit ING bis PRA
Herkunft ALM, HOR, ARA, ZYK, MEN, BRA, ALA, ACH, THA, MHA, ARA, evtl. SHI, GAR, ALB
Hersteller Bauern; *Pflanzenkunde*
Preis pro Stein 1 – 5 S

CHORHOPER TİNTE

Zwischen Chorhop und Kuslik und auf den Zyklopeninseln stellt man die lichtechteste schwarze Tinte Aventuriens aus den verschiedenen Tintenfischen der Zyklopendee und des Askanischen Meeres her: dem schrittgroßen Großtintler oder Kalmar, dem Roten, dem Schwarzen und dem Braunen Kraken. Sie alle werden zu der boronschwarzen Farbe verarbeitet, die sowohl zum Schreiben als auch zum Färben von Stoffen genutzt wird. Sie herzustellen ist dabei weniger aufwändig als ihr dauerhaft den Geruch nach verwesendem Fisch zu nehmen, der billigen Nachahmungen anhängt. Die Purpurgewinnung wurde angeblich bei dem Versuch entdeckt, die in jenem Jahr raren Tintenfische mit anderem Meerestier zu 'strecken'.

CHORHOPER TİNTE

Verfügbarkeit ganzjährig
Herkunft HOR, ZYK, MEN
Hersteller Alchimisten; *Alchimie*
Preis pro Stein 2 – 4 S

HESINDIGO

Die Pflanze, die den hochwertigen blauen Farbstoff Hesindigo liefert, ist ein Strauch mit dukatengroßen, blauen, fleischigen Blüten. Die Eingeborenen nennen sie Guraan. Wenn man den ausgepressten Pflanzensaft mit diversen alchemistischen Mitteln behandelt, entsteht ein tiefblauer Farb-

stoff, der in dunklen Gefäßen mehr als drei Jahre haltbar ist und auch unter starker Sonneneinstrahlung kaum verblasst. Das 'Almadanerblau' der dreifarbigten Uniformen der kaiserlichen Gardien wird aus Hesindigo und Bleiweiß gemischt, den Reichsämtern und den kaiserlichen Hoheiten stehen Wappen zu, die mit reinem Hesindigo gefärbt wurden.

HESINDIGO

Verfügbarkeit TRA
Herkunft CHA
Hersteller Bauern; *Pflanzenkunde*
Preis pro Stein 4 – 30 S

PURPUR

Die Purpurschnecke gibt es nur im Askanischen Meer und der Zyklopendee. Die Schnecken werden im milden Winter des Südostens gesammelt. Wenn bei Ebbe das an die Strände gespülte Meerestier freiliegt, gehen die Purpurschnecken-sammler mit ihren Körben hinaus; einträglicher ist es jedoch, die kleinen und unzugänglichen Priele und Tümpel zwischen Felsen und Klippen abzusuchen.

Beide Methoden sind sehr zeitaufwendig, und eine Ausbeute von einem Dutzend Schnecken pro Tag ist bereits guter Durchschnitt. Die Küstenfischer auf Baltrea machen es sich jedoch einfacher und haben eine Vielzahl von Purpurschnecken in küstennahe Meerwasserteiche gesetzt und betreiben so eine bequeme Schneckenzucht.

Die noch lebenden Tiere werden geöffnet, die farbhaltige Drüse wird entfernt und drei Tage lang in Salz eingelegt. Anschließend wird die Masse gereinigt und durch Kochen in Urin auf ein Sechzehntel der ursprünglichen Menge eingedickt. Der gefärbte Stoff muss während des Trocknens dem Licht ausgesetzt werden, damit die ursprünglich schwachgelbliche Färbung in Purpurrot umschlägt: Die Farbe wird im Sonnenlicht erst grün, dann blau, schließlich scharlachrot und purpurn, dabei verliert sie auch ihren fischigen Geruch. Durch Zusatz von Honig wird die Färbung fixiert. Die einzelne Schnecke hat weniger als ein Gran Farbstoff, so dass etwa drei bis vier Dutzend Schnecken für einen Skrupel Farbe nötig sind.

Die Purpurfärberei bildet den Reichtum Mengbillas, Rethis' und Teremons und trägt viel zum Glanz Belhankas und Dröls bei.

PURPUR

Verfügbarkeit BOR bis TSA
Herkunft HOR, ZYK, MEN
Hersteller Färber; *Stoffe Färben*
Preis pro Stein 500 – 1000 S

GÜLDEGLANZ

Auranash ist ein sehr seltener, überaus wertvoller Farbstoff, der allen damit behandelten Geweben einen dauerhaften goldenen Farbton und Glanz verleiht und sie im Licht schimmern lässt. Er ist ausschließlich im fernen Göldeerland zu bekommen, wo er als *Auranash* bekannt ist. Seine Natur ist völlig unbekannt und aventurische Alchimisten sind sich nicht einmal sicher, ob er pflanzlichen, tierischen oder mineralischen Ursprungs ist (und die Hesinde-Kirche hatte den Stoff noch nicht im Trich-



ter). Gehandelt wird in kleinen, an Sandstein erinnernden, aber goldfarbenen Pressbarren. Im Horasreich wurde eine Weile lang versucht, den Handel mit Güldenglanz zum Monopol der Horaskirche zu machen, doch ohne echten Erfolg, in Havena, Mengbilla und Brabak sind solche Privilegien nie erteilt worden. Nicht zuletzt in der Praios-Kirche ist derart gefärbter Stoff das Material der Wahl für die Amtstracht der höheren Ränge.

GÜLDENGLANZ

Verfügbarkeit	zufällig
Herkunft	Häfen der Westküste
Ersthändler	Güldenlandfahrer; <i>Stoffe Färben</i>
Preis pro Stein	ab 1.200 S (ab Schiff)

HOLZ, HOLZWAREN UND VERWANDTE PRODUKTE

Aventurien ist weiten Teilen ein sehr walddreiches Land: Von einigen Sonderfällen wie etwa der Goldenen Au um Gareth, dem Unterlauf des Yaquir oder dem Baburin-Zorganer Becken abgesehen, bildet die menschliche Besiedlung eher kleine Inseln der Zivilisation in einem ansonsten beherrschenden urtümlichen Wald, auch wenn dieser nicht überall ein dichter Urwald ist.

Das bedeutet dennoch nicht, dass das Holz und andere Produkte des Waldes herrenlose Güter seien, an denen sich jeder bedienen darf: Das Gegenteil ist der Fall: In den allermeisten Gegenden liegt nicht nur das Jagdrecht als Privileg beim Adel, sondern auch das Holzrecht. Das Fällen von Bäumen ohne herrschaftliche Erlaubnis ist streng verboten (und die wird nur gegen gutes Geld erteilt), und selbst das Auflesen von toten Ästen ist dem unfreien Bauern nur bis zu einer bestimmten Menge gestattet. Für den Reisenden spielt das meist keine Rolle, da solche Gebote nicht im Einzelfall kontrolliert werden können, doch für den Holzhandel heißt das schon, dass Bau- und Handwerksholz nur über bestimmte Quellen bezogen werden können. Mögen die Holzfäller selbst auch Tagelöhner sein, ihr Auftraggeber, der das Recht zum Fällen einer bestimmten Zahl von Bäumen erworben hat, ist meist ein Großhändler aus der nächsten Stadt oder die dortige Schreiner- oder Zimmermannszunft.

Die konkrete Weiterverarbeitung der gefällten Stämme geschieht oft in einer Sägemühle an einem Wasserlauf, wobei es gerade im Norden und Süden auch üblich sein mag, die Bretter und Balken mit der großen Zweimannsäge von Hand zuzuschneiden; oft erst direkt auf der Baustelle, wo man sieht, was genau benötigt wird.

Allgemein ist es üblich, Holz im Mittwinter und Spätwinter (der Zeit von Firun und Tsa) zu schlagen, da dann die Säfte im 'Winterschlaf' sind. Außerdem kommt bei Laubbäumen hinzu, dass blätterlose Bäume einfacher zu handhaben sind und berechenbarer fallen. Im Frühling trocknet das Holz dann langsam, bis es alle Feuchtigkeit verloren hat und damit weiterverarbeitet werden kann. Im heißen Sommer würde es schneller, aber auch ungleichmäßiger trocknen und die Gefahr von Verwerfungen und tiefen Rissen würde deutlich steigen. Üblicherweise beginnt im Ingerimm oder Rahja der Handel mit durchgetrocknetem Holz. Immer ein wichtiger Abnehmer sind die Zwergenreiche Aventuriens, die Grubenholz benötigen und in ihren Bergen allein nicht genügend Nachschub finden. Zwar ist hartes Laubbaumholz fester und tragkräftiger, doch Fichten-, Kiefern- und vor allem Tannenholz ist langfaseriger und gibt deutliche Warnungen durch Knarzen und Knirschen, ehe es bricht.

Klaub- und Bruchholz ist praktisch überall zu finden, wo es Wälder gibt, und wenn auch hier manchmal ein Baron ver-

sucht, die Versorgung seiner Dörfer und Städtchen mit Kaminholz so zu regeln, dass nur Mitglieder einer zahlenden Holzsammlergilde Bruchholz suchen und den Leuten weiterverkaufen dürfen, existiert kein großer Handel mit Klaubholz.

BRABAKER ROHR

Eng dem Bambus verwandt, fällt Brabakrohr durch seine harten, knotigen, hohlen Stängel auf, die bis zu 6 Schritt Höhe erreichen können. Während der Regenzeit schießt die Pflanze um bis zu drei Spann pro Tag in die Höhe. Das Rohr findet zahlreiche Anwendung für Hausbau und Möbel, auch wenn es im Norden meist nur noch als Stab zur Züchtigung bekannt ist. Brabakrohr ist durch die Hohlräume extrem leicht und elastisch und in seiner Zähigkeit dem Holz sogar überlegen. Die berüchtigten Mietshäuser Brabaks könnten sonst niemals so schwindelerregend hoch gebaut werden. Manchmal werden die Rohre in lange Streifen geschnitten, so dass sie nicht unkontrolliert reißen können, und dann gebündelt weiterverwendet, oft auch mit einfachen alchimistischen Mitteln gegen Schimmel und Insektenfraß behandelt. Auch Brücken und Wasserleitungen sowie Gerüste und Straßen werden aus Brabaker Rohr gemacht.

BRABAKER ROHR

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	MHA, MAR, ACH, SHI, MEN, ALA, BRA, CHA
Hersteller	Rohrschneider; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Quader	25 – 50 S

PÖRDLICHE PADELBÄUME NORD- UND MITTELAVENTURIENS

Fichte: Sie war stets die Stiefschwester der Tanne. Sie neigt dazu, den Boden zu vernadeln und andere Pflanzen zu unterdrücken; so kommt es zu den dunklen, aber gut begehbaren Fichtenwäldern. Das harzige Holz ist billiges Allzweckgut für den Innenausbau, Möbel und Kisten. Als Feuerholz ist es schwierig, da es beim Brennen viele Funken versprüht. Die *Rotfichte* (fälschlich: Rottanne) ist der häufigste Baum Mittelaventuriens, vor allem in Weiden, während die *Schwarzfichte* (Thuranfichte) in erster Linie in Andergast vorkommt.

Kiefer: Der anspruchslose Baum ist dem Wintergott heilig und eine der artenreichsten Baumarten: Die *Firunföhre* (Waldkiefer, Rotföhre, Forche) ist besonders typisch für Gebirge und die Wälder Tobriens. Ihre harzreichen Kienspäne dienen zum Heizen und zur Beleuchtung, speziell die Unterart der *Festumföhre* wird auch im Schiffbau verwendet. Es ist leicht und wohl



PADELBÄUME

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Quader
Fichte	ING bis EFF	WEI, GAR, ALB, AND	Holzfüller; <i>Pflanzenkunde</i>	25 – 35 S
Kiefer	ING bis EFF	TOB, WEI, GAR, ZWE, ELF, BOR	Holzfüller; <i>Pflanzenkunde</i>	25 – 35 S
Lärche	ING bis EFF	ELF, NIV, BOR, PAA, WEI, GAR, TOB	Holzfüller; <i>Pflanzenkunde</i>	25 – 35 S
Tanne	ING bis EFF	GAR, THO, SVE, RIV, ELF, WEI, TOB, BOR, EHE, evtl. ORK	Holzfüller, <i>Pflanzenkunde</i>	25 – 35 S

duftend, wird als Bauholz und für Möbel verwendet und ist zum Verbrennen eigentlich zu schade.

Lärche: Dieser Nadelbaum prägt ganze Landstriche in Taiga und Gebirge. Ihre hellgrünen, weichen, in Büscheln stehenden Nadeln verfärben sich im Herbst und fallen ab – einzigartig unter den Nadelbäumen. Das zähe, rötliche, nach Harz duftende Holz wird im Bornland gerne für Inneneinrichtung verwendet. Die Abart der *Goldlärche* ist – von den Zwergengebirgen abgesehen – äußerst selten.

Tanne: Der häufigste Baum nördlich von Thorwal, Donnerbach und Firunen. Insbesondere der Bergwald um 1.000 Schritt ist dichtes Tannengehölz. Oft ist sie auch auf Höhenrücken zu finden, während ringsum alles gerodet ist – dies wird dann auch im Kulturland als 'Räuberwald' oder 'unheimlicher Tannicht' angesehen. Das harzige Holz des Ingerimmsbaumes ist bevorzugtes Baumaterial sowie Gruben- und Feuerholz, bei der Köhlerei und Verhüttung wird es wegen der großen entstehenden Hitze gerne verwendet. Die *Sichel-tanne* kommt vor allem in Weiden, Tobrien und dem Bornland vor; die *Schwerttanne* (Schwarz-tanne) im Ehernen Schwert; die *Weißtanne* (Trondetanne, Nordmannstanne) im Orkland. Die *Blautanne* (Hexentanne, Edeltanne, Silbertanne) bildet vor allem Reichsforst, Blautann, Salamandersteinwälder und die Wälder der Zwergengebirge.

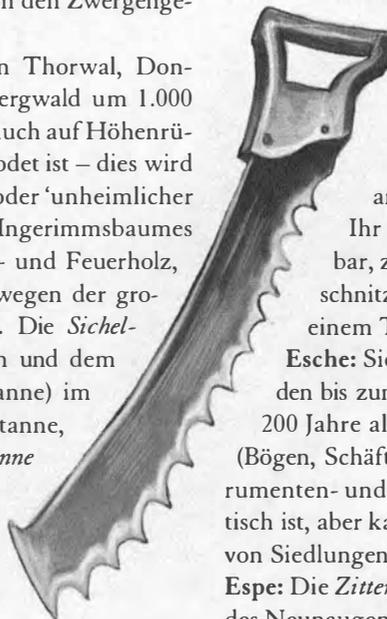
LAUBBÄUME NORD- UND MITTELAVENTURIENS

Ahorn: Der Name stammt aus dem Elfishen (isd.: *aiyeona*; 'Wohnbaum seit ewig'), am bekanntesten ist der *Nostria-Ahorn* (Spitzahorn), den man sofort an den großen fünfzackigen Blättern erkennt. Das helle Ahornholz muss wie Buchenholz sorgfältig getrocknet werden, da es sonst reißt oder hässliche blaue Streifen zeigt. Es ist wenig witterungsbeständig und kaum pilzresistent, dazu vergilbt es im Freien schnell; es wird vor allem für den Innenausbau, für Möbel und Musikinstrumente sowie Holzspielzeug genutzt, viel seltener als Brennholz.

Birke: Der typische Baum der Taiga zeigt die charakteristische weiße Rinde, die sich im Alter nach und nach schwarz verfärbt. Sie ist anspruchslos, braucht aber viel Licht. Die Nivesen (aus deren Sprache der Name stammt) fertigen aus der Rinde Gefäße, Jurten, Kajaks und Kleidung. Für die Thorwaler ist die Birke der traditionelle Verlobungsbaum. Trockenes Birkenholz versprüht kaum Funken, brennt mit einer schönen bläulichen Flamme und angenehmem Geruch.

Buche: Travia's *Rotbuche* ist der häufigste Laubbaum Mittelaventuriens; als typisches Lichtholz braucht sie viel Platz und wirft ihr trockenes, flammfarbendes Laub erst im Frühling ab.

Das harte, splitterfreie Buchenholz schrumpft beim Trocknen stark und neigt zum Reißen und Werfen, es muss daher langsam und schonend getrocknet werden. Es ist nicht witterungs-fest und anfällig für Pilz- und Insektenbefall. Andererseits ist es brauchbar für den Zimmermann beim Innenausbau (Parkett, Fußböden, Treppen) und den Schreiner, Wagenbauer und Fassbinder; zudem beliebt als Feuer- und Räucherholz und bei der Papiererzeugung.



Erle: Sie steht meistens auf so genannten Erlenbrüchen, d.h. auf feuchtem Boden, neben Bächen, im Moor oder in Gebieten, die regelmäßig überschwemmt werden, insbesondere am Großen Fluss und in Tobrien. Varianten sind *Schwarzerle*, *Eslamerle* und *Grünerle*. Ihr recht grobfaseriges Holz ist weich, leicht spaltbar, ziemlich elastisch und fest und damit gut zu beschneiden. Zugleich ist es wasserfest: Grangor ist zu einem Teil auf Erlenstämmen errichtet.

Esche: Sie bevorzugt Au- und Schluchtwälder vom Norden bis zum Darpat und wird bis 30 Schritt groß, aber nur 200 Jahre alt. Aus ihrem hellen Holz werden viele Waffen (Bögen, Schäfte von Infanteriewaffen) und Werkzeug-, Instrumenten- und Wagenteile hergestellt, da es sehr zäh und elastisch ist, aber kaum wetterfest. Eschen werden oft in der Nähe von Siedlungen und Burgen angepflanzt.

Espe: Die *Zitterpappel* ist besonders typisch für die Umgebung des Neunaugensees (nach ihr ist z.B. der Ort Espen bei Baliho benannt), kommt aber an vielen Waldrändern und Gebüsch vor. Sie wird bis 30 Schritt groß und ihr Holz ist leicht und weich, da es sehr schnell wächst und zugleich schwer entflammbar ist, so dass es gern für Schwefelhölzer verwendet wird. Es wird außerdem für Holzwole, aber auch als Grundlage für Papier benutzt.

Hainbuche: Dieser Laubbaum aus Wald und Feld ähnelt eher der Birke. Sein Holz ist hart und schwer – das schwerste aller mittelaventurischen Bäume, in Garetien wird es daher auch manchmal Eisenholz genannt. Man verwendet es für stark belastetes Parkett und andere Holzböden, auch Hackblöcke, Ambossbasen, Mühlräder und Zahnräder, Webstühle, Wagenräder, Pflüge und anderes. Zugleich ist es beliebtes Brennholz, da es schnell wieder ausschlägt und nachwächst. Oft werden Wehrhecken aus Hainbuchen angepflanzt, um die räuberischen Einfälle der 'Nachbarn' abzuwenden. Man kappt dafür junge Bäume, so dass sie nach den Seiten neue Zweige ansetzen und pflanzt dann Dornsträucher wie Brombeeren und Heckenrosen dazwischen. So bildeten diese Hecken förmlich dicke Wände, die nicht bloß den Durchgang, sondern selbst den Blick hindurch unmöglich machen. Diese schier undurchdringlichen Grenzsäume sind oft mehrere Dutzend Schritt dick und haben nur an wenigen Stellen Durchgänge. Dadurch wird nicht nur Räubern



LAUBBÄUME

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Quader
Ahorn	RAH bis BOR	ALB, AND, GAR, TOB, WEI	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	30 – 40 S
Birke	RAH bis TRA	RIV, ELF, NIV	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	15 – 25 S
Bosparanie	RAH bis TRA	HOR	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	40 – 50 S
Buche	RAH bis TRA	ALB, AND, SVE, WEI, GAR	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	30 – 40 S
Erle	RAH bis TRA	ALB, WEI, GAR, TOB	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	20 – 30 S
Esche	RAH bis TRA	GAR, WEI, ELF	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	20 – 30 S
Espe	RAH bis TRA	WEI	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	20 – 30 S
Hainbuche	RAH bis TRA	ALB, AND, GAR, WEI, TOB	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	35 – 45 S
Linde	RAH bis TRA	ALM	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	35 – 45 S
Pappel	RAH bis TRA	GAR	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	20 – 30 S
Rosskastanie	RAH bis TRA	AND, TOB	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	30 – 40 S
Weide	RAH bis TRA	ALM, WEI	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	20 – 30 S

das Eindringen, sondern auch dem Weidevieh das Entlaufen erschwert. Gerade in Andergast, Weiden, Greifenfurt, Tobrien und dem früheren Darpatien sind solche Hecken verbreitet.

Linde: Sie hat ihren Namen aus dem Elfischen (isd.: *lindya*, zu *la*; 'Auwald') und wächst meist in Mischwäldern. Die Urlinde soll am Yaquir stehen. Als Traviass zweiter Baum soll auch sie Zuflucht vor allen Unbilden der Wildnis bieten ("Linden sollst du finden"). Im Ingerimm bildet sie stark duftende, hellgelbe Blüten, deren Tee das bekannteste Mittel gegen Dumpfschädel ist und sehr viel Pollen liefert, so dass Linden bei Imkern sehr beliebt sind, um die Honigausbeute zu vergrößern. Das weiche, gelblich-weiße Holz wird gerne beim Schnitzen verwendet, gegen die Witterung ist es sehr empfindlich und überhaupt nicht als Bauholz geeignet.

Pappel: Der schnell wachsende, hohe und sehr schlanke Baum kommt gelegentlich in Auwäldern vor, vor allem in Garetien, wo sie als Alleebaum gezielt angepflanzt wird. Das helle Holz ist sehr weich und sehr leicht, aber splitterfest. Im Wetter und unter Wasser hält es nur schlecht. Dank seiner Weichheit wird es gerne für Papier genommen.

Rosskastanie: Der Baum mit den unverwechselbaren, fünfstrahligen Blättern findet sich in allen Wäldern, wo er genug Licht hat, vor allem aber in Andergast und Tobrien. Zum Jahresende sind die üppigen weißen, rot gefleckten Blütenkerzen besonders prächtig, danach entstehen die stacheligen nussähnlichen Früchte, die als Kraftfutter für Nutz- und Wildtiere geeignet sind. Das Holz ist relativ hart und elastisch, aber nur mäßig witterungsfest, im Wasser jedoch dauerhaft und widersteht sehr gut Insekten und Schimmel. Es wird daher oft für Stützpfähle und andere Bauteile im Wasser verwendet, ebenso als Schiffsbauholz. Da die Jahresringe sehr deutlich hervortreten, wird es auch oft für dekorative Zwecke in der Schreinerei benutzt. Die *Bosparanie* (Edelkastanie) ist Praios' heiliger Baum und vor allem wegen seiner essbaren Maronen wichtig. Gefällt werden nur kranke und tote Bäume, das rötlich-braune Bosparanienholz wird in der Fein- und Edeltischlerei geschätzt.

Weide: Sie gedeiht in Niederungen und an Ufern; besonders typisch ist sie im Yaquirtal und in Teilen Weidens. Unverkennbar ist ihr Kopfholz, das auch ein beliebtes Wappenbild ist: Die meisten Äste entspringen schopfartig oberhalb des Stammkop-

fes; deswegen der ursprünglich elfische Name (*vaydha* = Jagd-versteckt), von dem auch das Waidwerk kommt. Weidenruten sind die Grundlage der Korbflechterei und kommen auch bei der Herstellung von Lederschilden zum Einsatz, während das weiche Holz des Stammes gerne für Musikinstrumente, Holzschuhe und Prothesen verwendet wird.

PADELBÄUME DER WÄRMEREN REGIONEN

Eibe. Phexens Baum wächst in fast ganz Aventurien vereinzelt oder familienweise im Schatten. Besonders in Aranien, am Raschtulswall und im nördlichen Khoramgebirge bildet sie ganze Wälder. Sie wächst sehr langsam und wird nur 15 Schritt groß, häufig sogar nur ein Gesträuch. Die ganze Pflanze, von der rötlichen Rinde über die immergrünen Nadeln bis zu den roten Beeren ist giftig; mit Ausnahme des Samenmantels.

Das federnde orangefarbene bis rotbraune Holz ist sehr dauerhaft und hart, dabei sehr zäh und elastisch. Daher ist es das traditionelle Material für die Bögen der Elfen und Menschen, aber auch für die Klangkörper von Lauten und Fiedeln, ebenso wird es für Kunsttischlerarbeiten, Bildhauerei und das Drechseln verwendet.

Pinie: Die *Goldpinie* ist typisch für das yaquirische Klima; auf dem sandigen Boden der Zyklopen-Inseln ist sie fast der einzige Baum, in Aranien bildet sie große Haine. Ihr Holz ist ziemlich hart, grobfaserig, elastisch, fest, zäh und schwindet wenig und ist daher sehr vielseitig verwendbar. Bei hochwertigen Möbeln wird es gerne eingesetzt, da es härter und damit stoßfester ist als viele andere Nadelhölzer. Das Holz ist allerdings schwer zu bearbeiten, denn der hohe Harzanteil verursacht gewisse Probleme beim Sägen und Schneiden, aber sehr witterungsbeständig. Wenn den großen Pinienzapfen die schmackhaften Kerne entnommen wurden, ist der Rest ein billiger Brennstoff.

Zeder: Efferds Baum hat den Namen vom tulamidischen *zedra*. Er wächst im Bergland des Lieblichen Feldes und des Raschtulswalls 40 Schritt hoch, seine Nadeln sind immergrün, die kegelförmigen Zapfen stehen aufrecht. Das leichte, hellbraune, aromatische Holz wird wegen der Witterungsfestigkeit vor allem im Schiffbau und für tragende Säulen bei Häusern und Brücken





SÜDLICHE NADELBÄUME

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Quader
Eibe	RAH bis PRA	ARA, MHA, evtl. GAR	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	35 – 45 S
Pinie	RAH bis PRA	ZYK, ARA	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	40 – 50 S
Zeder	RAH bis PRA	HOR, MHA, evtl. ARA	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	40 – 50 S
Zypresse	RAH bis PRA	ARA, MHA, THA, SHI, ALA	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	40 – 50 S

verwendet. Die *Zyklopenzeder* wächst in den Feenwäldern, weswegen von ihren Ästen gerne Zauberstäbe geschnitten werden, ansonsten wird sie kaum kommerziell verwendet.

Zypresse: Der hohe Nadelbaum mit den winzigen Zapfen kommt vor allem in den immergrünen Wäldern im Süden und Osten vor, von Perricum über Aranien und Mhanadistan bis Thalusien, auf Maraskan und südelemitischer und sylanischer Halbinsel. Die *Sumpfsypresse* fault nicht und bildet, damit sie im Morast nicht ersäuft, senkrechte Wurzelspieße aus.

Zypressenholz ist gelblich und strömt einen markanten Harzgeruch aus, der Insekten aus Schränken und Truhen fernhält. Es ist trotz der viele Asteinschlüsse leicht zu bearbeiten und wird wegen seiner hohen Haltbarkeit gegen Wasser, Wind und Wetter gern für Möbel genommen, die im Freien stehen, aber auch für den Hausbau. Außerdem sind Zypressen (oft auch unter dem missverständlichen Namen 'Aranische Zeder') als tragendes Bauholz etwa für Brücken und im Schiffbau im Einsatz.



Chorhoper Schnitzkunst weithin berühmt. Da der Preis sehr hoch ist, wird es nur sehr selten als Vollholz verwendet, stattdessen eher für Profile, Zierleisten, Intarsien und Furniere.

Steineiche: Der heilige Baum Rondras braucht als Lichtholz viel Platz, steht aber typischerweise in Eichenhainen, deren Größter der Steineichenwald im nördlichen Andergast ist.

Die Eiche hat eine breite Krone mit dem unverkennbaren wellenrandigen Laub, einen knorrigen Stamm und eine rissige Korkrinde. Der Kork ist ein einzigartiges Material, leicht, aber zäh, die Gerbstoffe der Rinde werden für Lederrüstungen benützt. Die Eicheln sind ein beliebtes Mastfutter für Schweine, werden zum Heizen genutzt, in Notzeiten selbst verkocht und sogar vergoren. Das Holz ist die widerstandsfähigste Holzsorte Aventuriens, gleichermaßen wasser- wie feuerfest, und ist auch resistent gegen Tierbefall – nur Schiffe aus diesem Holz werden nicht von der Bohrmuschel befallen. Es wird daher bevorzugt für Kriegsschiffe, Festungsanlagen, Fässer, Waffen, Schilde und Zauberstäbe verwendet.

MITTELAVENTURISCHE EDELHÖLZER

Blutulme: Der der Hesinde heilige Baum (isd.: *mandla*) ist sehr selten, steht immer einzeln und wächst meistens überraschend schnell, ausladend und prächtig. Sein Harz duftet ähnlich wie Lotos, ist blutrot und stockt auch wie Blut. Es heißt, dass er wächst, wo ein Mensch gestorben ist; tatsächlich wird mit fast jeder Blutulme eine örtliche Sage über einen toten Zauberkundigen, das Auftreten einer magischen Kreatur oder ein magisches Ritual verbunden. Ulmenholz wird daher gerne für Talismane und Amulette verwendet, und auch die Magier fertigen daraus gerne ihre Zauberstäbe. Wer aber eine Blutulme fällt, der ist verflucht und wird von der Hesinde-Kirche als Frevler verfolgt, im Handel sind daher nur einzelne Aststücke zu finden, ganz selten einmal vom Sturm gefällte Stämme.

Rosenholz: Rahjas heiliger Laubbaum (tul.: *palisander*) findet sich fast nur in den Hohen Eternen und Eternen, selten in den Goldfelsen. Gefällt wird er wegen seines violett-dunklen, geringelten Edelholzes, das intensiv nach Rosen duftet. Es wird im rahjanischen Tempelbau, in Palästen, für Statuetten, Flöten und für Tabakspfeifen benützt. Durch das Rosenholz ist die

TROPISCHE EDELHÖLZER

Ebenholz: Borons heiliger Baum ist im Regengebirge, auf den Hängen der Waldinseln und in der Maraskan-Kette keineswegs selten. Das tiefschwarze, betäubend duftende Holz ist ein sprichwörtliches Edelholz, insbesondere für rituelle Artefakte, Intarsien und Dekor.

Eisenbaum: Die maraskanische Abart des Ebenholzes, die weniger Harz führt und so hart und verrottungsfest wie Steineiche ist. Die Maraskaner fertigen daraus ihren traditionellen Hartholzharnisch, und die Magier der Insel bevorzugen ihn für ihre Zauberstäbe.

Mohagoni: Ebenfalls dem Boron heilig ist der tulamidisch *Zedrach* genannte Baum, der auch fälschlich als Boronszeder bezeichnet wird. Das dunkel rotbraun schimmernde Holz mit Goldglanz ist vermutlich das schönste der Edelhölzer; allenfalls Artefakte und Dekor sind ihm würdig. Witterungsfest wie es ist, machen die Festlandstämme der Waldmenschen großzügig Boote, Waffen und Werkzeuge daraus.

Tiik-Tok-Holz: Der berühmte Baum kommt nur im Nebelwald der Waldinseln vor, vor allem auf Token. Unter der hel-

MITTELAVENTURISCHE EDELHÖLZER

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Quader
Steineiche	RAH bis TRA	AND, ALB, THO	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	70 – 80 S
Blutulme	zufällig	evtl. GAR, ALB, AND, WEI, TOB, BOR	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	80 – 120 S
Rosenholz	RAH bis TRA	HOR, ART, evtl. KHO	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>	110 – 140 S



TROPISCHE EDELHÖLZER

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Quader
Ebenholz	ganzjährig	WAL, CHA, MAR	Holzfüller; <i>Pflanzenkunde</i>	130 – 180 S
Eisenholz	ganzjährig	MAR, SHI	Holzfüller; <i>Pflanzenkunde</i>	130 – 180 S
Mohagoni	ganzjährig	WAL	Holzfüller; <i>Pflanzenkunde</i>	130 – 180 S
Tiik-Tok	ganzjährig	CHA	Holzfüller; <i>Pflanzenkunde</i>	40 – 60 S

len, faltigen Rinde liegt das extrem leichte, weiße Edelholz, das besonders leicht und schnell schwimmt. Die Haipu und Tocamuyac bauen ihre Kanus, Katamarane und Flöße daraus. Tiik-Tok ist auch andernorts für Schiffs- und Hausbau als harzarm und kaum brennbar beliebt; allerdings ist es sehr anfällig für den Bohrwurm, den die Haipu mit einem Lack aus Orazallösung abhalten.

HOLZKOHLE

Holz Kohle unterscheidet vom Holz darin, dass die wässerigen Teile gänzlich verfliegen sind und das holzige Gewebe durch Feuer zerstört ist, wofür man das Holz ohne jede Luftzufuhr langsam verkohlen lassen muss. Dazu wird auf einer Lichtung ein kegel- oder hügelartiger Haufen aus Holzschichten errichtet und dicht mit Erde und Grassoden bedeckt, mit Ausnahme eines Feuerloches in der Mitte. Dieser *Kohlenmeiler* wird dann angezündet und auch das Feuerloch verschlossen. Es soll möglichst gerade nur soviel Kohle zu Asche verbrennen, wie nötig ist, um die Verwandlung des großen Restes in Kohle zu ermöglichen. Wie weit der Vorgang (der eine oder mehrere Wochen dauert) fortgeschritten ist, erkennt der erfahrene Köhler an der Farbe des aufsteigenden Rauchs. Währenddessen muss er verhindern, dass das Feuer erlischt oder aber zu viel Holz in Brand gerät. Dann können Köhler nur noch versuchen, den Meiler zu löschen, ehe alles Holz verloren ist, doch ein herber Verlust und Rückschlag ist es allemal. Um den Verkohlungsprozess bei den dienlichsten Temperaturen zu halten, muss der Köhler fast ununterbrochen bei Tag und Nacht auf den Wind achten und bei Bedarf kleine Luftlöcher in der Grasdecke öffnen, um eine nicht zu starke und nicht zu schwache Lüftung zu erreichen. Köhler führen unweigerlich ein einsames Leben abseits der üblichen Dörfer und sind oft mit Ruß und Brandnarben bedeckt. Ihr Schlafmangel und daraus entstehende Reizbarkeit und Angriffslust sind der Stoff vieler Sagen.

Gut gelungene Kohle aber ist ein begehrtes Handelsgut, denn Kohlenfeuer werden sehr viel heißer als Holzfeuer, was etwa zum Verhütten und Schmieden von Eisen schier unverzichtbar ist. Vom Holz bleibt ungefähr ein Drittel als Kohle zurück.

HOLZKOHLE

Verfügbarkeit	ING bis TRA
Herkunft	AND, WEI, BOR, evtl.
Hersteller	Köhler; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Sack	30 – 80 S

TEER

Teer, auch Pech oder Schwarzharz genannt, wird aus Nadelholz, vor allem aus Wurzelstücken und allerlei Abfall von Kiefern und Fichten gewonnen, vornehmlich im Namen und im Monat des Ingerimm. Man wählt am liebsten Sichelanne oder Festumföhre und zieht die Knorren und die mit Harzadern durchzogenen Stücke den übrigen vor. Das Holz wird in gleichmäßig kleine Stücke zerteilt und getrocknet, ehe es in den Teerofen gebracht wird. Die einfachste Gewinnung des Teers ist in Gruben: Man bedeckt die obere Öffnung mit einem Rost, legt Moos oder Rasen darauf, und dann die Holzstücke, darüber wieder eine Haube von Moos, Rasen und Erde, mit einer Öffnung in der Mitte. Wenn man dann jene Materialien anzündet und durch Erweiterung oder Verengung der Haubenöffnung dafür sorgt, dass das Feuer nur glühen kann, ohne mit Flammen zu brennen, so verlässt der Teer das Holz, zuerst dünnflüssiger, dann dickflüssiger und zäher, und sickert in die Grube, von wo aus er durch eine Röhre oder Rinne in ein Gefäß gefüllt werden kann. Wenn nach einigen Tagen kein Teer mehr hervorkommt, wird das Feuer gelöscht, zurück bleiben noch recht brauchbare Holzkohlen.

Diese Methode ist besonders im Bornland gebräuchlich. Komplexer ist die Errichtung eines Teerofens, bei dem oben das Schwelgut liegt und unten der Teer in einem gemauerten Bereich gesammelt wird. Der Aufwand ist größer, aber die Ausbeute auch, da das Feuer besser kontrolliert werden kann. Im Laufe des Schwelens wird der ausfließende Teer immer dunkler von Farbe und schärfer im Geruch. Man trennt ihn in Fass-teer, Wagenteer und Schiffsteer, je nachdem, was man damit abdichten (oder zu schmieren) plant.

Dieses zähe, braune Öl ist für den Schiffbau unentbehrlich und dient zur Erhaltung der Schiffe, auch zur Zubereitung der Wagenschmiere, ferner zur Dichtung von Fässern, die Flüssiges halten sollen. Ferner nimmt man es zum Schutz von Dächern, Treppen, Schwellen und anderen Holzdingen, die dem Wetter ausgesetzt sind.

Man rechnet, dass für einen Quader Teer ungefähr 100 Fichten oder Tannen verbraucht werden, so dass die Substanz nur in sehr nadelwaldreichen Gebieten gewonnen wird. Derzeit ist das Bornland der bei weitem wichtigste Lieferant guten Teers und alle Flotten Aventuriens sind zu hohem Grade von diesem Nachschub abhängig.

TEER

Verfügbarkeit	ING bis PRA
Herkunft	BOR
Hersteller	Köhler; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Quader	40 – 50 S



KORK

Der Kork ist ein einzigartiges Material, leicht aber zäh. Da er auf dem Wasser schwimmt, benutzen ihn Fischer für Netze und Angeln und Seefahrer für verschiedene Schwimmhilfen. Außerdem wird Kork zur Polsterung und Federung diverser Mechaniken verwendet, vor allem aber zur Herstellung von Korken für Flaschen und andere Gefäße. Zur Korkgewinnung werden jährlich Stücke der äußeren Rinde von Steineichen oder Korkeichen so abgeschält, dass der Baum keinen Schaden erleidet. In großen Blöcken getrocknet, werden sie von Andergast und Rethis aus ins ganze übrige Aventurien exportiert, nicht zuletzt in Weinbaugebiete.

KORK

Verfügbarkeit	ING bis PRA
Herkunft	AND, ZYK
Hersteller	Holzfäller; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Quader	40 – 60 S

ZUNDERSCHWAMM

Zunderschwamm ist ein großer, an lebenden Bäumen schmarotzender Scheibenpilz, der in fast ganz Aventurien vorwiegend auf Buchen und Birken vorkommt. Der hufeisenförmige Pilzkörper erreicht ein Gewicht von bis zu fünf Stein, das er durch Trocknung jedoch rasch verliert. In trockenem Zustand ist es ein Leichtes, ihn durch Schlagen von Stahl auf Feuerstein zu entzünden; daher gehört das kleine Kästchen mit dem Zunder zu den bestgehüteten Besitztümern in jedem Reisegepäck.

ZUNDERSCHWAMM

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	RIV, ELF, BOR, SVE, THO, ORK, WEI, TOB, AND, ALB
Hersteller	Kräutersammler; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Sack	40 – 60 S

TUSCHE

Zum Schreiben und Zeichnen sind neben der Chorhoper Tinte auch verschiedene Tuschen wichtig, bei denen ein sehr fein zermahlener Farbstoff mit Wasser, Öl und einem klebenden Mittel versetzt ist, durch den die Farbe gut auf dem Papier, Papyrus oder Pergament haftet. Schwarze Tusche aus Holzruß ist die häufigste Sorte, doch gibt es auch rote, blaue, grüne, purpurne und sogar goldene Tusche. Tusche wird (wenn überhaupt) überregional in eher kleinen Mengen gehandelt, wenn Schreiber nicht nur für sich, sondern auch für den Verkauf Tusche anmischen.

TUSCHE

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	GAR, ALB, HOR
Hersteller	Schreiber; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Schank	40 – 60 S

PAPIER

Mehr noch als Papyrus (s.u.) und Pergament ist Papier zum wichtigsten Schreibmaterial geworden. Ursprünglich in Maraskan erfunden, wird Papier in dünnen Bögen mit einem sehr feinen Sieb aus einem mehligem dünnen Faserbrei geschöpft, der in einer breiten, flachen Bütte ruht. In der Papiermühle wird dafür manchmal Holz, öfter aber Lumpen (altes Leinen) sehr fein zermahlen. Aus gefärbtem Stoff kann dabei nur getöntes Papier gemacht werden. Üblicherweise wird daher vor allem blässlich gefärbtes Papier als Lumpenpapier bezeichnet. Bei Holzschliff werden gerne Fichte, Tanne und Kiefer genommen, da sie längere Fasern haben, durch die das Papier stabiler wird, doch auch Buche, Pappel und Espe werden verwendet, außerdem Kork aus der Eichenrinde. Als hochwertig ist das Honinger Büttenpapier bekannt.

PAPIER

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtsritt
Lumpenpapier	ganzjährig	GAR, ALB, ALM, HOR	Papiermühle; <i>Pflanzenkunde</i>	1 – 2 S
Holzpapier	ganzjährig	GAR, ALB, ALM, HOR	Papiermühle; <i>Pflanzenkunde</i>	2 – 8 S
Maraskanpapier	ganzjährig	MAR, SHI	Papiermühle; <i>Pflanzenkunde</i>	5 – 12 S





Echtes Maraskanpapier enthält in der Pulpe noch die Säfte von Pflanzen, die nur auf der Insel vorkommen und die Bögen robuster und glatter machen.

PAPYRUS

Die Papyrusstaude wächst an Chabab, Arrat und Harotrud, in den Sümpfen Maraskans und Selems sowie am Ongalo und am unteren Mhanadi. Sie bildet ein bis zu drei Schritt hohes Röhricht aus glatten Stängeln mit buschigem Schopf, das man bis heute als Material für Matten, Netze, Flechtboote, Hüttenbau und sogar Kleidung nutzt, während die zuckerhaltigen Stängel einen geringwertigen Zuckerrohrrersatz darstellen. Schon Alt-Tulamiden und urzeitliche Rassen schnitten das Mark in dünne Streifen, die sie kreuzförmig übereinander legten und zu dünnen Flächen pressten. Eine dünne Leimschicht fixiert das Material und verbindet die Bögen zu langen Schriftrollen, die mit Tinte und Tusche beschrieben werden. Selten wird auch das Mark des Zuckerrohrs als Alternative verwendet. Tulamidischen Gelehrten gilt Papyrus bis heute als durch Pergament und Bütteln nicht ersetzbar.

Die heute üblicherweise gehandelte Schriftrolle ist etwa einen Spann breit und fünf Schritt lang, misst also einen Rechtschritt.

PAPYRUS

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	MHA, THA, ART, ACH
Hersteller	Papyrusmacher; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Rechtschritt	4 – 8 S

POTTASCH

Um Quarzsand zu Glas zu verarbeiten, benötigt es die Hitze einer Eisenschmelze, die nur in sehr wenigen Öfen zu erreichen und schwer aufrechtzuerhalten ist. Mischt der Glasbläser

aber dem Quarzmehl Pottasche bei, so sinkt die benötigte Temperatur auf die eines 'gewöhnlichen' Kohlenfeuers. Nun kann die Glasmasse auch mehrfach geschmolzen werden, wodurch die von Mal zu Mal heller und farbloser wird und eventuell tönende Unreinheiten verliert.

Außerdem lässt Pottasche das Brot und den Kuchen schön ausgehen, macht die Felder fruchtbarer und hilft beim Reinigen und Putzen. Gerade in der Seifensiederei ist sie unverzichtbar, um aus tierischem Fett Seife zu machen.

Zur Gewinnung der Pottasche muss sehr viel Holz asche in Wasser ausgelaugt werden, danach wird die Lauge in eisernen Pfannen oder Töpfen verdampft. Wegen des hohen Wasserverbrauchs richten Aschenbrenner ihre Arbeitsstätten meist direkt im Wald an einem Bach oder See ein. Eiche, Buche und Fichte gelten als die besten Pottascheliieferanten; um genügend Pottasche für die Herstellung eines Steins Glas zu gewinnen, müssen ein bis zwei Quader Holz eingäschert werden.

Südlich der Linie Grangor-Baburin wird für diese Zwecke vor allem Natron aus dem Cichanebi-Salzsee verwendet, doch weiter nördlich ist Pottasche weitgehend unverzichtbar; trotz der Schäden, die das für die Wälder mit sich bringt: Für den Bedarf einer einzigen Waldglashütte werden jährlich etwa 20 Acker Waldland gerodet.

Mancherorts haben die Barone oder Grafen schon begonnen, die Aschebrennerei zu verbieten, die ihre Jagdreviere zu bedrängen begann.

POTTASCH

Verfügbarkeit	ganzjährig
Herkunft	ALB, ALM, GAR, TOB, WEI, BOR, AND
Hersteller	Aschenbrenner; <i>Pflanzenkunde</i>
Preis pro Stein	8 – 12 S

PUTZTIERE UND VIEH

Vieh wird ausschließlich lebendig gehandelt, damit es auf eigenen Beinen laufend das Ziel erreichen kann. Traditionell wurden vor allem Rinder und Pferde in großen Herden gehandelt, doch in der letzten Dekade hat das stark nachgelassen. Viehhandel, man muss es so deutlich sagen, findet in vielen Regionen wegen der immensen Risiken kaum noch statt: Weiden, das Svelltland und das Bornland als klassische Herkunftsgebiete sind von den dichter besiedelten Regionen weiter südlich nicht völlig abgeschnitten – doch wenn Tiere schon von Natur aus gerne entlaufen, werden sie heute sehr oft von Viehdieben und anderen Gesetzlosen verschleppt. Weitere Details, vor allem zum Pferdehandel, finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica*.

Alle angegebenen Preise gelten für *ungearbeitete* Tiere ohne jegliche Erfahrung oder Schulung und auch ohne besondere

Qualitäten bei der Zucht, die (außer bei Pferden und Kamele) möglicherweise primär zum Schlachten bestimmt sind.

RINDER

Der Fernhandel mit *Bornländer Bunten* aus Weiden und dem namensgebenden Bornland hat nachgelassen, mitunter aber werden noch wirklich gewaltige Herden aus Hunderten Rindern Richtung Gareth in Marsch gesetzt. Auch *Warunker Braune* werden vor allem lokal gezüchtet. Das *Abilachter Fleckvieh* aus Albarnia wird gelegentlich noch nach Nordmarken, Kosch und Garetien getrieben, selten auch ins Liebliche Feld. *Weiß Gadangstiere* vom Mhanadi, Ongalo und Thalusim werden gelegentlich herdenweise verkauft, um als Zugtiere zu arbeiten

RINDER

Art	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Tier
Zugtier	v.a. ING, RAH	GAR, ALM, ARA, MHA, THA	Viehzüchter; <i>Viehzucht</i>	60 – 100 S
Schlacht tier	v.a. ING, RAH	BOR, WEI, GAR, ALB, evtl. TOB	Viehzüchter; <i>Viehzucht</i>	50 – 60 S



oder wegen ihres Leders geschlachtet zu werden, *Darpatrinder* aus dem mittleren Reichsgebiet werden in kleineren Gruppen verkauft, um andernorts als Zugtiere zu dienen.

PFERDE

Auch der Fernhandel mit Pferden hat etwas nachgelassen. Vor allem große *Kaltblüter* aus den Ländern an Born, Pandlaril und Svellt sind nicht mehr so leicht nach Süden zu bringen, ähnliches gilt für die *Paaviponys* aus dem hohen Norden. *Teshkaler* aus Andergast werden oft über Winhall oder Greifenfurt getrieben; und auch die leichteren Schläge wie etwa *Warunker*, *Elenviner*, *Yaquirtaler*, *Goldfelser* und *Tulamiden* kann man aber noch in Herden von einigen Dutzend Tieren auf den Straßen sehen, wenn sie zu einem Viehmarkt getrieben werden – egal, wie eifrig Gesetzlose versuchen, sich einen Teil der Herde anzueignen.

ESEL UND MAULTIERE

So wichtig die Grautiere für den mittelländischen Bauern sind, einen ausgedehnten Viehhandel mit Eseln gibt es vor allem bei den Tulamiden, wo es nicht ungewöhnlich ist, eine große Eselherde unter der Obhut mehrerer Treiber zu sehen. In der Regel werden sie nicht unbepackt bewegt, sondern auf dem Weg noch richtig vollgeladen, so dass sie auch weitere Waren befördern. Dass die Esel oder Maultiere des Zuges bei Erreichen des Ziels schlicht mitverkauft werden, damit der Händler auf einem schnellen Pferd oder Kamel zügig mit dem Gewinn in die Heimat zurückkehren kann, ist gar nicht so selten.



WEITERE TIERE

Schafe, Schweine und Ziegen sowie Hühner, Enten und Gänse werden vor allem lokal und regional gehandelt, nur selten wird zur Blutauffrischung eine Herde Tiere oder ein Zuchttier aus einem Nachbarland gekauft. Als reguläre Fernhandelsware spielen sie so gut wie keine Rolle. Es gibt bei Hunden und Katzen durchaus traditionelle und (vor allem im Horasreich) sogar modische Rassen, doch ein Handel findet nur in der Form statt, dass man beim Züchter einen Welpen oder ein Kätzchen erwirbt – es gibt keine Transporte ganzer Scharen durch halb Aventurien.

Kamele: In der Khômwüste, am Szinto, am Mhanadi und am Gadang finden meist im Frühling große Kamelmärkte statt, auf denen nicht allein gehandelt wird, sondern auch Kamelkämpfe, Kamelrennen und Wettkämpfe im Lastenschleppen veranstaltet werden. Von hier werden vor allem Lastkamele in großer Zahl über den ganzen Süden verbreitet, während Renn- und Kriegskamele meist in kleinen Gruppen oder einzeln gehandelt werden.

Karene: Die Tiere der Nivesen ziehen ohnehin mit ihren Besitzern durch die ganze nördliche Tundra, so dass es nicht weiter überrascht, dass sie auch herdenweise in Städten als Schlachtvieh für ihr Fleisch, Fell oder Leder verkauft werden. Vor allem Riva und Gerasim und neuerdings auch wieder Bjaldorn und Paavi sind

Karenmärkte.

Strauße: In Aranian und der Gorischen Steppe werden Strauße nicht nur als Zugtiere, sondern auch für ihr Gefieder, Leder und Fleisch gehalten. Anchopal und Fasar sind traditionelle Plätze für den Straußenhandel, in den letzten Jahren spielen auch Zorgan, Rashdul und Mherwed eine größere Rolle.

PFERDE				
Art	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Tier
Kaltblut	v.a. RAH	BOR, SVE, WEI	Pferdezüchter; <i>Viehzucht</i>	100 – 200 S
Warmblut	v.a. RAH	GAR, ALB, ALM, ARA, evtl. TOB	Pferdezüchter; <i>Viehzucht</i>	120 – 160 S
Edelzucht	v.a. RAH	AND, ALB, ARA, KHO, MHA	Pferdezüchter; <i>Viehzucht</i>	150 – 250 S
Pony	v.a. RAH	NIV, RIV, BOR, ZWE, RAS, MHA	Pferdezüchter; <i>Viehzucht</i>	80 – 120 S
ESEL UND MAULTIERE				
Art	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Tier
Esel	v.a. RAH	MHA, THA	Viehzüchter; <i>Viehzucht</i>	50 – 100 S
Maultier	v.a. RAH	MHA, THA	Viehzüchter; <i>Viehzucht</i>	60 – 120 S
WEITERE TIERE				
Tierart	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Tier
Kamel	v.a. PER bis RAH	MHA, KHO	Viehzüchter; <i>Viehzucht</i>	120 – 180 S
Karen	ganzjährig	RIV, NIV, PAA, evtl. ELF	Viehzüchter; <i>Viehzucht</i>	25 – 40 S
Strauß	v.a. RON bis TRA	ARA, MHA	Viehzüchter; <i>Viehzucht</i>	80 – 120 S



TIERISCHE LEBENSMITTEL

Es werden nicht viele tierische Lebensmittel quer durch Aventurien transportiert, da sie in der Regel nicht allzu haltbar sind: Milch ist nach wenigen Tagen sauer und kaum genießbar, Frischfleisch und Frischfisch sogar verdorben und gefährlich. Nur was durch Trocknen, Einsalzen, Räuchern oder andere Methoden haltbarer gemacht wird, ist eine mögliche Ware.

HARTWURST

Hartwurst ist der allgemeine Begriff für trockene, meist recht salzige und oft scharfe Würste, die sich durch diese Würzung noch länger aufbewahren lassen als gewöhnliche Wurstwaren. Meist sind sie aus fein gehacktem Mett verschiedener Tiere gemacht, von Rind und Schwein über Ziege und Schaf bis zum Esel.

Fleisch- und Speckreste, aber oft auch Eingeweide wie Herz und Lungen werden zu einem Mett gehackt, gewürzt und in Darmhüllen gefüllt und diese danach an der Luft oder im Kaminrauch getrocknet. Eine berühmte Hartwurst ist die *Cerebellata* aus dem Yaquirland, die ihren Namen dem zugesetzten Kleinhirn verdankt und weiter nördlich auch 'Zervelat' genannt wird. Die *Sikrami* aus dem Lieblichen Feld enthält immer Esel Fleisch und ist an ihrer mit Edelschimmel bedeckten Hülle zu erkennen. Die stark geräucherte, zum Kringel gebogene Weidener ('Traloper') *Krachwurst* ist vor allem aus Rindfleisch und Rinderspeck von den Balihöer Herdenschlachtungen gemacht und stark mit Knoblauch gewürzt. Ebenfalls stark mit Knoblauch, Pfeffer und Rotwein gewürzte Hartwürste sind die paarweise zusammengebundenen *Tschuschuk* der Aranier. Andere häufige Gewürze für Hartwürste sind Wacholderbeeren, Zwiebeln und frische Kräuter, aber auch Nelken und Muskat.

Eine Variante ist das nivesische *Pemmikan* aus gedörtem und gemahlenem Karenfleisch, Karentalg, Knochenmark und Heidelbeeren, das in Barren geformt oder in Därme gefüllt und dann getrocknet wird.

Hartwurst wird oft roh gegessen, aber auch in Scheiben in fast allen herzhaften Gerichten mitgekocht oder gebraten. Dank ihrer hohen Haltbarkeit ist sie ein typischer Bestandteil der eisernen Ration von Reisenden.

PÖKELFLEISCH

Zum Pökeln wird Fleisch vor allem vom Rind nach dem Schlachten (also meist im Spätherbst) für wenigstens einen Monat in eine Salzlake gelegt, bis es viel Salz aufgenommen hat und lange gegen Verderben geschützt ist. Übliche Teile sind die Schinken und die Speckseite, die sich so auch auf Handelszüge und lange Schiffsreisen mitnehmen lassen, ohne zu verderben. Wird nur gewöhnliches Meer- oder Steinsalz gebraucht, wird das Fleisch jedoch sehr schnell grau. Wenn man aber wie die Zwerge zusätzlich Nitrolsalz verwendet, behält das Fleisch eine appetitliche rötliche Farbe. Oft fügt man der Pökellake auch Honig, Pfeffer, Wacholder, Lorbeer und Nelken hinzu. Die Zwerge produzieren das anerkannt beste Pökelfleisch Aventuriens aus dem frisch zähen, nach dem Pökeln aber bissfesten Fleisch halbjähriger Gepürgsküh-Kälber. Pökelfleisch wird meist in großen Fässern befördert und darin aufbewahrt, vor dem Verzehr muss es aber gründlich gewaschen werden.

PÖKELFLEISCH

Verfügbarkeit	v.a. HES
Herkunft	ZWE
Hersteller	Fleischer; <i>Fleischer</i>
Preis pro Fass	30 – 50 S

RÄUCHERFLEISCH

Schinken wie auch Speck werden oft auch haltbar gemacht, indem man ihnen durch trockenes Einsalzen Wasser entzieht und sie dann im Kamin langsam räuchert. Vor allem das Fleisch des Bunten Hausschweins ist üblich, wobei pralle Schinken als edler gelten als der Speck. Die Zwerge bevorzugen das Räuchern über Tannenholz, was dem Schinken eine typische Schwarzfärbung verleiht. In Andergast legt man Speck und Schinken der eichelgemästeten Schweine einen Monat in Salz, Nitrolsalz und Rübensirup und hängt sie dann bis zu einem halben Jahr in kühlen Buchenholzrauch, bis das Fleisch dunkelrot und die Schwarte goldbraun ist, dann müssen die besten Stücke noch ein Jahr ruhen und nachreifen. Gute Schinken sind fast so ein Markenzeichen des Waldlandes wie die Steineichen.

HARTWURST

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Sack
Einfache Hartwurst	v.a. BOR, HES	ALB, ALM, GAR, AND	Fleischer; <i>Fleischer</i>	40 – 80 S
Bekannte Hartwurst	v.a. BOR, HES	ALM, HOR, WEI, ARA	Fleischer; <i>Fleischer</i>	120 – 180 S
Pemmikan	v.a. BOR, HES	RIV, NIV, PAA, BOR	Nivesen; <i>Fleischer</i>	60 – 100 S

RÄUCHERFLEISCH

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Sack
Speckseite	v.a. BOR, HES	ALB, ALM, GAR, AND	Fleischer; <i>Fleischer</i>	20 – 50 S
Schinken	v.a. BOR, HES	ALB, GAR, AND, HOR	Fleischer; <i>Fleischer</i>	30 – 60 S
Schwarz-Schinken	v.a. PER, ING	ZWE	Fleischer; <i>Fleischer</i>	80 – 150 S
Andergaster Schinken	v.a. PER, ING	AND	Fleischer; <i>Fleischer</i>	120 – 180 S



FISCH

Art	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Tier
Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis
Stockfisch	v.a. EFF, TRA	RIV, THO, ALB, HOR	Fischer; <i>Fleischer</i>	2 – 3 S pro Sack
Salzheringe	v.a. ING, RAH	RIV, ALB, evtl. THO	Fischer; <i>Fleischer</i>	5 – 25 S pro Fass
Räucherfisch	ganzjährig	RIV, THO, ALB, HOR, ZYK	Fischer; <i>Fleischer</i>	25 – 50 S pro Sack

KÄSE

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis pro Sack
Hartkäse	ganzjährig	GAR, ZWE, ALB, WEI	Hirten, Bauern; Kochen	3 – 15 S
Edelkäse	v.a. TRA	evtl. ALB, GAR, ALM, HOR, ARA	Hirten, Bauern; Kochen	60 – 100 S

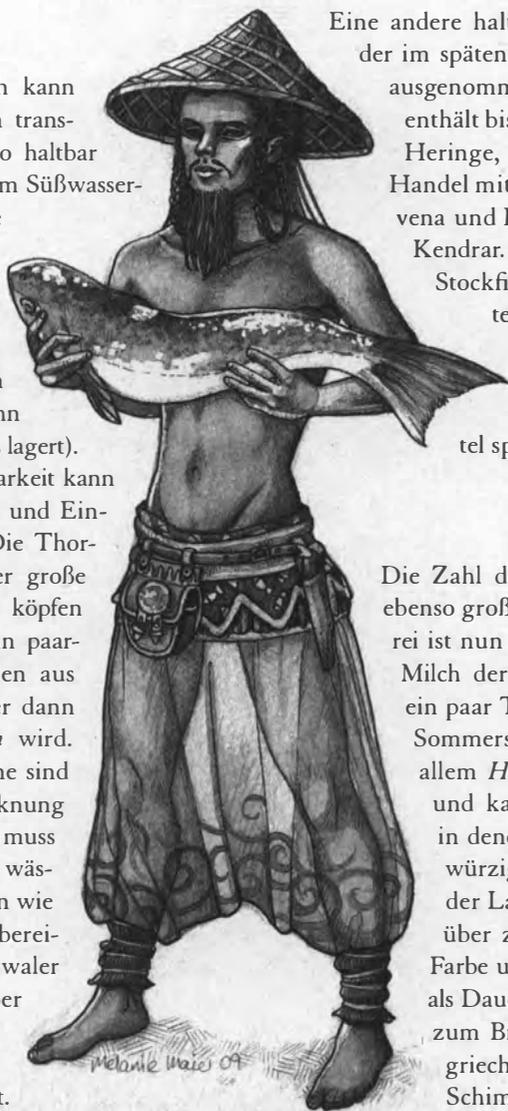
FISCH

Frischer Meeresfisch und Flussfisch kann praktisch nicht in andere Regionen transportiert werden, man muss ihn also haltbar machen. Geräuchert werden vor allem Süßwasserfische wie Forellen, Hechte, Lachse und Welse. Besonders beliebt ist der scharfe geräucherte Barsch vieler mittelländischer Flüsse. Durch das Räuchern kann bei Fisch aber das Verderben nur um ein, zwei Wochen herausgezögert werden (wenn man ihn

nicht in frevelhaft teurem Eis lagert).

Richtige langfristige Haltbarkeit kann vor allem durch Trocknen und Einsalzen erreicht werden: Die Thorwaler fangen im Sommer große Mengen Dorsch, den sie köpfen und ausnehmen und dann paarweise auf großen Gestellen aus Stöcken aufhängen, wo er dann zu holzhartem *Stockfisch* wird. Vor allem die Olportsteine sind für die Stockfisch-trocknung berühmt. Zum Verzehr muss man ihn einige Tage wässern, wenn man ihn wie frischen Fisch zubereiten will, die Thorwaler knabbern ihn aber auch gerne in kleinen Happen, oft in Apfelkraut gestippt.

Der Markgraf vom Windhag hat die Erlaubnis, an den Küsten seines Landes Stockfisch zu trocknen, vor kurzem einer Fischhandels-Compagnie aus Grangor erteilt. Der Preis von Stockfisch ist sehr niedrig, doch die Fangmen-gen sind gewaltig und die Verarbeitung wenig aufwändig.



Eine andere haltbare Fischart ist der fettreiche Hering, der im späten Frühling gefangen und oft noch an Bord ausgenommen und eingesalzen wird. Das Heringsfass enthält bis zu einem Fünftel Salz und bis zu tausend Heringe, die nun über ein Jahr haltbar sind. Der Handel mit *Salzheringen* spielt eine große Rolle in Havena und Riva, auch zum Teil in Nostria, Salza und Kendrar.

Stockfisch und Salzheringe sind sehr verbreitete haltbare Fische weit über die West- und Nordküste hinaus und werden bis nach Aranen und ins Bornland verkauft, wo sie eine häufige Rolle auf dem Speisetzettel spielen.

KÄSE

Die Zahl der örtlichen Käsesorten ist in Aventurien ebenso groß wie die der lokalen Biere, denn die Käse-rei ist nun einmal die einzige Methode, wie man die Milch der Kühe, Ziegen und Schafe länger als für ein paar Tage aufbewahren und damit die Fülle des Sommers bis in den kargen Winter retten kann. Vor allem *Hartkäse* ist eine verbreitete Dauernahrung und kann mitunter viele Jahre gelagert werden, in denen er immer fester, trockener, dunkler und würziger wird. Die Zwerge stellen aus der Milch der Langohrschafe einen Bergkäse her, der nach über zehn Jahren Reifung einen bernsteingelbe Farbe und fast steinerne Konsistenz hat, so dass er als Dauerproviant dient – für den direkten Verzehr zum Bier erzeugen sie verschiedene, meist strengriechende, Weichkäse mit weißem oder rotem Schimmel.

Einige *Edelkäse* werden von Zeit zu Zeit modisch und dann über weite Strecken transportiert: Am Hofe Kaiser Hals war dies der Sembelquast, ein Hartkäse aus der Milch der Warunker Braunen, der heutzutage praktisch nicht mehr existiert.



HÄUTE, LEDER, FELLE

HÄUTE UND LEDER

Die Gerberei gibt es vermutlich länger, als es Städte gibt, und wirklich ist sie auch bei Völkerschaften wie den Goblins verbreitet, die sonst kaum irgendwelche kulturellen Errungenschaften kennen.

Alle Arten der Gerberei benötigen Urin, um die innen von Fleischresten befreiten Rohhäute zu enthaaren und vorzubereiten, ehe sie durch das Einlegen in Gerbflüssigkeit haltbar gemacht; die Gerberzunft hat daher in den Städten meist auch das Leeren der Nachttöpfe unter sich.

In der *Rotgerberei*, die das haltbarste und meiste Leder herstellt, besteht Gerberlohe aus der bitteren Rinde von Eichen und Fichten, die in dünnen Streifen so von den Bäumen geschält wurde, dass diese für spätere 'Ernten' überleben. Das Lohgerben ist ein sehr langwieriger Vorgang, der viele Monate bis zwei Jahre dauert, es erzeugt vor allem aus Rinder- und Schweinehäuten robustes, rotbraunes Leder für Sättel, Riemen, Schuhe und Lederrüstungen. Ebenso wird Schwerleder aus der Haut von Auerochsen, Elefant, Mammut und Wollnashorn lohgerbt.

Sehr ähnlich erfolgt die *Sumpferberei*, die auf gerbsäurereiche Pflanzen der südlichen Moraste zurückgreift und aus der Haut der Sumpfschnecken das feuerfeste Iryanleder erzeugt.

Bei der *Fettgerberei* werden vor allem gut vorbereitete Häute von Hirschen, Rehen und Wildziegen, aber auch von Karenen mit Fischöl oder -tran getränkt, das nach der Reifung wieder ausgewalkt wird. Fettgerbtes Wildleder ist hellgelb und sehr weich und geschmeidig, es verliert diese Eigenschaften auch im Regen nicht.

In der *Weißgerberei*, die vor allem aus Schaf- und Ziegenhäuten noch helleres und ebenfalls sehr weiches Leder erzeugt, wird mit Alaunsalzen gearbeitet, die aus Unau bezogen werden. Die Salze können aber herausgewaschen werden, so dass dieses Leder nicht nass werden kann, ohne wieder zu gewöhnlicher Haut zu werden. Sehr häufig wird diese Methode zur Herstellung von *Pergament* angewendet, einem sehr dünnen, gründlichst geschabtem und in Kalkmilch gebeizten Beschreibstoff aus der Haut von Schaf, Ziege oder Kalb, die äußerst robust (bei fachgerechter Lagerung über 1.000 Jahre haltbar), jedoch auch sehr

schwer ist (100 Blatt Folio wiegen bereits drei bis sechs Stein). Da eine Haut allenfalls zwei Foliobögen (oder vier Quart, oder acht Oktavbögen) ergibt, muss nicht selten für einen Pergamentfolianten eine ganze Herde geschlachtet werden.

PELZE UND FELLE

Um aus einem Fell einen Pelz zu machen, muss es wie gutes Leder sehr gründlich, langwierig und aufwändig gegerbt (aber zuvor natürlich nicht enthaart) werden. Pelze werden zum Wärmen (dann oft mit den Haaren nach innen) oder als Dekoration (mit der Haarseite nach außen) getragen. Es ist üblich, Felle nach der Weichheit ihrer Haare und der erreichbaren Geschmeidigkeit der Haut in Güteklassen einzuordnen. Alle Preisangaben beziehen sich auf den Preis beim Kürschner im Ursprungsland, das Sie im Zweifelsfall anhand der *Zoo-Botanica Aventurica* feststellen können; die meisten edleren Pelze, die zu handeln sich lohnt, stammen aus den kalten Ländern nördlich der Linie Kendrar-Donnerbach-Vallusa und werden im Winter gefangen, wenn der Pelz vieler Tiere besonders dicht und lang ist, so dass sie etwa im

Frühsummer fertig gegerbt sind. Ein Jäger erhält für ein nur vorbehandeltes Fell (ZBA 81) beim Gerber ein Viertel bis Drittel des Preises, den der Kürschner verlangen wird.

Billig: Ratte, Stinktief, Hund, Ziege

Einfach: Schaf und Lamm, Wildkatze, Gebirgsbock, Dachs.

Besser: Pelzrobbe, Meerkalb und Seetiger, Vielfraß, Affen, Biber, Maulwurf, Murmeltier, Kaninchen (braun vom Riesensilberlöcher, rotbraun bis grellrot vom Rotpüschel, silbrig glänzend vom bornischen Silberbock).

Teuer: Firunshirsch, braunes Firnyak, Wolf, Bär, Firnluchs (weißsilbern), Rotfuchs, Seeotter (besonders fein), Kaiserhörchen (Feh; weiß, rot, rau)

Luxus: 'Trophäen' wie Löwe, Tiger, Jaguar, Gepard, Panther, Firunsbär und Schneelaurer; sowie reinweißes Firnyak, Zobel (dunkelbraun), Silberfuchs (silbrig bis blau), Nerz (rotbraun, als 'Boronsnerz' schwarz) und Hermelin (Winterfell, weiß), die in bester Qualität von den Firnelken kommen.

Alle Edelpelze (Fuchs, Feh, Hermelin, aber auch Jaguar) werden von Adel und Rittertum als Standeszeichen beansprucht und ihre Verwendung unterliegt daher in vielen Gebieten Aventuriens strengen Kleidervorschriften.



HÄUTE UND LEDER

Sorte	Herkunft	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Grobleder	SVE, ORK, WEI, GAR, TOB, ZWE	Gerber; <i>Gerber</i>	3 – 5 H
Schwerleder	ALA, BRA, THO, SVE, RIV, BOR	Gerber; <i>Gerber</i>	5 bis 10 H
Iryanleder	MAR, ACH, WAL, BRA	Gerber; <i>Gerber</i>	25 – 50 H
Feinleder	NIV, ELF, BOR, SVE, THO, WEI, AND, ALB	Gerber; <i>Gerber</i>	10 – 20 H
Pergament	GAR, ZWE, ARA, ZYK, MHA, SHI	Gerber; <i>Gerber</i>	5 – 15 H



FELLE UND PELZE

Sorte	Hersteller	Preis pro Rechtschritt
Billige Ware	Kürschner; Gerber	1 – 4 H
Einfache Ware	Kürschner; Gerber	5 – 15 H
Bessere Ware	Kürschner; Gerber	15 – 30 H
Teure Ware	Kürschner; Gerber	30 – 60 H
Luxusware	Kürschner; Gerber	60 – 100 H



WEITERE TIERISCHE PRODUKTE

Ambra: Die graue oder schwarze, wachsartige und brennbare Substanz stammt aus dem Verdauungstrakt von Walen und Seetigern und wird oft natürlich ausgeschieden und dann im Nordwesten von Zeit zu Zeit in Brocken von etwa 10 Stein Gewicht an der Küste angetrieben. Frisches Ambra riecht wie fauliger Kot, nach einigen Monaten dann modrig-süß und wird in den Parfümerien als Geheimmittelchen gehandelt – nicht nur wegen des eigenen Geruchs, wie oft geglaubt wird, sondern weil sie als Parfümzutat die Dauerhaftigkeit ansonsten flüchtiger Düfte auf ein Vielfaches verlängert. Da zur Gewinnung des Ambras der Pottwal oder Olportwal nicht getötet werden muss, haben die meisten Thorwaler keine Skrupel, gefundenes Strandgut weiterzuverkaufen, doch sie hassen diejenigen, die um des Ambras willen Wale jagen und töten.

Bienenwachs: Wachs wird in Verbindung mit Honig gewonnen, wenn die beim Ausnehmen des Bienenstocks entnommenen Waben geschmolzen werden. Als Material für Kerzen ist Wachs sehr wichtig, aber auch (häufig gefärbt) für Siegel aller Art, zum Verschließen von Krügen, Fässern und Flaschen sowie von Briefen. Ferner werden Holz, Tuch, Garn, Seil und Leder mit Wachs wasserabweisend gemacht und Wachs zur Herstellung von Schreibtäfelchen genutzt.

Mammuton: Mammut sind die wandelnden Berge der nördlichen Steppen. Die mit dichtem, rotbraunem Fell behaarten Riesen ziehen rastlos über die Tundren, wobei sie in strengen Wintern auf Nahrungssuche sogar bis ins nördliche Bornland vordringen. Die Gjalskerländer reiten mitunter Mammut in die Schlacht. Mammut haben

zwei große Stoßzähne, die als Material für Schnitzereien und Kunstwerke, aber auch für die berühmten finnelfischen Mammutonpanzer dienen.

Perlen und Perlmutter: Im Perlenmeer, das ihnen den Namen verdankt, findet man vielerorts die Perlmuscheln. Beiderseits des Regengebirges gibt es eine seltene Abart, die schwarze Perlen gebiert. Man kann Perlmuscheln mit der bloßen Hand erbeuten, doch nur eine von zwanzig enthält auch eine Perle. Perlen haben einen sprichwörtlichen Schimmer, der sie sehr begehrt als Schmuck und Zierrat macht; auch sind sie Grundlage vieler Schönheitselixiere. In Essig aufgelöst und getrunken, bieten sie Schutz vor Vergiftung. Aus der innersten Schicht der Muschelschale wird das gleichermaßen schillernde Perlmutter gemacht, das als tsagefällig gilt und Licht- und Illusionszauberei fördern soll. Bei manchen Waldinselestämmen als Nachahmung des Münzgeldes als Tauschmittel dient. Weiter nördlich wird es für Schmuck und Einlegearbeiten an Möbeln und andere künstlerische Zwecke genommen.

Schildpatt: Der Rückenschild der Schildkröten besteht aus diesem harten, hornartigen Material, das aus zwölf um eine sechseckige Mittelplatte angeordneten Tafeln besteht. Schildpatt ist nicht so faserig wie Horn, so dass es sich besser glätten und polieren lässt. Man kann es erwärmen und in neue Formen biegen, so dass es von den Echsenvölkern für sehr viele Zwecke eingesetzt wird. Da es beim Erwärmen oft sehr unvorhersehbare Farben annehmen kann und mal klar, mal durchscheinend und mal undurchsichtig, gelb, rot, braun oder schwarz, geflammt oder gewölkt ist, gilt es manchmal als tsagefällig. Es gern wird zu Schatullen, Dosen, Kämmen, Messer- und Besteckgriffen und Schmuckwaren verarbeitet.

Menschliche Jäger lösen das Schildpatt vom übrigen Panzer erlegter Schildkröten, indem man den Panzer über einem Kohlenfeuer erwärmt, während es heißt, dass die Achaz das

Schildpatt auch 'ernten' können, ohne dass die Schildkröte getötet werden muss.

Tran: Dieses fette Öl wird aus dem Speck der Wale, Delphine, Haie und Robben sowie aus fetten Fischen gewonnen. Man benutzt Tran als Leuchtmaterial, zum Gerben des Leders und zur Herstellung von Seife. Neben den Walen, die als swafnirheilig gelten, liefert vor allem der Weißhai eine Menge Tran und wird daher viel von den Thorwalern gejagt, auch machen sie Tran aus den Lebern der Dorsche, die sie ohnehin für die Stockfischbereitung fangen. Andere Völker entlang der Westküste jagen für die Tranherstellung auch Wale, während an den Küsten des Golfs von Riva Felsrobber und Meerkälber nicht nur für ihre Häute, sondern auch wegen des Trans aus ihrer dicken Speckschicht gejagt werden.

Walbein: Von Grünwal, Plattwal sowie Olportwal stammt das Walbein, ein weißes, sehr biegsames Material, das zugleich sehr steif und sehr gut spaltbar ist, so dass man es in beliebiger Länge und Dicke zuschneiden kann. Für die Federung von Korsetten und Reifröcken ist es ideal, doch wird es auch sonst zum Abfedern von Textilien verwendet, etwa in leichten Sonnenschirmen und Körben.





TIERISCHE PRODUKTE

Sorte	Verfügbarkeit	Herkunft	Hersteller	Preis
Ambra	ganzjährig zufällig	THO	Sammler; <i>Alchimie</i>	150–300 S pro Stein
Bienenwachs	v.a. EFF, TRA	WEI, BOR, SVE, THO, TOB, AND	Imker; <i>Tierkunde</i>	200–600 S pro Stein
Mammuton	v.a. HES–TSA	ORK, THO, SVE, NIV, FIR, RIV, BOR	Jäger; <i>Holzbearbeitung</i>	200–800 S pro Stein
Perlen	ganzjährig	ACH, THA, SHI, ALA, CHA	Perlentaucher; <i>Tierkunde</i>	250–300 S pro Unze
Perlmutter	ganzjährig	ACH, THA, SHI, ALA, CHA	Perlentaucher; <i>Tierkunde</i>	40–120 pro Stein
Schildpatt	ganzjährig	ACH, SHI, ALA, CHA	Jäger oder Achaz; <i>Tierkunde</i>	4–10 S pro Stein
Tran	v.a. ING bis TRA	RIV, THO, ALB, HOR, ZYK	Fischer; <i>Kochen</i>	100–200 S pro Fass
Walbein	ganzjährig	FIR, RIV	Walfänger; <i>Schneidern</i>	120–240 S pro Sack

BODENSCHÄTZE UND ANDERE INGERIMMGEFÄLLIGE WAREN

BAUGESTEIN

Einfache *Ziegel* sind die wichtigsten Bausteine in weiten Bereichen Aventuriens: In den Tulamidenländern werden vor allem sonnengetrocknete Lehmziegel, im Lieblichen Feld, im Mittelreich, Nostria, Andergast und dem Bornland überwiegend gebrannte 'Backsteine' verwendet. Beide Sorten werden so gut wie nie weit transportiert, sondern möglichst vor Ort hergestellt. Nur der glasierte *Klinker* aus dem Horasreich, der dekorativ verwendet wird, ist eine Fernhandelsware.

Basalt als schwarzes Vulkangestein stammt vor allem von den Zwergen (die ihn 'Angroschs Asche' nennen) und wird meist über den Großen Fluss bewegt. Die Vorkommen im eisigen Norden können praktisch nicht ausgenutzt und die im Ehernen Schwert nur sehr begrenzt über dem Walsach und den Neersander Hafen bewegt werden.

In manchen Kreisen sehr gesucht ist der magieabweisende *Koschbasalt*, eine besondere Form des gewöhnlichen Basalts – ein tiefgraues, schimmerndes Gestein mit regenbogenfarbenen schimmernden Einschlüssen. Der noch seltenere *Blaubasalt* mit einem ultramarinfarbenen Glanz verschluckt astrale Kraft sogar regelrecht. Auch diese Gesteine stammen stets von den Zwergen.

Marmor ist der Name für verschiedene Steine, vor allem Kalksteine, die sich zu glänzenden, sehr harten und edlen Bau- und Schmucksteinen verarbeiten lassen. Der Marmor aus dem Raschtulswall ist grau oder grün, sein natürlicher Transportweg verläuft über die Zuflüsse des Barun-Ulah und den Hafen von Zorgan, teils auch über Mhanadi oder Gadang. Der noch begehrtere Eternen-Marmor (auch aus den Hohen Eternen) ist

rosa oder weiß, er wird vor allem über Banchab, Chabab und den Hafen von Neetha exportiert. Im Ewigen Schwert gibt es roten und schwarzen Marmor, der aber wegen der immensen Transportschwierigkeiten nur für spezielle Großprojekte abgebaut und über Notmark und Neersand bewegt wird.

SCHMUCK- UND FEINGESTEIN

Der Handel mit anderem Gestein ist recht rege und erfasst sowohl Juwelen als auch praktisches Alltagsgestein für handwerkliche Arbeiten.

Bernstein als sattgelber, durchsichtiger oder durchscheinender Halbedelstein wird oft an den Küsten der Festumer Bucht oder der Bernsteinbucht angespült, wobei die bornländischen Fundstellen für den Handel weitaus wichtiger sind. Bernstein mit sichtbaren Insekteneinschlüssen erzielt besonders hohe Preise, auch wenn ihn manche als Unglücksbringer sehen.

Der blaugraue *Feuerstein* ist für den Gebrauch eines Feuerstahls unverzichtbar und sprüht beim richtigen Anschlagen Funken, auch sind seine

Bruchkanten so scharf, dass man aus Feuerstein kurze Messer, Schaber, Speerklingen und allgemein gute Schneidwerkzeuge und Waffen machen kann. Feuerstein wird vor allem in den Kreidebergen Thorwals und des Windhags gefunden.

Die tiefgrüne *Jade* kommt vom anderen Ende Aventuriens und ist nur im Altimontgebirge von Altoum zu finden, wo sie den Waldstämmen heilig ist, sie wird daher nur unzuverlässig getauscht.

Der schwarz glänzende *Obsidian* oder Vulkanglas ist ein hartes, glasähnliches Gestein, das als ideale Mischung der Elemente Feuer und Erz gilt. Er ist für gewöhnlich tiefschwarz und glän-



BAUGESTEIN

Sorte	Herkunft	Hersteller	Preis pro Quader
Klinker	HOR	Ziegelbrenner; <i>Maurer</i>	200 – 500 S*
Basalt	ZWE, EHE, FIR	Steinmetz; <i>Gesteinskunde</i>	500 – 1.000 S
Koschbasalt	ZWE	Steinmetz; <i>Gesteinskunde</i>	1.000 – 3.000 S
Marmor	EHE, ARA, HOR, MHA	Steinmetz; <i>Gesteinskunde</i>	1.000 – 3.000 S

*) Ein Quader Klinker nimmt etwa acht Mal so viel Platz ein wie ein Quader Gestein.



FEINGESTEIN

Sorte	Herkunft	Hersteller	Preis pro Unze
Bernstein	FIR, BOR	Bernsteinsammler; <i>Gesteinskunde</i>	350 – 450 S
Feuerstein	ALB, THO	Steinsammler; <i>Gesteinskunde</i>	2 – 5 S
Jade	CHA	Steinsammler; <i>Gesteinskunde</i>	80 – 100 S
Obsidian	FIR, GAR, ZYK, CHA	Steinsammler; <i>Gesteinskunde</i>	4 – 6 S

zend, es gibt aber im nördlichen Raschtulswall (vor allem am Schlund) Arten, die rote Einsprengsel zeigen, und den überaus raren *Roten Obsidian* der Insel Pailos, der von Zyklopen gehütet wird.

Alle Preise gelten für unbearbeitete Rohware.

EISEN

Das wichtigste gehandelte Metall ist nicht Gold, sondern Eisen, die Grundlage unzähliger Geräte, Werkzeuge und Waffen. Als die Fundstätten mit dem reinsten und besten *Eisenerz* gelten die auf Maraskan, die dem gewöhnlichen Handel weitgehend entzogen sind, sowie einige tiefe Minen der Zwergenkönigreiche. Das gewöhnliche Eisen aus Kosch, Amboss und Eisenwald steht ihm nur wenig nach, ebenso das der Awalakim oder Khuncho-mer Berge. Das Eisen aus dem Regengebirge, v.a. Mirham, sowie das aus der Roten Sichel (gefördert in und um Uhdenberg) sind von durchschnittlicher Qualität, als weniger empfehlenswert gilt das Erz der Grauen Berge und Hjaldorberge in Thorwal. In ganz Aventurien findet man mitunter direkt unter dem Mutterboden das *Grassodenerz*, am häufigsten auf der Gjalsker Halbinsel, im Orkland und in einigen Tälern des Ehernen Schwertes. Allgemein ist es eher von durchschnittlicher bis minderer Güte. *Meteoreisen* ist meist schwarz, selten tiefblau oder dunkelrot. Als Himmelsmetall ist es sehr affin zur Zauberei und bei der Herstellung der *Schwarzen Augen* unverzichtbar. Es richtet sich oft an der Nord-Süd-Achse aus, weswegen es auch in Südweiern verschiedener Art Verwendung findet. Gefunden wird es vereinzelt in Nordaventurien und in der Umgebung von Selem, das vor einem Jahrtausend von einem fallenden Stern zerstört wurde. Unlängst (1029 BF) fiel auch Meteoreisen in großer Menge im Svelltland vom Himmel.

Der nur aus dem Gildenland (und immer nur in Mengen von wenigen Stein) importierte *Buntstahl* hat die Eigenschaften

eines Zwergenstahls, aber dazu eine gänzlich unerklärliche Färbung, die jeder Farbe des Regenbogens entsprechend kann oder auch mit zwei oder drei verschiedenen Farben geflammt ist. Beim Schmieden hat sich gezeigt, dass die Farben wirklich durch und durch gehen und nicht etwa als eine Art Beize äußerlich aufgebracht sind.

WEITERE UNEDLE METALLE

Blei: Das dunkelgraue, leicht schmelzbare Metall wird vor allem zum Löten von Gefäßen und Röhren, zum Dachdecken, für Bleiglasfenster und in der Alchimie verwendet. Es stammt von den Zwergen, aber auch von der Insel Hylailos, außerdem aus einigen Bergwerken im Finsterkamm, Thasch, Blutzinnen und Rorwhed.

Kupfer: Das rot glänzende Metall wird viel für Gefäße und Schmuck, zum Dachdecken, aber auch als Rohstoff für Bronze verwendet. Der Rotguss ist die vielleicht wichtigste Unterform der Metallgießerei, da Kupfer zwar grün anläuft, darunter aber nicht so leidet und brüchig wird wie Eisen durch Rost. Die wichtigsten Vorkommen von Kupfer liegen in den Zwergengebirgen sowie in den Drachensteinen, wo sie sowohl von tobischer als auch bornländischer Seite abgebaut werden.

Zinn: Vor allem für die Herstellung von Pokalen, Tellern und anderem Zinngeschirr gebrauchen Weißgießer das weiche, silberweiß glänzende Zinn, ferner für winzige Figürchen. Außerdem kann es gut zu Blechen geschlagen oder (in zwergischen Werkstätten) gewalzt werden. Vielleicht wichtiger ist es aber als die Beimischung, die aus Kupfer die edlere Bronze macht. Wie das Blei kommt Zinn außer in den Bergkönigreichen vor allem auf Hylailos vor.

Zinkum: Die *Banchaber Blende* wird vor allem in den Hohen Eternen gefördert. Das meist schwarze Erz mit goldgelben Striemen und Flecken findet vor allem in der Medizin und

EISEN

Sorte	Herkunft	Hersteller	Preis pro Sack
Grubenerz, unverhüttet	ALB, ZWE, ZYK, MHA, KHU, MAR, THA, SHI	Bergleute; Hüttenkunde	180 – 220 S
Meteoreisen	ACH, SVE	Steinsammler; Hüttenkunde	800 – 2.000 S
Buntstahl	Häfen der Westküste	Gildenlandfahrer; Hüttenkunde	6.000 – 18.000 S

UNEDLE METALLE

Sorte	Herkunft	Hersteller	Preis pro Sack
Bleierz	ZWE, ZYK, SVE, ORK	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	200 – 300 S
Kupfererz	ZWE, TOB, BOR	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	700 – 1.000 S
Zinnerz	ZWE, ZYK	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	600 – 900 S
Zinkumerz	ZWE, HOR	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	1.200 – 2.400 S



für Kosmetika Verwendung; nur sehr wenige horasische und zwergische Hüttenkundige kennen die Geheimnisse der Messing-Herstellung (aus Kupfer und Zink) und des Verzinkens von Eisen und Stahl gegen Rost.

EDLE METALLE

Da Edelmetalle die Grundlage der Münzkunst bilden, werden sie durchaus viel bewegt, aber kaum spekulativ gehandelt, da ihr Wert ja weitgehend feststeht. Eine Ausnahme machen die besonders kostbaren zwergischen und magischen Metalle.

Messing: Das goldähnliche Metall ist allgemein als halbedel bekannt, und nur gebildete Alchimisten und Hüttenkundige wissen, dass es eine Legierung ist. Messing wird vor allem als natürliche Legierung in den Hohen Eternen und sporadisch im Khoramgebirge gefördert und oft genutzt, um Gold nachzuahmen – mitunter von Betrügnern, oft aber von Gelbgießern, die ansehnlichen Schmuck und Einrichtungsgegenstände wie Standbilder, Kerzenleuchter und ähnliches schaffen wollen.

Bronze: Die Legierung aus viel Kupfer und etwas Zinn dient dem Gelbguss, mit dem Gefäße, Statuen, Schmuck und auch Werkzeuge hergestellt werden, seltener auch Waffen. Am bekanntesten aber dürfte Münzbronze als Material des Hellers sein, der vielleicht häufigsten Münze Aventuriens – Kreuzer, Taler und Dukaten sind für die meisten Alltagsgeschäfte zu klein oder zu groß. Natürliche Vorkommen legierter Bronze soll es im Ehernen Schwert und auf Altoum geben, doch spielen sie im Handel keine Rolle.

Silber: Außer in den Zwergengebirgen wird Silber vor allem auf Hylailos, am Sikram, im Finsterkamm und in der Schwarzen Sichel, den Trollzacken sowie im Raschtulswall gefunden, seit 1029 BF auch als Sternenmetall im Svelltland. Da bereits Barone Taler münzen dürfen, wird viel Silber durch die Lande transportiert.

Gold: Das Metall der edlen Dukaten, Dinare und Dublonen wird von den Zwergen gefördert, aber auch in den Goldfelsen und in verschiedenen Bergen des hohen Nordens sowie im tiefen Süden gefunden – fast scheint es, als würde es überall in

Bergen und Flüssen auftauchen können, doch das löst jedes Mal einen heftigen Goldrausch aus. Der jüngste Fall ist der Sternenmetallregen im Svelltland.

Mondsilber: Das silbergraue, schwere *Platin*, wie es bei den Zwergen genannt wird, zeigt die stärksten arkanen Qualitäten gewöhnlicher Metalle, da es angeblich vom Madamal stammt. Verzauberte Schmuckstücke oder Verzierungen bestehen bevorzugt aus Mondsilber. Platin wird vor allem im Kosch gefunden (und manche postulieren einen Zusammenhang mit der Existenz des Koschbasalts), aber auch im Svelltland wird nach dem Sternregen von 1029 vermehrt Mondsilber gefunden. Auch über die aranische Mada Basari kommt immer wieder Mondsilber in den Handel, doch ist unbekannt, wo dessen Ursprung liegt.

Zwergensilber: Das silbrig glänzende *Toschkiril* ist sehr hart und dient zur Veredelung von Zwergengestahl, dem es in Legierungen extreme Korrosionsfestigkeit verleiht; rein ist es ansonsten kaum zu verwenden und wird nur in seltenen Fällen frei gehandelt.

Zwergengold: Das tief rotgoldene *Angarak* ist sehr schwer und besitzt einen nie vergehenden spiegelnden Glanz, ist nahezu unantastbar für äußere Effekte wie Korrosion und sogar die selbst Gold auflösende Säure Königswasser. Es ist nur bei den Zwergen zu erwerben (von denen es auch heißt, sie bauten noch weitere Tiefenmetalle ab).

Mindorium: *Schlangenglanz* ist ein hartes, sehr sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben glänzt. Es ist oft die Heimstätte für Geister und Dämonen; Magier machen Gefäße für Dämonen und Elementargeister und ähnliches daraus. Fundstätten für Mindoriumerz existieren bei Prem, im Orkland, im Ehernen Schwert sowie – am reichhaltigsten – in der Gorischen Wüste.

Arkanium: *Marboblei* ist von noch weicherer Beschaffenheit als das gewöhnliche Blei, jedoch von reinweißer bis hellgrauer Farbe und nur geringfügig leichter als Gold, und wie dieses muss es durch Legierung gehärtet werden, um das klassische Amulettmetall abzugeben. Arkanium findet sich bisweilen in großen Tiefen in Silber- und Bleierzen und kann in Uhdenberg, Albenhus, Mengbilla oder Fasar erworben werden. Vereinzelt wird auch Arkanium im Svelltland als Sternenmetall gefunden.



EDLE METALLE

Sorte	Herkunft	Hersteller	Preis pro Stein
Messing	HOR, ZWE	Gelbgießer; <i>Hüttenkunde</i>	40 S
Bronze	v.a. HOR, ZWE, ALM, GAR	Gelbgießer; <i>Hüttenkunde</i>	40 S
Silber	SVE, ZWE, WEI, TOB, BOR, ZYK, HOR	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	250 S
Gold	GLO, NIV, FIR, ELF, SVE, ZWE	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	500 S
Mondsilber	ZWE, GAR, SVE, ARA	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	750 S
Zwergensilber	ZWE	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	500 S
Zwergengold	ZWE	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	800 S
Mindorium	THO, ORK, EHE, MHA	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	2.000 S
Arkanium	ZWE, WEI, ALB, MEN, MHA, SVE	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	20.000 S
Endurium	SKR	Bergleute; <i>Hüttenkunde</i>	150.000 S



Endurium: *Schwarzstahl* ist ein schwarz glänzendes Metall, das angeblich aus Meteoreisen und Sphärenkraft entsteht. Seine Kombination von Härte und Elastizität überbietet jeden aventurischen Stahl bei weitem. Selbst winzige Spuren Endurium färben eine Erzader oder Legierung tiefschwarz (und solcherart gefärbtes Eisen mit geringem Endurium-Anteil ist häufig als 'Schwarzstahl' im Handel). Die einzige unter Menschen bekannte Lagerstätte Aventuriens befindet sich im Herzen der Maraskankette; eine weitere Bezugsquelle ist das Guldland, wo Endurium deutlich häufiger vorkommt.

ANDERE BODENSCHÄTZE

Neben den wertvollen Metallen und Steinen werden auch andere Substanzen im Boden gefunden und gefördert.

Kreide: Die bröselige weiße Substanz gilt als Überrest des Elements Erz, das all seiner Mineralien und Metalle beraubt wurde, so dass ohne das festigende Gestein nur noch die weiche Kreide zurück bleibt. Vor allem im Windhag, in den Grauen und Hjal-dorbergen gibt es viel Kreide, im Fall des Windhags und bei Olport sogar als steile Kreidefelsen, die dem Meer trotzen. Kreide wird nicht nur benutzt, um auf rauen Untergründen zu malen und zu schreiben, sondern auch als Schleifmittel für Steine und Metalle, zum Putzen und Scheuern sowie als Walkmittel bei der Lodenherstellung und zum Entfetten trangegerbten Leders.

Erdpech: Die klebrige, schwarze Substanz ist gut brennbar und hat einen sehr strengen, widerwärtigen Geruch, der böse Geister vertreiben und Besessene heilen soll. Sie wird in den Selemer Sümpfen und im Mhanadidelta gefunden oder aus dem *Steinöl* gewonnen, das vor allem in der Khôm-Wüste ans Tageslicht sprudelt. Vor allem Tulamiden und Echsen verwenden es, um Schilfboote, Körbe and andere Gefäße, aber auch Teichwände und Deiche wasserdicht zu machen und spezielle Lampen zu füllen. Erdpech wird darüber hinaus für Fackeln und in der Alchimie für Brandöle verwendet.

Zwergenkohle: Im Gegensatz zur üblichen Holzkohle handelt es sich bei *Mongrabrosch* tatsächlich um einen festen, wenn auch bröckeligen Stein, der wie Erz abgebaut wird. Dennoch ist Zwergenkohle brennbar und brennt sogar sehr viel heißer und dabei gleichmäßiger als Holzkohle.

Salz: Von jeher galt das kostbare Salz nicht nur als unverzichtbares Gewürz und Mittel zur Haltbarmachung, sondern auch als magiebannend. Da es zur Verfeinerung und Verarbeitung in vielen alchimistischen Prozessen eingesetzt werden kann, wird es der Göttin Hesinde zugeordnet. Es ist üblich, in ihren Tempeln Salz aufzubewahren. *Bergsalz* wird tief unter Tage von den Zwergen gefördert. Alchimisten kennen auch besondere Salze wie das *Alaun*, das *Natron* und das *Nitrolsalz*, die im Handwerk besondere Aufgaben haben und vor allem im Cichanebi-Salzsee gefördert werden.

Schwefel: Einer der bekanntesten und meist verwendeten Stoffe in der Alchimie ist der gelbe Schwefel, der sich an der Luft unter Umständen spontan entzünden kann. Er wird in fast allen vulkanischen Gegenden gewonnen, insbesondere am Ehernen Schwert, auf den *Zyklopeninseln* sowie in Brabak und Gratenfels, wo auch der *Schwefelquell* abgefüllt wird, mit Schwefel angereichertes Wasser, das übel riecht, aber heilsame Kräfte haben soll.

GEFÄßE UND GESCHIRR

Traditionell werden in Aventurien fast nur Gefäße als handwerkliche Erzeugnisse in großer Zahl gehandelt; oft, weil sie als spezielle Transportverpackung für andere Güter genutzt werden. Wenn sie in großem Maße gehandelt werden, ist es üblich, Gefäße einfach abzuwiegen, wenn es keine individuellen Kunstwerke sind. Wir führen sie hier unter 'irdenen' Waren auf, obwohl es eigentlich Handwerksüter sind (s.u.), die zudem oft aus Holz bestehen.

Im waldreichen Norden werden einfache *Holzschalen und -teller* in großer Zahl gedrechselt und exportiert. Die Rastulahlgläubigen wiederum beziehen ihr *Novadi-Geschirr* oft versiegelt direkt aus der Khôm, um sicherzustellen, dass kein Ungläubiger es schon einmal benutzt hat.

Die kunstvolle und hochwertige Kusliker Keramik wird im Horasreich oft in Manufacturen erzeugt, dennoch hat sie einen guten Ruf im übrigen Aventurien, zumal sie für ihre Qualität recht preiswert ist. Aus dem Mittelreich stammt viel *Zinn-geschirr*, dessen Material die Weißgießer von den Zwergen beziehen. In Gareth, Rommilys, Perricum, Baburin und Zorgan

BODENSCHÄTZ

Sorte	Herkunft	Hersteller	Preis pro Sack
Kreide	ALB, THO	Bergleute; <i>Gesteinskunde</i>	10 – 20 S
Erdpech	ACH, MHA, MEN, ALA	Bergleute; <i>Gesteinskunde</i>	50 – 100 S
Zwergenkohle	ZWE	Bergleute; <i>Gesteinskunde</i>	50 – 100 S
Salz	ALB, HOR, ZYK, KHO, MHA	Bergleute; <i>Gesteinskunde</i>	150 – 250 S
Schwefel	EHE, ALB, ARA, ZYK, MHA, BRA	Bergleute; <i>Gesteinskunde</i>	1.500 – 2.500 S

GEFÄßE UND GESCHIRR

Holzgefäße	BOR, WEI	Drechsler; <i>Holzbearbeitung</i>	4 – 8 S
Novadi-Töpferei	KHO	Töpfer; <i>Töpfern</i>	4 – 8 S
Kusliker Keramik	HOR, ZYK, MEN	Töpfer; <i>Töpfern</i>	10 – 20 S
Zinn-geschirr	ZWE, GAR, ALB, ALM, evtl. ZYK	Weißgießer; <i>Metallguss</i>	15 – 30 S
Emaillie-Geschirr	GAR, ARA	Geschirrmaler; <i>Alchimie</i>	30 – 50 S
Glaswaren	HOR, MHA, GOR, KHU, ALA	Glasbläser; <i>Glaskunst</i>	50 – 250 S
Porzellan	KHO, THA, MHA, ARA	Töpfer; <i>Töpfern</i>	50 – 250 S
Guldland. Porzellan	Häfen der Westküste	Guldlandfahrer; <i>Töpfern</i>	ab 500 S



versteht man sich auf das Schaffen von *emaillierten Pfannen, Kesseln und Töpfen*, die als wichtige Küchengeräte besser vor Rost geschützt sind.

Das Horasreich, die Städte an Gadang und Mhanadi sowie Al'Anfa exportieren sehr hochwertige Waren aus *Kristallglas*, mit dem sie trotz der gewaltigen Transportkosten dem anders-

wo vor Ort produzierten grünen Waldglas durchaus Konkurrenz machen können. Ebenso ist *Porzellan* aus den Städten und Oasen der Khôm, den Ländern am Mhanadi, Thalusien und Aranian ein begehrtes Exportgut. Noch teurer ist das oft goldleuchtend glasierte oder tiefschwarze Gûldenländische Porzellan von jenseits des westlichen Meeres.

HANDWERKSGÜTER

Nur wenige Handwerkswaren werden in großer Zahl durch Aventurien bewegt – dafür sind die örtlichen Zünfte meist zu stark, die darauf drängen, dass ihre eigenen Erzeugnisse exklusiv gehandelt werden dürfen. Auch wo solche Gebote nicht gelten, müssen von weither importierte Waren oft so viel teurer als einheimische Entsprechungen sein, dass es sich oft einfach für den Großhändler nicht lohnt. Einige nennenswerte Ausnahmen seinen jedoch kurz genannt:

Feinmechaniken (Schlösser, Taschenuhren, Spieluhren etc.) aus dem Horasreich haben einen so guten Ruf und sind oft auch handwerklich so überlegen, dass sie immer einen guten Preis erzielen. Das gleich gilt für **Musikinstrumente**, die von Elfen gefertigt aus den Ländern um die Salamandersteine kommen. Die Nivesen und Firnelven fertigen aus den Hauern des Seetigers **Beinschnitzereien**, die im Süden Höchstpreise erzielen und deshalb oft von norbardischen Händlern durch die Lande transportiert werden. Auch die im Horasreich, in Almada und einigen Metropolen wie Festum und Khunchom gedruckten Bücher erfreuen sich als Handelsware hoher Wertschätzung.

Zu **Waffen und Rüstungen** möchten wir anregen, das **Aventurische Arsenal** zu Rate zu ziehen.



HANDWERKLICHE HILFSMITTEL

Viele Handwerke (aber auch andere Talente) benötigen Werkzeug, Rohstoffe und andere Hilfsmittel, damit man sie überhaupt ausüben kann. Manchmal ist dieser Materialbedarf sehr überschaubar, bei anderen Handwerken aber gibt es extrem viele Dinge, die einem über die ein oder andere kreative Hürde hinweghelfen können. Vom Spieler zu erwarten, er müsse wissen, was alles zum Weben gehört, wäre doch sehr übertrieben. Die im folgenden Text vorgestellten Werkzeugsätze enthalten einfache, aber nützliche Stücke und sind so zusammengestellt, dass sie für die üblichen Anforderungen des Talentgebrauchs die nötigen Instrumente bereitstellen. Die hier vorgestellten Zubehör- und Werkzeugsätze sind bewusst als Alternative zu einer genauen Auflistung aller mitgeführten Gegenstände gedacht, die viele Spieler als zu detailliert empfinden. Statt genau aufzuführen, welche Schreinerwerkzeuge der Held mitführt, nur um im Zweifelsfall zwar Hammer und Zange, aber keinen Hobel und außerdem nicht genügend Nägel dabei zu haben, kann man von unterschiedlich vielfältig sortierten Sammlungen ausgehen, mit denen man mehr oder minder umfassend für die Aufgaben gerüstet ist, denen man mit einer Talentprobe entgegentreten kann.

Daneben gibt es natürlich noch sorgfältiger und umfassender hergerichtete Sätze. Als Beispiel diene die Schneiderkunst: Natürlich kann man mit einer Schere, einer Nähnadel und gutem Zwirn schon durchaus brauchbare Textilien herstellen. Doch mit einer Auswahl an unterschiedlich groben und feinen Näh- und Stopfnadeln, einem Sortiment an Garn, vom starken

Zwirn bis zum feinsten Seidenfaden, und das in jeweils allen Regenbogenfarben, dazu einer Auswahl an Knöpfen, Schnallen und Haken und in diversen Stilen sowie Schneiderkreide für leicht entfernbare Markierungen und einem Maßband auf gutem, formstabilen Leder hat ein Schneider natürlich in viel mehr Situationen ein perfekt zur jeweiligen Aufgabe passendes Zubehör zur Hand und kann daher sein Werkstück viel passender gestalten.

Solcherart hochwertige Zusammenstellungen erleichtern – im Vergleich zur gewöhnlichen Ausstattung – die Talentproben, die mit diesem Gerät durchgeführt werden. **Dabei wirken diese Erleichterungen anderen Erschwernissen entgegen; sie stellen jedoch keine zusätzlichen TaP zur Verfügung**, denn auch mit dem besten Zubehör kann ein Laie keine handwerklichen Meisterleistungen bewirken.

👁 **Hochwertige** Hilfsmittelsätze sind bereits deutlich vielfältiger ausgestattet und kommen mit einer eigenen Tasche, einem Korb oder einem sonst passenden Behälter. Sie erleichtern die Probe um 3 Punkte und kosten das Dreifache des genannten Grundpreises. Es mag gelegentlich vorkommen, dass ein entsprechender Handwerker oder auch ein Krämer einen solchen Satz zum Kauf anbietet, es ist jedoch weit üblicher, dass man ihn sich auf Bestellung zusammenstellen lassen muss.

👁 **Außergewöhnliche Hochwertige** Hilfsmittelsätze sind noch einmal umfassender und enthalten nicht nur viele verschiedene Dinge, sondern auch sehr exquisites Werkzeug und eher rares Verbrauchsmaterial, das nicht so leicht aufzutreiben ist;



sie kommen in einem edlen Koffer, einer verzierten Schatulle oder einem vergleichbaren Behältnis. Sie erleichtern die Probe um 7 Punkte und kosten das Zehnfache. Ein solcher Satz ist normalerweise ausschließlich auf Bestellung zu bekommen.

☞ Üblicherweise gibt es diese Ausrüstungssätze nur für die Verbesserung von Handwerks-Talenten. Wir machen hier jedoch auch einige Vorschläge für den Einsatz solcher 'Sets' für Talente aus anderen Gruppen. In diesen Fällen erzielen die Ausrüstungshilfen jedoch nur Erleichterungen von einem (*hochwertig*) bzw. drei Punkten (*außergewöhnlich hochwertig*). Ob Sie diese umsetzen wollen (speziell *Klettern* könnte problematisch sein), ist ihrer Gruppe überlassen.

Wie gesagt, es ist eben die Definition solcher Zubehörsätze, dass sie die entsprechenden Erleichterungen bringen. So wie ein Spieler nicht alle Tücken der Etikette kennen muss, die der Charakter beherrscht, muss er auch nicht so genau wissen, was alles an Ausrüstung zu einem vielleicht irdisch gar nicht (mehr) existierenden Handwerk gehört. Lassen Sie also am besten allen Beteiligten etwas Raum, ohne näher festzulegen, "wie viel Spann von dem korallenroten Seidenfaden der Stärke Drei" noch da sind – bei DSA wird ja auch nicht der Verbrauch an Schuhsohlenleder pro marschierter Meile bestimmt. Sollte es einmal als angemessen erscheinen, dass ein Charakter die Verbrauchsgüter seines Zubehörsatzes erneuert, dann kann man der Einfachheit halber davon ausgehen, dass das komplette Nachfüllen die Hälfte des Gesamtpreises kostet.

Die Anschaffung der beschriebenen Hilfsmittelsätze sollte nicht zu schwierig sein, doch kann man die für ein bestimmtes Handwerk gedachte Ausstattung gewiss nicht beim Krämer kaufen. Man braucht einen etwas besseren Kontakt zu der entsprechenden Zunft und eine gute Erklärung, warum man die charakteristischen Werkzeuge erwerben will. Die hochwertigen und erst recht die außergewöhnlich hochwertigen Sätze sind Besitztümer, von denen auch der gewöhnliche Handwerksgehilfe und sogar Jungmeister nur träumen kann, und sie bieten sich als Geschenk nach einem Abenteuer an, in denen der Zunft etwas Gutes getan wurde. Daneben muss der gesunde Menschenverstand entscheiden, ob eine Zunft etwa bestimmte nützliche Kleidungsstücke überhaupt für einen Ork oder Achaz schneiden würde, um ein Beispiel zu nennen.

Betont sei auch, dass diese Liste nicht sämtliche denkbaren Hilfsmittel aufführt, die einem beim Talentgebrauch vielleicht helfen können, sondern nur die einigermaßen üblichen. Vielleicht mag es für manche Fluggeräte sinnvoll sein, sich mit einem Lederriemen festzuschallen, doch ganz sicher bietet kein Händler Aventuriens vorgefertigte Besen-Sicherheitsgurte in verschiedenen Ausführungen für die modebewusste Tochter Satuarias an. In anderen Fällen sind vollständige Ausrüstungen auch schlicht erforderlich, um überhaupt eine (unmodifizierte) Probe ablegen zu dürfen. Ob z.B. hochwertige Ausrüstung beim Reiten überhaupt einen Vorteil bringt, liegt in der Hand des Meisters.

Außerdem gibt es auch gerade beim Handwerk einige Fälle, wo ein Handwerker zwar seine persönlichen Werkzeuge und Zubehörsätze besitzen mag, aber dennoch die stationäre Ausstattung in einer Meisterwerkstatt benötigt. Als Beispiel diene

das Töpferhandwerk: Eine Wandergesellin besitzt vielleicht schon eine Rolltasche mit verschiedenen Klingen, Spachteln und weiteren Hilfsmitteln, um Verzierungen anzubringen, dazu vielleicht verschiedene Einbrennfarben und Lacke sowie Pinsel und Stempel, um den Rohling vor dem Brennen noch zu verschönern; Dinge, mit denen sie vertraut ist und die sie zu jeder neuen Arbeitsstätte mitnimmt. Dennoch kann sie ohne eine Werkstatt mit Töpferscheibe und Brennofen nicht viel damit anfangen. In solchen Fällen haben wir darauf verzichtet, diese Werkzeugsätze vorzustellen, laden aber alle Spielrunden ein, bei Interesse diese Lücken in Anlehnung an die hier vorgestellten 'Werkzeugkästen' zu schließen.

GEWICHT UND PREISE

Da es sich um ein bewusst eher abstraktes System handelt, schlagen wir folgende Vorgehensweise vor: Sie finden zu den einzelnen Sätzen meist eine Angabe für den Standard-Satz, der keine Boni mit sich bringt. **Wenn keine weiteren Zeilen dabei stehen, wiegt der hochwertige Satz das Anderthalbfache und kostet das Dreifache; der außergewöhnlich hochwertige wiegt das Doppelte und kostet das Zehnfache.** Andererseits sind bei manchen Talenten keine Angaben zu einem Standard-Satz gemacht worden, weil eben keine Ausrüstung als Voraussetzung für die Talentanwendung existiert.

GAUKLEIEN

Für einen Gaukler besteht sein Handwerk nicht alleine in seinem Können, sondern auch in der richtigen Auswahl seiner Hilfsmittel:

Ein **Bauchredner** benötigt zumindest eine einfache Puppe mit beweglichem Mund und für sich selber ein Kostüm. Die *hochwertige* Puppe hat vielleicht zusätzlich bewegliche Augen und der Anzug für den Künstler ist die große Variante des Puppenkostüms. Bei der *außergewöhnlich hochwertigen* Puppe sind Gliedmaßen und Gelenke mit einer Lederhaut bedeckt, damit sie lebensechter wirkt, und das Gesicht ist oftmals nach einer bekannten Persönlichkeit oder dem Gaukler selbst modelliert.

Der **Feuerkünstler** hat als Basis brennbare Flüssigkeit, Feuerstein, Stahl und Zunder nötig. Wenn er nicht nur Feuer spucken will, sondern auch die Flamme auf seiner Hand umhertragen möchte, findet er in der *hochwertigen* Ausführung feuerfeste Handschuhe, und die *außergewöhnlich hochwertige* Ausführung enthält zusätzlich anzündbare Reifen und ein feuerfestes Iryanlederwams mit Haube sowie eine Brandsalbe.

Einen mit kleinen Bohnensäckchen arbeitenden **Jongleur** hat selbst der letzte Bauer schon ein Dutzend Mal erblickt, daher ist der Einsatz von außergewöhnlich hochwertigen Hilfsmitteln der Schlüssel zu den Beuteln der Zuschauer, so enthält das *hochwertige* Sortiment zusätzlich Messer und Wurfkeulen, während wahre Künstler als *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung perfekt ausgewogene Messer, brennbare Keulen und Kristallkugeln enthält. Der **Possenreißer** braucht bunte Schminke. Das *hochwertige* Sortiment hat zusätzliche Masken, Haarteile und falsche Nasen sowie lächerliche Kleidungsstücke, während ein *außergewöhn-*





lich hochwertiges gar einen Zerrspiegel, besondere Musikinstrumente und Plättchen umfasst, um die Stimmhöhe zu variieren. Der **Taschenspieler** benötigt außer seinen geschickten Fingern vor allem Gegenstände, die er nach Belieben aus dem Nichts herbeizaubern kann. Anfangs sind es vielleicht Münzen und beinerne Würfel. Die *hochwertige* Ausrüstung hat vielleicht Jacken, Hosen und Gürtel mit Geheimfächern, während die *außergewöhnlich hochwertige* Variante weitere Tricktruhen, Trickspiegel und vielleicht Trickzauberstäbe enthält.

Bauchrednerausrüstung	100 Unzen	8 S
Feuerkünstlernausrüstung	25 Unzen	5 S
Jongleurausrüstung	25 Unzen	3 S
Possenreißerausrüstung	5 Unzen	6 S
Taschenspielernausrüstung	15 Unzen	5 S

KLETTERN

Die 'Grundausrüstung' des Kletterers besteht aus seinen eigenen Händen und Füßen. Die *hochwertige* Ausstattung enthält ein Seil von mindestens 20 Schritt, einen Hammer, unterschiedliche Kletterhaken für verschiedene Untergrundarten, verschiedene Schlaufen und Ösen sowie Kreidepulver gegen schweißnasse Hände. Die *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung umfasst weitere Werkzeuge, Wurfhaken an passenden Seilen, angepasste Leibgurte, besonderes Schuhwerk mit auswechselbaren Kletterdornen, Seidenseile und mehr. Bitte beachten Sie, dass Klettern mit Ausrüstung deutlich länger dauert als Freiklettern.



Kletterausrüstung		
hochwertig	200 Unzen	80 S
außergew. hochwertig	350 Unzen	250 S

SICH VERSTECKEN

Sobald irgend ein ausreichend großes Sichhindernis vorhanden ist, kann man sich praktisch überall verstecken, dazu benötigt man keine besonderen Hilfsmittel. Eine *hochwertige* Tarnausrüstung enthält jedoch als Erleichterung verschiedene dünne, aber undurchsichtige Tücher, um sich zu bedecken, und zur Umgebung passende Schminke, um freie Körperstellen zu bedecken: verschiedene Naturfarben für unterschiedliche Formen der Wildnis, dunkle Rußschminke für schattenreiche Gassen und Hinterhöfe. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung bietet zusätzlich eine unauffällige Tasche mit verschiedenen Fläschchen: ein Elixier aus Moschus, um den eigenen Körpergeruch zu überdecken, Pfeffersaft und Katzenurin, um Spürhunde abzulenken, Tarnnetze und Behälter, um auch die übliche Ausrüstung entsprechend zu tarnen. Diese Hilfsmittel, um sich erfolgreicher verbergen zu können, sind immer für eine bestimmte Umgebung optimiert. So erfordert es eine andere Art von Tarnkleidung, um sich erfolgreich im Wald zu verstecken, als in der Stadt, doch auf freiem Feld ist es auch mit der besten Ausrüstung nicht möglich, sich ohne Magie zu verbergen.

Tarnausrüstung		
hochwertig	60 Unzen	40 S pro Geländeart
agw. hochwertig	80 Unzen	100 S+ pro Geländeart

SKIFAHREN

Neben den einfachen, teilweise kuden, geölten Brettern, die man sich einfach mit Lederriemen unter die Schuhe bindet, gibt es für den, der komfortabel auf Schnee vorwärts kommen will, besonders aufwendig gefertigte Sonderausführungen. *Hochwertige* Skier sind auf die Größe des Benutzers angepasst und haben feste Bindungen, dazu passende Stöcke und auch Schuhe. *Außergewöhnlich hochwertige* Skier sind für den Benutzer besonders angefertigt, sie sind genau auf sein Gewicht zugeschnitten, aus bestem Holz, flexibel und doch fast unzerbrechlich, ihre Lauffläche ist mit einem besonderen Lack behandelt, damit sie besonders müheloses Gleiten erlauben. Auch die Schuhe sind so angefertigt, dass sie weich und warm sind, ohne zu drücken.

Skier	80 Unzen	20 S
hochwertig	120 Unzen	60 S
außergew. hochwertig	120 Unzen	ab 200 S

TASCHENDIEBSTAHL

Wer keine geschmeidigen Finger und schnellen Reflexe hat, wird vermutlich keinerlei große Karriere als Taschendieb erlangen. Daher sind auch hierfür keine weiteren Hilfsmittel unmittelbar vonnöten. Als Unterstützung mag auch hier besonders leise Kleidung helfen. Ein hochwertiger Hilfsmittelsatz wäre ein besonderer Ledergürtel, eine Jacke mit zahlreichen Taschen, auch im Ärmel, um Diebesgut blitzschnell verschwinden zu lassen sowie diverse kleine hakenförmige Rasierklingen, um Beutelschnüre und Tragriemen blitzschnell abzuschneiden oder Beutel aufzuschlitzen. *Außergewöhnlich hochwertige* Hilfsmittel enthalten zusätzlich Schuhe mit weichen Ledersohlen, weiche Handschuhe, weitere Tricktaschen und Messer, die sich wie ein Fingerhut tragen lassen.

Diebstahlhilfen		
hochwertig	60 Unzen	150 S
außergew. hochwertig	120 Unzen	600 S

FALSCHSPIEL

Dem Glück im Spiel auf die Sprünge zu helfen, ist vermutlich so alt wie das Glücksspiel selbst, das den Menschen von Phex beigebracht wurde. Es gibt in ganz Aventurien vermutlich kein Glücksspiel, bei dem nicht Betrügereien praktiziert oder wenigstens versucht wurden. Doch neben geschickten Fingern benötigt man dafür oft auch spezielles Handwerkszeug. Die Methoden sind ausgesprochen vielfältig, raffiniert und teilweise mechanisch aufwendig. Eine weit verbreitete Praxis ist die Verwendung von mit Blei beschwerten Würfeln. Dabei ist es sinnvoll, Trickwürfel zu verwenden, bei denen nicht bei jedem



Wurf die gleiche Zahl auftaucht: Der geübte Falschspieler hat vielmehr einen Satz Würfel, die auf unterschiedliche Zahlen gewichtet sind und die er mit geschickten Fingern auszutauschen versteht, um keinen Verdacht zu wecken. Einfache Holzwürfel sind meistens an einer Seite leicht angebohrt, zum meist in der Holzmaserung getarnt. Teilweise sind auch die gebohrten Löcher unterschiedlich tief.

Das Falschspiel mit Karten kennt viele unterschiedliche Tricks: Zum einen das Verwenden speziell gezinkter Karten, deren Markierungen oftmals mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen sind. Dabei wird der Falschspieler in der Regel versuchen, das vollständige Kartenspiel auszutauschen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, Karten von einer bestimmten Wertigkeit im Ärmel oder unter dem Tisch zu verbergen und im geeigneten Augenblick hervorzuziehen. Eine aufwendigere Methode besteht darin, geschickt einen Spiegel oder Komplizen hinter seinen Mitspielern zu platzieren, um rechtzeitig einen Überblick über die Karten der anderen zu erlangen. Einfache Spielkarten haben leichte Schnitte oder Knicke. In vielen Städten Aventuriens ist der Handel mit Trickwürfeln oder gezinkten Karten verboten. Mancherorts ist es jedoch möglich, entsprechende Hilfsmittel im Phextempel zu erwerben. Da gerade billige Holzwürfel von jeher im Verdacht stehen, gezinkt zu sein, empfiehlt es sich daher, eine bessere Ausstattung zu wählen, die je nach Preis zunehmend unauffälliger und doch eindeutig markiert ist.

Satz gezinkte Karten	10 Unzen*	10 S
3 beschwerte Würfel	1 Unze*	5 S
*) keine Gewichtszunahme bei besserer Verarbeitung		

SCHAUSPIELEREI

In der Schauspielerei sind alle Ausstattungen darauf optimiert, die Bühnenpräsenz zu unterstützen, und nicht, jemanden zu täuschen. Eine Grundausrüstung enthält mindestens ein Kostüm, ein einfaches Schminkkästchen, Puder, eine Perücke und einen Spiegel. *Hochwertige* Hilfsmittel sind Kostümteile für verschiedene Rollen, die meisten kreativ wendbar und kombinierbar, mehrere Haarteile, Bärte, weitere Schminke für dramatische Rollen, hölzerne Masken, unterschiedlichste Mode-Schmuckstücke. Oft schlüpft man in die Rolle des Ritters nur durch einen umgelegten Schwertgurt, in die eines Perainegeweihten durch die grün-weiße Schärpe oder ein Skapulier, das gewendet auch gleich für den Ordensmagier taugt. *Außergewöhnlich hochwertige* Hilfsmittel haben zusätzlich Kostüme für unterschiedliche Geschlechter, Echthaarperücken und Bärte, seidene Masken, umfangreiche Schminke für alle Hautfarben und sogar stilisierte Tier- und Monstermaskeraden, mit denen man gut den 'Bösen Wolf' oder den 'Wilden Ork' geben kann, die jedoch nicht geeignet sind, sich überzeugend als ein entsprechendes Geschöpf zu verkleiden – denn in der aventurischen Schauspielerei sind die typischen Merkmale aller Kostüme so übertrieben, dass man auch in der hintersten Reihe erkennt, wer dargestellt wird.

Schauspielausstattung	120 Unzen	50 S
-----------------------	-----------	------

SICH VERKLEIDEN

Die Kunst, glaubwürdig als jemand anderes zu erscheinen, erfordert unterschiedlichste Hilfsmittel. Will man einfach nicht erkannt werden oder erreichen, dass Augenzeugen durch auffällige Merkmale getäuscht werden, die man schnell ablegen kann, genügen einige Kleidungsstücke und eventuell eine Perücke und etwas Schminke. *Hochwertige* Verkleidungen helfen beim Spielen einer bestimmten Rolle, sozusagen einem zweiten Ich, mittels der der Rolle entsprechenden Kleidung und eventuell guter, diskreter Schminke. *Außergewöhnlich hochwertige* Hilfsmittel haben zusätzlich ein weiteres, entweder vornehmeres oder weit einfacheres Kostüm und eine große Auswahl an Verkleidungszubehör wie falsche Zähne, weitere Haarteile und Bärte, Mastix als Klebemittel, vielleicht falsche Körperteile, wie Buckel, Holzbeine oder Hakenhände, dazu wasserfeste Schminke und Puder, um die entsprechenden Hautfarben darzustellen.

Verkleidung	150 Unzen	50 S
-------------	-----------	------

FALLENSTELLEN

Dies kann dem professionellen Erwerb von Handelsware oder aber einfach der Verproviantierung dienen. Es ist zwar zeitaufwendig, mit Fallen zu jagen, aber richtig ausgelegt kann man eine erhebliche Ausbeute an Wild fast ohne Kosten erlangen. Manchmal ist es auch sinnvoll, Fallgruben anzulegen, um unerwünschte Besucher fernzuhalten.

Neben Fallgruben ist vermutlich die einfache Fußangel die gebräuchlichste Falle, ein offener Bügel mit scharfen Dornen und einem Auslöser, der zuschnappt, sobald etwas die Falle berührt. Weitere Arten von Fallen sind ausgelegte Fallstricke, die bei Berührung entweder ein Netz oder ähnliches auf das Opfer werfen oder aber es umschlingen und durch in die Höhe reißen festsetzen. Der Fallensteller benötigt eine Grundausstattung an Schnappfallen und Schlingen sowie eine leichte Schaufel, um Fallen mit Erde zu verbergen oder eine Grube auszuheben; dazu ein Messer und je nachdem, was er jagen will, etwas um die Beute anzulocken. *Hochwertige* Hilfsmittel haben eine Auswahl an Fallen in verschiedenen Größen und dazu Tarnnetze. Zu einem *außergewöhnlich hochwertigen* Hilfsmittelsatz gehören noch Duftstoffe sowie eine Auswahl an Messern, um die Beute zu zerlegen.

Bei der Fallenjagd zur Ernährung kann der Bonus auf die übrig behaltene Talentpunkte angerechnet werden, die anfallen, wie viele Rationen erbeutet wurden.

Fallen- und Schlingensatz	100 Unzen	12 S
---------------------------	-----------	------





ΦΙΣΧΕΡ/ΑΓΓΕΛΗ

Beim Fischfang gibt es drei grundlegende Arten von Werkzeugen: Mit dem Dreizack spießt man küsten- und ufernah Fisch auf dem Meeres- und Flussboden auf, mit dem Netz fängt man sie in großer Zahl ein und beim Angeln wartet man, dass ein Fisch den Köder bemerkt und anbeißt. Alle drei Hilfsmittel gibt es in *hochwertiger* und *außergewöhnlich hochwertiger* Form – zum Beispiel eine zunehmend raffinierte Angelrute mit einer abrollbaren Schnur, Ersatzschnur in verschiedenen Stärken, verschiedenen Haken und für unterschiedliche Fische gedachte haltbare Köder.

Angelrute	20 Unzen	1 S
Kleines Fischernetz	40 Unzen	10 S
Dreizack	90 Unzen	50 S

ΟΡΙΕΝΤΙΕΡΟΥ

An Land und auf See gibt es häufig Situationen, wo es wichtig ist, sich zu orientieren. Ein einfacher Südweiser wird sowohl an Land als auch auf See benötigt. Auf See ist ein Hylailer Dreikreuz nahezu so unverzichtbar wie ein Quadrant. Die *hochwertigen* Hilfsmittel haben einen Südweiser im wasserdichten Gehäuse und ein Astrolabium, dazu einen Abakus für Berechnungen sowie Himmels-, Land- und Seekarten. Die *außergewöhnlich hochwertige* Version ist primär noch besser, präziser und dauerhafter.

Navigationsinstrumente	60 Unzen	50 S
hochwertig	250 Unzen	500 S
außergew. hochwertig	300 Unzen	ab 1.000 S

ΒΙΛΔΝΙΣΛΕΒΕΗ

Das angenehme Leben in der Wildnis erfordert eine Reihe von Hilfsmitteln. Dabei gibt es einen deutlichen Unterschied zwischen den Dingen, die zwingend notwendig sind, und jenen, die der Sicherheit, aber auch der Bequemlichkeit des Benutzers dienen. Eine einfache Ausrüstung für die Wildnis enthält einen Wassersack, einen Brotbeutel, Feuerstein, Stahl und Zunder sowie eine einfache Decke, vielleicht noch eine Hängematte. Ein *hochwertiger* Hilfsmittelsatz enthält eine bessere Decke oder einen Schlafsack, eine wasserfestere Zeltplane, Zeltstangen, Befestigungsleinen, Heringe und dazu einfache Beleuchtung. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Wildnisausrüstung enthält einen mit Fell gefütterten Schlafsack, einen Zeltboden, eine hochwertige Zeltplane, oftmals für mehrere Personen, und eine Grundausrüstung an Kochutensilien.

Wildnisausrüstung	300 Unzen	25 S
-------------------	-----------	------

ΑΝΑΤΟΜΙΕ

Das Wissen um den Körper und seine Innereien geht oftmals mit der Berufung des Medicus einher, doch auch manche Magier und andere Gelehrte haben oft ein Interesse am Körperbau zweibeiniger Spezies. Um jemanden oder etwas zu sezieren, benötigt man eine Auswahl an Skalpellen, Haken, Schälchen und eine Vorstellung von der ungefähren körperlichen Beschaffenheit des Opfers. Dazu sind Modelle, anatomische Zeichnungen und Präparate durchaus hilfreich. Ein *hochwertiges* Hilfsmittelsortiment enthält weitere Sonden, Spreizer, Spalter, eine Auswahl an silbernen Skalpellen sowie eine größere Varietät an Zeichnungen und Anschauungsmaterial. Ein *außergewöhnlich hochwertiges* Hilfsmittelsortiment enthält zwergische Skalpelle und weiteres Besteck und Fläschchen mit Spiritus, um Proben aufzunehmen.

Anatomiewerkzeuge	60 Unzen	100 S
-------------------	----------	-------

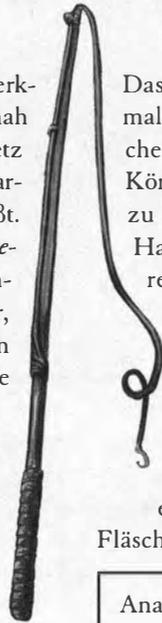
ΒΑΥΚΟΥΠΣΤ / ΜΕΧΑΝΙΚΗ

Das Wissen um die Errichtung von Gebäuden ist nach Ansicht vieler eine Spezialität der Zwerge. Insbesondere im Bereich von Minenbau, dem Graben unterirdischer Stollen und Gänge, aber auch Brunnen findet man wahre Meister unter ihnen. Für diese Art der Baukunst ist ein profundes Wissen über die Statik von Kavernen nötig. Zur Berechnung benötigt der Kundige einen Abakus, Kohlestifte, Papier, Zirkel, Winkelmaß und Lineal sowie eine Lupe. Ein *hochwertiges* Architektenwerkzeug hat einen besseren Abakus, Zirkel und Lineal sind häufig vergoldet, es gibt eine ganze Auswahl an Utensilien zum Schreiben und Zeichnen und oftmals enthält er auch Skizzen bestimmter Bauelemente. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung besteht zumeist vollständig aus zwergischen Gerätschaften und Berechnungstabellen zur Belastbarkeit bestimmter Konstruktionen, namentlich dem *Handbuch der Konstrukteure*. Für die theoretische Kunst der Mechanik gelten ähnliche Aussagen. Hier enthält der Satz *außergewöhnlich hochwertiger* Werkzeuge häufig auch einen kleinen Konstruktionsbaukasten.

Bau- oder Mechanikermeisterwerkzeuge	20 Unzen	100 S
---	----------	-------

ΓΕΣΤΕΙΝΣΚΟΥΠΔΕ

Diese sehr praktische Wissenschaft befasst sich mit dem Erkennen verschiedener Gesteinsarten – von guten Baumaterialien über metallhaltige Erze bis zu Schmuck- und Edelsteinen. Dazu kommt eine grundsätzliche Kenntnis der Materialeigenschaften verschiedenster Manifestationen des Elementes Erz. Grundsätzlich kann man dieses Talent auch ohne Hilfsmittel nur durch Beobachtungsgabe und Erinnerungsvermögen praktizieren. Eine *hochwertige* Ausstattung umfasst jedoch kleine Hämmerchen zum Zerschlagen und Pulverisieren der





Gesteinsproben, eine Feinwaage, einige Säuren, um ihre Reaktion zu prüfen, einen kleinen Brenner, um ihre Farbe in der Flamme zu beobachten, und verschiedene Mineralien, mit denen sich die relative Härte und Ritzbarkeit eines Gesteinsstücks bestimmen lässt. *Außergewöhnlich hochwertige* Prüfkästen sind einfach noch einmal umfassender sortiert.

Gesteinsprüfausrüstung		
hochwertig	120 Unzen	300 S
außergew. hochwertig	160 Unzen	ab 1000 S

MAGIEKUNDE

Für dieses Talent gibt es nicht viele nützlich Hilfsmittel, wenn auch ein gutes Zeichengerätesortiment beim graphischen Erfassen einer Thesis nützlich sein mag. Auch sei auf den Absud des Weißgelben Lotos (ZBA 247) verwiesen, der zum Preis von 125 S pro Anwendung für eine halbe bis ganze Stunde dem nichtmagischen Anwender die astrale Wahrnehmung schenkt.

PFLANZENKUNDE

Das Wissen um die Wirkung der Gewächse Aventuriens ist bei vielen Gelehrten, Waldläufern und Kräutersammlern verbreitet. So verwundert es nicht weiter, dass es zahlreiche Hilfsmittel gibt, um diese Beschäftigung auszuüben. Eine Grundausrüstung zur Bestimmung und Verarbeitung enthält kleine Messer, Pinzette, Mörser und Stößel, Tiegel und Döschen zum Transport der Proben und fertigen Salben und Pasten sowie Fläschchen mit Alkohol und einfachen Ölen. Eine *hochwertige* Ausrüstung enthält weitere Werkzeuge wie Scheren und Messer in guter Ausführung, eine Lupe, eine Reihe von Spateln, Mörser und Stößel aus Porzellan statt Holz, Flaschen und Tiegel aus Metall sowie einen kleinen Brenner, außerdem eine Reihe von Phiolen. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung umfasst unterschiedliche Mörser aus Silber oder Kristall, Tiegelchen und Fläschchen sowie Döschen aus Edelmetall mit unterschiedlichen Gravuren.

Proben- und Pastensatz	100 Unzen	60 S
------------------------	-----------	------

RECHNEN

Rechnen gehört zu den elementarsten Fähigkeiten, die ein intelligentes Lebewesen beherrschen sollte. Die Kunst der Addition und Subtraktion, erst recht aber der Multiplikation und Division und ist aber nicht immer leicht, wenn es um größere Werte oder lange Zahlenkolonnen geht. Daher ist es hilfreich, einen *hochwertigen* Satz Rechenwerkzeuge in Form eines einfachen Abakus', Lineal, Zirkel, Schreibzeug und Papier zur Verfügung zu haben. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausführung enthält ein zusätzliches Winkelmaß, einen festen rechten Winkel und eine Ausgabe der *Kusliker Winkelmaßtafeln*.

Rechenausrüstung		
hochwertig	100 Unzen	100 S
außergew. hochwertig	250 Unzen	300 S

SCHREIBEN

Um etwas aufzuschreiben, benötigt man zumindest einen einfachen Kohlestift und Papier, eine Schiefertafel und Kreide, eine Wachstafel und Stylus oder Griffel, oder Feder und Tusche. Eine *hochwertige* Schreibausrüstung hat unterschiedlichste Utensilien zum Schreiben und Notieren, dazu ein Sortiment verschiedenster Papiere vom einfachsten Holzpapier bis hin zu hochwertigem Pergament, Tinten in verschiedenen Farben, ein Federmesser, einen Löschbims zum Radieren und Sand zum Ablöschen der feuchten Tinte. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Schreibausstattung beinhaltet oft Schriftrollen und Behältnisse mit eigenen Initialen, Siegelwachs samt persönlicher Siegel und Kordel, oft auch in Leder gebundene Tage- und Reisebücher.

Schreibausstattung		
hochwertig	30 Unzen	30 S
außergew. hochwertig	40 Unzen	ab 100 S



STERNKUNDE

Um die Himmelsgestirne zu beobachten, reicht für einen groben Überblick das bloße Auge. Wenn man hingegen mehr und Genaueres über die Gestirne feststellen will, sind optische Hilfsmittel und Winkelmessgeräte sehr nützlich. Die *hochwertige* Ausstattung enthält ein einfaches Fernrohr, um nähere Einzelheiten zu erkennen, und zusätzlich ein Hylailer Kreuz und einen Quadranten, um die genaue Position der Gestirne zu bestimmen. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung enthält diese Geräte in besonders exzellenter und präziser Anfertigung. Beide Sätze enthalten natürlich auch Notizpapier, um die Beobachtungen schriftlich niederzulegen und schnelle Berechnungen auszuführen.

Ebenfalls nützlich, aber nicht als Teil einer Ausrüstung aufzufassen, ist das eher stationäre Orbitorium (das drehbar die verschiedenen Sternbilder und Planeten in ihrem Weg um die Deregugel zeigt) mit einem Gewicht von zehn Stein und mehr.

Sternkunde-Ausrüstung		
hochwertig	250 Unzen	800 S
außergew. hochwertig	300 Unzen	ab 2.000 S



ABRICHTEN

Um einem Tier neue Fähigkeiten beizubringen, gibt es diverse Hilfsmittel, die aber immer einer der grundlegenden Spezialisierungen nach Tiergattung angepasst sein müssen. Auch besteht oft die Möglichkeit, durch die Verabreichung von besonderen Leckerbissen das Vertrauen des Tieres zu gewinnen:

Zureiter benutzen als klassische Hilfsmittel Zügel und Führungshalfter, oft auch Reitgerate, Peitsche und Sporen, oft aber auch Zuckerbrocken, Süßmoos und andere Leckerereien zur Belohnung.

Hundeführer verwenden Halsband, Leine und Maulkorb und häufig noch eine Signalpfeife als übliche Grundausrüstung. Dörrfleisch, Markbrocken und andere Knabbereien, aber auch Kauspielzeug aus Hartleder dienen der Belohnung.

Falkner benötigen auf alle Fälle einen Handschuh, eine Falkenmaske, Pfeifen, Federspiele und Bälge und einen Käfig, um das Tier beim Transport einzusperren.

Dompteure kennen neben Peitschen und Wippen noch allerlei Hilfsmittel, um Tieren bestimmte Tricks beizubringen.

Echsenbändiger gebrauchen wieder ein ganz eigenes Handwerkzeug, das als einziges auch mit kleinen Flammen und anderen Wärmequellen arbeitet, teils als Ansporn, teils als Belohnung.

Da das Abrichten sehr stark von den Qualitäten des Zureiters/Dompteurs abhängt, gibt es keine 'Werkzeuge', die als *außergewöhnlich hochwertig* im Sinne der Regeln gelten.

Zureit-Ausrüstung	100 Unzen	12 S
Hundeführer-Ausrüstung	80 Unzen	12S
Falkner-Ausrüstung	80 Unzen	20 S
Dompteur-Ausrüstung	120 Unzen	40 S
Echsenbändiger-Ausrüstung	100 Unzen	50 S

ACKERBAU

Um das Land zu bestellen, benötigt man eine Grundausrüstung an Werkzeugen, vor allem aber erst einmal Land. Eine noch so gute Ansammlung von Spaten, Schaufeln, Hacken, Sensen, Sichel oder Dreschflegeln nützt dem Abenteurer wenig, da es ihm in der Regel an der absoluten Sesshaftigkeit mangelt.

ALCHIMIE

Der Alchimist benötigt eine Reihe von Dingen, um sein Handwerk auszuüben: Schon die Grundausrüstung, um Substanzen zu *analysieren*, statt neue herzustellen, umfasst eine Vielzahl von Phiolen, Tontiegeln, Salbendöschen, Spateln, eine Lupe, einen Brenner, Kolben und Destillate, Pinzetten, einfache Wachsbaumwollhandschuhe sowie Schreibzeug. Der *hochwertige* Alchimistenkoffer ist besonders gepolstert und hat eine größere Auswahl an Destillaten, die Phiolen sind nicht mit Korken, sondern mit eingeschliffenen Glasstopfen verschlossen, die Tiegel sind aus feinstem Porzellan. Oftmals sind auch

bestimmte Augengläser und kleine Zangen enthalten. Der *außergewöhnlich hochwertige* Alchimistenkoffer besticht durch die Feinheit der Instrumente, die häufig von Brillanzwergen gefertigt wurden: die Döschen und Phiolen bestehen aus Silber, häufig ist auch ein kristallenes Brennglas enthalten. Ein alchimistisches Labor zur Herstellung von Tränken, Elixieren o.ä. ist nicht transportabel.

Alchimistischer Analyse-Koffer	200 Unzen	500 S
--------------------------------	-----------	-------

BERGBAU

Beim Bergbau benötigt man auf jeden Fall eine Spitzhacke oder einen Vorschlaghammer und Meißel. Die Gerätschaften unterscheiden sich vor allen Dingen in der Qualität. So ist *hochwertiges* oder *außergewöhnlich hochwertiges* Werkzeug fast immer zwergischer Machart. Selbstverständlich kann nur an Lagerstätten Erz oder Edelmetalle abgebaut werden, das Talent erlaubt aber auch das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten und deren Erweiterung, ohne übermäßige Risiken einzugehen. Genau wie beim

Ackerbau ist das Werkzeug bei kurzfristigen Talentproben größtenteils irrelevant.

BOGENBAU

Bögen bestehen üblicherweise aus Holz, Horn und Tiersehnen, ihre Herstellung vereint die Holz- und Lederbearbeitung; bei Armbrüsten kommt noch Metallbearbeitung bis hin zur Feinmechanik dazu. Um Bögen und Armbrüste aus Rohmaterialien neu anzufertigen, ist in aller Regel eine Werkstatt nötig. Die für den Einsatz im Feld verfügbaren Werkzeugsätze richten sich eher auf das Erneuern von Sehnen und andere Reparaturen sowie das Anfertigen neuer Pfeile und Bolzen. Auch dafür benötigt der Bogenbauer neben guten Zugmessern auch Töpfe mit Knochenleim, Bogensehnen und verschiedene Pfeilspitzen und Befiederung. *Hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung enthalten diese Werkzeuge in noch besserer Qualität und eine größere Auswahl an Pfeilspitzen (auch besondere Spezialtypen wie Seilschneider und Brandkorbpfeile) und Federn. Eine Ausrüstung für Armbrustbauer enthält zusätzlich noch Feilen und Zangen, Hämmerchen und Nägel für Reparaturen am Mechanismus.

Bogenbauerwerkzeug	40 Unzen	20 S
Armbrusterwerkzeug	80 Unzen	40 S

FAHRZEUG LENKEN

Dieses Talent umfasst neben dem Fahren selbst auch das An-, Aus- und Umschirren der Zugtiere, die Improvisation eines Fahrgeschirrs, das Wissen um die korrekte Lastverteilung und die Einschätzung von Zugtieren. 'Hilfsmittel' wie Ersatzräder und -achsen oder Deichseln zählen dabei natürlich nicht zum Werkzeug. Wohl aber umfasst Fuhrmannswerkzeug einiges grundlegendes Werkzeug zum Zurichten von Holz und Grobleder; Hammer und Holznägel, Teer und Werg zum Dichten,



Wagenschmiere und Deichselfett sowie grobes Garn und eine Ahle zum Flickern von Wagenplanen. Sprich: Der Werkzeugersatz hilft nicht beim eigentlichen Fahren, sehr wohl aber beim Reparieren einer beschädigten Kutsche.

Fuhrmannswerkzeug	120 Unzen	20 S
-------------------	-----------	------

FEЙПМЕЧАПІК

Dieses Talent befasst sich mit der Herstellung feinsten Gegenstände aus Metall, wie mechanische Uhrwerke, Schlösser und Siegelstöcke, Trickwaffen und Fallen sowie der Gold- und Silberschmiedekunst und dem Gravieren.

Für die unterschiedlichsten Aufgaben benötigt man unterschiedliche Werkzeuge.

Nur die Grundausrüstung ist allgemein für alle Aufgaben brauchbar: Sie umfasst kleine Zangen und Pinzetten, zierliche Hämmerchen und Feilen, eine Lupe und einen Miniamboss mit Klammern, die als weitere Hände dienen können.

Alle *hochwertigen* und *außergewöhnlich hochwertigen* Ausrüstungen sind besser mit Werkzeug und weiterem Zubehör in herausragender Qualität ausgestattet, aber meist auf eine der Spezialisierungen des Talentbesitzer ausgerichtet:

Gold- und Silberschmiede-Werkzeug umfasst oft zusätzlich Gold und Silberdraht, eine Auswahl Glas- und Halbedelsteine sowie einen tragbaren Brenner mit kleiner Flamme.

Für *Uhrmacher* sind kleine Federn, winzige Zahnräder, haarfeine Drähte und kleine geschliffene Gläser enthalten.

Der *Graveur* findet vorbereitete Kupfer- und Messingplatten, Gravierstifte, Ritzfedern und feinen Skalpelle; dazu diverse alchemistische Tinkturen für unterschiedlichste Farbzünge.

Der *Schlosser* benötigt kleine Hämmer und Zangen, kleine Hebel und Bolzen sowie Befestigungsmaterial und passende Schlüssel.

Der *Siegelmacher* benötigt Fräsklingen, Schnitzmesser, Abgusswachs, Metallplatten und Holz- oder Mammutongriffe und zusätzlich diverse alchemistische Tinkturen.

Für die Erschaffung von *Trickwaffen und Fallen* (auf der Basis winziger Armbrustmechaniken) benötigt man feine Drähte, Hebel, Zahnräder, Sperrhaken und Zugmechanismen.

Goldschmiedewerkzeug	40 Unzen	120 S
----------------------	----------	-------

FEUERSTEINBEARBEITUNG

Um aus Feuersteinen oder Obsidian gute Klingen herauszuarbeiten, sind verschiedene, aber simple Schlaginstrumente nötig, manche aus anderem Stein, andere aus Horn, Hartholz oder Geweih. Die Arbeit mit Stahl ist wegen der Funkenentwicklung nicht zu empfehlen. Zusätzlich sind Schleifsteine nützlich, um die Feuersteine in Form zu bringen.

Feuersteinzubehör	30 Unzen	5 S
-------------------	----------	-----



FLEISCHER

Die Grundausrüstung für den Fleischer enthält einen Hammer, um das Tier zu betäuben, und ein scharfes, gebogenes Messer, um das Tier mit einem Kehlschnitt schnell zu töten und ausbluten zu lassen, dazu ein Fleischerbeil für grobe Knochen, eine Rippensäge, ein großes und ein kleines Zerlegemesser, einen Abziehstahl, Wetzmesser und Schleifstein, einen großen Blutkessel, Handschuhe und Schürze sowie Salz und Kräuter. *Hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstungen enthalten verschieden große Beile und Messer von sehr guter Qualität, dazu mehrere Kessel und einen einfachen Fleischwolf zum Herstellen von groben Mett für Würste; weiterhin eine größere Auswahl an verschiedenen Pökelsalzen und Gewürzen für Fleisch und Räucherfeuer. Diese Ausrüstung hat ein stattliches Gewicht, doch es ist sehr üblich, dass bei Hausschlachtungen ein Metzger samt Gesellen oder Lehrling dazugeholt wird, der sie auf einem Karren mitbringt – denn der Gewinn an gut zerteiltem und haltbargemachtem Fleisch ist seinen Lohn wert.

Fleischerausrüstung	300 Unzen	50 S
---------------------	-----------	------

GERBER/KÜRSCHNER

Gerben bezeichnet die Verarbeitung von rohen Tierhäuten zu Leder. Dabei wird üblicherweise mit Gerblohe aus Rinde oder Tran oder Alaunsalz gearbeitet, auf der Jagd in der Wildnis kann man aber zum provisorischen Haltbarmachen eines Felles auch auf andere Mittel zurückgreifen. Grundsätzlich aber müssen die Felle sofort nach dem Abziehen von Fleischresten befreit und gesalzen werden, damit sie nicht durch Verwesungsgeruch unbrauchbar werden. Auch muss man das zukünftige Leder ein paar Tage in Urin einlegen, um das Fell besser enthaaren zu können. Danach werden Fell und Leder gründlich mit dem aufgekochten Gehirn des Tieres eingerieben, wobei jedes Lebewesen gerade ausreichend Gehirn hat, um damit seine Haut zu gerben. Die Grundwerkzeuge sind ein scharfes Messer zum Entfernen des Fleisches, ein zweihändiger Schaber zum Entfernen der Haare sowie ein Holzbottich und Bürsten zum Geschmeidigmachen von Fell und Leder. Trockengestelle können notfalls improvisiert werden, auch wenn man das Gewicht nasser Tierhäute nie unterschätzen sollte.

Gerberhandwerkzeug	60 Unzen	50 S
--------------------	----------	------

GLASKUNST

Bei der Glasherstellung wird Quarzsand zusammen mit Pottasche, Soda oder einem anderen Flussmittel erhitzt und zu flüssigem Glas verschmolzen. Danach wird die Glasmasse mittels einer Blasröhre zu einer Kugel ausgeblasen. Da hierzu Temperaturen nötig sind, die weit über der eines gewöhnlichen Kaminfeuers liegen, ist das Glasblasen nicht auf Reisen möglich.



Wohl aber kann das fertige Glas weiterverarbeitet werden: Zum *Linsenschleifen* benötigt man Pinzetten, kleine Zangen, Halte- und Spannvorrichtungen, dazu verschiedene Feilen, Raspeln und Schleifgeräte. Für *Glasfenster* werden in der Regel gewölbte Glasscheiben von höchstens einem Spann Durchmesser mittels Lötblei zu einer größeren Fläche zusammengesetzt, für die *Spiegelherstellung* wiederum sind Edelmetalle und alchemistische Tinkturen nötig, da Spiegel meist mit Blattsilber oder Quecksilber und Zinn gemacht werden. Die *hochwertigen* und *außergewöhnlich hochwertigen* Ausrüstungen enthalten mehr Werkzeug und Materialien sowie Schleifgeräte mit Fuß- oder Handantrieb.



HEILKUNDE WUNDEN

Der Wundarzt benötigt ein chirurgisches Besteck wie etwa diverse Lanzetten und Spreizer zum Erweitern und Reinigen der Wunden, dazu Nadel und Faden sowie Verbandsstoffe. Eine *hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Ausstattung umfasst verschiedenste Skalpelle, Pinzetten und Wundhaken, verschiedene Tinkturen zum Reinigen, dazu eventuell eine Dose mit lebenden Maden, die das entzündete Gewebe entfernen, manchmal auch Zwerghirschkäfer oder Pei-Pei-Asseln, um die Wunden zu verschließen.

Glasbearbeitungszubehör 80 Unzen 40 S

Wundheilsteck 60 Unzen 100 S

GROBSCHMIED

Die Grundausrüstung an Schmiedewerkzeug sind Hammer, Amboss (ja, es gibt durchaus tragbare Ambosse) und Zange, benötigt wird aber auch ein Kohlenfeuer, das durch einen Blasebalg auf die nötige Gluthitze gebracht wird. Die höherwertigen Ausrüstungssätze enthalten vor allem weitere Werkzeuge, wie Vorschlaghammer und Spaltkeile, oft auch für spezialisierte Aufgaben: Der Hufschmied benötigt z.B. Hufraspel, Hufmesser und spezielle Nägel, der Rüstschmied oft mehrere Abschreckbäder, der Spengler zum Nieten einen Kugelhammer sowie Lötwerkzeug etc.

Schmiedewerkzeug 400 Unzen 120 S

HOLZBEARBEITUNG

Die Grundausrüstung des Holzbearbeiters umfasst ein Messer für feine und ein Handbeil für grobe Arbeiten, dazu etwas Leim für das Zusammenfügen hölzerner Teile.

Die *hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung enthält Säge, Hobel, Stecheisen, Feilen und Raspeln, Leimzwingen, Hammer, Beil und Leim sowie Nägel, vielleicht einen Handbohrer – und damit (fast) alles, was man zum professionellen Herstellen von Möbeln, Schnitzereien, Holzwaren und hölzernen Gefäßen benötigt.

Holzbearbeitungswerkzeug 100 Unzen 30 S

HEILKUNDE GIFT

Die Grundausrüstung enthält Skalpell und Lanzette, um die vergiftete Stelle zu öffnen, Röhrchen zum Aussaugen, Nähzeug, um sie wieder zu schließen, sowie Kräuter und Tränke, um ein Erbrechen herbeizuführen. Die *hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Ausstattung unterscheiden sich vor allem durch die Qualität der Ausführung.

Giftheilungssatz 60 Unzen 100 S

KARTOGRAPHIE

Zum Zeichnen von Karten benötigt man Papier, Kohlstifte, Feder und Tusche, dazu Zirkel und Lineal. Mit der Qualität der Ausrüstung verbessert sich auch die Qualität der Materialien, so enthalten *hochwertige* Ausrüstungen zusätzlich Holz und verschiedene bunte Farben. Ein Beispiel für eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung könnte zum Beispiel Edelsteinpigmente und Blattgold und Blattsilber enthalten.

Kartenzeichnersatz 40 Unzen 30 S

HEILKUNDE KRANKHEITEN

Eine Grundausrüstung zur Behandlung von Krankheiten enthält verschiedene Salben und Tinkturen, fiebersenkende Kräuter sowie Lanzetten und Binden zum Aderlass; selbstverständlich einen Behälter mit lebenden Blutegel sowie einige Schröpfköpfe. Dazu kommen verschiedenfarbige Tücher mit den eingestickten Symbolen der Elemente, um Unausgewogenheiten im Körper des Patienten zu beeinflussen. *Hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstungen sind oft umfangreicher und von erheblich besserer Qualität.

Heilungssatz Krankheiten 60 Unzen 120 S

KOCHEN

Kochen kann man prinzipiell schon, indem man ein Stück Fleisch am Holzstock über das Lagerfeuer hält, von einer nötigen Grundausrüstung kann man also nur bei bestimmten Speisen wie Suppen oder Gebäck sprechen – und Backöfen sind in der Regel unbeweglich.

Eine *hochwertige* Küchenausstattung umfasst einen gusseisernen Topf und eine Pfanne, eine Auswahl an scharfen Messern, einen Holzlöffel zum Umrühren, Feuerstein, Stahl und Zunder sowie mehrere Behälter mit verschiedenen Gewürzen. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung enthält (mehr)



Kochgeschirr aus Kupfer oder Emaille, kunstvoll geschmiedete Messer sowie ein sehr großes Sortiment an Gewürzen aus verschiedensten Ländern.

SCHLÖSSER КПАКЕН

Wie erfolgreich ein Einbrecher ist, hängt nicht zuletzt von der Qualität seiner Ausrüstung ab. Natürlich ist es möglich, manche Türe mit grober Gewalt zu öffnen, doch nicht ohne Spuren zu hinterlassen. Auch der Einsatz eines Brecheisens ist natürlich eine Möglichkeit, aber auch dies hinterlässt Spuren. Die Grundausrüstung eines subtilen Einbrechers ist daher ein Sortiment von Dietrichen, Schlüssel-Rohlingen, Ölen und Haken, damit sich die Einzelteile des Schlosses leichter und vor allem geräuschlos bewegen lassen. Eine *hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Ausrüstung umfasst weitere Dietriche, zusätzliche Häkchen und kleine Zangen und Feilen sowie Wachs, um Abdrücke von Schlüsseln zu erstellen.

Küchenausstattung		
hochwertig	280 Unzen	30 S
außergew. hochwertig	200 Unzen	ab 90 S

LEDERARBEITEN

Scharfe Klingen, Leim, Schwert- und Rundahle, grobe Nadeln und Pechfaden sind die Grundausrüstung für Schuster, Sattler und andere Lederarbeiter. Raspeln sowie kurze Schuhnägel aus Holz, Schusterhammer und ein Locheisen sind ebenfalls wichtig, ebenso ein Weichbecken und ein Klopfeisen zum Zudrücken und Abdichten der Poren. Höherwertige Sätze sind umfassender und mit besseren Werkzeugen bestückt und enthalten vielleicht eine Lochzange zwergischer Fertigung oder eine Stahlbürste, ein Messinglineal, Schleifsandstein und Polierkork.

Dietrichset	15 Unzen	12 D
-------------	----------	------

СНПАРС ВРЕПЕН

Die Destillation ist der zentrale Bestandteil des Handwerks, so dass Brenner über die Jahrhunderte die unterschiedlichsten und bizarrsten Formen von Destilliergefäßen angenommen haben, die zu komplexen Apparaturen kombiniert werden können. Beweglich sind davon nicht viele. Das übliche, auch unterwegs benutzbare Modell besteht aus einer bauchigen Brennblase (analog zum Cucurbit der Alchimisten) aus Kupfer, auf die eine gleichfalls kupferne Sammelhaube mit Ablaufrohr für die Alkoholdämpfe aufgesetzt wird (analog zum Alembic). Kühlröhren wie der Schlangenkühler sind dabei sehr selten. Unter Wildnisbedingungen sollte vor allem ein bereits stark alkoholhaltiger Ausgangsstoff verwendet werden, wie Starkbier oder kräftiger (Obst-)Wein und Met. Eine *hochwertige* oder *außergewöhnlich hochwertige* Version ist vor allem aus reinerem Metall, vielleicht gar innen vergoldet, und besser gegen das Entweichen der flüchtigen Stoffe isoliert; zugleich aber auch besser gegen Transportschäden gefeit.

Ledererwerkzeugsatz	80 Unzen	50 S
---------------------	----------	------

МАЛЕН/ЗЕИЧПЕН

Bei diesem Talent muss zwischen der eher künstlerischen und der technischen Ausstattung unterschieden werden: *Malerzubehör* richtet sich vor allem an den Kunstmaler. Enthalten sind eine Auswahl verschiedener Pinsel in unterschiedlichen Härtegraden und Größen, wiederverschließbare Döschen mit schwarzem, weißem, gelbem, rotem und blauem Pigmentpulver, kleine Fläschchen mit Öl, ein Mischtiegelchen mit Rührholz (in Aventurien müssen Malfarben direkt vor dem Gebrauch mit Lein- oder Hanföl und oft noch Quark oder Eigelb angemischt werden), dazu Mastixharz zum Versiegeln des fertigen Bildes. *Hochwertige* und *außergewöhnlich hochwertige* Varianten fügen weitere Pinsel, zum Teil aus dem edlen Marderschwanzhaar, sowie viele weitere Pigmente und fertige Pigmentmischungen hinzu, einige davon aus zerstoßenen Halbedelsteinen wie Türkis und Ocker, so etwa Grün- und Hauttöne; außerdem Farbkreiden und Wachsstifte.

Zeichnerzubehör wiederum ist vor allem für präzise, teils technische Zeichnungen gedacht. Enthalten sind ein dünnes Brett als Untergrund, ein Dutzend Bögen aus starkem Zeichenpapier, einige Federn, Tusche und Kohlestifte verschiedener Härte. Die *hochwertige* und die *außergewöhnlich hochwertige* Variante fügen weitere Metallfedern, verschiedenfarbige Tuschen, zusätzliche Kohlestifte, Raderklingen und Federmesser, Messinglineale, Zirkel, Winkel und Schablonen sowie eine höherwertig polierte und mit Harzlack geglättete Zeichentafel hinzu.

Malerzubehör	15 Unzen	15 S
Zeichnerzubehör	15 Unzen	10 S

Reisedestille	ab 200 Unzen	300 S
---------------	--------------	-------

СНПЕИДЕРП

Um Schneidern zu können, benötigt man ein Mindestmaß an Ausrüstung. Die einfachste Ausrüstung enthält Zwirn, Nähadeln sowie eine Schere. Eine *hochwertige* Ausstattung fügt weitere Nadeln in verschiedenen Größen hinzu, dazu Garn und Zwirn in verschiedenen Stärken und Farben, Maßband und einen Fingerhut sowie unterschiedlich große Scheren. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Ausstattung hat feine Silberadeln, Steckadeln, Sicherheitsadeln, Zwirn und Seidengarn in allen bekannten Farben und Stärken, eine Auswahl an Bändern und Knöpfen, Schließen und Haken, eine Lupe für Feinarbeiten, einen Stopfpilz sowie Maß gefertigte Fingerhüte.

Schneiderzubehör	40 Unzen	40 S
------------------	----------	------





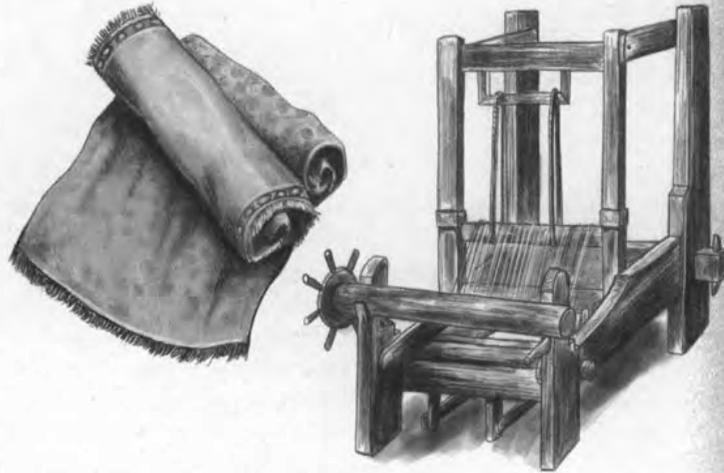
TÄTOWIEREN

Die Körperkunst ist bei verschiedenen Völkern Aventuriens bekannt, wobei die verschiedenen Kulturen unterschiedliche Werkzeuge verwenden. So gibt es Tätowierungskämme, feine Ritzmesser, Nadeln aus Eisen oder Knochen und auch gefärbte Tiersehnen, die unter die Haut gezogen werden. Bei allen Techniken wird Farbe aus Pflanzen, Tusche oder auch Ruß verwendet. Eine Grundausrüstung enthält das zur Kultur passende Werkzeug mit einer Farbe. Eine *hochwertige* Ausrüstung enthält verschiedene Farben und vielleicht ein weiteres Werkzeug, um andere Linien oder Punkte zu erzeugen. Eine *außergewöhnlich hochwertige* Tätowierausrüstung enthält Geräte und Werkzeuge der verschiedenen Kulturen und alle erdenklichen Farben.

Tätowierwerkzeug	15 Unzen	50 S
------------------	----------	------

WEBKUNST

Um Fäden dauerhaft miteinander zu verbinden, wurde schon früh der einfache Webrahmen entwickelt, mit dem man allerdings nur Tuchstücke von allenfalls ein mal ein Schritt herstellen kann; ähnlich groß sind tragbare Rahmen für das Teppichknüpfen. Für andere Techniken wie das Häkeln, Klöppeln und Stricken sind die nötigen Ausrüstungsgegenstände (spezielle Nadeln und Haken sowie einen kleinen Rahmen) hingegen sehr leicht und auch in einer kleinen Tasche mitzuführen, dazu die benötigten Rollen und Knäuel gesponnener Wolle oder Leinen. Für größere Textilien benötigt man einen Webstuhl, den es in verschiedenen luxuriösen Ausführungen gibt, der aber eindeutig nicht mobil ist.



Web- oder Knüpfrahmen	80 Unzen	15 S
Strick- oder Häkelnadeln, Spitzenklöppel	10 Unzen	3 S

ZIMMERMANN

Die Werkzeuge des Zimmermanns ähneln denen des Schreiners und Holzschnitzers, doch sind sie in aller Regel größer, weil sie für die Bearbeitung weit schwererer Balken und größerer Flächen gedacht sind, da sich Zimmerleute eher mit größeren Holzarbeiten wie Treppen, Dachbalken oder Schiffsmasten und deren Verbindungen beschäftigen. Zu den typischen Werkzeugen zählen Säge, Beil und Hobel, Stecheisen, Leimzwingen, Hammer, Leim sowie Nägel und Handbohrer.

Zimmermannswerkzeug	200 Unzen	90 S
---------------------	-----------	------

BELEUCHTUNG

Nicht bei einem bestimmten Talent, sondern allgemein in der Dunkelheit hilft künstliches Licht – allerdings auch nur, um dunkelheitsbedingte Mali zu überwinden: Ist es bereits hell, hat man keinen Vorteil von einer noch so guten Laterne.

Es ist aber durchaus wichtig, ob man seine Fackel in schwärzester Nacht oder in fortgeschrittener Dämmerung bei Vollmond benutzt: Im zweiten Fall hilft das natürliche Restlicht, gerade in der Randzone noch das zu erhellen, wo der Schein der brennenden Fackel nur noch schwach hinreicht.

Wenn auch auf dem freiem Land nachts meist noch genug Restlicht vorhanden ist, so dass sich die Augen der Helden an die Dunkelheit gewöhnen, sieht man im Wald und vor allem in Gebäuden ohne Beleuchtung buchstäblich nicht einmal die Hand vor Augen. In vielen städtischen Ordnungen ist es vorgeschrieben, dass nächtliche Wanderer Laterne oder Fackel mit sich tragen müssen – und die Büttel achten sehr genau darauf, dass dies eingehalten wird. Einen Nachtwächter mit Hellebarde und Laterne gibt es in fast jeder größeren Siedlung. Wer nachts ohne Licht durch die Gegend schleicht, macht sich leicht finsterner Umtriebe verdächtig.

Der Malus auf AT/PA und Talentproben durch Finsternis wird (wie im Zauber DUNKELHEIT) auf einer Skala bewertet:

Dämmerung:	3
Nacht bei Mondlicht:	6
Nacht bei Sternenlicht:	10
Sternlose bewölkte Nacht:	16

Dieser Wert kann nun durch Beleuchtung in einem bestimmten Umkreis um die Lichtquelle verringert werden, ehe der neue Wert auf AT und PA angerechnet wird. Einige verbreitete aventurische Lichtquellen seien nun beschrieben – der Wert in Klammern gibt an, wie weit der Dunkelheitsmalus vermindert wird, und zwar in einem Umkreis von ebensoviel Schritt. Auf Abstand ist die Lichtquelle etwa auf die zwanzigfache Entfernung wahrnehmbar.

KIENSPAN

(Helligkeit 1 – 2; max. 1 Unze, 1 K) In Bauernhäusern ist oft nur die Küche heizbar, so dass in allen anderen Räumen ein Kienspan für Helligkeit sorgen muss. Bei diesem handelt es sich um ein dünnes, bis spannlanges Stück aus harzigem Kiefern-, Föhren- oder Pinienholz, das nur kurze Zeit brennt und ein flackerndes, rußendes und vor allem schwaches Licht



abgibt. Er ist zwar auch für die Ärmsten unter den Armen billig herzustellen, hat aber den Nachteil, dass er für gute Lichtausbeute im richtigen Winkel festgehalten werden muss – oft auch mit dem Mund, wenn beide Hände benötigt werden.

BINSENLICHT

(Helligkeit 2, 1 – 2 Unzen, 2 K) Diese Besonderheit an Seen, Mooren und Flüssen besteht aus einem etwa drei Spann langen Binsenstängel, dessen Außenhaut bis auf die innerste, dünnste Schicht abgezogen wurde. Das getrocknete Binsenmark ist brennbar; um es leichter anzünden zu können, wird es oft in Öl, Fett oder Talg getaucht.

TALGLICHT

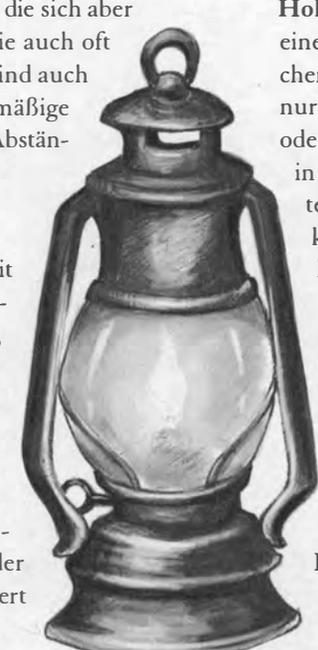
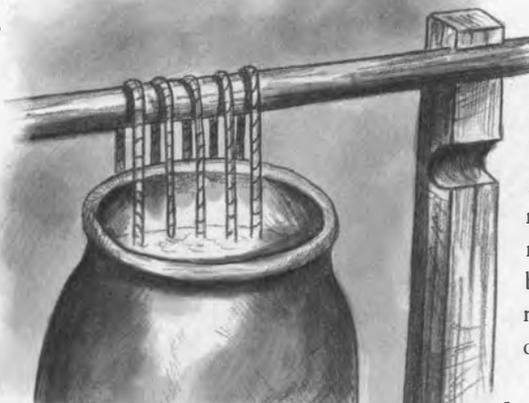
(Helligkeit 2 – 3, 3 Unzen, 5 K) Talg ist Fett aus den Schlachtabfällen von Ziege, Schaf und Rind, das leichter schmelzende und ebenso brennbare Schmalz stammt von Schweinen. Beide Fette lassen sich entweder in Lampen (meist einfache Tonformen mit einem Docht aus Pflanzenfasern) oder als Kerzen geformt verwenden. So leuchtet häufig eine Talglampe oder ein Schmalzlicht in Werkstätten, Schänken und den guten Stuben von Bauern, Händlern und Bürgern von Riva bis ins Yaquirtal. An den Küsten wird darüber hinaus auch oft Fischtran als Brennmittel in Leuchtern verwendet.

WACHSKERZE

(Helligkeit 3; 2 Unzen, 1 H) Das als Nebenprodukt der Honiggewinnung anfallende Bienenwachs wird zu den hochwertigsten und teuersten Kerzen gegossen, die sich aber nur die Reichen leisten können und die auch oft in Tempeln brennen. Recht verbreitet sind auch Zeitmesskerzen, die entweder regelmäßige Markierungen tragen oder in festen Abständen ein Nägelchen fallen lassen.

ÖLLAMPE

(Helligkeit 3 – 5, 10 Unzen, 1 S) Weit verbreitet (vor allem im Süden Aventuriens) sind Öllampen, die aus Ton, Glas und Metall zum Hängen, als mehrarmige Leuchter und kleine Tragelampen gefertigt werden. Sie verbrennen Hanf-, Lein- oder Olivenöl, das in der einfachen Variante einen strengen, ranzigen Geruch besitzt. Bessere Öle sind geruchlos (verbreitet) oder aromatisiert (teuer) oder sogar parfümiert (Luxus).



FACKEL

(Helligkeit 4 – 6; 20 Unzen, 5 H) Ebenso weit verbreitet wie ein Kienspan sind *Fackeln*, die zwar etwas mehr Licht spenden, doch auch stark rußen und durch spritzende Harz- und Pechstücke oder Funkenflug leicht einen Brand verursachen können. Sie werden darum – außer in Steinbauten – selten im Innenbereich angewendet. Eine richtige Fackel ist nicht einfach ein brennendes Stück Holz, sondern an der Spitze mit Stoff oder Seil umwickelt und in Pech getaucht.

FEVERKORB

(Helligkeit 7 – 8, 200 Unzen, 5 S) Straßenbeleuchtung ist selten und findet sich, wenn überhaupt, nur an der Hauptstraße, vor Palästen oder auf großen Plätzen. Feuerkörbe und große eiserne Feuertische sind es dann meist, die in regelmäßigen Abständen am Wege angebracht werden, wie sie auch, oft in kleinerer Form, in großen Steingebäuden und in den Hallen der Zwerge für Licht sorgen.

LAGERFEUER

(Helligkeit 7 – 9) Offenes Feuer birgt jedoch eine nicht geringe Brandgefahr. Oft reicht schon ein Luftzug, dass die Blätter auf dem Boden und trockenes Holz Feuer fangen und rasch das gesamte Gebiet in Flammen steht. Nicht nur der richtige Aufbau eines Lagerfeuers ist daher wichtig, sondern auch seine Bewachung, solange es brennt – oft die wichtigste Aufgabe der Wache beim Lagern in der Wildnis.

LATERNE

(Helligkeit 3 – 4; 20 Unzen, 5 S für eine Kerzenlaterne aus Holz und Pergament) Eine Laterne ist ein Schutzgehäuse, das eine kleine Öllampe oder eine Kerze umfasst. Die Seitenflächen sind dünn geschabte Hornplatten oder Schweinsblasen, nur seltene Prunkstücke in Tempeln besitzen kostbare Glas- oder Kristallscheiben. Auch als Stalllaterne, zum Aufhängen in Wohnräumen und als Schiffslaterne eingesetzt hat die Laterne den großen Vorteil, relativ feuersicher zu sein – es gibt keinen Funkenflug und ein jäher Luftzug kann sie nicht löschen.

BLENDLATERNE

(Helligkeit 2–8; 30 Unzen, 12 S) Eine Sonderform ist die mit Öl genährte *Blendlaterne*, die auf einer Seite einen Schieber aus Metall über der Deckschicht besitzt und deren Licht sich dadurch fokussieren und abblenden lässt. Ähnlich verarbeitet ist die *Grubenlaterne*, bei der das Licht hinter einem dünnen Metallgitter brennt. Beim Kontakt mit entzündlichem Gas verbrennt dieses nur innerhalb des Gitters, und das unter Bergleuten gefürchtete 'Schlagwetter' bleibt aus.



ANHANG: HANDELSREGELN

Hier finden Sie diverse regeltechnische Übersichten zu den verschiedenen Themen des Handels und optionale Regeln, wie man als Abenteurer ein Geschäft wie auch einen Handelszug führen kann.

DIE GRUNDLAGEN DES SYSTEMS

Allgemein beruhen die Handelsregeln auf folgenden Prämissen:

Fernhandel ist spekulativ: Würden Warenlieferungen über weite Entfernungen bestellt, dann wären die Kosten für den reitenden Boten fast höher als die Gewinne, in jedem Fall würden sie sie empfindlich verringern. Nahezu immer bringt ein Fernhändler seine Waren auf eigene Faust und auf Phex vertrauend in eine Stadt und hofft auf Käufer.

Es bestehen Preiserwartungen: Trotz der Zufälligkeit des Handels gibt es für die allermeisten Güter Erwartungen, was sie kosten (dürfen). Natürlich schwanken diese Preise stark, manchmal um 60 oder 70 Prozent – das sind die Folgen des unsicheren aventurischen Wegenetzes. Dennoch wird niemand für eine Ware das Fünf- oder Zehnfache des 'ortsüblichen' Preises zahlen, sondern sich lieber ohne sie begnügen und auf das Eintreffen eines anderen Fernhändlers mit vernünftigeren Vorstellungen warten.

Diese Regeln ergänzen die Regeln aus der Geographia Aventurica: Die Regeln aus GA133f. bestehen weiter; sie richten sich aber primär darauf, die Preise für den Endkunden zu bestimmen. Die vorliegenden Regeln sind daran angepasst, betrachten aber die Vorgänge aus Sicht der beteiligten Kaufleute. In diesen Regeln verwenden wir wie in der GA eine Einteilung Aventuriens in verschiedene Handelszonen, die wir allerdings den neuesten (und zum Teil 1032 BF erst noch bevorstehenden) politischen Umwälzungen angepasst haben.

DER HANDEL IM ÜBERBLICK

Hier sei kurz vorgestellt, wie in diesem System Handel und Fernhandel ohne Beeinflussung durch Spieler (d.h. ohne modifizierende Proben) ablaufen würden:

VOM FINDEN UND ERWERBEN DER WAREN

Viele Händler haben eine feste Geschäftsbeziehung zu den Herstellern bestimmter Güter und wissen einfach, dass Bauer Alrik im späten Efferd seine Feldfrüchte eingebracht hat und einen Abnehmer sucht (und nur zu einem akzeptablen Grad minderwertige Ware unter die hochwertige mischt). Wie unten erwähnt, gelten die hier getroffenen Aussagen für Händler, die größere Mengen abnehmen. Einzelkunden, die beim Krämer

Binnenhandel: Der Hersteller verkauft seine Ware zum Preis aus der Warenbeschreibung an den Aufkäufer eines örtlichen Großhändlers. Der Großhändler lagert die Ware in einem Speicherhaus und verdoppelt (ungefähr) den Preis, wenn er an einen Krämer, Handwerker oder Wirt weiterverkauft. Der wiederum schlägt den Grundpreis ein weiteres Mal auf, um den Endpreis zu erhalten, den er vom Kunden fordert. Zwischen Hersteller und Marktstand verdreifacht sich der Herstellerpreis also.

Fernhandel: Der Fernhändler erwirbt die Ware entweder beim Hersteller oder bei einem Großhändler in der Herkunftsregion. (Beides hat Vor- und Nachteile.) Dann befördert er sie in eine andere Region, d.h. Handelszone. Für jede neue Region, die er betritt, kann er seinen Preis erhöhen, in den meisten Fällen um 120% des Herstellerpreises. Irgendwo wird er sie schließlich zu diesem Preis an einen Großhändler verkaufen. Dessen Preis, den

er vom Krämer verlangt, besteht aus dem Geld, das der Fernhändler bekommen hat, plus (ungefähr) noch einmal dem

Herstellerpreis. Auch der Krämer schlägt dann noch einmal et-

wa den Herstellerpreis auf. Dabei kennen Großhändler und Kleinhändler den

genauen Herstellerpreis natürlich nicht; es handelt sich um einen Erfahrungs- und Schätzwert. Zwischen Hersteller und Marktstand

kann sich der Herstellerpreis bei Waren vom anderen Ende Aventuriens also schon einmal verzehnfachen.

Rechnerisch bedeutet das: Der Großhändler erhöht bei regionalen Waren den Preis zwischen An- und Verkauf um 100%, der Krämer 'nur' um 50%. Die größere Gewinnspanne rechtfertigt sich einigermaßen aus den höheren Lagerkosten des Großhändlers, erklärt aber auch den höheren Einfluss und Reichtum der 'Pfeffersäcke' gegenüber den Kleinkrämern.

Beim Handel mit exotischen Waren ist die Gewinnspanne deutlich geringer – der Löwenanteil des Geldes geht an den Fernhändler, der ja auch das bei weitem größte praktische Risiko trägt. Groß- und Kleinhändler haben einfach den Vorteil, eine Ware im Angebot zu haben, die vor Ort eigentlich nicht verfügbar und daher gesucht ist.



tet oder fertiggestellt wurde, in dieser Zeit ist sie recht üppig verfügbar und die Preise werden näher am unteren Ende der Preisspanne liegen. (Kein Hersteller wird jedoch direkt den Tiefstpreis fordern, da er notfalls noch Spielraum für Preisnachlässe haben will, ohne sich dabei zu schlecht zu stellen.) Außerhalb der genannten Zeit ist die Ware in der Regel schon abverkauft und die Reste sind für den Eigenbedarf eingelagert oder verbraucht, so dass die Preise deutlich höher liegen.

Ganz allgemein ist es nicht gerade leicht, einem unbekanntem Hersteller direkt anzusehen, ob man seinem Wort und seiner Ware vertrauen kann. Begutachtungsproben werden hier am besten mittels des bei der Ware genannten Talents durchgeführt.

Die in den Kapiteln mit Warenbeschreibung angegebenen Preise sind immer die beim genannten Hersteller der Ware, und zwar ist die angegebene Menge die Mindestabnahme: Ein Bauer, der seine gedörrten Äpfel verkauft, tut das nur zu dem angegebenen Preis, wenn man ihm wenigstens einen vollen Sack abnimmt. Je nach Größe des Herstellerbetriebes liegt die Mindestabnahme in der Praxis auch weit höher: Wenn ein Bronnjar den Hafer seiner Güter verkauft, will er das nicht in einzelnen 100-Stein-Säcken tun, sondern möglichst alles auf einmal.

Der Kauf beim Großhändler: Um seine eigenen Lagerkosten zu decken, verlangt der Großhändler einen höheren Preis als der Hersteller, der zwischen dem Anderthalbfachen und dem Doppelten liegt (also etwas weniger, als der örtliche Krämer zahlen muss, einfach weil der Fernhändler deutlich größere Mengen abnimmt und sofort bezahlt). Andererseits hat er die meisten Waren das Jahr über auf Lager und einen Ruf, der sich für einen Fernhändler leichter überprüfen lässt – etwa mit einer Probe auf *Handel*.

Der Kauf in der Manufaktur: Als Sonderform des Herstellers sei noch die Manufaktur erwähnt, die man praktisch nur im Horasreich findet: Hier arbeiten viele Handwerker unter einem Dach, so dass ein Händler deutlich mehr Ware auf einmal erwerben kann. Manufakturarbeit gibt es jedoch nur für Handwerksüter.

FEILSCHEN

Gerade beim Ankauf von Waren hat der Spieler die Möglichkeit, das Talent *Überreden (Feilschen)* auf die klassische Weise zu nutzen (WdS 25). Er kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen – je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann: +0 = 5%, +1 = 10%, +2 = 15% usw. bis zu einem Maximum von +9 = 50%.

Hat er zuvor eine Probe auf das zur Ware gehörende Begutachtungs-Talent geschafft, kann er je drei 'TäP*' aus dieser Probe als einen Punkt Bonus auf die Feilschen-Probe anrechnen, indem er sachkundig verborgene Mängel an der Ware aufzeigt oder auch einfach als 'Mann vom Fach' Sympathie gewinnt.

Der Händler wird natürlich versuchen, den Preis für die Ware möglichst hoch zu halten. Auch er kann eine Probe auf das Talent *Überreden* ablegen, die er sich um einen Zuschlag (maximal +9) selbst erschwert. Gelingt seine Probe, so wird sein Zuschlag vom Zuschlag des Käufers abgezogen. Hat ein Käufer also zum Beispiel eine *Überreden*-Probe +9 abgelegt (für 50% Preisnachlass) und der Händler mit einer gelungenen Probe +5 gekontert, beträgt der endgültige Preisnachlass nur 25% ($9 - 5 = 4$, also 25% Preisnachlass). Natürlich kann der Händler während des Feilschens seinen Anfangspreis nicht erhöhen, ohne den Käufer nachhaltig zu verstimmen.

VOM TRANSPORT DER WAREN

Die Preissteigerung, die eine Ware während des Transportes erlebt, setzt sich zum einen aus den real steigenden Kosten durch die kostenaufwendige Reise, zum anderen aber aus dem Gewinnstreben des Fernhändlers zusammen, der für seinen Zeitaufwand entlohnt werden will – schließlich zahlt ihm niemand ein Gehalt.

Für jede auf der Handelszonenkarte (siehe Seite 188) eingezeichnete Gebietsgrenze, die die Ware auf dem Landweg überschreitet, schlägt der Fernhändler 120% auf den Herstellerpreis auf, für jede Seegrenze 60%. Das Verladen wie das Löschen von Ladung in einem Seehafen wird immer als Überschreiten einer Landgrenze gewertet. Zur für den Endkunden interessanten Verfügbarkeit (-3 pro Landgrenze / -1 pro Seegrenze) siehe unten bzw GA 133f.

Bei *verderblichen* und *empfindlichen* Waren (frischen Lebensmitteln und zerbrechlichen Gütern) steigt der Preis um +180% pro Landgrenze und +75% pro Seegrenze. Bei gut lagerbaren Waren steigen die Preise nur um +105% je Land- und +45% je Seegrenze.

Als weitere Faustregel gilt, dass bestimmte Zonen sehr gefährlich sind und weitere Kosten und Verluste verursachen. Für jeden Stern (*), den eine Zone in ihrem Namen führt, steigt der Preis (im Verhältnis zum Herstellerpreis) um weitere 75%.

Die so errechneten Preise gelten für die großen Handelszentren einer Region; für das Umland können ruhig noch einmal 10% auf den Endpreis im Handelszentrum aufgeschlagen werden.

Beispiel: Ein Fass Mohacca-Tabak auf dem Weg von Brabak nach Gareth. Auf ihrem Weg (BRA-AS-SW-ALB-GAR) überschreitet die Ware drei Landgrenzen (das Verladen BRA-AS, das Anlanden SW-ALB und der Weg über den Kosch ALB-GAR) und eine Seegrenze (AS-SW*). Dadurch werden (3 x 120) % + 60 % = 420 % auf den Preis aufgeschlagen, durch das Sternchen im unruhigen Meer der Sieben Winde nochmals 75 %, also insgesamt 495 %. Bei einem Grundpreis von 100 Talern heißt dies, dass 495% aufgeschlagen werden, der Preis für den gewerblichen Garether Einkäufer also 595 Taler für das Fass Mohacca beträgt (der erwartete Einkaufspreis).*

Wenn Sie die Reise des Fasses nicht detailliert ausspielen wollen, dann sind die 495 Taler die aufsummierten Kosten für 'Versand und Verpackung', also bislang ein Nullsummenspiel für den Fernhändler. Dieser kann nun versuchen, preiswert einzukaufen (s.o.; Finden und Erwerben der Waren), seine Kosten durch geschickte Führung seines Handelszuges zu verringern (s.u.; Senkung der Transportkosten) und damit seinen persönlichen Gewinn zu vergrößern. Und er kann natürlich durch Verhandlungsgeschick dem Garether Aufkäufer noch einige Prozent abzuluchsen (s.u.; Verhandlung mit einem Abnehmer).



TRANSPORTKOSTEN

Die Beförderung der Waren geschieht entweder mit Tier und Wagen oder auf einem Schiff. Damit sind unterschiedliche Kosten verbunden, die sich grob in drei Gruppen teilen lassen:

Reparaturkosten der Fahrzeuge: Sowohl Wagen als auch Schiffe benötigen regelmäßige Wartung und immer wieder unvermeidliche Reparaturen an Verschleißteilen. Hier sind

VERDERBLICHE WAREN

Leicht verderbliche Waren wie frische Lebensmittel können nicht allzu weit ohne Kühlung (und Eis ist teuer!) oder besondere Sicherung (Einpacken zwischen mehrere Lagen Baumwollrupfen oder Holzwolke) transportiert werden, was sich auch im Preis und der Verfügbarkeit niederschlägt: +180 % / -5 für jede Landgrenze, +75 % / -2 für jede Seegrenze. Ebenfalls als verderblich wird Vieh und anderes lebendes Getier behandelt, da es besonders bewacht werden muss, um Entlaufen oder Diebstahl zu unterbinden, dazu kommen noch Krankheiten durch unvertraute Umweltbedingungen.

Als Faustregel sollte zudem angenommen werden, dass für jede betretene Region 2W6 % der Ausgangsmenge der Warenart auf die ein oder andere Weise verloren gehen.

Von den genauer beschriebenen Waren sind die folgenden verderblich: Zuckerbrot, Kohlköpfe, Rüben, Kürbisse, Zuckermelonen, Wassermelonen, Tafeläpfel, Quitten, Bananen, frische Arangen, lokales Bier, Purpur sowie sämtliche lebenden Tiere. Andere Güter wie frisches Obst und Gemüse, frisches Fleisch, frischer und geräucherter Fisch sind ebenfalls eindeutig verderblich.

LAGERBARE WAREN

Im Gegensatz dazu können bestimmte Güter praktisch unbegrenzt gelagert werden (auch wenn dies ebenfalls Geld kostet) und vertragen eine etwas lieblose Behandlung, so dass der Fernhändler auf eine preiswerte oder sichere Passage warten kann. Dies bedeutet, dass der Preis nicht so stark steigt, aber die örtliche Verfügbarkeit sinkt: +105 % / -4 für jede Landesgrenze, +45 % / -2 für jede Seegrenze.

Als lagerbar gelten: Stoffe und Tuche, Holz und Holzprodukte (außer Papier und Papyrus), Mammuton, Schildpatt, Tran, Walbein, Baugestein, Eisen und andere unedle Metalle.

EMPFINDLICHE WAREN

Feinmechanische Handelsgüter (wie Spieluhren, Taschenuhren, Balestrinas), Glas- und Töpferwaren sowie Handelsgüter, bei denen bereits der geringste Transportschaden den Verkaufspreis mindert (Schmuck, magische Elixiere oder Artefakte), müssen besonders sicher untergebracht werden: in doppelten, gepolsterten Kästen, vor Spritzwasser geschützt und dergleichen – was natürlich den Preis in die Höhe treibt. Da diese Waren meist jedoch klein sind und sich für sie immer ein Platz zwischen Korn und Wein findet, ändert sich nichts am Modus für die Verfügbarkeit: +180 % / -3 für jede Landgrenze, +75 % / -1 für jede Seegrenze.

Richtwerte kaum anzugeben, doch sei darauf verwiesen, dass ein geübter Zimmermannsgeselle für einen Tag Arbeit 1 bis 4 Silbertaler, ein Handwerksmeister sogar 5 bis 9 Taler Lohn erhält, was in der Regel die Materialkosten mit beinhaltet. (Orientieren Sie sich auch an diesen Werten, wenn ein Dorfschmied Zug- und Reitpferde neu beschlagen muss.)

Lohn, Nahrung und Futter: Mensch wie Tier benötigen Lebensmittel und Wasser, Angestellte müssen darüber hinaus regelmäßig entlohnt werden, Tiere (und Tragsklaven) ein Mal zu einem hohen Preis angeschafft werden. Die Reisegeschwindigkeiten (und damit die Reisedauer) finden Sie in GAoder im Beiheft des Meisterschirms. Als Anhaltspunkt seien hier einige dieser Kosten zusammengefasst:

BETRIEBSKOSTEN EINES HANDELSZUGES

70 Heller pro Woche für Nahrung und Dünnbier für einen Menschen/Zwerg/Elfen

15 bis 40 Heller pro Woche als Lohn für billige Arbeiter*

70 bis 150 Heller pro Woche als Lohn für geschulte Fuhrleute*

35 Heller pro Woche als Heuer für Leichtmatrosen

100 bis 200 Heller pro Woche als Lohn für Vollmatrosen

70 bis 200 Heller für erfahrene Söldner

2 Heller pro Woche für Futter eines Maultiers

5 Heller pro Woche für Futter eines Ochsen

10 Heller pro Woche für Futter eines Kaltblüters

3 bis 5 Heller pro Nacht für einen Stallplatz mit Futter

*) Jeder Wagen braucht mindestens einen Fuhrmann, weitere Kräfte dürfen billige Arbeiter sein.

Wegezölle und Abgaben: Beim Überschreiten einer Landesgrenze fallen Zölle an, ebenso an Brücken und Passstraßen. Hier eine knappe Übersicht:

Einfuhrzoll	5 – 10 % vom Warenwert
Abgaben an die örtliche Händlergilde	5 – 15 % vom Warenwert
Grenzzoll: je nach Profession	1 H – 5 D
Brücken- oder Passzoll	1 K / Bein; 1 H / Rad
Fährgebühr	5 H / Bein; 15 H / Rad

Nicht vergessen darf man die irregulären 'Wegezölle', die von Räuberbaronen, Wegelagerern und Stammeshäuptlingen erhoben werden. Sie sind kaum einer Regel unterworfen, da sie stark von der Einstellung dieser Leute abhängen. Manche fordern nur Abgaben, die denen der offiziellen Obrigkeit nahe kommen, andere wollen primär die Händler ausbluten lassen und scheren sich nicht darum, ob der Kaufherr noch einmal wiederkommt.

SENKUNG DER TRANSPORTKOSTEN

Wir raten sehr davon ab, einen Handelszug jedes Mal im höchsten Detailgrad darzustellen, indem alle Übernachtungs- und Reparaturbedürfnisse ausgespielt und bezahlt werden. Die jeweiligen Preissteigerungen sind so kalkuliert, dass der Händler damit seine wahrscheinlichen Kosten decken kann. Gelingt es ihm also nicht, seine realen Ausgaben niedriger zu halten, wird er keinen Gewinn machen und das Geschäft bald an den Nagel hängen müssen.



Um dieses Kostensenken zu simulieren, darf der Fernhändler *pro Handelszone drei Talentproben* ablegen. Die aufsummierten TalP* geben an, wie viele Prozent unter dem Standardzuschlag für die letzte überquerte Grenze die realen Kosten liegen, d.h. wie viel Geld der Händler auf diesem Teil der Reise einsparen kann. 12 TalP* nach dem Überschreiten der Grenze ALB-GAR in obigem Beispiel bedeuten, dass für den Fernhändler die Kosten nur um 108 % (anstatt 120 %) gestiegen sind. Die Kosten können allerdings niemals weiter als auf die Hälfte des Standardzuschlags gesenkt werden. Für jeden Patzer steigen

die Kosten um +20% vom Ursprungspreis, im (höchst unwahrscheinlichen) Extremfall also um +60%.

Bei der Wahl der zu prüfenden Talente ist eines immer *Handel*, das zweite ist *Geographie*. Das dritte ist situationsabhängig: Auf hoher See ist es *Orientierung*, in eher zivilisierten Gebieten *Überreden (Feilschen)*, in ungezähmteren Landschaften *Wildnisleben*. Das kann man nicht allen Handelszonen verbindlich zuordnen, da der konkret gewählte Weg entscheidet: Auch die Zone GAR kann man auf Strecken durchqueren, die nahezu ausschließlich wildnischhaft sind.

DER VERKAUF DER WAREN

Beim Erreichen einer Stadt, in der der Händler seine Ladung (ganz oder zum Teil) verkaufen will, muss er sich meist an einen dort ansässigen Großhändler wenden, der als Ankäufer oder Makler tätig wird. Zuvor aber sollten die örtlichen Umstände bestimmt werden.

DER MARKTMODIFIKATOR

Abhängig von der Größe des Ortes wird ein Wert ermittelt, der einige Proben beeinflusst:

bis 500 Ew.	-4
bis 1.000 Ew.	-2
bis 5.000 Ew.	+/- 0
bis 10.000 Ew.	+2
bis 20.000 Ew.	+4
bis 50.000 Ew.	+6
50.000+ Ew.	+12

DIE VERFÜGBARKEIT VOR ORT

Die vom Händler mitgebrachte Ware ist natürlich vor Ort vorhanden, aber wie sieht es sonst aus? Dies lässt sich recht schnell mit einem W20-Wurf klären. Dazu gehen Sie am besten von einem Grundwert von 18 aus, da auch im Ursprungsland das gewünschte Handelsgut nicht jederzeit zu haben ist.

Für jede Land-Grenze, die die Ware überschreitet, sinkt die Verfügbarkeit um 3 Punkte, für jede See-Grenze um 1 Punkt.

(Für verderbliche, empfindliche und lagerbare Waren verändert sich die Verfügbarkeit, ebenso, wenn der Weg durch Sternchen-Regionen führen muss.)

Zusätzlich wird der Marktmodifikator mit dem Verfügbarkeitswert verrechnet – es ist nun einmal recht unwahrscheinlich, dass irgendeine Ware in ganz Gareth ausverkauft ist.

Wenn Sie mit dem W20 den so ermittelten Verfügbarkeitswert übertreffen, gibt es die Ware vor Ort nicht. Liegen Sie darunter, ist er vorhanden, wobei der Wert, um den Sie unter dem zulässigen Höchstwurf liegen, als Hinweis auf die Häufigkeit des Vorkommens gedeutet werden kann: Fällt eine 1, ist so viel von der Ware vorhanden, dass es schwer werden dürfte, sie noch zum üblichen Preis loszuschlagen.

Das Ergebnis sagt viel darüber aus, wie gut die Verhandlungsposition des Fernhändlers ist: Wer eine beliebte Ware in einen Ort bringt,

wo diese schon sehlich erwartet wird, kann deutlich mehr dafür verlangen.

Wenn Sie für einen bestimmten Ort einmal festgelegt haben, ob er momentan eine bestimmte Ware führt oder nicht, dann gilt diese Aussage für die nächsten W6 Wochen – das ist etwa die Zeit, die Fernkarawanen oder Hochseeschiffe für den Antransport neuer Güter benötigen.

VERHANDLUNG MIT EINEM ABNEHMER

Um einen Abnehmer zu finden, der die Ware nicht nur will, sondern sie sich auch leisten kann, muss dem Händler eine Probe auf das Talent *Handel* gelingen, die um den Marktmodifikator erleichtert ist. Zugleich geben die TalP* auch einen Eindruck, wie viel er bei diesen Erkundigungen über die Marktsituation erfahren hat, etwa die Verfügbarkeit der Ware vor Ort.

DIE ORTSÜBLICHEN PREISE

Anhand des allgemeinen Systems kann man gut feststellen, wie der Preis für eine Ware in einer Region ist: Man nimmt den Herstellerpreis und sucht die am nächsten zum Zielort gelegene Region, aus der solche Ware stammen kann, dann addiert man gemäß der überschrittenen Grenzen den Fernhandelsaufschlag. Damit ist der örtliche Durchschnittspreis erreicht, den Großhändler an Fernhändler zahlen. Der Marktpreis liegt im Durchschnitt um den zweifachen Herstellerpreis höher.

Auch hier gilt: Die so errechneten Preise für die großen Handelszentren einer Region gelten; für das Umland können ruhig noch einmal 10 % auf den Endpreis im Handelszentrum aufgeschlagen werden.

Wichtig ist, dass immer der Preis für die *nächstgelegene* Herkunftsregion angenommen wird: Wenn die Leute in Gareth für Reis, den sie aus Aranen beziehen, einen bestimmten Preis zahlen, werden sie für Reis aus Thalusion nicht freiwillig mehr bezahlen, ganz gleich, ob der Importeur höhere Kosten hatte. Anders sieht es natürlich aus, wenn in dem Moment kein Händler in Gareth Reis auf Lager hat – was uns zur Frage der Verfügbarkeit bringt.



Als Basis für alle Verhandlungen gilt der örtliche Durchschnittspreis, den Großhändler an Fernhändler zahlen. Der Spielraum des Großhändlers ist dabei die Hälfte seines eigenen Gewinns, also etwa ein halber Herstellerpreis. Jeweils drei dieser *Handels-TaP** gelten als ein Punkt Zuschlag auf eine *Feilschen*-Probe – je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Käufer heraufhandeln kann: +0 = 5 % (des Herstellerpreises), +1 = 10 %, +2 = 15 % usw. bis zu einem Maximum von +9 = 50 %. Natürlich kann er sich selbst weitere Zuschläge auf die Probe aufer-

legen und auch hier kann der Abnehmer mit einer Gegenprobe kontern.

Mitunter bietet ein Großhändler auch an, die Ware mit einem anderen Handelsgut zu bezahlen, das er auf Lager hat. Der dafür angesetzte Wert liegt dann meist bei dem Preis, den ein Krämer zahlen müsste bzw. darunter – für den Fernhändler ist es natürlich wünschenswert, diesen Wert möglichst niedrig zu kalkulieren, damit er möglichst viel neue Ware für seine Ware bekommt. Auch hier kann eine *Feilschen*-Probe angebracht sein.

DAS GEWERBE DER KRÄMER UND HAUSIERER

Man könnte theoretisch ein ausführliches System schreiben, das die Einkünfte und Ausgaben dieser Kleinhändler simuliert – doch es würde unter dem Strich wenig übrig bleiben: In diesen Gewerben ist man nun einmal nicht auf Rosen gebettet. Hausierer führen ein sprichwörtlich karges Dasein und können sich glücklich schätzen, wenn sie im Monat hundert Taler Gewinn haben, von denen sie eine Familie unterhalten können – allerdings in einer Hütte, Kammer oder Absteige, mit geflickter Kleidung aus Grobleinen und mit einem Speiseplan aus Grütze, wässrigem Eintopf und Dünnpier.

Für einen Krämer ist es schon ein Zeichen großen Erfolgs, wenn er und seine Familie in annehmbaren Verhältnissen in einem Miethäuschen mit Laden leben, je einen Satz Sommer-, Winter- und Festkleidung haben und sich Schankbier und drei Mahlzeiten am Tag (und ein Mal die Woche Fleisch) leisten können. Dafür ist aber auch schon ein monatlich verlässlicher Überschuss von 300 Silbertalern nötig, was so ziemlich die Obergrenze der plausiblen Gewinne ist.

Kurzum, die Bedingungen sind in sehr zeitaufwändigen Gewerben so, dass kein Abenteuerer sie dem freien Glücksritterleben vorziehen dürfte.





FINANZINVESTITIONEN

Dieses System können Sie immer dann verwenden, wenn ein Held sein Geld in eine Handelskompanie oder ein Projekt investiert, auf deren Erfolg oder Misserfolg er keinen eigenen Einfluss hat. Zu diesem Zweck ordnen sie dem Unternehmen einen Risikowert zu, der darüber entscheidet, wie sicher oder gefährdet eine Investition ist. Diesen Risikowert kennen jedoch nur Sie als Spielleiter – die Helden können allenfalls vermuten (mittels einer Talentprobe auf *Handel* oder ein anderes passendes Talent) und/oder sich gut beraten lassen. Je nachdem, wie gut die Probe ausgeht. Denkbar ist auch, dass Helden für ihre

Recherchen wöchentlich auf *Handel, Geographie, Gassenwissen*, ein passendes Handwerkstalent etc. würfeln und dabei TaP* ansaparen, bis sie 'genügend in Erfahrung' gebracht haben, um das Risiko fundiert einstufen zu können.

Der Risikowurf und die Gewinnausschüttung erfolgen in regelmäßigen Abständen: halbjährlich bei Unternehmungen der Risikoklassen *sehr sicher* und *sicher*, jährlich bei *recht sicher* und *fragwürdig* und einmalig (es handelt sich dabei ja auch jeweils um einmalige Aktionen) bei *unsicheren* und *tollkühnen* Unternehmungen.

Risikoklasse	Scheitern (W20)	Gewinn* (pro D) bei Erfolg	Beispiel
sehr sicher	20	1 S	Bewirtschaftung einer Manufaktur
sicher	18–20	3 S	regionale Handelsgeschäfte, Bewirtschaftung eines Bauernhofes
recht sicher	15–20	10 S	Fernhandelsgeschäfte
fragwürdig	11–20	30 S	Fernhandelsgeschäfte in *-Zonen, Aufstellung einer Söldnereinheit
unsicher	6–20	60 S	Ausrüstung einer Kaperfahrt; kriminelle Unternehmungen
tollkühn	3–20	W6 X W6 X W6 D	Güldenlandhandel

*) zusätzlich zur investierten Summe, die man oft für ein weiteres Jahr oder Unternehmen stehen lassen kann.

BEISPIELHAFTE WAREN

Manchmal kommt es einfach nur darauf an, einige plausible Waren aus verschiedenen Großregionen Aventuriens benennen zu können, wenn Helden einem Wagenzug begegnen. Die folgende Übersicht soll dabei helfen.

WAREN AUS DEM HOHEN NORDEN

Massengüter: Hafer, Leder, Met, Möbelholz, Schwarzbrot, Stockfisch, Tran

Teure Waren: Bauholz, Bernstein, Mammuton (Elfenbein), Pelze, Premer Feuer, Walrat und Ambra

WAREN AUS MITTELAVENTURIEN

Massengüter: Ferdoker Bier, Hartkäse, Olivenöl, Pökelfleisch, Salzfisch, Sauerkraut, Schiffszwieback, Steineichenholz, Wein, Weizen;

Teure Waren: Glas und Spiegel, Pferde, Rinder Tuche (Leinen, Elfenbausch, Samt, Spitzen), Waffen und Eisenwaren

WAREN AUS DEM SÜDEN UND SÜDOSTEN

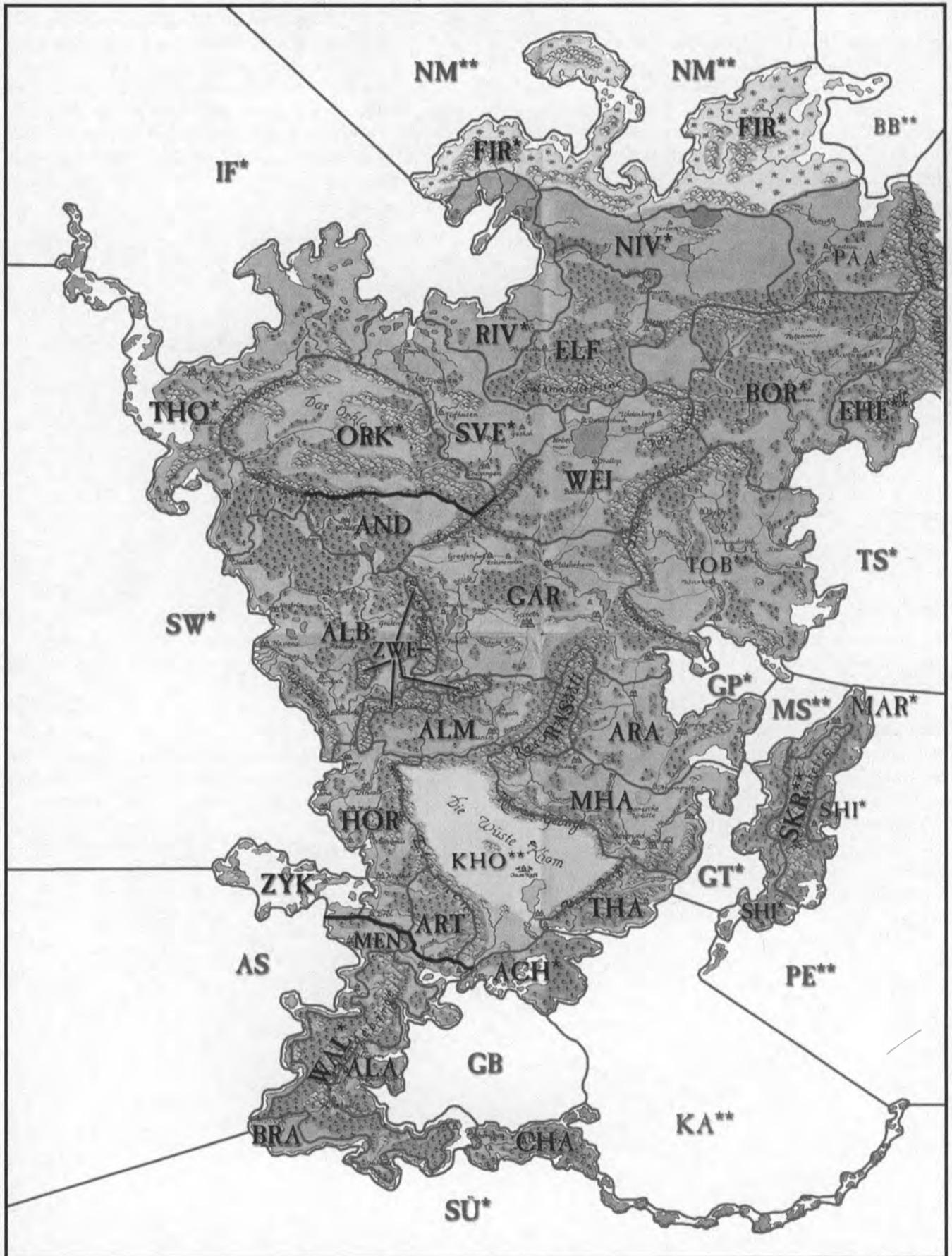
Massengüter: Arangen, Badeschwämme, Brabakrohr, Datteln und Dattelwein, Hirse, Kokosnüsse, Reis, Rum, Salz (aus Kannemünde), Seidenlianen-Seile; Weizen

Teure Waren: Arrak, Edelhölzer, Edelsteine, Elfenbein, Gewürznelken, Iryanleder, Kakao, Marmor (aus Eternen und Raschtulswall), Muskatnüsse, Perlen und Perlmutter, Pfeffer, Praisandelholz, Porzellan, Rauschkräuter, Scheinseide, Schildpatt, Seide, Tabak, Tee, Vanille, Weihrauch, Zimt





KARTE DER HANDELSZONEN AVENTURIENS



1) Über schwarz eingezeichnete Grenzen findet aus politischen oder geographischen Gegebenheiten kein Handel (außer seltenem Schmuggel) statt. 2) Die Gebiete der Zwerge (ZWE) gelten als miteinander verbunden; die Gebiete SHI* sind voneinander getrennt.



DIE WICHTIGEN PRODUKTE DER EINZELNEN HANDELSZONEN

Beton sei noch einmal, dass die Nichterwähnung einer Ware nicht bedeutet, dass sie in der Region nicht vorkommt, sondern nur, dass sie nicht in nennenswerter Menge exportiert wird.

Ehernes Schwert (EHE)**

Tannenholz, evtl. Basalt, Marmor (schwarz und rot), Mindorium, Schwefel

Paavi (PAA, im Winter *)

Lärchenholz, Karene, Pemmikan, Gold, Beinschnitzereien

Nivesenland (NIV, im Winter *)

Nivesisches Fladenbrot, Filzdecken, Lärchenholz, Birkenholz, Ponys, Karene, Pemmikan, Feinleder, Mammuton, Gold, Beinschnitzereien

Firnellen und Yetiland (FIR, im Winter *)

Mammuton, Walbein, evtl. Basalt, Bernstein, Obsidian, Gold, Beinschnitzereien

Riva und die Golfküste (RIV, im Winter *)

Dinkel, Hafer, evtl. Nivesisches Fladenbrot, Grünkern, Saurer Bauernkohl, Rüben, Zwiebeln, Filzdecken, Tannenholz, Birkenholz, Zunderschwamm, Ponys, Karene, Pemmikan, Stockfisch, Salzheringe, Räucherfisch, Schwerleder, Mammuton, Tran, Walbein, Beinschnitzereien

Länder der Elfen (ELF)

Trollbirnen, Thosäpfel, getrocknete Kirschen, Walnüsse, Lavendel, Wacholder, Bauschtuch, Waid, Kiefernholz, Lärchenholz, Tannenholz, Birkenholz, Eschenholz, Zunderschwamm, evtl. Karene, Feinleder, Gold, Musikinstrumente, Beinschnitzereien

Bornland (BOR, im Winter *)

Hafer, Roggen, Schwarzbrot, Gewürzkuchen, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Rüben, Zwiebeln, Kartoffeln, Trollbirnen, getrocknete Kirschen, Walnüsse, Walnusssöl, Tannenharz, Wacholder, Obstwein, Met, Meskinnes, Obstwasser, Kornbrand, Filzdecken, Kiefernholz, Lärchenholz, Tannenholz, evtl. Blutulmenholz, Holzkohle, Teer, Zunderschwamm, Pottasche, Schlachtrinder, Kalblutpferde, Ponys, Pemmikan, Schwerleder, Feinleder, Bienenwachs, Mammuton, Bernstein, Kupfererz, Silber, Holzgefäße, Beinschnitzereien

Svelltland mit Lowangen (SVE, im Winter *)

Dinkel, Hafer, Grünkern, Saurer Bauernkohl, Rüben, Erbsen, Zwiebeln, Trollbirnen, Thosäpfel, getrocknete Kirschen, Walnüsse, Wacholder, Lokales Bier, Met, Obstwasser, Waid, Tannenholz, Buchenholz, Zunderschwamm, Kalblutpferde, Grobleder, Schwerleder, Feinleder, Bienenwachs, Mammuton, Meteoriten, Bleierz, Silber, Gold, Mondsilber, Arkanium, Beinschnitzereien

Thorwal und Gjalsterland (THO, im Winter*)

Dinkel, Emmer, evtl. Hafer, Grünkern, Saurer Bauernkohl, Rüben, Zwiebeln, Trollbirnen, Thosäpfel, Walnüsse, Wacholder, Lokales Bier, Met, Obstwasser, Premer Feuer, Schafwolle, Thorwaler Wolltuch, Waid, Tannenholz, Steineichenholz, Zunderschwamm, Stockfisch, evtl. Salzheringe, Räucherfisch, Schwerleder, Feinleder, Ambra, Bienenwachs, Mammuton, Tran, Feuerstein, Mindorium, Kreide, Beinschnitzereien

Orkland (ORK*)

Emmer, Zwiebeln, Wacholder, evtl. Tannenholz, Zunderschwamm, Grobleder, Mammuton, Bleierz, Mindorium

Weiden (WEI)

Roggen, evtl. Hafer, Schwarzbrot, Gewürzkuchen, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Rüben, Bohnen, Erbsen, Zwiebeln, Kartoffeln, Trollbirnen, Thosäpfel, Pflaumen, getrocknete Kirschen, Walnüsse, Kandierete Beeren, Rübenzucker, Walnusssöl, Lavendel, Tannenharz, Lokales Bier, Bitterwein, Obstwein, Met, Obstwasser, Kornbrand, Hammerschlag, Hanf, Fischgrütuch, Grobklein, Bauschtuch, Waid, Gelbkraut, Galläpfel, Fichtenholz, Kiefernholz, Lärchenholz, Tannenholz, Ahornholz, Buchenholz, Erlenholz, Eschenholz, Espenholz, Hainbuchenholz, Weidenholz, evtl. Blutulmenholz, Holzkohle,

Zunderschwamm, Pottasche, Schlachtrinder, Kalblutpferde, Krachwurst, Hartkäse, Grobleder, Feinleder, Bienenwachs, Silber, Arkanium, Holzgefäße

Östliches Mittelreich (TOB**)

evtl. Roggen, Zwiebeln, evtl. Trollbirnen, evtl. Thosäpfel, Lavendel, Tannenharz, Lokales Bier, Met, Obstwasser, Grobklein, Segeltuch, Kiefernholz, Lärchenholz, Tannenholz, Ahornholz, Erlenholz, Hainbuchenholz, Rosskastanienholz, evtl. Blutulmenholz, evtl. Holzkohle, Zunderschwamm, Pottasche, evtl. Schlachtrinder, evtl. Warmblutpferde, Grobleder, Bienenwachs, Kupfererz, Silber

Andergast (AND)

Roggen, evtl. Hafer, Schwarzbrot, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Rüben, Zwiebeln, Trollbirnen, Walnüsse, Walnusssöl, Lavendel, Wacholder, Lokales Bier, Bitterwein, Obstwein, Met, Obstwasser, Grobklein, Waid, Galläpfel, Fichtenholz, Ahornholz, Buchenholz, Hainbuchenholz, Rosskastanienholz, Steineichenholz, evtl. Blutulmenholz, Holzkohle, Kork, Zunderschwamm, Pottasche, Edelpferde, Hartwurst, Speckseite, Andergaster Schinken, Feinleder, Bienenwachs

Zentrales Mittelreich (GAR)

Gerste, Weizen, evtl. Roggen, Schwarzbrot, Käscher Printen, Zuckerbrot, Malz, Sommer-Kopfkohl, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Edleres Sauerkraut, Purpurkohl (Köpfe und Fasskohl), Rüben, Kürbisse, Bohnen, Erbsen, Zwiebeln, Hopfen, Kartoffeln, Kulturbirnen, Tafeläpfel, Quitten, Pflaumen, Kandierete Beeren, Obstsirup, Apfel- und Birnenkraut, Pflaumenmus, Rübenzucker, Rumfrüchte, Leinöl, Kürbiskernöl, Sonnenblumenöl, Baumwollöl, Knaster, Lavendel, Tannenharz, Wacholder, Lokales Bier, Fedok, Bitterwein, Elenviner, Schlauchwein, Obstwein, Obstwasser, Kornbrand, Hammerschlag, Valposella, Hanftuch, Fischgrütuch, Grobklein, Segeltuch, Barchent, Wachstum, Samt, Plüsch, Bauschtuch, Waid, Krapp, Gelbkraut, Färberdistel, Galläpfel, evtl. Färberlotos, Fichtenholz, Kiefernholz, Lärchenholz, Tannenholz, Ahornholz, Buchenholz, Erlenholz, Eschenholz, Hainbuchenholz, Pappelholz, evtl. Ebenholz, evtl. Blutulmenholz, Tische, Papier, Pottasche, Zugrinder, Schlachtrinder, Warmblutpferde, Hartwurst, Speckseite, Hartkäse, evtl. Edelkäse, Grobleder, Pergament, Obsidian, Bronze, Mondsilber, Zinngeschirr, Emaille-Geschirr

Westliches Mittelreich und Nostris (ALB)

Gerste, Roggen, Schwarzbrot, Sommer-Kopfkohl, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Edleres Sauerkraut, Saurer Bauernkohl, Rüben, Kürbisse, Bohnen, Erbsen, Zwiebeln, Hopfen, Kulturbirnen, Tafeläpfel, Pflaumen, Obstsirup, Apfel- und Birnenkraut, Leinöl, Knaster, Lavendel, Wacholder, Lokales Bier, Elenviner, Obstwein, Obstwasser, Kornbrand, Hammerschlag, Hanftuch, Fischgrütuch, Grobklein, Waid, Gelbkraut, Färberdistel, Galläpfel, evtl. Färberlotos, Fichtenholz, Ahornholz, Buchenholz, Erlenholz, Hainbuchenholz, Steineichenholz, evtl. Blutulmenholz, Zunderschwamm, Tische, Papier, Pottasche, Schlachtrinder, Warmblutpferde, Edelpferde, Hartwurst, Speckseite, Stockfisch, Salzheringe, Räucherfisch, Hartkäse, evtl. Edelkäse, Feinleder, Tran, Feuerstein, Grubeneisenerz, Arkanium, Kreide, Salz, Schwefel, Zinngeschirr

Länder der Zwerge (ZWE)

Gerste, Gerstenbrot, Malz, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Rüben, Zwiebeln, Hopfen, Kulturbirnen, Tafeläpfel, Tannenharz, Wacholder, Zwergenbier, Hammerschlag, Zwergenloden, Kiefernholz, Ponys, Pökelfleisch, Schwarz-Schinken, Hartkäse, Grobleder, Pergament, Basalt, Koschbasalt, Grubeneisenerz, Bleierz, Kupfererz, Zinnerz, Zinkmerz, Messing, Bronze, Silber, Gold, Mondsilber, Zwergensilber, Zwergengold, Arkanium, Zwergenkohle, Zinngeschirr

Almada (ALM)

Weizen, Zuckerbrot, Sommer-Kopfkohl, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Edleres Sauerkraut, Purpurkohl (Köpfe und Fasskohl), Rüben, Kürbisse, Bohnen, Erbsen, Zwiebeln, Lauch, Knoblauch, eingelegte Gurken, Quitten, Pflaumen, Rosinen, Pflaumenmus, Olivenöl, Kürbiskernöl, Methumis-Tabak, Kurkumer, Wacholder, Lokales Bier, Yaquirwein,

Likörwein, Obstwasser, Weinbrand, Grobklein, Baumwolle, Baumwolltuch, Samt, Plüsch, Tüll, Krapp, Gelbkraut, Färberdistel, Färberlotos, Lindenholz, Weidenholz, Papier, Pottasche, Zugrinder, Warmblutpferde, Hartwurst, Cerebellata-Hartwurst, Speckseite, evtl. Edelkäse, Bronze, Zinngeschirr

Zentraler Raschtulswal (RAS**)

Ponys

Armenien (ARA)

Reis, Weizen, evtl. Hirse, Schiffszwieback, Früchtebrot, Weizenmalz, Sommer-Kopfkohl, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Edleres Sauerkraut, Purpurkohl (Köpfe und Fasskohl), Kürbisse, Bohnen, Erbsen, Linsen, Zwiebeln, Lauch, Knoblauch, eingelegte Gurken, Kulturbirnen, Tafeläpfel, Apfelfringe, Quitten, Pflaumen, Rosinen, Datteln, Feigen, Pfirsiche, unreife Aprikosen, zuckergetrocknete Aprikosen, Tamarinde, frische Arangen, getrocknete Arangenschalen, kandierte Arangenschalen, Grüner Tee, Schwarzer Tee, Tulamidengold (Tee), Obstsirup, Pflaumenmus, Rohrzucker, Rumfrüchte, Olivenöl, evtl. Leinöl, Kürbiskernöl, Sesamöl, Dattelbutter, Baumwollöl, Methumis-Tabak, Kurkumer, Lavendel, Rosenöl, Wacholder, Ingrim, Pfeffer, Falscher Guldendländer, Lokales Bier, Schlauchwein, Raschtulswaller, Bosparanjer, Likörwein, evtl. Dattelwein, Obstwasser, Arrak, Weinbrand, Phraischaftuch, Kamelhaartuch, Teppiche, Grobklein, Diamanttauch, Segeltuch, Baumwolle, Barchent, Baumwolltuch, Wachstum, Samt, Plüsch, evtl. Tüll, Krapp, Henna, Gelbkraut, Färberdistel, Färberlotos, Ebenholz, Pinienholz, evtl. Zederholz, Zypressenholz, Zugrinder, Warmblutpferde, Edelpferde, Strauße, Tschschuk-Hartwurst, evtl. Edelkäse, Pergament, Marmor (grau und grün), Mondsilber, Schwefel, Emaille-Geschirr, Porzellan

Horasreich mit Dröl (HOR)

Hirse, Weizen, Schiffszwieback, Mandelzweiback, Weizenmalz, Sommer-Kopfkohl, Winter-Kopfkohl, Einfaches Sauerkraut, Edleres Sauerkraut, Purpurkohl (Köpfe und Fasskohl), Kürbisse, Erbsen, Zwiebeln, Lauch, Knoblauch, eingelegte Gurken, Zuckermelonen, Wassermelonen, Kulturbirnen, Tafeläpfel, Apfelfringe, Pflaumen, Rosinen, Bosparanien, unreife Aprikosen, Lakritze, Obstsirup, Apfel- und Birnenkraut, Olivenöl, evtl. Leinöl, Kürbiskernöl, Methumis-Tabak, Kau- und Schnupftabak, Cigarren, Kurkumer, Lavendel, Rosenöl, Pfeffer, Lokales Bier, Sikramtaler, Yaquirtaler, Bosparanjer, Obstwasser, Weinbrand, Phraischaftuch, Grobklein, Feinleinen, Dröler Spitze, Baumwolltuch, Samt, Plüsch, Tüll, Taft, Brokat, Krapp, Färberlotos, Chorhoper Tinte, Purpur, Bosparanienholz, Zederholz, Rosenholz, Tische, Papier, Sikrami-Hartwurst, Stockfisch, Räucherfisch, evtl. Edelkäse, Tran, Klinker, Marmor (rosa und weiß), Zinkmerz, Messing, Bronze, Silber, Salz, Kusliker Keramik, Glaswaren, Feinmechanik

Zyklopeninseln und Dröler Vorland (ZYK)

Hirse, Palisches Hirsebrot, Zwiebeln, eingelegte Gurken, Zuckermelonen, Wassermelonen, Rosinen, Feigen, unreife Aprikosen, Olivenöl, Rosenöl, Lorbeer, Pfeffer, Ilmenblatt, Seemost, Obstwasser, Weinbrand, Phraischaftuch, Grobklein, Segeltuch, Färberlotos, Färberlotos, Chorhoper Tinte, Purpur, Pinienholz, Kork, Kürbisfisch, Pergament, Tran, Obsidian, Grubeneisenerz, Bleierz, Zinnerz, Silber, Salz, Schwefel, Kusliker Keramik, evtl. Zinngeschirr

Arratistan und Chababien (ART)

Hirse, Zwiebeln, eingelegte Gurken, Zuckermelonen, Wassermelonen, Feigen, unreife Aprikosen, evtl. Mandeln, Pfeffer, Rosenholz, Papyrus

Khömwüste und Randgebiete (KHO*)

Linsen, Zwiebeln, Zuckermelonen, Wassermelonen, Datteln, Feigen, Mandeln, Palmöl, Sesamöl, Baumwollöl, Ingrim, evtl. Nelken, Arrak, Filzdecken, Kamelhaartuch, evtl. Henna, evtl. Rosenholz, Edelpferde, Kamele, Salz, Novadi-Töpferei, Porzellan

Länder an Mbanadi und Gadang (MHA)

Hirse, evtl. Hirse, Linsen, Zwiebeln, Lauch, Knoblauch, eingelegte Gurken, Zuckermelonen, Wassermelonen, Tafeläpfel, Quitten, Pflaumen, Rosinen, Datteln, Feigen, Tamarinde, frische Arangen, getrocknete Arangen-

schalen, Grüner Tee, Schwarzer Tee, Rose von Fasar (Tee), Ziegeltee, Obstsirup, Apfel- und Birnenkraut, Pflaumenmus, Rohrzucker, Palmöl, Sesamöl, Dattelbutter, Baumwollöl, Rosenöl, Wacholder, Ingrim, Pfeffer, Falscher Guldendländer, Raschtulswaller, Dattelwein, Reiswein, Arrak, Kamelhaartuch, Teppiche, Diamanttauch, Baumwolle, Baumwolltuch, evtl. Tüll, Krapp, Henna, Färberlotos, Brabaker Rohr, Ebenholz, Zederholz, Zypressenholz, Papyrus, Zugrinder, Edelpferde, Ponys, Esel, Maultiere, Kamele, Strauße, Pergament, Marmor (grau und grün), Grubeneisenerz, Mindorium, Arkanium, Erdpech, Salz, Schwefel, Glaswaren, Porzellan

Thalusien (THA)

Reis, Linsen, Zwiebeln, eingelegte Gurken, getrocknete Tomaten, Zuckermelonen, Wassermelonen, Pflaumen, Datteln, Mandeln, Tamarinde, frische Arangen, Mondsilberner Tee, Grüner Tee, Schwarzer Tee, Pflaumenmus, Rohrzucker, Sesamöl, Ingrim, Nelken, Pfeffer, Falscher Guldendländer, Raschtulswaller, Arrak, Teppiche, Diamanttauch, Baumwolle, Henna, Färberlotos, Zypressenholz, Papyrus, Zugrinder, Esel, Maultiere, Perlen und Perlmutter, Grubeneisenerz, Porzellan

Shikanydad von Sinoda (SHI)

Reis, Marasket, Zwiebeln, Zuckermelonen, Wassermelonen, Datteln, Pfirsiche, evtl. Mandeln, frische Arangen, evtl. Tuzakäpfel, Rohrzucker, Palmöl, Baumwollöl, Sinoda-Tabak, Ingrim, Pfeffer, Falscher Guldendländer, Zwillingsrum, evtl. Hantuch, Phraischaftuch, Baumwolle, Baumwolltuch, Baumwollbausch, evtl. Tüll, evtl. Färberlotos, Brabaker Rohr, Zypressenholz, Eisenholz, Marakanpapier, Pergament, Perlen und Perlmutter, Schildpat, Grubeneisenerz

Fürstkonturci Maraskan (MAR*)

eingelegte Gurken, Zuckermelonen, Wassermelonen, Apfelfringe, Brabaker Rohr, Ebenholz, Eisenholz, Marakanpapier, Iryanleder, Grubeneisenerz

Reich der Großen Schlange (SKR**)

Endurium

Fchsensümpfe (ACH*)

Färberlotos, Brabaker Rohr, Papyrus, Iryanleder, Perlen und Perlmutter, Schildpat, Meteoriten, Eisen, Erdpech

Südwestküste mit Mengbilla (MEN)

Hirse, Zwiebeln, eingelegte Gurken, Mais, Zuckermelonen, Wassermelonen, Mohacca, Moarana, Falscher Guldendländer, Ilmenblatt, Scheinseide (Fäden und Tuch), Taft, echte Seide, Färberlotos, Färberlotos, Chorhoper Tinte, Purpur, Brabaker Rohr, Arkanium, Erdpech, Kusliker Keramik

Gebiete der Waldmenschen im Regenbirge (WAL)

Zwiebeln, Zuckermelonen, Wassermelonen, Ebenholz, Moarana, Vanille, Pfeffer, Myridanium, Mohaka, Scheinseide (Fäden und Tuch), Mohagoni, Iryanleder

Al'Anza zwischen Selam und Charpyso (ALA)

Reis, Shatakwur, Zwiebeln, Zuckermelonen, Wassermelonen, Bananen, frische Arangen, Süßfrüchte, Süßholz, Lakritze, Melasse, Kandi, Kandis, Palmöl, Mohacca, Kau- und Schnupftabak, Cigarren, Moarana, Vanille, Kakao, Pfeffer, Praiosandelholz, Falscher Guldendländer, Arrak, Scheinseide (Fäden und Tuch), Taft, echte Seide, Färberlotos, Brabaker Rohr, Zypressenholz, Schwerleder, Perlen und Perlmutter, Schildpat, Erdpech, Glaswaren

Südküste mit Brabak, Höt-Alem und Sylla (BRA)

evtl. Reis, Shatakwur, Zwiebeln, Süßfrüchte, Süßholz, Lakritze, Melasse, Kandi, Mohacca, Moarana, Vanille, Pfeffer, Praiosandelholz, Falscher Guldendländer, Scheinseide (Fäden und Tuch), Färberlotos, Brabaker Rohr, Schwerleder, Iryanleder, Schwefel

Al'toum und die Waldinseln (CIA)

Shatakwur, Zwiebeln, Mais, Bananen, Süßfrüchte, Süßholz, Mohacca, Ebenholz, Moarana, Vanille, Muskatnuss, evtl. Lorbeer, Zimt, Mir-Thuonik, Pfeffer, Praiosandelholz, Falscher Guldendländer, Ilmenblatt, Hesindigo, Brabaker Rohr, Ebenholz, Tisk-Tok-Holz, Perlen und Perlmutter, Schildpat, Jade, Obsidian



INDEX

A

Abendbier	142
Abilacht	60
Abilachter Fleckvieh	160
Abriichten	176
Abu Bhurad beni Nazradin	84
Abu Dhelrumum	15
Ackerbau	176
Ahmargadjä	152
Ahorn	155, 156
Al'Anfa	70
Al'Anfa, Münzrecht	15, 19
Al'Anfaner Güldenländer	141
Alaster	17
Alaun	169
Albenhus	60
Alchimie	176
Aldechofen	88-91
Aldrik Ferdoker	90
Alinde Bergstätt	86, 87
Alkoholische Getränke	142-147
Almadanerblau	153
Alphana	141
Alrik Feintucher	88
Alt-Angarber Starkbier	144
Alte Münzen	18
Alt-Gareth	60
Amarelle	124, 125
Amazonen	19
Amazonenbier	143
Amazonenkronc	18, 19
Ambra	165, 166
Amelthona	15
Amenita	90
Analysekoffler	176
A-Na-Na-Sa	129
Anatomie	174
Anconius von Baburin	120
Anconiusapfel	120
Andergast	17, 71
Andergaster Notgeld	17
Andergaster Schinken	162
Andrataler	17
Anfelsin	127
Angbar	16, 60, 71
Angbarer Ambrosias	145
Angbarer Zwergenbock	144
Angelute	174
Angrak	168
Anteilsscheine	41
Äpfel	120-121
Apfelkraut	132
Apfel-Sine	127
Apfelwein	145
Aprikosen	125
Arangen	127-128
Aranien	16, 17, 19
Aranische Zeder	157
Aranischer Schlauchwein	145
Aranschenkrämcr	50
Argental	18
Arivor	70
Arivorer Blut	145
Arkanium	17, 168
Armbrusterwerkzeug	176
Arrak	147
Arve	134
Atsanische Brise	81
Atlas	151-152
Atlasbindung	148
Auranash	153
Aureal	18
Austuhrzoll	62
Außergewöhnlich hochwertige Hilfsmittel	170
Avers	14
Axtschlag	146

B

Baburin	70
Baburiner Brandbirne	120
Baburiner Rübe	111
Bäcksteine	166
Balan Cantara	81
Balan Mayek	81
Baldur Greifax Grotho von Gratenfels	15-16

Baliho	60, 71
Balihoer Bärenrod	146
Balihoer Rad	14, 18
Bananen	124
Banchaber Blende	167
Banken	21-22
Barbarische Völker	10-12
Barchent	150
Barduron von Gareth	18
Bärenfang	146
Basalt	166
Basar	48
Batzen	15, 16, 19
Bauchladen	49
Bauchredner	171, 172
Bauernkohl	110
Baugestein	166
Baukunst	174
Baumclonen	129
Baumwollbausch	150
Baumwolle	150
Baumwollöl	134
Bausch	150
Bauschlied	150
Beerenwein	145
Beilunk	16
Beleuchtung	180-181
Belhanka	70
Belhankanischer Kreuzer	18
Belhankathen	122
Belhanker Butterbirne	120
Belhanker Linnen	149
Benbukkel	139, 140
Beni Kharram	148
Bergbau	176
Bergsalz	169
Bergtau	146
Bernstein	166, 167
Bestechung, Land der Ersten Sonne	16-17
Bethana	70
Bethaner Weizengold	143
Bhurad beni Nazradin	84
Bienenwachs	165, 166
Bier	142-143
Bilsener	143
Binsenlicht	181
Birke	155, 156
Birnen	120
Birnenkraut	120, 132
Bitterwein	144, 145
Blaubasalt	166
Blautanne	155
Blei	167
Blendlaterne	181
Blut-Oronge	127
Bluulme	157
Bodenschätze	166-170
Bodirbirne	120
Bogenbau	176
Bohnen	112
Borbaradstaler	18
Bornland	16, 17, 19
Bornland, Münzrecht	15
Bornländer Bunte	74, 160
Bornländer	75
Borontee	131
Bosparanie	156
Bosparanien	123-124
Bosparanjer	145
Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie	81
Brabakbräu	143
Brabakdrift	81
Brabaker Rohr	154
Brabaker Seide	151
Brabaker Wurzel	130
Brabaker Zuckerwurz	130
Brakteaten	18
Braunstetter	81
Braunwein	130
Brauner Kandis	130
Brombeere	126
Bronze	168
Buche	155, 156
Bunstahl	167
Butterdatteln	123, 134
BVOC	82

C

Caranthu	81
Cedrate	128
Cedratwasser	128
Cerebellata	162
Chah-abische Weinbrände	147
Chiracca	136
Chorhopper Tinte	153
Cigarren	136-137
Citronat	128
Citronc	128
Clementine	127
Compagnie	38
Contrabande	64

D

Dachschlitten	77
Dämonenkaiserreich	18
Dämonenkronc	18
Darna	18
Darpatbullen	74, 161
Dattelbutter	134
Datteln	122-123
Dattelwein	145, 146
De Motter Kloster	143
Denar	16, 18
Dergelsteiner Zwetschg	146
Deut	17, 19
Diamanttuch	148, 149
Diebesgilde	55
Diebstahlshilfen	172
Dietrich	179
Dinar	15, 16, 17, 19
Dinkel	99-100
Dirham	19
Dompteur-Ausrüstung	176
Doppelkirschen	124
Dornrosenmünze	18
Drachenaikademie	17
Dreizaek	174
Dröler Spitze	149
Dromedar	75
Druckwaren	47
Dubioso	145
Dublone	15, 19
Duftapfel	140
Duftstoffe	137-138
Dukat	16, 19
Dukaten, ältere	18
Dünnbier	142

E

Ebenholz	157, 158
Ebenholzharz	137, 138
Echsenhändiger-Ausrüstung	176
Edelhölzer	157-158
Edelkäse	163
Edelkastanie	123, 156
Edelmetalle	168-169
Edelpelz	164
Edelpferde	161
Edeltanne	155
Eibe	156, 157
Eichenbier	143
Eichstättcr-Weizenbier	143
Einkochen	119
Einlegen	119
Einsalzen	119
Eisen	167
Eisenbaum	157, 158
Eisenerz	167
Eisenhuett	60
Eisenwalder Langohrschaf	75
Eiskohl	110
Elche	75, 76
Elenviner	144, 145
Elfenhaar	150
Emaillc-Geschirr	169, 170
Emira	145
Emmer	100
Emmeran	90
Empfindliche Waren	184
Endurium	168, 169
Engstrand	81
Enten	161
Erbsen	112-113
Erdbeere	126
Erdpoch	169
Erkhaban ben Mhukkadin	85

Erle	155, 156
Esche	155, 156
Esel	73, 161
Esclamo	18
Eslamsbräu	143
Eslamserle	155
Eslamsgrund	60
Eslamsroden	60
Espe	155, 156
Essiggurken	116
Eternen-Marmor	166

F

Fackel	181
Fahrender Händler	6
Fahrzeug Lenken	176-177
Falkner-Ausrüstung	176
Fallen	173
Fallenstellen	173
Falscher Güldenländer	141
Falschspiel	172-173
Fälschungen	20-21
Färberdistel	152
Färberginster	152
Färberlotos	153
Färberwaid	152
Farbstoffe	152-154
Fasar	40, 71
Fasarer Feige	123
Feengeist	146
Fehlprägungen	18
Feigen	123
Feilschen	183
Feingestein	166-167
Feinleder	164
Feinleinen	149
Feinmechanik	177
Feinmechaniken	170
Feldgemüse	109
Feldkornblauth	114
Felle	164-165
Ferdoker	143, 144
Ferkinas	70
Fernhandel	12
Fernhändler	6, 29
Festbier	142
Festum	16, 71
Festumer Wechselhalle	22, 23
Festumführe	154
Fettgerberei	164
Feuerkorb	181
Feuerkünstler	171, 172
Feuerstein	166, 167
Feuersteinbearbeitung	177
Fichte	154, 155
Filz	148, 149
Fino	145
Firnelfen	10
Firnläufer	75
Firnführe	154
Firnstropfen	146
Fisch	163
Fischen/Angeln	174
Fischernetz	174
Fischgrätutuch	148, 149, 150
Fischninger	10
Flachs	133, 149
Fladenbrot, nivesisches	105
Flaschenapfel	111
Fleischer	177
Flindrich	19
Förche	154
Formen des Handels	10-14
Früchtcbrot	107
Fruchtensirup	131-132
Frühlingste	130
Fuhrmannswerkzeug	176
Fuhrwerke	76-77

G

Gadangstiere	74
Gagelbier	143
Galanteriewaren	47
Gallapfel	152, 153
Gänse	161
Garax der Händler	10
Gareth	15, 16, 70
Garia saba Tari	85
Gartengemüse	109
Gastgeschenke	13

Gaukeleien	171-172
Gaulsfurt	93
Gebildbrot	106
Geßlichte Münzen	20-21
Geße	169-170
Gelbkraut	152
Geld	14-19
Geldbeutel	15
Geldgeschäfte	20-28
Geldhandel	14
Geldkatze	15
Geldschmuck	16-17
Geldwechsel	20-24
Geldwechsler	6, 20
Geleitwoche	71
Gemüse	109-119
Genussmittel	129-142
Geraucis	81
Gerber	177
Gerste	100-101
Gerstenbrot	106
Gerstengraupen	101
Gerstenmehl	101
Geschenkausch	13-14
Geschirr	169-170
Gesellschaft	38
Gesteinskunde	174-175
Getreide	96-105
Getreidezeugnisse	105-108
Gewürz	129-142
Gewürzkuchen	107
Gewürznelkenbaum	140
Gießmünzenpolitik	16
Giftheilungssatz	178
Gildenbanken	27-28
Gildenzwang	34
Ginhild Bergstätt	87
Gjalsker	10
Glanzatlac	152
Glaskirschen	124
Glaskunst	177-178
Glasmünzen	19
Glaswaren	169, 170
Glorana	18
Goblins	10
Gold	168
Goldapfel	120
Goldbohnen	18
Goldfclser	161
Goldfclser Morgenrot	145
Goldlärche	155
Goldpinie	156
Goldrosinen	122
Goldschmiedewerkzeug	177
Goldtinte	23
Gotteslob	15, 18
Grangor	71
Grassodenerz	167
Gratenfclser Gagel	143
Gratenfclser Gießmünzenpolitik	16
Grautier	73
Greifenfurt	71
Greifenfurter Goldsirup	132
Groax Sohn des Grothün	86, 87-88
Grobleder	164
Grobleinen	149
Grob schmied	178
Groschen	16, 19
Größhandel	29
Großhändler	29-37
Großhändler, Profession	6, 29
Grubenerz	167
Grubenlaterne	181
Grüner Tee	131
Grünerle	155
Grünkern	100, 108
Grünkohl	110
Grut	115, 143
Gulden	18
Guldenglanz	153-154
Güldenland	81
Güldenländer	141
Güldenlandhandel	81-82
Güldenländischer Atlas	152
Güldenländischer Porzellan	169f.
Guraan	153
Gurken	116



H		Ingerimms Donnerschlag	147	Krapp	152	Marasket	106	Nostrische Krone	17
Hacksilber	15	Ingerimms Hammerschlag	147	Kraut	109	Marawedi	16, 19	Notgeld	17
Hafer	98–99	Ingrim	138	Kraxe	49	Marbobei	168	Novadi-Geschirr	169
Hainbuche	155, 156	Iristaler	18	Kreditgeschäfte	20–28	Markt und Spiele	70	Markt und Spiele	119–129
Häkelnadeln	180	Iryanleder	164	Kreide	169	Marktaufseher	69	Nutztiere	160–161
Hakim al-Haimamud	92	J		Kreuzer	17, 19	Marktmodifikator	185	O	
Halbtaler	15	Jade	166, 167	Kristallglas	170	Marktvogt	69	Obergährige Hele	143
Hal-Dukat	18	Jahrmart	68	Kristallzucker	132, 133	Marmor	166	Obsidian	166–167
Hallah	17, 19	Jongleur	171, 172	Krone	18, 19	Maffe	10	Obat	119–129
Hammerfaust	81	K		Kronsbeere	126	Maulesel	73–74	Obst	119–129
Hammerschlag	147	Käämi	147	Kröte	18	Maultier	73–74, 161	Obstbier	143
Mandel	8	Kaiser Valpos Entzücken	146	Küchenausstattung	179	Mäuse	18	Obstirup	132
Handelsformen	10–14	Kaiserkorn	146	Kukris	151	Maut	59–63	Obstwasser	146, 147
Handelsgesellschaften	38–42	Kaiserlich e Dukaten	15	Kulturbirne	120	Mechanik	174	Obstwein	146
Handelskompanie	38	Kaisertee	131	Kumpany	38	Melasse	130	Ochsen	147
Handelsmessen	68–74	Kakao	139	Kupfer	167	Melisande von Rommilys	90	Offenbarung d. Zwillinge	133, 147
Handelsregeln	182–188	Kalebassen	112	Kupfererz	167	Melonen	118–119	Oliven	133, 134
Handelsreisen	72–82	Kalifat	19	Kurantmünzen	15	Melonenbaum	129	Olivenöl	133, 134
Handelswaren	96–187	Kalifat, Münzrecht	15	Kürbiskernöl	134	Mendena	18	Ölkehl	134
Handelszogen	188	Kaliblüter	72, 161	Kürbisse	111–112	Mengbilla	16	Öllampe	181
Handelszug der		Kamah-Kamel	75	Kurkumer	137	Mengbillaner Güldenländer	141	Oloroso	145
Alinde Bergstät	86–88	Kamah-Wolle	148, 149	Kurush	17, 19	Meridiana	19	Ölpalme	134
Händlergilden	33–37	Kamele	74–75, 161	Kurzwaren	47	Merisa saba Rhezera	85	Olporter	75
Händlerkalender	70–71	Kamelwolle	148, 149	Kuslik	70	Meskinnes	146, 147	Oreal	19
Händlerprofessionen	6–7	Kandieren	119	Kusliker Keramik	169	Messing	168	Orientierung	174
Händlerwechsel	22	Kandis	130	Kusliker Leinen	149	Met	146	Orks	10
Handwerkerzünfte	44–46	Kandiswurz	130	Kusliker Rad	14, 18	Meteoriten	167	Ornamentatlas	151
Handwerksgüter	170	Kaperschiffe	39–40	Kutter	81	Methumis-Tabak	136	Oron	18
Hanf	148	Karavelle	80	Kwassetz	143	Mherwati	73	P	
Hanföl	133	Karawane des Mhukkadin	83–86	Kyndoch	60	Mherwed	70	Paavi	18
Hanfuch	148	Karene	75–76, 161	L		Mhukkadin ben Omacan	83	Paavipony	73, 161
Harkkäse	163	Karenwolle	148	Lagerbare Waren	184	Mindorium	168	Pailisches Hirsehrot	106
Hartsteen	60	Karracke	80, 81	Lagerfeuer	181	Minisepen	18	Palisander	157
Hartwurst	162	Karren	77	Lagerhäuser	31–32	Mirabellen	121	Palmöl	134
Hausierer	49–53	Kartenzzeichnersatz	178	Laililinde bint-al-Laila	95	Mirhamer Seidenliane	151	Pampelmuse	127–128
Hausierer, Profession	6	Kartoffeln	117	Lakritze	129–130	Mir-Theniok	141	Pa-Pa-Ya	129
Häute	164	Kartographie	178	Landstraßen	77–78	Mittelreich	19	Papier	159–160
Havena	15	Käse	163	Lärche	155	Mohacca	136	Pappel	156
Havenischer Heller	18	Kastanie	123	Lasttiere	72–77	Mohagoni	157, 158	Papyrus	160
Hehler	50, 54–58	Kastenwagen	77	Laterne	181	Mohagarke	124	Pastinake	111
Hehler, Profession	6, 58	Katzen	161	Latrinenträger	68–69	Molias	10, 11, 18	Pech	158
Heidelbeere	126	Kaufahrer	6	Laubholz	155–156	Mohaska	146	Pelze	164–165
Heilkunde	178	Kautabak	136, 137	Lauch	114	Moharrübe	111	Pemmikan	162
Heller	16–17, 19	Keramik	169	Lavendel	137, 138	Moltebeere	126	Perain-Äpfel	127
Helles Perdoker Gerstenbräu	144	Khadil Okharim	92	Leder	164	Mondsilber	168	Peraine-Kirche	9
Henna	152	Khunchom	17, 70	Ledererwerkzeug	179	Mondsilberkontor		Pergament	164
Herbsttee	130	Khunchomer Güldenländer	141	Leinen	149–150	von Gaulsfurt	93–95	Perlen	165, 166
Herkunft	96	Kiefer	154–155	Leinöl	133–134	Mondsilberner Tee	131	Perlengeld	18
Hersteller	96	Kienspan	180–181	Leinwand	149	Mongrabrosch	169	Perlgrauen	101
Herzkirschen	124	Kiepe	49	Leinwandbindung	147	Mostbirne	120	Perlmutter	165, 166
Hesindigo	153	Kiepenkerl	49	Leiterwagen	77	Münzen	10	Perricum	60, 70
Hexentanne	155	Kirsche	124	Leomarswacht	152	Münzfälschung	20–21	Pfandleiher	24–27
Hilfsmittel	170–180	Kirschwein	145	Licht	180–181	Münzgeld	14–18	Pfandleiher der	
Himbeere	126	Kleiner Oreal	19	Liebfelderer	50	Münzherr	15	Dracheneiakademie	91–93
Himmelbeere	126	Kleinhandel	29	Likörweine	145	Münzmetall	14	Pfandscheine	26–27
Hirschfurt	60	Kletterausrüstung	172	Limetten	128	Münzprägung	15–16	Pfeffer	140
Hirschrübe	111	Klinker	166	Limonata	128	Münzregal	15	Pfeifenkraut	135–137
Hirse	99	Klöppl	150	Limonen	128	Muradin ben Barrat	85	Pferde	72–73, 161
Hirsebrot, pailisches	106	Knakkbrod	105	Linde	156	Muschelgeld	18	Pfirsiche	124–125
Hochwertige Hilfsmittel	170	Knaster	136–137	Linsen	113	Musikinstrumente	170	Pflanzenkunde	175
Hökerer	49	Knat	143	Loden	149	Muskatnuss	138	Pflanzenöl	133–134
Holken	80, 81	Kuippen	21	Lohgerberei	164	Muwlat	16, 19	Pflaumen	121
Holz	154–160	Knoblauch	114–115	Lorbeerblätter	138–139	Myridanum	142	Pflaumenmus	132
Holzbearbeitung	178	Knorpelkirschen	124	Lorcha	80, 81	Myrrhe	142	Phernando ya Mezzani	85
Holzbirne	120	Knorr	80, 81	Lotos	153	Mythrian von		Phex-Kirche	10
Holzkohle	158	Knüpfrahmen	180	Lowangen	70	Wertlingen-Eberwasser	90	Phraischafwolle	148, 149
Holzpapier	159	Kochen	178–179	Lumi	128	N		Piaster	15, 16, 18
Holzschalen	169	Kogge	80, 81	Lumpenpapier	159	Nadelholz	154–155, 156–157	Pinie	156, 157
Holzsteller	169	Kohl	109	M		Nägeln	140	Planwagen	77
Holzwaren	154–160	Kohlenmeiler	158	Ma-An-Go	129	Natron	169	Platin	168
Honigdatteln	123	Kolenbrander	40	Mada Basari	17, 93	Naturalgeld	18–19	Plüsch	150
Honigwinzer	146	Kolonialwaren	47	Magiekunde	175	Navigationsinstrumente	174	Pökelfleisch	162
Honigen	70	Kompanie	38	Magiermögule	19	Neethaner Weizengold	143	Pomander	140
Honinger Büttenpapier	159	Königsdinar	15	Magiermünzen	17	Nektarinen	125	Pomoranze	127
Hopfen	115–116	Konterbande	64	Mais	117–118	Nelken	140	Pony	161
Morasdor	14, 18, 19	Körperbindung	147–148	Malen/Zeichnen	179	Nickel	18	Porree	114
Morasreich	19	Kork	159	Malkillah III.	16	Nitrolsalz	169	Portionshandel	14
Möt-Alem	60	Kornbrand	146, 147	Malz	108	Nivesen	10	Porzellan	169, 170
Hühner	161	Koschapel	120	Marrumton	165, 166	Nivesisches Fladenbrot	105	Possenreißer	171, 172
Hunde	75, 161	Koschbasalt	166	Mandeln	126	Norburg	71	Postkutsche	77
Hundeführer-Ausrüstung	176	Koscher Printen	106–107	Mandelpflaumen	121	Norburger Riesen	72, 73	Pottasche	160
Hundeschlitten	77	Koschwasser	146	Mandelwieback	107	Nordaker Weizengold	143	Potte	80, 81
Hutzelbirne	120	Krachwurst	162	Manufakturen	39	Nordlandbank	22, 23–24	Prägerecht	15–16
Hylaiter Feige	123	Krämer	43–48	Maraskan-Bausch	150	Nordmähnen	72, 73	Prägung	14
Hylaitischer Seemost	144–145	Krämer, Profession	7	Maraskan-Güldenländer	141	Nordmannstanne	155	Praiosandelholz	141
I		Krämerzunft	44	Maraskanpapier	159, 160	Nordmarken	15	Praiosblume	134
Irnskohle	110	Kramladen	47	Maraskanpony	73	Nostris	17	Praios-Kirche	9
Ilmenblatt	141–142	Kramwaren	47	Maraskerine	127	Nostris-Ahorn	155	Praiosöl	134
								Preise	96



Premer Feuer	146-147	Schafe	75, 161	Sinajalane von		Trolle	10	Weißer Berghund	75
Premer Mähenscharf	75, 148	Schafwolle	148, 149	Wertlingen-Rothenstein	90	Trollzacker (Schnaps)	146	Weißer Kandis	130
Primitivgeld	18-19	Schankbier	142	Sinoda-Kraut	136	Trollzacker (Volk)	10	Weißer Pfeffer	140
Printen, Koscher	106-107	Scharlachwurz	152	Skier	172	Trondetanne	155	Weißgerberei	164
Privilegierte		Schauspielerei	173	Skifahren	172	Tronje	90	Weißkohl	109
Handelskompanien	40	Scheidemünzen	15	Sommerkohl	109	Tschuschuk	162	Weißtanne	155
Professionen	6-7	Scheinside	151	Sommertee	130	Tuche	147-152	Weißwein	144
Punin	15, 16, 60	Scheffel	16, 17, 19	Sonnenblume	134	Tulamiden (Pferde)	161	Weizen	104-105
Puniner Hornochse	74	Scherbet	127	Sonnenblumenöl	134	Tulamiden (Volk)	17	Wildbeeren	126-127
Punsch	147	Schiffchen	147	Sonnenscheibe	18	Tulamidengold	131	Wildkirschen	124
Purpur	153	Schiffszwieback	105-106	Speckseite	162	Tulamidentuch	149	Wildleder	164
Purpurkohl	110	Schildpatt	165, 166	Spirituosen	146-147	Tulamidische Reiter	40	Wildnisrüstung	174
Purpurrosinen	122	Schilling	18	Spitze	149	Tüll	150	Wildschwein	76
Q		Schinken	162	Spitzenklöppel	180	Tusche	159	Winhaller Silbertaler	18
Qai'Ahjan	75	Schivone	80, 81	Stammesachaz	10	Tuzakapfel	129	Witten	16, 19
Qai'Chelar	74, 75	Schlachtier	160	Stammtisch	36	U		Wohnwagen	77
Qaimuyan	74, 75, 149	Schlag	147	Starkbier	142	Uhdenberger Legion	40	Wolle	148-149
Quellwasser	146	Schlagschatz	15	Steckrübe	111	Ulikkaneel	139, 140	Wolltuch	148-149
Quinjabeere	146	Schlangenglanz	168	Steine	166-167	Untergerige Hefe	143	Wollwaren	149
Quitten	121	Schlauchwein	145	Steineiche	157	Unze	18	Wundheilbesteck	178
R		Schlehe	121	Steinöl	169	Urnschlund Dunkel	144	Wüstenloden	148
Rabenmundbirne	120	Schlingen	173	Stappenschivone	77	Ursnieder Rot	143	X	
Radromtaler	73	Schlittendachs	76	Sternkunde	175	Utulumba	141	Xeraanien	18
Ragath	60	Schlösser Knacken	179	Stielmus	111	Utulus	10, 18	Y	
Ragathbirne	120	Schmiedewerkzeug	178	Stockfisch	163	V		Yalayana saba Tashrana	92
Rahjannisbeere	126	Schmuggel	166-167	Stoerrebrandter	77	Vallusa	16, 19	Yaquirblume	145
Rahjas Göttergabe	145	Schmuggelware	64-66	Stoffe	147-152	Vanilla	161, 147	Yaquirtaler	161
Raschtulswaller	145	Schmuggler	64-67	Straßen	77-78	Vanille	138	Yaquirtaler Sandwein	145
Räucherfisch	163	Schnaps Brennen	179	Straube	161	Verderbliche Waren	184	Yaquirwein	145
Räucherfleisch	162	Schneedachs	76	Stricknadeln	180	Verfügbarkeit	96	Z	
Räuchermittel	137-138	Schneidern	179	Stüber	16, 19	Verkauf	185-186	Zahltag	71
Rebe	122	Schnellsegler-Karavelle	81	Stummer Handel	11	Verkleidung	173	Zechine	16, 19
Rechnen	175	Schnupftabak	136, 137	Südf Früchte	128-129	Verschlechte Münzen	20-21	Zeder	156-157
Reichsstädte	60	Schopfalmfrucht	129	Südweiser	167	Vich	160-161	Zedrach	157
Reichsstraßen	60, 77	Schradoker Bitter	144	Sultana	145	Viertelaler	15	Zedrakke	80, 81
Reis	101-103	Schreibausstattung	175	Sultaninen	122	Vinsalt	15, 16, 70	Zeforika	81
Reisedestille	179	Schuldverschreibungen	27-28	Sumpferberei	164	Vogelkirschen	124	Zehnt	179
Reiseschlitten	77	Schwarzbrot	106	Sumpfzypresse	157	Vragieswurzel	130	Zeichnerzubehör	178
Reispapier	102	Schwarzdorn	121	Süßholz	129	Vulkanglas	166-167	Zervelat	162
Reiswein	145-146	Schwarze Augen	167	Süßholz	129	W		Zholvar	18
Rettich	111	Schwarze Lande	18	Svelltaler Kaltblut	72, 73	Wachholder	137-138	Zibarten	121
Revers	14	Schwarzer Pfeffer	140	T		Wachs	165	Zibeben	122
Rhidaman	81	Schwarzer Tee	131	Tabak	135-137	Wachskerze	181	Ziegel	166
Riesenhirschkäfer	76	Schwarzer Thaluser	73	Tabaquiera	137	Wachskirschen	124	Ziegeltee	131
Rinder	160-161	Schwarzerte	155	Tabulett	49	Wachspapier	23	Ziegen	75, 161
Riva	70	Schwarzfichte	154	Tafeläpfel	121	Wachstuch	150	Zimmermann	180
Roabwolltuch	148	Schwarzharz	158	Taft	147, 151	Wagen	76-77	Zimmetbaum	139
Roagen	103-104	Schwarzschinken	162	Tag der Waffenschmiede	71	Währungstabelle	19	Zimt	139-140
Rohal	16	Schwarzstahl	169	Tag des Wassers	70	Waid	152	Zimöl	139
Rohalsdukat	18	Schwarzstanne	155	Tagesbier	142	Walbein	165, 166	Zinkum	167-168
Rohan	18	Schwefel	169	Talent	18	Waldbaumwolle	150	Zinn	167
Rohrzucker	132-133	Schwefelquell	169	Talglicht	181	Waldkiefer	154	Zinngeschirr	169
Rose von Fasar	131	Schweine	161	Tamar	122	Waldknoblauch	114	Zinsen	25
Rosenholz	157	Schwerleder	164	Tamarinde	127	Waldwachter Urbier	144	Zirbelkiefer	134
Rosenöl	137, 138	Schwertanne	155	Tandur Feintucher	88	Walnüsse	125-126	Zirbelöl	134
Rosenwein	144	Schwertlute	153	Tangerine	127	Walnussöl	134	Zitterpappel	155
Rosinen	122	Seebälte	153	Tanne	155	Walschnüsse	134	Zoll	59-63
Roskastanie	156	Seehandel	80-81	Tannenharz	137, 138	Waren	96-187	Zollkastell Aldeschhofen	88-91
Rotbuche	155	Seemampony	73	Tarnausrüstung	172	Warenschauen	68-71	Zorgan	15, 16, 71
Rote Rübe	111	Seemost	145	Taschendraht	172	Warentransport	183-185	Zorganer Güldenländer	141
Roter Obsidian	167	Seerose	153	Taschenspieler	172	Warmblutpferde	161	Zuckerbrot	107
Roter Pfeffer	140	Segeltuch	149	Tätowieren	180	Warunker	73, 161	Zucker melone	118
Rotfichte	154	Seidentuch	151	Tauschhandel	12-14	Warunker Apfel	120	Zuckerrohr	132
Rotföhre	154	Seidenwaren	151	Tauschhändler	7	Warunker Braune	160	Zuckerrübe	111, 132
Rotgerberei	164	Seidenfaden	151	Tee	130-131	Warunker Knaster	136	Zuckerwurzel	130
Rottanne	154	Seidennliane	151	Teer	158	Waskir	147	Zugochsen	74
Rotwein	144	Seidentuch	151	Teeziegel	131	Waskirer	143	Zugtiere	72-77, 160
Rüben	111	Seidwaren	151	Teppich	149	Wassermelonen	118-119	Zunderschwamm	159
Rübenkraut	132	Selem	18	Teschkaler	72, 73, 161	Wasserzeichen	23	Zünfte	44-46
Rübenwagen	77	Sembelquast	163	Thalukke	80, 81	Webererei	147	Zureit-Ausrüstung	176
Rübenzucker	132	Sesamöl	134	Tharf	145	Webkunst	180	Zwerg	10, 18, 19
Rübstiel	111	Shadifnägelnchen	140	Thorwal	17	Webrahmen	180	Zwergbier	144
Rum	130, 133, 147	Shafir Okharim	92	Thorwaler Wolltuch	148, 149	Webschwert	147	Zwergenfilz	149
Rumfrüchte	133	Shahi	145	Thosapfelbaum	120, 121	Webstuhl	147	Zwergengold	168
S		Shaleyman	85	Throndwigs Bester	137	Wechselrolle	23	Zwergenkohle	169
Sack	96	Shatak wurz	110-111	Thuranfichte	154	Wechselscheine	22-24	Zwergenloden	149
Sahin ben Burash	85	Shekel	16, 18	Tiik-tok-Holz	157-158	Wechselstuben	21-22	Zwergemünzen	15
Salz	169	Sich Verkleiden	173	Tomaten	116-117	Weide	156	Zwergensilber	168
Salzatron	146	Sichelanne	155	Torkelbeere	121	Weinbeeren	144-145	Zwergensilber	168
Salzbarren	19	Sikramer Weißwein	145	Torstauern	59-63	Weinbrand	146, 147	Zwergentaler	18, 19
Salzgurken	116	Sikrami	162	Toschkiril	168	Weindatteln	123	Zwergpferde	73
Salzheringe	163	Sikramtaler	145	Trallop	70	Weinkirsche	122, 144	Zwetschgen	121
Samt	150	Silas	16	Tralopper Riesen	72, 73	Weinrebe	122, 144	Zwieback Schiffszwieback	105-106
Sauerkirschen	124	Silber	168	Tran	165, 166	Weintrauben	121-122	Zwiebeln	113-114
Sauerkraut	109	Silbergroschen	16	Transport	183-185	Weiß Gadangstiere	74, 160	Zwillingsrum	147
Saurer Bauernkohl	110	Silberne Falken	24	Tresterschnaps	146			Zyklopedzeder	157
		Silbertal	16, 19	Trivina	81			Zypresse	157
		Silbertanne	155	Trocknen von Obst	119				
				Trollbirne	120				

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 untergegangener 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.*

HANDELSHERR & КИРЕПКЕРЛ

REDAKTION: HEIKE KAMARIS & JÖRG RADDATZ

Der Handel in Aventurien bewegt unglaubliche Reichtümer, befördert kostbare Gewürze aus dem tiefen Süden, edle Pelze aus dem hohen Norden und fremdartiges Zauberwerk aus dem fernen Gildenland in die Paläste und Städte des Kaiserreichs. Doch ebenso versorgen unverzagte Hausierer die Bauern mit den Handwerkserzeugnissen der nächstgelegenen Stadt und ziehen dafür durch Wälder voller Wegelagerer und wilder Tiere. Noch tiefer in der Wildnis liefern sich scheinbar barbarische Tauschhändler einen wortreichen Wettkampf um Geschenke und Gegengeschenke. Hehler handeln mit Diebesgut, ohne viele Fragen zu stellen, während zur gleichen Zeit mächtige Frauen und Männer der Kaufherrengilde über die Bewilligung von Darlehen verhandeln, die den Wert mancher Baronie übersteigen.

Dieser Band behandelt eine Vielzahl von Themen rund um den Handel in Aventurien: Münzen und Währungen der aventurischen Mächte wie auch die Geschäfte der Geldwechsler, Pfandleiher und Bankhäuser • die weitreichenden Handelsnetze der Großhändler und ihrer Gilden • die allgegenwärtigen Krämer und Kleinhändler und ihre Rivalität zu den Handwerkern • Geschäfte der Hausierer und das ihnen entgegengebrachte Misstrauen • heimliche Kniffe der Hehler im Umgang mit 'Heißer Ware' • verschiedene Wege- und Torzölle des Kontinentes und wie Schmuggler sie umgehen • weitreichende Handelsfahrten und turbulente Warenmessen • Geheimnisse und Kostbarkeiten des Gildenlandhandels • und eine ausführliche Beschreibung aventurischer Handelswaren.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zum aventurischen Handel für Spieler und Spielleiter. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln und die Geographia Aventurica benötigt. Die Kenntnis der erweiterten Regeln, insbesondere Wege des Schwerts, und der Zoo-Botanica Aventurica ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 28,00 [D] • CHF 48,20



9 783940 424624

ISBN 978-3-940424-62-4



www.ulisses-spiele.de

12036

Das Schwarze Auge

HANDELSHERR
& КИРЕПКЕРЛ

VOM KLEINKRÄMER
ZUM HANDELSMAGNATEN;
AVENTURISCHER HANDEL
UND GEWERBE IM SPIEL

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN

