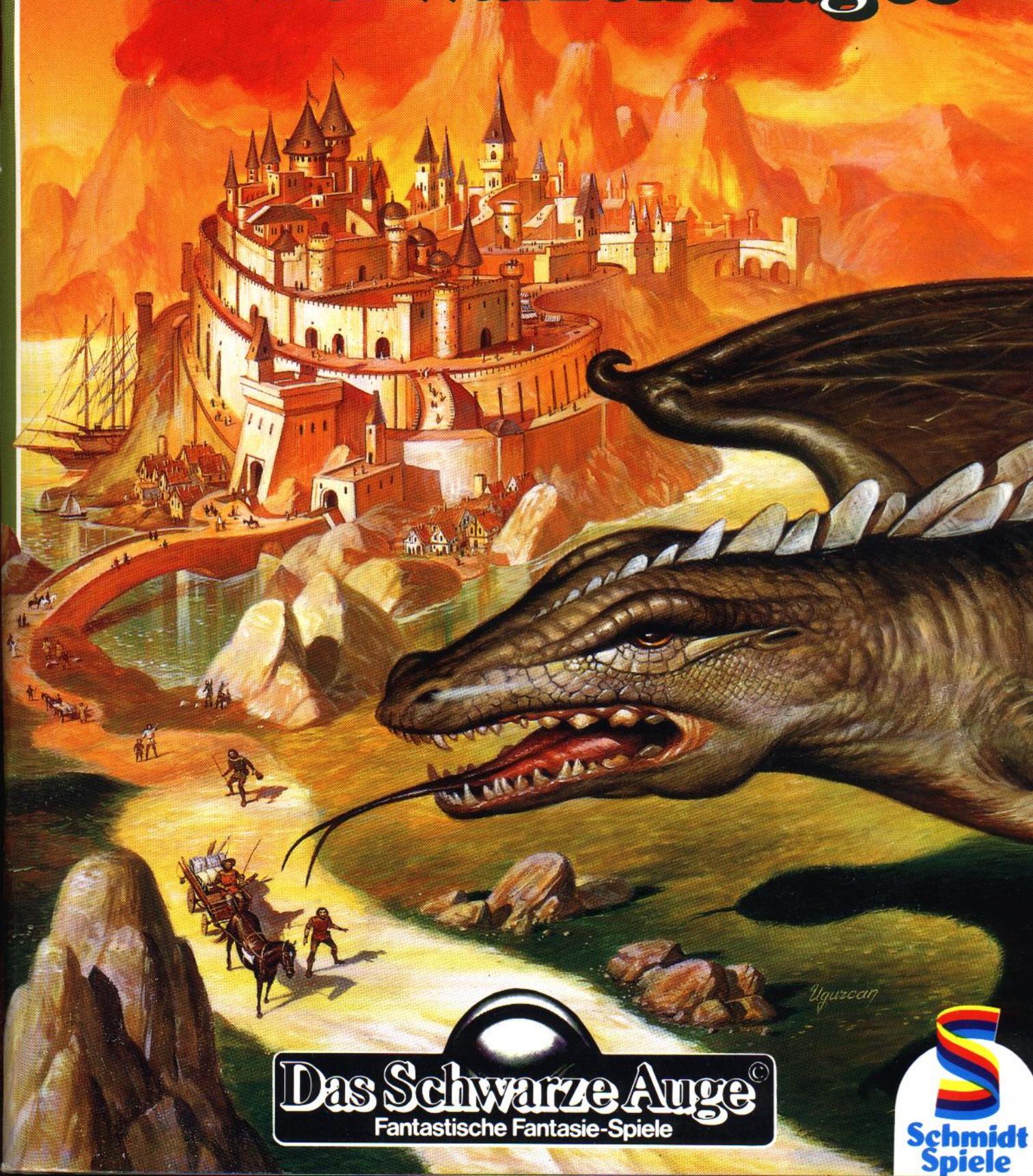


Das Land des Schwarzen Auges



Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele



Das Land des Schwarzen Auges

von

Michael Johann, Ulrich Kiesow, Thomas Römer

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Inhalt

Die Geschichte Aventuriens	7
Aventurien, das Land des Schwarzen Auges	23
Das Mittelreich und seine Provinzen	26
Der äußerste Norden	27
Tundra und Taiga – das Reich der Nivesen	28
Thorwal – Heimat der Drachenschiffe	29
Der Svelltsche Städtebund	32
Das Orkland	33
Nostria und Andergast – Tausend Jahre Fehde	34
Das Bornland	36
Die Salamandersteine – Heimat der Elfen	38
Die Königreiche im Berg	40
Die Insel Maraskan	42
Das Liebliche Feld	43
Die Zyklopeninseln	45
Aranien	47
Die Khom und die angrenzenden Gebiete	48
Mhanadistan und Thalusion	50
Selem und die Echsensümpfe	52
Die Siedlerstädte des Südens	52
Die Dschungel der Mohas	53
Al'Anfa	54
Brabak	56
Altoum und die Waldinseln	58
Jenseits des Perlenmeeres	58
Der tiefe Süden	59
Güldenland	60
Die größten und bedeutendsten Städte und Orte Aventuriens	70
Gareth	105
Gareth – Gebäude und Institutionen	106

Die Geschichte Aventuriens

Havena, im Efferd 1006

gewidmet unserer liebeizenden Prinzessin Emer von Gareth-Bennain, auf daß sie in den Taten der Vergangenheit Lehren für die Zukunft finden möge!

Wohlan! Auch wenn es sich nicht schickt, wollen wir unser Werk mit einer Klage beginnen: Als wir es unternahmen, den Wunsch der Prinzessin zu erfüllen und ein objektives Kompendium der aventurischen Geschichte zu erstellen, konnten wir nicht ahnen, welch saures Los uns da zuteil geworden war.

Welche Barbarei herrschte doch in den frühen Tagen unserer Welt! Niemand scheint in jener Zeit Chronisten und Schreiber im Brot gehalten zu haben. Fast nichts ist überliefert von den Taten und Entscheidungen der Priester und Herrscher aus der Kindheit der aventurischen Völker. Wie mühselig ist es da, die wenigen erhaltenen Fetzen zu einem Ganzen zusammenzufügen!

Und in späterer Zeit, in Epochen sogenannter »Zivilisation«, da uns Quellen in Hülle und Fülle zur Verfügung stehen, wird uns die Arbeit auch nicht leichter gemacht. Denn was sind das für Quellen, auf die wir unsere Forschungen stützen müssen? Dokumente der Ruhmsucht und der Prahlerei allenthalben! Ein jeder Popanz aus dem hintersten Waldwinkel zieht es vor, sich von seinem Hofschreiber in Länge und Breite preisen zu lassen, anstatt ein getreues Abbild der Person und der Geschehnisse von ihm zu verlangen ...

Alles das zu sammeln, zu sichten und zu werten, um zum wahren Lauf der Dinge vorzudringen, war – bei Hesinde! – nicht leicht. Wenn Ihr, verehrte Leser, in unserem Werk die eine oder andere Euch unglaublich erscheinende Stelle entdeckt, seht es uns nach. Wenn Ihr gar aus eigener Anschauung wißt, daß wir hier und da trotz aller Sorgfalt einen Irrtum begangen, teilt uns den wahren Sachverhalt mit und geht nicht zu hart mit uns ins Gericht.

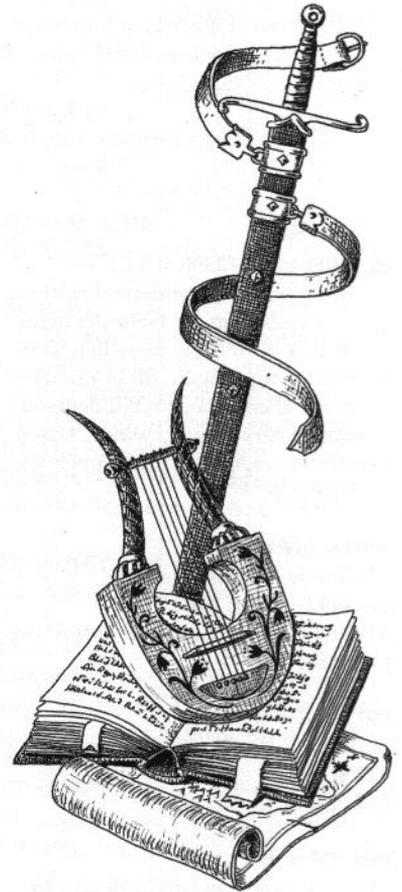
Möge unser Werk trotz aller Unzulänglichkeiten Eurem prüfenden Auge wohlgefällig sein!

Wie es begann

Die stolzen Völker der Nivesen, Novadis und andere mögen uns verzeihen, wenn wir bei unserem Blick auf die Anfänge der aventurischen Geschichte unser Augenmerk vor allem auf die Mütter und Väter jener Menschen richten, die heute die weitesten Teile unserer Welt bevölkern, wenn wir uns also vor allem der Geschichte der zwei Reiche, des Alten und des Neuen, widmen wollen.

Die Ursprünge dieser Reiche sind gewiß im Guldland zu suchen, wobei allerdings keineswegs gesichert ist, daß die Guldländer, als sie zum ersten Mal nach Aventurien kamen, tatsächlich zuerst an den Stränden des Lieblichen Feldes landeten.

Eine genaue Prüfung alter guldländischer Texte legt vielmehr die Vermutung nahe, daß die ersten Schiffe aus jenem Reich hoch im Norden bei Olport vor Anker gingen. Wie es scheint, gab es vor vielen tausend Jahren im Norden Guldlands ein wehrhaftes, mutiges Volk von Fischern und Seefahrern, von den Guldländern *Hjaldinger* geheißen, das sich selbst jedoch *Efferdkinder* nannte.



Aus dem »Jurga-Lied«:

12. Sang:

*Eine feindliche Heerschar zog plündernd
nach Norden,
überzog unsre Heimstatt mit Brand und
Krieg.
Und auch wenn wir errangen gar manchen
Sieg –
unsre Schar war doch klein geworden.*

32. Sang:

*Ein Bild, das ich niemals vergessen sollt:
Die Sonne den Wogen entstieg war,
und Jurga Tjalfsdotters wild wehendes Haar
war wie diese von gleissendem Gold!*

ca. 2600–2300 v. H.:

Die Hjaldinger (Vorfahren der Thorwaler) gehen in der Bucht von Olport an Land.

vor 2500 v. H.:

Ur- und Vorgeschichte, keine Aufzeichnungen erhalten. Die Ureinwohner Aventuriens – Nivesen, Novadis und Waldmenschen – verfügten offenbar nicht über eine Schriftsprache. Alte zwergische Schriftstelen regeln vor allem zwergische Erbfolgen und geben keine Aufschlüsse über die Geschichte anderer Wesen.

ca. 1500 v. BE./2500 v. H.:

Landung von Auswanderer-Familien aus Gùldenland in der Nähe des heutigen Kuslik an der aventurischen Westküste. Behauptungen, diese »Siedler« seien vor allem aus dem Gùldenland verbannte Sträflinge gewesen, lassen sich heute weder bestätigen noch widerlegen.

1492 v. BE.:

Mythische Reichsgründung

ca. 1492–950 v. BE.:

Mythische Regierungszeit Horas' des Göttlichen

991 v. BE.:

Gründung Bosparans

937 v. BE.:

Gründung Kusliks

um 900 v. BE.:

Dalida-Horas Kaiserin in Bosparan

902 v. BE.:

Gründung Bethanas

um 885 v. BE.:

Seneb-Horas I. Kaiser in Bosparan

883 v. BE.:

Bosparans Armee zieht den Yaquir hinauf.

Vernichtung des Vorpostens *Yaquir-quell* und Beginn der Kämpfe mit den Zwergen aus dem Hohen Amboß

Das in Thorwal noch heute bekannte *Jurga-Lied* berichtet uns in 104 Sängen vom Auszug der letzten dieser *Efferdkinder* aus Gùldenland und von der ersten Landnahme bei Olport. In diesem farbenprächtigen Epos wird zunächst der verzweifelte Abwehrkampf der zahlenmäßig weit unterlegenen Hjaldinger gegen landräuberische Heere aus dem Süden beschrieben. Als die Hetfrau der Efferdkinder, Jurga Tjalfsdotter, erkennt, daß der Kampf gegen die riesige Heerschar nicht zu gewinnen ist, läßt sie 40 Segler bemannen, um im Osten (*»dort, wo uns am Morgen die Sonne grüßt«*) für die letzten Hjaldinger ein neues Land zu finden.

Höchstens 20 Schiffe erreichten nach mehrmonatiger Irrfahrt, die wohl weit in Ifirns Ozean hinaufführte, die Olporter Bucht. Etwa 600 Hjaldinger mögen damals noch am Leben gewesen sein, viele starben während des nächsten Winters. Aus den folgenden Jahrhunderten ist uns vom Leben und Überleben der legendären Hjaldinger nichts überliefert. Sie treten erst sehr viel später wieder in Erscheinung, unter einem neuen Namen, den sie sich nach der Gründung ihrer schönsten und wichtigsten Stadt selbst gegeben haben: die Thorwaler.

Das Alte Reich

Die Ursprünge des Alten Reiches liegen im Dunkeln. Die ersten Berichte stammen aus einer Zeit, wo jenes Reich schon in etwa die Ausmaße des heutigen Lieblichen Feldes hatte, also das Gebiet zwischen den Goldfelsen und der Küste einnahm. Die mythologische Chronik des Alten Reiches benennt Horas, den Göttersohn, als Reichsgründer. In den 1000 Jahren seiner Regierung halfen ihm die Götter mit Rat und Tat, ein mächtiges Reich zu schaffen. Als Horas auf den Thron verzichtete, um sich zu seinen Vorfahren im Himmel zu gesellen, hatte er – so heißt es – die Städte Bosparan, Kuslik und Bethana gegründet und eine mächtige Armee zum Schutz dieser Siedlungen geschaffen.

(Wir würden niemals die Göttlichkeit des Horas in Abrede stellen – und sei es nur darum, weil wir die Gefühle jener Vinsalter nicht verletzen wollen, die auch in unseren Tagen noch um die Wiederkehr des Großen Horas beten. Allein was die Dauer seiner Herrschaft betrifft, werfen sich Fragen auf, denn das älteste Dokument, das wir besitzen, stammt aus dem Jahre 896 v. BE. [Depesche eines Armeemarschalls] und ist an »Dalida Horas, meine kaiserliche Gebieterin« gerichtet. Wollen wir also davon ausgehen, daß die Alten, wenn sie Horas »1000 Jahre« als Regierungszeit zusprachen, damit ausdrücken wollten, daß der Göttersohn eine unvorstellbar lange Zeit regiert habe. Tatsächlich kann die Regentschaft des mythischen Kaisers nicht mehr als ca. 500 Jahre gewährt haben.)

Den ersten einigermaßen belegbaren Feldzug unternahm die Armee des Alten Reiches im Jahre 883 v. BE. Sie marschierte am Yaquir entlang bis zu seiner Quelle in den Amboßbergen. Unterwegs stieß die Streitmacht kaum auf Widerstand. Das Gebiet wurde damals von umherstreifenden Goblin-Meuten beherrscht, die den Soldaten nach ein paar kleinen Scharmützeln jedoch aus dem Weg gingen.

Längs des Yaquir richtete die Armee mehrere bewaffnete Vorposten ein, die später die Zentren für neue Ansiedlungen werden sollten. Die Armee war kaum nach Bosparan zurückgekehrt, als reitende Boten die Nachricht von einem Überfall auf den äußersten Vorposten, hoch oben in den Amboßbergen an der Quelle des Yaquir, zum Kaiser brachten.

Wenig später wurde auch der einzige Überlebende der Postenbesatzung nach Bosparan transportiert. Sein Oberkörper war nackt, und der Mann konnte auch keine Kleidung tragen, denn Brust und Rücken waren über und über mit seltsam gezackten Wundmalen bedeckt. Als er sich so weit erholt hatte, daß er reden konnte, berichtete er von einer Schar kleiner, bärtiger und enorm kräftiger Männer, die mit ihren Äxten die Tore des Vorpostens eingeschlagen und die

gesamte Besatzung niedergemacht hätten. Aus irgendeinem Grunde hätten sie ihn verschont. Sie hätten ihn ausgezogen und gefesselt und dann mit ihren messerscharfen Äxten diese seltsamen Zeichen in seine Haut geritzt. Danach hätten sie in Richtung Bosparan gezeigt und ihm bedeutet, daß er nun gehen könnte. Der Kaiser betrachtete den Unglücklichen lange und sagte schließlich: »Vermutlich wollten uns die kleinen Gesellen auf diese Weise etwas mitteilen. Na schön, wir haben ihnen auch etwas zu sagen.«

So ist die erste Begegnung zwischen den Menschen des Alten Reiches und den Zwergen des Amboßgebirges verlaufen.

Der Kaiser schickte das Heer von neuem aus, diesmal zu einer Strafexpedition. Zwar gelang es den Soldaten nicht, die Zwerge zu einer Schlacht zu stellen, aber sie vertrieben die Goblins endgültig aus dem Yaquir-Gebiet und bereiteten so den Boden für weitere Siedler aus dem Mutterland vor. Bald darauf wurde die Stadt Punin gegründet. Das Staatsgebiet hatte sich nun mehr als verdoppelt.

Dann starb der Kaiser, und sein Nachfolger kannte nur ein Ziel: Er wollte den Landgewinn seines Vaters um jeden Preis übertreffen. Die Armee wurde verstärkt und in mehrere Abteilungen aufgeteilt, die nun in drei Himmelsrichtungen gleichzeitig ausschwärmten: nach Süden, Norden und Osten.

Der junge Kaiser hatte bei allem, was er unternahm, zunächst eine glückliche Hand. Neue Länder fielen ihm wie reife Früchte in den Schoß, fast jeden Tag konnte in der Metropole eine neue Stadtgründung irgendwo in Aventurien gefeiert werden. Die kaiserliche Armee stand im Osten vor den Trollzacken, im Norden vor dem Steineichenwald und im Süden am Ufer des Nordask. Es gab mehr neues Land, als sich im Reich Siedler dafür fanden. Von Landhunger besessene Bürger steckten sich in der neuen Provinz Gareth Parzellen ab, so groß wie heutige Grafschaften. Die bosparanische Flotte lief die Zyklopeninseln an und kreuzte vor dem heutigen Kap Brabak. Kaiser Belen-Horas ließ sich von der Priesterschaft des Alten Reiches zum Gott ausrufen.

Eine Woche später traf eine schreckliche Kunde von den Trollzacken ein: 40 Ungeheuer in Menschengestalt waren aus den Bergen gestiegen und mit mannshohen Keulen über ein Heer von 1000 Soldaten hergefallen. Kaum ein Mensch hatte das blutige Gemetzel überlebt.

Wie sein Vater es nach dem Überfall der Zwerge getan hatte, schickte auch Belen-Horas eine Strafexpedition zu den Trollzacken. Die Streitmacht war mit Katapulten und Speerschleudern ausgerüstet und bestand fast ausschließlich aus Elitesoldaten. So begann eine fast 15jährige Auseinandersetzung, die später als die »Trollkriege« in die Geschichte eingehen sollte. An ihrem Ende waren die aventurischen Trolle, die damals ein mächtiges Geschlecht gewesen sein müssen, fast vollständig ausgerottet, aber die kaiserliche Armee hatte einen hohen Blutzoll entrichten müssen. Um die Trolle zu überwinden, hatte Belen-Horas Truppen von allen Reichsgrenzen abgezogen. Die Folge war, daß Orks und Goblins wieder tief in das Reichsgebiet eindringen konnten. Ansiedlungen wurden verwüstet, ganze Provinzen gingen verloren. Das spektakulärste Ereignis in dieser Zeit (wie bekannt fand es in jüngster Vergangenheit eine schreckliche Wiederholung) war der *Zug der Oger*: Eine 100köpfige Schar von Ogern verließ ihre Wohnstätten in den Raschtulbergen. Auch Menschenfresser aus dem Kosch und dem Amboß setzten sich in Bewegung. Ihr gemeinsames Ziel war Gareth, in dem damals etwa 1000 Menschen lebten. Die Ungeheuer erstürmten die Palisaden und erschlugen sämtliche Einwohner, um sie während eines tagelangen Gelages zu verspeisen. Das kaiserliche Heer, das gerade die Schluchten der Trollzacken durchkämmte, konnte den Siedlern keinen Schutz gewähren.

Als Belen-Horas im Jahre 856 v. BF. starb – vor Gram, wie viele sagen –, war das Alte Reich kleiner als zu Lebzeiten von Seneb-Horas, Belens Vater.

Die Weisen des Alten Reiches führten den unglücklichen Verlauf von Belen-Horas' Regierungszeit darauf zurück, daß der junge Kaiser, als er sich zum Gott ausrufen ließ, den Zorn der aventurischen Götter auf das Alte Reich gelenkt

881 v. BF.:

Stadtgründung von Punin
Siegreiche Schlacht gegen die Tulamiden; Kaiser nimmt den Titel »Fürst der Tulamiden« an, der seither von allen kaiserlichen Dynastien geführt wird

880–856 v. BF.:

Regierungszeit von Belen-Horas

878 v. BF.:

Stadtgründungen von Methumis, Neetha, Drol

867 v. BF.:

Stadtgründungen von Havena, Ferdok, Gareth und Rommily

873 v. BF.:

Belen-Horas wird zum Gottkaiser ausgerufen

873–856 v. BF.:

Die Troll-Kriege

872 v. BF.:

Die Schlacht am Darpatbogen. Ein kaiserliches Heer stößt unvermutet auf eine Tulamidenstreitmacht und bringt ihr eine schwere Niederlage bei. Die Kaiserlichen besetzen das Sultanat Nebachot; die Hauptstadt N. erhält einen neuen Namen: Perricum

871 v. BF.:

Der erste Zug der Oger

870 v. BF.:

Admiral Sanin stößt am Oberlauf des Tommel auf eine Elfensiedlung und knüpft erste freundliche Kontakte

870 v. BF.:

Gründung Nostrias, Gründung Andergasts

860 v. BF.:

Das erste Donnersturmrennen

Die Kaiser des Alten Reiches

856–821 v. BF.: Seneb-Horas II.

856–846: Regentenrat

Die Friedenskaiser:

856–821 Seneb II.

821–799 Asmodena

799–741 Nasul

741–719 Arn

719–698 Yulag

698–663 Isiz

663–631 Svelinya

631–619 Thuan

619–618 Haldur

618–564 Fran

854 v. BF./1847 v. H.:

Abfall der Provinzen Nostria und Andergast

851 v. BF.:

Erster nostrisch-anderkastischer Grenzkrieg

820 v. BF.:

Gründung der ältesten, heute noch bestehenden Magier-Akademie:
Halle der Metamorphosen zu Kuslik

762 v. BF.:

Gründung Brabaks

702 v. BF.:

Gründung von Rommilys

619–618 v. BF.:

Regierungszeit von Haldur-Horas

619 v. BF.:

Der »Gareth-Erlass«

618 v. BF.:

Die 200 Tage von Gareth – der Garether Bürgeraufstand

hätte. Es wurde ein Gesetz erlassen, nach dem sich kein Kaiser jemals wieder in den Götterstand erheben dürfte.

Belen-Horas hatte einen Sohn, der, als der Kaiser starb, erst acht Jahre alt war. Darum übernahm ein Regentenrat der Weisen die Regierung über das Reich. Die Weisen regierten das Land mit Umsicht und Gelassenheit und bereiteten gleichzeitig den jungen Kaiser auf sein schweres Amt vor. So legte der Regentenrat den Grundstein für eine friedliche, segensreiche Epoche.

Die Nachfahren des jungen Kaisers regierten so, wie es der Regentenrat festgelegt hatte. Das Alte Reich blühte auf. Die Ära der *Friedenskaiser* (856–619 v. BF.) war vermutlich die glücklichste Zeit in der aventurischen Geschichte. In jedem Jahr verschoben sich die Reichsgrenzen wieder nach außen, doch diesmal war es ein langsames, behutsames Vorrücken. Erst wenn eine neue Ansiedlung innerlich gefestigt war und über eine gewisse Selbständigkeit verfügte, ging man daran, tiefer in das aventurische Land vorzustoßen.

Als der letzte Friedenskaiser, Thuan-Horas, im Jahre 619 v. BF. starb, war das Alte Reich größer als je zuvor.

Zwei Provinzen waren allerdings verloren: Nostria und Andergast, zwei Fürstentümer im aventurischen Norden, hatten sich zu Beginn der Friedenszeit vom Reich losgesagt. Keiner der Friedenskaiser unternahm den Versuch, die Provinzen zurückzugewinnen. Durch Glück oder Zufall haben sich die Fürstentümer – inzwischen beanspruchen beide Regenten für sich den Königstitel – ihre Unabhängigkeit bis heute erhalten. Da sich die beiden Kleinstaaten in einer Jahrhundert währenden Fehde gegenseitig völlig ausgeplündert haben und nun total verarmt sind, ist es unwahrscheinlich, daß jemals wieder ein reiches Nachbarland die Hände nach diesen Territorien ausstreckt – sie stellen keine lohnende Beute dar.

Haldur-Horas, der Sohn des letzten Friedenskaisers, schien zunächst in die Fußstapfen seines Vaters treten zu wollen. Er traf weise Entscheidungen und regierte mit kluger Hand. Das Verhängnis begann, als er auf einer langen Reise durch das Land auch Gareth besuchte. Gareth war zu einer reichen Stadt erblüht. Umgeben von fruchtbaren Äckern, war es wegen seiner zentralen Lage zum wichtigsten Warenumserschlagplatz der neuen Provinzen geworden. Die Türme in Gareths Stadtmauern waren höher als die in Bosparan, und in den Tempeln standen Götterbilder aus purem Gold.

Haldur-Horas war zutiefst empört – trotz des jubelnden Empfangs, den ihm die Menschen in Gareth bereiteten. Am Tag seiner Rückkehr nach Bosparan verfaßte er den Gareth-Erlass. Der Kaiser führte den Reichtum Gareths darauf zurück, daß die Stadt das Kaiserhaus jahrelang um die ihm zustehenden Steuern betrogen hatte. Binnen einer Woche sollten die Garether eine Million Golddukatn aufbringen und in Zukunft den dreifachen Steuersatz an das Kaiserhaus zahlen.

Die Einwohner Gareths fühlten sich zu Unrecht beschuldigt und durchschauten die Motive des Kaisers nur allzu leicht: Gareth sollte zugunsten Bosparans, der Kaiserstadt, in Armut und Bedeutungslosigkeit versinken. Gareth erklärte sich zur Freien Stadt, eine Provokation, die sich Haldur-Horas nicht bieten lassen konnte. Die kaiserliche Armee zog vor den Stadtmauern Gareths auf und brannte die Mauern und Tore 200 Tage lang. Danach waren die Verteidiger so geschwächt und dezimiert, daß sie Verhandlungen anbieten mußten.

Der Kaiser ließ mitteilen, daß Gareth nun zwei Millionen an die Regierung zu zahlen habe (»Sollen sie doch ihre goldene Rondra nach Bosparan schleppen!«) und den vierfachen Steuersatz. Dann würde die Armee auf die Erstürmung der Stadt verzichten.

Da ihnen keine andere Wahl blieb, willigten die Garether in die Bedingungen ein. Die gewaltige Summe von ungerechnet zwei Millionen Dukaten sollte in zehn Raten gezahlt werden, die im Abstand von jeweils drei Jahren fällig waren. Zwei Monate nach der Unterzeichnung des Gareth-Vertrages wurde Kaiser Hal-

dur-Horas ermordet. Obwohl die Täter nie gefaßt wurden, war man in Bosparan davon überzeugt, daß die Kaisermörder unter den Bewohnern Gareths zu suchen seien.

Haldurs Nachfolger, Fran-Horas, machte es sich zur Lebensaufgabe, die Mörder seines Vaters zu finden. Jahr um Jahr zogen seine Häscher nach Gareth, suchten wahllos unter den Bürgern einige Opfer aus und schafften sie nach Bosparan, wo sie ausnahmslos zu Tode gefoltert wurden. Gleichzeitig preßte der Kaiser die in Ungnade gefallene Stadt bis aufs Blut aus. Eine starke Garnison der kaiserlichen Armee sorgte mit brutalen Mitteln dafür, daß sich die Garether Bürger nicht von neuem erhoben. Kaiser Fran-Horas erhielt schnell im ganzen Reich den Beinamen »der Blutige«.

Das Alte Reich hatte noch niemals einen grausameren Herrscher erlebt. Das Volk war verzweifelt und sehnte sich nach den Zeiten der Friedenskaiser zurück. Insbesondere die Bürger von Gareth erlebten eine unbeschreibliche Leidenszeit. Bald mußten sie einsehen, daß der Aufstand ihr einziger Ausweg blieb. Und so erhob sich die Bürgerschaft von Gareth im Jahre 569 v. BF./1562 v. H. ein zweites Mal. Mit Knüppeln, Schaufeln, Äxten und Pickhacken bewaffnet, stürmten sie das Garnisonsgebäude. Sie kämpften mit dem Mut der Verzweiflung, und es gelang ihnen tatsächlich, die kaiserlichen Soldaten zu überwinden und aus der Stadt zu jagen.

Gareth war wieder eine freie Stadt. Als sich die Kunde vom erfolgreichen Aufstand im Reich verbreitete, strömten geknechtete Bürger von überall her in Gareth zusammen, und als das kaiserliche Heer vor den Toren der Stadt aufmarschierte, sahen sich die Soldaten doppelt so vielen Gegnern gegenüber, wie sie erwartet hatten. Die Armee zögerte. Der General mochte den Angriffsbefehl nicht geben. Als der Kaiser von der neuesten Entwicklung erfuhr, brach er mit einer zweiten Streitmacht selbst nach Gareth auf. Inzwischen hatte sich im Mittelland unter der Führung eines gewissen Grafen Hlutar ein drittes Heer zusammengefunden, das den Einwohnern von Gareth zur Hilfe eilen wollte. Beide Heere trafen schließlich gleichzeitig vor Gareth ein. Als die Garether Bürger das Herannahen von Freund und Feind beobachteten, entschlossen sie sich zu einem Ausfall, um sich mit dem Entsatzheer zu vereinigen.

Die Schlacht begann. Der Kampf wurde von Anfang an mit erbarmungsloser Härte geführt. Kein Kämpfer gab freiwillig einen Fußbreit Boden preis; die kaiserlichen Soldaten aus Angst vor den grausamen Strafen durch ihre Hauptleute und die Bürger, weil sie alles zu gewinnen und nichts zu verlieren hatten.

Die Schlacht dauerte vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht hinein. Beide Streitmächte hatten am Abend mehr als die Hälfte ihrer Männer und Frauen verloren. Letztendlich aber neigte sich das Kampfglück zugunsten der Bürger. Die Kaiserlichen begannen Schritt für Schritt zurückzuweichen.

Mitten in die aufbrausenden Jubelschreie der Bürger zuckte ein flammender Blitz. Mehr als fünf Minuten lang stand die Erscheinung wie ein zackiger, brennender Stamm am Nachthimmel. Das ganze Schlachtfeld war in gleißendes Licht getaucht. In dem gespenstischen Schein konnten Bürger und Soldaten ihren Kaiser Fran-Horas den Blutigen sehen, der auf der Kuppe eines Hügels stand und die Arme in den Himmel reckte. Schreckensstarr und reglos beobachteten die Kämpfer, wie sich aus der Schwärze des Himmels dunkle Gestalten formten und auf die Erde niedersanken.

Augenblicke später fuhren die schwarz umhüllten, gesichtslosen Kreaturen unter das Heer der Bürger.

»Das sind die Erzdämonen!« hallte ein Schrei. »Der Kaiser hat sie beschworen!« In kopfloser Panik wandten sich die Bürger zur Flucht, doch vor den Nachtgestalten gab es kein Entrinnen. Mit gleißenden Säbeln und Sicheln, mit schimmernden Fängen und Krallen huschten die Gesichtslosen zwischen den Fliehenden umher und hielten grausame Ernte. Man sagt, die Überlebenden habe man an den Fingern zweier Hände abzählen können.

618–564 v. BF.:

Regierungszeit Fran-Horas', des »Blutigen«.

Aus Fran-Horas Tagen sind einige bemerkenswerte Taten überliefert: die Eroberung der Zyklopeninseln, der Bau der Reichsstraßen 1 und 2, die Gründung Wehrheims (601), die Errichtung des großen Leuchtturms von Sylla.

Aber Fran-Horas führte auch die Sklaverei für Verbrecher und Kriegsgefangene ein und begründete so dieses verbrecherische Knechtschaftssystem, das bis heute nicht überwunden ist.

569 v. BF./1562 v. H.:

Der zweite Aufstand von Gareth



Fran-Horas

568 v. BF./1561 v. H.:

Die »Dämonenschlacht«

Als das Schlachtfeld auf der einen Seite leergefegt war, wandten sich die Schattengestalten um und gingen auf die Front der vor Entsetzen starren Kaiserlichen zu.

Später wurde behauptet, man habe den Kaiser in schrillen Tönen schreien hören: »Diese nicht! Nicht diese, bei Boron und allen Finstersphären!«

Was immer der Kaiser gerufen haben mochte, es war vergebens. Als der Morgen sein graues Licht auf das Schlachtfeld warf, war das ganze Land von den Leichen der Erschlagenen bedeckt. Die eine Hälfte der Toten trug kaiserliche Waffenröcke, die andere Hälfte die bunten Trachten der Bürgerschaft.

Kaiser Fran-Horas kehrte mit einer Handvoll Getreuer nach Bosparan zurück. Obwohl er vom Tage der Schlacht bis zu seinem Tode nicht nur kein einziges Wort mehr sprach, sondern auch keinen Bissen mehr aß, lebte er noch vier Jahre.

An seinem Todestag hallten fünf Stunden lang schreckliche Schreie, die kaum von einem Menschen zu stammen schienen, durch den Kaiserpalast. Als die Diener endlich den Mut aufbrachten, die kaiserlichen Gemächer zu betreten, fanden sie Schlaf- und Wohnräume in völliger Verwüstung. Die sterbliche Hülle Fran-Horas' des Blutigen entdeckten sie nicht.

Die *Dämonenschlacht* markiert einen weiteren Wendepunkt in der Geschichte des Alten Reiches, den Beginn der »Dunklen Zeiten«. Das Alte Reich besaß keine Armee mehr, Fran-Horas hatte keinen Erben hinterlassen. Weite Teile des Reiches waren fast völlig entvölkert, versanken in Barbarei oder gingen an die Orks verloren. Wissenschaft, Alchimie, Staatswesen und Künste lagen darnieder. Obwohl wir kaum Aufzeichnungen aus jener Zeit besitzen, muß man davon ausgehen, daß ein einigermaßen geordnetes Reichswesen wohl nur in den Grenzen des heutigen »Lieblichen Feldes« bestand. In den Trümmern von Gareth zum Beispiel hatte sich für viele Jahre ein Orkhäuptling mit seinem Clan niedergelassen und zum König der Garether erklärt. Die anderswo versteckt in den Wäldern lebenden Menschen wurden gejagt, getötet oder als Sklaven gehalten. Die mühsam den Wäldern abgetrotzten Äcker wurden wieder von der Wildnis in Besitz genommen. Auf den gepflasterten Reichsstraßen wuchsen Kräuter und Büsche.

Wo es noch menschliche Siedlungen gab, waren diese von allen Verbindungen zur Kaiserstadt abgeschnitten. Es scheint, daß selbst die Götter in jenen Tagen schwach gewesen sind, denn die Menschen fielen von ihnen ab. Schamanen und Dämonenbeschwörer übernahmen vielerorts die Rolle der Geweihten. Auch in den Tempeln des Lieblichen Feldes wurde zu neuen Göttern gebetet. Wir wissen, daß man im Kusliker Hesinde-Tempel ein großes Standbild des rindsgestaltigen Brazoragh, des Ork-Götzen, aufstellte, um ihm zu huldigen. Wer will es den Verirrten verdenken, mußten sie doch erleben, wie all das Menschenwerk, das man unter den Schutz der Zwölf gestellt hatte, nun wieder an die Orks verloren ging.

Derweil kommen und gehen die Kaiser auf dem Thron von Bosparan. Von alter Macht und Würde ist ihnen wenig geblieben. Auf Fran-Horas folgt die Zweite Dynastie, die Olrukiden. Olruk I. scheidet kläglich bei dem Versuch, einen Aufstand in Sylla niederzuschlagen. Unter seinem Nachfolger Olruk II. blühen verschiedene Todeskulte auf. Die neue Bewegung gipfelt in einem Staatsstreich des Boron-Priesters Nemekath. Der Umsturzversuch mißlingt. Nemekath wird jedoch nicht hingerichtet, sondern mit seinen Anhängern auf die Zykloninseln verbannt.

Im Jahre 490 gelangt General Halmar durch einen Putsch an die Macht. 482 erklärt sich Bender der Einäugige zum »Kaiser aller Länder« und schlägt ein Jahr später das Heer Halmars am Sikram. 481 wird so zum Zweikaiserjahr mit den konkurrierenden Hauptstädten Belhanka und Bosparan.

Admiral Dozman erklärt beide Kaiser für abgesetzt und läßt sie meucheln. Trotz der Stiftung eines Efferd-Tempelneubaus in Kuslik scheint Dozman den Gott

560–150 v. BF.:

Die Dunklen Zeiten

Die Kaiser des Alten Reiches: (Fortsetzung)

564–529 v. BF.: Olruk

529–490 v. BF.: Olruk II.

Putsch des Reichsgenerals Halmar

490–482 v. BF.: Halmar

482–481 v. BF.: Bender

481–477 v. BF.: Dozman

477–426 v. BF.: Yarum

426–401 v. BF.: Niothia

401–370 v. BF.: Dalek

370–329 v. BF.: Dalek II.

329–300 v. BF.: Jel

300–258 v. BF.: Usim

258–191 v. BF.: Usim II.

191–162 v. BF.: Dalek III.

Die Kusliker Kaiser:

162–110 v. BF.: Brigon

110– 87 v. BF.: Silem

87– 59 v. BF.: Obra

59– 17 v. BF.: Murak

17 v. BF.–0: Hela

Lex Imperia:

»... Zum Wohle der Allgemeinheit erklären Wir, Yarum-Horas ..., das Gebiet zwischen Südask, Eternen und Phecadi sowie die Reichsstraßen zum Kaiserlichen Gebiet, das unserer Oberhoheit untersteht. Die unten aufgeführten Gebiete werden zu unabhängigen Provinzen im Range von Herzogtümern erklärt, und folgender Steuersatz wird erhoben ...«

nicht auf seiner Seite gehabt zu haben, denn er verschwindet mit der Galeere »Schwertfisch von Kuslik« im Meer der Sieben Winde westlich von Pailos.

Am 19. Rahja 477 wird Yarum zu Bosparan, Großneffe des Olruk II., zum Horas gekrönt. Wenig später erläßt er die Lex Imperia, die vor allem die Einkünfte des Kaiserhauses aufbessern sollte, im wesentlichen aber zu einer Verelendung der in der Lex genannten Herzogtümer führte. Währenddessen herrscht im Zentralgebiet Dekadenz, die sich in wüsten Orgien, Arenaspielen, Rauschkrautgenuß und exzessivem Sklavenverbrauch äußert.

Außerordentliche Taten sind uns von Yarum und seinen Nachfolgern nicht überliefert. Ein überraschender Ansturm der Orks im Jahre 253 kann nur mit Mühe zum Stehen gebracht werden. Die Stadt Baliho geht an die Eindringlinge verloren, und erst eine siegreiche Schlacht bei Wehrheim verschafft dem kaiserlichen Heer eine Gnadenfrist, in der es sich neu formieren und das weitere Vordringen der Orks verhindern kann. Um sie jedoch zurück in ihre Stammesgebiete zu treiben, ist das kaiserliche Heer zu schwach. Zum Glück gewinnen die Soldaten des Kaiserreiches unerwartete Verbündete. Leider ist heute nicht mehr vielen Aventuriern bekannt, was sie den häufig geschmähten Angehörigen des Kleinen Volkes und den Elfen zu verdanken haben. Die Schlacht von Saljeth jedenfalls, die gewiß zu den entscheidendsten der aventurischen Geschichte zählt, ist zugleich das am schlechtesten dokumentierte Gefecht der Vergangenheit. Es scheint, daß die Historienschreiber sehr viel lieber die menschlichen Taten als die der anderen Völker in ihren Berichten festhalten.

Über das Liebliche Feld jedenfalls gibt es erst in den letzten 200 Jahren vor seinem Fall wieder Positives zu berichten, denn es gelang den letzten Herrschern, einem Kusliker Geschlecht, das Alte Reich allmählich wieder aus der Finsternis herauszuführen. Aus dem Jahre 150 v. BF. kennen wir zum Beispiel einen Brief, der in Gareth aufgegeben wurde und in dem das Leben in der Stadt als bunt und recht zivilisiert beschrieben wird. Offenbar galt die Stadt zu diesem Zeitpunkt bereits wieder als Metropole einer erstarkten Provinz.

Silem-Horas läßt eine befestigte Küstenstraße von Grangor bis Drol erbauen, und er stellt für sein gesamtes Einflußgebiet alle Kulte unter Strafe, die nicht den Zwölfgöttern dienen. Silem-Horas' Enkel Murak gelingt es sogar, einen großen Teil der an die Orks verlorenen Gebiete für das Reich zurückzugewinnen. Von Wehrheim aus werden die überraschten Orks bis ins Nebelmoor zurückgetrieben. In langen Verhandlungen, die vom Kaiser mit großer Offenheit geführt werden, gelingt es ihm, die Unterstützung der Elfen zu gewinnen, so daß ein vereinigt Heer aus Menschen und Elfen die Orks schließlich bis über den Svell zurückdrängen kann.

Im Jahre 17 v. BF. treffen die Kaiserlichen unter Muraks Führung am Gadang auf ein Reiterheer der Tulamiden. Die Verluste auf beiden Seiten sind hoch, aber die Schlacht endet mit dem Abzug der Wüstenkrieger. Als wenig später in Khunchom eine kaiserliche Flotte landet, ist das Schicksal des »Diamantenen Sultanats« besiegelt. Sultan Najara-im-Bheraini stirbt von eigener Hand. Das gesamte Gebiet der Tulamiden fällt – zumindest formal – an das Reich. Die Tulamidenstädte Fasar, Khunchom, Mherwed, Rashdul und Anchopal werden Handelszentren. Am 4. Peraine 17 v. BF. erliegt Murak einer Speerwunde, die er sich bei der Schlacht am Gadang zugezogen hat. Sein einziges Kind Hela besteigt den Thron.

Es sollte einer der wenigen Frauen auf dem Kaiserthron in Bosparan vorbehalten bleiben, das Reich wieder zu seiner ursprünglichen Größe und Macht zu führen. Hela-Horas, genannt die »Schöne Kaiserin«, verwaltete ihr schweres Amt mit Klugheit und sicherem Gespür. In all ihren Vorhaben war sie so erfolgreich, daß im Land bald die Kunde umging, die Kaiserin habe einen Pakt mit den Zwölf geschlossen, und die ständige Nähe zu den Gottheiten erfülle auch sie mit göttlichem Wesen.

253 v. BF.:

Orks nehmen Baliho. Nargazz erklärt sich im Praios-Tempel von Baliho zum »König des Nortreisches«.

141 v. BF.:

Nördlich von Saljeth, dem heutigen Greifenfurt, wird ein lagerndes Orkheer von den vereinigten Armeen des Bergkönigs Ramoxosch III. und des Elfenkönigs Tasilla Abendglanz vernichtet. Elfen und Zwerge besiegeln im Saljeth-Pakt ihre Rechte und Pflichten gegeneinander.

106 v. BF.:

Ein Stern fällt vor Selem ins Meer – die Stadt wird überflutet.

31 v. BF.:

Tralloper Vertrag über die Unantastbarkeit des Elfenreiches. Elfen und Menschen gründen die Handelsstation Uhdenberg.

30 v. BF.:

Gründung von Lowangen und Tjolmar

17 v. BF.:

Schlacht am Gadang

17 v. BF.–0:

Hela-Horas Kaiserin in Bosparan

1 v. BE:

Hela-Horas läßt sich zur *Herrin aller Menschen und Götter* ausrufen.



Hela-Horas

0/993 v. H.:

Die Schlacht von Brig-Lo. Das Garethher Heer (11 000 Mann) stößt an der Mündung des Brigella am 9. Rondra auf ein Heer der Kaiserlichen unter Führung von Hela-Horas. Die Garethher siegen durch das direkte Eingreifen der Götter.

Durch ihre grandiosen Erfolge und das unterwürfige Gebaren ihrer Ratgeber verblendet, begann die Kaiserin schließlich selbst an die eigene Göttlichkeit zu glauben. Sie rief die Priesterschaft zusammen und legte ihr nahe, sie zur obersten Göttin auszurufen. Der Priesterrat fand nicht den Mut, der Schönen Kaiserin zu widersprechen. Ein paar sehr alte Männer erinnerten sich an ein mehr als 800 Jahre altes Gesetz, das die Erhebung der Kaiserin in den Götterstand verbot, aber sie wurden mit dem Hinweis, daß ein so altes Gesetz unmöglich noch in der Gegenwart gelten könnte, zum Schweigen gebracht. Im Jahre 1 vor dem Fall (994 v. H.) wurde Hela-Horas zur Herrin aller Menschen und Götter erklärt.

Nicht nur Bosparan und das Alte Reich erlebten in jenen Tagen eine Blütezeit. Auch die Handelsstadt Gareth war wieder mächtig und reich geworden, mächtiger als jemals zuvor. Die Menschen von Gareth hatten die leidvolle Geschichte ihrer Vorfahren niemals vergessen. Zwar verhielten sie sich wie loyale Untertanen, aber untereinander sprachen sie voll Verachtung von Bosparan und der kaiserlichen Familie. Als die Kunde von der »Vergöttlichung« der Kaiserin in Gareth eintraf, breitete sich Empörung aus. Die Priesterschaft bezeichnete die Ausrufung als Sakrileg, das unbedingt ungeschehen gemacht werden mußte.

Da entsandte der Rat der Stadt Gareth eine Abordnung von acht Bürgern – vier Männern und vier Frauen – nach Bosparan, die mit der Kaiserin sprechen und sie umstimmen sollten. Hela-Horas hörte die Bürger an und ließ sie dann von den Wachen ergreifen und auf dem großen Platz vor dem Palast öffentlich verbrennen. Bevor die Flammen an den Scheiterhaufen gelegt wurden, richtete Hela vom Palastfenster eine Botschaft an die Götter: »Die jetzt zu euch spricht, ist Hela-Horas, eure Herrin. Ich befehle euch, euch nicht in meine Angelegenheiten zu mischen. Wenn ihr gegen mich aufbegehren wollt, dann kommt herab und löscht diese Flammen!«

Viele Schaulustige auf dem Platz bekamen es bei diesen Worten mit der Angst zu tun, doch es geschah nichts Außergewöhnliches. Die Einwohner Bosparans nahmen das »Schweigen der Götter« zum Beweis, daß die Kaiserin tatsächlich den Mächtigsten gebieten konnte. An diesem Glauben änderte sich auch nichts, als drei Tage nach der Verbrennung überall im Lieblichen Feld schwere Regenfälle niedergingen, der Yaquir über die Ufer trat und die Stadt Bosparan die schlimmste Überschwemmung ihrer Geschichte erlebte. Die Priester der Kaiserstadt verkündeten, es gäbe keinen Zusammenhang zwischen der Tat der Kaiserin und der Flutkatastrophe.

Die Priesterschaft in Gareth dagegen nahm die Überschwemmung zum Zeichen, daß die Kaiserin bei den Göttern in Ungnade gefallen war. Gemeinsam mit dem Rat der Stadt beschlossen die Geistlichen, die Gunst der Stunde zu nutzen und ein Bürgerheer nach Bosparan zu schicken, das die Kaiserin vom Thron stürzen sollte.

Als Hela-Horas Kunde vom Herannahen des Bürgerheers erhielt, übernahm sie das Kommando über das kaiserliche Heer und stürmte den Aufständischen in Eilmärschen entgegen. Am Zusammenfluß von Yaquir und Brigella – unweit des unbedeutenden Örtchens Brig-Lo – trafen die feindlichen Streitmächte aufeinander.

Das Gefecht wurde ähnlich erbittert geführt wie seinerzeit die Dämonenschlacht, aber diesmal zeichnete sich frühzeitig ein Sieg der Garether ab. Die Kaiserlichen waren durch die Eilmärsche geschwächt, und mit ihrer Moral stand es nicht zum besten, da sie am strategischen Geschick der vor Zorn rasenden Kaiserin zweifelten. Bei Anbruch der Dämmerung war die Front der Kaiserlichen überall in Bewegung geraten. Die Soldaten wichen erst zögernd, dann schneller zurück.

Doch dann geschah etwas, das die Garether mit Entsetzen erfüllte: Es schien, als sollte ihnen der Sieg, der schon greifbar nahe gewesen war, auf die gleiche schreckliche Weise wie vor vielen Jahren entrissen werden. Blitze zuckten über

den nächtlichen Himmel, und die Soldaten beider Heere sahen die Schöne Kaiserin auf ihrem Feldherrnhügel den gleichen Beschwörungstanz aufführen, den ihr Urahn Fran-Horas in den alten Tagen getanzt hatte. Und wieder lösten sich die Schatten gesichtsloser Gestalten aus der Dunkelheit.

Aber diesmal sollte alles anders kommen. »Halt, Bürger von Gareth, weicht keinen Schritt!« So schallte ein Ruf über das Feld. Die Soldaten erblickten plötzlich vier Kämpfer in ihrer vordersten Front, die bis dahin niemand bemerkt hatte. Die vier, drei Männer und eine Frau, trugen Rüstungen aus strahlendem Gold, ihre Langschwerter leuchteten in heller, fast weißer Glut.

Die vier marschierten voran, ohne darauf zu achten, ob ihnen jemand folgte – und das kaiserliche Heer – die vielen tausend Kämpfer – zog sich in einem weiten Halbkreis vor ihnen zurück. Noch erstaunlicher war die Wirkung, die die vier Kämpfer auf die Schattenwesen hatten: Die dunklen Gestalten waren vom Himmel auf das Schlachtfeld hinabgeschwebt, doch jetzt flatterten sie plötzlich wieder auf. Die vier Kämpfer zeigten mit ihren Schwertspitzen auf die haltlos durch die Luft taumelnden Wesen und stimmten einen Gesang in einer fremden Sprache an. Da lösten sich die Gesichtslosen plötzlich mitten im Fluge auf. Rußige Rauchschwaden, schwärzer als die dunkelste Nacht, zogen tief über das Feld, ein infernalischer Gestank drang in die Nasen der Menschen.

»Nieder mit Hela-Horas, der kaiserlichen Buhlerin!« schrie plötzlich eine Stimme aus dem Bürgerheer, und die Garether stürmten vor, vorbei an den Kämpfern in den goldenen Rüstungen, die noch immer ihre Schwerter erhoben hatten. Die kaiserlichen Soldaten wandten sich zur heillosen Flucht.

»Rache für die Dämonenschlacht!« schrie es aus dem Bürgerheer. Erbarmungslos setzten die Garether den Fliehenden nach. Sie erschlugen jeden Kaiserlichen, der ihnen in die Hände fiel.

Als sie den Feldherrnhügel stürmten, war die Kaiserin verschwunden. Auch die vier Kämpfer, denen die Bürger so viel zu verdanken hatten, konnte man nirgends mehr finden. Das Bürgerheer schlug ein Nachtlager auf. Am nächsten Tag setzte es seinen Marsch auf Bosparan fort.

Es gelang Hela-Horas nicht, den Garethern noch einmal eine Armee entgegenzustellen. Das Heer rückte ungehindert bis Bosparan vor, am 21. Rondra wurden die Stadtmauern Bosparans im Sturm genommen. Erst vor den gewaltigen Mauern der Palastanlage kamen die Garether zum Stehen. Aber während sie noch Pläne schmiedeten, wie die schier unüberwindlichen Mauern berannt werden sollten, fielen plötzlich Feuerbrände und Blitze vom Himmel herab, und der Boden erzitterte unter mächtigen Stößen. In den Mauern taten sich krachend und berstend riesige Breschen auf, so breit, daß mehr als 20 Soldaten Schulter an Schulter hindurchmarschieren konnten.

Die Palastwache stellte sich zu einem mutigen, aber aussichtslosen Kampf, dann war der Weg zu den Gemächern der Kaiserin frei. Im Thronsaal sahen sich die Garether plötzlich einer Schar von Gerippen gegenüber, die zerlumpte Umhänge, rostige Rüstungen und schartige Sensen trugen. Auf einem goldenen Thron hinter dem Wall aus lebenden Gebeinen saß die Schöne Kaiserin und blickte reglos auf die eindringenden Soldaten herab. Sie hob die Hand, um den Todeskreaturen das Zeichen zum Angriff zu geben, doch da sagte eine Stimme: »Es ist zu Ende, Hela!«, und die Kaiserin zuckte zusammen, als hätte sie ein brennender Pfeil durchbohrt. Tot sank sie vom Thron auf die marmornen Stufen. Im gleichen Augenblick brachen die lebenden Skelette in die Knie wie die abgeschnittenen Puppen eines Marionettenspielers. Bleiche Knochen, Waffen und Harnische scheppten und klapperten auf den Mosaikboden des Thronsaals. In weniger als drei Herzschlägen hatte sich die unheimliche Schar in einen wahllos verstreuten Kehrlichthaufen verwandelt.

Die Garether füllten den Kaiserpalast mit trockenem Stroh und zündeten es an. Bald loderten die Flammen bis zum Himmel. In der gewaltigen Hitze barsten auch die dicksten Mauern des Palastes und stürzten krachend in sich zusammen.

Der »Vierertempel« von Brig-Lo, der einige Jahre später mitten auf dem Schlachtfeld, dem sog. »Hügel der Vier«, erbaut und gleichzeitig den Göttern Prais, Rondra, Efferd und Ingerimm geweiht wurde, ist in den Zeiten der Priesterkaiser geschleift worden. Von den ehemals vier Götterstatuen, eine jede mehr als zwei Mannslängen hoch, ist heute nur noch das Standbild des Prais erhalten. Es fand sich im Hofe eines Gasthauses unweit von Brig-Lo und wurde inzwischen wieder an seinen alten Platz geschafft.

21. Rondra 0:

Erstürmung Bosparans

22. Rondra:

Fall des Kaiserpalastes, Hela-Horas' Tod

13. Firun:

Brand der Kusliker Bibliothek

990 v. H.:

Gründung des wohl bedeutendsten Kriegerordens der av. Geschichte. Im Theater zu Arivor, einem der wenigen erhaltenen Gebäude der Stadt, finden sich Rondra-Geweihte und Krieger zu einem Bund zusammen, dessen vor-dringliche Aufgabe es sein soll, die Bürger des Lieblichen Feldes vor den marodierenden Goblin-Horden zu schützen.

In späterer Zeit zeichnet der Orden sich aus, indem er für Kaiser Gerbald I. das Bornland erschließt.

Die Priesterkaiser jedoch bereiten dem »Heiligen Orden unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor« – wie er mit vollem Namen hieß – ein jähes Ende.

Die Kaiser des Neuen Reiches:

993–940 v. H.: Raul

Die Klugen Kaiser:

940–895:	Debrek
895–874:	Nardes
874–873:	Sigman
873–821:	Sighelm
821–780:	Gerbald I.
780–738:	Menzel
738–718:	Gerbald II.
718–684:	Rude I.
684–660:	Ugdalf
	Rude II. *

*Rude wird vor Erreichen der Regierungsfähigkeit ermordet.

830 v. H.:

Beginn der Besiedlung Maraskans

ab 810 v. H.:

Erschließung und Besiedlung der Bornland-Küste und -Flußauen unter der Führung des »Theaterordens«

809 v. H.:

Die Tötung des Tuzakwurms

808 v. H.:

Verbot der Sklaverei

804 v. H.:

Gründung der Stadt Festum

702 v. H.:

Seeschlacht vor Salza – die Thorwaler verlieren 24 Drachenschiffe

ab 695 v. H.:

Besiedlung des Bodirtals

Vom stolzesten Bauwerk des Alten Reiches blieb wenig mehr als ein paar rauchgeschwärtzte Mauersäulen. Dies geschah im Jahre 993 vor Hal oder im Jahre 0, wie die Bewohner des Alten Reiches sagen.

»Rache für die Dämonenschlacht!« hatten die Garether gerufen; die Stunde ihrer Rache war nun gekommen, und es sollte sich zeigen, daß ihre Rache maßlos war. Sechs Monate lang zog das siegestrunkene Heer der Bürger durch das Liebliche Feld. Bosparan wurde dem Erdboden gleichgemacht, alle anderen Städte geplündert und angezündet. Als das Heer endlich nach Gareth zurückkehrte, folgte ihm ein drei Kilometer langer Troß aus Beutewagen.

Nachdem die Garether fortgezogen waren, kamen die Goblins. Sie raubten den Menschen im Lieblichen Feld das wenige, das dem Bürgerheer entgangen war. Die Plünderung durch die Goblins dauerte fast zwei Jahre. Mehr als 700 Jahre sollten vergehen, bis sich das Alte Reich von diesem Schicksalsschlag erholt hatte.

Das Neue Reich

Inzwischen erklärte sich Gareth selbst zur Kaiserstadt, zur Metropole des »Neuen Reiches«. Die Mitglieder der Bürgerwehr wählten den ersten Kaiser, ihren jungen Heerführer Raul, der sich von nun an »Raul von Gareth« nannte. Bei seinem Tode hatten die Bürger eigentlich einen neuen Kaiser wählen wollen, aber schon nach dreijähriger Amtszeit hatte Raul verfügt, daß der Thron durch Vererbung weitergegeben werden sollte. Ein Wahlkaisertum vertrüge sich nicht mit der Würde des Neuen Reiches. Es erwies sich als Segen für das junge Reich, daß der Thron im Besitz von Rauls Familie blieb. 250 Jahre lang löste ein fähiger, umsichtiger Monarch den anderen ab. Man hat diese Epoche später die Zeit der »Klugen Kaiser« genannt.

Unter der Herrschaft der Klugen Kaiser erreichte das Neue Reich, das Mittel-land, seine größte Ausdehnung in der Geschichte. Das Reichsgebiet erstreckte sich von der Taiga des Nordens bis zum äußersten Süden. Die Insel Maraskan, bis dahin von Menschen fast unbewohnt, wurde besiedelt.

In die Anfangszeit jener Besiedlung fällt die Jagd auf eines der größten Ungeheuer, das je in Aventurien entdeckt wurde: den Tuzakwurm. Er muß mehr als 50 Meter lang und fast 20 Meter hoch gewesen sein. Seinen Namen erhielt er nach der Siedlerstadt Tuzak, die er zweimal verwüstete, bevor eine kleine Armee zur Jagd auf das Ungeheuer aufbrach. Wie ja allgemein bekannt ist, soll Kaiser Gerbald den Wurm mit eigener Hand getötet haben. Böse Zungen behaupten jedoch, Seine Kaiserliche Majestät habe dem leblosen Tier, das zuvor von mehr als 1000 Soldaten regelrecht in Stücke gehauen und geschossen worden war, lediglich einen lustlosen Stich mit seinem Schmuckdolch versetzt.

Wie dem auch sei – dem klugen Wirken Gerbalds tut diese Geschichte keinen Abbruch. Im Jahre 808 erläßt er das »Verbot jeglichen Haltens von und Handelns mit Menschen als Sklaven« – ein Gesetz, das bis in unsere Tage seine Gültigkeit bewahren konnte.

Die Ausweitung des Territoriums und die Neulandgewinnung schritten ebenfalls voran: An der Mündung des Born errichtete man eine kleine Hafenstadt und nannte sie Festum. Unter der Führung der Krieger vom sog. »Theaterorden« wurden die breiten Ströme und riesigen Wälder des fernen Bornlands erkundet. Die Ordensritter bauten eine – heute verfallene – Feste namens Pilkamm und errichteten den Hafen Neersand.

Auf der anderen Seite des Kontinents gelang es gar, die Thorwal-Piraten, die inzwischen zu einer Bedrohung für viele Küstenstädte geworden waren, in die Schranken zu weisen und mit ihnen gemeinsam in das Mutterland der Orks vorzudringen.

Die Zeit der Klugen Kaiser endete im Jahre 660 v. H. Ugdalf war sehr jung ge-

storben, sein einziger Sohn Rude, der Thronerbe, beim Tod des Kaisers erst drei Jahre alt. Der Priesterrat übernahm die Regentschaft. Inzwischen gab es längst keine einheitliche, einander verbundene Priesterschaft mehr; die Geweihten der einzelnen Götter waren vielmehr in einen erbarmungslosen Machtkampf gegeneinander angetreten. Die führende Stellung nahmen die Priester des Praios ein, sie waren es auch, die nun an des Kaisers Statt das Land regierten. Sobald der junge Kaiser 15 Jahre alt geworden wäre, hätte er die Regierung übernehmen sollen.

Drei Tage vor seinem 15. Geburtstag wurde die Leiche des jungen Kaisers grausam verstümmelt aufgefunden. Der tote Körper trug an vielen Stellen das Mal der Göttin Rondra. Die Priesterschaft dieser Göttin stellte die einzige echte Konkurrenz für die Praios-Geweihten dar.

Der Tod des Kaisers bot den Praios-Jüngern nun eine Gelegenheit, mit ihren Gegnern abzurechnen. Überall im Land wurden die Rondra-Tempel geschlossen, fast alle Rondra-Priester und -Priesterinnen gefangengesetzt und hingerichtet.

Natürlich verstummte niemals das Gerücht, die Praios-Priester selbst hätten den Infanten getötet, zogen sie doch zweierlei Vorteil aus dem grausamen Mord: Die Regierungsgewalt blieb in ihren Händen, und die der Rondra geweihten Männer und Frauen hatten jeden Einfluß auf die Staatsgeschicke verloren. Ein letzter, verzweifelter Versuch der bornländischen Adligen und Ritter vom Theaterorden, die Geschicke des Reiches zu wenden, scheiterte blutig in einer Schlacht bei Baliho. Die Praios-Geweihten und die eingeschüchterten Bürger nahmen den Ausgang der Schlacht zum Zeichen, daß die *»Löwin für immer ihre göttliche Kraft verloren habe«*. So predigten es jedenfalls die Praios-Priester.

Das Volk litt sehr unter der Herrschaft der Geweihten. Zwar wurden die Steuern in »Gottesdank« umbenannt, aber sie wurden auch um das Dreifache erhöht. Die Praios-Geweihten lebten in unvorstellbarem Luxus, während in Städten und Dörfern die Menschen Hunger litten. Eine Volkserhebung war die unvermeidliche Folge.

Die Erhebung wurde von einem gewissen Rohal angeführt, einem der rätselhaftesten Männer der aventurischen Geschichte. Zur Zeit des Aufstandes war Rohal schon ein weißhaariger Greis, doch er führte die Bürger mit jugendlichem Feuer. So wie es ihm gelang, Verbündete und Kampfgefährten in seinen Bann zu ziehen und ihnen Vertrauen in die eigene Kraft einzuflößen – so hart und unerbittlich wandte er sich gegen seine Gegner. Man sagt, Rohal selbst habe dafür gesorgt, daß die Tempelwachen – wie die Soldaten in der Priesterzeit hießen – sich schlotternd die Beine benäßten und fast den Verstand verloren, als ihnen das Volk gegenübertrat. Etliche Bewaffnete begannen plötzlich, zu tanzen oder mit den Waffen auf Säulen und Wände einzuschlagen, anstatt den Befehlen der Priester zu folgen. Die Geweihten selbst, die es sonst verstanden, Gotteskräfte gegen ihre Feinde zu lenken, versagten kläglich, als Rohal plötzlich vor ihnen stand.

Das Volk wollte die Priester auf der Stelle lynchen, aber Rohal stellte sie unter seinen Schutz und verbannte sie auf die Insel Jilaskan.

Das Neue Reich hatte einen neuen Kaiser, »Rohal den Weisen«, der es jedoch seinen Untertanen verbot, ihn Kaiser zu nennen. Rohal regierte klug und gerecht, und seine Herrschaft wollte schier kein Ende nehmen. In den ersten Jahrzehnten der Regierungszeit herrschte eine seltsame Stimmung im Land. Da Rohal keine Garde zu seinem Schutz unterhielt, verloren die Kriegerleute überall im Reich an Ansehen. Viele Provinzherrn schickten ihre Soldaten nach Haus, um dem Beispiel des Regenten nachzueifern. Zumal die jungen Leute von Stand ließen sich Haar und Bart nach Rohals Vorbild wachsen. Statt die Kriegerschulen zu besuchen, rauchten sie mildes Kraut, zupften auf den Harfen und dichteten heitere – aber heute schwer verständliche – Lieder von der Liebe und

Die Priesterkaiser:

658–645: Aldec
645–581: Noralec
581–579: Kathay
579–541: Gurvan
541–538: Amelthona
538–528: Gurvan II.

658 v. H.

Ermordung von Rude II.

Das »Erntefest-Massaker« – die Vernichtung der Rondra-Geweihtenschaft

657: Der Hochmeister des Theaterordens wird hingerichtet. Darauf ruft der Marschall von Festum zu einem »Heiligen Krieg aller Rondra-Streiter« gegen das Kaiserreich auf.

656: Der »Marsch des Marschalls« endet bei Baliho, wo ein kaiserliches Heer die durch Goblin-Überfälle geschwächten Ordensritter vernichtend schlägt. Tod des Marschalls und der Landmeister von Pilkamm und Neersand.

527–404 v. H.:

Regierungszeit Rohals des Weisen



Rohal

451 v. H.:

Gründung des »Seminars der Elfishen Verständigung« zu Donnerbach

»Du Rohalsjünger!« ist bis in unsere Tage ein von Ausbildern in Kriegerakademien gern gegen schwächliche oder zaghafte Zöglinge angewandtes Schimpfwort.

403–398 v. H.:

Der Krieg der Magier

397 v. H.:

Das Garethher Pamphlet

Eine Zusammenkunft von Adligen, Bürgern und verdienten Kriegsleuten beschließt, die Kaiserwürde wieder einem Mitglied der Dynastie derer von Gareth zu verleihen. Gleichzeitig wird entschieden, daß nie wieder ein Magiekundiger Regierungsgewalt innehaben darf. Viele Magierakademien werden geschlossen, die Lehrfreiheit der weiterbestehenden drastisch eingeschränkt; alle Unterweisungen in Kampf- und Beherrschungsmagie werden verboten. Wenn diese Vorschriften inzwischen auch deutlich gelockert wurden, so führten sie doch dazu, daß ein großer Teil des alten magischen Wissens anscheinend für immer verloren ging.

393 v. H.:

Die Schlachten auf den Blutfeldern und bei Ferdok

Die Kaiser des Neuen Reiches (Fortsetzung)

Almadaner Dynastie:

391–348: Eslam

348–330: Tolak

330–296: Alrik

296–265: Eslam II.

265–246: Eslam III.

246–221: Eslam IV.

221–184: Bodar

184–150: Bodar II.

150–113: Eslam V.

113– 91: Valpo

Erbfolgekriege (74 »Kaiser« in 31 Jahren)

60– 45: Perval

45– 18: Bardo und Cella

18: Absetzung der Geschwister

18– 0: Reto

0: Inthronisierung Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, Kaiser Hal

der Goldenen Zeit. Elfendichtung und -musik standen hoch im Kurs. In den Magierakademien bestanden die Adepten darauf, vor allem die philosophischen Hintergründe der arkanen Lehren zum Thema der Seminare zu machen. Jede Art Magie, die im Ruf stand, nicht unmittelbar segensreich auf das Geschick der Menschen und Völker zu wirken, sollte geächtet werden ... Fürwahr, es war eine seltsame Zeit.

Je länger aber Rohal auf dem Garethher Thron saß, desto unheimlicher wurde er vielen Bürgern. Die sog. »Rohalisten der ersten Stunde« hatten längst wieder an Einfluß verloren, waren gealtert und schließlich gestorben, ohne Nachfolger gefunden zu haben. Der Rohalismus hatte sich überlebt.

Als im Jahre 404 (im 123. Regierungsjahr Rohals) eine Menschenmenge durch die Straßen Gareths zog und wieder und wieder im Sprechchor »Fort mit dem Dämon auf dem Kaiserthron!« brüllte, erhob sich der Weise, der in all den Jahren um keinen Deut gealtert war, vom Tisch, um den sich seine Ratgeber versammelt hatten, sagte »Lebt wohl!« und verließ den Raum. Danach wurde er nicht mehr gesehen, obwohl immer wieder behauptet wird, daß Rohal heute noch lebt.

Nach Rohals Thronverzicht überstürzten sich im Neuen Reich die Ereignisse: Eine mächtige Magiergilde behauptete, Rohal sei einer der Ihren gewesen, und forderte, daß auch sein Nachfolger auf dem Thron aus ihren Reihen stammen müßte. Ein zweiter Magierbund trat mit der gleichen Behauptung auf den Plan. Beide Gruppen verstanden es, eine große Schar von Anhängern um sich zu scharen. Es kam zunächst zu kleineren Auseinandersetzungen, die sich in ihrer Heftigkeit immer mehr steigerten und schließlich in einen fünf Jahre währenden Krieg einmündeten.

Während dieses »Krieges der Magier« erlebte das Land eine Folge von kuriosen Schlachten, in denen die Magie eine ebenso wichtige Rolle spielte wie das Kampfgeschick. Viele Soldaten verloren den Verstand oder wurden für kurze Zeit irrsinnig, wenn sich der Boden unter ihren Füßen plötzlich in Morast verwandelte, Kameraden von unsichtbaren Geschossen getroffen wurden oder zu Stein erstarrten, Feuerkugeln über das Schlachtfeld walzten oder Rattenheere, von Zauberkraft gelenkt, unter die Kämpfenden huschten.

Der »Krieg der Magier« hatte keinen Sieger. Beiden Gilden liefen die Gefolgsleute am Ende in Scharen davon, weil ihnen Zweck und Mittel ihres Kampfes gleichermaßen unheimlich geworden waren. Außerdem mußte sich jeder Aventurier, der eine Waffe halten konnte, nun einer handfesteren Gefahr zuwenden: Die Orks, die das Reich wehrlos glaubten, hatten zu einem gewaltigen Beutezug angesetzt. In endlosen Kolonnen marschierten sie aus ihren Stammesgebieten zum Tal des Großen Flusses. Dort teilte sich ihre Streitmacht, nicht aus strategischer Überlegung, wie man weiß, sondern weil eine alte Stammesfehde wieder aufgebrochen war. Die Tordochai marschierten Richtung Gareth, die Tscharschai rückten weiter am Fluß entlang vor. Beide Ork-Heere wurden unter großen Opfern geschlagen, die Tordochai auf den sog. »Blutfeldern« vor Gareth, die Tscharschai in der zweieinhalb Tage währenden Schlacht von Ferdok, in der die Ferdoker Garde ihr Banner mit unsterblichem Ruhm bedeckte. Das Volk der Orks erholte sich nie wieder völlig von seiner großen Niederlage. Wenn die Orks in heutiger Zeit noch hin und wieder das Ork-Land verlassen, so kommen sie in kleinen Trupps, die auf leichte Beute aus sind und versuchen, unbemerkt zu bleiben. Bis heute ist es dem Ork-Volk nicht wieder gelungen, eine Armee wie in jenen Tagen auf die Beine zu stellen.

Das Reich aber fand über seinem Sieg zur Einigkeit zurück. Nachdem man die Ork-Gefahr abgewendet hatte, herrschte in Gareth der starke Wunsch nach Ruhe und Frieden. Die Neuerrichtung des Kaiserthrons sollte – so hoffte man – diesen Frieden bringen. Man forschte nach noch lebenden Mitgliedern der alten Kaiserfamilie und stieß endlich auf Eslam von Almada, einen entfernten Verwandten des letzten Kaisers Ugdalf. Eslam wurde gekrönt, seine Rechte

und Pflichten wurden gemäß dem Gareth Pamphlet festgelegt, und seinen Kindern wurde das Erbrecht auf den Thron zugesichert.

Tatsächlich begann nun eine neue Epoche des Friedens, was aber kaum an der Regierungsweise Eslams lag, der sich bald zu einem aufgeblasenen, törichtem Popanz entwickelte, sondern vielmehr an der Kriegsmüdigkeit der Menschen im Kaiserreich. Es herrschte zwar Frieden, aber nicht die gleiche Zuversicht und Aufbruchsstimmung wie beispielsweise in den frühen Tagen der Rohalzeit. Eslam von Gareth und seine Nachfolger hatten vermutlich zuwenig monarchisches Talent. Ihnen fehlten die Klugheit, das Glück und auch die Härte, die einen erfolgreichen Kaiser auszeichnen. Das Volk gewöhnte sich daran, seine Kaiser nicht mehr ganz ernst zu nehmen. (Die Dynastie der Almadaner ist durchaus dafür verantwortlich zu machen, wenn man bis in unsere Tage der Kaiserlichen Majestät zuwenig Achtung entgegenbringt.)

Eine Zeitlang verhinderte das Schicksal von Albernia, das sich vom Kaiserreich lossagte und dessen Hauptstadt Havena im selben Jahr (291 v. H.) von einem schrecklichen Erdbeben heimgesucht wurde, Aufstände in den anderen Provinzen. Man nahm die Katastrophe als Zeichen, daß das Kaiserhaus doch wider alles Erwarten unter dem Schutz der Götter stand.

Aber im Jahre 249 v. H. trafen sich Adlige aus dem gesamten Lieblichen Feld heimlich auf dem Jagdschloß Baliiri in der Nähe Vinsalts. Man verabredete einen gemeinsamen Schlag gegen alle kaiserlichen Garnisonen im Lande und schwor sich, die Waffen nicht eher niederzulegen, als bis die letzte Stadt des Alten Reiches das »Garether Joch« abgeworfen hätte. In der Nacht vom 21. auf den 22. Efferd desselben Jahres wurden überall zwischen Methumis und Grangor die kaiserlichen Festungen und Garnisonsgebäuden berannt. In Kuslik gelang es den Kaiserlichen, die sog. »Alte Burg« so lange gegen die Aufständischen zu halten, bis eine Flotte aus Havena Seesoldaten als Entsatz herbeibrachte, aber die meisten anderen Städte gingen verloren. Kaiser Eslam IV. entsandte eine Armee aus Punin, die zum Teil aus den gefürchteten tulamidischen Reitern bestand; vom Brückenkopf Kuslik aus trat eine zweite Streitmacht an, das Liebliche Feld zurückzugewinnen.

Die Kaiserlichen trugen zunächst einige leichte Siege gegen die schlecht bewaffneten Aufständischen davon, dann aber fiel es ihnen immer schwerer, ihren Gegner zu einer offenen Feldschlacht zu zwingen. Es begann ein acht Jahre währender Krieg, der nur von den Bewohnern des Lieblichen Feldes mit vollem Einsatz geführt wurde; die kaiserlichen Truppen verzettelten sich in verlustreichen Einzelgefechten und drohten schließlich völlig aufgerieben zu werden.

Dem Kaiser von Gareth blieb keine andere Wahl, als dem Alten Reich im Frieden von Kuslik (241 v. H.) seine Unabhängigkeit zuzugestehen. Einzige Bedingung: Der Herrscher des neuen Alten Reiches darf sich niemals Kaiser nennen. Er muß sich mit dem Königstitel begnügen.

Angespornt durch das Beispiel des Lieblichen Feldes erhob sich in der Folgezeit eine Reichsprovinz nach der anderen. Das Neue Reich verlor das Bornland und Maraskan und konnte nicht einmal die Siedlerstädte auf dem aventurischen Südzipfel halten. Die härtesten Prüfungen standen den Kaisern der almadanischen Dynastie aber noch bevor: Im Jahre 233 v. H., dem Jahr 1 der novadischen Zeitrechnung, führte eine Erscheinung des bis dato unbekanntes Gottes Rastullah zum Entstehen eines überwältigenden Sendungsbewußtseins unter den *Beni Novad*, einem kleinen, bei der Oase Keft ansässigen Tulamidenstamm. Gestützt auf die Botschaft ihres Gottes, er werde sie zum Sieg über alle Widersacher führen, da er als Schöpfer der Welt die fremden Götter vertreiben werde, kämpften die *Novadis* – wie sich der Stamm nun nannte – gegen den kaiserlichen Anspruch auf die Khom. Nach einem zweijährigen Krieg, der zur Eroberung der Oasen Achah, Yiyimris, Kireh und Manesh durch die disziplinierten Reitertruppen Kefts führte, erkannte Kaiser Eslam IV. die Unabhängigkeit der Khom-Region an.

291 v. H.:

Erdbeben von Havena; eine gewaltige Flutwelle vernichtet fast die gesamte Stadt.

249 v. H.:

Der Baliiri-Schwur – Beginn des Unabhängigkeitskrieges des Alten gegen das Neue Reich

22. Efferd 249 bis 2. Firun 248:

Die »100 Tage von Kuslik«. Der Kommandant der belagerten Kaiserlichen, der Edle Targuin Conchobair, wird später für seine Tapferkeit mit dem Lehen Winhall belohnt. Winhall – ursprünglich eine unabhängige Provinz – ist wohl die einzige av. Markgrafenschaft, die im Spiel verlorenging: Hjalbin Conchobair verspielte sie an Fürstin Sinjer Bennain von Albernia. Den Conchobairs blieb nur ihre Burg als Wohnsitz.

241 v. H.:

Der Friede von Kuslik, das Liebliche Feld erringt die Unabhängigkeit von Gareth

238 v. H.:

Abfall des Bornlands und Maraskans vom Reich

233 v. H.:

Rastullah erscheint den Novadis in Keft

230 v. H.:

Die Khom wird »freies Novadi-Land«

Die Kalifen der Novadis

218–207 v. H.: Malkillah

207–201 v. H.: Omar al-Karim

201–179 v. H.: al-Kafur

179–174 v. H.: Sahir-Ilram

174–173 v. H.: Abu Marwan

173–161 v. H.: al-Nadab

161–140 v. H.: Khusrau

140–100 v. H.: Haschabnah

100–36 v. H.: Malkillah II.

36–12 v. H.: Chamallah

12 v. H.: Abu Dhelrumun

145 v. H.:

Formelle Lossagung Al'Anfas vom Kaiserreich

129 v. H.:

Die »große Havarie« – Untergang der kaiserlichen Flotte vor Hylailos

113 v. H.:

Valpo der Trinker besteigt den Thron

Der »Välposella«, ein Quittendestillat, das nur im Sitzen und fern jeder offenen Flamme getrunken werden sollte, erinnert noch heute an den letzten Almadaner.

91–60 v. H.:

Die »kaiserlose Zeit« – Erbfolgekriege

60–45 v. H.:

Regierungszeit Pervals, des »Ritterlichen«

45–18 v. H.:

Die »Kaiserlichen Geschwister«
Bardo und Cella
21 v. H.: Der Tag der Schande



Bardo und Cella

Die Macht der Novadis wuchs täglich weiter an. Zu den Mitgliedern des ursprünglichen Stammes der Novadi waren inzwischen zahllose Tulamiden gestoßen, die den neuen Glauben angenommen hatten und sich nun ebenfalls Novadis nennen durften. 221 sammelte sich ein Novadiheer in der Oase Manesh und begann einen Kriegszug szintoabwärts, der 219 mit der Einnahme Selems endete. Daraufhin setzte Kaiser Bodar eine Armee aus dem Heerlager Unau in Richtung Keft in Marsch, und es gelang auch die Besetzung der Stadt mit Ausnahme des Tempelbezirks. In einem Gewaltmarsch legte die novadische Reiterei unter ihrem Heerführer Malkillah in nur vier Tagen die 300 Meilen von Selem bis Unau zurück, wo sie die kaiserliche Garnison niederbrannte und jeden Soldaten erschlug, den sie zu fassen bekam. Die zurückeilenden Truppen aus Keft wurden in einem spektakulären Zangenangriff vor den Toren Unaus attackiert und auf den Salzsee getrieben. Angeblich gehen die Seelen der Erschlagenen dort heute noch um und führen die wenigen Reisenden in die Irre. Nach dem Sieg wurde Malkillah zum Herrscher aller Novadis unter dem Titel Kalif ausgerufen. Er wählte das neu aufzubauende Unau als seine Hauptstadt. (Chamallah verlegte den Kalifensitz im Jahre 25 v. H. nach Mherwed.)

Aber wenden wir uns nun wieder der Geschichte des Neuen Reiches zu. Der Zerfall des Imperiums schritt weiter fort. Nacheinander erklärten die Stadtstaaten im aventurischen Süden – Al'Anfa, Brabak usw. – ihre formale Unabhängigkeit, faktisch leisteten sie dem Kaiserhaus schon seit langem weder Tribut noch Gefolgschaft.

Beim Versuch, die aufständischen Städte Drol und Mengbilla niederzuwerfen, geriet die kaiserliche Flotte auf der Höhe der Zyklopeninseln in einen Sturm. Die meisten Schiffe wurden an den felsigen Küsten zerschmettert, viele sanken auch unter dem wütenden Beschuß der einäugigen Riesen. Unter den Toten bei der großen Havarie waren auch zwei Söhne Eslams V.

So wurde nach Eslams Tod dessen dritter Sohn, Valpo, zum Kaiser gekrönt. Valpo galt schon in seiner Jugend als haltloser Mensch; die Übernahme der Kaiserwürde änderte nichts an seinem Verhalten. Die Annalen belegen Valpo mit dem Beinamen »der Trinker«, da dieses Laster nach und nach sein ganzes Leben auszufüllen begann. Bei Valpos Tod gab es im Palast eine riesige Alchimistenwerkstatt, deren einzige Aufgabe darin bestand, Mittel zu finden, wie man aus jedem erdenklichen Obst oder Gemüse Alkohol gewinnen könnte bzw. wie der Alkoholgehalt bekannter Getränke zu erhöhen sei, ohne daß das Aroma des Trankes darunter litte. Der zitternde, rotnasige Valpo muß auf dem Thron ein jämmerliches Bild geboten haben.

Valpos einziges Kind, eine Tochter, wurde als Idiotin geboren und lebte nur acht Jahre. Damit war die Hauptlinie der Kaiser aus der Almadaner Dynastie erloschen.

Um das Thronerbe stritten sich mehrere Familien. Das Reich versank wieder einmal in einer Kette von Bürgerkriegen, aus denen am Ende »Perval von Gareth« als Sieger hervorging. Perval war ein grausamer Herrscher; als einzige »Leistung« dieses Mannes ist im Gedächtnis geblieben, daß er verbot, beim jährlich stattfindenden Turnier am Kaiserhofe die bis dahin üblichen hölzernen oder stumpfen Waffen zu benutzen. Am Ende der Regierungszeit Pervals war das »Große Turnier« als Institution erloschen. Im ganzen Land fanden sich keine Kämpfer mehr, die zu Pervals Vergnügen ihr Leben aufs Spiel setzen wollten. Die Gefangenen und Sklaven aber, die Perval als Turnierkämpfer verkleiden und zum Kampf zwingen ließ, wollten die Zuschauer nicht sehen, da sie einen gar zu erbärmlichen Anblick boten.

Die einzigen Menschen, die Perval etwas bedeutet hatten, waren vermutlich seine Kinder Bardo und Cella. Und da er beide abgöttisch liebte, verfügte er, daß die beiden sich nach seinem Tode die Kaiserwürde teilen sollten. Bardo und Cella von Gareth blieb es vorbehalten, das ohnehin geringe Ansehen des Kaiserthrons auf einen absoluten Tiefstand zu bringen.

Täglich machten neue Gerüchte über die Orgien im Kaiserschloß unter den Garethern Bürgern die Runde. Es hieß, die Kaiserin empfangen die Minister nur während ihres täglichen Bades in Stutenmilch.

Cellas kaiserlicher Bruder dagegen ernannte in kurzer Zeit über 30 Ministerinnen, von denen keine über 20 Jahre alt war. Die Beratungen dieser Ministerrunde fanden meist nachts und in des Kaisers Gemächern statt. Auch die Kaiserlichen Geschwister waren dem Trunk und dem Rauschkraut ergeben und häufig beide mehrere Tage hintereinander nicht in der Lage, irgendeine Regierungsentcheidung zu fällen.

Die große Audienz im Jahre 21 v. H. ist manchem älteren Garethern noch gut im Gedächtnis: Die Kaiserin war nach wenigen Minuten auf dem Thron eingeschlafen. Ihre Krone polterte die Stufen herab, und ihr Schnarchen erfüllte die gewaltige Halle. Da kam Kaiser Bardo in den Saal. Die »Ministerinnen« hatten den völlig betrunkenen Kaiser mit Honig bestrichen und mit Daunenfedern begossen. Kaiser Bardo kroch nun auf allen vieren zur Türe herein, während die Fanfaren schmetterten. Im Mund trug er ein Pferdegebiß und auf dem Rücken eine nackte Ministerin, die die Zügel hielt.

Als Bardo und Cella im Jahre 18 v. H. von ihrem Vetter Reto aus dem Kaiserpalast gejagt wurden, erhob sich nicht einmal unter den Praios-Geweihten und den kaisertreuesten Bürgern Gareth ein Widerspruch. Schlechter als von den Kaiserlichen Geschwistern konnte das Amt gar nicht verwaltet werden.

Tatsächlich erwies sich Reto von Gareth als fähigster Monarch der jüngeren Vergangenheit. Seine bemerkenswerteste Tat ist gewiß die Rückgewinnung der Insel Maraskan. In der entscheidenden Schlacht von Jergan (6 v. H.) führte Reto selbst die kaiserlichen Truppen zum Sieg über das maraskanische Heer.

Das heutige Kaiserhaus

Als Reto im Jahre 1 vor unserer Zeitrechnung starb, war unsere Majestät, Kaiser Hal, genau 28 Jahre alt und seit zehn Jahren mit Alara Paligan verheiratet, die ihm am 29. Rahja 9 v. H. einen Sohn schenkte.

Schon bei Hals Krönungsfeier zeigte sich, daß das Reich selten einen schöneren Kaiser besessen hatte. Die außerordentliche Schönheit seines Antlitzes und seiner Statur vor allem bewogen den jungen Kaiser, seine Gottähnlichkeit vor allen Menschen verkünden zu lassen. Die offizielle Erhebung in den Götterstand geschah im vierten Jahr seiner Regierungszeit – die feierliche Zeremonie ist allen Garethern Bürgern bis heute unvergeßlich geblieben.

Nun macht Schönheit allein noch keinen guten Kaiser aus, aber zum Glück für unser Volk besitzt Hal auch alle anderen Tugenden im Übermaß, die einen hervorragenden Monarchen auszeichnen.

Staatsmännisches Geschick bewies er bereits als Prinz bei der Wahl seiner Gemahlin: Alara Paligan darf nicht nur als eine der bezauberndsten Frauen des aventurischen Südens gelten. Diese Heirat bindet auch eine der einflußreichsten al'anfanischen Familien eng an das Kaiserhaus. So kann Gareth auf indirektem Wege die Geschehnisse der »Perle des Südmeeres« lenken, und Seine Majestät erhält unter anderem die Möglichkeit, auf diplomatischem Wege behutsame Schritte gegen die al'anfanische Unsitte der Sklavenhalterei zu unternehmen.

Als Heerführer gab es für den Kaiser mehr als einmal den Anlaß, sich auszuzeichnen: Im Jahre 2 führte er ein Heer gegen die abermals aufrührerische Stadt Tuzak. An der Spitze der kaiserlichen *Adlergarde* erstürmte Seine Majestät das schwerbefestigte Jerganer Tor. Acht Jahre später kommandierte er die Legionen in der großen Schlacht gegen mehr als 1000 Ungeheuer, die unser Reich bedrohten, und es gelang ihm, diesen Angriff, der uns alle das Leben hätte kosten können, bei den Trollzacken zum Stehen zu bringen. Wir wissen wohl, daß es Spötter gibt, die Seine Majestät hinter ihrem Rücken mit Schimpfnamen bewerfen,

18 v. H. – 0:
Regierungszeit Retos

6 v. H.:
Die Schlacht von Jergan

10 v. H.: Vermählung Hals mit Alara Paligan aus Al'Anfa

9 v. H.: Geburt des Prinzen Brin

1. Praios 1:

Inthronisierung Seiner Majestät Kaiser Hal durch den Boten des Lichts zu Gareth

4 n. H.:

Die Gotterhebung Seiner Majestät

2 n. H.:

Niederschlagung des maraskanischen Aufstands in Tuzak

2 n. H.:

Einstellung der aranischen Tributzahlungen

5 n. H.:

Verlobung Prinz Brins mit Prinzessin Emer von Albernia

10 n. H.:

Die 1000-Oger-Schlacht

aber wer den Kaiser in jener Schlacht erleben durfte, der ist auf ewig für solche Hetzer verloren!

Auch als Vater ist unser Kaiser mit einer glücklichen Hand gesegnet. Prinz Brin wird einmal ein würdiger Nachfolger auf dem Kaiserthron sein. Auch er verstand es bei seiner Heirat Staatsräson und Liebesdinge in Einklang zu bringen. Dem jungen prinzlichen Paar ist es vor allem zu danken, wenn die Bande zwischen Gareth und der mächtigen – in der Vergangenheit gelegentlich aufrührerischen – Provinz Albernia heute fester geknüpft sind denn je. Daß Prinzessin Emer – heute das Idol aller jungen Garetherrinnen – einmal eine strahlende Landesmutter abgeben wird, steht außer Frage.

11 n. H.:

Vermählung Prinz Brins mit Prinzessin Emer; Brin wird zum König von Garetien gekrönt.

13 n. H.:

Prinz Brin ist einer der herausragenden Teilnehmer am großen Donnersturm-Rennen.

Prinz Brin hatte schon zweimal in seinem jungen Leben Gelegenheit, Haltung und Grandeur zu beweisen: Als er im zarten Alter von 14 Jahren um Haaresbreite das Opfer eines tückischen Giftanschlages geworden wäre, verzog er kaum eine Miene ob dieser scheußlichen Tat. Vor kurzem erst zeichnete sich der Prinz beim großen Donnersturm-Rennen aus. Zwar hielt er sich an die von Bescheidenheit bestimmte Tradition, daß niemals ein Mitglied der kaiserlichen Familie den Sieg bei diesem Rennen davonträgt, aber am Ende der wilden Jagd lag der Prinz im vordersten Feld ...

Fürwahr, ein Land und ein Volk, das von solchen Majestäten regiert wird, darf sich glücklich schätzen und allzeit mit Mut und Zuversicht in die weitere Zukunft blicken!

Aventurien, das Land des Schwarzen Auges

Beschreibung eines unbekanntes Kontinents

Vorbemerkung: Im folgenden Kapitel werden Sie mehr über Aventurien erfahren, als den Bewohnern dieses Kontinents – auch den gelehrtesten – bekannt ist. Die beiliegende Farbkarte enthält ein Wissen, über das nur die aventurischen Götter verfügen, und manch ein Gelehrter würde seine Seele für solch eine Karte opfern. Die zwischen den Seiten 64/65 abgedruckte Karte dagegen ist die genaueste, die den Geographen und Reisenden zur Verfügung steht, aber diese Karte ist so voll von Fehlern und Spekulationen, daß sie wohl am ehesten als Wandschmuck taugt. Zwar existieren Karten und Straßenbeschreibungen der verschiedenen Provinzen, doch finden sich auch hier nur die für den jeweiligen Zeichner wichtigsten Angaben. Die große Aventurienkarte soll Ihnen, als Meister wie als Spieler, eine Vorstellung von unserem Kontinent vermitteln. Die Helden, also alle Spielercharaktere, können die Karte nicht benutzen.

Wer niemals im Orkland war, kennt auch nicht den kürzesten Weg durch diese Gegend. Die Helden werden also auch weiterhin mit dem Wissen auskommen müssen, das der Meister ihnen zugänglich macht.

Aventurien ist einer von drei Kontinenten auf der Welt Dere, einer erdähnlichen Welt, über deren Gestalt sich die weisesten Gelehrten tagelang die Haare raufen können. Die früher vielbelächelte Hypothese, Dere sei eine Kugel, findet in neuerer Zeit immer mehr Anhänger, wiewohl die meisten Aventurier noch immer an eine Scheibengestalt ihrer Welt glauben. Aber auch gänzlich andere Theorien über die Gestalt der Welt werden verbreitet; am bekanntesten davon ist die Hohlwelt-Theorie des Hadumar von Wiesen-Ostreich, die besagt, daß Aventurien, auf der *Außenseite* einer Hohlkugel liegt, deren Inneres ebenfalls bewohnt ist.

Der Kontinent Aventurien ist gen Westen durch mehr als 3000 Meilen Wasser – das oftmals aufgewühlte »Meer der Sieben Winde« – von der nächsten größeren Landmasse, dem Gildenland, getrennt. Von hier kamen auch vor etwa 2500 Jahren die ersten Siedler, die Aventurien seinen Namen gaben. Das Gildenland, so benannt wegen seines angeblichen Reichtums – besonders der Stadtstaat Trivina sei hier genannt –, ist auch heute noch schwer zu erreichen, und nur wenige mutige Männer und Frauen wagen die Überfahrt über das Meer der Sieben Winde. Aus diesem Grund ist den Aventuriern so gut wie nichts über ihren westlichen Nachbarkontinent bekannt, wenn man von Sagen und wüstem Seemannsgarn einmal absieht.

Im Osten schließt an Aventurien ein weiterer großer Kontinent an, von dem es im Norden jedoch durch ein mehr als 10000 Meter hohes Gebirge, das Eherne Schwert, und im Süden durch das tückische Perlenmeer, welches um so wilder wird, je weiter man nach Osten und Norden segelt, getrennt ist. Hinter dem Ehernen Schwert befindet sich – so die Sage – eine große Öde und dahinter ein weiteres Gebirge, aufgetürmt von den Göttern, die damit den ewigen Zwist zwischen den Kreaturen beider Kontinente beendeten. Ob diese Legende den tatsächlichen Gegebenheiten entspricht, vermag kein Aventurier zu sagen, denn von den wenigen tollkühnen Abenteurern, die versuchten, das Eherne Schwert zu überschreiten, wurde kein einziger jemals wieder gesehen. Auch über das Perlenmeer sind in jüngerer Zeit keine Schiffe mehr gefahren, und so ist das Wissen um die östlichen Küstenlinien, das angeblich auf alten Karten des Bosparanischen Reiches beruht, ebenfalls in den Bereich der Legende zu verweisen.

Auch die Berichte über einen weiteren Kontinent im Süden, oder zumindest eine Gruppe größerer Inseln, müssen hier vorerst als Spekulationen zurückgewiesen werden.

Aventurien selbst mißt vom äußersten Norden bis zur Südspitze etwa 3000 Meilen*, an der breitesten Stelle beträgt die Entfernung von Küste zu Küste etwa 1900 Meilen. Man könnte Aventurien also als einen relativ kleinen Kontinent bezeichnen. (Hammerfest und Wien sind etwa 3000 km voneinander entfernt.)

Vom Klima

Dere ist fest im Griff von strengen Eiszeiten, weswegen die klimatischen Zonen enger als gewöhnlich zusammengeschoben sind. In Brabak, auf etwa 10 Grad nördlicher Breite, herrscht Tropenklima mit dampfenden Dschungeln, während in Paavi (etwa 45 Grad Nord) auch im Praiosmonat der gefrorene Boden nur oberflächlich auftaut. In Brabak oder im Herzen von Altoum mag es schon einmal vorkommen, daß bei unerträglicher Feuchtigkeit Tagestemperaturen von 45 Grad gemessen werden könnten (den Aventuriern ist ein solches Gerät wie ein Thermometer aber unbekannt); in der Khomwüste werden in praller Sonne sogar noch höhere Temperaturen erreicht. Auch im Aranischen Bergland und in den dichten Wäldern der Insel Maras-

*Siche »Maße, Geld, Gewichte« in »Enzyklopaedia Aventurica« S. 90 ff.

kan ist es im Sommer während der Mittagsstunden für Menschen unerträglich warm, weswegen viele Bewohner dieser Regionen um die Mittagsstunde ruhen.

Im Lieblichen Feld herrscht dagegen ein angenehmeres Klima: Bei Temperaturen, die im Sommer zwar auch einmal 35 Grad erreichen, aber meist bei angenehmen 25 Grad liegen, fällt genügend Regen, um diesen Landstrich zu einem der fruchtbarsten überhaupt zu machen; die Winter sind hier meist feucht, aber selten kalt.

Das Mittelreich bietet eine große Vielfalt von Klimazonen. Während im Yaquirtal ähnliche Verhältnisse wie im Lieblichen Feld herrschen, gibt es in Trallop bereits strenge Winter mit Temperaturen unter minus 15 Grad. Noch härter sind die Winter im Bornland, und auf Yetiland schließlich werden nur im Praiosmond einmal Temperaturen über dem Gefrierpunkt gemessen. Weiter nördlich erstarrt sogar das Meer zu ewigem Eis.

Von Land und Leuten

Aventurien ist ein wild zerklüfteter Kontinent, wo viele Gebirge den Weg versperren und den Lauf der Flüsse hindern, und doch sind es eben jene Gebirge, die die warme Luft des Südens fangen und das Land über weite Strecken bewohnbar machen.

Tundra und Taiga, verschneite Steppen, die sich im Sommer in große, fliegenverseuchte Morastgebiete verwandeln, und schier endlose Nadelwälder, Hochmoore und große Gletscher prägen das Landschaftsbild im aventurischen Norden. Nur in der Umgebung der wenigen Städte findet man etwas Ackerbau, ansonsten führen die hier ansässigen Nivesen und Norbarden ein Nomadendasein oder leben von der Jagd.

Die Westküste ist aufgrund einer warmen Meeresströmung etwas freundlicher, und so gedeiht auch in Olport noch ein wenig – wenn auch karges – Getreide. Hier siedeln die seefahrenden Thorwaler, ein harter, aber gastfreundlicher Menschenschlag.

Der Gürtel der undurchdringlichen Nadel- und der lichten Birkenwälder erstreckt sich südlich bis etwa zur Linie Thorwal–Lowangen–Baliho–Vallusa. Von der Taigazone eingeschlossen und von ödem Hügel- und Bergland umsäumt ist das Orkland, eine karge, außer im Südwesten fast baumlose Hochebene, auf der – wie der Name schon sagt – in erster Linie Orks leben, die sich von etwas Ackerbau, größtenteils jedoch von Viehzucht und Jagd ernähren. Das Orkland war und ist immer noch ein weißer Fleck auf den Aventurien-Karten, und nur wenige Abenteurer sind bisher zur Quelle des Bodir vorgestoßen.

In den weitläufigen, unerschlossenen Wäldern um die Salamandersteine und in den Bergwäldern des Gebirges selbst liegt die Heimat der Waldelfen, die sich als die eigentlichen Elfen betrachten. Das Auvolk siedelt entlang der Flüsse, besonders am Svellt, am Kvill und am Oblomon, jedoch auch weiter südlich und in den Städten

und Dörfern der Menschen. Nördlich des Oblomon, besonders auch in den Eis- und Nebelzinnen und nordwestlich von Paavi, findet man vereinzelt die Eispaläste und kunstvollen Höhlen, in denen die Dorfgemeinschaften des Firnvolkes leben.

Zwischen den Flüssen Born und Walsach liegt das Bornland, ebenfalls dicht bewaldet und fast nur entlang der Flüsse besiedelt. Da das Land selbst nur wenig zu bieten hat, leben viele Bewohner vom Handel mit den anderen Gebieten Aventuriens.

Rote Sichel, Schwarze Sichel und Drachensteine sind die eigentliche Heimat der Goblins, eines Volkes umherziehender Jäger und Sammler. Da sie jedoch wenig in den zerklüfteten Bergländern hält, finden sich Goblinsippen oder einzelne Goblins in ganz Aventurien. In den Drachensteinen sieht man auch noch ab und zu einen jener Höhlendrachen, die dem Gebirge seinen Namen gaben, vereinzelt auch einen Riesenlindwurm. Der höchste Gipfel der Roten Sichel ist die Adlerspitze, ein imposanter Berg von mehr als 6000 m Höhe, flankiert vom Naira Kubuch im Süden und vom Naira Theluzi im Westen, zwei nicht minder beeindruckenden Fünftausendern.

Südlich des Taigagürtels beginnt Aventuriens Mittelland, eine Zone gemäßigten Klimas, die relativ dicht besiedelt ist und sich etwa bis zu der Linie Grangor–Punin–Zorgan erstreckt. Hier finden sich das Mittel- oder Neue Reich mit seinen vielen Provinzen und die Königreiche Nostria und Andergast, zwei Kleinstaaten, die schon seit Jahrhunderten in ewiger Fehde leben. Das Neue Reich verfügt über ein gutausgebautes Straßen- und Wegenetz. In den Ebenen um die Hauptstadt Gareth und im fruchtbaren Yaquirtal, in Albernien und Tobrien liegen zahlreiche Bauerndörfer und kleine Städte inmitten ertragreicher Äcker oder saftiger Viehweiden. Dichte Wälder finden sich vor allem in der Umgebung der Gebirgszüge, von denen der höchste, Raschtulswall genannt, Gipfel von mehr als 8000 Meter Höhe aufweist. In den Gebirgen des Eisenwaldes, des Finsterkammes, des Amboß, des Kosch und der Berge von Beilunk finden wir die Völker der Zwerge, insgesamt wohl 30000 Personen an der Zahl. Mit dem Großen Fluß und dem Yaquir hat das Mittelland auch die längsten Ströme Aventuriens aufzuweisen.

Südlich ans Mittelland schließen sich drei vollkommen unterschiedliche Gebiete an: das Liebliche Feld, die Khom-Wüste und das Aranische Hügelland. Das Liebliche Feld ist mit genügend Regenfällen gesegnet, die gleichbleibend gute Ernten garantieren. Dadurch ist dieses Gebiet, in dem vor etwa 2500 Jahren die ersten güldenländischen Siedler Fuß auf aventurischen Boden setzten, zu einem Zentrum der Zivilisation geworden. Hier findet man den intensivsten Ackerbau und die blühendsten Ansiedlungen des ganzen Kontinents, darunter Vinsalt, die Hauptstadt dieser Provinz, die sich auf den Ruinen der alten Kaiserstadt Bosparan erhebt.

Südwestlich dem Lieblichen Feld vorgelagert sind die Zyklopeninseln, meist schroffe Felsen und Vulkaninseln, die von wenigen Fischern und Seefahrern bewohnt sind. Auf der größten Insel, Pailos, leben noch einige jener sagenhaften einäugigen Riesen, die den Inseln ihren Namen gaben. In Rethis auf Hylailos herrscht der Seekönig, ein Vasall des Garethter Kaiserhauses, über die Galeerenflotte der Inseln und über die Strafkolonie des Mittelreiches.

Ein ganz anderes Bild bietet die Khom-Wüste. Durch die Gebirgszüge der Goldfelsen und der Eternen vom lebenspendenden Regen weitgehend abgeschlossen, ist dieses Hochland eine schier endlose, lebensfeindliche Öde, die sich bis zum Khoram-Gebirge und den Unauer Bergen im Westen und bis nach Unau im Süden erstreckt. Hier leben nur die Stämme der Wüstenreiter, die auf ihren Pferden und Kamelen die Sandweiten beherrschen. Der einflußreichste dieser Stämme sind die »Beni-Novad« aus dem Gebiet um die Oase Keft. Die Novadis – wie sie heute allgemein genannt werden – unterwarfen vor etwa 200 Jahren die anderen Wüstenvölker, die Tulamiden, die Balashiden und die Ferkinas.

Zwischen Zorgan und Thalusa liegt schließlich das Aranische Hügelland, um so stärker zerklüftet, je weiter man nach Süden kommt. Seinen Namen hat es nach dem Fürstentum Aranien, einer Provinz, die nominell noch zum Mittelreich gehört, jedoch seit einiger Zeit ihre eigenen Wege geht. Hier – zwischen Baburin und Anchopal – vermischen sich bereits die kulturellen Einflüsse der Mittelländer und der tulamidischen Ureinwohner zu einer dem recht fruchtbaren Lande entsprechenden, blühenden Zivilisation. Noch weiter südlich finden wir mit den Städten Khunchom, Rashdul und Thalusa wahre Schmelztiegel aller bekannten Völker, Zentren der Kultur in den umgebenden schroffen Hügeln, die nur Ziegen und Schafen Nahrung gewähren. Vor der aranischen Küste liegt im Perlenmeer die große Insel Maraskan, die von dichten Wäldern bedeckt ist. Ihre Bewohner sind Mittelländer, die das Land vor wohl 800 Jahren besiedelten und seitdem eine eigene Kultur entwickelten und sich bald vom Festland lossagten. Nach einer blutigen Invasion gehört die Insel neuerdings wieder zum Mittelreich.

Südlich von Unau erstrecken sich die Sümpfe und dampfenden Dschungel, in denen viele Echsenmenschen hausen und über die so gut wie nichts bekannt ist. Südwestlich der Hohen Eternen, die ebenfalls einen stolzen Fünftausender, den Djer Chuzach, aufweisen können, beginnt die aventurische Tropenregion. Das Land ist von dichtem Urwald bedeckt, nur die Gipfelkette des Regengebirges ragt aus dem undurchdringlichen Blätterdach, auch hier finden sich einige schneegekrönte Viertausender. Die Dschungelregion wird von Siedlern aus Nordaventurien und den Ureinwohnern der Regenwälder bewohnt. Die Siedler leben in Handelsniederlassungen entlang der Küste, die Ureinwoh-

ner – sie sind zum größten Teil kleinwüchsig, haben blauschwarze Haare und eine kupferfarbene Haut – wohnen in kleinen Pfahldörfern tief im Dschungel. Der größte dieser »Waldmenschen«-Stämme, wie sie im Norden genannt werden, ist das Volk der Mohas, das mit den Siedlern einen regen Handel mit Kräutern und Giften treibt. Östlich des Regengebirges liegt die große Stadt Al'Anfa, das Zentrum der Sklavenjäger, die wohl prächtigste Stadt Aventuriens. Vom Festland nur durch zehn Seemeilen getrennt, erhebt sich die große und dichtbewaldete Insel Altoum aus dem Meer, auf der sich – außer in Charypso und Altaia – keine Siedler aus dem Norden finden und die weitgehend unberührt ist. Im äußersten Südosten läuft der Kontinent schließlich in einer Kette von Inseln aus, die Wald- oder Vulkaninseln genannt werden. Die größten dieser Inseln, Token, Iltoken und Benbukkula, sollen angeblich von sehr groß gewachsenen »Waldmenschen« bewohnt sein, da jedoch selten einmal Schiffe diese Inseln anlaufen und die Bewohner sehr scheu sind, läßt sich über diese Menschen nur wenig sagen.

In ganz Aventurien mögen etwa vier Millionen Menschen leben, die meisten davon im Mittelreich, dem Lieblichen Feld und Aranien. Die Zahl der Ureinwohner des Kontinents – Tulamiden, Waldmenschen, Nivesen und Norbarden – ist rückläufig, sei es, weil sie – wie die Waldmenschen – von skrupellosen Sklavenjägern gefangen und verkauft werden, sei es, weil sie – wie die Tulamiden und die Norbarden – sich immer häufiger mit den weitaus zahlreicheren Mittelländern vermischen. Zwei weitere Gruppen von ursprünglichen Bewohnern Aventuriens haben sich jedoch in ihrer Zahl kaum verändert – die drei Völker der Elfen und die sieben Stämme der Zwerge. Es mag in Aventurien wohl 30000 Zwerge und etwa 20000 Elfen geben, so daß ihr Anblick für den gemeinen Mann noch immer eine Besonderheit darstellt.

Im folgenden finden Sie eine ausführliche Beschreibung der verschiedenen Regionen und Völkerschaften Aventuriens, wobei wir das vielfach in Provinzen unterteilte Mittelreich an den Anfang der Auflistung gestellt haben, denn hier werden sicherlich auch viele Abenteuer ihren Anfang nehmen. Sollten Sie an weiteren Informationen über das Land des Schwarzen Auges interessiert sein, so seien Ihnen die Spielhilfen aus der Reihe »**Aventurische Regionen**« ans Herz gelegt, detaillierte Beschreibungen von Völkern und Provinzen mit vielen Farb- und Schwarzweißkarten von Städten und Ländereien, mit Besonderheiten der verschiedenen Kulturen und mit Abenteuervorschlägen. Diese Spielhilfen werden ab Ende 1989 in lockerer Folge erscheinen. Der Reigen wird mit den Beschreibungen des *Bornlandes* und des *Lieblichen Feldes* eröffnet, im Jahre 1990 erscheint dann eine Box mit allem, was Sie schon immer über *Thorwal* wissen wollten ...

Das Mittelreich und seine Provinzen

In den fernen Ländern im Norden und im Süden mag es sich ja recht ordentlich leben lassen, auch gibt es dort viele exotische Dinge zu sehen – richtig angenehm und heimelig aber sind Klima, Landschaft und natürlich die Küche jedoch nur im Mittelreich.

Das ist jedenfalls die Meinung der meisten Mittelländer, wie sich die Bewohner dieses größten Staates Aventuriens nennen. Und so gefällt es auch den Herrschenden, denn das Mittelreich lebt von der Landwirtschaft und damit von der Seßhaftigkeit der Bauern. Doch der Reisende erblickt auf seinem Weg nicht nur Bauern auf ihren Feldern – oder besser gesagt: auf den Feldern des Grundherrn, denn die Landbevölkerung ist größtenteils leibeigen. Nein, auch Gaukler ziehen von Dorf zu Dorf, Händler reisen zwischen Märkten hin und her, Abenteurer suchen einen Auftraggeber. Und so bilden die Straßen im Mittelreich einen farbenprächtigen Anblick – ganz im Gegensatz zu den recht trostlosen Zuständen in den meisten Bauerndörfern, wo die Hütten mit Stroh gedeckt sind und das einzige Wasser aus dem Weiher in der Dorfmitte geschöpft wird. Es sei denn, der adlige Herr über die Bauern hat sich zur Wohltätigkeit entschlossen und unterstützt seine Leibeigenen und Vasallen. Denn die beherrschende Schicht ist im Mittelreich der Adel – und an seiner Spitze steht Seine Allergöttlichste Magnifizienz, der Kaiser des Neuen Reiches. Das gilt für alle Provinzen, auch für solche, die sich kulturell in manchem von typisch mittelländischen Verhältnissen unterscheiden; und deshalb soll diese Übersicht mit ihnen beginnen.

Das Königreich Albernia liegt am Meer der Sieben Winde, nördlich des Großen Flusses. Hier leben die Albernianer, ein vorwiegend rothaariges Völkchen, das manche Züge der Thorwaler im Blut trägt: Viele Albernianer sind äußerst leichtfertig im Umgang mit gebrauten und gebrannten Getränken und furchtbare Gegner im Kampf, doch können sie Minuten nach einem mörderischen Gefecht lange, wehmütige Lieder zur Laute vortragen. Ihr König ist leider viel zu selten in seiner Hauptstadt Havena – denn er ist ja gleichzeitig in Personalunion der Kaiser des Neuen Reiches. (So sehen es jedenfalls die überaus nationalstolzen Albernianer.) Und so werden die Regierungsgeschäfte vom Landverweser im Fürstenrang geführt, ein Amt, das seit Generationen von der Familie Ui Bennain ausgeübt wird.

Almada ist ein Großfürstentum, gelegen nördlich des Yaquir. Seine strategisch und wirtschaftlich wichtige Lage zwischen Gareth und dem Lieblichen Feld läßt den Kaiser über manche Probleme mit den traditionell uneinigen Bewohnern des Landes hinwegsehen. Denn die Almadanis sind heißblütig, stolz, tapfer und lassen nicht den kleinsten Fleck auf den blitzenden Schild ihrer Ehre kommen, ohne diesen sofort mit dem Blut des Schurken wieder zu säubern – andere nennen das simple

Streitsucht. Und so hat Markgraf Khorim Uchakbar, der Verwalter jenes Landes, alle Hände voll zu tun, Fehden zwischen den Sippen zu schlichten, mit dem Rastullahkult liebäugelnde Adlige zurückzuhalten und den Tribut von langbeinigen Pferden und exzellentem Wein einzutreiben.

Kommen wir nun zum eigentlichen Neuen Reich. Seine westlichste Provinz ist zugleich die am dünnsten besiedelte: Die Markgrafschaft Windhag war nämlich bis vor kurzer Zeit Teil des im Osten angrenzenden Nordmarken. Heute konzentriert sich die (menschliche) Bevölkerung auf die nähere Umgebung des wichtigen Kriegshafens Harben und der Straße nach Elenvina, die die einzige Verbindung ins Landesinnere darstellt. Der Rest der Provinz wird trotz bereits erfolgter Aufteilung in Grafschaften und Baronien im Grunde von Gesetzlosen und Orks beherrscht, so daß für manchen Baron die Blockhütte die Residenz und eine Handvoll Bediensteter das Volk darstellen.

Nach Osten hin schließt sich das Herzogtum Nordmarken an, beherrscht von Herzog Jast Gorsam. Hier ist der Boden fruchtbar, bedeutende Handelsstraßen führen den Großen Fluß entlang und im Norden über die Berge, so daß Nordmarken eine der reichsten Provinzen ist. Trotz der guten Wege über die Koschberge und durch den Klamm bei Albenhus macht sich aber die gewisse Abgeschiedenheit vom Kaiserhof bemerkbar: So konnte etwa der wahnsinnige Graf Greifax von Gratenfels jahrelang sein Unwesen treiben, ehe man in Gareth reagierte.

Jenseits der Berge liegt das Fürstentum Kosch, die erste der sogenannten »Inneren Provinzen«, die dem Kaiser hinsichtlich der Loyalität und der Steuerlast besonders verbunden sind. In Kosch spielt das zwergische Element eine wichtige Rolle: Schließlich gehört etwa ein Viertel der Bevölkerung dem Bergvolk an.

Regiert wird Kosch von Fürst Blasius von Eberstamm, der weder auf dem Turnierplatz noch mit seinen Geistesgaben brilliert. Deshalb genießen auch die Grafschaften Ferdok im Süden und Wengenholm im Norden nahezu Unabhängigkeit.

Nachbar im Nordosten ist die Markgrafschaft Greifenfurt, gelegen um die gleichnamige Stadt. Trotz aller Bemühungen des neuen Regenten, Markgraf Shazar dem Pflanzler, konnte sich jene Provinz, deren Bewohner sich gern bei Armdrücken, Tauziehen und Baumstammwerfen entspannen, noch nicht vom schlechten Ruf des Hinterwäldertums befreien.

Der einzige wichtige Beitrag Greifenfurts zum Wohl des Neuen Reiches ist folgender: Hier entspringt der Darpat, der im weiteren Verlauf der ungleich bedeutenderen Provinz Darpatien den Namen gibt. In der Hauptstadt Rommilys residiert nicht nur Fürstin Hildekind, die Base des Kaisers, sondern auch der **Großvater**

des Traviaordens, was die freundliche und offene Mentalität der Darpatier gut wiedergibt. Doch auch die Weite der Felder und Weiden mit den berühmten Darpatbullen mag dazu beigetragen haben. Nur im östlichen Teil der Provinz ist das Land gebirgig, ja, hier steigt es sogar zu den gewaltigen, vielfach zerklüfteten Trollzacken von mehr als 1000 Schritt Höhe auf.

Zum größten Teil ist es ein Königreich, gilt aber dennoch als untrennbarer Bestandteil des Neuen Reiches. »König« aber ist der einzige würdige Titel für den Regenten; Garetien nämlich dient Kronprinz Brin zur Einübung in die Regierungsgeschäfte. Von dem typischen Garetier läßt sich übrigens kaum sprechen: Zu sehr überstrahlt die gewaltige Metropole Gareth das nähere Umland.

Eigene Züge lassen sich erst wieder bei den Bewohnern der nach Osten vorstoßenden Grafschaft Perricum ausmachen: Die Perricumer gehören aus strategischen Gründen zu Garetien, ihr Herz aber gehört dem Meer. Ebenfalls vom Meer geprägt ist die schon wieder als »Außenprovinz« geltende Markgrafschaft Beilunk rund um die gleichnamige Stadt, in der seit kurzem Markgraf Hagen der Dunkle residiert. Doch nicht nur der Hafen im bedonblühenden Radromtal ist nennenswert, mindestens ebenso bedeutsam ist Kurkum, die in den Bergen verborgene Festung der Amazonen und ihrer Königin Yppolita. Die flächenmäßig kleinste Provinz ist Warunk, wenig mehr als die Stadt und ihr Umland. Markgraf Thronwig verkörpert den friedfertigen, auf Erwerb gerichteten Geist der Bevölkerung: Seine große Leidenschaft ist die Gärtnerei. Und dank des Arbeitseifers der Warunker fällt trotz milder Besteuerung noch genügend Geld für dieses Hobby ab.

Eindeutig am Rande des Mittelreiches liegt Tobrien. Die goblinreichen Gebirgszüge im Norden und im Westen trennen es von der Hauptstadt weit mehr, als dies bei Nordmarken der Fall ist. Hier ist das Leben rau, die überlebenden Bewohner der von Ogern zerstörten Stadt Ysilia könnten davon ein Lied singen. Und so ist auch der Herzog, Kunibald Frankward von Ehrenstein, ein tapferer Recke, wenn auch seine Wege in der Vergangenheit nicht immer ganz gerade waren. Ein altes Ziel der Herzöge von Tobrien aber wird er wohl so wenig erreichen wie seine Vorgänger, seit sie das Erbe der Markgrafen von Drachenstein antraten: Aller Voraussicht nach wird der Streit mit dem Bornland ungelöst und Vallusa, die begehrte Handelsstadt in der Misamündung, unabhängig bleiben.

Schließen wollen wir diese Betrachtung des Mittelreichs nun mit dem Herzogtum Weiden, der nördlichsten Provinz. Sie erstreckt sich vom Finsterkamm entlang des Neunaugensees bis hin zur Roten Sichel – alles Gebiete, die nicht gerade ob ihrer Sicherheit berühmt wurden. Die Reichsstraße endet bereits in Baliho, so daß die Haupt- und Residenzstadt Trallop weitgehend isoliert liegt – so abgeschieden jedenfalls, daß Herzog Waldemar der Bär nahezu ungestört schalten und walten kann und niemand an seiner unhöfisch-jovialen Art Anstoß nimmt, die ihn beim Volk beliebt macht.

Hingewiesen werden muß endlich noch auf das Inselfürstentum Maraskan im Perlenmeer, eine Provinz, die seit einigen Jahrzehnten wieder zum Neuen Reich gehört, aufgrund der grundverschiedenen Landschaftsformen und Lebensbedingungen jedoch nicht zum Mittelreich gerechnet wird, so daß sie in einem gesonderten Artikel behandelt wird.

Der äußerste Norden

Zum äußersten Norden Aventuriens zählen wir alle Landstriche und Meere nördlich der Eis- und Nebelzinnen, also die Gebirge selbst, das Hochland im Norden der Eiszinnen, die Insel Yetiland, die Brecheis- und die Bernsteinbucht sowie Ifirns großen Ozean.

Eis- und Nebelzinnen sind stets in einen glitzernden Panzer gehüllt, und kein Mensch hat je ihre Höhen erforscht. Die Nebelzinnen haben ihren Namen von den Strömen dichten Nebels, welcher im Phexmond die Flußtäler hinunterquillt, wie es sonst die Gletscher tun. In den westlichen Zinnen soll es heiße Quellen haben, doch keiner der umherziehenden Jäger und Fallensteller konnte dies bisher bezeugen. In den Eiszinnen finden sich aktive Vulkane, die ihren heißen Auswurf oft bis in den Blauen See schleudern.

Wahrlich, das Land ist karg und lebensfeindlich und bietet nur wenigen Bewohnern Lebensraum. Menschliche Ansiedlungen gibt es nur wenige, welche alle hier aufgezählt werden können: Farlorn und Frigorn am

Blauen See, Frisov an der Mündung des Frisund und Reelia, ein festes Lager der Fischer und Küstenfahrer.

Diese Siedlungen leben alle von Firuns Gnade, denn der Sommer ist hier so kurz, daß kein Korn gedeiht. Nur Jagd, Beerensammeln und das Halten von Karenen läßt den zähen Menschenschlag, der hier wohnt, überleben. Wer sich entschlossen hat hierzubleiben, der kann jedoch ein kleines Vermögen machen: Im Sommer kann man in den Flüssen und Bächen Gold waschen und im Winter Schneehasen, Schneelaurer, Eisbären und die wilden Weißpelzkarene jagen, deren Fell im Süden hoch geschätzt wird. Durch den Verkauf jener Pelze an die Karawanen der Norbarden und die Kauffahrerschiffe auf dem Weg nach Paavi erhalten die Siedler hier auch Getreide, Wein und Geräte.

Doch nicht nur Menschen leben hier. In den Hügeln nördlich von Paavi und auf der Halbinsel östlich der Bernsteinbucht finden sich kleine Siedlungen der Firnelven, auf wundersame Art und Weise in das Eis der

Gletscher getrieben. Wahre Eispaläste vermögen die Elfen zu schaffen, doch über ihre Lebensart kann nur wenig gesagt werden, wenn auch verirrte Wanderer und schiffbrüchige Kauffahrer die Gastfreundlichkeit dieses Elfenvolkes preisen. Man sieht sie gelegentlich in Paavi, Leskari oder Farlorn, wo sie ihre Waren – kunstvolle Beinschnitzereien, warme Pelzkleidung und heilsame Beerentrünke – feilbieten.

Noch weiter im Norden liegt das Yetiland, eine Insel, die nur durch eine schmale Meerenge vom Festland getrennt ist. Fast das ganze Jahr über existiert hier eine feste Brücke aus Eis, über die die Yetis, entfernte Verwandte der Trolle, den Kontinent betreten können. Sie leben wohl vom Fang von Robben, Eisbären und Karenen, kennen aber weder Gerät noch Feuer. Man sagt,

daß sie mit den Firnelven in Fehde leben, bezeugt hat dies jedoch noch niemand. Wegen ihres schlichten Gemüts werden sie auch in Waffendienste gezwungen, wo man auch schon Yetis gesehen hat, die der menschlichen Sprache mächtig waren.

Kein Schiff wagt sich weiter nach Norden als bis zur mittnachtsseitigen Küste von Yetiland, doch soll es – vier Wochen nordwestlich von Olport – eine weitere Insel geben, Ifirnspfeiler geheißen, auf der heiße Quellen sprudeln und grüne, mächtige Bäume wachsen. Vielleicht findet sich ein tollkühner Kapitän, der dieses Gerücht bestätigen kann.

Er sei jedoch gewarnt! Berge und Inseln aus Eis treiben in Ifirns Ozean, und wehe dem Schifflein, das ihren Weg kreuzt!

Tundra und Taiga – Das Land der Nivesen

Das Gebiet der aventurischen Tundra ist ein Streifen Land, der sich zwischen dem Oblomon und den Eiszinnen erstreckt, eine karge Steppenlandschaft, »flach wie ein Fladen in der Pfanne auf dem Herd«. Im Süden schließt daran die Taiga, ein schier undurchdringlicher Waldgürtel aus Tannen-, Fichten- und Birkenwäldern, an, der bis an den Nordrand der Salamandersteine reicht.

In dieser weitausgedehnten und fast menschenleeren Landschaft fristen die Nivesen und Norbarden ihr Dasein. Landwirtschaft ist unter den Boden- und Witterungsbedingungen des Nordens kaum möglich, und so konzentriert sich das Leben der Nivesen auf die Jagd. Wichtigstes Beutetier ist das Karen, ein Tier mit langen, geraden Hörnern und einem dichten, zottigen Fell, das in großen Herden durch das Land der Nivesen streift, immer auf der Suche nach frischen Weidegründen und Wasser.

Die Nivesen pflegen den Herden während des Sommers quer durch die Tundra zu folgen und Jagd auf sie zu machen, in ständiger Konkurrenz mit den Wölfen. Erbeutete Karene werden nicht einfach verspeist, sondern bis zum letzten Knochen genutzt: Die gegerbte Haut wird für Felle und Kleidung verwendet, die Sehnen dienen als Nähgarn und Bogensehnen, aus den Knochen und Hörnern schließlich werden Nadeln, Pfeilspitzen, allerlei Hausgerät und sogar Musikinstrumente geschnitzt – die nivesischen Knochenflöten sind beliebte Sammlerstücke bei den Musikfreunden des Mittelreichs. Gelegentlich werden Karene auch lebend gefangen, um sie als Zug- und Lasttiere abzurichten.

Fleischbrocken, die nicht sofort gegessen werden, trocknet man, um sie für den langen Winter einzulagern, wenn die Karenherden nach Süden und Westen ziehen und die Menschen sich in ihren Winterlagern verkriechen. Der Winter ist auch hier noch lang und hart. Stämme, die in den kurzen Sommermonaten kein Jagd-

glück hatten, sind vom Hungertod bedroht. Zwar gehen die Männer auch im Winter auf die Jagd, aber außer ein paar Hasen und einem gelegentlichen Schneedachs – einer wehrhaften Jagdbeute – ist im tiefen Schnee nichts zu holen, und keiner der Nivesenstämme hat viel zu verschenken in dieser Zeit. Unbeschreibliches Glück hat ein Stamm, wenn es einem Jäger gelingt, junge Graudachse zu fangen, denn diese kräftigen Tiere werden von den Nivesen zu Dutzenden vor ihre Schlitten gespannt.

Die Nivesen leben in Stammesgemeinschaften, Verwandtschaftsverbänden, die bis zu 100 Personen umfassen können. Innerhalb des Stammes hat jeder seinen festen Platz und seine Aufgabe. Der älteste und erfahrenste Mann trifft alle mit der Jagd und den Beziehungen zu anderen Stämmen verbundenen Entscheidungen; die älteste Frau entscheidet über Vorratshaltung und »innere Angelegenheiten«. Diese Teilung der Befehlsgewalt führt zu der interessanten Situation, daß sich die Macht der beiden Stammesführer je nach Jahreszeit verschiebt. Während im Sommer der männliche Stammesälteste fast alle Entscheidungen fällt, ist es im Winter umgekehrt. Generell herrscht in nivesischen Stämmen eine Art selbstverständlicher Gleichberechtigung der Geschlechter durch die strenge Teilung der Aufgabenbereiche.

Wir kennen vier größere Nivesenstämme – die Rika, die Taaku, die Leddu und die Hokke – von mehreren hundert Köpfen und eine Unzahl an kleineren Sippenverbänden. Kriegerische Auseinandersetzungen zwischen diesen Stämmen sind nicht ungewöhnlich, fordern aber üblicherweise kaum Tote. Das Leben eines jeden Stammesmitglieds ist für das Überleben des Stammes viel zu wichtig, um es sinnlos zu vergeuden. Und so sind die – meist durch das Auftauchen einer besonders großen Karenherde ausgelöst – Kämpfe eher ein Austauschen von Drohgebärden und eine zünftige Prügelei als das,

was man im »zivilisierten« Mittelreich als Krieg bezeichnen würde.

Die Norbarden, ein wesentlich kleineres Volk als die Nivesen, überleben unter den kargen Verhältnissen durch ihre Spezialisierung auf den Handel. Den Karen- und Ponykarawanen der Norbarden kann man überall in Nordaventurien begegnen, Norbardendörfer sind dagegen sehr selten.

Die Norbarden sind gern gesehene Gäste bei allen Nivesenstämmen, denn sie bringen Neuigkeiten und Handelsware aus den Städten, von anderen Stämmen und sogar aus so fernen Gegenden wie dem Mittelreich und dem Bornland. Die Sprache der Norbarden ist dem Nivesischen verwandt, so daß eine einigermaßen passable Verständigung zwischen beiden Völkern möglich ist, zumal fast alle Norbarden das Nivesische beherrschen, während ihre Sprache von den Nivesen kaum verstanden wird. Das Beharren der Norbarden auf einer eigenen Sprache und Kultur ermöglicht ihnen das Fortbestehen als eigenständiges Volk inmitten der weitaus zahlreicheren Nivesen.

Die Kultur und die Religion der Norbarden stellt sich dem Betrachter als eigentümliche Mischung aus nordischem Nomadenleben und eher mittelaventurischen Gebräuchen dar. Oberhaupt einer durch das Land streifenden Norbardensippe – meist etwa 30 bis 50 Köpfe

stark – ist die »Mutter«, nicht notwendigerweise die älteste Frau der Familie, als vielmehr die tatkräftigste.

Ihr zur Seite stehen die Erwachsenen der Familie, von denen jeder sein Spezialgebiet hat, um das er sich kümmert und für das er verantwortlich ist. Bemerkenswert an den Norbarden ist weiterhin, daß der Ehebund ihnen unbekannt ist. Sie pflegen vielmehr eine »Sippenheirat«, eine von Travia-Priestern äußerst ungern gesehene Form der Polygamie.

Neben Nivesen und Norbarden wohnen in den Tundra- und Taigagebieten auch Siedler aus den Mittellanden. Sie sind auch die einzigen, die feste Städte gegründet haben, welche sich von Jagd, Fischfang und kargem Ackerbau ernähren. Bekannt sind hier die Siedlungen am Oblomon, an der Letta und am Alavisee sowie Bjaldorn, die heilige Stadt des Firunglaubens.

Am Unterlauf der Letta hat sich seit einigen Jahren ein Bund von Städten und Dörfern etabliert, welcher von einem selbsternannten Herzog in Paavi regiert wird. Diese Siedler verkaufen Pelze, Bernstein und Gold an die Schiffe, die ihren Hafen anlaufen, und führen ansonsten ein wohl ärmlischeres Dasein als die umherziehenden Stämme. Viele der Ansiedlungen werden von den Nivesen und den Norbarden als Winterlager genutzt, so daß die Bevölkerung in der kalten Jahreszeit stark anschwillt.

Thorwal – Heimat der Drachenschiffe

Wenn man im Süden (das heißt südlich von Salza) von den Thorwalern oder Thorwal-Piraten spricht, so meint man stets all jene Menschen, die in dem Gebiet zwischen dem Orkland und dem Meer der Sieben Winde wohnen und die alle Seefahrtswege mit ihren Drachenschiffen unsicher machen.

Das ist zwar eine grobe Verallgemeinerung (die besonders von Kapitänen aus Prem nicht gerne gehört wird), aber wir wollen der Einfachheit halber im folgenden weiterhin jene Bezeichnung verwenden.

Das Gebiet der Thorwaler erstreckt sich entlang der aventurischen Westküste von der Mündung des Ingval bis zur Mündung des Gjalska und wird landeinwärts vom Flößchen Roval und den Bergen des Orklandes begrenzt. Auf den Inseln nordwestlich von Olport finden wir ebenfalls die Häfen der hünenhaften Seefahrer. Im Vergleich zu den anderen Ländereien des hohen Nordens ist der Landstreifen an der Westküste ein wahrer Garten. Von warmen Meeresströmungen begünstigt, kann hier Korn und Gemüse angebaut werden, auf der Insel Manrek gedeihen sogar Weinreben. Das Landesinnere ist ein rauhes Hochland, über das die kalten Winde von den Orkzacken wehen. Hier wachsen Tannen und mächtige Eichen, die Hügelkuppen sind mit rotem Heidekraut bewachsen, und in den Tälern finden wir nebelüberwogte, düstere Hochmoore.

Vor etwa 2500 Jahren lebten hier vereinzelt Norbardenstämme von der Bärenjagd und vom Fischfang. Zur gleichen Zeit spielte sich im fernen Westen ein Drama ab, das in der Geschichte ohne Wiederholung blieb: Die Armeen des aufstrebenden Reiches Cantera waren im Norden des Güldenlandes auf das Volk der Hjaldinger gestoßen und hatten es nach zähem Ringen bis auf wenige tausend Menschen dezimiert – erschlagen oder in die Sklaverei geschleppt. Die letzten der Hjaldinger bemannten 40 Segelschiffe, verbrannten alle Habe, die sie nicht mit sich nehmen konnten, und stachen gen Osten in See.

Es mag wohl nach monatelanger Irrfahrt im Boronmond gewesen sein, als die letzten 19 Schiffe der Hjaldinger in der heutigen Bucht von Olport vor Anker gingen und die Überlebenden ein Winterlager aufschlugen. Das *Jurga-Lied* schließt mit dem 104. Sang:

»Wohl waren nur hundert mal drei noch am Leben/Doch siegreich blieb Jurga bis an ihr End/Gen Süden blutrot die Sonne sich wendt/Dem Morgen gilt nun unser Streben!«

Aus den folgenden Jahren ist uns von den Hjaldingern nur wenig in ihren Liedern überliefert. Im Jahre 868 v. BF. erreichte Admiral Sanin, der berühmte Entdeckungsreisende des Bosparanischen Reiches, die Mündung des Bodir und eine Ansiedlung, in der hochge-

wachsene Menschen lebten, die sich auf die Seefahrt verstanden und die der Admiral für Ureinwohner des Kontinentes hielt. Der Name, den die Bewohner ihrer Siedlung gegeben hatten, war *Torwjald* ...

Die Torwjalder oder Thorwaler, wie sie bald genannt wurden, hatten inzwischen die Städte Olport und Prem gegründet und sich entlang der gesamten Nordwestküste angesiedelt. Im Landesinneren lebten derweil noch Norbarden und vereinzelte Sippen der Schwarzpelze. Die Bezeichnung Thorwal-Piraten taucht zum ersten Mal im Jahre 799 v. BF. auf, als drei Thorwaler Drachenschiffe die Stadt Grangor plünderten und nur rauchende Ruinen zurückließen. Die Thorwaler hatten erfahren, um wen es sich in Wirklichkeit bei den Bewohnern der südlichen Landstriche handelte: um Siedler aus dem verhaßten Cantera.

In den nächsten 500 Jahren überfielen die Drachenschiffe immer wieder die Städte an der Westküste Aventuriens, besonders solche, die in großem Umfang Sklaven hielten oder dem Bosparanischen Kaiser treu ergeben waren. In ihrem eigenen Gebiet verlief die Entwicklung jedoch weitaus friedlicher: Die Schwarzpelze waren in südlichere Regionen gezogen, die Norbardenstämme waren im Hochland sesshaft geworden, und die Schiffe der Thorwaler erkundeten die Nordostküste Aventuriens. Die Städte Tjolmar und Hjalmeford sind Gründungen aus jener Zeit.

Mit den Dunklen Zeiten verblassen die Berichte über die Nordleute wieder, jedoch ist bekannt, daß die Stadt Hjalmeford am Unterlauf des Kvill von umherziehenden Orkstämmen verwüstet und nicht wieder aufgebaut wurde. Mit dem Untergang des Bosparanischen Reiches kamen viele Flüchtlinge in ihrer Verzweiflung bis nach Thorwal, wo sie zuerst mißtrauisch beäugt, aber schließlich doch in die Gemeinschaft aufgenommen wurden. Hetmann Thurske erlaubte ihnen, im Hochland zu siedeln, wenn sie »mit ihren eignen Händen das Unkraut aus dem Boden ziehen und ihren Hochmut vergessen« würden.

In den folgenden Jahren hatten die Thorwaler heftige Gefechte mit den Armeen des erstarkenden Neuen Reiches zu bestehen, die sie meist siegreich beendeten. Am 27. Phex des Jahres 702 v. H. erschien jedoch vor dem Hafen Salza, in dem ein großer Verband der Drachenschiffe vor Anker lag, die kaiserliche Flotte unter dem Oberbefehl von Admiral Vikos. Die Seeschlacht, die im Folgenden anhub, gilt als eine der größten der Geschichte: 71 Galeeren des Mittelreichs standen gegen 30 Drachenschiffe aus Thorwal und Prem. Der Ausgang der Schlacht ist bekannt – 24 Drachenschiffe wurden versenkt, die kaiserliche Armee landete vor Thorwal und nahm die Stadt im Sturm. Der Golf von Prem gehörte von nun an dem Mittelreich.

Die Thorwaler kamen mit ihren neuen Herren leidlich gut zurecht, ja es wurden sogar gemeinsame Anstrengungen zur Besiedlung des Bodirtals unternommen.

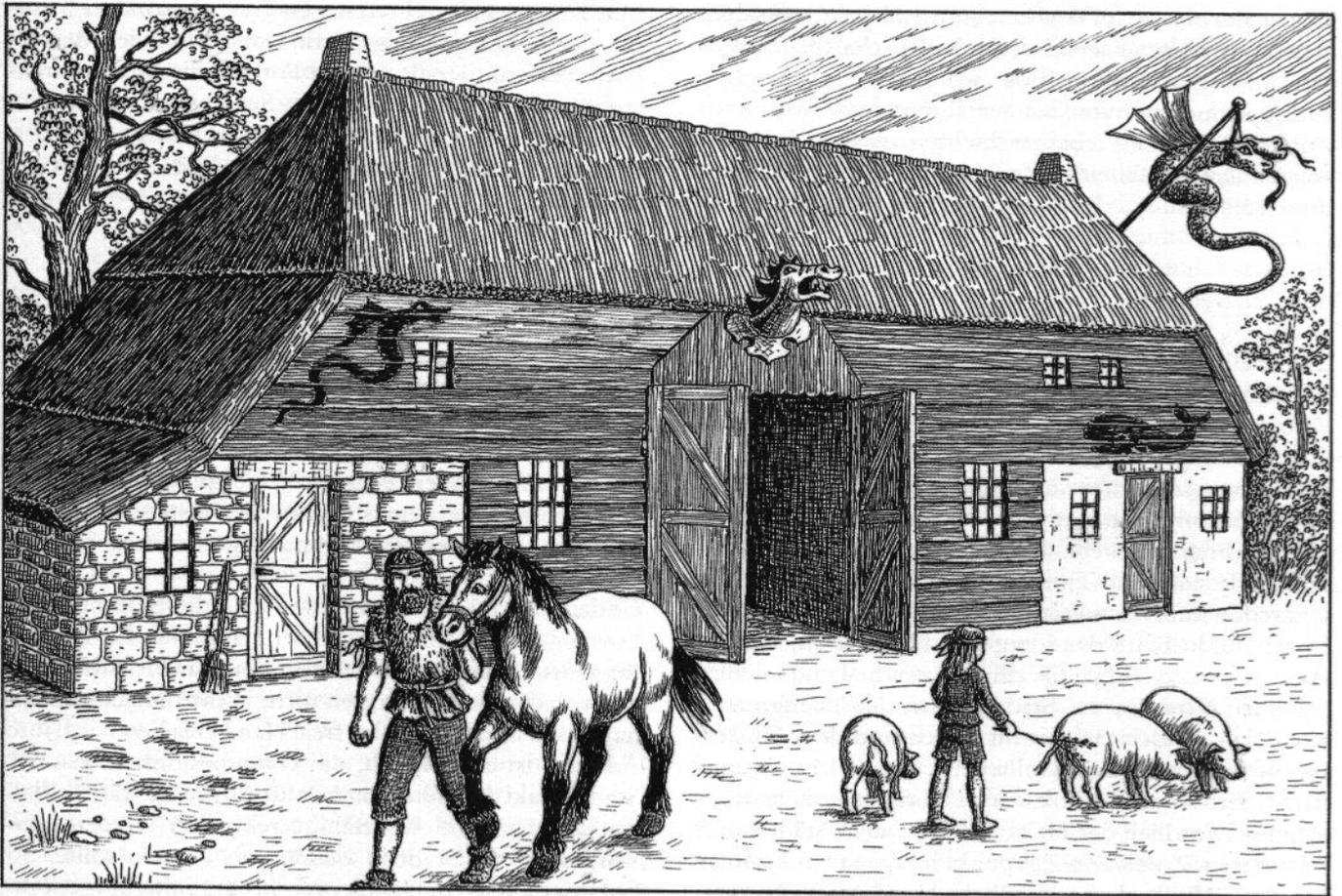
Daß die folgende Tyrannei der Priesterkaiser bei den Thorwalern auf heftigen Widerstand stieß, war nur zu verständlich. Und so kam es im Jahre 562 v. H. zur zweiten Seeschlacht vor Salza, dieses Mal mit umgekehrtem Ausgang.

Während der Orkkriege gingen fast alle Siedlungen im Bodirtal verloren, und fast wäre Thorwal selbst den wilden Horden der Orks zum Opfer gefallen. Die von den dauernden Kriegen stark geschwächte Bevölkerung wurde durch eine eingeschleppte Epidemie weiter dezimiert. Bis vor etwa 100 Jahren hörte man deswegen wieder seltener von den Thorwalern. Es ist nur bekannt, daß sie sich mehr auf den Handel denn auf Raubzüge verlegten und daß einzelne Schiffe die aventurische Südspitze umrundeten.

Seit dem Jahre 87 v. H. – als die Thorwaler die Stadt Chorhop mit Raub und Brand überzogen – ist jedoch der Ruf »Die Thorwaler kommen!« wieder ein gefürchtetes Alarmsignal an allen aventurischen Küsten. Es scheint so, als hätten die Piraten einen neuen Feind gefunden: Während die ausgebluteten Fürstentümer des Nordens kaum unter Überfällen der Drachenschiffe zu leiden haben, sind die Zyklopeninseln und besonders die Sklavenhalterstädte des Südens ein beliebtes Angriffsziel. Eine Begegnung zwischen einer Galeere aus Al'Anfa und einem Thorwaler Drachenschiff gehört zu den blutigsten Gefechten, die die Seefahrt kennt. Natürlich interessieren sich die Piraten auch für die Schätze an Bord der Galeeren, aber der Kampf gegen die verhaßten Sklavenhalter, die sie so sehr an den Untergang ihres eigenen Volkes erinnern, ist eine Frage der Ehre – und die schwarze Flagge Al'Anfas ist für die Thorwaler ein rotes Tuch.

Heute mögen in der Region zwischen Ingval und Gjaska insgesamt etwa 100 000 Menschen leben, die meisten davon in kleinen Dörfern an der Küste oder in großen Gehöften im Hochland. Die großen Städte – Thorwal, Prem und Olport – beherbergen ein buntes Völkergemisch aller Menschen, die man im Norden finden kann. Daß ein Großteil der Thorwaler gar nicht von der Seefahrt lebt, ist den wenigsten Aventuriern bekannt. Tatsächlich wird im Landesinneren viel Korn und Flachs angebaut, Schafe und Rinder werden gehalten, und man schürft Erz. Wenn ein Drachenschiff in den Hafen von Havena einläuft, dann bedeutet dies nicht Raub und Brand, sondern ein gutes Geschäft für die albernischen Händler, denn die Thorwaler Woll- und Leinenstoffe sind, besonders beim einfachen Volk, sehr beliebt – fast so beliebt wie die scharfen Schnäpse, die hier faßweise umgeschlagen werden.

In der Gesellschaft der Thorwaler finden wir noch immer viele Zeichen ihrer seefahrerischen Herkunft. So kennen sie keine Sippen oder Clans, sondern leben in Ottajaskos beisammen, das sind Gemeinschaften, die aus den Besatzungen eines oder mehrerer Drachenschiffe – Ottas geheißten – und den Familien der Seefahrer



rer bestehen und oft mehrere hundert Köpfe stark sind. An der Spitze eines Ottajasko steht ein Hetmann oder eine Hetfrau, die aus den Reihen der Gemeinschaft gewählt werden. Auf See haben die Hetleute unbeschränkte Befehlsgewalt und das Recht, über Leben und Tod ihrer Besatzungen zu entscheiden, an Land erfüllen sie meist die Funktion eines Friedensrichters und Familienoberhaupts.

Die Bezeichnung Ottajasko ist auch für eine Dorf- oder Hofgemeinschaft gebräuchlich und auch von diesen Gruppen werden jährlich Hetleute gewählt. Die Hetleute treffen sich zweimal im Jahr zu einem großen Gelage, in dessen Verlauf über strittige Rechtsfragen gesprochen und über Krieg und Frieden entschieden wird. Auf diesem Treffen wird auch der Hetmann oder die Hetfrau aller Thorwaler bestimmt, wenn es nötig ist. Normalerweise werden die Hetleute auf Lebenszeit gewählt, jedoch können sie bei erwiesener Unfähigkeit auch ohne viel Federlesens wieder abberufen werden. Zur Zeit ist Garhelt Jandasdotter vom Ottajasko der Sturmreiter die Hetfrau aller Thorwaler, aber alle Anzeichen deuten darauf hin, daß sie bald ihr Amt niederlegen wird.

Bei den Thorwalern gehört Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern zur Tradition. Hünenhafte, über und über tätowierte Krieger, die, von ihrer Kinderschar umgeben, ihrer Frau vom Kai aus nachwin-

ken, sind ebenso häufig zu sehen wie Frauen, die den Schmiedehammer oder das Kriegsbeil schwingen. Vielen Südländern ist das ein Anlaß, über die Thorwaler zu lächeln oder hinter ihrem Rücken Witze zu reißen, aber ins Gesicht sagen würde man dies einem Hjalfr Thorsen oder einer Halda Frenjasdotter nie – man hat schließlich nur 32 Zähne.

Die Nordleute sind ein offener, gastfreundlicher Menschenschlag, vielleicht etwas zu laut und offen für einen Gareth Höfning, ja manchmal auch etwas ungehobelt (zumal nach zehn Humpen Bier). Von einer Ausnahme abgesehen sind sie nicht nachtragend und geben demjenigen, der sie gestern noch beleidigt hat, morgen schon wieder ein Bier aus (nachdem sie ihn heute ordentlich verdroschen haben).

Die besagte Ausnahme sind Sklavenhändler. Die meisten Thorwaler haben nie die leidvolle Geschichte ihrer alten Heimat vergessen. Es ist für sie unverständlich und schwer erträglich, daß Menschen wie Vieh verkauft und geschunden werden, daß einer eines anderen Besitz sein soll. Wer sich ein echter Hjaldinger nennen will, für den ist es Ehrensache, al'ananische Galeeren auf den Grund des Meeres zu schicken. Andere Thorwaler wiederum sind inkonsequent genug, um in der aranischen Flotte zu dienen, obwohl Aranien ebenfalls zu den Sklavenhalterstaaten gehört. Wenn sich ein

Thorwaler einmal für eine bestimmte Haltung entschieden hat, verfolgt er sein Ziel mit leidenschaftlicher Hingabe und ist dabei oft maßlos – in der Liebe wie im Haß, und so kennen wir von den Seefahrern des Nordens sowohl hinreißende Liebesgeschichten als auch Berichte von Piratenüberfällen, die zu einem wahren Massaker ausarteten.

Der Svelltsche Städtebund

Der Svelltsche Städtebund, festgeschrieben im Lowanger Dokument aus dem Jahre 653 v. BF., ist ein loser Verbund der Städte in der Svelltebene, im wesentlichen eine Zollunion, die es verbietet, Waren der Vertragspartner zu besteuern, aber auf der anderen Seite auch ein Schutzabkommen gegen die Orks, deren Gebiet im Westen an die Svelltebene angrenzt. Zu den Gründungsstädten Lowangen, Tjolmar und Tiefhusen gesellten sich schon kurz nach Vertragslegung auch die kleineren Dörfer und Städte der Umgegend: Arsingen, Rabangen, Ansvel, Svellmja, Qvalhus, Anshwed und schließlich auch Yrramis, ein Städtchen an der Talenge zwischen den Thasch-Bergen im Süden und dem Finsterkamm im Osten der Svelltebene. Im Jahre 677 entschloß sich auch Gashok, ein wichtiger Verkehrsknotenpunkt nördlich des Finsterkamms, dem Städtebund beizutreten. Zu diesem Zeitpunkt hatte man in Tjolmar bereits wieder zaghafte, friedliche Handelsbeziehungen zu den Orks geknüpft.

Bis zum Jahre 870 war Lowangen das einzige wichtige Zentrum des Bundes. Obwohl Lowangen erst im Jahre 532 gegründet wurde, erlangte die Stadt sehr rasch an Bedeutung, denn während der Orküberfälle verstand sie es als einzige Stadt in der Svelltebene, sich der Orks zu erwehren und Flüchtlinge aus den Städten am Svell aufzunehmen. Nachdem die Überfälle der Orks überstanden waren, wurde Lowangen von den Flüchtlingen zu einer wahren Festung ausgebaut. Bereits bei der Gründung des Städtebundes zählte Lowangen daher, nach kaum mehr als 100 Jahren seines Bestehens, schon an die 3000 Seelen, die sich in den Schutz der Stadt begeben hatten.

In der Folgezeit blühte Lowangen dann durch Handel und Handwerk und seine berühmte Svellttaler Pferdezucht auf: Da sich die Hafenstadt Enqui strikt weigerte, dem Städtebund beizutreten, wurde Lowangen zum wichtigsten Versorgungszentrum für die Städte entlang des Svell, in deren karger Umgebung keine ertragreiche Landwirtschaft möglich ist. Gleichzeitig wurde Lowangen zum bedeutendsten Umschlagplatz der Waren, die in den anderen Städten des Bundes produziert oder gewonnen wurden: Brenntorf, Trockenfisch, Schmiedewaren, Kunstschnitzereien, Bernstein und vieles andere mehr wurde hier über Gashok ins Mittelreich umgeschlagen. Zwischenzeitlich wurden auch Han-

Die Thorwaler verehren neben Travia besonders Swafnir, den Sohn der Kriegsgöttin Rondra und des Meeresgottes Efferd, der als riesiger Pottwal die Meere durchstreift und gegen die riesige Seeschlange Hranngar kämpft. Sollte Swafnir jemals diesen Kampf aufgeben oder gar besiegt werden, so ist das Ende der Welt gekommen.

delsbeziehungen zu Andergast aufgenommen, wozu eigens ein Weg durch die südlich von Yrramis liegende Messergassteppe geschlagen werden mußte. Lowangen entwickelte sich in so manchem Krieg zwischen Nostria und Andergast zum Versorgungsrückhalt der Andergaster, die ansonsten von den nostrischen Soldaten leicht von der Versorgung abgeschnitten worden wären.

Gilden und Zünfte bestimmten bald das Stadtbild von Lowangen: Ein Gildenrat hat noch heute die Verwaltung der Stadtgeschäfte fest in der Hand, wobei aber den verschiedenen Zünften nicht in ihre Angelegenheiten geredet und somit fast freie Hand gelassen wird; ihre Aufgabe ist es lediglich, die Verteidigungsanlagen der Stadt intakt zu halten und dafür Sorge zu tragen, daß immer genügend Wehrfähige rekrutiert werden können, wenn die Stadt in Bedrängnis geraten sollte. So kommt es, daß ein Händler nur in eine Gilde aufgenommen wird, wenn er einen Wehrdienst ableistet (oder jemanden dazu abordnet), und daß zur Ausbildung eines Gesellen neben seinem Handwerk auch die Ausbildung an der Waffe gehört.

Händler aus ganz Aventurien, aber insbesondere aus dem Mittelreich, die keine überhöhten Steuern oder unsinnige Handelsbeschränkungen erdulden wollten, zog es nach Lowangen. Andere Unfreie gesellten sich in die Stadt, in der sie keinem Baron, Grafen, Fürsten, König oder Kaiser Rechenschaft schuldig waren. Desertierte Soldaten aus den kaiserlichen Regimentern begannen in Lowangen ein neues Leben, denn sie wurden als wehrfähige Mitbürger gerne in eine der Zünfte und Gilden aufgenommen, manche von ihnen wurden sogar Ausbilder in der Gardeschule.

In den Thasch-Bergen und dem Finsterkamm erschlossen Zwerge, die in die Stadt gezogen waren, einige Erzvorkommen durch Minen (darunter auch eine Gold- und mehrere Silberminen), und so blühte das Schmiedehandwerk in Lowangen auf. Elfen brachten schließlich bedeutende Kunsthandwerke nach Lowangen. Heilkundige ließen sich in der Stadt nieder, denn in den Wäldern und Wiesen um Lowangen findet man viele für die Heilkunst bedeutende Kräuter. Auch einige Alchimisten und zwei Magierschulen gibt es heute in der Stadt, denn auch für sie hält die Fauna der Umgegend einige wichtige und interessante Zutaten bereit; außer-

dem genießen sie das Wohlwollen der Stadt, und kein Praios-Geweihter redet ihnen dort ins Zeug.

Bis zum heutigen Tage sind nach und nach so viele Menschen nach Lowangen gekommen, daß die Stadt fast 9000 Einwohner zählt – das ist etwa ein Drittel der Gesamtbevölkerung in der Svelltebene, denn die übrigen Städte des Bundes sind bis heute kaum über 1000 bis 2000 Einwohner hinausgekommen.

Im Jahre 870 trat die Stadt Riva, an der Kvillmündung gelegen, dem Städtebund bei, und damit erschlossen sich neue Handelsmöglichkeiten – endlich hatte der Städtebund über eine Hafenstadt Anschluß an den Seehandel, und sehr bald entwickelten sich gute Beziehungen zu den Thorwalern, Nostria und einigen Hafenstädten des Lieblichen Feldes. Auf diese Weise wurde Riva schnell das nördliche Zentrum des Städtebundes, und Lowangen büßte langsam einen Teil seiner Monopolstellung ein. Dennoch war diese Entwicklung nicht zum Schaden Lowangens, das immer noch die bedeutendste Stadt unter den Partnern des Bundes ist und seinen Namen »Blüte des Nordens« zu Recht trägt.

Betrachtet man die gut 350 Jahre des Städtebundes im nachhinein, so hat diese Vereinigung für die beteiligten Partner eine Menge Vorteile gebracht: Wer hätte gedacht, daß die öde, sumpfige und unwirtliche Nordlandschaft zwischen den Gebirgen des Orklandes im Westen und den Salamandersteinen im Osten für so viele Menschen die Grundlage eines soliden und nicht einmal unbedingt ärmlichen Lebens werden könnte? Nur in den Wiesen südlich der Altsvelltsümpfe, einem ausgedehnten Sumpfbereich in einem ehemaligen Flußbett des Svellts, ist der Boden fruchtbar genug und das Klima für die Landwirtschaft geeignet. Nördlich des Svellts dagegen liegt die »Große Öde«, ein fast menschenleeres Steppengebiet, in dessen Zentrum das ge-

fährliche Ödenmoor liegt und das im Norden durch das Rorwhedgebirge, eine kleine Bergkette vulkanischen Ursprungs, begrenzt wird. In diesen Gegenden verspricht selbst die Jagd keinen besonderen Ertrag. So war die Zivilisation bis auf wenige Ausnahmen von Anfang an auf die Flußauen des Svellt und des Svall und ein paar unbedeutender Neben- und Zuflüsse (Orqval, Ror) begrenzt. Dort machte vielen Städten wiederum das jährliche Hochwasser des Svellt im Peraine zu schaffen, wenn sich der sonst friedlich und seicht dahinwühlende, klare Fluß in einen dreckigen, lehmgetriebenen Strom verwandelt und dort, wo er über die Ufer tritt, noch lange seine Spuren hinterläßt. Die nördlichste Stadt der Svelltebene, Tjolmar, mußte daher sogar teilweise auf Pfählen gebaut werden; und noch weiter im Norden, in den kalten, morastigen Enquiner Marschen, läßt sich eine Stadt gar nicht mehr anders erbauen (Enqui selbst ist das beste Beispiel dafür).

Trotz all dieser Nachteile aber gedieh der Svelltsche Städtebund: Durch die Sümpfe wurden sichere Wege gesucht und befestigt, dort wo sich keine Straßen bauen ließen, sichert die Schifffahrt über den Svellt das Fortkommen; und die Straßen von Lowangen über Gashok nach Riva und von Tjolmar nach Kvirasim stehen heute in ihrer Qualität den Reichsstraßen des Mittelreichs sogar voran, so daß sie selbst von den schwersten Fuhrwerken befahren werden können. Ein ausgedehntes Versorgungsnetz verbindet die Städte am Svellt und sichert den Transport von Nahrungsmitteln aus den fruchtbaren Wiesen am Fuße des Thasch in jene Städte, die von karger fruchtloser Landschaft umgeben sind. Nur durch neidlose und partnerschaftliche Zusammenarbeit waren diese Leistungen möglich, die den Bewohnern der Svelltebene ein glückliches, freies Leben garantieren.

Das Orkland

Im Süden durch den Steineichenwald begrenzt, im Norden durch allerlei namenlose Bergketten gegen die eisigen Winde geschützt, breitet sich im Nordwesten Aventuriens eine Hochsteppe aus, die man allgemein das Orkland nennt. Für viele Leser mag etwas Bedrohliches in diesem Namen liegen – und tatsächlich darf man diesen Landstrich durchaus als lebensgefährlich für jeden mittelländischen Reisenden bezeichnen, doch die Landschaft selbst bietet sich dem Auge höchst angenehm dar. Ja, es gibt in unserer Welt wohl kaum einen schöneren Anblick als die endlose Weite dieses Ozeans aus sich sanft im Winde wiegendem Steppengras. Nur hier und da brandet das grün-silbrige Wogen gegen kleine Inseln: Birken- und Wacholderwäldchen und Gruppen von sich oftmals hoch über das Land erhebenden Steineichen. Größere Flächen dichten Waldes finden sich nur am Lauf des Bodirs und seinen Zuflüssen.

Hier stößt man auch immer wieder auf Ruinen von einzelnen Gehöften oder kleinen Wehrdörfern, Spuren gescheiterter Siedlungsversuche. Einen einzigen Ort soll es im Flußtal geben, der noch heute von Menschen bewohnt ist: Phexcaer, eine Heimstatt von allerlei Diebesgesindel, das sich weder vor wilden Tieren noch den viel wilderen Orks zu fürchten scheint. Noch sagemüde ist eine andere Stadt, Ohort mit Namen. Hier soll sich ein Volk von Ork-Elfen niedergelassen haben, furchterregende, aber im Grunde friedfertige Wesen, wie es heißt.

Auch wenn es diese beiden Städte tatsächlich gibt, eines ist gewiß: Elfen und Menschen sind im Orkland eine ausgesprochen seltene Erscheinung; andere Kreaturen prägen das Bild: Dunkle Vögel mit breiten Schwingen und gelegentlich wohl auch einmal ein jagender Lindwurm ziehen ihre endlosen Kreise durch den hohen

blauen Himmel. Der klagende Schrei der Steppenmilans gehört zu diesem Land wie das leise Singen des Messergrases. Die fliegenden Beutegreifer sind nicht die einzigen Jäger, die die wildreiche Landschaft durchstreifen. Auf manch flacher Kuppel hält ein Wolfsrudel Ausschau nach Karenen und Weißkopfhirschen, und in den unteren Ästen der Steineichen kann man menschenähnliche Wesen beobachten, die von ihrem luftigen Sitz über die Steppe spähen. Breite, gedrungene Gestalten sind es, mit dichtem schwarzem Pelz, die gnadenlosesten und besten Jäger von allen, denn sie machen nicht einmal vor Mammut und Wollnashorn halt. Für sie ist jedes Wesen eine Jagdbeute, das sich über die Steppe bewegt. Was sie nicht zu Tode hetzen, auf Treibjagden mit Knüppeln erschlagen oder mit den Speißen durchbohren können, das treiben sie in riesige Gruben, um es mit

Felsbrocken zu zerschmettern oder bei lebendigem Leibe zu verbrennen.

Ja, die wilden Jäger-Orks der Steppe sind von anderem Schlage als jene marodierenden Horden, die als Wegelagerer die Wälder der Menschenländer durchstreifen. Es gibt mehrere große Stämme, von denen der der Zholochai der bekannteste ist. Sie alle bewohnen während der langen Winterzeit weitverzweigte Höhlensysteme in den orkländischen Bergketten; im Sommer teilen sich die Stämme in kleinere Jagdmeuten auf. Diese hausen meist in provisorischen Grashütten, die Zholochai ziehen teilweise transportable lederne Zelte vor.

Mit den Orks zu handeln ist nicht ungefährlich, aber es gibt durchaus mutige Händler, die Schnaps, Waffen und allerlei Glitzertand gegen Tierfelle und Mammutzähne tauschen.

Nostria und Andergast – Tausend Jahre Fehde

Nostria und Andergast liegen an der Westseite des Kontinents, nördlich des Mittelreiches und südlich der Lande der Thorwaler sowie des Orklandes. Die genauen Grenzen Nostrias werden vom Meer der Sieben Winde, dem Ingval und einem Nebenfluß, dem Ornib, sowie dem Tommel gebildet. Andergast dagegen liegt landeinwärts und wird von Gebirgen begrenzt: dem Steineichenwald im Norden, der hochgelegenen Messergrassteppe und den Ausläufern des Finsterkamms im Osten und dem Nordende der Koschberge im Süden. Beide Kleinreiche haben einen Durchmesser von 200 bis 300 Meilen und sind damit etwa so groß wie eine Provinz des Mittelreichs. Den Großteil beider Reiche machen jedoch dichte Mischwälder aus. Nostria und Andergast liegen am Nordrand der klimatischen Mittelzone Aventuriens. Nostrias kalte Winter und milde Sommer werden von der Küstenlage ein wenig beeinflusst, wohingegen in Andergast die höhere Lage und die Nähe der Gebirge zu mehr Niederschlag und kälteren Wintern führen.

Nostria und Andergast gehören zu den frühesten Siedlungsgebieten der Mittelländer, und wegen der eher ungünstigen Boden- und Witterungsverhältnisse blieb die frühere Siedlungsform erhalten, die auf Küsten- und Flußfischfang sowie Forstwirtschaft beruht. Die zwei einzigen Städte Nostrias sind die gleichnamige Hauptstadt mit 5600 Einwohnern und die etwa halb so bevölkerungsreiche Stadt Salza. Kaum noch einmal so viele Nostrianer leben in einem Dutzend kleiner Dörfer und Weiler entlang der Küste und tief in den Wäldern. Nostria selbst liegt noch südlich des Tommel, und daher gilt auch noch der nördlichste Zipfel des sumpfigen Schwemmland um Havena als nostrianisches Hoheitsgebiet. Andergasts Hauptstadt hat 5200 Einwohner, dazu kommen das kleine Städtchen Joborn und etwa zehn kleine Siedlungen mit jeweils unter 500 Ein-

wohnern. Die Messergrassteppe im Nordosten ist Niemandland und wird nur von einigen andergastischen Jägern durchstreift.

Die Geschichtsschreibung von Nostria und Andergast wird durch drei Umstände erschwert. Zunächst können die Bewohner nicht gerade kulturbewußt genannt werden: Ihre Streitsucht und der Kampf ums »tägliche Holz« verhindern intensivere Forschung. Zweitens waren die zwei verfeindeten Grenzreiche noch mehr als Altes und Neues Reich Opfer und Ziel häufiger Verwüstungen – und kaum ein Dokument übersteht 1800 Jahre Grenzkrieg. Schließlich – und das ist das wichtigste – muß die Art, wie Nostria und Andergast ihre Historie schildern, als Gipfelpunkt dessen bezeichnet werden, was jeder Unvoreingenommene glatte Geschichtsfälschung nennt.

Der Gelehrte dieser beiden Provinzen versteht sich auf geradezu sprichwörtliche Weise darauf, aus jedem noch so unbedeutenden Ereignis eine Heldentat seines Heimatreiches und eine Katastrophe für den Feind zu machen, ganz zu schweigen davon, wie Berichte über tatsächlich wichtige Ereignisse ausfallen.

Trotzdem wollen wir versuchen, aus den wenigen erhaltenen und geschickt gefälschten Dokumenten sowie aus mittelreichischen Quellen eine kleine Zeittafel aufzustellen. Die einheimische Zeitrechnung beginnt in beiden Reichen mit der Unabhängigkeit im Jahre 1847 v. H.:

23–22 v. d. U. Admiral Sanin d. Ä. erkundet den Tommel bis zum heutigen Winhall und den Ingval, wird aber wegen der Trollkriege zurückbeordert.

ca. 20 v. d. U. Zurückgebliebene Mitglieder der Expedition bringen sich am »Stein Nostria« mit Fischfang durch.

ca. 15 v. d. U. Eine kleine Holzfäller-Expedition dringt bis »Andrafall« vor, um Steineichen für Katapulte zu schlagen, wird aber von der Versorgung abgeschnitten.

ca. 5 v. d. U. Die zwei Gruppen haben aus eigener Kraft überlebt und wählen erste Bürgermeister.

0 d. U. Als kaiserliche Steuereintreiber eintreffen, werden sie von den empörten Siedlern auf ihr Schiff zurückgeprügelt bzw. – an Eichen festgebunden – flußabwärts »verschickt«. Die Bürgermeister ernennen sich zu unabhängigen Fürsten – der Regentenrat in Bosparan hat andere Sorgen.

1 d. U. Holzfäller beider Siedlungen gründen neue Lager und stoßen aufeinander – der 1. Nostrisch-Andergastsche Krieg beginnt.

ca. 100 d. U. Nostrianer siedeln entlang der Küste nordwärts, Andergaster den Ingval flußabwärts; der gleichzeitige Entschluß, an der Ingvalmündung einen Hafen zu gründen, führt zum 2. Nostrisch-Andergastschen Krieg.

ca. 200 d. U. Andergastsche Steineichenflößer segeln regelmäßig nach Süden und treffen nostrianische Fischer. »3. Nostrisch-Andergastscher Krieg«.

ca. 600 d. U. Burg Andergast wird von Orks belagert.

ca. 850 d. U. Nostrianische und andergastsche Kavallerie überfällt gegnerische Bauern am Hügel von Half: 5. Krieg.

985–987 d. U. Nostrianer versuchen, Joborn zurückzuerobern (?); eine andergastsche Rahja-Geweihte greift ein (Joborner Verbrüderung): 7. Krieg (nur nach andergastscher Zählung).

1567–1589 d. U. Andergaster kippen wagenweise Mist in den Ingval; Salzarelen sterben in Salza; andergastsche Ritter führen als Schmähwappen die Salzarelengräte, die Nostrianer antworten mit einem Eichenstumpf auf ihren Schilden: 10./11. Krieg.

1672 d. U. Gräfin Gertlind erklärt Salza zur Freistadt (was dieses auch bis 1792 bleibt).

1816 d. U. Kasimir IV. wird mit 24 Jahren nostrianischer Fürst.

1835 d. U. Prinz Wenzeslaus, 2. Sohn Wendolyns VI., wird von Nostrianern entführt, von dem Zauberer Ariolan »Weißstab« aus Nostria befreit und über Havena heimgebracht.

1843–1846 d. U. Nostrianer erobern Joborn: 13./14. Krieg.

1848 d. U. Wendolyn VII. wird im Alter von 18 Jahren andergastscher Fürst.

1851 d. U. Diebe aus Phexcaer stehlen das komplette Waffenarsenal Nostrias.

1853 d. U. Kasimir IV. ernennt sich zum König, darauf auch Wendolyn VII.

1855 d. U. Hetmann Eldgrimm Oriksson besetzt das nostrianische Kendrar.

1859 d. U. Nostria und Andergast schicken Flöße und Boote auf den Thurán-See.

Wie Sie sehen konnten, wird die Politik Nostrias und Andergasts gänzlich von der jahrhundertelangen Feindschaft und einer völlig parallelen Entwicklung geprägt. Sie sind zwar seit mehr als 1800 Jahren selbständig, haben sich jedoch erst im Jahre 6 Hal zum Königreich erhoben. Die selbsternannten Könige Kasimir IV. und Wendolyn VII. herrschen mit Hilfe einer kleinen Adelschicht, die sich fast gänzlich aus Verwandten zusammensetzt und alle erwähnenswerten Machtpositionen in Verwaltung, Militär und Priestertum innehat. Die Beziehung zum Volk ist nur mäßig, entspricht aber mittelreichischen Maßstäben. Der gesamte Adel leitet sich

als mehrfach unterbrochene Dynastie von den ersten Herrschern der Siedlungszeit her.

Die Außenpolitik beider Länder wird davon bestimmt, daß 1800 Jahre gegenseitiger Krieg sie fast völlig verarmt und dementsprechend unbedeutend zurückließen. Die meisten anderen Nationen haben die Königswürde nicht anerkannt und nehmen auch sonstige Aktivitäten nicht ernst.

Nostria wird im Nordwesten zunehmend von den Thorwalern bedrängt, die die Grenze in Nacht- und Nebel-Aktionen bis Salza vorgetrieben haben. Mit Albernien, vor allem mit Havena selbst, verbindet Nostria eine stetige Handelsbeziehung, wenn sich auch die Diplomatie – außer mit Winhall – auf gegenseitiges Ignorieren beschränkt.

Andergast hat unter seiner Nähe zum Orkland zu leiden, was auch den Handel mit Lowangen und anderen Städten des Svelltschen Bundes beeinträchtigt. Über Greifenfurt und – bemerkenswerterweise – Salza steht Andergast aber mit dem Mittelreich zumindest in wirtschaftlichem Kontakt.

Innenpolitisch können sich die zwei Hauptstädte der zwei anderen Städte nämlich keineswegs sicher sein. Salza, als zweitwichtigste Siedlung Nostrias, ist die traditionelle Grafschaft für die nächsten Verwandten des Königs. Diese von der Geschichte nur knapp um die Herrscherwürde betrogenen Brüder, Vettern und Onkel betonen dann gerne ihre Wichtigkeit, indem sie mit dem Erzfeind Andergast Handel treiben. Salza führt auch demonstrativ ein eigenes Wappen (silbernes Fischernetz auf rotem Grund), nicht anders als Nostria (silberne Salzarele auf blauem Grund) oder Andergast (grüne Eiche auf silbernem Grund).

Joborn wiederum ist keineswegs eindeutig andergastscher Besitz: Ein wichtiger Grund für die Erbfehde ist der Streit um dieses Städtchen, der etwa alle drei Generationen zu einem echten Krieg ausartet. Die beiden Staaten sind sich militärisch völlig ebenbürtig: Was Andergast durch die kürzere Wegstrecke gewinnt, kann das etwas größere Nostria durch eine leicht überlegene Truppenstärke ausgleichen. Und so hat Joborn Jahrhunderte damit verbracht, unfreiwillig zwischen den beiden Streithähnen hin und her zu pendeln.

Nostria und Andergast verfügen über zwei wichtige natürliche Einnahmequellen, ohne die ihre ewige Feindschaft zu einem völligen Zusammenbruch beider Reiche geführt hätte.

Die Küste zwischen Salza und Nostria ist der bevorzugte Laichplatz der Salzarele, eines schmackhaften Plattfisches, der an der gesamten Westküste zu den wichtigsten Nahrungsmitteln zumindest der ärmeren Bevölkerung zählt. Fast vier Fünftel des Fangertrages werden nach Havena verschifft und tragen so zum Wohlstand und Überleben der albernischen Hauptstadt und zum Wohlstand Nostrias (oder umgekehrt) bei.

Andergast wiederum hat als einzige zivilisierte Nation

Zugang zum Steineichenwald, an dessen Hängen ein Großteil der aventurischen Steineichen wächst. Diese enorm harte, wasser- und feuerfeste und zudem leichte Baumart ist das ideale Material für große Schiffe, solide Dachstühle, ja selbst für Zauberstäbe. Ein Teil des geschlagenen Holzes wird über Land nach Greifenfurt transportiert, aber der Hauptteil über den Ingval zum Meer gefloßt und dort verarbeitet oder verladen. Daher rührt auch die Notwendigkeit für Andergast, mit Joborn den Ingval zu kontrollieren und in dem Grafen von Salza einen Handelspartner zu haben. Ganz nebenbei verschafft der Zwischenhandel mit der Steineiche natürlich auch Salza – und damit Nostria – einen netten Profit.

Beide Wirtschaftszweige sind nicht ganz ungefährlich

und bleiben hauptsächlich der hart arbeitenden Bevölkerung vorbehalten: Die Salzarenfischer liegen im ständigen Streit mit Thorwaler und Havener Fischern um die besten Fanggründe. Der Einschlag der Eichen an der Grenze des Orklandes und ihre Verflöbung an nosterianischen Garnisonen und Thorwalern vorbei stellt ebenfalls ein ziemliches Risiko dar. Der König und die kleinen Adligen, die die Ortschaften verwalten, beschränken sich darauf, nach einem erfolgreichen Geschäftsabschluß ihren nicht unbeträchtlichen Anteil zu kassieren. Die Wälder umfassen jedoch auch noch andere Holzarten, und deren Einschlag ist für beide Reiche wichtig. Erwähnenswert ist etwa der Nostria-Ahorn, dessen Blätter in den besten Havener Häusern zur Klosetthygiene verwendet werden.

Das Bornland

Das Bornland ist das nördlichste aventurische Staatsgebilde, das diesen Namen noch verdient. Nicht ganz zu Unrecht sehen es seine Bewohner (sofern sie mittelländischer Abstammung sind) als eine Art »Außenposten der Zivilisation« – wenn auch so manche der Sitten und Gebräuche etwa einem Gast aus dem Lieblichen Feld recht unzivilisiert vorkommen mögen.

Klimatisch jedenfalls unterscheidet sich gerade das Land wenig von anderen Gebieten im Norden: Weite Teile sind entweder von undurchdringlichen Nadelwäldern oder noch undurchdringlicheren Sümpfen bedeckt, der Winter ist lang und hart, die Zeit für die Bestellung der Felder kurz, oft zu kurz, um dem Bauern mehr als das bloße Überleben zu gestatten.

So verwundert es nicht, daß die Besiedlung der Länder am Born recht schleppend verlief. Aus den Jahren vor Bosparans Fall ist nur bekannt, daß dort sowohl Goblins wie auch einige der menschlichen Ureinwohner, meist Norbarden, ihre Heimat hatten. Das Kaiserreich wurde vertreten von den Markgrafen der Provinz Drachenstein, deren Aufgabenbereich das Land zwischen Dogul und Born war. Hier sollten sie das Reich vor Überfällen der Goblins und anderer Unwesen beschirmen, die damals in jenen Landstrichen heimisch waren. Aus jener Zeit stammt die Kette von Kastellen entlang des Westufers des Borns, deren Überreste heute den Verlauf der Großen Nordstraße markieren.

Trotz aller Bemühungen der Markgrafen in Vallusa – das Land war zu weit, ihre Kräfte zu schwach, an die Ansiedlung von Zivilisten war nicht zu denken. So reagierte im Jahre 816 v. H. Kaiser Gerbald I. auf ein Hilfersuchen Markgraf Etzhardts mit einer ungewöhnlichen Maßnahme: Dem mächtigen rondratreuen Ritterorden vom Theater zu Arivor wurde das gesamte Nordland jenseits des Born zu Lehen gegeben. Entgegen dem Rat seiner Mitbrüder nahm der Hochmeister des Ordens die Aufgabe freudig an und begab sich per-

sönlich nach Perricum und Vallusa, um dort den Bau der als Nachschubbasen vorgesehenen Ordensburgen zu überwachen. Mit der Errichtung der Feste Pilkamm auf einer Landzunge zwischen den Mündungen von Born und Walsach begann die Eroberung des Bornlandes. Der überzeugte Praios-Anhänger Gerbald, auf den die Bezeichnung »Kluger Kaiser« in besonderem Maße zutrifft, hatte damit sowohl die Gewinnung einer neuen Provinz eingeleitet wie einen potentielle Gegner an die äußerste Peripherie des Reiches verdrängt. Heute ist Pilkamm nur noch eine verlassene Ruinenstadt: Die exponierte Lage auf der Spitze einer Halbinsel, ideal für eine Festung in Feindesland, hat zum Vergehen der Stadt geführt, als sich der Handelsweg zwischen den aufblühenden Ordensgründungen Neersand und vor allem Festum ins Landesinnere verlagerte. Endgültig wurde Festum die Hauptstadt des Bornlandes, als nach dem Aussterben des Markgrafenhauses von Drachenstein (296 v. H.) der Teil nördlich der Misa – heute noch als »die Mark« bezeichnet – an das Bornland kam.

Die Mark und das Gebiet zwischen Born und Walsach südlich der Rotaugensümpfe, nach seinen zahlreichen Burgen »Festenland« geheißen, sind auch heute noch die Kerngebiete des Bornlands. Hier ist die Bevölkerungsdichte am größten, die Bauern – der Herkunft nach oft Mittelländer – genießen einen gewissen Lebensstandard: Das mildere Meeresklima schwächt die Fröste ab und läßt ausreichend Feldfrüchte gedeihen, um sogar die Menschenmassen der Handelsstadt Festum zu ernähren. Entlang dem Unterlauf des Born gedeiht mannigfaltig Obst, aus dem die Bauern köstliche Weine und Brände gewinnen, während ihre nördlicheren Standesgenossen auf Honig angewiesen sind.

In rechtlicher Hinsicht jedoch stehen Markner und Festenländer ebenso schlecht da wie die Leute aus Sewerien, dem flächenmäßig größten Teil des Bornlands im hohen Norden: Denn der durchschnittliche Landmann



ist stets Leibeigener eines Adligen. Dies stammt noch aus der Zeit der Priesterkaiser: Nachdem die Geweihten des Praios den Theaterorden verboten und den letzten Hochmeister in Gareth verbrannt hatten und das eilig zusammengerufene Heer der bornländischen Ritter in der Schlacht im Drachenspalt vom Reichsheer unter dem »Wahrer der Ordnung« Praioslob von Selem vernichtet worden war, unterwarfen sich die daheimgebliebenen Ritter, Knappen und Waffenträger in einer erniedrigenden Zeremonie. Jeder zwölfte, auf den das Los fiel, wurde verbrannt, der Rest nahm feierlich den Glauben an Praios an und erhielt dafür den Titel eines Adligen und die absolute Gewalt über Boden, Tiere und Menschen in jenem Teil des Bornlands, den er bisher im Auftrag des Ordensmarschalls verwaltet hatte. Praioslob selbst wurde Oberster Geistlicher Advisor des Adelsrates, eines Gremiums von zwölf einheimischen Marionetten. Trotz mannigfaltiger Veränderungen seit jenen Tagen: auch heute noch ist ein Mitglied des zahlreichen bornländischen Adelsstandes der absolute Herr über Leben und Tod seiner Leibeigenen, so er denn welche besitzt. Er legt das Ausmaß ihrer Fron fest, er bestimmt über ihre Erträge, er kann sie dorf- oder hofweise verkaufen, verschenken oder verspielen – nur freilassen darf er sie nicht. Das verbietet ein Gesetz der Adelsversammlung, die auf diese Weise »Diebstahl an

den eigenen Erben« verhindern will. Ansonsten aber kann der Konvent nicht in die »Besitzangelegenheiten« des einzelnen hineinreden – oder, wie ein altes Sprichwort sagt: »Der bornländische Staat hört beim Gutsherrn auf.«

Was aber mit jenem Adligen, der keine Güter und Leibeigenen besitzt, der vielleicht nichts besitzt außer seinen Kleidern, seinem schartigen Messer, seinem ehrwürdigen Namen und einem unbändigen Stolz? Auch das ist möglich: Adel bestimmt sich im Bornland nun einmal aus der Abstammung von einem der letzten Ordensmitglieder und hat überhaupt nichts mit dem Besitz zu tun. Während der Konvente in Festum steht der Stadtrat immer wieder vor dem Problem der unter Brücken und in leerstehenden Häusern kampierenden armen Adligen. Ungeachtet solcher Beschränkungen: Im Konvent selbst hat der Arme uneingeschränktes Stimmrecht – er kann Anträge stellen und Abstimmungen verlangen, er kann sogar zu dem Schreckensinstrument des bornländischen Parlamentarismus greifen: Fühlt er sich in seinen Überzeugungen unterdrückt, kann ein einzelner durch sein Veto die Vertagung eines Themas bis zum nächsten Konvent in einem halben Jahr erzwingen. Unvergessen das Beispiel aus dem Firun des Jahres 145 v. H., als ein Adliger die Eröffnung des Konvents und damit alle Sitzungen verhinderte. Daß der Adels-

marschall, der »Herrscher« über diese Individualisten, äußerstes diplomatisches Geschick besitzen muß, ist klar. Viele reiben die Anstrengungen während der fünfjährigen Amtszeit derartig auf, daß sie freiwillig auf die durchaus zulässige Wiederwahl verzichten. Neben fähigen und weisen Adelsmarschällen gibt es aber auch immer wieder den Fall, daß ein möglichst schwacher Kandidat gewählt wird, der den reichen Fürsten bei ihren Plänen und Absichten nichts entgegenzusetzen hat. Von den sogenannten Magnaten wird dann auch der Lebensstil gepflegt, der in bornländischen Märchen und Sagen immer wieder als das Erstrebenswerte schlechthin dargestellt wird: Beherrschende Faktoren sind die Jagd, häufig ausgeübt mit abgerichteten Greifvögeln (ein richtiger Fürst begnügt sich nicht mit Falken und Sperbern; er schickt seinen »zahmen« Goldadler mit Vorliebe gegen Wölfe, die raubaffenähnlichen Rotaugen und aufsässige Bauern aus), rauschende Gelage, die Förderung der edlen Künste (weniger aus echter Anteilnahme denn als Statussymbol) sowie das Spinnen mehr oder weniger gerissener Intrigen.

Besondere Erwähnung verdienen (?) hier die sewerischen Fürsten von Ouvenmas wie auch die Grafen von Notmark und Ilmenstein. Jene Magnaten herrschen auf ihren Ländereien fast wie souveräne Monarchen, auch wenn sie nicht dem Beispiel des Barons von Bjaldorn gefolgt sind und sich vom Bornland losgesagt haben. Doch auch in der Mark und im Festenland sind wohlhabende und mächtige Geschlechter beheimatet, deren Ländereien zwar nur ein Bruchteil an Fläche der nördlichen erreichen, dies aber durch größere Fruchtbarkeit und Bevölkerungszahl mühelos wettmachen: Salderkeim, Schimjontken, Harden, Kirschhausen und Hummergarben – um nur einige zu nennen – sind Namen, die im Bornland Macht ausdrücken (wenn sie auch auswärtige Besucher eher zum Lachen reizen).

Diese Namen stammen häufig aus dem Norbardschen und wurden nur von den mittelländischen Siedlern verballhornt. Überhaupt spielen die Händlersippen der Norbarden eine nicht zu unterschätzende Rolle im Bornland: Das schon paranoid zu nennende Mißtrauen mancher Adliger gegenüber mittelländischen Kaufleuten – sie könnten ja irgendwann einmal aus der Leibeigenschaft entlaufen sein – führt dazu, daß der Großteil des innerbornländischen Handels von Norbarden be-

herrscht wird: Selbst der im Ausland besonders bekannte Stover Storerbrandt hat kaum engere Kontakte mit dem Festumer Hinterland.

In gewisser Weise ist der Verdacht gegenüber Festum sogar berechtigt: Hat es sich die Stadt doch nicht wehren lassen, entlaufenen Leibeigenen die Bürgerschaft zu gewähren, wenn sie sich für Jahr und Tag unerkannt in Festum aufhalten konnten. Und dies ist nur einer der Gründe für das traditionell gespannte Verhältnis zwischen den Kaufleuten und Handwerkern der Stadt und den adligen Grundbesitzern des übrigen Landes. Einen offenen Bruch aber kann sich keiner leisten: Die Adligen brauchen einen Abnehmer für »ihr« Getreide, für Holz, Teer und Leinen, Festum benötigt eben diese Dinge für die Ernährung seiner Einwohner und für den Bau der berühmten Festumer Schnellsegler, die nach ganz Aventurien geliefert werden. Mit Ausnahme vielleicht der Thorwaler hat keine Nation eine Flotte ohne Schiffe aus gutem Bornholz.

Kein Wunder, daß Efferd der höchste Gott der Festumer ist. Ja, er hat im Bornland geradezu Phex als Gott des Handels verdrängt, da die zum Handeln nun einmal nötige Fortbewegung über große Strecken nur auf Flußkähnen und Flößen möglich ist – so sind auch die »Flüßser« mit ihren hüfthohen Lederstiefeln, den Universalwerkzeugen Bootshaken und Breitaxt in der Hand und dem Borndorn im Gürtel ein häufiger Anblick im ganzen Land.

Die Landbevölkerung verehrt vor allem Tsa und Travia, ein deutlicher Hinweis auf die Gastfreundschaft und Friedfertigkeit des Bornländers; während der Gott des Adels Praios in seiner Funktion Herr des Gesetzes ist – die Sonne nämlich, die in manchen Gegenden fast das halbe Jahr nicht zu sehen ist, genießt kaum Respekt. Gerüchte munkeln sogar von einem Zwergengott in den Walbergen, der Ingerimm als den alljährlichen Neuschöpfer der Sonne ansieht.

Ohnehin ist den meisten Bornländern das Gebiet jenseits des Walsach – auch *Überwals* genannt – reichlich suspekt. »Nach Überwals gehen« ist eine Redensart, die zweierlei bedeuten kann: zum einen sterben, zum anderen die Flucht aus der Leibeigenschaft. Denn die Herrschaft des Bornlandes über jene Hügellandschaft zu Füßen der Walberge ist äußerst lose, und viele Banden von Gesetzlosen streifen hier umher.

Die Salamandersteine – Heimat der Elfen

Woher der Name Salamandersteine kommt, ist bis heute nicht bekannt, denn man trifft dort nicht etwa auf eine Vielzahl von Salamanderarten, sondern im Gegenteil: Nur von einer einzigen Art, dem Rubinsalamander, weiß man, daß er in den Salamandersteinen heimisch ist – und auf einen Rubinsalamander stößt man dort auch nur äußerst selten. Viele Theorien von Tier-

kundlern und Schriftgelehrten gibt es zum Namen des Bergzuges, zu viele, um sie an dieser Stelle aufzuführen.

Während man also nach Salamandern geradezu Ausschau halten muß, findet man auf dem vor allem mit Laubwald und Unterholz dichtbewachsenen Berg eine ganze Reihe von anderen Tierarten: Raubtiere wie zum

Beispiel Bären, auch Raubkatzen, vor allen Dingen den Säbelzahn tiger, Nagetiere wie das Salamanderwiesel, Wildschweine und andere wilde Huftiere, Steinböcke, allerlei Kleingetier, eine Unzahl von Vögeln, Insekten, darunter wunderschöne Schmetterlinge; und in den Bächen tummeln sich so viele der verschiedensten Fische, daß man sie mit der Hand fangen kann.

Dieses Gebiet ist die Wiege der elfischen Zivilisation. Aus der ursprünglich einheitlichen Art, die dort siedelte, ist im Laufe der Zeit eine Anzahl von Volksgruppen hervorgegangen. Auch wenn die frühe Geschichte der Elfen im dunkeln liegt, so wissen wir doch, daß Auelfen, Waldelfen und Firnelven gemeinsamen Ursprungs sind, denn es gibt zwischen den Völkern noch heute große Übereinstimmungen, die darauf hindeuten:

Alle Elfen sind schlank und groß und fallen durch ihre spitz nach oben zulaufenden Ohrmuscheln auf. Sie können ein immenses Alter erreichen und scheinen trotzdem immer einen jungen, beweglichen Körper zu besitzen. Wenn wir den Schilderungen der Elfen Glauben schenken wollen (und warum sollten wir das nicht tun?), so gibt es Elfen, die 1000 Jahre alt werden, und solche, die kaum über das 100. Lebensjahr hinauskommen – während ihres Lebens deutet aber nichts darauf hin, wann sie sterben müssen. (Diese Art des Alterungsprozesses legt eine Verwandtschaft der Elfenvölker mit den Zwergen nahe.)

Das auffälligste Merkmal aller Elfen ist aber zweifellos ihre naturgegebene Begabung zur Magie. Anders als die Menschen, von denen nur wenige diese Fähigkeit besitzen, müssen die Elfen ihre Zaubersprüche nicht erst auf einer Schule lernen. Sie beherrschen die Sprüche ihres Volkes von Geburt an, während ihrer Kindheit geht ihnen der Umgang damit in Fleisch und Blut über. Im Verlaufe ihres Lebens lernen sie durch die Anwendung der Magie hinzu, ohne sich ausgiebig und übermäßig damit zu beschäftigen. Die Magie ist dergestalt in ihr tägliches Leben eingebunden, daß die Elfen sie als etwas vollkommen Natürliches und nicht als etwas Besonderes ansehen. Diese eigenartige Beziehung zur Magie ist bei allen Elfenvölkern gleich, auch wenn sich ihre Sprüche im Verlaufe der Zeit den sie umgebenden Naturbedingungen angepaßt haben und sich daher heute voneinander unterscheiden.

Im Leben der Elfen hat die Musik einen ähnlichen Stellenwert wie die Magie. Alle Elfen kennen eine Unzahl von Melodien und Liedern, darunter auch Zauberalieder, eine Form von Magie, die dem Wandel der Zeit getrotzt hat, so daß man bei allen drei Völkern die gleichen Melodien vorfindet. Außerdem gibt es ein gemeinsames Liedgut aller Völker in altelfischer Sprache, das auf die einstmalige gemeinsame, hohe Kultur der Elfen hinweist. Sehr deutlich wird der Zusammenhang zwischen den verschiedenen Elfenvölkern, wenn man deren Lebensweise und Kultur betrachtet:

Allen Elfen ist ein organisiertes Staatswesen fremd, sie leben in Sippenverbänden als gleichberechtigte Mitglieder zusammen. Ihren Lebensunterhalt bestreiten sie dabei durch die Jagd und das Sammeln von Waldfrüchten.

Dieser Lebensweise sind vor allem die Waldelfen treu geblieben, die die Forstgebiete nördlich der Salamandersteine und die Täler des Gebirges selbst bewohnen. Dort leben sie, von anderen Kulturen weitgehend abgeschlossen, in Eintracht mit der Natur, und sie schätzen es nicht, wenn sich jemand in ihre Belange einmischt. Die Firnelven, die sich in die nördlichsten und kargsten aventurischen Gebiete zurückgezogen haben, sind sogar noch mehr von anderen Kulturen isoliert als die Waldelfen. Das entbehrungsreiche, harte Leben in der eisigen Landschaft, in der sie sich fast ausschließlich durch die Jagd ernähren können, hat die Beziehung der Sippenmitglieder untereinander noch bedeutungsvoller gemacht und die Bindung des einzelnen Elfen an seine Sippe verstärkt. Es ist fast so, als verknüpfe ein unsichtbares, geradezu magisches Band die einzelnen Mitglieder einer Sippe.

Im Gegensatz zu den beiden anderen Elfenvölkern sind die Auelfen den übrigen aventurischen Kulturen gegenüber aufgeschlossener. Sie hatten als erstes Elfenvolk Kontakt zu den güldenländischen Siedlern; und auch wenn die ersten Begegnungen von gegenseitigem Mißtrauen geprägt waren, so näherten sich die Auelfen und die Menschen doch mit der Zeit an, und es gibt heute einige Städte, in denen sie friedlich zusammenleben. Durch den Kontakt zu den Menschen haben die Auelfen zu vielen Künsten zurückgefunden (die sie wohl im Laufe der Jahrhunderte seit dem Niedergang der elfischen Hochkultur »verlernt« hatten), und in ihren Dörfern werden heute wieder Gärten bestellt und verschiedenste Sorten von Handwerk ausgeübt. Das Auelfenvolk ist auch das einzige, dessen Mitglieder sich in den Mauern der aventurischen Städte leidlich wohl fühlen. Die Dörfer der Auelfen finden sich vor allem in den Niederungen der nordaventurischen Flüsse, aber auch in Garetien liegen einige Siedlungen dieses Volkes.

Wer dagegen ein Waldelfendorf sehen will, muß sich in die Salamandersteine begeben. Das klingt wohl einfacher, als es ist, denn der dichte Bewuchs und die seltsame Atmosphäre in den Salamandersteinen haben schon so manchem Menschen die Orientierung geraubt, so daß er noch heute dort umherirren würde, hätten ihn nicht Elfen gefunden und aus dem Waldlabyrinth herausgeführt. Den Elfen scheint es keine besondere Mühe zu machen, sich in den Wäldern zurechtzufinden, und sie sehen Wege, wo Menschen nur dichtes Unterholz und wirren Pflanzenwuchs auszumachen vermögen. Vielleicht erklärt es sich von daher, daß der sagenumwobene Sitz des Elfenkönigs noch nie entdeckt wurde, vielleicht aber ist er auch nur ein Traumgespinnst der Elfen, oder eines jener Geheimnisse, die die

Menschen lieber nicht erforschen und in Ruhe lassen sollten, um nicht das Gefüge der Welt durcheinanderzubringen.

In der für das kalte Klima erstaunlich reichhaltigen Flora bleibt die Kunst der Orientierung wohl für immer ein Geheimnis der Elfen, und wenn man sie nach den Wegen fragt, die sie gebaut haben, so lachen sie nur und sagen, die Natur selbst hätte ihnen Pfade geschaffen, man müsse nur danach Ausschau halten. Mit anderen Worten: Richtige Straßen und Wege gibt es in diesem Gebiet nicht.

Das gilt auch für das Waldgebiet, das nördlich der Salamandersteine bis auf das jenseitige Ufer des Kvell reicht. Die dort lebenden Waldelfen halten es mit der Naturverbundenheit meist noch strenger als ihre Verwandten aus den Salamandersteinen. Sogar der Kvell, ein kleines Flößchen, kann nicht mit Booten befahren werden, denn von beiden Uferseiten wuchern die Pflanzen wild bis über das Wasser und bilden streckenweise ein undurchdringliches Geflecht. Es gibt wohl Waldelfenpfade entlang des Flößchens, aber diese Pfade sind noch schwerer zu finden als die Wege in den Salamandersteinen. Mit den Dörfern und Siedlungen der Waldelfen verhält es sich genauso, wahrscheinlich würde man sie nicht einmal erkennen, wenn man darüber flöge.

Nur am Rande dieses sagenumwobenen Gebietes, dessen Geheimnisse mit größter Wahrscheinlichkeit nie

wirklich entschlüsselt werden, liegen Siedlungen, die auch für die Menschen von Bedeutung sind: Wo sich der Kvell nach Norden wendet und seine Ufer endlich wieder, wenn auch nur unter Mühen, begehbar werden, liegt Kvirasim, ein wahrhaft idyllisches Städtchen, in dem Elfen und Menschen gemeinsam siedeln. Dort gibt es dann auch wieder Straßen, die jeder gewöhnliche Mensch mit bloßem Auge erkennen kann; eine führt von Gashok nach Riva an dem Dorf vorbei, und eine zweite zweigt in Richtung Tjolmar ab. Eine weitere Siedlung, die von Elfen und Menschen gemeinsam bewohnt wird, findet sich am westlichen Rand des Salamanderwaldes am Oblomon – Gerasim. Und auch dort findet man wieder eine Straße, die die Nähe der menschlichen Siedlungsgebiete verrät; sie führt ins Bornland. Nördlich der beiden Städtchen und des Kvell gibt es außer in der Hafenstadt Riva gar keine Zivilisation im üblichen Sinne mehr. Dort wohnen nur noch ein paar Nivesen und noch weiter nördlich die Firnelfen.

Am südlichen Fuß der Salamandersteine kann man wohl die Grenze zwischen den von elfischer Kultur geprägten und den von Menschen bewohnten Gebieten ziehen. Dort finden wir mit Donnerbach eine vorwiegend von Menschen bewohnte Stadt am Neunaugensee, der Menschen und Elfen gleichermaßen Rätsel aufgibt.

Die Königreiche im Berg

Nicht so sehr eine geographische als vielmehr eine politische Einheit bilden die fünf Bergkönigreiche des Volkes der Zwerge, die sich selbst Angroschim nennen: die Domäne von Xorlosch, die Königreiche Eisenwald und Kosch, das Reich unter dem Amboß und die Beilunker Tunnel. Andere Stämme der Angroschim leben unter dem Raschtulswall, den Goldfelsen und dem Finsterkamm, während man vereinzelt Gruppen der Angroschim noch im Gebiet um Uhdenberg und in den Eternen antreffen kann. Allen diesen Gruppen ist jedoch gemein, daß sie einen der fünf Bergkönige als ihren Oberherren anerkennen oder sich dem Willen des Altehrwürdigen Väterchens Arombolosch, des momentanen »Kaisers« aller Zwerge, unterwerfen. Wenn wir die Stellen von Xorlosch, der Heiligen Stadt, richtig deuten, so lebte das Volk der Angroschim vor etwa 10000 Jahren im Gebiet des heutigen Eisenwaldes. In der Legende von »Ingerimms Feurigem Wahn«, der Schöpfungsgeschichte der Zwerge, wird uns wenig von der Frühzeit, dem »Steinernen Zeitalter«, erzählt. Wir erfahren nur, daß Ingerimm die Ahnherren der sieben Stämme – Furalm, Brogar, Harbosch, Gurthar, Aboralm, Xoldarim und Curoban – in seiner feurigen Esse fertigte und ihnen den Lebensodem einhauchte. Er lehrte sie Handwerk und Künste und gab ihnen Sprache und Schrift.

Das »Steinerne Zeitalter« endete im Jahre 3072 v. BF. mit dem Auszug der Söhne des Curoban in die Trollzakken, der Söhne des Aboralms in das Land der Orks und der Söhne des Brogar in das Eherne Schwert. Von Brogars Erben wurde nie wieder gehört – unter Zwergen geht das Gerücht, Brumil, der Enkel des Brogar, habe einen Durchgang durch das Gebirge gefunden, aber sein gesamtes Volk sei jenseits von Riesen erschlagen worden.

Aboralms Stamm war mehr Glück beschieden. Unter dem kargen Hochland fanden sich viele Metalle und Edelsteine, und bald genoß die Binge von Umrazim den höchsten Ruf aller Bergfesten der Angroschim. Doch der Reichtum und die Kunst der Zwerge erweckten bald den Neid der Schwarzpelze, und in einer Nacht des Schreckens gelang es den Orks, den Hort von Umrazim zu stehlen und viele Zwerge zu erschlagen. Bergkönig Ardorag gab sich in seinem Gram Ingerimm selbst als Opfer dar, und sein Sohn Aboralm II. zog mit dem Rest seines Volkes gen Westen, wo er auf ein Volk hochgewachsener Wesen stieß, das in den Lichtungen eines Waldes wohnte, der »an einem steilen Gebirg und an einem klaren See zu gleicher Zeit lag«. Aboralm II. hatte die Elfen entdeckt. Liebe herrschte jedoch von Anfang an nicht zwischen den beiden Völkern. Zwar

lernten die Elfen schnell die Schmiedekunst (so als wäre sie ihnen bekannt, aber lange vergessen) und die Zwerge eine gewisse Verbundenheit zur belebten Natur, aber bald schon brachen Zwistigkeiten über Religion und Lebensweise aus. Voller Zorn über »die Hochnäsigkeit der Baumhänger« zerschlug Aboralin eigenhändig alle Feueröfen und zog mit seinem Volk gen Norden weiter, wo sich seine Spur verliert.

Curobans Volk zog ebenfalls weiter, nachdem es heftige Gefechte mit den Trollen ausgetragen hatte, und ließ sich in den Bergen von Beilunk nieder. Die anderen Stämme verbreiteten sich langsam unter dem Eisenwald, dem Amboß und dem Kosch. Sie schufen Minen und Bingen, Tunnel und Hallen und erfreuten sich ihrer Arbeit, dem Dienst an Ingerimm und der Verschönerung seines Werkes. Dieses Zeitalter, das die Angroschim das Goldene nennen, endete im Jahre 883 v. BF., als die ersten Guldländer Siedler ihre Städte am Rande des zwergischen Gebietes errichteten. Zwar kannte das Kleine Volk bereits Menschen und hatte sie auch schon in den Schmiedekünsten unterwiesen – aber das neue Volk strebte nach Land und Macht, und eine Auseinandersetzung schien unausweichlich. Das »Ehrene Zeitalter« brach an ...

Wollten wir hier nur einen kurzen Abriß der Geschichte der Zwergenvölker seit jener Zeit geben, so könnten wir viele Seiten füllen. Besondere Erwähnung verdient jedoch die Schlacht von Saljeth im Jahre 141 v. BF., als Bergkönig Ramoxosch III. und der Elfenkönig Tasilla Abendglanz mit ihren Armeen die Heere der Orks vernichtend schlugen und so das Kaiserreich vor dem Untergang retteten. Dieses gemeinsame Vorgehen konnte zwar den ewigen Zwist zwischen den beiden Völkern nicht beenden, aber der damals geschlossene Saljeth-Pakt regelt noch heute den Umgang zwischen Zwergen und Elfen und erklärt ihren gegenseitigen Respekt, wenn es auch immer wieder zu Sticheleien und auch gelegentlichen Raufereien zwischen »Grottenwühlern« und »Bimsköpfen« auf der einen und »Karnickelohren« und »Grasfressern« auf der anderen Seite kommt. Auch die zwergischen Aufbauhelfer im Lieblichen Feld und die Eisenwalder Schanzkompanien in der Ogerschlacht sollen nicht unerwähnt bleiben.

Das Kleine Volk kennt keine Fürsten oder Grafen. Einzig der Bergkönig, ein Nachfahre des Urvaters des jeweiligen Stammes, wird wie ein menschlicher Adliger behandelt. Ansonsten gilt bei den Zwergen ein klares Recht des Älteren; Eltern und Vorfahren werden mit hoher Ehre behandelt. Wie das Volk der Angroschim so lange bestehen konnte, ist höchst seltsam, sieht man doch kaum einmal Zwergenfrauen. In der Tat scheint es etwa dreimal soviel Männer wie Frauen unter den Zwergen zu geben, weswegen den Zwerginnen ebenfalls eine hohe Achtung entgegengebracht wird. Sie verbleiben jedoch meist in den unterirdischen Hallen und kümmern sich um die Pflege der Nachkommen. Eine

große Kinderschar gilt unter Zwergen als ein besonderer Segen, ja selbst eine zweite Geburt in einer Familie ist bereits ein großes Fest wert. Wenn Zwergenfrauen einmal die Tunnel verlassen oder in den Hallen gegen Wühlschrate, Goblins, Steinwürmer oder Drachen kämpfen, dann unterscheidet sie nichts von ihren Männern. Sie sind oftmals sogar noch wilder und tapferer – die Geschichte von Theruka, Tochter der Truwian, die alleine einen Lindwurm erschlug, ist auch unter Menschen bekannt.

Der »Bund von Feuer und Erz«, eine zwergische Hochzeit, ist ein seltenes Ereignis, das entsprechend gefeiert wird: Zwei Wochen andauernde Gelage sind für einen solchen Anlaß nicht ungewöhnlich, genauso wie bei der Geburt eines neuen Clansmitglieds.

Zwerge verbringen ihre Jugend in der heimischen Halle, wo ihnen von ihrer Mutter die Geschichte und die Schrift, die Sitten und die Verehrung Ingerimms und Sumus beigebracht wird. Im Alter von 20 Jahren begeben sie sich meist zu ihrem Vater oder ihrem Onkel in die Lehre und spezialisieren sich auf ein Handwerk. Praktisch nebenbei gewöhnen sie sich an den kriegerischen Umgang mit Axt und Hammer, mit Speer und Armbrust. Mit ihrem 35. Geburtstag werden sie feierlich als vollwertiges Mitglied in die Gemeinschaft aufgenommen (was natürlich wieder Grund für ein Fest ist). Sie haben dann das Recht, eigene Stollen zu graben, erträchtige Ländereien abzustecken oder außerhalb der heimischen Hallen ein eigenes Handwerk zu eröffnen. Viele Zwerge ziehen jedoch erst einmal hinaus in die Welt, »um fremdes Bier zu trinken«. Auf ihren Reisen hoffen sie, Ruhm in Liedern zu gewinnen oder einen Grundstock für ihren persönlichen Schatz zu legen, den sie später mit zu Ingerimm nehmen werden. Viele des Kleinen Volkes treibt jedoch allein die Abenteurerlust, und wenn sie auch der Tradition verhaftet sind, so stehen sie Neuerungen doch immer aufgeschlossen gegenüber und sind begeisterte Debattierer.

Die Angroschim leben beileibe nicht nur unter der Erde. Ihre Tunnel enden oft in abgeschlossenen Hochtälern, wo sie Korn, Gemüse und Beeren anbauen und Schafe und Ziegen halten. Diese Täler sind jedoch ebenso versteckt wie gut befestigt – und selbst ein zwergischer Hirte hat meist neben Horn und Weinschlauch noch eine schwere Axt über der Schulter hängen.

Daß das Verhältnis von Zwergen zu Pferden ebenso schwierig ist wie das zu Elfen, ist weithin bekannt. Kaum bekannt ist dagegen, daß die Beilunker Angroschim eigene Pferde – eine robuste Ponyrasse – züchten und auch geschickte Wagenbauer sind.

Zwerge sind – neben ihrem Starrsinn und ihrem Streben nach Gold und Edelsteinen – vor allem wegen ihrer Handwerks- und Ingenieurskunst bekannt und berühmt. Die Geschichte des Kaiserreiches kennt unzählige Baumeister von Festungen und Prachtbauten, die aus dem Kleinen Volk stammten, ihre Schmiedekunst

ist unübertroffen, und auch hervorragende Lederarbeiten, feinmechanische Kostbarkeiten oder wohlschmekkende Biere finden ihren Weg auf die Märkte.

Wenn auch nur wenige Menschen die unterirdischen Kunstwerke der Zwerge erblickt haben, so läßt sich doch nur Großes von ihnen berichten. Die Halle des Arombolosch zum Beispiel mißt 200 auf 100 Schritt, und ihre basaltenen Wände sind mit Einlegearbeiten aus

Silber geschmückt. Die Heilige Stadt Xorlosch, Zentrum des zwergischen Ingerimm-Glaubens, bedeckt zwar an der Oberfläche nur wenige Quadratmeilen, die gesamte Länge der Stollen beträgt jedoch mehr als 1000 Meilen. Wo allerdings das größte Kunstwerk der Angroschim, die Binge von Umrazim, verborgen ist, das mögen die Tairach-Priester der Orks wissen – selbst den Zwergen ist ihre Lage unbekannt.

Die Insel Maraskan

Vor der Ostküste des aventurischen Kontinentes, vom Festland durch den 40 Meilen breiten Maraskansund getrennt, liegt eine große Insel, wohl 700 Meilen in der Länge und an der breitesten Stelle mehr denn 200 Meilen. Dieser Insel, Maraskan mit Namen, sind weitere kleine Eilande vorgelagert: Im Südosten liegen Andalkan, Itlis, Unlon und weitere winzige und unbewohnte Inseln, im Süden Beskan, die »Affeninsel«, und an der Südwestspitze die größeren Eilande Jilaskan, Et-laskan und Jandraskan.

Das Rückgrat Maraskans bildet eine Bergkette, deren höchste Gipfel im Norden, der Amran Gerbald und der Amran Thjemen, mehr als 6000 Schritt Höhe erreichen. In der Mitte der Insel ragen einzelne Spitzen in den Himmel, und nach Süden hin bildet ein weiteres Massiv einen nach Sonnenuntergang offenen Bogen. Parallel zu dieser Kette erheben sich im Westen entlang der Küste weitere Höhenzüge. In dem breiten Tal zwischen den Bergen fließen der Fluß Hira nach Norden und der Roab gen Süden. Weitere kleine Flüsse rauschen vom Osthang der Berge hinab.

Maraskan ist von dichten Urwäldern bedeckt, in die in der Umgebung der Städte und Straßen vereinzelt Lichtungen geschlagen sind. Hier bauen die Bewohner der Insel Reis, Bausch, Tee, Shatak und Obst an.

Auf Maraskan herrscht stets ein schwülwarmes Klima, das dem an solche Verhältnisse nicht gewöhnten Mittelländer den Schweiß aus allen Poren treibt. Im Sommer ist es oft mehr als 30 Grad heiß, und selbst im Firun gibt es Frost und Schnee nur auf den höchsten Gipfeln.

Die ersten Siedler landeten im Jahre 43 Sighelm (830 v. H.) auf der Insel und gründeten die Stadt Jergan als Ausgangspunkt ihrer Forschungsreisen. Schon bald wurden die noch heute existierenden Städte Tuzak und Boran gegründet, und der Lauf der Flüsse Roab und Hira wurde erkundet. Zu jener Zeit geschah es auch, daß ein Lindwurm ungeheurer Größe die Ansiedlung Tuzak dreimal dem Erdboden gleichmachte. Kaiser Gerbald setzte sich an die Spitze einer kleinen Armee, die den Drachen in seinem Hort aufspürte und erschlug. Von den wohl 3000 Gardesoldaten und Söldnern kam mehr als die Hälfte ums Leben, aber die Insel hatte für viele Jahre ihren Frieden wieder.

Während der nächsten 100 Jahre regierten die kaiserli-

chen Gouverneure – »Protektor des Ostens« genannt – die Insel so klug wie ihre Garether Herren. Im Jahre 719 v. H. erreichte eine neue Gruppe von Siedlern Maraskan: Die Beni Rurech, ein Stamm der Tulamiden, landeten in der Nähe Tuzaks, nachdem sie ihre angestammte Heimat wegen religiöser Verfolgung verlassen hatten. Sie brachten ihren Glauben an die Zweigötter Rur und Gror nach Maraskan, welcher sich auch schnell unter den alteingesessenen Bewohnern der Insel verbreitete. Nur die Praios-Priesterschaft kämpfte verbittert, aber erfolglos gegen die neue Religion. Die Spannungen zwischen Maraskan und dem Reich wuchsen, und im Jahre 666 v. H. erklärte sich Graf Arethin von Jergan zum Fürsten von Maraskan und löste alle Bande zum Neuen Reich.

Die Unabhängigkeit währte jedoch nicht lange, denn Arethin fehlte die Unterstützung des Volkes, das lieber Garalor, den Grafen von Tuzak, auf dem Thron gesehen hätte. Ein erbitterter Bürgerkrieg entbrannte, der erst durch das Eingreifen der Garether »Sonnenlegion«, der Elitetruppe der Priesterkaiser, im Jahre 654 beendet wurde. Garalor wurde öffentlich enthauptet, Arethin in seiner Fürstenwürde belassen, der Zweigötterglaube verboten – und Maraskan wieder tributpflichtig.

Die Regierungszeit Arethins war eine schwere Probe für das maraskanische Volk. Die Willkürherrschaft des Fürsten dauerte unerträgliche 47 Jahre und gemahnte viele an die Tyrannei eines Fran-Horas. Auch die Söhne und Enkel des Tyrannen regierten kaum besser, preßten das Volk aus und füllten ihre eigenen Kassen. Als im Jahre 525 v. H. Rohal der Weise den Fürsten Curfan für abgesetzt erklärte, konnten selbst die Gardetruppen des Mittelreichs nicht verhindern, daß Curfan von einem wütenden Mob gelyncht wurde.

Rohal setzte erneut einen Protektor ein, der die Insel auch lange Jahre gut verwaltete. Der wieder erlaubte Glaube an die Zweigötter blühte erneut auf, und die Insel konnte einen bescheidenen Reichtum erwirtschaften. In der Zeit der Magier- und Orkkriege sowie der Almadaner Dynastie wurden die Verbindungen Maraskans zum Festland wieder lockerer, ja im Jahre 303 wurde sogar wieder ein souveräner Fürst auf den Lilienthron in Tuzak gesetzt. Die verschiedenen maraskanischen Volksgruppen waren längst zu einem gemeinsa-

men, zähen Menschenschlag zusammengewachsen und wußten ihre neue Freiheit wohl zu schätzen.

Im Jahre 234 v. H. war es dann soweit: Fürst Dajin proklamierte das Unabhängige und Freie Königreich von Maraskan, ernannte sich selbst zum Monarchen und – nichts geschah. Keine Truppen des Reiches fielen über die Insel her, kein Bann des Boten des Lichts traf den neuen König. Das Mittelreich hatte seine Kraft verloren und schien in den letzten Zügen zu liegen.

Von 234 v. H. bis zum Jahre 6 v. H. war Maraskan ein souveränes Königreich. Der Handel mit dem Bornland, den tulamidischen Städten und dem Mittelreich florierte, und viel Gold konnte in die königlichen Schatzkammern gehäuft werden. Herrscher von höchst unterschiedlicher Begabung regierten das Land, und die Königswürde wechselte selten auf natürlichem Wege ihren Besitzer. So verschluckte sich im Jahre 141 v. H. König Perjin an einem schlecht zubereiteten Kugelfisch, sein Nachfolger Perjin II. fiel elf Tage und vier Stunden später rücklings in eines seiner silbernen Eßmesser.

Die Invasion der Reichslegionen unter der Führung von Kaiser Reto höchstselbst im Jahre 6 v. H. traf die Insel völlig unvorbereitet. Ein Großteil der maraskanischen Flotte wurde im Hafen von Tuzak verbrannt und die maraskanische Armee bei Hemandu in der Nähe von Jergan vernichtend geschlagen. König Frumold flüchtete nach Festum ins Exil, sein Sohn Denderan verschanzte sich mit den Resten der Armee in Boran.

Seit nunmehr neun Jahren regiert Fürst Herdin als kaiserlicher Vasall die Insel. Trotz der häufigen Übergriffe sogenannter Freiheitskämpfer aus den undurchdringlichen Wäldern hat Herdin keine Probleme, die Geschicke seines Fürstentums zu lenken. Dabei kommt ihm die Zerstrittenheit der maraskanischen Interessengruppen und rivalisierenden Adligen zu Hilfe. So gibt es zur Zeit sieben maraskanische Untergrund- und Exilregierungen, die sich heftig untereinander befehden (und dabei auch alle maraskanischen Formen der Regierungsbildung – Meuchelmord, Erpressung und Bestechung – anwenden). Sollten sich die Maraskaner jedoch jemals einigen, wird Fürst Herdin davongebblasen werden wie ein Blatt im Wind.

Zur Zeit herrscht auf Maraskan immer noch Besatzungsrecht. Der freie Handel mit den Gütern der Insel ist stark eingeschränkt, und die wertvollsten Waren müssen ins Mittelreich geliefert werden. Maraskan führt in erster Linie Edelhölzer, Gewürze und Kräuter,

Bausch und Waffen aus, ja die Waffenschmiede von Tuzak können sich wohl mit zwergischen Meistern messen. Das Land ist immer noch von dichten Wäldern bedeckt, die nur um die Städte und Dörfer herum gerodet sind. Die größten Ansiedlungen sind Tuzak, Jergan, Boran und Sinoda, doch gibt es wohl noch 40 weitere größere Ansiedlungen und eine Unzahl an kleineren Dörfern, Weilern, Gehöften und Plantagen.

Das Leben der Maraskaner gleicht in vielem dem der Bewohner des Mittelreiches oder Araniens, jedoch wird der Rur-und-Gror-Glaube weiterhin gepflegt, stellt er doch die wichtigste Eigenheit dar, welche die Insel vom Reich unterscheidet. Die Priesterschaft der Zweigötter hat – besonders in den Dörfern – einen hohen Einfluß auf die Bevölkerung, auch wenn sie auf protzige Tempel und teure Roben fast gänzlich verzichtet. Der heilige Ort des Zweigottglaubens ist Boran, das sich noch immer in der Hand des Prinzen Denderan befindet.

Ebenfalls nicht geringen Einfluß haben die Kaufleute und die Besitzer der großen Plantagen, denen sogar erlaubt wurde, »Kriegsgefangene, Verbrecher und Aufwührer als unfrei Beschäftigte« anzustellen. Auch die Kriegerschaft und die Meuchler (beide Gruppen sind die wahren Königsmacher) sollten bei einer Betrachtung des Machtgleichgewichts auf der Insel nicht vergessen werden.

Eine erwähnenswerte Besonderheit ist noch der »maraskanische Baustil«: Die Häuser sind meist turmartig gebaut, wobei das unterste Geschoß aus gebrochenem Naturstein besteht und keine Fenster aufweist. Darüber erheben sich weitere zwei bis vier Stockwerke aus edlen Hölzern, die von einem weitausladenden Dach gekrönt werden. Die Räume sind untereinander durch leicht verschiebbare Holzwände oder durch mit Bauschstoffen bespannte Rahmen getrennt. Diese Bauweise hat sich bei den häufigen Regenfällen der Insel bewährt und schützt auch gut gegen den Angriff wilder Tiere.

Die südlichen Inseln Jilaskan, Etlaskan und Jandraskan bilden eine eigene Grafschaft des Mittelreichs. Sie sind ebenfalls dicht bewaldet und kaum bewohnt. Auf Jilaskan leben die Nachkommen der exilierten Praios-Geweihten, die Rohal einst auf diese Insel verbannte. Sie sind ein wilder, fanatischer Haufen und machen dem Grafen das Leben schwer. Auf der kleinen Insel Beskan südlich von Sinoda sollen Riesenaffen leben, die mehr als zwei Mannslängen groß sind. Die Inseln um Andalkan sind unbewohnte, sumpfige Eilande.

Das Liebliche Feld

Zwischen den Goldfelsen und den Hohen Eternen auf der einen und dem Meer der Sieben Winde auf der anderen Seite, im Norden durch das Windhagegebirge und

den Unterlauf des Phecadi, im Süden durch den Chabab begrenzt, befindet sich ein weites, hügeliges Land, welches wir das Liebliche Feld nennen.

Die Region trägt ihren Namen nicht zu Unrecht: Nirgendwo in Aventurien, nicht einmal in Garetien, gibt es so fruchtbares Ackerland wie hier. Das milde, sonnige Klima liefert genug Regen, um alle Arten von Feldfrüchten gedeihen zu lassen, aber auch Wein und Obst und saftige Weiden und Wiesen bringt der Boden hervor. Zwar ist die Bestellung der Felder so mühsam wie in allen anderen Teilen des Kontinents auch, aber sie bringt einen reicheren Ertrag ein – genug, um alle zu ernähren, die auf den Feldern arbeiten, ja sogar genug, daß ein großer Teil übrigbleibt, um die zahlreichen Einwohner in den Städten des Landes zu ernähren. Und wenn diese satt sind, bleibt immer noch ein Teil.

Es ist kein Wunder, daß sich die güldenländischen Einwanderer gerade diesen Landstrich aussuchten, um sich in Aventurien niederzulassen. Wie jeder Anfang, so war natürlich auch der Beginn im Lieblichen Feld von harter Arbeit geprägt, aber schon bald trugen die Mühen – im wahrsten Sinne des Wortes – Früchte, und so war der Grundstein für eine blühende und reiche Kultur gelegt: Städte wie Bosparan, Kuslik und Bethana wurden gegründet, und bald war das Liebliche Feld das Zentrum eines mächtigen Reiches, in dem kein Bürger Not leiden mußte. Während die Armeen des Reiches immer weiter vordrangen und neue Landstriche bewohnbar machten und zivilisierten, wurden im Herzen des Reiches mehr und mehr Städte gegründet, und sie wuchsen zu einer enormen Größe an, alle von der Schönheit gekennzeichnet, die von der Besonnenheit der Regenten und dem Reichtum des Landes zeugte.

Doch schon bald zogen dunkle Wolken auf, denn Reichtum und Macht machten die Kaiser des Alten Reiches übermütig und vermessen. So war es Fran-Horas, der durch seinen Frevel in der Dämonenschlacht die erste Periode der Stagnation im Lieblichen Feld, die »Dunklen Zeiten«, einleitete. Und kaum daß sich das Land von den Folgen der Dämonenschlacht erholt hatte, stürzte Hela-Horas es in noch tieferes Unglück, als sie in ihrer Vermessenheit die Götter selbst herausforderte. Die Antwort der Götter ließ nicht auf sich warten: In der Schlacht von Brig-Lo stiegen sie aus den Sphären herab, um das Kampfgeschick zugunsten des Garethher Bürgerheers zu wenden; die Folge war ein fürchterlicher Rachefeldzug, der das ganze Liebliche Feld in Schutt und Asche legte, manche Städte, darunter die Hauptstadt Bosparan, wurden dem Erdboden gleichgemacht, aber auch die südlicher gelegenen Städte Methumis und Neetha, über die nur kleinere Einheiten des Garethher Bürgerheers herfielen, trugen ihre Wunden davon. All das Wissen, das in Jahrhunderten zusammengetragen worden war, verbrannte in den Bibliotheken von Bosparan und Kuslik.

Es dauerte fast 1000 Jahre, bis sich das Liebliche Feld von diesem Schlag erholt hatte – aus dem einstmalig pulsierenden Herzen des Alten Kaiserreiches war eine unbedeutende Provinz geworden, aller Rechte und ihrer

Schönheit beraubt. Erst nach dem Kusliker Frieden im Jahre 752 nach Bosparans Fall, der die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes vom Neuen Reich bedeutete, konnte sich die Region langsam wieder von der Last der Vergangenheit befreien: Die hohen Tributzahlungen an das Kaiserhaus in Gareth fielen weg, und fortan profitierten die Bürger des Lieblichen Feldes wieder selbst von dem, was sie leisteten.

Schon bald gelangte das Liebliche Feld wieder zu Reichtum und Wohlstand. Die Bauern bestellten das Land nun wieder unbeschwert und fuhren daher noch größere Erträge ein als je zuvor. Vinsalt, auf den Ruinen Bosparans am Yaquir erbaut, wuchs bald zu einer großen und bedeutenden Stadt heran und erweist sich heute als ihres Standortes und ihres Ranges als Hauptstadt des Lieblichen Feldes würdig.

Viele Bürger vergleichen das Liebliche Feld heute mit dem Alten Reich zur Zeit seiner Blüte; und sie mögen wohl recht damit haben: Schon seit mehreren Generationen herrscht in Vinsalt das Königshaus mit Besonnenheit, und die heutige Königin, Amene von Vinsalt, steht ganz in der Tradition ihrer Vorfahren. Neben der Landwirtschaft haben sich auch Handel und Handwerk wieder erholt, und die ungebrochene Kraft aller Bürger beim Wiederaufbau der Städte hat die düsteren Zeiten des Lieblichen Feldes fast vergessen gemacht. Zwar gibt es in jeder Stadt noch Ruinen, die vom Niedergang des Alten Reiches zeugen (ja sie stehen dort fast wie Mahnmale), aber die meisten Gebäude sind längst wieder aufgebaut, oder an ihrer Stelle steht heute ein anderes prächtiges Bauwerk. So sind aus Grangor, Kuslik, Methumis oder Arivor längst wieder die prachtvollen, glänzenden Städte geworden, die sie früher einmal gewesen sind, ja manche Stadt hat es sogar noch weiter gebracht.

Nicht umsonst ist Hesinde die Schutzgöttin des Lieblichen Feldes. Theater, Musik und die anderen schönen Künste haben einen hohen Stellenwert bei den Bürgern; in allen Städten gibt es Schulen, Akademien oder Bibliotheken, und in Kuslik ist der Göttin zu Ehren ein prächtiger Tempel erbaut worden, in dem die bedeutendste Bibliothek Aventuriens zu finden ist. Bildung und Wissen können erschwinglich, manchmal sogar ohne Entgelt erworben werden, und selbst das einfache Landvolk kann meist ein wenig schreiben, lesen und rechnen. Sklaverei und Leibeigenschaft sind verboten, und die Einhaltung dieses Gesetzes wird streng überwacht (wenn auch nicht streng genug, um die Sklaverei ganz auszuschalten).

Mehr als eine halbe Million Menschen leben im Lieblichen Feld, und sie sind fast ausnahmslos mit ihrem Leben zufrieden. Als freie Menschen nehmen sie die harte Arbeit, die sie täglich leisten müssen, gerne hin, denn sie wissen, daß sie damit ihrem eigenen Wohlergehen dienen. Jahr für Jahr produziert das Land mit der größten Bevölkerungsdichte Überschüsse, mehr als das

an Fläche und Einwohnerzahl gemessen viel größere Mittelreich.

Stolze Straßen, die die bedeutendsten Städte miteinander verbinden, ja sogar eine künstliche Wasserstraße von Silas nach Methumis, konnten deshalb von den Erträgen des Landes gebaut werden. Heer und Flotte sind mehr als groß genug, um für die Sicherheit der Bürger

zu sorgen.

So bleibt zu hoffen, daß sich das Liebliche Feld nicht erneut durch eigenen Übermut ins Verderben stürzt, denn schon hört man Stimmen aus dem Volke, die es lieber sähen, wenn sich Vinsalt zukünftig wieder Kaiserstadt nennen dürfte und die Regenten wieder den Beinamen »Horas« tragen würden.

Die Zyklopeninseln

Dem Lieblichen Feld vorgelagert sind 14 größere und eine Unzahl kleinerer Inseln, die wegen der Bewohner der Inseln Pailos, Kethenis und Akidos auch Zyklopeninseln genannt werden. Die größten dieser Inseln – Pailos und Hylailos – beherbergen auch die einzigen größeren Städte: Teremon und Rethis. Auf den anderen Inseln gibt es nur kleinere Fischerdörfer und an den Berghängen klebende Weiler sowie einige Piratennester – insgesamt leben vielleicht 20000 Menschen in diesem Archipel.

Die Inseln ragen alle steil aus dem Wasser und weisen Hügel von mehr als 500 Schritt Höhe auf; der Amran Nemoras auf Pailos erreicht sogar eine Höhe von fast 2000 Schritt. Wo die Wurzeln eines Baums Fuß fassen können, wächst auf den Hügeln ein lichter Wald aus den verschiedensten Hölzern. Korkeichen und Olivenbäume finden sich hier ebenso wie Fichten und Tannen. In den Tälern sind die Wälder meist abgeholzt und haben einer kargen Landwirtschaft Platz gemacht. Die Bewohner bauen Weizen und Hirse an und halten Schafe und Ziegen. Auch Hanf, Flachs und Lein baut man an, um daraus Taue, Tuche und Öl zu fertigen.

Die Hölzer der Inseln eignen sich gut für den Schiffbau, und so kommt es, daß in Teremon und Rethis Werften stehen, auf denen schnelle Karavellen und dickbauchige Transportschiffe zu Wasser gelassen werden. Auf Hylailos wird Blei und Silber abgebaut, auf Baltrea findet man Zinn, und auf Mylamas und Phrygaios schürft man Eisenerz.

Die Zyklopeninseln wurden schon bald nach der ersten Landnahme der güldenländischen Siedler entdeckt (874 v. BF.) und bald darauf im Namen des Bosparanischen Kaisers in Besitz genommen. Zuerst siedelten nur Fischerfamilien auf den Inseln Arkis und Tenos, doch dann entschloß man sich, auf Rethis einen Hafen zu bauen, damit die Schiffe auf dem Weg von Kuslik nach Mengbilla den kürzeren Weg über die See nehmen konnten, anstatt sich dicht unter der Küste zu halten.

Der Schrecken der Siedler war groß, als sie den ersten Zyklopen begegneten, vier Schritt großen, einäugigen Riesen, die ihre Schiffe mit einem Hagel aus faßgroßen Felsbrocken empfangen. Doch den Zyklopen erging es wie den Trollen. Der Kaiser beorderte eine schlagkräf-

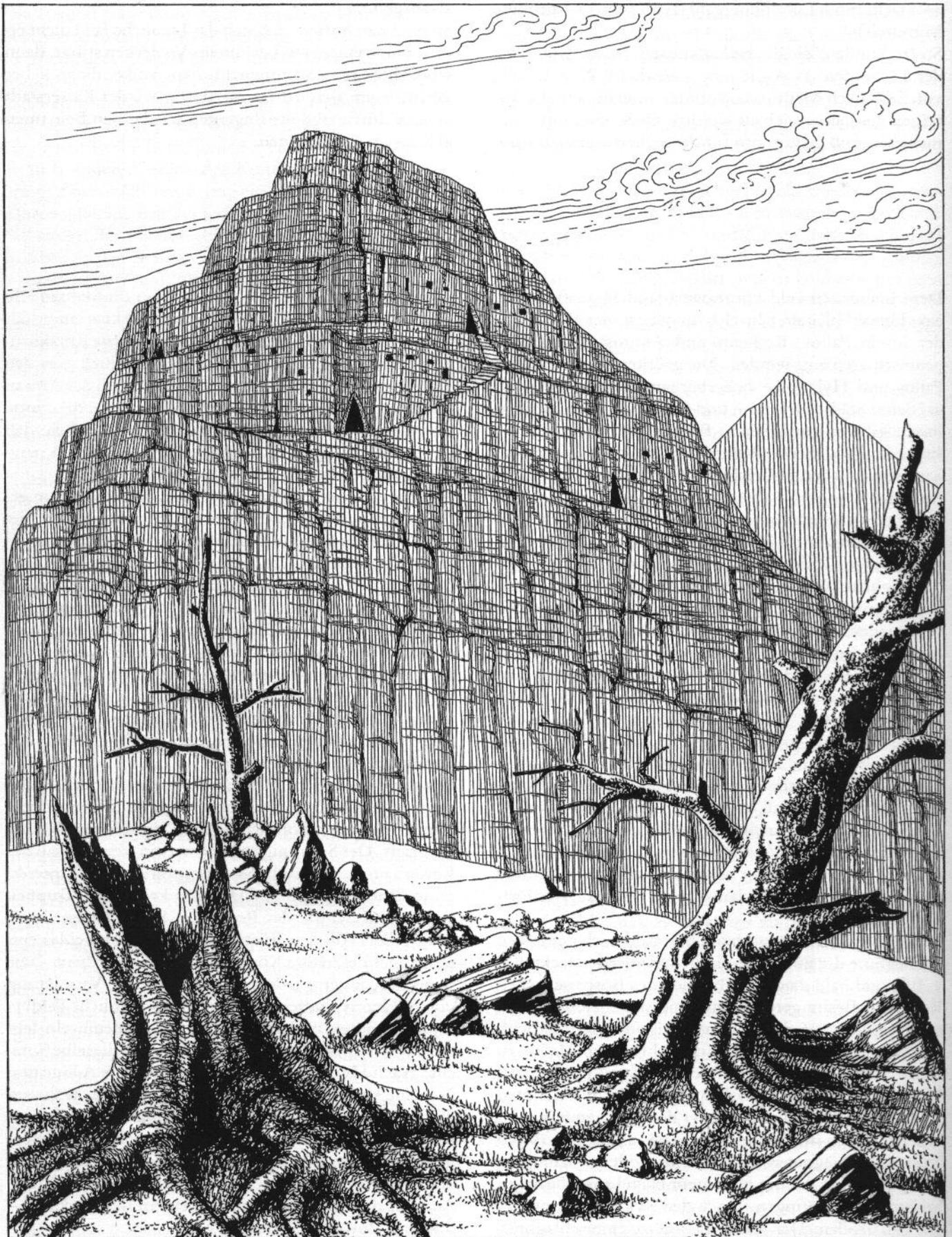
tige Truppe auf die Inseln, und binnen fünf Jahren lebten nur noch auf Pailos, Kethenis und Akidos einige der Riesen. Als die kaiserliche Flotte jedoch vor Kutaki ankerte, um nach Pailos überzusetzen und auch dort den Zyklopen den Todesstoß zu versetzen, brach der Amran Kutaki aus, und ein Feuerregen vernichtete die Flotte bis auf ein Schiff. Dies nahm man als ein Zeichen, daß die Zyklopen unter Ingerimms Schutz stünden, und ließ von ihrer weiteren Verfolgung ab.

Es mag wahr sein, daß die Zyklopen dem Ingerimm geweiht sind, denn sie vermögen mit ihren plumpen, riesigen Händen Schmiedekunstwerke von unnachahmlicher Perfektion zu schaffen. Auch die Hitze einer Esse oder gar eines Vulkans macht ihnen nichts aus, und so kann man vermuten, daß in den Magmahöhlen unter den Inseln Kutaki und Dubar noch weitere einäugige Riesen leben. Sie sind allesamt jedoch sehr starrsinnig und geben ihre Kunstwerke nicht gerne her, selbst wenn sie bereits einen Haufen Gold dafür erhalten haben. Außerdem werden sie von Zeit zu Zeit von Anfällen von Jähzorn ergriffen, der sie alle Menschen blindlings angreifen läßt.

Seit dem Jahre 255 v. BF. darf der Herrscher der Zyklopeninseln den Titel »Seekönig« tragen. Dieses Recht wurde ihm auch von den Kaisern des Neuen Reiches verbrieft. Der Seekönig war immer ein treuer Vasall des Kaiserhauses, und so haben wir momentan die interessante Situation, daß auf Hylailos kaiserliche Truppen stehen und Schiffe des Reichs im Hafen liegen, keine 100 Meilen von den Küsten des Lieblichen Feldes entfernt. Der derzeitige König Mermydion verdient – wie seine Vorgänger – jedoch ebenfalls an der Vermietung von Söldnern – unter anderem an das Liebliche Feld!

In den Städten und Dörfern der Zyklopeninseln lebt man wie im Mittelreich und spricht auch dieselbe Sprache. Nach Hylailos werden auch straffällige Adlige und gemeine Verbrecher aus dem Reich verbannt. Während die Adligen in einem befestigten Bezirk in der Nähe von Rethis wohnen und nur die Insel nicht verlassen dürfen, müssen andere Verbrecher in den Minen oder auf den Galeeren schuften.

Auch sie dürfen die Insel nur auf einem Weg verlassen – direkt in Borons Hallen.



Aranien

Wenig nur weiß der durchschnittliche Aventurier über jenes Fürstentum am Perlenmeer – erstaunlich wenig, wenn man die lange Verbundenheit dieses Landes mit dem Reich bedenkt. Die ersten Kontakte jedenfalls datieren in das Jahr 872 v. BF., als Bosparaner Truppen am Unterlauf des Darpat auf Bewohner des Sultanats von Nebachot stießen, das sich damals im Süden bis jenseits des Barun-Ulah erstreckte. Dieses leider gleich kriegerisch ausgetragene Treffen war übrigens die erste Begegnung zwischen Güldenländern und aventurischen Ureinwohnern. Zuerst besiedelt wurde Nebachot nämlich von Tulamiden, Angehörigen jenes nomadischen Stammesverbandes, der damals den ganzen Südosten Aventuriens beherrschte. Im heutigen Aranien lebte damals ein Stamm, der sich Oroni nannte. Doch anders als in den südlicheren Gebieten wollte die Schaf- und Ziegenzucht nicht so recht gedeihen, während schon bald der Ackerbau eine zunehmende Bedeutung gewann: Die wenigen erhaltenen Berichte über Nebachot betonen, daß die Tributzahlungen an den »Diamantenen Sultan« in Khunchom die Form von Weizen, Honig und anderen exotischen Nordfrüchten hatten. Und so begann sich allmählich die Kultur der Oroni zu verändern: Fruchtbarkeitskulte gewannen an Zulauf, die Verehrung des alten grimmigen Gottes von Sonne und Tod ging zurück. Damit schwand auch allmählich die beherrschende Rolle der Männer, die Frauen wurden nicht mehr in dunklen Palästen eingeschlossen, sondern nahmen am täglichen Leben teil. Zum größten Umschwung kam es aber, als von 872–865 v. BF. die Truppen des Bosparaner Kaisers das Sultanat unterwarfen: Emir Rhabiron-ibn-Thuschba, ein unfähiger Schwächling, zieht sich furchtsam in seine Residenz nach Nebachot zurück und will dort den Gang der Ereignisse abwarten, er wird aber kurzerhand von seiner Hauptfrau Dassaretis abgesetzt, die die Regierung für ihren unmündigen Sohn übernimmt, aber schließlich doch vor der Übermacht nach Zorgan weichen muß. Dank guter Verbindungen zum Harem des Sultans gelingt es ihr, als neue Emirin anerkannt zu werden und den Krieg zu beenden: Das inzwischen völlig im Feldzug gegen die Trolle gebundene Alte Reich stimmt freudig einer Grenzziehung zu, die ihm das Sultanat bis zu einer Linie 50 Meilen südlich des Darpat inklusive der Hafenstadt Nebachot, nunmehr Perricum, zuteilt. Der Südteil wird unter dem Landschaftsnamen Oron ein neues Sultanat, regiert von Sultansmutter Dassaretis auf dem Seerosenthron. Dem Sohn sucht sie persönlich die Gemahlin aus, so daß hier der Anfang der einzigartigen aranischen Thronfolgeregelung zu finden ist. In der Praxis nämlich herrscht eine Art Adoptionssystem: Die Fürstin herrscht theoretisch in Vertretung ihres Sohnes, des Prinzen – der heute steinalt werden kann und doch nie auf den Thron kommt –, wählt ihre Nachfolgerin

selbst aus und gibt sie dem Prinzen zur Frau. Probleme würden nur entstehen, falls diese Ehe kinderlos bliebe, doch die Tsa-Priesterschaft ist gnädig, und manche Fürstinnen lieben bewußt ihr erstgeborenes Kind mittels *Tsas Kreide* zum Jungen bestimmen – die automatische Tsa-Gläubigkeit des Kindes hielt die Prinzen vom Versuch des Thronraubes ab. Und im Notfall gibt es ja auch noch Palastbedienstete ...

Sultansmutter Dolopia III. schließlich war es, die sich im Jahre 709 endgültig vom Diamantenen Sultan los sagte und zur Königin von Aranien machte. Abgesichert war dieser Coup durch einen Staatsvertrag mit Kaiser Yulag in Bosparan, der auf diese Weise einen Pufferstaat zwischen das Kaiserreich und das Sultanat legen konnte.

Die Dunklen Zeiten überstand das Königreich vergleichsweise glimpflich: Natürlich bestand wieder eine nominelle Unterstellung unter den Sultan, doch konnte Aranien einen Großteil seiner Eigenständigkeit behalten. Von 508 bis 198 allerdings war die Zeit der »Khunchomer Königsmütter«, in der die Regentin die Schwiegertochter jeweils vom Sultan gesandt bekam. Darunter waren manche, die den schützenden Harem besser nie verlassen hätten, die Mehrzahl aber erwies sich als überraschend fähig angesichts der unzureichenden Ausbildung, die sie genossen hatten. Königin Zulhamin II. zum Beispiel konnte nie lesen oder schreiben und mußte alle Finger und Zehen zu Hilfe nehmen, um die Feinde zu zählen, die sie persönlich im Abwehrkampf gegen Orkbanden getötet hatte.

Mit dem Untergang des Diamantenen Sultanats war sämtlicher Druck aus dem Süden geschwunden, und es blieb der ersten wieder restlos frei gewählten Königin, Mygdonia I., vorbehalten, das Königreich eng an das entstehende Neue Reich anzuschließen, ohne staatsrechtlich dazuzugehören. Der »Kluge Kaiser« Menzel konnte dann 738 den größten Triumph seiner Amtszeit feiern: Ithome von Aranien übertrug ihm den Königstitel und wurde als Statthalterin im Fürstenrang bestätigt. Formal gesehen blieb Aranien dennoch außerhalb des Reiches (wie auch Albernia, Kosch, Maraskan und Almada): Man hat eben den gleichen Monarchen. Als Dankesbeweis wurde dafür das Sultanat Gorien mit der Stadt Anchopal im Süden aus der Konkursmasse des Diamantenen Sultans an Aranien angeschlossen, so daß die heutigen Grenzen erreicht waren.

Festgelegt auf den Schritt oder auch nur die Meile ist die Grenze allerdings nur im Norden, wo die jahrtausendealte Trennungslinie noch immer in Kraft ist. Im Westen hingegen weiß man nur, daß das Ackerland und die Pinienwälder noch zu Aranien gehören, das Hügelvorland des Raschtulswalls jedoch irgendwie nicht mehr. Die Südgrenze schließlich ist – sofern sie nicht dem Gadget-/Mhanadilauf folgt, überwiegend vom Vordrin-

gen der Novadis bestimmt. Trotz der gemeinsamen tulamidischen Abkunft nämlich bestehen große Differenzen zwischen den Völkern: Der durchschnittliche Aranier ist durch die Vermischung mit Mittelländern einen halben Kopf größer, vertraut auf das überlegene Talent seiner Frau, mit Problemen fertig zu werden, und betet regelmäßig zu Peraine oder Tsa, manchmal auch zu Eferd, selten oder nie zu Praios und Rondra, denen er mißtraut. So ist auch der Rastullahkult auf entschiedene Skepsis gestoßen, was wiederum die erbitterte Gegnerschaft der Wüstenkrieger auslöste.

Dies ist auch die Ursache für eines der kompliziertesten Manöver der in den letzten Jahrhunderten ruhigen Geschichte Araniens: Die meisten Gelehrten des Staatsrechts sind der Ansicht, daß sich die jetzige Regentin Sybia trotz ihres Entschlusses, im Namen von Prinz Arkos die Tributleistung an den Kaiser zu stoppen, nicht vom Mittelreich gelöst hat. Manche behaupten sogar, daß es über die Jahrhunderte hinweg illegal gewesen sei, Geld und Güter stets in nur einer Richtung aus einem Königreich in ein anderes zu überführen. Wie dem auch sei: Das Aranien von heute ist faktisch unabhängig, besitzt aber den Rest von Bindung an das Kaiserreich, der den Kalifen vom Angriffskrieg abhält.

Etwas anders ist es mit den Goriern: Sie sind treue Untertanen des eigenwilligen Sultans Hasrabal, dessen Treueschwüre gegenüber der Fürstin auf dem Seerenthron nicht mehr als Lippenbekenntnisse sind. Zum Glück für Aranien wurde der machthungrige Hasrabal ein Opfer seiner Gier nach schönen Frauen für seinen Harem: Seit der mißlungenen Entführung der Kalifentochter Nedime besteht Haß zwischen den Monarchen, so daß ein Verrat des Sultans derzeit nicht zu befürchten ist. Hasrabal residiert in einer – wie es heißt – uneinnehmbaren Festung am Westrand der Gorischen Wüste – und sein Sultanat wurde in den letzten Jahren

immer mehr zusammengestutzt. Wirtschaftlich spielt der Ackerbau nicht mehr die dominierende Rolle wie vor Zeiten; Handel und Gewerbe haben stark an Bedeutung gewonnen, vor allem ist hier der Handel mit Maraskan und Al'Anfa zu nennen: Trotz aller Versuche, die Seuche der Sklaverei aus Aranien zu verbannen, hält sich jeder vornehme Aranier einen ganzen Stab von Haus-, Dienst- und Arbeitssklaven.

Doch auch Festum im Bornland ist ein fester Handelspartner: Neben den üblichen Produkten des Nordens bezieht die Fürstlich Aranische Handelscompagnie von dort die Grundausrüstung jedes Kaufherren: Schiffe.

Denn die aranische Natur ist arm an Bäumen. Im Sommer ist in den Ackerbaugebieten jeder Schattenspender kostbar, die Reste der Pinien- und Korkeichenwälder, die einst ganz Oron bedeckten, stehen unter dem Schutz der Fürstin, die übrigen Gebiete sind von Strauchheide, im Süden von Steppengras bedeckt. Die nun doch anwachsenden Ziegenherden schließlich verstehen es vortrefflich, jeden jungen Keimling abzuäsen. Aber Ziegen sind die Haustiere der meist rein tulamidischen Unterschicht. Der Adlige, der meist auf eine gute Anzahl von Vorfahren aus dem Mittelreich oder dem Lieblichen Feld verweisen kann, verfügt meistens über einen Reitstall. Pferderennen und Reitsport sind nämlich die große Leidenschaft der *Reuther*, wie ein weitverbreitetes Adelsprädikat lautet. Diesen Sport betreibt man allerdings tunlichst auf den heimatischen Gütern oder den berühmten Rennbahnen in Zorgan und Llanka – in der Steppe nämlich herrscht das Warzenschwein. Diese häßlichen Tiere nun sind weniger gefürchtet, weil sie Reiter angreifen, sondern weil sie mit ihrer unermüdlichen Wühlarbeit schon zum Tod so manchen Pferdes geführt haben, das in eine unterirdische Höhle oder einen Gang einbrach und sich die Beine brach ...

Die Khom und die angrenzenden Gebiete

Karg und trocken ist das Land östlich des Lieblichen Feldes, denn hohe Bergketten schneiden es von den regenwolkenreichen Westwinden des Meeres ab. Sandstürme und pfeifende Winde ziehen die letzten Spuren von Feuchtigkeit aus dem Boden, klirrende Nachtfroste sprengen sogar Stein, so daß etwa das hochaufragende Massiv der Goldfelsen bei den Stämmen, so zu seinen Füßen wohnen, als »Gesplitterte Berge« bekannt ist.

Was Wunder, daß auf diesem Boden wenig mehr gedeiht, denn dornichtes Gestrüpp und zum Teil übermannshohe Kakteen, die dem durstigen Reisenden ein wahrer Quell der Freude und Entzückung sind: Birgt doch das innerste Fleisch jener stacheligen grünen Riesen gar köstlich frisches Wasser, Mensch und Tier zur Erquickung. Doch auch die tiefgrabende Akazie reckt ihre kräftigen Wurzeln nach dem kühlen Naß der Tiefe.

Welche Freude erst, wenn jenes Lebenselixier nicht scheu und zurückgezogen verbleibt im Schutze der Dunkelheit, nein, wenn es froh plätschernd aufspringt ans Licht der Sonne, mit lieblichem Singen das Tagesgestirn grüßend, das hier allem Leben doch so feindlich gesinnt scheint. Denn dort, wo Wasser emporquillt, sammelt sich das Leben: Findet man in der Wüste kaum mehr Tiere als dann und wann Springmäuse, die lustigen Hüpfgesellen, scheue, buntfiedrige Kakteenbrüter und das dem Menschen verhaßte Schuppengezücht, so birst eine Oase schier von Pflanzen und Tieren aller Art: Hier ruht das erfreute Auge des beglückten Betrachters auf prächtigen, hochragenden Palmen, reichen, voll tragenden Ölbäumen, unvergleichlichen Weinreben. Niemals versiegende Brunnen bilden den Mittelpunkt, um den sich die schmucken Lehmgebäude der arbeitsamen

Bewohner scharen. Denn die Herren der Oasen haben großen Besitz: pfeilschnelle Pferde, köstliche Kamele, schmucke Schafe, zarte Ziegen sind ihr Reichtum und ihre ganze Liebe. Ja, einen hervorragenden Menschenschlag erzeugt dies harte Land: genügsame, ehrenvolle Männer mit großem Stolz auf ihre edlen Rösser, ihre großen Herden, ihre geräumigen Filzzelte und Lehmhütten und ihre Frauen. O ja, die Frauen der Oasen ... Mit großer Anmut sind sie beschenkt: Die Augen schimmern wie poliertes Ebenholz, rundliche Wangen von makelloser Blässe zieren das Gesicht, weiß und weich ist ihr Leib wie frischer Quark.

Das rauhe Leben in der Khom fordert allzufrüh so manchen tapfren Mann, so daß es unter den Kindern der Wüste weit mehr Frauen als Männer gibt – dessentwegen nimmt auch jedermann zwei oder mehr Lebensgefährtinnen.

Die meisten Frauen gehören natürlich den verdienstvollen und vom Volk geliebten Sultanen und Emiren, die über so manche Oasenstadt gebieten. Von ihren wunderbaren Serailen aus lenken sie das Schicksal ihrer Untertanen, nur verantwortlich vor Rastullah und dem Kalifen in Mherwed.

Ach, wie ruhmvoll klingen die Namen der Oasen in den Ohren der andächtig Lauschenden: Manesh, Yiyimris, Achah, Terekh und Kireh umgeben die Khom wie ein duftender Myrtenkranz; Schebah, Birscha, Al'Rifat sind leuchtende Smaragde in ihrer Mitte; Keft aber ist ein unvergänglicher Diamant.

Und von Oase zu Oase, quer durch die Wüste verlaufen Karawanenwege, auf denen die Händler des Nordens und des Südens ihr Gut durch die Khom schicken. Die Wüstensöhne nehmen sich davon, was sie brauchen, doch nicht gierig, sondern mit weiser Mäßigung: Sollen doch die lieben Gäste auch in Zukunft immer wiederkehren.

Sehr bedauernswert ist jedoch ein Zug, den man gerade bei den wilderen der herumziehenden Sippen erkennt: Hier werden die Frauen dermaßen gering geachtet, daß man ihnen die volle Last der Entscheidungen ebenso aufbürdet wie den Männern. Hier müssen sie mitreiten und arbeiten, anstatt das ruhige, abgeschiedene Leben zu genießen, das doch das Zeichen höherer Kultur ist. Einen Besitz aber haben alle diese selbstgenügsamen Nomaden gemeinsam: Irgendwo in der menschenfeindlichen, brennenden Weite der furchtbaren Wüste kennen sie ein lebenspendendes Wasserloch, dessen Lage sie vor allen Stammesfremden so sehr geheimhalten, daß sie eher allen anderen Besitz und sogar ihr eigenes Leben opfern, als daß sie einen Unbekannten dorthin führen. Noch lieber aber opfern sie das Leben des Fremden selbst.

Während sie nun an diesem Quell weilen und mitunter gar dem staubigen Boden Ackerfrüchte zu entlocken verstehen, werden alle Dinge von Belang in der Versammlung der Sippenoberhäupter, der wohlerfahrenen

und weisen Hairani, in langen, wortreichen Gesprächen geregelt, beim Aufbruch aber wählen sie einen Scheik, dessen Wort bis zur Rückkehr Gesetz ist.

Und sie alle, die struppigen Nomaden und die reichen Oasenbürger, die Kamelhirten und die Sultane, sie bilden das Volk der Novadis, der Schützlinge des Rastullah. Gemeinsam verehren sie den Herrn, der sich in Keft gezeigt hat. Und getreu dem Auftrag des Gottes haben sich die Wüstensöhne, die Beni Novad, auch aufgemacht, die Welt wieder Seinem Willen zu unterwerfen. Und so stehen nun auch weite Gebiete außerhalb der Khom unter dem Befehl des Kalifen: Die fruchtbaren Felder im Tal des Szinto sind gleichsam die Speisekammer der Novadis, denn in jenen Ländern ist das Klima feuchter und der Boden besser; die Bauern bestellen die fast schlammigen Felder ohne große Ausdauer und können doch mehrmals im Jahr ernten. Gewaltige Büffel ziehen die Pflüge und wissen sich mit weitausladenden Hörnern auch gut gegen das Echsengezwirbel zu schützen, das als Verhöhnung des Wahren Gottes aus den Sümpfen aufsteigt – ja man muß sagen, daß hier das Tier seinen Herren vor den wilden Bestien schützt, statt umgekehrt, wie es sich gehört, denn die Beni Szintau sind vom guten Leben verweichlicht und schwach geworden.

Ebenso ist die Baumsteppe südlich des Yaquir dem Kalifen untertan. Jenes Süd-Almada liefert hervorragende



Pferde und vortreffliches Getreide, doch die Störungen durch Überfälle aus dem gottlosen Kaiserreich sind groß! Zum Glück für jene Gesellen ist der Yaquir hier bereits zu breit, als daß sie mit Pfeilen gebührend reduziert werden könnten.

Schließlich wäre da noch das Gebiet am Oberlauf des Mhanadi. Hier, in der glänzenden Stadt Mherwed, der größten Metropole des Weltkreises, hat der Beherrscher der Rechtgläubigen seine Residenz gewählt. Von dort

wacht er über das Wohl der ihm untertanen Völkerschaften in ganz Aventurien – mit voller Billigung durch den Herrn Rastullah, wie jedem Verständigen klar sein müßte. Glaubt daher nicht, edle Lauschende, den gottlosen Gerüchten jener, die von so weltlichen Dingen wie Machtkämpfen zwischen dem Kalifen und den hochgeehrten Mawdliyat in Keft fabulieren, was ihnen eine böse Dämonin in einem heißen Fiebertraum einge-flüstert haben mag.

Mhanadistan und Thalusien

Als Mhanadistan bezeichnen wir das Gebiet zwischen dem Khoram-Gebirge und dem Lauf des Gadang, also das Hügelland um Fasar und die Quellen des Mhanadi. Zur »Fruchtbaren Sichel«, dem eigentlichen Mhanadital, zählen wir die fruchtbaren Stromauen zwischen dem Zusammenfluß der beiden großen Ströme und dem Delta bei Khumchom, während Thalusien schließlich sich aus den schroffen Hügeln östlich der Unau-Berge mit den steil eingeschnittenen Tälern des Thalusim und des Ongalo zusammensetzt. Das nördlichste der hier besprochenen Gebiete ist jedoch die gefürchtete Gorische Wüste.

Die Gorische Wüste gehört eigentlich noch zu Aranien – oder besser: zum Sultanat Gorien –, irgendwo südlich der Wüste verläuft die Grenze zum Gebiet der Stadtstaaten am Mhanadi. Ist schon das umgebende Land eine karge Steppe, so kann die Gorische Wüste selbst nur der lebensfeindlichste Ort Aventuriens genannt werden. Schroff erhebt sich der Tafelberg in eine Höhe von fast 1000 Schritt. Auf der Hochebene wächst kein einziger Grashalm, nur kahler, roter Fels bedeckt den Boden, ab und zu unterbrochen von natürlichen Türmen aus schwarzem, vom Zahn der Zeit angenagtem Basalt. Es heißt, daß Borbarad, der schrecklichste aller Dämonenmeister und Schwarzkünstler, hier seinen Wohnsitz hatte, aber seit 400 Jahren hat es niemand gewagt, seinen Fuß in diese tote Öde zu setzen, so daß das Gerücht unbestätigt bleiben muß.

Mhanadistan ist seit Jahrtausenden das Siedlungsgebiet der Tulamiden. In den schwer zugänglichen Bergtälern des Raschtulswalls und der Khoramberge leben die wilden Stämme der Shai'Aian und der Mherech, selbst von den tulamidischen Bewohnern Araniens »unzivilisierte, barbarische Bergvölker« genannt. Hier scheint die Geschichte stehengeblieben zu sein. Kennzeichen der Bergvölker sind die eigene Sprache (ein Dialekt des Tulamidischen), farbenprächtig bestickte, enganliegende Kleidung, unbezähmbare Freiheitsliebe und die ständigen Überfälle auf die Karawanenrouten entlang des Mhanadi. Die Shai'Aian und die Mherech haben ihre alten Sitten und Bräuche behalten und sich auch nicht von neuen Religionen – wie dem Zwölfgötter- oder Rastullahglauben – verlocken lassen. Sie leben in

Sippengemeinschaften von bis zu 50 Menschen, halten Schafe und Ziegen und kennen Weg und Steg in den Bergen so gut wie andere Leute ihre Westentaschen. Bei den Überfällen auf die Karawanen reiten sie auf wilden Gebirgsponys und verhüllen ihr Gesicht mit blutroten, kapuzenartig um den Kopf gewickelten Schleiern.

Das hügelige Terrain zwischen Gadang und Mhanadi, die Wiege der tulamidischen Zivilisation, ist recht dicht besiedelt. Hier wohnt in Dörfern aus würfelförmigen Lehmziegelbauten ein buntes Völkergemisch: Novadis und verschiedene Tulamidenstämme, Mittelländer und selbst kleine Gruppen der Bergvölker. Die vielen Quellbäche der beiden großen Flüsse lassen hier viele Pflanzen gedeihen, so daß eine ertragreiche Landwirtschaft möglich ist. Reis und Hirse, Oliven und Datteln und vielerlei anderes Obst und Gemüse werden hier angebaut und in die großen Städte wie Punin, Fasar oder Khunchom ausgeführt. Eine Zentralgewalt gibt es in Mhanadistan nicht, die Geschicke der Bevölkerung werden von den örtlichen Hairans und Dorfältesten gelenkt. Westlich des Erkin und in der Umgebung von Fasar bestehen zwar zwei Sultanate – sie haben jedoch nur Einfluß auf den novadischen Teil der Bevölkerung. Das Tal des Mhanadi ist ein weiterer Kristallisationspunkt aventurischen Lebens. Die Städte Rashdul, Mherwed und Khunchom gehören zu den ältesten Siedlungen des Kontinents. Zur Zeit des »Diamantenen Sultanats« müssen sie bereits mehrere hundert Jahre alt gewesen sein. Khunchom war damals der Sitz des Sultans, dessen Reich vom Darpat im Nordosten bis zum Szinto im Südwesten reichte. Die Schlachten gegen die güldenländischen Einwanderer in den Jahren 881 v. BF. (Punin), 872 (Perricum) und 866 (in der Gegend des heutigen Anchopal) leiteten jedoch den Untergang des Sultanats ein, dessen beherrschende Rolle an der Ostküste bald von Oron, dem späteren Aranien, übernommen wurde.

Lange Zeit gehörten die Städte zu verschiedenen Sultanaten oder aranischen Grafschaften, bis sich im Jahre 593 v. H. Rashdul vom Großreich der Priesterkaiser lossagte und dank seiner Lage südlich des Mhanadi auch seine Unabhängigkeit erhalten konnte. In Rashdul regieren seitdem souveräne Fürsten, die aus der Stadt

ein Zentrum sowohl des Handels (hier werden Güter aus Thalusion, der Khomwüste, Mhanadistan und Mherwed umgeschlagen) als auch der Kultur und Religion (es gibt Tempel der Zwölfgötter wie auch eine große novadische Gemeinde) geschaffen haben. Besondere Erwähnung verdienen die beiden Tempel des Boron, denn hier streiten der Puniner und der Al'Anfaner Kult noch um die Vorherrschaft bei den Gläubigen, wobei der südliche Ritus dank seiner weltlichen Beziehungen die Oberhand zu gewinnen scheint.

In Mherwed hingegen herrscht der Glaube an Rastullah, den Einen Herrn, vor, seit die Stadt im Jahre 134 v. H. von den Reiterheeren der Novadis erobert wurde. Vor wenigen Jahren ehrte Chamallah, der Kalif aller Novadis, die Stadt, indem er seinen Sitz hierher verlegte und mit dem Bau seines prunkvollen Palastes begann. Mherwed ist für die Rastullah-Gläubigen ein heiliger Ort, denn hier zeigt sich der Mut des Kalifen, den Namen des Einen Gottes an der Grenze zum Land der Ungläubigen zu preisen.

Die direkte Umgebung von Mherwed gehört dem Kalifen, und die großen Reiterscharen, die er in letzter Zeit hier versammelt hat, deuten darauf hin, daß eine Auseinandersetzung mit Rashdul oder gar Khunchom kurz bevorsteht.

Letztere Stadt gehörte bis zum Jahre 2 Hal zu Aranien und damit zum Kaiserreich. Als Fürstin Sybia die Tributzahlungen an Gareth einstellte, entschlossen sich die Herren der Stadt (die Kaufleute und Oberhäupter der Handwerksgilden), von nun an auf ihr eigenes Glück zu vertrauen. Sie ernannten den Grafen Istav Kulibin von Mhanadien zum souveränen Fürsten von Khunchom und erhielten im Gegenzug weitgehende Handelsfreiheit. Heute ist die Stadt ein leuchtendes Beispiel an Eigenständigkeit: Fast alle benötigten Nahrungsmittel wie Reis oder Rindfleisch werden in der Umgebung Khunchoms gewonnen, ein gut Teil der Bevölkerung ist wehrfähig, und der Handel mit den Städten am Mhanadi wie auch mit Maraskan und Thalusa floriert. Mit Fasar, Rashdul und Thalusa besteht sogar ein Beistandspakt, der die Städte vor dem Überfall fremder Truppen – seien es Novadis oder Kaiserliche – schützt und dem gegenseitigen Warenaustausch nützt.

In den Stadtstaaten im Mhanadital lebt ein buntes Völkergemisch, meist Tulamiden, die die Zwölfgötterreligion angenommen haben, aber auch einige Bürger der südlichen Stadtstaaten, Mittelländer, Bornländer und sogar einige Thorwaler findet man hier. Der Rastullahglaube ist ein Thema ständigen Disputs, zumal seit der

Kalif in Mherwed residiert und seine Hand nach der »Fruchtbaren Sichel« ausstreckt.

Thalusion wiederum hat ein anderes Gesicht – vor allem in geographischer Hinsicht. Östlich der Berge von Unau erhebt sich ein zerbrochenes Terrain, in das die Täler des Ongalo und des Thalusion scharf eingeschnitten sind. Auf den unzähligen Hügelkuppen, Hochplateaus und Bergrücken gedeihen nur karge Gräser und Dornbüsche, die Flanken der Berge sind von dichten Wäldern bedeckt, in denen Räuberbanden und Entrechtete leben. Überall tun sich schmale Schluchten auf, und es hat eine Vielzahl von Höhlen und Kavernen. Die Täler der beiden großen Flüsse sind hingegen fruchtbar und dicht besiedelt. Während auf den Höhen arme Bauern und Hirten wohnen, die kaum wissen, was ihre Ziegen am nächsten Tag fressen sollen, gedeiht in den Tälern eine intensive Landwirtschaft. Nicht nur, daß Reis und anderes Korn angebaut und viel Vieh gehalten wird, nein, auch Flachs und Bausch, seltenes Obst und edle Hölzer gedeihen hier.

Das Tal des Thalusion gehört zum Einflußbereich des Fürsten von Thalusa, dem ehrenwerten, aber leider vollkommen paranoiden Rhas-Khasan. Die Stadt, einer der ältesten tulamidischen Häfen, hat einen nicht unerheblichen Einfluß auf die Geschehnisse der Region. Hier läßt sich kaum noch der ursprüngliche Menschenschlag erkennen, der einst in diesem Gebiet siedelte. In Thalusa wohnt eine Vielzahl von Völkerschaften, die sich im Laufe der Geschichte immer mehr vermischt und so eine eigenartige, faszinierende Kultur geschaffen haben. Eigentlich ist Thalusa eine Stadt der Philosophen, der widerstreitenden Ideen, der Künste und des Handwerks, jedoch hat die Angst des Fürsten viele der fruchtbaren Zweige des thalusischen Baumes verdorren lassen.

In den Ongaloniederungen leben viele reiche Gutsherren mit Familie, Sklaven und Gesinde auf großen, befestigten Höfen. Reichtum und Armut wohnen hier dicht beieinander, und oftmals kommt es vor, daß sich Sklaven den Räuberbanden anschließen, wenn diese einen Gutshof plündern und brandschatzen. Hier im Tal des Ongalo spiegelt sich die allaventurische Fehde zwischen Besitzenden und Besitzlosen, zwischen Mächtigen und Entrechteten in ihrer ganzen Schärfe wider – nicht geschönt durch fortschrittliche Fürsten oder unterdrückt durch eine rigide Theokratie. Die Gutsherren besitzen ihre eigenen Söldnertruppen, und nicht selten sind die Fluten des Ongalo nicht gelb von Lehm, sondern rot von Blut.

Selem und die Echsensümpfe

»Einst war die Stadt Lem mächtig und stolz, ein prosperierender Hafen und ein Juwel unter den Städten, so prächtig, daß ihr Glanz selbst den Sonnengott blendete. Die Menschen tranken aus diamantenen Kelchen, und die Schweine fraßen aus goldenen Trögen, und mit warmem weißem Brot wischte man seine Notdurft auf. Und man lästerte und verspottete die Götter. Da warf Praios in seinem göttlichen Zorn einen Stern vom Himmel und schleuderte ihn vor Lem ins Meer. Und das Meer kochte und brodelte und türmte sich auf und verschlang Lem und alles, was darin war ...«

Wenn wir diese Legende einmal bei Licht besehen und die zeitgenössischen Quellen benutzen, so stellen wir fest, daß es vor mehr als 1000 Jahren an der Mündung des Szinto einen tulamidischen Hafen namens Elem gab, in dessen Umgebung Reis und Wein angebaut wurde und von dem aus man Seide nach Khunchom und Nebachot verschiffte. Die Stadt wurde im Jahre 106 v. BF. durch eine Flutwelle zerstört, die sich auftürmte, »als ein gleißender Stern im Süden ins Meer fiel und sich ein Donner wie von tausend rasenden Bullen erhob. Der Himmel ward schwarz vor Asche und die Sonne ein blutiges Herz am Firmament.« In der Folgezeit wurde die Stadt nur zögernd wieder aufgebaut und verlor bald jegliche Bedeutung.

Selem, wie die Stadt nun hieß, zog viele zwielichtige Gesellen, aber keinen ehrbaren Händler oder rastsuchenden Wanderer mehr an. In Selem wurde und wird dem Genuß von allerlei Rauschkraut gefrönt, und viele Bewohner werden – oft am hellichten Tage – irre. Böse Zungen behaupten, dies käme von der unheiligen Vermischung von Menschen mit Echsen und von der Anbetung des H'Ranga. In der Tat gibt es in der Stadt einen Tempel des Echsegottes, und auch viele Echsenmenschen sind in den Straßen zu sehen. Jedoch scheinen diese geschmeidigen Wesen die einzigen in der Stadt zu sein, deren Geist nicht verwirrt ist. Größeren Schaden mag in der Stadt der übermäßige Genuß von scharfem Kraut und eklem Schnaps und die Hinwendung zu den finstersten der Schwarzkünste angerichtet haben. Auch

Anhänger des Namenlosen oder anderer, älterer und noch sinisterer Gottheiten mag es wohl in der Stadt geben.

In Selem regiert ein Sultan über die Stadt und einige Dörfer am Unterlauf des Szinto. Das Sultanat Selem hat kaum etwas zu verkaufen und Mühe, seine Bewohner selbst am Leben zu erhalten. Man baut Reis an und fischt im Szinto und im Meer. Dem anlegenden Schiffer verkauft man Kuriositäten aus der Vergangenheit der Stadt, die sich manchmal in den Netzen der Fischer oder den Sümpfen im Osten des Ortes finden.

Die Echsenmenschen, die man hier trifft, bewohnen die Halbinsel südlich von Unau, ein Gewirr von Mangrovenwäldern, dampfenden Dschungeln, glitzernden, tückischen Sumpfflächen und kleinen treibenden Inseln aus Tang und abgerissenem Astwerk. Sie leben in Pfahlbauten und ernähren sich von der Jagd und der Fischerei. Über ihre Gesellschaft ist wenig bekannt, doch wissen wir, daß sie die Gott-Echse H'Ranga verehren, Fürsten und auch einen König kennen (obwohl die Bezeichnungen Stammesältester und Häuptling wohl eher angebracht wären) und daß sie eine eigene, komplizierte Sprache sprechen. Sie kennen auch die Schrift und bedienen sich dazu der Glyphen des Zelemja. Eine wirkliche Besonderheit stellen ihre Reittiere dar, große, geflügelte Echsen, die viele Unzen Last tragen können und die sich von einem geschickten Reiter des Echsenvolkes zu ausdauernden, fliegenden Lasttieren abrichten lassen.

In den Sümpfen sollen Tiere hausen, die noch größer als ein Mammut sind und deren Tritt die Erde erschüttert. Ob es sich hierbei um Fieberphantasien gestrandeter Seeleute oder um die reine Wahrheit handelt, können wir nicht sagen. Wahr ist aber, daß in den Sümpfen viele Schlangen und anderes Gezücht hausen, die einem Menschen sehr wohl gefährlich werden können. Auch von Fliegen mit giftigem Biß und allerlei die Pestilenz übertragenden Würmern ist die Rede. Bisher jedenfalls ist es noch keinem tollkühnen Abenteurer gelungen, die Sümpfe zu durchqueren.

Die Siedlerstädte des Südens

Eingebettet in die Dschungel des aventurischen Südens liegen als »Bollwerke mittelaventurischer Zivilisation« die Städte Drol, Mengbilla, Chorhop, Brabak, Hot-Alem, Sylla, Al'Anfa und Port Corrad. Während wir Al'Anfa und Brabak besondere Kapitel gewidmet haben, wollen wir hier die anderen Städte kurz zusammenfassen.

Die älteste der Siedlerstädte ist das im Jahre 878 v. BF. von Siedlern aus dem Lieblichen Feld gegründete Drol. Es folgen Mengbilla (876), Chorhop (875) und Brabak

(762). Hot-Alem ist eine brabakische Siedlerstadt, die im Jahre 341 v. BF. zuerst erwähnt wird, Sylla ist eine tulamidische Gründung, und Port Corrad schließlich ist die jüngste der Städte. Sie wurde im Jahre 361 v. H. von Admiral Corrad im Namen Kaiser Eslams I. gegründet.

Allen Siedlerstädten ist gemein, daß sie sich im Laufe ihrer Geschichte immer stärker ihrer Tributpflichten dem Reich gegenüber entledigten und schließlich die Unabhängigkeit erlangten. Alle Städte besitzen einen

eigenen Fürsten oder Bürgermeister (der auch Emir, König oder Patriarch heißen kann) und einen Flecken Land, den sie beherrschen. Hier finden sich meist kleinere Dörfer, die die Stadtbevölkerung mit Nahrung versorgen. Die Siedlerstädte leben in erster Linie vom Seehandel mit den Waren, die der Ort zu bieten hat. Das mögen Sklaven wie im Fall von Mengbilla oder Schiffe wie in Chorhop sein. Dieser Handel reicht meistens aus, um den herrschenden Familien ein angenehmes Leben und der arbeitenden Bevölkerung ein Dach über dem Kopf zu verschaffen.

In den meisten dieser Städte (mit Ausnahme des Königreichs Brabak und des Protektorats Hot-Alem) ist Sklavenhaltung gang und gäbe, und auch Piraten, geflüchtete Verbrecher und andere zwielichtige Elemente haben hier oftmals ihren Unterschlupf.

Regelrechte Piratensiedlungen sind die beiden Nester Dschimbas und Nasha südlich von Chorhop, aber auch nur von der Fischerei lebende, unabhängige Dörfer finden sich gelegentlich entlang der Westküste. Die Weiler entlang der Ostküste sind dagegen meist mehr oder weniger von der Gnade Al'Anfas abhängig.

Die Dschungel der Mohas

Diese Überschrift birgt eigentlich den Fehler, den fast jeder Aventurier macht, wenn er von den Waldmenschen spricht, welche westlich des Regengebirges leben: Er bezeichnet sie gemeinhin als Mohas. Dabei ist das nur der Name eines Stammes unter vielen – wenn auch des größten. Dieser Irrtum ist wohl verzeihlich, denn nur wenige Weiße haben bisher die Heimat der Waldmenschen bereist, und noch weniger kehrten jemals zurück.

Reist man vom Loch Harodrol aus gen Süden, so durchquert man zuallererst ein offenes Land, bewachsen mit

dürrtigem Strauchwerk und wenigen Bäumen. Die Menschen hier sind Weiße oder Mischlinge, welche ihren Lebensunterhalt durch Ackerbau fristen und das Fleisch verschmähen. Sie sind von gastfreundlichem Schlage und fromme Diener der Zwölfgötter.

Unwirtlicher wird das Land weiter im Süden, im Gebiet der großen Wälder. Sie beginnen direkt am Meer der Sieben Winde und erklimmen die Hänge des Regengebirges. Durchzogen wird das Land von zahlreichen großen und kleinen Läufen trüben Wassers. Hier ist die Gefahr allgegenwärtig. Du bemerkst den Jaguar wohl,



es ist nur die Frage, ob bevor oder nachdem er seine Fänge in deinen Nacken geschlagen hat. In diesem Land kann des Menschen Auge die größten Bäume erblicken, gewiß an die 70 Schritt hoch. Auf ihnen lebt allerlei sonderbares Getier. Schlangen, länger als sieben Männer, winden sich um ihre Äste. Buntgefiederte Vögel kann man hier finden. Einige lassen sich einfangen, zähmen und sogar des Sprechens kundig machen. Selbst Pflanzen wachsen hier auf den Bäumen; die eine hat durch lange Ranken Verbindung zur Erde, die andere wiederum hängt ihre Wurzeln einfach in die Luft, auf daß Tsä sie nähren und am Leben erhalten mag. Unter diesem Blätterdach ist es immer heiß und schwül, es regnet oft, manchmal monatelang fast ohne Unterbrechung. In diesem vor Nässe tropfenden Land hat der Waldmensch seine Heimat. Er ist von kleinem, aber außerordentlich schönem Wuchs. Seine Glieder sind geschmeidig und seine Bewegungen elegant; blauschwarz ist die Farbe seines Haares. Gesicht und Körper bemalt er mit den mannigfaltigsten Zeichen. An diesen lassen sich auch die Stämme, derer es unzählige gibt, unterscheiden. Doch sei gewarnt: Rot ist immer die Farbe des Krieges. Unterschätze keinen Krieger des Waldes. Die Gefahren des Dschungels haben seinen Körper gestählt und seine Sinne geschärft. Bekleidet ist der Waldmensch nur mit einem Lendenschurz und einfachen, aber stabilen ledernen Stiefeln. Letztere schützen vor dem giftigen Getier des Bodens.

Der Waldmensch erkennt als oberste Gemeinschaft seinen Stamm an. An der Spitze des Stammes stehen zwei Häuptlinge, einer für den Frieden und einer für den Krieg. Der Häuptling wird durch Wahl bestimmt und behält diese Würde für gewöhnlich auf Lebenszeit.

Stämme gibt es mehr, als ein Mensch zählen kann, und keiner ist des anderen Freund. Wenn du dies nicht glauben magst, dann frage einen Oijaniha, ob er ein Moha sei. Danach wird Dir geläufig sein, warum »Hruruzat« auch »Nackter Tod« genannt wird ...

Der Stamm der Moha ist der größte unter ihnen und berühmt für seine Heiler und Giftmischer. Sein Gebiet liegt im Flachland in der Nähe der Küste. Die Oijaniha leben in den Vorbergen des Regengebirges, sie sind nach einem beliebten Gericht benannt, welches aus dem Tachik (dem Baumstinker) zubereitet wird. An den

Quellen des Mysob leben die Napewanha, allesamt hervorragende Schwimmer. Als letzte sollen die Anoiha in den höheren Lagen der Berge Erwähnung finden: Sie sind als die besten Kletterer bekannt. Dies sind nur die wichtigsten, es ist ein mühseliges Unterfangen, alle aufzuzählen. Nur einem Manne gelang es bisher, alle Stämme unter seiner Führung zu einen. Es handelt sich um den sagenumwobenen Manak, einen Krieger der Moha. Mit seiner gesammelten Streitmacht glückte es ihm vor Jahrhunderten, die Weißen aus den Wäldern zu vertreiben. Auch entdeckte er den Tempel der roten Jaguare von Gulaghal, 200 Meilen nördlich von Brabak gelegen, ein Ort, an dem kein Waldmensch eine Feindschaft austragen darf. Hier dienen sie Kamaluq, ihrem Gott, der die Gestalt des Jaguars hat. Seit dieser Zeit scheint der Wald unter einem mächtigen Schutz zu stehen. Siedler, die ihn roden wollten, berichten von plötzlich aufkommenden Nebeln, aus denen rotglühende Augen leuchteten, von Hageln giftiger Pfeile und von angreifenden Tierhorden ...

Durch ständige Händel zwischen den Stämmen hat der weiße Sklavenjäger leichtes Spiel. Er sät Zwietracht zwischen den einzelnen Stämmen, beschwört Kriege herauf, und es ist ihm dann ein leichtes, die zurückkehrenden, angeschlagenen Krieger mitsamt ihren Gefangenen zu überwältigen. Doch oft wird der gefangene Waldmensch nicht alt unter seinem Joch. Er sinnt auf Rache oder Flucht; sollte diese ihm nicht gelingen, so stirbt er vor Gram. Die meisten »Mohas«, die man in den Häusern und auf den Feldern der Weißen sieht, sind in Gefangenschaft geboren. Gefangene Sklaven können wieder zu ihrem Stamm zurückkehren, sofern sie noch innerhalb des Waldes befreit werden. Haben sie diesen einmal verlassen, so nimmt ihr Tapam, der Schutzgeist, Schaden, und die Rückkehr ist ihnen bei einigen Stämmen verboten.

Handel treiben die Waldmenschens sowohl untereinander als auch mit den Weißen. Sein Ausmaß ist jedoch gering. Die Waren, welche getauscht werden, sind meist einfache Waffen, Heilkräuter, wundertätige Amulette oder Gifte, wovon das Boabungaha besonders gefragt ist. Aufbewahrt wird dieser giftige Staub im Tsantsa, einem Schrumpfkopf. Vom Weißen erwartet der Waldmensch dafür metallene Waffen oder Schmuck.

Al'Anfa

Al'Anfa ist die zweitgrößte Stadt Aventuriens und liegt im tropischen Süden des Kontinents an der Mündung des Hanfla in das Perlenmeer. Das Gebiet des Stadtstaates umfaßt die gesamte Halbinsel nördlich der Flußmündung, doch sein Einfluß reicht auch bis zum 90 km nördlich gelegenen Mirham und darüber hinaus. Begrenzt wird dieses, bis auf einige Hügel ebene Land im Osten durch das Perlenmeer und im Westen durch das

etwa 50 km von Al'Anfa entfernte, jäh auf Höhen von über 6000 Schritt aufsteigende Regengebirge. Der berühmteste Berg dieses Höhenzuges ist wohl die Helasgabel, ein Doppelgipfel von etwa 6300 Schritt Höhe. Wie der Berg selbst, ist auch der etwas unterhalb gelegene Gletscher bei klarem Wetter von Al'Anfa aus sichtbar. Die vorherrschende Vegetation ist – dem warmen Klima entsprechend – dichter Urwald, welcher immer

wieder von offenem Plantagenland unterbrochen wird. Hier wachsen die verschiedensten Edelhölzer, Orchideen und Schlingpflanzen. Eine echte botanische Rarität ist *Borons Silberkelch*, eine fleischfressende Pflanze, die nur in einem versteckten Tal südwestlich von Mirham vorkommt.

Doch nicht nur die Pflanzenwelt, auch die Tierwelt des Dschungels ist gefährlich. Raubkatzen machen die Wälder unsicher, doch die größte Gefahr geht von kleinen, giftigen Insekten, Spinnen und Schlangen aus. Die gefährlichste von ihnen ist die Blattkopfotter. Nur etwa 60 cm lang, produziert sie doch ein tödliches Gift. Ihr Biß schmerzt kaum, und die Symptome der Vergiftung setzen erst am nächsten Tage ein, doch dann ist es meist schon zu spät.

Die Bewohner des Landes stammen von Siedlern aus den nördlicheren Gebieten Aventuriens ab. Zumeist leben die Menschen in den beiden Städten Al'Anfa und Mirham, doch es gibt auch einige Dörfer, vor allem an der Küste. Diese besitzen zum großen Teil noch Befestigungsanlagen aus der Zeit, als man gegen die Ureinwohner des Landes kämpfte. Hier und da kann man in den Wäldern auf Spuren einer vergangenen Hochkultur stoßen, verfallene Häuser und auch ganze Städte, stumme Zeugen vergangener Baukunst.

Nicht nur geographisch, auch politisch ist Al'Anfa ein interessantes Gebilde. Die Stadt wird von einem Rat regiert, der sich paritätisch aus Bürgern und Priestern des Boron zusammensetzt. Den Vorsitz führt der oberste Boron-Geweihte, der Patriarch von Al'Anfa. Er hat kein Stimmrecht, muß allerdings im Falle einer Stimmgleichheit die Entscheidung fällen. Außerdem darf er das Kriegerrecht ausrufen, was ihn dazu ermächtigt, als Diktator über die Stadt zu gebieten. Vor etwa 70 Jahren wurde davon das erste Mal Gebrauch gemacht – und bis heute ist dieser Zustand nicht aufgehoben. Tar Honak, der jetzige Usurpator, führt sein Regiment mit eiserner Hand.

Politik und Religion lassen sich in Al'Anfa schwer trennen. Hier steht der größte Boron-Tempel Aventuriens, und der Einfluß seiner Priester war stets immens, wie schon die Zusammensetzung des Rates zeigt. Es scheint, daß Bal Honak, der Vater Tars, mit der Ausrufung des Kriegerrechtes eine neue Dynastie von Herrschern geschaffen hat. Da die Boronis durchaus geneigt sind, für größere »Spenden« ihre Politik nach den Wünschen der reichen Bürger auszurichten, ist von dieser Seite kein Widerstand zu erwarten. Das gemeine Volk ist oftmals dem Rauschkraut verfallen und wird überdies von einer brutalen Stadtgarde grausam unterdrückt. Im Gegensatz zu Al'Anfa wird Mirham von einem König regiert, der sich jedoch jeder Anweisung des Patriarchen beugen muß. Politisch besitzt er keine Bedeutung, weshalb spitze Zungen den Begriff »Mirhamionette« geprägt haben.

Außenpolitisch verfolgt Al'Anfa das Ziel, seine Vor-

machtstellung im Süden weiter auszubauen und womöglich ein geeintes Südreich zu schaffen. Dabei geht es zielstrebig und rücksichtslos vor, setzt sich über die Souveränität anderer Städte hinweg, kapert fremde Handelsschiffe und überfällt sogar Küstendörfer. Der Patriarch betrachtet die Städte Sylla, Charypso, Hot-Alem und Brabak als seine Vasallen, bloß scheinen diese davon nichts wissen zu wollen – lediglich Charypso hat bisher dem Druck ein wenig nachgegeben. Reich wurde Al'Anfa durch den Sklavenhandel, der heute in vielen Ländern Aventuriens verboten ist. Diesen dort wieder zu etablieren ist das zweite große Ziel des Stadtstaates. Auch soll der dortige Boronkult weitere Verbreitung finden.

Wie bereits angedeutet, begann die Geschichte Al'Anfas mit dem Niedergang des Alten Reiches. Zu dieser Zeit wurde an der Stelle, wo heute die Stadt steht, ein kleines Fort als Stützpunkt für die Seefahrt errichtet. Jahrhunderte träumte dieses vor sich hin, bis zuerst einige Siedler, Flüchtlinge und Abenteurer kamen, um sich hier ein neues Leben aufzubauen. Der Zustrom schien nicht abreißen zu wollen, und man war gezwungen, weiter in die Wälder vorzudringen. Es kam schließlich zu Konfrontationen mit den Ureinwohnern des Landes, welche mit Hilfe von Söldnertruppen ausgerottet wurden. Früh kam man auf den Gedanken, die Eingeborenen nicht zu töten, sondern zu versklaven. Walkir Zornbrecht, ein Söldnerführer, machte dabei dermaßen gute Geschäfte, daß er sich, gestärkt durch sein Heer, zum »König des Südens« erheben konnte.

Nun ging der Aufstieg der Stadt rasend schnell voran, doch ebenso plötzlich kam ihr Fall. In Al'Anfa herrschten Verderbtheit und eine Zügellosigkeit der Sitten, und selbst die Geweihten der Götter wußten sich nicht mehr an die Grundsätze ihres Glaubens zu erinnern.

Im Jahre 686 n. BF., 17 Jahre nach der Gründung Mirhams, schickte Boron eine Seuche, die drei Viertel der Bevölkerung dahinraffte. Anschließend erschien er selbst in Gestalt eines Raben in der Stadt und mahnte die Überlebenden, von jetzt an Gottesfurcht zu üben. Ob des großen Wunders wurde dem Totengott hier auch der größte Tempel Aventuriens errichtet.

Doch bald war die große Katastrophe wieder vergessen: Der Sklavenhandel blühte von neuem auf, und die Bürger der Stadt wurden so lasterhaft wie zuvor. Nur die Geweihten schienen an ihre Gebote zu denken. Doch schließlich drängten auch die Boronis nach weltlicher Macht, was darin gipfelte, daß Bal Honak im Jahre 944 n. BF. das Kriegerrecht ausrief und sich damit zum Diktator aufschwang. Die Zukunft der Stadt scheint nun ungewiß. Vielleicht schließen sich die anderen Städte zusammen, die unter Al'Anfa zu leiden haben, und bringen diesem eine Schlappe bei, von dem es sich nicht so schnell erholt, vielleicht beschließen die Götter auch die endgültige Vernichtung der Stadt, womit Boron bereits nach der großen Katastrophe gedroht hatte.

Wirtschaftlich war Al'Anfa von jeher eine blühende Stadt. Plantagen, auf denen die verschiedensten Südfrüchte und auch Wein angebaut werden, findet man besonders entlang der gutausgebauten Straße nach Mirham. Hier fristen viele Sklaven ein trauriges Dasein. Häufig kam es schon zu Aufständen. Deshalb hat man im ganzen Land verstreut kleinere Festungen erbaut, in denen Söldner und reguläre Truppen stationiert sind, um im Falle von Unruhen rasch eingreifen zu können. Neben dem Sklavenhandel, dem Verkauf von Giften und Rauschkraut und der Verschiffung von Edelhölzern, Seide, Wein, Gewürzen und Früchten stellen Zölle eine wichtige Einnahmequelle dar. Sie werden von jedem Schiff erhoben, das gen Süden fährt. Wer sie nicht entrichtet, läuft große Gefahr, seine Freiheit zu verlieren, denn Al'Anfa nimmt sich heraus, das entsprechende Schiff zu kapern und Kapitän und Mannschaft als Sklaven zu verkaufen. Doch selbst wenn man den Zoll ordnungsgemäß bezahlt hat, soll man nicht ganz sicher sein ...

Bunt wie das Völkergemisch sind auch die Sitten und

Bräuche Al'Anfas. Stellvertretend für alle soll an dieser Stelle einer beschrieben werden: das Gänselocken. Wie man leicht vermuten kann, handelt es sich hier um einen Hochzeitsbrauch. Eine Gans wird eingefangen, und das neuvermählte Paar hat die Aufgabe, diese und damit auch das Glück, welches Travia den beiden Menschen spendet, irgendwie in sein neues Heim zu locken. Dabei ist alles erlaubt, gutes Zureden und Leckereien, Gewalt darf jedoch nicht angewendet werden, da das Glück zerbricht, wenn man es zwingt. Je länger die Gans im Hause verweilt, um so glücklicher und haltbarer wird die Ehe sein.

Des weiteren ist Al'Anfa ein Hort der Wissenschaft. Als einzige aventurische Stadt besitzt sie eine Universität, die »Halle der Erleuchtung«. Dort arbeiten Forscher von anerkanntem Ruf, will doch erst neulich der Astronom Brin Tycho einen Zusammenhang zwischen dem Stand der Sonne und dem Wiederkehren von Regen- und Trockenzeit entdeckt haben. Doch man findet auch hervorragende Lehrer für alle Disziplinen und kann sich von ihnen ausbilden lassen.

Brabak

An der Südspitze Aventuriens liegt die Hafenstadt Brabak, Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs, das sich bis zu 150 Meilen ins Hinterland erstreckt. Lebensader des kleinen Staates ist der Mysob, ein breiter Fluß, der in den südlichen Ausläufern des Regengebirges entspringt und sich zu Füßen Brabaks ins Meer ergießt. Zu beiden Seiten des Mysob breiten sich gefährliche, von allerlei Geziefer bevölkerte Sümpfe aus. Der Oberlauf des Flusses ist umgeben von tropischen Regenwäldern und savannenähnlichen Grasflächen, wo mehrere Stämme der wilden Waldmenschen heimisch sind.

Im tropischen Klima der Region ist es unmöglich, den Sommer vom Winter zu unterscheiden. Es gibt zwei Regenzeiten, im Tsa und im Rondra, die den ganzen südlichen Bereich Aventuriens wochenlang mit einem warmen Wasserschwall übergießen.

Das Königreich Brabak hat bei einem recht großen Herrschaftsbereich eine vergleichsweise geringe Einwohnerzahl. Die Einwanderer aus dem Norden fanden nur an wenigen Stellen ein Fleckchen Erde, das sich zur Besiedlung wirklich eignete. Der übrige Teil wird im Norden und im Osten von den Mohas, im Süden und im Westen von Echsenmenschen beansprucht. Von Brabak abgesehen konzentriert sich die gesamte Bevölkerung des Königreichs auf wenige Ansiedlungen: die Fischerdörfer Plesse und Nagra im Norden, Ranak, Vinay und Chutal an der Südküste und stromaufwärts am Mysob das für den Handel wichtige Sylphur. Obwohl weiter als alle anderen Siedlungen von der Hauptstadt entfernt, gehört auch die Tempelstadt H'Rabaal noch zum Herrschaftsbereich der Könige von Brabak.

Von all diesen Ortschaften überschreiten aber nur H'Rabaal, Sylphur und Vinay die Einwohnerzahl von 500 Köpfen. In den riesigen Sümpfen soll es ausschließlich von Echsenmenschen bewohnte Dörfer geben, die dem Herrscher von Brabak einen Tribut in Naturalien zahlen.

Wirtschaftlich lebt das Königreich Brabak von den Produkten des feuchtwarmen Regenwaldes, den Hafenzöllen und seiner Position als Umschlagplatz für den Handel von Ost nach West. Das Klima und der salzhaltige Boden lassen keinen intensiven Ackerbau zu; einzig die Gegend um Vinay ist fruchtbar und leistet ihren Beitrag für die Ernährung Brabaks.

Das Meer und der Mysob bilden die einzigen sicheren Verkehrswege in der unwirtlichen Südspitze Aventuriens. H'Rabaal ist ohne einen eingeborenen Führer nur über einen einzigen Weg entlang des Mysob zu erreichen. Es lohnt sich aber, die Stadt mit den benötigten Waren zu versorgen; erhält man dafür doch seltene Beeren, Kräuter und vor allen Dingen die berühmten Schlangenaugen, eine seltsame, hellgrüne, angeblich wundertätige Opalart, die nur in den südlichen Ausläufern des Regengebirges gefunden wird.

Doch das Herz des Königreichs schlägt in Brabak, der auf einem Hügel erbauten Stadt östlich des Mysob. Hier ankern die Segelschiffe aus Ost und West, und hier trifft man bei günstigem Wetter sogar eine Galeere aus dem Perlenmeer.

Im Hafen werden viele Waren gleich von Schiff zu Schiff umgeschlagen: Manch ein Händler aus dem Lieblichen Feld oder den Zyklopeninseln gibt sich mit einem

niedrigeren Zinssatz zufrieden und überläßt die Fahrt durch das Perlenmeer seinen risikofreudigeren Kollegen. Ja, Brabak nützt seine Position als einziger Seehafen am sturmgeplagten Kap voll aus. Die Hafenzölle sind hoch, die Preise in den Kneipen und Herbergen gepfeffert. Wer aber denken sollte, der heutige König Myzirion III. säße auf einer gutgefüllten Schatztruhe, irrt sich gewaltig. Seit zehn Jahren bemüht sich der geplagte Monarch, seiner Frau den Wunsch ihres Lebens zu erfüllen: den Bau des größten Efferd-Tempels Aventuriens.

Auf dem Hügel, wo man einst die Ankunft der heiligen Elida von Salza erspähte, soll sich eine Kuppel erheben, dem Gott der See und des Windes zum ewigen Gefallen. Leider wurden die Baukosten bei der Planung grenzenlos unterschätzt: Von dem Gebäude, vor dem sogar ein Stück Stadtmauer weichen mußte, existiert bis heute nur das Fundament.

Die frühe Geschichte Brabaks liegt seit dem »Großen Feuer« von 602 n. BF., als unter anderem die Palastarchive verbrannten, zum größten Teil im dunkeln und läßt sich in manchen Fällen nur durch auswärtige Quellen belegen. Nach der Entdeckung der Mysobmündung wurde die Bucht bei Kap Brabak, wie der flache Hügel schon bald benannt wurde, von vielen Schiffen als Anlegestelle benutzt. Erst im Jahre 762 v. BF. bauten Siedler aus Neetha und Methumis ein Dorf und einen Landesteg, der sehr schnell zu einem richtigen Hafen heranwuchs.

Mit dem raschen Anstieg der Einwohnerzahl gab es schon bald Probleme, die Bevölkerung zu ernähren, als sich herausstellte, daß nur ein schmaler Streifen Land bis zu zwei Meilen landeinwärts für die Landwirtschaft geeignet war. Im Jahre 701 v. BF. kam es zu der ersten Hungersnot, die einen Teil der Bevölkerung dahinraffte und der in den nachfolgenden Jahrhunderten noch viele folgten. Die schrecklichste von allen soll von Efferd selbst beendet worden sein beziehungsweise von der Geweihten Elida von Salza, die mehrere Kornschiffe durch einen verheerenden Orkan in den Hafen von Brabak geleitete (s. o.).

Allmählich aber wurde Brabak zu einer Stadt, deren Bedeutung auch im alten Kaiserreich registriert wurde. In einem erhalten gebliebenen kaiserlichen Erlaß aus dem Jahre 602 v. BF. wird der »Kronkolonie Brabak« ein jährlicher Beitrag zur Stationierung und Erhaltung zweier Einheiten der kaiserlichen Flotte auferlegt.

Der Übergang vom Bosparanischen zum Neuen Reich sollte sich für Brabak als Segen erweisen. Der Handel blühte wie nie zuvor und führte zu einem stetigen Ausbau des Hafenviertels und zur Errichtung der ersten

Stadtmauer. In diese Zeit fällt die Besiedlung Sylphurs und der südlichen Küstendörfer. Sogar mit der überwiegend von Echsenmenschen bewohnten Stadt H'Rabaa wurde ein Vertrag »zur ewigen gegenseitigen Unterstützung« geschlossen. Die noch heute bekannte Perraine-Priesterin Selma von Arimont erbaute am Fuße des Regengebirges einen Tempel, der im Laufe der Jahrhunderte zur Befriedung der dortigen Mohas führen sollte.

Im Jahre 849 n. BF. erklärte Gouverneur Thiralion die Unabhängigkeit Brabaks vom Mittelreich und ließ sich zum König krönen. Zu dieser Zeit war aber schon klar, daß nicht der Kaiser, sondern das aufstrebende Al'Anfa eine ernst zu nehmende Gefahr darstellte. Als der Patriarch Bal Honak das Monopol im Handel zwischen West- und Ostküste beanspruchte, gelang es König Peleiston von Brabak, ein Bündnis der südlichen Stadtstaaten gegen die »Pestbeule des Südens« zu schließen. Ganz nach dem Motto »Wer Krieg will, soll ihn auch selbst zahlen« überfiel die Liga kurz nach der Kriegserklärung eine Handelsflotte der Al'Anfaner Sklavenhändler im Hafen von Mengbilla. Mit dieser Beute rüstete man neue Schiffe aus, und man nahm die Otta des Torgal Hammerfaust mit seinen fünf Drachenschiffen unter Sold.

Nach einem Jahr gegenseitiger Überfälle stellte Al'Anfa sich während der Belagerung von Charypso zur offenen Seeschlacht. Nicht zuletzt wegen der heroisch kämpfenden Thorwaler geriet die Seeschlacht von Charypso zu einer vernichtenden Niederlage für die Perle des Südens.

Vom Glanz des damaligen Sieges ist dem heutigen König aber wenig geblieben. Der ständigen Bedrohung durch Al'Anfa kann Myzirion III. nur wenig entgegensetzen. Seit jedem Fremden, der 20 Dukaten in die Staatskasse zahlt, das Recht zur Ansiedlung gegeben wird, treiben sich in Brabak zudem viele Personen herum, die woanders steckbrieflich gesucht werden. Und daß sich die berühmte schwarzmagische Akademie »Dunkle Halle der Geister« ausgerechnet in Brabak befindet, läßt darauf schließen, daß dort der Codex Albyricus großzügig ausgelegt wird. Die Seeleute mag das alles wenig kümmern: Im Hafenviertel herrscht ein Treiben wie eh und je. Wenn nicht gerade das Inventar erneuert wird, sind alle Kneipen und Kaschemmen überfüllt mit Leuten aus aller Herren Länder. Die Tempel, allen voran die des Efferd, der Perraine und der Hesinde, werden gut besucht; das Angebot auf den Märkten ist zwar teuer, aber vielfältig. Und manch ein Reisender sagt, in Myzirions Reich lebt es sich nicht schlechter als anderswo.

Altoum und die Waldinseln

Nach Maraskan die größte der aventurischen Inseln ist Altoum an der Südostspitze des Kontinents mit 300 Meilen in der Länge und bis zu 100 Meilen in der Breite. Altoum ist fast vollständig mit dichten Urwäldern bedeckt, in denen urweltliche Baumriesen bis zu einer Höhe von 100 Schritt aufragen. Herz der Insel ist das Altimont-Bergmassiv, dessen höchster Gipfel – der Djer Al'Toum – mehr als 3000 Schritt aufragt. Von diesem Massiv aus fließt der Ilara gen Westen, um südlich von Charypso ins Meer zu münden. Nur im Tal des Ilara und seiner Nebenflüsse und entlang der Westküste finden wir Ansiedlungen von Mittelländern oder Tulamiden wie Charypso, Altaia und einige kleinere Dörfer. Die Bewohner leben vom Reisanbau, vom Fischfang und dem Handel mit Hölzern und Gewürzen.

Inoffizielle Hauptstadt der Insel ist Charypso, eine Stadt, die vor etwa 500 Jahren von Siedlern aus Sylla gegründet wurde und lange Zeit vom Sklavenfang lebte, denn die Waldmenschen waren für die Kolonisten der eigentliche Schatz der Insel. Nach einer Vergeltungsaktion der Eingeborenen im Jahre 191 v. H. stand in Charypso jedoch kein Stein mehr auf dem anderen, und kein Überlebender kehrte nach Sylla zurück.

Erst 50 Jahre später wurde die Insel wieder besiedelt, diesmal von Flüchtlingen und Exilanten aus Sylla, die die Bande der Stadt zum Festland lösten. Heute ist Charypso ein gefürchteter Piratenhafen, dessen Freibeuterkapitäne das gesamte Südmeer unsicher machen und vor allen Dingen Schiffe mit Fracht für Sylla kapern.

Die eigentlichen Bewohner Altoums, die »Waldmenschen«, haben sich in den östlichen Teil der Insel zurückgezogen. Der größte ihrer Stämme, die Haipu, besuchen gelegentlich Altaia oder Charypso, um Kräuter und Gewürze gegen Metallwaren und Stoffe einzutauschen. Sie leben meist fernab der Küste, denn wenn auch von Charypso aus keine Sklavenjäger mehr die Insel durchstreifen, so tauchen doch öfter al'anfanische Galeeren von den Stränden auf, um unachtsame Bewohner in die Sklaverei zu verschleppen.

Nordöstlich von Altoum liegen die Inseln West- und Ost-Souram, unbewohnte Eilande, auf denen es einen kleinen Hafen gibt, von dem aus Gold- und Gewürzsücker die Insel erkunden.

Östlich von Altoum läuft der Kontinent Aventurien in einer Inselkette aus, die Wald- und Vulkaninseln genannt werden.

Auf den größten dieser Inseln – Token, Iltoken und Benbukkula – leben ebenfalls Stämme der Waldmenschen; auf Iltoken gibt es einen kleinen Hafen bornländischer Kauffahrer. Die östlichsten der Inseln sollen von besonders groß gewachsenen Waldmenschen bewohnt sein, obwohl diese noch niemand gesehen hat. Eine Landung auf diesen Inseln ist ein gefährliches Unterfangen, denn die Bewohner – wer immer sie auch sind – begrüßen Fremde mit einem Hagel aus Pfeilen und Speeren; und gelegentlich kann man Zeuge eines Vulkanausbruchs werden, der ganze Inseln in die Tiefe reißt oder neue karge Eilande entstehen läßt.

Jenseits des Perlenmeeres

Auf alten Karten, die noch aus der Zeit des großen Bosparanischen Reiches stammen, findet man östlich der Insel Maraskan noch weitere Einträge. Angeblich zieht sich die Küstenlinie von Kap Walstein aus geradewegs nach Osten, um dann – etwa 2000 Meilen vom aventurischen Festland entfernt – scharf gen Süden abzuknicken. Hier soll es einen breiten Landstreifen geben, der in einer Inselkette ausläuft. Ebenso sind hier verschiedene Binnenmeere vermerkt.

Der große Ostkontinent, welcher von Aventurien durch das Eherne Schwert getrennt ist, soll im Norden fast völlig von Eis bedeckt sein, aus dem vereinzelt Vulkane – oft von immenser Höhe – herausragen. Nur entlang der Südküste finden sich Ansiedlungen, oftmals an Flußmündungen gelegen. Die Bewohner jener Regionen sind angeblich schwarzhaarige Hünen, die im ewigen Kampf mit den Mächten der Finsternis stehen. Diese Mächte manifestieren sich in ebenfalls hochgewachsenen Menschen, die angeblich sowohl Schwert als auch Zauberei beherrschen, und in einem Volk gro-

ber und wilder Schwarzpelze, die im Dienste jener zauberkundigen Krieger stehen. Auch wirkliche Riesen soll es hier zuhauf geben. Auf den alten Karten wird jener Teil des Kontinents demzufolge auch »Riesland« geheißen.

Der Subkontinent, der die südliche Landzunge bildet, sei reich an fremdartigen Pflanzen, Tieren und Gewürzen, so heißt es. Die Bewohner seien Wilde, die ohne einen Fetzen Tuch am Leib umherliefen, sich aber vortrefflich auf den Umgang mit Pfeil und Bogen verstünden. Sie würden oft von den Bewohnern der Städte am großen Binnenmeer gefangen und in die Sklaverei verschleppt.

Jene Stadtbewohner sollen angeblich »grünen Haar am Haupte tragen und eyne bunte Haut haben«. Jene Städte seien »reycher noch denn das viel-türmige Bosparan oder das güldne Balaan Cantara«.

Wie es den Seeleuten jener Zeit gelungen ist, diese fernen Länder zu erreichen, muß uns ein Rätsel bleiben. In neuerer Zeit haben nur wenige Kapitäne das Wagnis un-

ternommen, ostwärts zu steuern – und keiner von ihnen wurde je wieder gesehen.

Das Perlenmeer ist voll von tückischen Strömungen und, obwohl die Winde für eine Fahrt gen Osten günstig scheinen, so unberechenbar wie die Walfische, die hier in großen Schwärmen hausen und leicht ein Schiff

ins Verderben reißen können. Die Fahrt entlang der Küste verbietet sich durch die vielen Riffe und die Vulkane Rieslands, die ihren heißen Auswurf meilenweit über das Meer verstreuen. Vielleicht ist es Swafnirs eigener Wunsch und Wille, daß kein Schiff diese Meere befährt.

Der tiefe Süden

Noch legendenumwobener als die Ländereien jenseits des Perlenmeeres sind die endlosen Weiten des Südmeers. Kaum ein Seemann führt sein Schiff freiwillig in diese blaue Leere, sollen doch hier die Seeschlangen ihre Brutstätten haben – auf dampfenden Geflechten aus Seetang, die so dicht sind, daß ein scharfes Schwert sie nicht zu durchtrennen vermag, geschweige denn ein behäbiges Schiff. Hiervon reißen oft größere Teppiche ab und treiben gen Norden. Ein Schiff, das in die tödliche Umarmung einer solchen Tanginsel gerät, ist verloren, seine Besatzung dem Hungertode preisgegeben.

Auch Drachen des Meeres soll es hier haben, zumal auf einem großen Eiland im Südwesten, dem Gildenlande vorgelagert. Hier herrscht Umbracor, der älteste der alten und wahren Drachen, über seine Kinder, die umherziehen und die Länder verwüsten.

Schlimmer noch, je weiter man nach Süden fährt, desto heißer wird die Luft, als entströme sie den tiefsten Höhlen der Dämonensphären. Würde sich ein tollkühner Schiffer in diese Regionen wagen, so würden sich Holz und Segel seines Schiffeleins bald entzünden wie ein Zunderschwamm.

Und doch haben immer wieder Seeleute von ihren Fahrten in den tiefen Süden berichtet, oftmals im letzten Delirium, wenn ein Kapitän sie auf einer Planke treibend fand.

Wir müssen vermutlich alle diese Berichte ins Reich der Fieberphantasien von Wahnsinnigen verbannen: daß sie auf ihrer Fahrt gen Osten die Sonne zu ihrer Linken gehabt hätten; daß es Inseln dort unten gäbe, größer noch als Maraskan; daß diese Inseln bewohnt seien von menschenähnlichen geschuppten Wesen; daß diese Gold und Geschmeide trügen, welches sie von Uthuria erworben hätten, einem Reiche noch weiter im Süden, über das ein Kaiser herrsche; daß es im tiefen Süden schneeweiße Vögel gäbe, die weiteres Land angekündigt hätten und die beim Anblick eines Stückes schwarzen Tuchs krächzend das Weite gesucht hätten; ja sogar (man möge verzeihen, daß wir diesen Ausbund an Wahnsinn hier wiederholen), daß es im Süden endlose Flächen von *Eis* gäbe ...

Sie werden sicherlich verstehen, werter Leser, daß jene armen Seelen der Obhut der Noioniten überantwortet werden mußten. Möge Boron ihnen Frieden schenken.

Güldenland

Brief an den Hesinde-Tempel zu Punin, z. Hd. Alben Kerris, Geweihter im Dienste der Göttin:

Ich entbiete Dir meinen Gruß, teurer Freund! Mögen die Zwölfe Dir auf ewig wohlgesonnen sein!

Vor kaum drei Tagen kam mir seitens eines unserer Brüder zu Ohren, daß Du Dich derzeit im Namen der Göttin auf der Suche nach Fakten über den Westkontinent befändest. Sicherlich wirst Du nicht wissen, daß auch ich mich einmal für kurze Zeit eingehender mit diesem Thema beschäftigt habe, damals, als ich, den Schritten meines Lehrmeisters folgend, ein Weltenkundeseminar besuchte. Im Rahmen dieser Studien bereiste ich mehrfach die Küste des Lieblichen Feldes auf der Suche nach Reisenden, die selbst einmal den Fuß auf jene fernen Gestade gestellt hatten. Gerade zwischen Neetha und Grangor hoffte ich auf solche Augenzeugen zu stoßen.

Nun, bei meiner Suche traf ich auch auf einen alten Seemann, dessen Bericht mich damals in fieberhafte Erregung zu versetzen vermochte. Heute jedoch, bei erneuter Lektüre meiner Notizen, bin ich vom Wahrheitsgehalt des Berichtes nicht mehr so überzeugt wie damals ...

Dennoch möchte ich Dir die Abschrift dieses Dokuments nicht vorenthalten. Angesichts der spärlich gesäten Quellen zu Deinem Forschungsfeld mag jeder Fingerzeig beachtenswert sein.

Verzeih mir, wenn ich jetzt schon schließe, aber eine wichtige Aufgabe wartet auf mich. Bei unserem nächsten Treffen will ich Dir meinen Bericht gern mündlich näher erläutern.

*In treuer Freundschaft
Parik von Belhanka*

Ich traf jenen Mann an einem stürmischen, kalten Tag im Boronmond. Wir begegneten uns in einer Schenke in einem kleinen Fischerdorf unweit von Belhanka.

Man muß schon eine besondere Art Humor haben, um diesen Winkelzug des Schicksals wertschätzen zu können: Wochenlang war ich die Küste entlang gereist auf der Suche nach Quellen über das Güldenland, und ausgerechnet hier – kaum eine halbe Wegstunde von meinem Heimathaus entfernt – sollte ich fündig werden. Dabei hatte ich mich innerlich schon damit abgefunden, mit leeren Händen vor meinen Meister zu treten und seinen sanften Tadel zu ertragen. Meine Stimmung war also eher gedrückt, als mein Pferd zudem noch ein Hufeisen verlor, und ich so gezwungen war, in der nächstbesten Ortschaft haltzumachen.

Den Schmied hatte ich zwar bald gefunden, doch der Sturkopf war nicht dazu zu bewegen, an diesem Abend

sein Feuer noch einmal anzufachen. So ließ ich dann mein Pferd bei ihm zurück, um mich meinerseits nach einem Nachtquartier umzusehen. Viel Auswahl gab es nicht. Belhinir, wie das Nest sich nannte, verfügte über eine einzige Schenke – »Das goldene Netz« mit Namen – und so zögerte ich nicht lange und kehrte ein.

Drinne bot sich mir das vertraute Bild einer einfachen Schankstube, niedrig, verräuchert, mit einer offenen Feuerstelle, vier, fünf grob gezimmerten Langtischen und dazugehörigen Bänken. Hinter einer breiten Theke wischte ein dürrer, hakennasiger Wirt lustlos einen hölzernen Becher aus. Ohne seine Arbeit zu unterbrechen, musterte mich der Mann von Kopf bis Fuß, als ob er auf diese Weise herausbekommen wollte, was mich wohl in seine Gaststube verschlagen hätte.

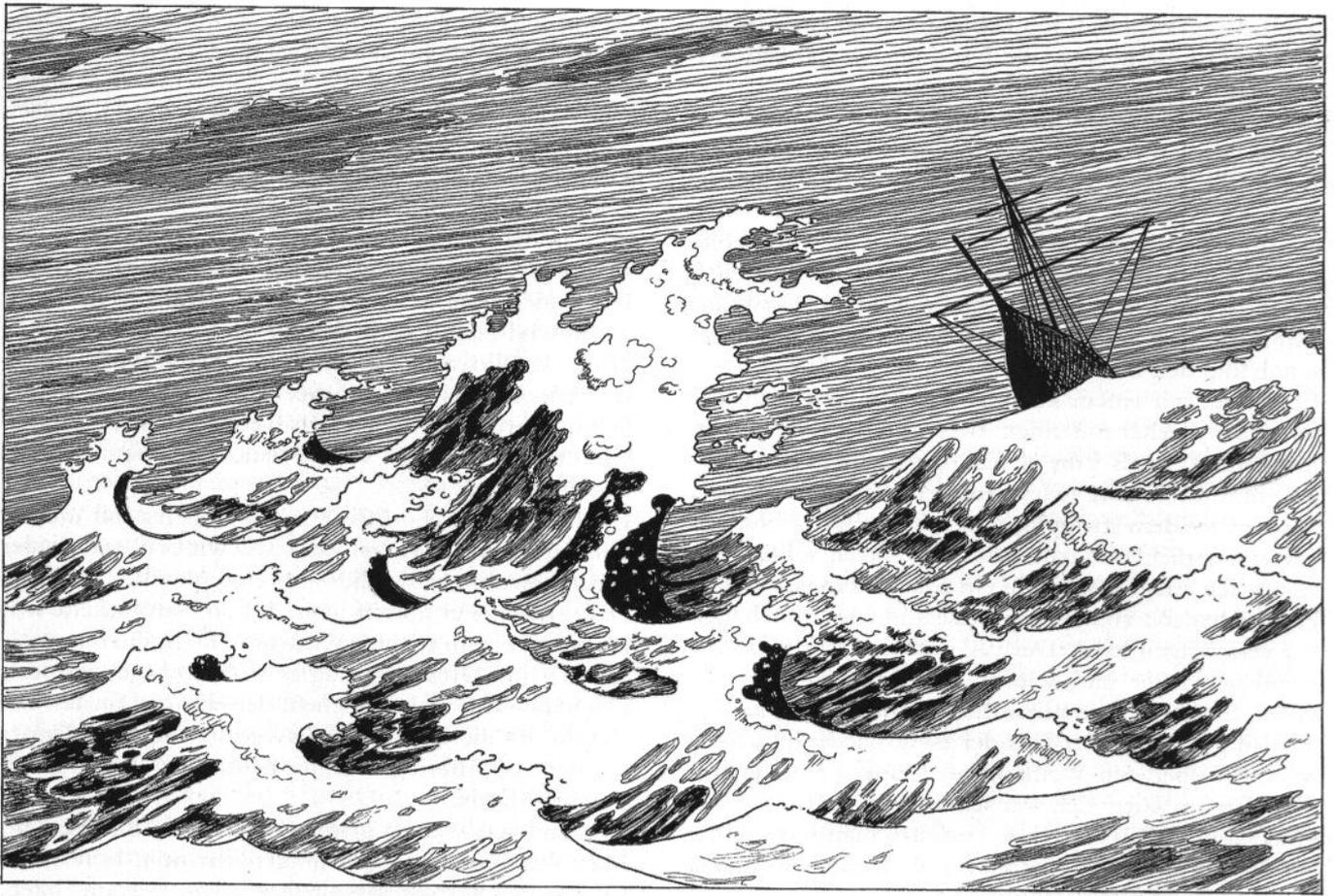
Ich ließ ihm und mir ausreichend Zeit, dann lächelte ich ihn an und erklärte ihm meine Situation.

Er nickte überraschend freundlich und wies auf einen Tisch. »Setzt Euch mal dahin, junger Herr! Ich bring' was Warmes zu essen, und an 'nem guten Schluck soll's auch nich fehlen.« Während der Wirt aus der Stube eilte, entledigte ich mich meines feuchten Mantels, dann ließ ich mich an einem Tisch zwischen dem Fenster und dem munter prasselnden Feuer nieder und sah mich im Schankraum um. Die Wände der kleinen, recht sauber gescheuerten Stube und ihre Decke waren über und über mit alten, goldfarbigen Fischnetzen behängt. In den Maschen steckten allerlei, ebenfalls goldfarbige Fische, Krebse und Muscheln. Außer mir gab es keinen Gast, der diese angestaubte Pracht hätte bewundern können; die Fischer und Handwerker des Ortes waren wohl noch daheim beim Abendessen.

Endlich tauchte der Wirt wieder auf. In der Linken trug er einen schweren Krug, in der Rechten eine irdene Schale mit einer dampfenden Fischsuppe. Beides stellte er mit einem Krachen auf meinen Tisch, wischte mit dem Ärmel das übergeschwappte Bier fort und setzte sich auf die Bank mir gegenüber, um mir beim Essen zuzusehen.

Nachdem ich meinen ersten Hunger gestillt hatte, stellte ich dem Mann gewohnheitsmäßig die Fragen, die ich in den letzten Wochen vielen Leuten gestellt hatte.

Er reagierte zunächst auch prompt wie die meisten, lachte herzlich und gab dann ein paar Märchen zum besten, die man hier überall zu hören bekam: lauter typische Fischergeschichten, in denen ein winziger wahrer Kern von einem Riesengespinst aus Phantasien umhüllt



war. Ungewollt seufzte ich laut. Er verstummte sofort und sah mich ernst an. Dann fuhr er fort: »Ja, wenn das so is, mit Euch, junger Herr, daß Ihr wirklich was überm Gùldenland wissen wollt, dann seit'er hier doch richticher, als'er gedacht habt und könnt vielleicht sogar Eure Göttin danken, weil se Eur'n Gaul hier zum Stehen gebracht hat.«

Verblüfft sah ich ihn an. Wovon redete er nur?

»Wenn'er nur geduldich hier sitzen bleibt, dann werdt'er schon sehen. Kann gar nich mehr lange dauern, dann kommt er, der olle Windock. Wenn hier auch alle über ihn lachen, ich glaub' nich, dass er spinnt. War ja schließlich mal 'ne respectable Person ...« In diesem Moment öffnete sich die Tür, und herein strömte eine ganze Gruppe von Männern. Der Wirt kümmerte sich sofort um seine neuen Gäste, bewirtete sie mit Bier und Suppe, und ich fand keine Gelegenheit, unser Gespräch fortzusetzen. Also stützte ich den Kopf in die Hände und wartete darauf, daß er endlich wieder Zeit für mich fände ...

Nach einiger Zeit schreckte ich hoch, geweckt durch lautes Stimmengewirr. Ärgerlich über meine Unachtsamkeit setzte ich mich auf und musterte die nun gutgefüllte Schankstube. Seeleute, Fischer und Bauern drängten sich auf den Bänken, nur die Plätze an meinem Tisch waren frei geblieben.

Der Wirt lehnte an seinem Tresen und redete auf einen alten, gebeugten Mann ein, wobei er zwischendurch in meine Richtung wies. Der Alte nickte bedächtig und hinkte, auf einen dicken Stock gestützt, zu mir herüber, wobei er sich ungeachtet der wütenden Proteste durch die Reihen der Sitzenden drängte. »Herr, der Wirt sagte mir, Ihr wolltet mich sprechen?« Prüfend ruhte sein Blick auf mir, ein Blick aus kühlen, mittelblauen Augen, der nach meinen innersten Gedanken zu tasten schien. Ich bedeutete dem Alten Platz zu nehmen, doch er reagierte erst, als der Wirt dazu kam, um seine irdene Kanne und einen Becher auf den Tisch zu stellen. »Das ist Kapitän Windock«, raunte er mir dabei mit einem verschwörerischen Zwinkern zu. Jetzt streifte sich der Kapitän schwerfällig den durchnäbsten Mantel ab, warf ihn auf die Bank und ließ sich daneben nieder. Eine ganze Weile schwiegen wir uns an. Ich wußte nicht so recht, wie ich mich verhalten sollte. Der Mann mir gegenüber verunsicherte mich, obwohl doch seine äußere Erscheinung dazu kaum Anlaß gab: Zwar sah man ihm an, daß er einstmals ein stattliches Bild abgegeben haben muß, hochgewachsen und kräftig, doch davon war nicht viel geblieben. Schultern und Rücken waren vom Alter eingesunken, das wettergegerbte Gesicht war von tiefen Furchen gezeichnet.

Überhaupt wirkte der Mann überaus vernachlässigt;

das dicke, graue Haar quoll strähnig unter einer löchri- gen Wollkappe hervor, die Kleidung war abgetragen und an Ellenbogen und Knien durchgescheuert. Er ver- strömte einen Geruch, als hätte er die letzte Nacht in einem Weinflaß verbracht.

Was in aller Welt sollte ich mit diesem Burschen bespre- chen? Er würde die gleichen alten Phantasiegeschichten nur um jene Blüten bereichern, die der Suff zum Erblü- hen bringt. Trotzdem goß ich ihm aus der Kanne ein – Wein, wie ich zu meiner Überraschung feststellte; damit hatte ich in dieser Schenke nicht gerechnet – und schob ihm den Becher hin.

Er dankte mit einem knappen Nicken, setzte an und leerte den Becher mit einem tiefen Zug. Erleichtert at- mete er auf, so als habe er sein dringlichstes Bedürfnis gestillt, und wischte sich mit dem Handrücken ein paar Tropfen aus dem struppigen, eisgrauen Bart. »Nun?« Ich wußte nicht so recht, wo ich ansetzen sollte. Also sprach ich aufs Geratewohl ein paar erklärende Worte, berichtete dann von meiner Reise und wie es mich hier- her verschlagen hatte. Derweil schenkte sich mein Ge- genüber wieder und wieder ein, ohne ein Wort zu sagen, doch er schien mir aufmerksam zuzuhören.

Als ich gerade wieder eins der ewig wiederkehrenden Märchen über den Westkontinent zitierte, fiel er mir plötzlich ins Wort: »Ich war schon einmal da.«

»Was sagt Ihr da?« rief ich so laut, daß man ringsumher auf uns aufmerksam wurde und die Gespräche an den anderen Tischen verstummten.

Der alte Kapitän wartete ab, bis sich die Aufmerksamkeit der anderen Gäste wieder anderen Dingen zuge- wandt hatte. Dann ergriff er mit leiser, heiserer Stimme das Wort. Ich mußte mich weit über den Tisch beugen, um seinen Worten folgen zu können. »Viele, viele Jahre ist es her«, so begann Kapitän Windock seinen Bericht, »da fuhr ich mit meinem Schiff und meiner kleinen Mannschaft hinaus, um eine Ladung Fisch und getrock- neten Seetang nach Mengbilla zu bringen. Sechs Mann waren wir, genug für einen kleinen Küstenhüpfer wie die ›Efferdtaube‹...

Zuerst ging alles glatt. Das Wetter war gut, nur der Wind ein bißchen flau. Und deshalb waren wir froh, als gegen Abend des zweiten Tages endlich eine frische Brise aufkam. Hätten wir damals gewußt, wohin uns dieser Wind wehen sollte – geflucht hätten wir, statt die Götter zu preisen! So aber setzten wir Vollzeug, jeden Fetzen, den wir finden konnten, und freuten uns darauf, schon bald Hylailos zu sichten.«

Windock brach ab. Für einen Moment zögerte er, dann aber griff er entschlossen nach seinem Becher, leerte ihn, füllte ihn wieder, umspannte ihn mit der Faust und fuhr fort:

»Es war so um die Mittagsstunde. Ich befand mich wie gewohnt in meiner Kajüte, als es auf einmal ein lautes Krachen gab und die ›Efferdtaube‹ unter meinen Füßen erzitterte. Waren wir – bei allen Seedämonen – etwa auf

Grund gelaufen? Aber so nahe konnten wir Hylailos doch noch nicht sein! Ich stürzte also an Deck, um nach- zusehen, was passiert war. Oben herrschte ein heilloses Durcheinander; das Schiff schlingerte wie wild, und ich hatte Mühe, mich auf den Beinen zu halten.

Der Steuermann Aruk hatte das Ruder verlassen, stand am Deck und scheuchte die Matrosen mit wildem Ge- brüll in die Wanten, um vom Takelzeug zu retten, was zu retten war. Nebenher klärte Aruk mich rasch auf: Die Ruderpinne war gebrochen, das Ruder selbst trieb irgendwo hinter uns auf den Wellen ...

Nun – wie Ihr wißt – kann man ja auch mit den Segeln steuern. Als erfahrener Seemann hatte ich schon Schlimmeres erlebt. Wenn das Wetter sich hielt, würden wir eben den Hafen von Hylailos anlaufen und das Ruder ersetzen.

Doch der launische Efferd schien anderes mit uns im Sinn zu haben. Statt von West, wie wir es überall an der Küste gewohnt sind, blies der Wind plötzlich von Ost. Dabei frischte er immer mehr auf und entwickelte sich im Nu zu einem rasenden Sturm, wie ich ihn nie zuvor erlebt hatte. Drei Tage mag es wohl so gegangen sein. Die Sonne war nicht zu sehen, der Himmel finster, das Gefühl für die Zeit ging uns verloren. Zwei Männer wurden von Efferd geholt, die haushohen Wellen rissen sie mit sich fort.

Uns anderen war es gelungen, uns mit Stricken am Mast festzubinden. Dort hingen wir nun, hilflos den Launen des Sturms ausgeliefert. Alles, was uns blieb, waren unsere Stoßgebete zu Efferd und den anderen Himmlischen ...«

Windock hielt eine Weile inne und starrte nachdenklich auf den Tisch. »Nun, irgendwann bin ich wieder aufge- wacht, mit brummendem Schädel und ausgedörrter Kehle. Die ›Taube‹ trieb jetzt ruhig auf dem fast glatten Meer, ringsumher dichter weißer Nebel.

Ich hing immer noch am Mast. Nachdem ich mit stei- fen Fingern die Stricke gelöst hatte, kroch ich auf allen vieren – meine Beine vermochten mich nicht zu tragen – zu meinen Kameraden. Zwei fand ich erschöpft und kaum bei Sinnen, aber immerhin lebendig. Der dritte jedoch, mein treuer Steuermann Aruk, hing leblos in seinen Fesseln, der Hinterkopf von einem stumpfen Schlag zerschmettert. Traurig kamen wir unserer Pflicht nach, ihn Efferd zu übergeben, und ich schäme mich nicht der Tränen, die ich dabei vergoß.

Dann machten wir uns an die mühselige Arbeit des Was- serschöpfens. Unterdessen hatten wir festgestellt, daß unser weniger Proviant vom Salzwasser verdorben war. Zwei Schläuche mit Süßwasser waren uns geblie- ben und ein kleiner Weinkrug. Das war alles. Nun, Ihr könnt Euch denken, daß uns bald die letzten Kräfte ver- ließen. Wenn es nur irgendeinen Hoffnungsschimmer gegeben hätte und nicht nur diese schweigenden, un- durchdringlichen Nebelwände. Mutlos sanken wir an Deck und wünschten nur noch den Tod herbei. Wie

lange wir so in traumloser Erschöpfung gelegen haben, weiß ich nicht zu bestimmen. Das nächste, woran ich mich erinnere, waren Geräusche, Stimmen, und dann wurde ich gepackt und grob ins Bewußtsein gerüttelt. Zunächst wußte ich gar nicht, was mir geschah, doch dann, als meine Sinne wieder klar waren, blickte ich in lauter fremdländische Gesichter, die sich über mich beugten und mich prüfend musterten.

Ihr könnt mir glauben, Gestalten wie diese hatte ich noch niemals gesehen, ihre Haut war so dunkel wie die Schuppen eines Grottenaals, und ihre Augen waren dunkler als die sternloseste Nacht. Schwarz auch ihre Lederwämser, aber bunte Kopftücher trugen sie, in leuchtenden Farben. Bewaffnet waren sie bis an die Zähne, jeder von ihnen trug mindestens drei, vier Dolche, breite, gebogene Dinger, keines weniger als drei Hände lang. Die Fremden sprachen dann untereinander in einem seltsamen Kauderwelsch, aber ein paar Bruchstücke konnte ich schon verstehen: »... besser umbringen ... nur Scherereien ...« Dann jedoch schienen sie sich anders entschieden zu haben, denn sie legten mir und meinen beiden Gefährten lederne Handfesseln an und rissen uns unsanft auf die Beine. Das letzte, was ich sah, werter Herr – danke, ich nehme noch einen Becher –, war ein mittelgroßes, schlankes Schiff mit einem blutroten, viereckigen Segel und ein paar Rudern an den Seiten. Das ist alles, denn sie verbanden mir die Augen, schoben und stießen mich über Stege und Treppen, bis ich mich zusammen mit meinen Gefährten in einer düsteren, fensterlosen Schiffskammer wiederfand, wo man uns von unseren Augenbinden befreite. Nachdem uns die Burschen verlassen hatten, schien das Schiff schnell Fahrt aufzunehmen, denn ich vernahm das Klatschen der Ruderblätter und kurz darauf das Knattern des Windes in den Segeln.

Bei Efferd, in was für einen Schlamassel waren wir da geraten! Solche Leute hatte keiner von uns je gesehen. Nun, ich beriet mich mit den Gefährten, und wir beschloßen, uns zunächst ruhig zu verhalten und keinen Widerstand zu leisten. Was hätten wir auch schon tun können? Wir schworen uns, diesen Schurken nie und nimmer zu verraten, woher wir kamen, denn daß wir es mit Seeräubern zu tun hatten, war unschwer zu erraten. Schließlich wollten wir nicht unser Dorf in Gefahr bringen. «

Ich nickte und rief den Wirt um eine weitere Kanne Wein herbei. Windock schlug plötzlich heftig auf den Tisch und polterte: »Werter Herr, was sollten wir denn tun, in solcher Lage? Einen ehrlichen alten Seebären kann Efferds Zorn nicht schrecken, denn er kennt den Sturm. Und wen's hinunterzieht in die Algengärten des alten Gottes, der muß eben hinunter. Das war so und wird immer so sein. Aber wir damals – was sollten wir tun? Ihr seid ein gelehrter Ehrenmann, trotz Eurer Jugend« – er goß sich seinen Becher voll und hob ihn in meine Richtung –, »und kennt Euch sicher aus mit fremden

Völkern, aber wir? Wir wußten beim Namenlosen nur, daß wir in einer verdammten Kiste saßen, mit fremden Leuten auf'm fremden Schiff. Offensichtlich Piraten, die nur Übles mit uns im Schilde führten. Kann man mir verdenken, daß ich ratlos war?«

Ich nickte zustimmend und wartete geduldig darauf, daß der Kapitän seinen Bericht fortsetzte.

Offenbar hatten sie eine lange Zeit in ihrem Gefängnis unter Deck verbracht, denn – so erklärte Windock – einer seiner Gefährten, der am Anfang noch glatt rasiert gewesen sei, habe einen zotteligen Bart bekommen, »wie Seegrass in der Sonne«. Verpflegt worden seien sie jeden Tag mit Pökelfleisch, einem komischen, getrockneten grünen Zeug und Fladen von weißem Brot, das ihnen eine wortkarge Frau durch eine Luke gereicht habe. Irgendwann aber sei plötzlich das Rasseln einer schweren Kette zu hören gewesen, und durch das Schiff sei ein sanfter Stoß gegangen. Sie seien eben aufgewacht, als plötzlich mehrere Fremdlinge in ihren Verhau stürmten, sie unsanft auf die Beine rissen, ihnen wiederum die Hände auf den Rücken banden und sie hinaus zerrten, an Deck in das gleißende Sonnenlicht. »Als sich meine Augen einigermaßen an die Helligkeit gewöhnt hatten, stellte ich fest, daß wir uns in einem völlig unbekanntem Hafen befanden. Meinen Kameraden war das Entsetzen über diesen Anblick an ihren Mienen abzulesen. Auch ich fühlte eine schwere Last auf meiner Brust.

Die Piraten trieben uns mit Tritten und Stößen vom Schiff. Jeder von uns wurde von zweien dieser Finsterlinge bewacht, die die Hand am Dolchgriff liegen hatten, bereit, bei der kleinsten falschen Bewegung zuzustoßen. Man trieb uns auf eine auf der Kaimauer wartende Gruppe zu, die teils aus Besatzungsmitgliedern »unseres« Schiffes, teils aus amtlichen Personen bestand; amtlich deshalb, weil alle vier Männer gleiche Gewänder trugen, blaue, schräg über die Schulter geschlungene Tücher, die von goldenen Broschen gehalten wurden. Der Hafen selbst war riesig, weit und voller Schiffe sehr merkwürdiger Bauart. In der Luft hing das Gekreis seltsamer Vögel, wie ich sie noch nie gesehen hatte, und überall wimmelte es von Menschen in leichten Gewändern, nicht alle so dunkelhäutig wie die Seeräuber. Bald hatte ich das Gefühl, ich sei in einer anderen Welt. Ich kann Euch sagen, nie im Leben hatte ich mich so verlassen gefühlt, trotz meiner Gefährten, die angstsclotternd neben mir standen und sich schüchtern nach allen Seiten umschaute.

Die Piraten und die Amtspersonen gerieten derweil in einen heftigen Wortwechsel. Vor allem die Seeräuber – mit zornigen Gesichtern – wurden zunehmend lauter und schienen nur allzu bereit, den gleichmütig lächelnden Uniformierten an die Kehlen zu fahren.

Erst als eine verwegene aussehende Piratin mit einer langen Narbe auf der Wange einen verräterisch klimpernden Beutel aus ihrem Gewand zog und einem der Blau-

gekleideten reichte, entspannte sich die Lage. Ein Uniformierter wandte sich an uns und fragte in einem kaum verständlichen Dialekt, ob wir aus den Barbarenlanden kämen. Wir schwiegen verblüfft, tauschten fragende Blicke. Da schlug mir einer der Piraten auf den Rücken, wohl um mir klarzumachen, daß es besser sei, zu allem »ja« zu sagen.

Schließlich ließen uns die Vier passieren, und die Piraten trieben uns unter Stößen und Tritten durch ein großes Tor in einer hohen, weißen Mauer – hinein in dichtbelebte, enge Gassen, flankiert von Lagerhallen und düsteren Tavernen, aus denen wildes Gejohle drang.

Die meisten Menschen in der Gasse waren in schlichte Kittel aus dünnem Stoff gekleidet, wohlgenährtere Passanten hatten über diese Tracht zusätzlich Tücher geschlungen, weit geschnitten, aus rotem oder grünem Stoff. Viele Leute gingen barfuß, so auch die meisten Piraten, aber die Bessergekleideten trugen goldfarbene Sandalen, die bis zu den Waden geschnürt waren. « Windock stutzte, dachte einen Moment nach. »Ja, etwas besonders Merkwürdiges gab es noch: Die wohlhabenderen Leute waren oftmals auffällig geschminkt, mit grellroten Mündern ... Wie in einem Alptraum habe ich mich gefühlt, nur daß nichts in der Welt mich aufzuwecken vermochte.

Als wir eine Weile gegangen waren, weiteten sich die Gassen, und an die Stelle der niedrigen Tavernen und Lagerschuppen traten breite, mehrstöckige Häuser, quaderförmig, mit Säulen vor den Türen. Auch die Kleidung der Passanten hatte an Reichtum und Pracht zugenommen. Verhüllte Sänften, manche von sechs Männern getragen, kamen uns entgegen. Voraus ging oft ein Mensch in einem prächtigen Gewand, der wohlriechende Flüssigkeiten in die Luft versprühte.

Endlich kamen wir zu einem riesigen Platz, schwarz von Menschen. Ein Stimmengewirr wie die Brandung vor Kap Brabak, sage ich Euch! Dazwischen eine ganz fremdartige Musik, schrill und wild. Überall hatten sich Gruppen von heftig diskutierenden Frauen und Männern versammelt. Wein wurde getrunken, Ware feilgeboten; Gaukler unterhielten Scharen von Kindern mit akrobatischen Kunststückchen ... Aber die Piraten trieben uns unbarmherzig weiter, so daß ich mich kaum umsehen konnte, um die vielen Eindrücke aufzunehmen.

Wir bogen wieder ab, in eine Seitenstraße, in der schon andere Männer und Frauen standen, gefesselt wie wir, am Straßenrand aufgereiht, offenbar Leidensgenossen. Sie wurden von diesen Fremdländern prüfend gemustert und von grell geschminkten Händlern lautstark angepriesen. Damals habe ich fast eine gewisse Erleichterung bei diesem Anblick verspürt, denn mir war klar, daß wir uns nur auf einem al'anfanischen Sklavenmarkt befinden konnten, also wenigstens noch auf aventurischem Boden.

Schließlich hielten die Piraten an, und einer von ihnen

wandte sich an einen der Händler, verstrickte ihn in lautstarke Verhandlungen, die nach einiger Zeit durch einen den Besitzer wechselnden Beutel beendet wurden. Unsere Begleiter schienen zufrieden, denn sie stießen uns in die Reihe der Gefesselten und verschwanden schnell in der wogenden Menge.

Unser neuer Besitzer kümmerte sich zunächst gar nicht um uns, so daß ich Zeit fand, meinen Gefährten ein paar aufmunternde Worte zuzuflüstern, denn meine Männer, alle um etliche Jahre jünger als ich, sahen aus, als ob sie im Begriff wären, auf ewig in Borons Hallen zu verschwinden.

Ein Gefesselter neben uns, der meine Worte mitbekommen hatte, sprach mich leise an, um mich zu fragen, ob ich womöglich Aventurier sei. Als ich diese seltsame Frage bejahte, offenbarte er mir, daß er ein Matrose aus Al'Anfa sei. »Wieso aus Al'Anfa?« fragte ich fassungslos. »Ich dachte, wir sind hier in Al'Anfa.«

Der Mann lachte bitter auf. Mit Schmerz und Spott in der Stimme teilte er mir mit, daß dieser Ort so viel Ähnliches mit Al'Anfa habe wie ein Praisos-Tempel mit einem Hurenhaus. Nein, dies seien die Güldenlande, der andere Kontinent. Er habe als Matrose zwar von diesen fernen Ländern gehört, aber nie gehaut, daß es ihn einmal dorthin verschlagen würde, noch dazu als Sklaven. Viermal habe er schon den Besitzer gewechselt, seit er vor drei Jahren von güldenländischen Piraten hierher nach Polis Trivina verschleppt worden sei. Praisos allein würde wissen, was das Schicksal noch alles für ihn bereithalte ...«

Windock sah mich eindringlich an. Er schloß für einen Moment die Augen, in sein Gesicht war ein seltsames Zucken getreten, als mache ihm die Erinnerung an diesen Moment der bitteren Erkenntnis schwer zu schaffen. Aber dann straffte er sich und fuhr fort: »Da erst ist mir ganz und gar klargeworden, wie weit ich von zu Hause fort war, wie sehr den Launen des Namenlosen ausgeliefert. Ich sage Euch, in diesem Moment wünschte ich mir, Efferd hätte auch für mich das gnädige Schicksal eines nassen Todes ausgewählt. Dann aber wurde ich aus meinen finsternen Gedanken gerissen: Unvermittelt brach direkt vor uns ein Tumult aus. Der Händler war plötzlich von mehreren finsternen Gestalten umgeben. Einen schrillen Schrei konnte er noch ausstoßen, dann sank er mit einem Gurgeln zu Boden, ganz in unserer Nähe, während die Finsterlinge blitzschnell und ungehindert das Weite suchten. Die vorbeieilenden Passanten schienen den Vorfall gar nicht bemerkt zu haben.

Dieser Matrose aus Al'Anfa sprang auf einmal nach vorn, über den gestürzten Händler hinweg und rollte ihn mit Fußtritten gegen die Hauswand. Dann stellte er sich vor ihn, um ihn gegen die Blicke der Vorübergehenden abzuschirmen. Wir zögerten nicht lange und taten es ihm gleich; und tatsächlich, niemand nahm von dem Liegenden Notiz.

Unterdessen murmelte der Matrose fortwährend: ›Boron sei Dank, Boron sei Dank! Das ist unsere Chance!‹ raunte er mir zu. ›Vielleicht können wir doch noch unserem unglücklichen Los entfliehen!‹

Mit einem kleinen Dolch, den er aus dem Gürtel des Toten zog, durchschnitt der Al'Anfaner meine Fesseln, und ich befreite ihn und meine Gefährten. Wir warfen noch einen raschen Blick zur Seite und tauchten dann ein in das Gewoge der Straße. Dabei klopfte mein Herz so laut in meinen Ohren, daß ich dachte, jeder Vorübergehende müßte es hören und auf unsere Flucht aufmerksam werden.

Als dann tatsächlich hinter uns Geschrei und laute Pfiffe durch die Luft schrillten, rannte ich einfach los. Wer mir in den Weg trat, den stieß ich zur Seite, ich bahnte mir mit Ellenbogen und Schultern eine Gasse, bis mich irgendwann der Al'Anfaner von hinten am Kragen packte. Er war als einziger hinter mir geblieben und zog mich jetzt hinein in die kühle Dunkelheit eines Torbogens. Gleich darauf rannten ein paar Uniformierte dicht an uns vorüber, bemerkten uns aber nicht. «

Windock hielt inne und stützte seinen Kopf in beide Hände. »Was aus meinen Gefährten geworden ist, kann ich nicht sagen. Niemals mehr habe ich sie wiedergesehen, aber, glaubt mir, junger Herr, allzu oft suchen sie mich in meinen Träumen heim, mit anklagendem Blick, weil ich sie im Stich gelassen habe. Was aber hätte ich für sie tun können?« Sein verzweifelter Blick streifte mich. Ihm stockte die Stimme. »Wir haben sie gesucht, später, als sich die Lage beruhigt hatte. Doch sie waren schon fort, fort, ich weiß nicht wohin.« Ein Schluchzen ließ ihn erzittern. »Ohne Velian, den Matrosen aus Al'Anfa, wäre ich ebenso verloren gewesen wie sie.

Wie ein Vater hat er sich um mich gekümmert. Er kannte sich ja aus, dort drüben ... Seitdem darf mir keiner mehr kommen, mit ›Pestbeule des Südens‹ und so! Die Leute von dort haben seither bei mir einen dicken Knoten im Seil!« Wütend funkelte er mich an, als hätte ich soeben Al'Anfa geschmäht.

Inzwischen saßen wir allein in der Schankstube. Die Lichter bei den anderen Tischen waren gelöscht. Hinten beim Tresen kauerte der Wirt auf einem Hocker, den Oberkörper über die Theke gestreckt, und schnarchte leise.

Windock befeuchtete seine Kehle und nahm den Faden wieder auf: »Ja, allein wäre ich völlig verloren gewesen, denn die Stadt, durch die wir auf unserer ständigen Flucht vor den Häschern schlichen, erschien mir wie ein undurchdringlicher Irrgarten endlos verwinkelter, ineinander verschlungener Gassen und Gebäude von geradezu bizarrer Bauweise. Die Straßen des Kaufmannsviertels wirkten ja noch fast vertraut auf mich, aber die Bauwerke an den Rändern der großen Hauptplätze in ihrer fremden Pracht und sonderbaren Statik kamen mir vor wie die versteinerten Visionen eines Rauschkrautrauchers. Da gab es Tempel, so groß wie der Ef-

ferdplatz in Kuslik, erbaut aus glatten, weißen Steinen, mit goldblinkenden Dächern. Überhaupt hatte fast jedes größere Gebäude eine goldenes Dach, so daß mir schließlich die Augen brannten von all diesem Glanz.

Vor einigen Häusern standen die Zeichen Praios', andere waren mit Symbolen bemalt, die mir völlig fremd vorkamen und deren Bedeutung ich mir nicht erklären konnte. Besonders seltsam aber waren die großen Tempelanlagen in den Kaufmannsvierteln, denn sie trugen deutlich sichtbar das Zeichen des Phex. Gut besucht waren sie überdies; die Tore standen weit offen, und die Menschen gingen ohne Scheu hinein.

Aber der Hauptplatz der Stadt Trivina – Velian bezeichnete ihn als ›Forum‹ – stellte alles andere in den Schatten. Die schiere Ausdehnung dieses Platzes hätte ausgereicht, Kuslik und mein Heimatdorf gleich dreimal unterzubringen. In der Mitte der endlosen Fläche stand auf einer Erhöhung ein riesiger, von Säulen getragener Bau, auf dessen Fries ungefähr 60 weiße Statuen in der Sonne glänzten, die mit den Armen aufs Meer oder ins Landesinnere wiesen. Velian erklärte mir, das sei das Senatsgebäude von Trivina, in dem ein von der Bevölkerung alljährlich gewählter Rat die Geschicke des Reiches von Trivina bestimme.

Auf demselben Platz erhob sich auch ein kreisrunder Bau bis fast in den Himmel. Aus den von zahllosen Öffnungen durchbrochenen Mauern drang das Gebrause einer vielköpfigen Menschenmenge. Das sei der Circus, erläuterte Velian, denn obwohl die Brajani ein hochentwickeltes Volk seien, liebten sie die Zerstreuung durch mehr oder minder blutige Spektakel, die mit großem Aufwand betrieben wurden. Oft quoll grüner oder rötlicher Rauch aus den Maueröffnungen des Circus, und das ferne Summen der Menschenmassen schwoll zu einem brüllenden Orkan.

Ein langgezogenes Oval lag in einiger Entfernung daneben. Das ›Stadion‹, in dem Wagenrennen und andere Sportkämpfe vorgeführt wurden. Allerdings nur an hohen Festtagen – wie ich hörte –, seit in der Vergangenheit einmal ein Aufstand im Stadion seinen Anfang genommen hatte. Damals war es der Bevölkerung Trivinas gelungen, endgültig die Macht des Gottkaisers zu brechen und die Grundlagen der heutigen Senats Herrschaft zu legen, auf die ein jeder Bürger sehr stolz sei. Dabei dürfe man aber nicht vergessen, daß es nicht jedem in der Stadt Wohnenden vergönnt sei, sich Bürger Trivinas nennen zu dürfen. Dies sei ein Privileg, das an einen gewissen Wohlstand geknüpft sei.

Der Gottkaiser tritt seither nur noch bei traditionellen Festen in Erscheinung und führt sonst ein zurückgezogenes Leben in seinem Palast.

Zwischen Circus und Stadion befand sich ein weiteres, säulengeschmücktes Gebäude. An dessen Säulen wanden sich in Stein gehauene und mit bunten Farben bemalte Schlangen empor, so echt, daß ich sie einen Moment lang tatsächlich für lebendig gehalten habe. Bil-

der, die denen unseres Praios ähnelten, des Phex und des Efferd, aber auch vieler anderer, mir unbekannter Wesen schmückten die Simse. Riesige Treppenfluchten führten von allen Seiten in das Bauwerk, und auch hier herrschte ein ständiges Kommen und Gehen der verschiedenartigsten Leute – alt und jung, arm und reich. Ich hielt das Haus für einen weiteren Tempel, aber Velian hat mir lächelnd erklärt, es sei die öffentliche Bibliothek, wo jeder Triviner, der Lust dazu verspürte, seinen Wissensdrang stillen könne. Die Kunst und die Wissenschaft, so habe er erfahren, und schaurige Spektakel wie im Circus seien für die Güldenländer Kinder eine Welt und nicht etwa unvereinbare Gegensätze. Er habe schon güldenländische Handelsherren gesehen, die sich am Nachmittag bei den Schaukämpfen vergnügt hätten, die Augen wie gebannt auf das schaurige, brutale Schauspiel gerichtet, und kaum zwei Stunden später hätten dieselben Herren mit der gleichen Anteilnahme einem Flötenspieler gelauscht, dessen Spiel von vollendeter Lieblichkeit gewesen sei. Die Güldenländer seien zwar Menschen wie wir, doch man müsse für sie wohl ein anderes Maß anlegen.

Ich selbst konnte anfangs nicht glauben, was ich um mich herum erblickte. Teils war ich fasziniert von all dem bunten Treiben, teils angewidert von den Auswüchsen der Verderbtheit. Einmal wurde ich zum Beispiel Augenzeuge eines Spektakels, welches die Leute dort als ›Triumphzug‹ bezeichneten: Eine riesige Menschenmasse drängte sich in den blumengeschmückten breiten Straßen, die vom Brajanstor zum Forum führten. Ein jeder war in seine besten Kleider gehüllt, vom Kesselflicker bis zum reichsten Stadtherrn. Auch viele Fremde waren da. Gesandte und Reisende aus den umliegenden Stadtstaaten, die wegen des Festtags nach Trivina gekommen waren, wie Velian mir erklärte. Die Priester hatten diesen Tag als den festgesetzt, an dem Brajan seinen Fuß hier auf den Boden gestellt und beschlossen hatte, an dieser Stelle seinen Ruheschemel aufzustellen, weil er diesen Ort als seiner Göttlichkeit würdig befunden hatte. Mein Freund erzählte weiter: von der Gründung Trivinas, vom ersten Gottkaiser und solchen Dingen, aber ich habe gar nicht recht hinhören können. Ich war einfach zu nervös und aufgeregt, zumal wir überall von Soldaten umgeben waren – mit goldblinkenden Rüstungen zwar und prächtigen, bunten Helmbüschen, aber eben doch Soldaten ...

Erst nach und nach wurde mir klar, daß die Söldner gewiß anderes im Sinn hatten, als nach entlaufenen Sklaven zu suchen. Wir zogen es jedenfalls vor, hinter den schützenden Wall der Zuschauer zurückzuweichen. Hier konnten uns zwar die Soldaten nicht mehr sehen, aber wir konnten den Zug auch nicht mehr so gut beobachten.

Aber was ich sah, raubte mir schier den Atem: prunkvoll geschmückte Wagen, gezogen von schneeweißen Pferden in juwelenbesetztem Zaum, auf den Wagen

bildschöne Mädchen und Jungen in schimmernden Gewändern, die Blumen unter das Volk streuten. In Reih und Glied marschierten Soldaten heran. Der Gleichschritt ihrer genagelten Sandalen schallte wie ein dumpfer Peitschenknall. Dahinter, umringt von weiteren Soldaten, kam dann eine Gruppe von Leuten, wie ich sie in Trivina noch nicht gesehen hatte; auch Velian betrachtete sie mit erstaunt aufgerissenen Augen. Durch schwere Ketten aneinandergefesselte Männer und Frauen kamen die Straße entlang, einige mit hängenden Schultern und Köpfen, andere aber trotz der Last ihrer Fesseln stolz aufgerichtet.

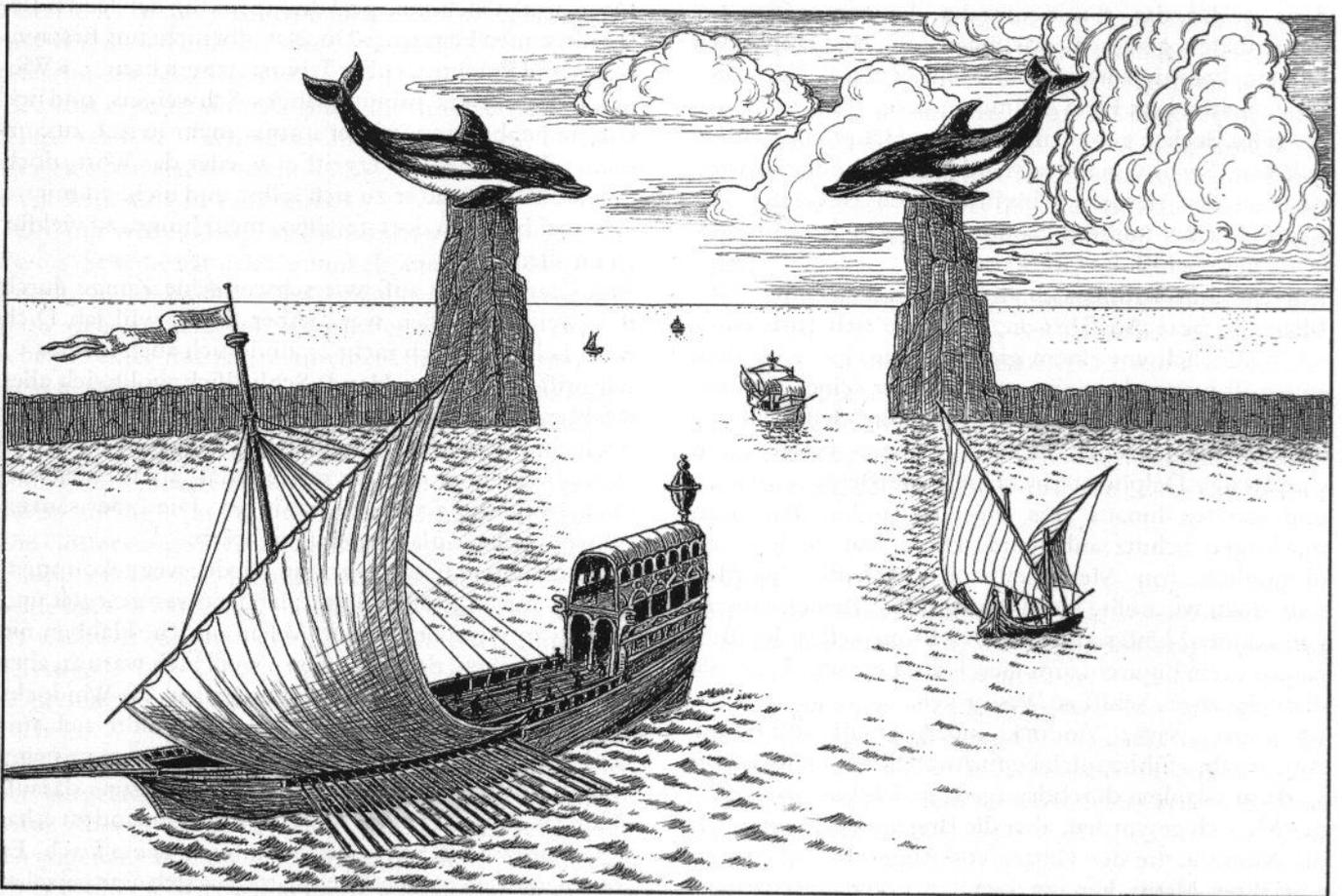
Diese Gefangenen erschienen mir noch fremdartiger als die Piraten am Anfang meines Abenteuers. Frauen und Männer gingen da, krummbeinig und hager, ganz in Felle gehüllt. Wild blickten sie um sich wie gefangene Bergkatzen. Daneben schritten hochgewachsene, stolze Menschen mit feurigen, ja überheblich dreinblickenden Augen, trotz der Fesseln an ihren Gelenken – Kinder der Rondra, das sah ich deutlich. Und Ihr werdet es mir nicht verdenken können, daß ich mir ungläubig die Frage stellte, was und wer sich wohl noch fernab der Mauern dieser Stadt tummeln mochte, die doch selbst so groß wie ein Königreich war.

Hinterdrein marschierten wieder Soldaten, und dann gab es einen Auftrieb von wilden Tieren, riesige, schnaubende und geifernde Bestien, teils in Käfigen, die auf großen Karren standen, teils nur von Treibern mittels angespitzter Stöcke auf dem Weg gehalten. So etwas hatte ich noch nie gesehen, und Ihr gewiß auch nicht, werter Herr! Tiere so hoch wie Pferde mit Zähnen, so lang und spitz wie Dolche! Laut fauchend und knurrend schnappten sie nach ihren Treibern, die sich einen Spaß daraus machten, die Tiere mit ihren Stecken zu reizen – wohl auch, um das angstvoll raunende Publikum zu beeindrucken. Danach kam ein flacher niedriger Wagen, von acht schweren Pferden gezogen, und auf dem Wagen ein Biest so lang wie ein Schiff mit gezacktem Schweif und ellenlanger Zunge ...

Doch gerade da drängte sich ein Soldatentrupp hinten an den Schaulustigen entlang, und wir zogen es vor zu verschwinden, bevor sie in unsere Nähe kamen. «

Windock zuckte die Achseln und starrte in seinen Becher. »So kamen wir darum, den Gottkaiser zu sehen, aber vielleicht war es besser so. Der ganze Zug ist dann, gefolgt von der johlenden Menge, hinter den großen Toren des Circus verschwunden, und was da passiert ist, möchte ich lieber nicht gesehen haben. «

Der Alte leerte wieder einmal seinen Becher, schenkte den Rest aus der Weinkanne nach und betrachtete gedankenverloren die letzten Tropfen, die zögernd von der Tülle fielen. Dann blickte er auf. »Wo war ich stehen geblieben? Ach ja, das Forum! Einige Häuser dort waren sehr alt, das Gold auf den Dächern war stumpf, und in den verwitterten Fassaden klafften tiefe Risse. Velian erzählte mir, daß Trivina auf eine unglaublich



alte Geschichte zurückblicke und die Brajani selbst sich als direkte Nachkommen Brajans betrachteten. « Hier sah ich mich gezwungen, Windocks Redefluß zu unterbrechen: »Brajani?« fragte ich. »Ihr müßt entschuldigen, aber ich habe vorhin schon gerätselt, was Ihr damit meint: Brajan und Brajani?«

Der Kapitän lächelte. »Nun, mein Junge, verzeiht, wenn ich versäumte, Euch ins Bild zu setzen. Brajan, so heißt ihr oberster Gott, der Fürst des Pantheons. Und wenn Ihr seinen Tempel gesehen hättet, gäbe es keinen Zweifel für Euch, um wen es sich in Wirklichkeit handelt, sind die Mauern doch übersät mit den Symbolen des Greifs.«

Ich verstand: Brajan war also nichts anderes als ein güldenländischer Name für Praios. »Und die Brajani? Bezeichnet man so die Geweihten?«

Windock schüttelte den Kopf. »O nein, jeder Güldenländer, so meine ich, bezeichnet sich als Brajani, egal wo er herkommt. Einer, der in der Stadt Trivina geboren ist, nennt sich zwar Triviner, aber in erster Linie sieht er sich wohl mit all seinen Brüdern und Schwestern des gleichen Volkes als Brajani. Als Kind des Gottes Brajan, wie ich vorhin erwähnte. Velian wußte von einer alten Legende zu berichten, in der erzählt wird, wie Brajan die Welt durchschritt und wie sein Blick über das Güldenland schweifte und an der Stelle haften-

blieb, wo heute Trivina steht. Und wie der Gott entschied, daß hier seine Kinder ihre Heimat haben sollten.«

Der Kapitän sah mich an und zwinkerte mir beruhigend zu, als er erkannte, wie sehr mich das eben Gehörte verwirrte. Dann fuhr er fort: »Als Beweis dafür stand ebenfalls auf dem Forum ein steinerner Schemel von unfäßbaren Ausmaßen und gewiß ehrfurchtgebietendem Alter, denn die ehemals weißen Steine waren in den Jahrtausenden dunkelgrau geworden. Einstmals habe Brajan selbst auf diesem gigantischen Schemel gesessen – hieß es in Trivina – und über seine Kinder, die Güldenländer, geherrscht. Diese pflegten den leeren Sitz des Gottes weiterhin und opferten in seinem Schatten. Eines Tages, so behaupteten die Priester der Stadt, werde der König der Götter zurückkehren und wieder die Herrschaft über die Güldenlande antreten. Bis dahin müßten die Brajaner sich selbst regieren, so gut sie es vermöchten.

Aber auch andere Götter hatten hier ihre Kultstätten, fremde und bekannte, so, wie schon erwähnt, der stille Phex. Auch Efferd und Hesinde schienen den Menschen Trivinas bekannt zu sein. Efferds Haus stand natürlich am Hafen. Überhaupt, der Hafen! Ich hatte immer gedacht, ich kannte den Hafen vom Tag meiner Ankunft auf dem Piratenschiff, aber Velian hat mir

dann erzählt, das sei nur einer der kleineren, offiziellen Piratenhäfen gewesen. Als ich dann den Haupthafen sah, stockte mir wirklich der Atem. Zehnmal hätte der Piratenhafen hier Platz gefunden, ja, er wäre nur eines der zehn Becken gewesen, in die der Haupthafen eingeteilt war. Sechs von ihnen standen den Handelsschiffen zu, drei den riesigen schwimmenden Festungen der Kriegsmarine, und das größte Becken in der Mitte gehörte dem Schiff des Gottkaisers.

Zur See hin schloß sich die von einer schützenden Mauer gefaßte Ausfahrt an, verengte sich zusehends, um schließlich vor einem gigantischen ›Tor‹ zu enden, einem Tor ganz besonderer Art, denn seine ›Pforten‹ waren zwei natürliche Felsen, etwa fünf Schiffslängen voneinander entfernt. Auf jedem dieser Felsen stand eine riesige Delphinstatue. Hoch wie Berge waren sie und starrten hinaus aufs Meer, allen Schiffen ihren mächtigen Schutz anbietend. Diese Statuen konnten unmöglich von Menschenhand geschaffen worden sein, denn wer sollte einen hausgroßen Meißel schwingen können? Und so hieß es, daß Efferd selbst den Brajanern diese Figuren zum Geschenk gemacht habe, als diese ihr erstes Schiff zu Wasser ließen.

Ich selbst«, sagte Windock, indem er mir fest in die Augen sah, »fühlte mich beim Anblick der Figuren von starkem Glauben durchdrungen, ja, ich bin ein gläubiger Mensch geworden, aber die Brajaner, die tagtäglich die Monumente der Götter vor Augen hatten, waren von ihrer Natur her ein sachliches und geschäftiges Volk, in dem der Kaufmann mehr Ansehen genoß als der Geweihte. Man beließ der Religion zwar ihren Platz, es gab auch verschiedene Kulte und hohe Feiertage, aber selten erlebte ich innige Verehrung. Selbst dem Gottkaiser wurde nur die allgemein für nötig erachtete und von der Tradition geforderte Achtung entgegengebracht.

Der Palast des ›Imperators‹, wie er genannt wurde, befand sich auf einem Berg im Hintergrund des Stadtpanoramas. Nie wieder habe ich ein solches Bauwerk sehen dürfen! Da ragten sieben Türme in die Wolken, verbunden durch sechs glänzende Brücken, die sich in zerbrechlicher Zartheit über schauerliche Abgründe spannten. Der Palast war kein einzelnes Bauwerk, sondern eine Stadt, die sich spiralförmig den Berg empor schraubte, umgeben von Mauern mit goldenen Zinnen. Den normalen Bürgern war der Zutritt streng verboten, und die Palastgarde hielt strenge Wache am ›Kaisertor‹. Auf der Spitze des Berges wiederum eine goldene Statue des Brajan, der schützend eine goldene Kugel über Trivina hielt.

Der Imperator – so hieß es – bewohne mit seiner kaiserlichen Familie 300 Gemächer, von denen jedes eine andere Farbe hätte. Die Garde bestünde aus 2000 ausgesuchten Soldaten, die auf den Mauern Wache hielten und von denen jeder einzelne prachtvoller gekleidet sei als der reichste Triviner Handelsherr...«

Der Kapitän hielt inne und drehte müßig den leeren Becher in seinen Händen. »Doch es gibt nicht nur Erstaunliches und Prächtiges über Trivina zu berichten ...« Wieder fiel er in ein minutenlanges Schweigen, und ich konnte beobachten, wie er immer mehr in sich zusammensank. Schließlich ergriff er wieder das Wort, doch es war, als spräche er zu sich selbst und nicht zu mir.

»Zu viel habe ich dort gesehen, mein Junge, zu viel für einen allein ...«

Erst jetzt fiel mir auf, wie schwer seine Zunge durch den Wein geworden war. »Aber damit will ich Dich nicht belasten, Dich nicht ... und mich auch nicht.«

Ich griff nach seiner Hand. Schließlich wollte ich alles erfahren, doch er entzog sie mir, schenkte sich lieber noch einmal ein. Hastig goß er den Wein in seine Kehle, einmal, zweimal und ein drittes Mal, als versuche er, seine Erinnerungen so zu ertränken. Die Lider sanken schwer über die glasigen Augen herab.

»Allemaal, mein Junge, wir sind wieder weggekommen, von da, mit'm großen Schiff; lang sinwer gesegelt und dann wan wer wieder hier, Velian un ich. Habben nie wieder gesehen, den Burschen – weiß nich warum, aber so isses nun mal, kann man nix machen ...« Windocks Oberkörper geriet ins Schwanken; er mußte sich mit beiden Händen am Tisch abstützen. Wir saßen uns eine Weile schweigend gegenüber, und ich wartete darauf, noch das eine oder andere über das Güldenland zu erhaschen, aber der Kapitän blieb stumm wie ein Fisch. Er starrte vor sich auf die Tischplatte, bis sich eine einzelne Träne aus seinem Augenwinkel löste und bedächtig über seine Wange rollte. Schließlich ließ er sich einfach vornüber fallen, barg den Kopf in seinen Armen und schluchzte haltlos vor sich hin.

Ich wußte nicht recht, was zu tun war. Doch zum Glück war der Wirt von den Geräuschen aufgewacht und eilte auf meinen hilfeschuchenden Blick herbei. Gemeinsam packten wir den Alten und schleppten ihn in eine kleine Kammer neben der Gaststube, wo wir ihn auf einen sauberen Strohsack betteten.

Auf meine unausgesprochene Frage zuckte der Wirt mit den Achseln. »Das is nich das erste Mal, daß ich das erlebe. Oft genug machen sich die Leute einen Spaß draus, ihn so weit zu bringen. Wenn ich kann, versuch' ich, sie dran zu hindern, diese Ottern. Immerhin war der Kapitän mal 'n geachteter Mann hier, bevor er damals auf seine lange Fahrt ging ...«

Er deckte den Alten mit einer dicken Decke zu und bedeutete mir, ihn jetzt in Ruhe zu lassen. Gemeinsam kehrten wir in die Gaststube zurück.

»Morgen, wanner wieder aufwacht, weisser nichts mehr davon. So is das immer. Mir tut er leid, der arme Kerl. Deshalb bringe ich ihn dann immer in die Kammer. Geld hat er zwar keins, aber ...« Er winkte ab. »Schließlich erinnere' ich mich noch genau dran, wie ich ihm als kleiner Junge nachgeschaut hab', wenn er raus ist, mit seim Schiff ...«

Hater Euch auch erzählt von dieser seltsamen Finsternis und von diesen unheimlichen Priestern?»

Ich schüttelte den Kopf.

»Das tut er sonst immer – kurz bevor er zu weinen anfängt. Ich hätt' Euch darauf hinweisen sollen, es nicht so weit kommen zu lassen.«

»Was denn für eine Finsternis?«

»Oh, nur wirres Zeug, vollkommen unverständlich ... Praios' Scheibe hat sich verdunkelt, und dann eben diese Priester in ihren seltsamen Gewändern mit langen Messern. Ach ja – und von einem, der über allem zu sein scheint, einer mit einem fürchterlichen, goldenen Gesicht und grausamen Augen, aus denen angeblich Blitze sprühen ... Jaja, so geht's mir auch immer«, fügte er hinzu, als er meinen angespannten Gesichtsausdruck bemerkte. »Richtig schauerlich ist mir zumute, wenn er davon anfängt, und ich rede auch nicht gern darüber. Die Götter mögen wissen, wasser damit meint; aber ich glaube, es is besser, man läßt ihn in Ruhe damit.«

Seine letzten Worte hatten schärfer geklungen – fast so, als wollte er mir verbieten, den Alten noch einmal zu belästigen.

»Und seine Flucht?« fragte ich mit einem versöhnlichen Lächeln.

»Weiß auch keiner was Genaues. Auf einmal isser wieder aufgetaucht, als keiner mehr mit ihm gerechnet hatte. Aber er war eben nich mehr er selbst. Hat zu saufen angefangen, vom ersten Tag an, und ich weiß nicht, ob er seither je wieder nüchtern war ... Und diese Geschichten, die er erzählt ... Die Leute hier lauern rich-

tich darauf, daß er anfängt und sie ihren Spott mit ihm treiben können, dummes Pack! Vielleicht wär's doch besser gewesen, Efferd hätte ihn zu sich genommen, damals ... Naja, junger Herr, nichts für ungut. Ich werde Euch jetzt ma Euer Zimmer zeigen.« Er gähnte herzhaft und wies mir dann den Weg hinauf zu meiner Kammer. Ich lag noch lange in düstere Gedanken versunken auf meinem Bett, bis mich endlich Borons Atem streifte.

Als ich am nächsten Morgen in die Gaststube trat, berichtete mir der Wirt, daß der Kapitän – so wie er es immer tat – in aller Praiosfrühe verschwunden sei. Also ließ ich bei meinem Gastgeber einen Beutel mit ein paar Münzen für den alten Windock zurück, holte mein frisch beschlagenes Pferd und machte mich auf den Weg zum Tempel nach Kuslik, wo ich die ganze Geschichte niederschreiben wollte.

Nachsatz:

Hier, lieber Freund, endet mein Bericht. Ich hoffe, Du kannst etwas mit ihm anfangen. Die Akademie war damals zunächst interessiert, doch kam man später zu dem Schluß, die Quelle als wenig glaubwürdig zu werten – zumal der Alte bei einem zweiten Besuch seitens einer Gelehrten des Tempels nicht mehr bereit war, auch nur ein Sterbenswörtchen über seine Erlebnisse zu berichten. Aber vielleicht siehst Du den Bericht ja in einem anderen Licht.

*Möge die Göttin Deine Gedanken erleuchten
Parik*

Die größten und bedeutendsten Städte und Orte Aventuriens

Im folgenden stellen wir Ihnen jene 105 Städte und Ortschaften des aventurischen Kontinents vor, die entweder mehr als 1000 Einwohner (gemäß der neuesten Zählung) beherbergen oder einen besonderen Verkehrsknotenpunkt darstellen oder einfach die größten Ortschaften im Umkreis von vielen Meilen sind. Wir können uns glücklich schätzen, *sämtliche* Ortschaften mit mehr als 1000 Einwohnern erfaßt zu haben – wobei die Bestimmung jener Größe beileibe kein leichtes Unterfangen war und hier sicherlich noch Zwistigkeiten mit den Stadtoberen jener Flecken ins Haus stehen, die sich übergangen oder benachteiligt fühlen!

Bei der Beschreibung der Städte geben wir jeweils zuerst den Namen, dann die Einwohnerzahl an. Es folgt eine Aufzählung, in welcher alle dauerhaft in der Stadt kasernierten Truppen und alle Tempel der Ortschaft angegeben sind. Schließlich folgt ein Text, von dem wir annehmen, daß er den Charakter der Ortschaft am besten wiedergibt. Diese Texte wurden aus vielen Quellen zusammengetragen, welche auch am Ende unserer Stadtbeschreibungen genannt sind. In jenen Beschreibungen läßt sich viel über das wirtschaftliche und gesellschaftliche Leben eines Fleckens finden, wenn auch bei weitem nicht alles, was der Erwähnung wert gewesen wäre. So bleiben dem abenteuerlustigen Reisenden immer noch viele Überraschungen und bewundernswerte Neuigkeiten offen. Zur Bevölkerungszahl und den Garnisonen sei noch gesagt, daß sich die hier angegebenen Soldaten zusätzlich zu der normalen Bevölkerung in der Stadt befinden und daß bei den Angaben über Seesoldaten stets eventuelle Rudersklaven ausgenommen sind. Die Liste der Tempel enthält alle Weihestätten eines Ortes, wobei die größten und die Stadt am meisten prägenden Tempel **fett** gedruckt sind.

Hier nun die Aufzählung der Städte, wobei wir getreu dem Alphabet gefolgt sind und keine Stadt ihrer Bedeutung wegen bevorzugt haben:

ABILACHT

Einwohner: 800

Garnisonen: 1 Schwadron Kaiserlich Abilachter Reiterei, 20 Stadtgardisten

Tempel: **Ingerimm**, Travia

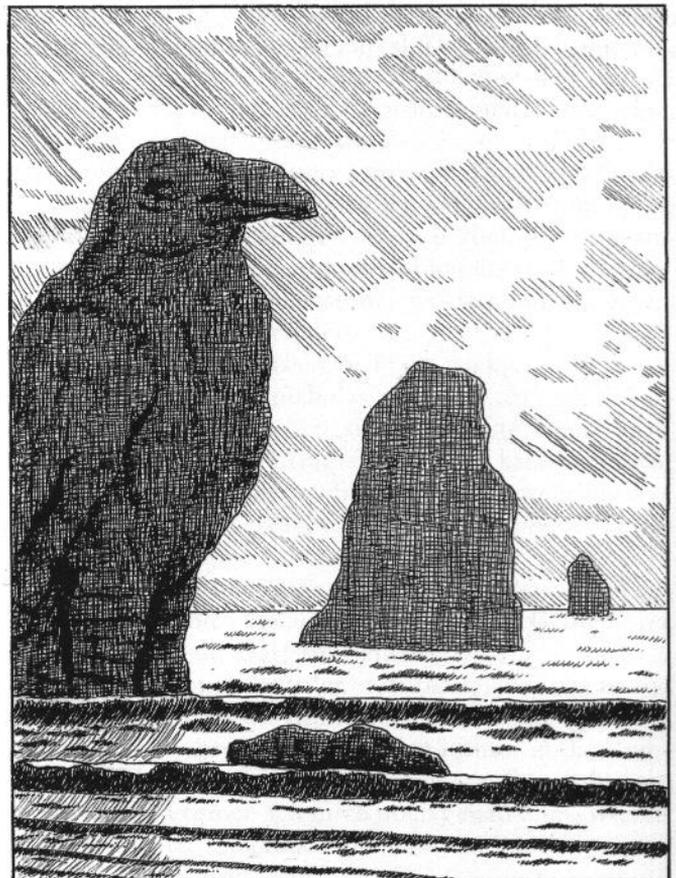
»Abilacht ist ein kleines Städtchen im Herzen des Fürstentums Albernia, umgeben von saftigen Wiesen, auf denen die kräftigen braun-weiß gescheckten Rinder ge-
deihen, für deren Aufzucht der Ort berühmt geworden

ist. A. liegt an der neuen Reichsstraße, die von Elenvina über Honingen und Angbar nach Gareth führt und von der hier die einzige Straße nach Havena abzweigt. Einmal jährlich (am 19. Ingerimm) ist die Stadt voll von Pilgern zu Ehren des Ingerimm-Heiligen Rhys dem Schnitter, dessen Geburtshaus etwas westlich außerhalb des Ortes liegt.«¹

AL'ANFA

Einwohner: etwa 60000 (ohne Sklaven)

Garnisonen: 2 Banner vom Orden des Schwarzen Raben, 1 Banner der Basaltfaust, 1 Banner Al'Anfanische Fremdenlegion, 300 Stadt- und Tempelgardisten, 400 Seekrieger und Matrosen der Al'Anfanischen Flotte, 400 Freibeuter, 1 Banner der »Dukatengarde« und andere Söldner
Tempel: **Boron** und alle anderen elf Götter, Rur & Gror



»Der Rabe ist in Al'Anfa allgegenwärtig – das merkt der Reisende schon, bevor er die Stadt betreten hat. Bereits von weit draußen auf See ist der Felsen in Gestalt des schwarzen Boronvogels zu sehen. Doch das Bild des Raben zeichnet sich hier anders als in Punin; es wird verzerrt durch die brutale Gewalt, mit welcher der Patriarch von Al'Anfa – Tar Honak – regiert, durch blutige Opferrituale und düstere, die Sinne verwirrende Zeremonien. Dabei spielen Rauschkräuter eine große Rolle, ein Mittel, dessen sich die Boronis bedienen, um sich das Volk gefügig zu machen.

Gewiß ist Al'Anfa eine reiche Stadt, doch sollte sich der Betrachter vom Reichtum nicht blenden lassen: In vielen der engen Gassen und Gäßchen herrscht bittere Not. Hier zählt ein Leben oft weniger als ein Laib Brot. Wer dies nicht glauben mag, der verbringe nur einen Tag in der Alten Stadt nördlich des Hafens. Aber auch oder gerade der reiche Al'Anfaner ist im Grunde seiner Seele arm. Wodurch gelangte er denn zu seinem Reichtum? Doch nur durch das Blut, den Schweiß und die Tränen vieler Unglücklicher. Die Größe der Stadt hat den Handel mit Sklaven und Rauschkräutern zum Fundament, aber sie hat damit viel Kultur geschaffen: Wir finden in der Stadt viele, die edle Metalle und Steine zu Kunstwerken verarbeiten, eine Gelehrtenschule, wo sich weise Männer und Frauen treffen, Dichter und Künstler, Gerber, Brauer und Astrologen und ein Journal, ja sogar einen riesigen Aufzug, ein mächtiges Bauwerk, das – von Wasserkraft getrieben – ganze Fuhrwerke den Berg hinauf befördert, an dem die Stadt liegt.

Und so zeigt sich, »daß auch im Sumpf Blumen gedeihen«, wie unser verehrter Kaiser Hal zu sagen pflegt. Ja, auf dem Blut und dem Schweiß der Geknechteten hat Al'Anfa seine goldenen Paläste errichtet und muß stets fürchten, daß die Massen sich erheben. Deshalb lassen sich die Reichen der Stadt auch von der »Dukatengarde«, der berühmtesten Söldnertruppe Aventuriens, beschützen.«²

ALBENHUS

Einwohner: 2200

Garnisonen: 2 Banner Kaiserlich Nordmärkische Axtschwinger, 1 Banner Herzöglich Nordmärkische Flußgarde

Tempel: **Efferd**, Travia, Rondra, Ingerimm, Rahja

»Auf halbem Wege zwischen Ferdok und Elenvina, wo der Große Fluß zwischen den Kosch-Bergen und dem Eisenwald hindurchfließt, dort liegt Albenhus. Durch eine Fähre sind die Stadtteile zu beiden Seiten des Ufers miteinander verbunden. Am Nordufer in Alben trifft man oft auf ortsansässige Zwerge, die in den Silber- und Erzminen der südlichen Kosch-Berge arbeiten. Dort wird auch der bekannte Kosch-Basalt abgebaut, ein die Zauberkraft hemmendes Gestein, das nur in

dieser Gegend vorkommt. Alben zeichnet sich durch seine von den Zwergen geprägte Bauweise aus: Nahezu alle Häuser sind mit ihrem untersten Geschoß etwa einen Schritt tief in die Erde eingelassen. Auf einer leichten Anhöhe steht am Platz der Feueröfen ein Ingerimm-Tempel und eine Vielzahl von Schmiedebetrieben der verschiedensten Arten.

Die eigentliche Stadt Albenhus liegt auf der anderen Uferseite, wo es neben einem Fährhafen einen wichtigen Binnenhafen gibt, der von einem prachtvollen Efferd-Tempel geschmückt wird. Direkt an den Hafen grenzt ein Vergnügungsviertel, in dessen Mitte ein Rahja-Tempel steht. Im Zentrum der Stadt steht neben einem mächtigen Garnisonsgebäude mit eigenem Rondra-Tempel die Residenz der Gräfin Gelda von Albenhus. Hier am Eslamsplatz findet sicherlich jeder Reisende eine geeignete Unterkunft unter den vielen Hotels und Herbergen der Stadt, um sich von den Strapazen der Reise durch das Tal des Großen Flusses zu erholen.«³

ALTAIA

Einwohner: 1300

Garnisonen: 50 Krieger der Herzöglichen Garde

Tempel: **Tsa, Hesinde**, Boron, Efferd

»Auf dem Weg von der Südküste Altoums – wo wir die leckgeschlagene Dedlana auf Sand gesetzt hatten – nach Charypso kamen wir auch durch einen Ort namens Altaia. Einen entlegeneren Flecken kannst Du Dir kaum vorstellen. Gut 1000 Leute, würde ich schätzen, aber der Bursche, der ihnen vorsteht, nennt sich nicht etwa Bürgermeister, sondern »Herzog« und bewohnt einen regelrechten kleinen Palast. Dieses Altaia soll einem Vorfahren dieses »Herzogs« von Kaiser Eslam als Lehen zugesprochen worden sein. Da fragt man sich natürlich: Was hat ein Mittelreichskaiser dort unten für Lehen zu vergeben? Vermutlich hat man den guten Herzog eher in diese Wildnis verbannt. Überraschend viele Tempel haben sie dort. Wie nur die Bauern all diese Geweihten am Leben erhalten? Der größte Bau ist der Hesinde geweiht. In ihm soll eine seltsame leuchtende Kugel, erfüllt von einer rätselhaften, unberechenbaren Magie, aufbewahrt werden. Das mag stimmen oder auch nicht – Du weißt, daß ich die Hesinde-Häuser freiwillig sowieso nicht betrete.«⁴

ANCHOPAL

Einwohner: 1050

Garnisonen: 2 Banner Fürstlich Aranische Hellebardiere, 2 Schwadronen Fürstlich Anchopaler Berittene Schützen, 20 Gardisten des Grafen

Tempel: **Peraine**, Rondra

»In Anchopal, der grünen Oase am Nordrande der Gorischen Wüste, trifft man ein wunderliches Völkerge-

misch, ist es doch sowohl die südlichste Stadt und Feste des neuerzeit freien Fürstentums von Aranian wie auch ein heiliger Ort für die Peraine-Gläubigen. Die Göttin selbst soll den grünen Hain geschaffen haben, der den Flecken vor der unbarmherzigen Wüste schützt; ja selbst der den Magiern verbundene Orden der ›Grauen Stäbe von Perricum‹ hat hier ein Ordenshaus und eine Bibliothek, in der viel Wissen über den berühmten Borbarad und seine sinistre Zauberei vor dem Zugriff neugieriger Schwarzkünstler und Ehrgeizlinge verschlossen gehalten wird.

Und so finden wir rauhbeinige Krieger neben frommen Pilgern und gelehrten Magiern, nicht ohne daß es zu oft handfesten Reibereien kommt. Graf Haldorans Mannen haben es schon schwer, die Raufereien im Rahja-Viertel, der dunkelsten Ecke der Stadt, zu unterbinden. Da die Einwohnerschaft Anchopals die Kriegersleute nicht von ihren kargen Feldern ernähren kann, wird die südlich der Stadt gelegene Feste von fernab mit Wagenzügen versorgt, die auf dem Rückwege nach Zorgan oder Mhanerhaven die dürren Ziegen, das Palm- und Kernöl und den Seilhanf mit sich führen, welches die wichtigsten Güter der Stadt sind. «⁵

ANDERGAST

Einwohner: 5200

Garnisonen: 30 Leibgardisten Wendolyns, 30 Stadtgardisten

Tempel: Praios, Rondra, Tsa, Travia, Peraine, Ingerimm

»Wahrlich, Großes läßt sich nicht von der Stadt Andergast vermelden, der Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches, welche an der Mündung der Andra in den Ingval gelegen ist. Auf der linken Seite des Ingval finden wir die Burg des Regenten Wendolyn III.: ein trutziger grauer Zahn ohne jegliche königliche Würde. Über die Andra führt eine geschwungene Brücke aus dem Holz der Steineiche, welche den Wohlstand des Landes begründet hat und die man sowohl am Ingval als auch an der Andra schlägt und gen Salza flößt. Was man an Holz nicht für den Schiffs- und Häuserbau gebrauchen kann, das verkohlt man, weswegen rund um die Stadt auch viele Meiler zu finden sind.

Die Stadt daselbst ist ein Gewirr von Gäßchen, die von hohen Häusern mit scharfen Giebeln eingerahmt sind. Hier sieht man viele Handwerker, besonders Schmiede und Holzschnitzer, jedoch wenig, was außerhalb der andergastianischen Grenzen Beachtung fände. Manch einen Tempel hat es hier, und auch eine Halle der Zauberer, das ›Kampfsseminar‹. Denn wahrlich, Andergast hat überirdischen Beistand nötig in seiner ewigen Fehde gegen das Nachbarland Nostria. Ein wenig weltstädtisches Flair erfüllt die Stadt in der Mitte des Rondmonds, wenn auf dem Marktplatz das Königlich Andergastianische Ritterturnier ausgetragen wird, wozu

sich Edle aus allen Teilen Andergasts treffen, ja auch einige Kämpen von außerhalb wurden schon erblickt. «⁶

ANGBAR

Einwohner: 4100 (40% Zwerge)

Garnisonen: 2 Banner Kaiserlich Angbarer Langschwerter, 2 Kompanien Kaiserlich Angbarer Sappeure, 3 Schwadronen Fürstlich Angbarer Lanzenreiter, 50 Milizionäre der Freiwillig Bergköniglichen Garde

Tempel: **Ingerimm, Rondra, Efferd, Hesinde, Praios, Phex, Tsa, Boron**

»... Unser Handelszug erreichte am Abend des vierten Tages Angbar, Hauptstadt des Fürstentums Kosch und östlicher Endpunkt der Paßstraße nach Gratensfels. An den Wassern des Angbarer Sees gelegen ist sie der Sitz des Fürsten Blasius vom Eberstamm. Mein Sohn, wenn Du nach Metallwaren vorzüglicher Qualität suchst, so schau, daß Du in der Zeit vom 21. bis 23. Ingerimm in der Stadt weilst, denn dann findet dort eine große Warenschau statt. Du mußt wissen, daß ein nicht unerheblicher Teil der Angbarer Bevölkerung dem Volk der Zwerge angehört, allesamt vorzügliche Handwerker. Der von ihnen bewohnte Stadtteil – und nur dort solltest Du kaufen – liegt im Norden der Stadt. In seiner Mitte befindet sich der Tempel des Ingerimm, der größte unseres Landes, in dem der berühmte geheiligte Stein des Schmiedegottes aufbewahrt wird. Was Du in Angbar meiden solltest, ist das Ordenshaus der ›Wächter Rohals‹. Der Name dieses Hauses täuscht! Seine Bewohner sind von erschreckender, mißtrauischer Engstirnigkeit und eine Plage für jeden frei denkenden Menschen.

Trotz alledem ist Angbar aber dennoch eine Stadt, in der sich gut ein- und verkaufen läßt. Was Du unbedingt probieren mußt, ist der Angbarsch, eine wahre Freude für den Gaumen, besonders wenn er in einer Soße aus Gandelrohrspitzen und Klauenwurz zubereitet wird. Angbar unterhält nämlich eine große Fischerei und kann sogar einige Bootsbauerfamilien ernähren. Bemerkenswert sind auch noch die Fähre über den See, die die Reise nach Ferdok um ein erhebliches verkürzt, und die bootfahrenden Zwerge, die mit ihren Kähnen die Dörfer an den Ufern des Sees mit allerlei Waren bedienen. «⁷

ARIVOR

Einwohner: 5400

Garnisonen: 50 Ordenskrieger der Adariten

Tempel: **Rondra, Hesinde, Travia, Boron, Tsa, Rahja**

»Im Herzen des Lieblichen Feldes liegt Arivor, die einzige große Stadt des Königreiches, die keinen Hafen hat. Um die Ruinen der alten Burg Arivor gruppieren

sich auf einem Hügel wohl an die 1000 Häuschen, so daß man die Stadt bei klarem Wetter schon aus der Ferne gut sehen kann.

Am Fuße des Hügels liegt südlich von der Stadt ein großes Turniergelände, dort findet seit dem ›Kusliker Frieden‹ alljährlich vom 20ten bis zum 25ten Rahja ein großes Turnier für die Ritter des Lieblichen Feldes statt, und traditionsgemäß residiert die Königin zu dieser Zeit immer noch in der alten Burg, so wie es früher die Kaiserin vor dem Fall Bosparans getan hat. Ein Teil der Ruinen wurde zu diesem Zweck wieder restauriert, und bald soll der Sommersitz der Königin ganz wiederhergestellt werden. Neben der alten Burg gibt es noch eine Ordensburg der Adariten am Fuße der Stadt nahe dem Turniergelände; dort steht auch der mächtige Rondra-Tempel Arivors.

Aber nicht nur die rondrianischen Künste haben in Arivor Bedeutung. Von der alten Stadt blieb nach dem Untergang des Bosparanischen Reiches nur das alte Theater noch erhalten (in dem sich sofort ein Orden der Rondra gründete, der jedoch dem Lauf der Geschichte anheimgefallen ist). Das Gebäude steht aber immer noch: eine der schönsten Freilichtbühnen Aventuriens, mitten in Arivor auf halber Höhe im Hang neben dem Hesinde-Tempel, und man findet in der Stadt heute wieder ein vom Theaterspiel begeistertes Publikum. So ist es kein Wunder, daß auch Arivor eine der ausgewählten Stätten ist, an denen die Theaterfestspiele des Lieblichen Feldes im Rondra gastieren. «⁸

BABURIN

Einwohner: 7000

Garnisonen: III. Fürstlich Aranisches Garderegiment, I. Gräflisch Baburiner Stadregiment, IV. Regiment Aranische Schwere Reiterei, 2 Banner Baburiner Freischützen

Tempel: **Rondra, Hesinde**, Boron, Rahja, Tsa, Peraine, Ingerimm

»Trutzig und stolz schaut Baburin, die nördlichste der großen Städte Araniens, gen Norden, wo die Legionen des Kaisers drohen. Die weißen Mauern sind vielfach gestaffelt und erheben sich wohl 15 Schritt in den Himmel, gekrönt von geschwungenen Zinnen und hohen Türmen. Hier, an einem Bogen des Barun-Ulah, residiert Graf Merkan von Revennis, Herrscher über die Grenzmark von Baburin. In der Stadt, welche auch der letzte schiffbare Hafen am Barun-Ulah ist, findet sich allerlei Volk, das Handel treibt mit Korn und Wein, mit Tuchen und kostbarem Gestein, das man in der Nähe bricht. Ebenfalls finden wir in der Stadt die Magier vom Orden des Anconius und im Rondra die edelsten Recken Araniens, die sich hier zum Turniere treffen, welches auch von Fürstin Sybia persönlich besucht wird.

Außerhalb der Stadt lagert stets ein großer Haufe des

Aranischen Heeres in umwallten Zeltstädten. Die Krieger schätzt man auch im Volke, vertauschen sie doch in Friedenszeiten ihre Schwerter mit der Sichel und paken auf den Feldern mit an. «⁵

BALIHO

Einwohner: 2700

Garnisonen: 1 Banner Kaiserlich Weidener Pikeniere, 1 Schwadron Herzöglich Weidener Lanzenreiter, 40 Gräflische Gardisten, 20 Stadtgardisten

Tempel: **Travia, Rahja**, Praios, Phex

»Praiosmond: Die Luft flimmert, heißer Wind weht durch die staubigen Straßen der Stadt. An einer Straßenecke stehen zwei schwitzende Gardisten in ihren schweren Rüstungen, von der 1000jährigen Eiche baumelt die Leiche eines Gehentken – irgendwo bellt ein Hund. Träge wälzen sich die Fluten von Pandlaril und Rotwasser gen Norden, um sich schließlich unweit der Stadt zu vereinigen. Aber die gelben Wasser bringen keine Kühlung, die Hitze lastet schwer auf Mensch und Tier.

Plötzlich durchbricht Hufschlag die Stille. Johlend und peitschenschwingend jagen die Viehhirten aus der Umgebung um die Ecke. Sie sind auf dem Weg zum ›Silbertaler‹, um ihren hart verdienten Monatslohn zu verspielen oder in ›Balihoer Barentod‹ umzusetzen. Wahrscheinlich wird es auch heute wieder zwischen ihnen und den Bauarbeitern, welche die Reichsstraße von Punin bis nach Trallop verlängern, zu Schlägereien kommen. Solche Szenen sind in der Stadt alltäglich. Graf Angrist von Baliho, dessen Burg auf einer Insel in der Flußmündung steht, wird sich wohl noch lange vergeblich bemühen, Recht und Ordnung in Baliho zu schaffen, denn der Einfluß der Grundbesitzer ist groß, und sie stehen felsenfest hinter ihren Leuten. In Baliho sitzen Faust und Dolch locker, und der Sargtischler ist einer der reichsten Bürger. «⁹

BEILUNK

Einwohner: 7500

Garnisonen: 4 Banner Kaiserlich Beilunker Hellebardiere, 2 Banner Kaiserlich Beilunker Seegardisten, 1 Kompanie Kaiserlich Angbarer Sappeure, 1 Schwadron Kaiserlich Tobrische Reiterei, 50 Markgräflisch Beilunker Ehrengardisten, 150 Matrosen und Seesöldner der Kaiserlichen Perlenmeerflotte

Tempel: **Praios**, Efferd, Hesinde, Phex, Rahja

»Lieber Freund, wohin hat es mich bloß verschlagen? Was ist das für ein harter Dienst! Die ›Perle im Radromtak‹ ist von trüben Schlammwassern umzingelt. So sei es hier in jedem Herbst, sagt man mir. Willst Du nach Warunk oder Wehrheim, mußt Du über die Damm-

straße reiten; das bedeutet ein hoffnungsloses Gedränge von großen Händlerwagen, schwerfälligen Ochsenkarren mit Fliegenschwärmen darüber, Kaufleuten in Sänten, Tagedieben ... Dazwischen ein paar hochmütige Amazonen hoch zu Roß und immer eine Schar rauflustiger Zwerge aus den Beilunker Bergen ... Im Sommer sollen viele Straßen zur Stadt führen, und alle von einem Meer aus gelben Bedonblüten eingerahmt, die Bucht von einem zauberhafteren Blau als eines Mädchens Auge ... Ich werde es ja wohl noch sehen. Kürzlich war ich im Hafenviertel – mein Herr steckt gerade in einer Liebensache und will mich nicht immer um sich haben. Der Bezirk läßt sich sehen. Gute Bürger wohnen hier zwar nicht, nur Schiffsvolk und Händler – auch der alte Stoorrebrandt hat hier ein Kontor, aber Du bekommst jeden Kram, den Dein Herz begehrt. Auch brennen sie eine Art Zuckerschnaps, der einen umwirft. ›Schlag‹ nennen sie ihn – nur Reisende von auswärts bestellen ihn beim richtigen Namen: ›Ingerimms Donner Schlag‹.

Man spricht hier die verschiedenartigsten Dialekte, die Flußschiffer reden anders als die Hafengänger, und die Fernschiffer hören sich alle an, als hätten sie kalten Nebel verschluckt. Wer darauf achtet, das Höfische zu vergessen und hin und wieder einen Becher spendiert, kommt auch hier gut klar. Unsere Kaiserlichen trauen sich übrigens kaum ins Hafenviertel, das außerhalb der wahrlich mächtigen Stadtmauern liegt. 400 feine Herren. Ich glaube, Markgraf Hagen ist nicht sehr glücklich mit ihnen. Unter seiner Hand stehen nur 50 Mann, aber die hat er alle selbst ausgewählt. Wenn Du mich besuchst, mußt Du unbedingt den Tempel des Praios sehen! Ich weiß nicht, ob er tatsächlich der prächtigste ganz Aventuriens ist, aber die goldene Kuppel und die weißen Mauern lassen einen allen Flußschlamm vergessen. Da werden auch die aufgeblasenen Magier von der Akademie ›Schwert und Stab‹ ganz still. Ich will jetzt schließen. Beim Stammhaus der Beilunker Reiter gibt es irgendein Fest – wohl so eine Art Prüfungsfeier. Die will ich auf keinen Fall versäumen ... «¹⁰

BELHANKA

Einwohner: 2150

Garnisonen: 2 Kompanien Hylailer Seesöldner, 20 Stadtgardisten

Tempel: **Rahja**, Efferd, Tsa, Peraine

»Belhanka liegt an einer kleinen Bucht, wo der Sikram in das Meer der Sieben Winde mündet, ein Hafen voll mit Fischerbooten und kleinen, schnellen Handelssegelern. Die Hauptstadt der kleinen Grafschaft Belhanka beherbergt eine Magierschule, die ›Akademie der Geistreichen‹, und – wichtiger noch – den wichtigsten Tempel der Rahja, in dem sich jährlich viele Geweihte aus allen Teilen Aventuriens treffen und der auch Rahjas Kelch, die Reliquie der Göttin, birgt. In Belhanka lebt

man friedlich und ohne viele Störungen von den Geschenken Efferds, vom Korn der Umgebung und dem Handel mit allen anderen Hafenstädten des Lieblichen Feldes. Eine kleine Werft für Schnellsegler, eine Kapitänschule und eine Bausch- und Linneweberei kann die Stadt ebenfalls ihr eigen nennen. «⁸

BETHANA

Einwohner: 1250

Garnisonen: 1 Kompanie Gräflisch Bethaner Bogenschützen, 10 Stadtbüttel

Tempel: **Efferd**, Hesinde, Travia

»Wenn auch das genaue Gründungsdatum unbekannt ist, so ist Bethana doch mit Sicherheit die älteste Stadt Aventuriens, wohl mehr denn 2000 Jahre alt. Da Bethana in den Wirren des Krieges, der dem Alten Reich sein schmachliches Ende brachte, von der größten Zerstörung verschont blieb, finden wir hier noch einige Gebäude der ersten güldenländischen Siedler. Dieser historischen Bedeutung wird die Stadt gerecht, beherbergt sie doch den Haupttempel des Efferd, in welchem Efferds Krug aufbewahrt wird, die traditionelle Magierschule ›Halle des vollendeten Kampfes‹ und in unregelmäßigen Abständen das Treffen aller Barden Aventuriens.

Ansonsten lebt die Hauptstadt der Grafschaft Yaquiria, die von Gräfin Udora regiert wird, von all den Werken, die Efferd gefällig sind: Fischfang, Seehandel, Segelmacherei und einer kleinen Werft. «⁸

BJALDORN

Einwohner: 720

Garnisonen: 10 Freischützen, 5 Gardisten des Barons

Tempel: **Firun**, Travia

»Wo sich die Nordwalser Höhen nach Mitternacht (Norden) öffnen, nicht weit von der Quelle der Letta, da liegen Stadt und Burg Bjaldorn, die Heilige Stadt des Firun. Die von Baron Trautman III. regierte Freie Stadt war einst der nördlichste Vorposten des Bornlandes, doch erschien es den Herren zu Festum bald zu beschwerlich, eine Feste weitab jeglicher Zivilisation zu unterhalten, zumal kein Feind aus dem Norden drohte. Die Stadt lebt fast ausschließlich von der Jagd und einigen kargen Äckern und vom Handel mit Fellen und dem ›Bjaldorner Waldschrat‹, einem süßen, goldfarbenen Likör. Zu den wirklichen Waldschraten, die es hier noch in größerer Anzahl gibt, unterhält die Stadt ein gutes Verhältnis, sehen die Firun-Priester doch jene groben Gesellen als Diener und Waldwächter des Wintergottes an. Die Waldschrate ihrerseits haben die Stadt schon mehrmals gegen marodierende Räuberbanden und Orkhorden geschützt. Der Kristallpalast, der große Firun-Tempel, birgt Firuns Ring, und auch Mikail von Bjaldorn, der große Jäger, der Heilige des Firun, wird hier in hohen Ehren gehalten. «⁶

BORAN

Einwohner: 3000
Garnisonen: 150 Königlich Maraskanische aller Einheiten, 2 Kompanien Boraner Vigilanten
Tempel: **Rur & Gror, Efferd**

»Die Hafenstadt Boran an der Ostküste Maraskans nennt sich gerne ›letzte freie Stadt Maraskans‹, denn hier haben sich die wenigen verbliebenen Truppen des mittlerweile verstorbenen Königs Frumold und ein Haufen zu allem entschlossener gesetzloser, selbsternannter Freiheitskämpfer vor dem Heer des Mittelreichs verschanzt. Jenes ›Heer‹ (ein halbes Regiment) lagert auf der anderen Seite der Hügel, über die die einzige Landverbindung nach Boran führt. Die Stadt wird vom Bornland aus über See versorgt. Auf diesem Wege gelangen auch immer wieder Söldner in die Stadt, um sie bald enttäuscht wieder zu verlassen. Die Verpflichtung in Boran ist karg, und der ›Staatsschatz‹ Prinz Denderans, der hier eine der vielen maraskanischen Exilregierungen unterhält, reicht gerade noch aus, um Korn und Waffen für seine regulären Truppen zu kaufen. Die Stadt ist traditioneller Endpunkt der Diskusstaffette zu Ehren der Zweigötter, und nur an diesem Tage lassen die kaiserlichen Truppen einige wenige Menschen durch ihre Reihen.«¹¹

BRABAK

Einwohner: 2950
Garnisonen: 25 Königlich Brabaker Hellebardiere, 10 Leibgardisten Mizirions, 150 Matrosen und Seesoldaten der »Königlich Brabaker Flotte«, etwa 250 Freibeuter
Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja

»Am südwestlichsten Zipfel Aventuriens, an der Mündung des Mysob und von Sümpfen umgeben, liegt Brabak, die Hauptstadt des Königreiches Brabak und Residenz König Mizirions III. Die Stadt selbst wurde auf einem Hügel errichtet, der vom Palast des Königs gekrönt wird. Die Hafenanlagen und die Unterstadt stehen meist auf Pfählen und hohen Fundamenten. Dort liegen auch viele Kaperfahrer und anderes Gelichter, zum Teil im Solde des Königs, und Handelsschiffe, die auf dem Weg gen Osten hier vor Anker gehen. Der Hafen wird hoch besteuert, und doch sind das Stadtsäckel und die Staatskasse stets von chronischer Leere heimgesucht, da Brabak außer dem sicheren Hafen, Salz und Fisch dem Fremden keine Güter zum Kauf zu bieten hat.

Trotzdem finden sich immer wieder seltsame Gestalten, die das freie Leben der Stadt schätzen. So gibt es die ›Dunkle Halle der Geister‹, eine Magierschule mit üblem Leumund, Werkstätten der Alchimisten vom ›Roten Salamander‹, Kuriositätenhändler aus allen Teilen Aventuriens, schmierige Bordelle mit Wucherpreisen, Diebstahl auf offener Straße, weiterhin ›Philoso-

phen‹ und Freigeister, die behaupten, Dere sei eine Kugel, und Pilger der Hesinde, die die Stadt aufsuchen, weil hier angeblich der Heilige Strohsack zu finden sein soll, auf dem der Halbgott Nandus geschlafen habe.«⁸

CHARYPSO

Einwohner: 1600
Garnisonen: 15 Stadtbüttel, diverse Freibeuter der »Flotte« von Charypso
Tempel: **Efferd, Phex**

»Noch vor wohl 200 Jahren war das altoumsche Charypso eine große Stadt, deren Vormacht an der Straße von Charypso unbestritten war. Doch dann machten die Waldmenschen Altoums alle Einwohner der Stadt, die vom Sklavenfang lebte, in einer einzigen Nacht nieder, und erst 50 Jahre später setzten erstmals wieder syllanische Siedler ihren Fuß in die Ruinen der Stadt. In Sylla daselbst sieht man Charypso immer noch als eine Kolonie an, während sich Rat und Magistrat von Charypso schon vor 100 Jahren vom Festlande lösten, um die alte Größe der Stadt wiedererstehen zu lassen. Noch immer sind Teile der Stadt zerfallen, und hier hausen auch die Piraten, die einen Großteil der charypsischen Flotte ausmachen und die alle Sylla anlaufenden Schiffe zu überfallen trachten.«²

CHORHOP

Einwohner: 1350 (20 % Novadis)
Garnisonen: 70 Stadtgardisten
Tempel: **Boron (Al'Anfaner Ritus), Phex**

»Chorhop, der Freihafen an der Mündung des Südask, wird von einer reichen Familie, den Zeforikas, recht willkürlich regiert. Viele Ämter und Würden – u. a. das Vogtvikariat des Phex – häufen sich in ihren Händen. Die Zeforikas residieren in einem Palast runder Bauart, vollständig aus weißem und rosa Marmor errichtet (und ein beliebtes Vorbild bei den örtlichen Zuckerbäckern). Die Stadt nennt sich gerne das ›Al'Anfa der Westküste‹, was sich aber augenscheinlich nur auf den freizügigen Genuß von Rauschkräutern beziehen kann. Chorhops größter Stolz und größte Einnahmequelle ist die große Werft, die sich natürlich im Besitz der Zeforikas befindet und gut einem Fünftel der Bevölkerung Arbeit und Brot gibt. Die hier auf Kiel gelegten Galeeren werden nach Mengbilla verkauft, welches im Gegenzug Sklaven und Rauschkräuter liefert. Am Rande des Hafens findet man auch die bekannten Chorhoper Holzschnitzer, deren Galionsfiguren von vielen Schiffen der Westküste geführt werden. Wohl einmalig in einer Hafenstadt ist der große Bevölkerungsanteil von Novadis, die sogar ein eigenes Stadtviertel besitzen und die mit allen erdenklichen Waren handeln – sogar mit üblen Giften, wie man vermutet. Am 17. Boron, dem Geburtstag des ersten Patriarchen, ist die Stadt wirklich sehenswert, denn dann feiert die gesamte Bevölkerung

in einem bunten Fackelzuge, der oftmals in einer wilden Orgie endet. «⁸

DONNERBACH

Einwohner: 1800 (30% Elfen)

Garnisonen: 100 Krieger und Geweihte der Rondra, 50 Stadtgardisten

Tempel: **Rondra**, Travia, Hesinde

»Auf auf, meine Pferdchen, trabt schnell wie der Wind,
Auf daß wir geschwind in Donnerbach sind,
Vorbei an des Wasserfalls herrlichem Ort,
Der sicher verberget der Kriegsgöttin Hort,
Wo deren Geweihte einst Obhut erbaten,
Flüchtend vor der Kaiser ruchlosen Taten.
Vorbei führt mein Weg an der Akademie,
Wo fleißige Schüler studier'n die Magie.
Schon bin ich von lieblichen Häusern umgeben,
Wo Elfen und Menschen in Eintracht wohl leben,
Hier steh'n des Anconius' geheiligte Mauern,
Wo Heilung zuteil wird den Fürsten und Bauern.
Und fragst du mich, Fremder, wo steht diese Stadt,
Die mein Herz und meine Seele verzaubert hat,
So rate ich, folge nur dem donnernden Fluß,
Hin, wo das Land grünt unter Peraines Kuß.
Dort, wo der müde Pilger stets findet ein Dach,
Dort steht es, mein Städtchen, mein Donnerbach. «¹²

DROL

Einwohner: 1900

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 100 Söldner und See-söldner

Tempel: **Efferd, Phex**, Boron, Rahja, Praios

»An der Mündung des Harotrud in die Felsenbucht, welche so mit Untiefen durchsetzt ist, daß jedes Schiff einen Lotsen benötigt, dort liegt Drol, der bekannte Handelshafen.

Wiewohl es einen gewählten Bürgermeister in der Stadt gibt, führt doch das eigentliche Wort die kleine Gruppe der in der Händler- und Kauffahrerallianz vereinigten Handelsherren. Bekannt ist Drol für seine Spitzenborsten und -tücher, feinste Klöppelware, oftmals mit hauchdünnen Silberfäden durchsetzt. Während der Phex-Tempel ob der reichen Händler und der kleinen, aber gutorientierten Diebesgilde floriert, kann der Praios-Tempel, dessen Geweihte ständig vergeblich versuchen, die Bewohner Drols von den Vorteilen der Monarchie zu überzeugen, nur kümmerlich genannt werden. Schon von See aus sieht man eine weitere Eigenart Drols: den üppigen Blumenschmuck an allen Gebäuden, selbst den Lagerschuppen. Wo keine Ranken hochwachsen wollen, dort findet man prächtiges Blütenschnitzwerk an allen hölzernen Balken, oftmals in leuchtenden Farben bemalt und nicht von lebenden Pflanzen zu unterscheiden. Auch der kleine Stadtpark mit seinen hängenden Gärten ist weit gerühmt. «⁸



EESTIVA

Einwohner: 520 (etwa 30% Nivesen und Norbarden)

Garnisonen: 5 Stadtbüttel

Tempel: **Ifirn**

»Wären nicht Brücke und Furt über die Letta und würde man in 50 Meilen Umkreis weitere Orte finden, so fände Eestiva wohl kaum weitere Erwähnung. Das zum selbsternannten Herzogtum Paavi gehörende Städtchen liegt wohl mehr als 100 Meilen landeinwärts an der Letta und beherbergt einen großen Tempel der Ifirn, der auch das Zentrum des Ortes ist. Die Bewohner fischen in der Letta, halten Karene und machen allerlei Gerät aus Bein. Wenn der Winter streng und der Sommer schlecht war, dann würden sie zuhauf verhungern, käme nicht beizeiten ein Kahn mit Korn die Letta hinauf. «⁶

ELBURUM

Einwohner: 4700

Garnisonen: 2 Kompanien Stadtgardisten, 400 Matrosen und Seekrieger der Aranischen Flotte

Tempel: **Efferd, Hesinde**, Rur & Gror, Travia, Phex, Peraine

»In der Mitte der elburischen Küste, am Maraskan-Sund, liegt der große Hafen Elburum, Residenz der Gräfin Reshemin von Terilia. Die Stadt ist bekannt

wegen ihres schwunghaften Handels mit Jergan auf Maraskan, der jedoch in den letzten Jahren stark zurückgegangen ist. Zur Zeit liegen hier weniger Kauffahrer als Galeeren der Aranischen Kriegsflotte, und in der Stadt finden wir keine maraskanischen Händler, sondern Exilanten von der Insel. Diese können auch den Rur-und-Gror-Tempel besuchen, der vor etwa 200 Jahren von den wenigen Gläubigen der Zweigötter auf dem Festland gegründet wurde. Nach Elburum reisen viele Menschen gegen Ende des Rondra-Monats, um den berühmten Feuerschlick an der Küste zu sehen, der in Vollmondnächten grellorange leuchtet und dem heilkräftige Wirkung zugeschrieben wird. Die Stadt lebt von der See und von den Wäldern der Umgebung, die viel Holz, Wild, Beeren und Kräuter liefern.«²

ELENVINA

Einwohner: 3600

Garnisonen: 3 Banner Kaiserlich Nordmärkische Pikeniere, 1 Banner Herzöglich Nordmärkische Flußgardisten, 100 Söldner vom Orden des Donners, 25 Stadtgardisten

Tempel: **Praios, Phex, Efferd, Travia, Hesinde**

»Elenvina liegt im Tal des Großen Flusses zwischen dem Eisenwald und den Windhagbergen. Durch seine günstige Lage entwickelte es sich im Laufe der Jahrhunderte aus einem kleinen Fischerdorf zu einer der bedeutendsten Handelsstädte des Reiches. Über den Binnenhafen wird der Handel mit Havena, Albenhus und Ferdok abgewickelt; außerdem gibt es eine Straße nach Grangor.

Elenvina ist nicht willens, sich den erworbenen Reichtum durch Feindeshand nehmen zu lassen. So garantieren die Feste des Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluß, auf einem Berg direkt in der Flußbiegung am westlichen Stadtrand gelegen, wie auch die Burg des ›Ordens des Donners‹ für die Sicherheit der Stadt. Der Herzog ist sich seiner Pflichten als Regent des Herzogtums Nordmarken wohl bewußt, denn er unterhält eine schlagkräftige Söldnerschaft, zu der auch Ordenskrieger gehören, von denen eine Hundertschaft stets in seinem Sold steht.

Auch die Gelehrsamkeit kommt in Elenvina nicht zu kurz: Schon lange steht in der Stadt die ›Halle der Herrschaft‹, eine bedeutende Magierschule. Für den Reisenden hält Elenvina eher kulturelle Attraktionen bereit als die schnöden Vergnügungen, die in den anderen Städten am Großen Fluß das Stadtbild bestimmen. So beherbergt die Stadt ein Museum für Binnenschifffahrt und eine prachtvolle Handelshalle, die auch sehenswert ist, wenn man darin nichts erwerben oder verkaufen will. Empfehlenswert ist ein Spaziergang auf der Herzogenpromenade am Großen Fluß. Eine Sehenswürdigkeit ist auch das Nordmarkentor, ein großer, von Zwergen aus dem nördlichen Eisenwald im Auftrag

Herzog Garhelms vor gut 1000 Jahren zum Empfang Kaiser Rauls erbauter Triumphbogen, der die Kaiserallee im Zentrum der Stadt überspannt. Noch heute findet unter dem Nordmarkentor am 22ten Rondra eine große Parade statt.«³

ENQUI

Einwohner: 1050

Garnisonen: Keine

Tempel: Peraine, Firun, Efferd

»In den Küstenmarschen des Nordens, dort wo der Svellt in den Golf von Riva mündet, liegt die Stadt Enqui, deren hölzerne Häuser auf Pfählen erbaut und durch Stege verbunden sind, um dem jährlich im Peraine über die Ufer tretenden Strom zu trotzen. Die Bürger in Enqui sind hartgesottene Gesellen: Pelz-, Tran- und Pökelfleischhändler zumeist, dazu Walfänger, einige Handwerker und Jäger.

Wer nach einer langen Reise Ruhe oder Zerstreuung sucht, für den hat das Städtchen nichts zu bieten – nicht einmal einen Rahja-Tempel gibt es hier inmitten der nördlichen Einöde. So kommt es, daß selbst Seeleute die Stadt nur zum Auffüllen der Vorräte und für eine kleine Opfergabe im Efferd-Tempel anlaufen, um schon am nächsten Tage die Seereise entweder nach Riva oder nach Olport fortzusetzen. Enqui hat es nie geschafft, zu besonderem Reichtum zu gelangen; und die Bewohner fristen ihr ärmliches Dasein weitab der Zivilisation. Um den Nachbarn ist man hier recht wenig bekümmert, und die Städte am Svellt interessieren nur wegen des Handels mit Tran und Beinschnitzereien, die die Walfänger auf ihren langen Reisen aus Langeweile anfertigen.

Auf der anderen Seite ist auch niemand um Enqui bekümmert, und es mag sein, daß für so manchen Bewohner des tristen Ortes im Mittelreich oder anderswo in Aventurien ein hübsches Sümmchen an Kopfgeld ausgesetzt ist.«⁶

ESLAMSBRÜCK

Einwohner: 1200

Garnisonen: 1 Banner Gräfllich Mendenische Langschwerter

Tempel: Praios, Rondra

»Der Ort Eslamsbrück am Tobimora ist weit gerühmt wegen seiner Spitzen, die von vielen Familien des Ortes geklöppelt werden, von denen jede ein eigenes Muster hat.

In E. trifft die Straße von Warunk nach Mendena auf den Tobimora und geht auch als Weg weiter nach Ysilia. Die Stadt gehört zu Herzogtum und Grafschaft Mendena und bringt beiden Landesherrn ein gut Teil Steuer ein, da man auch noch Tobritzen aus dem Fluß fischt, Korn und Flachs anbaut, Tuche webt und färbt und auch einen guten Zoll nimmt.«¹

ESLAMSDODEN

Einwohner: 1100
Garnisonen: 1 Schwadron Greifenfurter Grenzgardisten
Tempel: **Travia**, Praios, Peraine

»Kaiser Eslam II. höchstselbst gründete diese Stadt als Wechselstation an der großen Reichsstraße von Greifenfurt nach Beilunk – gleich weit von Wehrheim wie von Greifenfurt entfernt –, die auch heute noch für ihre Gastfreundschaft gerühmt ist und viele Herbergen ihr eigen nennt. Die ehemalige Rodung ist nun der östlichste Teil der Breitenau, wo viel Korn und Kohl wächst und man Rinder und Pferde zieht. Zwei kleine Bächlein entspringen bei Eslamsroden, aus deren Wasser und dem Gerst der Auen man dort das Kaiserliche Eslamsbräu, ein wohlfeiles Bier, macht. Der Baron von Eslamsroden, der Landgraf von Greifenfurt und auch der Gaugraf, der nahebei wohnt, haben das Bier in ihren Kellern.«¹

FARLORN

Einwohner: 120
Garnisonen: Keine
Tempel: **Firun**

»Mir berichteten vier seltsame Abenteurgestalten, daß sie auf der Suche nach dem sagemumwobenen Polardiamanten im hohen Norden noch auf ein Dorf namens Farlorn gestoßen seien, das fernab von jeglicher Zivilisation liege. Dort sollen an die 100 Nivesen der Jagd nachgehen und sich von dem Fleisch der erlegten Tiere und dem, was die karge Landschaft zu bieten hat, ernähren. Es soll wohl gar einen Firun-Tempel geben, in dem sie opfern. Die Behausungen seien größtenteils aus Holz, manche hätten aber auch Steinbauten. Als sie weiter nach Norden gezogen seien, will die Gruppe schon nach kurzer Zeit das ewige Eis erreicht haben und schließlich den Blauen See, eine endlose, schneebedeckte Eisfläche.«¹³

FASAR

Einwohner: 23000 (buntes Völkergemisch)
Garnisonen: Keine organisierten Truppen, jedoch Söldner aller einflußreichen Personen der Stadt
Tempel: **Phex, Rahja**, Rondra, Praios, Travia, Tsa, Peraine, Ingerimm, Hesinde, Boron, Rastullah, Kor, Marbo, Levthan, Aves und viele andere kleine Bethäuser

»Nach Gareth, Al'Anfa und Festum die größte Stadt Aventuriens ist Fasar, ein brodelnder Schmelzriegel aller Völker des bekannten Landes. Hier, am Quellauf des Gadang, wo sich zwei kleinere Flübchen vereinigen, treffen alle Gegensätze der Welt hart aufeinander. So erheben sich prächtige, fünfstöckige Gebäude aus

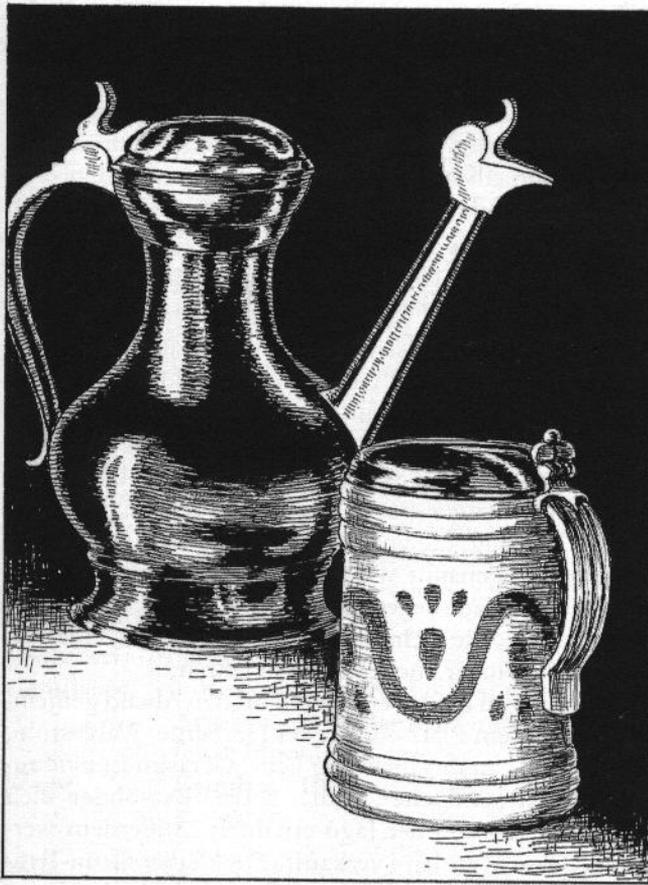
weißem Lehm im Herzen der Stadt, wo sich die Händler treffen. Die Gebäude am Stadtrand dagegen sind eher als Rattenlöcher zu bezeichnen. Die Akademie der Geistigen Kraft ist ein Gebäude aus grauem Basalt, während viele Novadis in Zeltvierteln innerhalb und außerhalb der Stadt leben.

Selbst die Bezeichnungen »innerhalb« und »außerhalb« sind irreführend, gibt es doch keine Stadtmauer im eigentlichen Sinne, sondern nur verschiedene befestigte Viertel, ummauerte Anhöhen, verschiedene Wälle und Grabenstücke. In Fasar leben die reichsten und die ärmsten Menschen dicht an dicht, und so herrscht in der Stadt auch nur ein Gesetz: das des Stärkeren. Zwar gibt es einen Fürsten von Fasar, der einen lockeren Städtebund mit Khunchom, Thalusa und Rashdul pflegt, aber es gibt auch den Sultan von Fasar, der über alle Novadis zu herrschen behauptet, die Handelsherrn Manach ter Goom und Habled ben Cherek und die Hochgeweihte der Rahja wie auch einen selbsternannten Bürgermeister. All diese Männer und Frauen haben einen nicht geringen Einfluß auf die Geschicke der Stadt und untermauern dies auch durch ihre jeweils eigenen Truppen und Söldner. So nimmt es nicht wunder, daß in dieser gesetzlosen, maroden Stadt auch einige Anhänger des Namenlosen zu finden sind, unbeachtet von den Mawdliyat des Rastullah-Glaubens, die hier eine wichtige Schule unterhalten, und auch von den Anhängern des Praios, die hier mit dem goldenen Tempel von Fasar eine Trutzburg gegen den Rastullah-Unglauben errichtet haben.

Die Stadt ist natürlich in erster Linie ein großes Handelszentrum, wo man alle erlaubten und verbotenen Dinge, Materialien und Dienstleistungen für Geld erwerben kann. Berühmt ist Fasar für seine königsblauen, golddurchwirkten Teppiche und den schweren Wein von den Abhängen des Raschtulswalls. Aber auch Sklaven und Rauschmittel, edle Pferde aus eigener Zucht und blitzendes Geschmeide werden auf dem riesigen Marktplatz und in den dunklen, verwinkelten Basargäßchen feilgeboten. Außerhalb der Stadt, nahe den Novadi-Zeltstädten, liegt ein großes freies Feld, das zu jeder Jahreszeit für Volksfeste, Pferderennen und große Auktionen genutzt wird. Die größte Veranstaltung dieser Art findet statt vom 19. bis zum 25. Peraine, also in dem Neuntag nach dem dritten Rastullahellah, und besteht aus einer großen Warenschau, aus spannenden Pferde-, Kamel- und Wagenrennen und einer riesigen Volksbelustigung mit Gauklern, Kuriositäten, Boxwettkämpfen und orgiastischen Tanz- und Trinkfesten.«⁸

FERDOK

Einwohner: 2000
Garnisonen: 2 Schwadronen Kaiserlich Ferdoker Gardereiterinnen
Tempel: Efferd, Rondra, Praios, Peraine, Phex



»Ein ruhiges, beschauliches Städtchen ist Ferdok, die Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft, am Großen Fluß östlich der Kosch-Berge gelegen. Die meisten Einwohner bestreiten ihren Lebensunterhalt aus der Landwirtschaft; die Beutel des Grafen Gorwin füllen sich aber am besten durch die Steuereinnahmen des Binnenhafens, in dem die Waren von Flußschiffen auf Wagenkolonnen in Richtung Gareth umgeladen werden, denn der Große Fluß ist in Richtung Greifenfurt kaum noch schiffbar. Am Hafen stehen ein Efferd- und ein Phex-Tempel und außerdem die zweite große Einnahmequelle der Stadt, die »Gräfliche Ferdoker Brauerei«. Hier wird das in ganz Aventurien als »Ferdoker« berühmte gewordene »Helle Ferdoker Gerstengebräu« hergestellt, ein außerordentlich bitteres Bier, das jeder Süße ermangelt. Obwohl die einfachere Bevölkerung der Umgegend das dunkle Bier bevorzugt, welches die Brauerei auch herstellt, verkauft sich das Ferdoker doch besser, denn es wird als erlesenes Getränk angesehen und sogar in die nobelsten Gasthäuser Aventuriens geliefert. Im Zentrum der Stadt befindet sich der Marktplatz, an dem die übrigen Tempel der Stadt und das – gemessen an den Prunkpalästen anderer Grafschaften eher schlechte – Residenzgebäude Gorwins stehen. Dort findet sich auch das Garnisonshaus der berühmten »Ferdoker Garde«, einer prunkvollen und schlagkräftigen Einheit, der ausschließlich weibliche Krieger angehören.«¹

FESTUM

Einwohner: 27 500

Garnisonen: 600 Festumer, 800 Bornländer Flotte

Tempel: Tempel aller zwölf Götter, einige sogar mehrfach, Rur & Gror

»Schwierig ist es, edle Herren, die vielfältigen Facetten der drittgrößten Stadt Aventuriens auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Gewiß, Festum ist eine Handels- und Hafenstadt, aber damit ist nicht viel gesagt. Eigentlich muß man eher von den Festumer Städten sprechen, gibt es doch die unterschiedlichsten Viertel: die Altstadt mit ihren Kaufherren und Handwerkern nach mittelländischem Muster; das große Hafengebiet mit seinen Kneipen und Lagerhallen; »Neu-Jergan«, gegründet von Exilmaraskanern, die die gedrängte Bauweise ihrer Heimat getreulich kopierten; die Gegend um das Theater und die Konzerthalle, wo die Künstler leben und der Hesinde-Tempel mit seiner Bibliothek und die »Halle des Quecksilbers« ihren Platz haben; die Villen der Adligen und Handelsfürsten am Meer (darunter die königlich zu nennende Residenz des Herrn Stoerrebrandt); und das fast noch dörfliche Prähnsgardt am Stadtrand; dann das Gerberviertel mit den Goblins, jawohl, edle Herren, echten, wenn auch recht manierlichen Goblins – um nur einiges zu nennen. All diese Leute sind Festumer, die einander womöglich nie im Leben erblicken werden, außer vielleicht an großen, allgemeinen Feiertagen, wie der großen Flottenparade am 1. Efferd. Zu diesem Tag sammelt sich der Großteil der bornländischen Flotte – die ohnehin zu neun Zehnteln von Festum bezahlt und bemannt wird – im oberen Hafen und segelt dann, begleitet von unzähligen Kauffahrern, in die Festumer Bucht, umrundet den Leuchtturm auf der Jodekspitze und begibt sich auf den Weg nach Vallusa oder nach Neersand, wobei zwischen beiden Orten jährlich gewechselt wird. Zu diesem Ereignis kommen fast ebenso viele Fremde wie zu den Warenausstellungen im Ingerimm und im Travia, wenn die Nordbarden aus ihren Nordländern sich in der Stadt versammeln. Doch es wird weit mehr gezeigt als die erlesenen Pelze der Taiga: Aus ganz Aventurien kommen Anbieter und Käufer, die Werften der Stadt führen ihre neuen Kreationen vor, und so mancher Kleinfürst aus dem Süden hat hier schon seine Schatztruhe für ein neues Prunkschiff geleert.«¹⁴

FIRUNEN

Einwohner: 1150

Garnisonen: 25 Stadtgardisten, kleines Söldnerquartier

Tempel: Hesinde, Peraine, Phex, Rondra

»Firunen ist ein seltsames Nest, genau an der Stelle gelegen, wo der Born seinen Lauf ändert und nach Süden fließt. Etwa die Hälfte der Einwohner sind Bauern, die andere Hälfte setzt sich aus Händlern, Handwerkern

und Wirten zusammen. Nun, daran ist doch nichts Besonderes, wirst Du sagen; und auch nicht daran, daß sich der Peraine-Tempel am Marktplatz befindet, der Efferd-Tempel am Fluß, das Rahja-Tempelchen etwas außerhalb und daß Hesinde nur ein sehr kleines Haus geweiht ist. Aber denk Dir: Die Stadt hat keinen Firun-Tempel, und das, wo sie doch *Firunen* heißt! Denn seit vor etwa sieben Jahren der letzte Firun-Geweihte gestorben ist, steht das Gebäude leer und beginnt zu verfallen. Dabei ist es recht groß; die Firuner überlegen schon, ob sie es als Kornspeicher nutzen sollen, trauen sich aber nicht so recht.

Die zweite Merkwürdigkeit ist die ungewöhnliche Menge von Herbergen und Fuhmannskneipen. Das hat folgenden Grund: Im Winter, wenn die Sümpfe südlich von Firunen zugefroren sind und die Eisschollen bornabwärts treiben, schließen sich die Fuhrleute immer zu Kolonnen von mindestens 30 Schlitten zusammen, was für den einzelnen oft einen längeren Aufenthalt bedeuten kann. Doch allein würde um die Winterzeit kein Mensch mit einem Funken Verstand die Sümpfe durchqueren. Es gibt dort nämlich ganz abscheuliche, affenartige Ungeheuer – Sumpfrantzen oder Grasaffen werden sie geheißen. Aus der Ferne sehen sie fast possierlich aus, aber sie gehören zu dem Gefährlichsten, Grausamsten und Blutgierigsten, was das Bornland an Geziefer zu bieten hat! Wehe dem Schlitten, der von der Straße abkommt! Da wendet man am besten den Blick ab – denn helfen kann man ohnehin nicht mehr – und betet für die armen Seelen. «¹⁵

GARETH

Beschreibung siehe S. 105 ff.

GASHOK

Einwohner: 900

Garnisonen: 20 Stadtbüttel

Tempel: **Praios, Boron, Phex**

»Gashok, gelegen in den nördlichsten Ausläufern des Finsterkamms, ist ein wichtiger Knotenpunkt des aventurischen Wegnetzes, denn hier stößt auf die Straße von Lowangen nach Trallop die Nordroute nach Donnerbach und über Kvirasim nach Riva oder Tiefhusen. Der Reisende, der gern dem Laster frönt, möge sich in dem Städtchen lieber ruhig verhalten oder aber schnell wieder das Weite suchen, wenn er sich hier nicht unbeliebt machen will. Denn Gashok ist eine anständige Stadt, Tavernen und Kaschemmen oder womöglich – Greif und Rabe mögen mir verzeihen – gar Amüsierhäuser gibt es hier nicht. Auch in der sengenden Sommersonne wird man niemals einen Gashoker Bauern mit freiem Oberkörper auf dem Felde arbeiten sehen. Der tugendhafte Händler, der sich zu benehmen weiß, ist aber wohl willkommen, vor allem, wenn er aus dem »Svelltschen Städtebund« anreist, denn die Stadt ernährt

sich zu nicht unerheblichen Teilen vom Wegzoll der Durchreisenden. «⁶

GERASIM

Einwohner: 850 (50% Waldelfen)

Garnisonen: Keine

Tempel: **Travia, Hesinde, Firun**

»Mitten im Wald, wo der Selserbach in den Oblomon mündet, liegt dieses friedliche, idyllische Städtchen, in dem Menschen und Waldelfen zusammen wohnen. Auf den ersten Blick läßt sich Gerasim nicht als Stadt erkennen, denn es stellt ein Gemisch aus waldelfischer und menschlicher Wohnkultur dar. Die Häuser der menschlichen Bewohner sind in die Waldsiedlung der Elfen so miteinbezogen, daß während der ganzen Stadtentstehung kein einziger Baum gefällt werden mußte. Eine kleine Lichtung, die von den Bewohnern »Platz der Verständigung« genannt wird, ist das Zentrum der Stadt. An diesem Platz liegen der Travia- und der Hesinde-Tempel sowie die »Schule des Direkten Weges«, eine Magierschule, an der auch Waldelfen lehren.

Menschen und Elfen verbringen oft den Abend gemeinsam auf diesem Platz oder in der Herberge »Waldesruh«, die ebenfalls an der Lichtung liegt. Gerasim ist eine äußerst gastfreundliche Stadt, deren Bewohner sich hauptsächlich von der Jagd ernähren. Außerdem werden Felle ins Bornland verkauft. Ein kleiner Firun-Tempel, der sich über schlechten Besuch nicht beklagen kann, liegt etwas abseits im Wald. Entlang des Oblomon führt eine kleine Straße in der einen Richtung nach Oblarasim, in der anderen Richtung nach Norburg. Außerdem ziehen sich für Menschen schwer auszumachende Pfade zu den Waldelfensiedlungen am Kvill aus der Stadt hinaus. «⁸

GRANGOR

Einwohner: 8250

Garnisonen: 120 Stadtgardisten, 2000 Matrosen und Seekrieger der Königlichen Flotte des Lieblichen Feldes

Tempel: **Tsa, Efferd, Travia, Rahja, Phex, Boron**

»Erbauet auf mehr denn 40 Inseln ist die Stadt Grangor, mitten im Wasser, unweit dem Munde des Phecadi. Dem Phex ein Wohlgefallen sind die vielen Händler und Krämer, die da im Norden der Stadt hausen. Darunter findet man gar große und mächtige Familien wie die Sandfords und Hortemanns, welche sogar mit den Leuten des Nordens handeln, hinauf bis gen Salza und noch weiter. Waren aus aller Herren Länder findet man hier zu Beginn des Rahjamondes, wo eine Muster- und Warenschau abgehalten wird.

Im Süden der Stadt leben auch viele fleißige Menschen, doch ist's mit deren Reichtum nicht gar weit her. Vortreffliche Fischer und Handwerker lassen sich aber allemal finden, auch solche, die sich aufs Glasblasen verste-

hen wie keine anderen. Wiewohl es ein großes Haus des Boron auf einer Insel hat, so vergräbt man die Toten doch nicht in der Erden oder schichtet sie auf den Haufen, nein, man übergibt sie in kleinen Booten Efferd, der sie eine Weile begleitet, bis daß Gulgari sie nimmt und in Borons Hallen trägt. Doch nicht nur hierfür, nein für jeden Zweck werden in Grangor Boote und große Schiffe gebaut.

Schiffe hat's überhaupt viel, besonders, da doch die Marine der Königin auf der westlichen und etwas weiter ab gelegenen Insel ihre Heimstatt hat. Auch hat's in der Stadt eine Halle der Zauberer, wo man sich mit allerlei unwirklichem Zauberwerk beschäftigt und anderweitig der Hesinde, deren Schrein gleich im Hause ist, huldigt. Nördlich der Stadt dräut am festen Ufer, da wo sich der letzte Hügel des Windhag erhebt, die Burg des Herzogs, welcher das Land regiert, weise und klug, so wie der Rat über die Stadt herrscht. «¹⁶

GRATENFELS

Einwohner: 1250

Garnisonen: 1 Kompanie Kaiserlich Nordmärkische Armbruster, 1 Banner Gräflich Gratenfeler Ehrengardisten

Tempel: **Rondra, Praios**, Peraine, Ingerimm, Boron

»Die noch unter Graf Greifax errichteten, ausgedehnten Stadtbefestigungen wirken überdimensioniert und verwaist, jetzt da die Söldnerheere abgezogen sind. Der neue Graf Alrik scheint in dieser Beziehung vernünftiger zu sein als sein Vorgänger. Er wurde erst kürzlich von Kaiser Hal eingesetzt, nachdem dieser die bisherige Erbfolgeregelung durch Hluthars Siegel eigenmächtig durchbrochen hatte. Ob es für Graf Alrik wirklich eine Belohnung ist, eine Grafschaft mit einem derartigen Schuldenberg zugesprochen zu bekommen, sei dahingestellt. Die am Oberlauf des Tommel gelegene Stadt wäre jedenfalls bedeutungslos, läge sie nicht am Fuß des Passes, welcher durch die Kosch-Berge nach Angbar führt, und gäbe es nicht eine heiße Quelle mit schwefeligem Wasser, das gerne für alchimistische Mixturen mißbraucht wird. «¹

GREIFENFURT

Einwohner: 3800

Garnisonen: 2 Schwadronen Kaiserlich Greifenfurter Grenzreiter, 1 Kompanie Kaiserlich Angbarer Sappeure, 2 Banner Markgräflich Greifenfurter Langschwerter, 1 Schwadron Markgräflich Greifenfurter Elitereiter, 20 Stadtgardisten

Tempel: **Praios**, Peraine, Rondra, Ingerimm, Rahja

»Südöstlich des Finsterkammes, am Oberlauf der Breite, liegt Greifenfurt. Hier in der Hauptstadt der

Landgrafschaft gleichen Namens beginnt die Reichsstraße nach Beilunk, welche Stadt und Land höchst vorzügliche Verkehrsverbindungen sichert. Handel treibt der Greifenfurter mit dem ganzen Reiche, vor allem mit den Gaben, mit denen Peraine uns beschenkt. So ist wohl in ganz Aventurien der ›Greifenfurter Goldsirup‹ bekannt, ein süßliches Rübenmus, das sogar in der thorswalschen Küche Verwendung findet. Der neue Landgraf Shazar der Pflanze kümmert sich besonders um das Wohlergehen und die Belange der Landbevölkerung, und die Kornspeicher der Stadt sind daher stets gut gefüllt. Immer herrscht in der Stadt ein munteres Treiben. Bauern und auch Edelleute finden wohl alles, was ihr Herz begehrt, sei es ein Gewand aus den berühmten Schneidereien oder nur eine einfache Tracht, sei es ein Laib Brot oder ein üppiges Mahl. Und auch wenn der Glaube an die Obrigkeit und der Dienst für Stadt und Grafen die obersten Gesetze in Greifenfurt sind, so fehlt es dennoch nicht an Möglichkeiten, sich zu vergnügen und kurze Weil zu erleben. Wer gar im Rahja in die Stadt einkehrt, der mag sich eines der Hunderennen anschauen und, wenn es ihm gefällt, auch eine Wette abschließen, so wie es manche vor ihm taten und über Nacht zu Reichtum oder Verderben gelangten. «¹

HARBEN

Einwohner: 1450

Garnisonen: 1 Banner Fürstlich Albernische Elitegardisten, 2 Banner Markgräflich Windhager Axtschwinger, 20 Harbener Stadtgardisten, 600 Matrosen und Seekrieger der Kaiserlichen Flotte des Mittelreichs

Tempel: **Efferd**, Praios, Rondra

»Harben ist die Hauptstadt der Provinz Windhag. Die Stadt ist terrassenförmig in die Windhagberge gebaut und hat in der Unterstadt einen Fischereihafen am Meer der Sieben Winde. Dort steht auch der Efferd-Tempel der Stadt, ein Gebäude, das auf steinernen Säulen bis ins Wasser reicht. Südlich des Fischereihafens liegt der schwerbefestigte Kriegshafen der Kaiserlichen Flotte mit eigenem Rondra-Tempel. Hier liegen stets zwei große und zwei kleine Triemen in Bereitschaft, 15 kleinere Schiffe können schnell bemannt werden, denn es herrscht strenge Disziplin unter den Soldaten. Zentrum der Oberstadt sind der Praios-Tempel und das Stadthaus. Außer dem beschwerlichen Paßweg über die Windhagberge nach Elenvina hat die Stadt keine Landverbindung. «¹

HAVENA

Einwohner: 21 500

Garnisonen: 4 Banner Kaiserlich Beilunker Seegardisten, 5 Banner Fürstlich Albernische Elitewarder, 3 Banner Fürstlich Havenische Langschwerter, 1 Banner Havener See-

krieger, 1 Schwadron Fürstlich Abilachter Reiterei, 30 Stadtgardisten

Tempel: Tempel aller zwölf Götter außer Firun

»... Meine armen Glieder schmerzen immer noch, wenn ich an die Fahrt über den elenden Knüppeldamm denke. Du mußt wissen, daß dieses Havena gänzlich von Sumpf umgeben ist und der gepeinigte Landreisende es nur über solche Marterstrecken erreichen kann. Wußtest Du, daß es hier große Gerbereien und Färbereien gibt? Ich weiß es jetzt, denn nach der Durchquerung des südlichen Tores stellte ich es sofort zu meinem Mißvergnügen fest. Doch was ich anschließend erblickte, entschädigte mich vollauf für diese Beleidigung meines Geruchssinnes: die Prinzessin-Emer-Brücke. Sie überspannt einen Arm des Großen Flusses in derartiger Höhe, daß selbst Küstenschiffe sie in voller Takelage unterfahren können ... Stell' Dir vor, es gibt hier kein Institut für die arkanen Künste, ja ihre Ausübung ist gar unter schwere Strafen gestellt. Dagegen geziemt es sich durchaus, daß sich erwachsene Menschen, Männlein wie Weiblein, in einem Stadion gegenseitig hölzerne Prügel um die tumben Schädel hauen, alles zur Belustigung des Pöbels, dessen Denken wohl so flach ist wie das Land, auf dem die Stadt erbaut ist ...

Einzigster Lichtblick in dieser Dunkelheit war meine Audienz bei seiner Durchlaucht, Fürst Cuano Ui Bennain, Herrscher über die Freie Stadt Havena und das Land Albernica, übrigens ein Mann von sehr feiner Bildung ... Havena wurde im Jahre 702 n. BF. fast gänzlich durch ein Erdbeben zerstört. Die Ruinen im Südosten der Stadt zeugen noch immer von jener furchtbaren Katastrophe. Außerdem gibt es hier ein Parlament, welches dem Fürsten bei seiner Arbeit beratend zur Seite steht; im Kampf gegen das allgegenwärtige Verbrechen ist jedoch auch diese Institution wenig hilfreich. Interessant für unsereins ist der Stadtpark, auf dem ein Fluch zu lasten scheint, doch der Fürst läßt auch hier das Wirken einiger Meister der arkanen Zunft nicht zu. Sehenswert sind das Wachsfigurenkabinett, die Tempel und die wohlangelegten Hafenanlagen der Stadt, die Schiffen aller Herren Länder Sicherheit vor der Meere Unbill bieten. Wenig verwunderlich, daß Efferd der Schutzherr dieser Stadt ist, dessen Tempel sogar die hochlöbliche Einrichtung einer Schule für das Volk unterhält. Auch ansonsten bietet die Stadt noch mancherlei Kurzwahl, wenn auch nur für den kleinen Geist ... «¹⁷

HONINGEN

Einwohner: 2500

Garnisonen: 1 Banner Kaiserlich Albernische Pike-niere, 1 Schwadron Kaiserlich Abilachter Reiterei, 75 Landgräflich Honinger Gardisten, 25 Stadtgardisten

Tempel: Hesinde, Praios, Tsa, Boron, Phex, Perraine, Travia

»Inmitten der Landgrafschaft gleichen Namens und an der Reichsstraße von Angbar nach Elenvina gelegen, finden wir Honingen, die Residenzstadt der Gräfin Franka Salva Galahan, eine prosperierende Ansiedlung. Die Stadt kann auf eine lange, ruhmreiche Vergangenheit zurückblicken (immerhin war Honingen bis zum Jahre 1611 v. H. die Hauptstadt Albernias) und ist – besonders bei den Reisenden und Fuhrleuten – wegen ihrer Gastfreundschaft geschätzt.

Zentrum der Stadt ist die große Markthalle, in der stets ein geschäftiges Treiben herrscht: Am Windtag und am Feuertag finden sich hier die auswärtigen Kaufleute ein, am Erd-, Feuer- und Markttag die Bauern und Handwerker der Umgebung, und am Praiostag trifft sich hier viel Volk, denn dann wird Gericht gehalten und über Fragen des Stadt- und Landrechts debattiert, wobei ein jeder seine Stimme erheben darf. Am Rohaltag dient die Halle vielen Festlichkeiten, ja von Zeit zu Zeit treffen sich hier auch die Barden aus allen Teilen Aventuriens.

Der Erwähnung wert sind auch noch die vielen reinlichen Tempel (hier ehrt man die Götter voller Inbrunst) und das Immanfeld außerhalb der Mauern, denn man befließigt sich mit ebensolcher Inbrunst des Ballspiels oder verfolgt das Spiel der ›Wölfe‹ von den freistehenden Holztribünen aus. Auch das Handwerk hat in der Stadt goldnen Boden: Man verwertet vom Rindvieh, das hier viel gehalten wird, jeden Teil. Und so wird in Honingen Seife gesiedet, Pergament gemacht und Kerzen werden gezogen und edle Lederarbeiten gefertigt. Auch aus dem Holze, welches man in der Umgebung schlägt, wird viel gewonnen, zuvörderst das edle Honinger Büttenpapier. «³

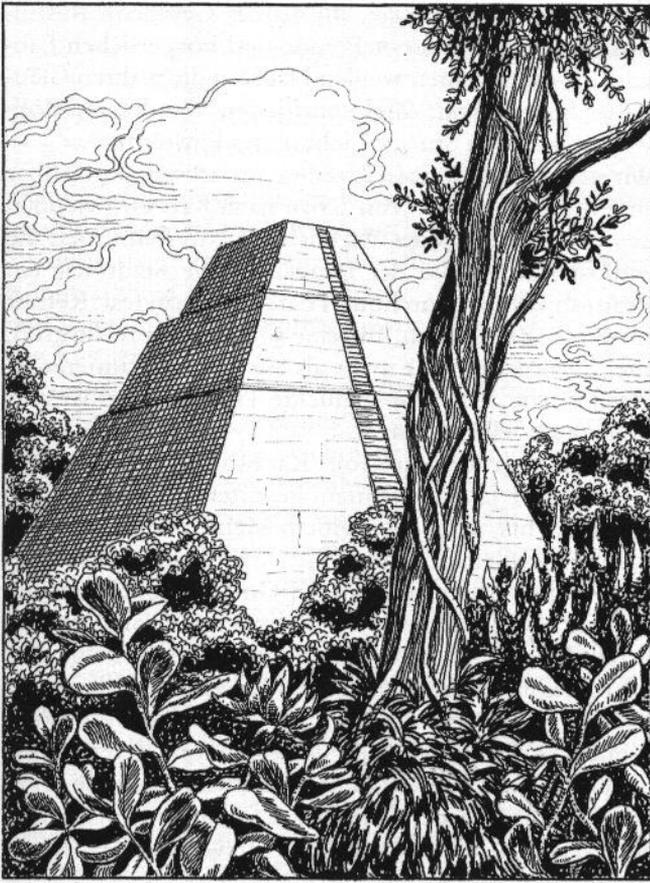
HOT-ALEM

Einwohner: 1450

Garnisonen: 20 Städtische Gardisten, 70 Söldner

Tempel: Efferd, Boron, Praios

»Wohl nur durch die Gnade der Götter (denen hier auch eifrig gehuldigt wird) besitzt das Städtchen Hot-Alem, der südlichste Ort des aventurischen Festlandes, mehr als 1000 Einwohner, denn wen würde es freiwillig hierhin in dieses fliegenverseuchte Nest treiben? An der Mündung des Tirob gelegen, ist Hot-Alem dennoch ein wichtiger Durchgangshafen für Schiffe, die vom Perlenmeer ins Meer der Sieben Winde und umgekehrt fahren und hier Wasser und Nahrung nehmen. Der Herrscher von Hot-Alem, Protektor Salpikon II., erhält eine Steuer aus dem Hafen und aus dem Verkauf von Gewürz und aus den Abgaben, welche die Fischer der Stadt an ihn leisten. Hiervon unterhält er eine recht große Kriegsmeute aus eignen Mannen und Brabaker Söldnern, die er auch benötigt, strecken doch Sylla und Al'Anfa des öfteren ihre unheiligen Finger nach dem Städtchen aus. «²



H'RABAAL

Einwohner: 950 (davon etwa 10% Mohas und 5% Echsenmenschen)

Garnisonen: 20 Milizionäre, 5 Königlich Brabaker Gardisten

Tempel: Hesinde, Tsa

»Am südöstlichsten Ausläufer des Regengebirges findet sich der Flecken H'Rabaal in einem friedlichen Tale, dessen Hänge von dampfendem Dschungel bedeckt sind. In der Nähe befinden sich die Quellen des Mysob und des Javac und noch mehr Wald. Die Stadt ist nur dürftig befestigt und wurde in den letzten Jahren häufiger von al'anfanischen Truppen überfallen, da sie eigentlich noch zum Königreich Brabak gehört und da sich oft geflüchtete Sklaven hier aufhalten. Der Ort birgt eine große Tempelpyramide, in der früher der Echsen-gott H'Ranga verehrt wurde, und noch immer finden sich einige Echsenmenschen in der Stadt, die jedoch friedlich mit der Bevölkerung auskommen. In H'Rabaal baut man verschiedene Wurzeln an und sammelt Beeren und Kräuter, die man ebenso wie gefangene oder erlegte wilde Tiere nach Brabak verkauft.«⁸

ILSUR

Einwohner: 1400

Garnisonen: 25 Stadtbüttel

Tempel: Efferd, Praios, Peraine, Rahja

»Gäbe es in Ilsur nicht die Gräflisch Mendenische Tuchweberei Arne Frengammer & Sohn, die edelste Tuche für viele Höfe Aventuriens herstellt, so wäre die Stadt des Barons Llezean Yoffrynn wohl nur wegen dessen schwer auszusprechenden Namen bekannt, denn ansonsten zeichnen Ruhe und Frieden diese Stadt aus, die sowohl vom Fischfang als auch von der Feldbestellung lebt und nur selten einmal einen Festumer Kauffahrer oder – noch seltener – eine kaiserliche Galeere in ihrem Hafen begrüßen kann. Umgeben ist der Ort von Äckern, auf denen viel Flachs und ein wenig Bausch angebaut wird, und von Auen, auf denen kräftige rotbraune Rinder grasen. An der Mündung des Flübchens Dogul in einer flachen Bucht gelegen und weitab umstrittener Grenzen, blieb das Städtchen vom Elend des Krieges und ähnlicher Unbill bisher verschont, jedoch auch von jeglichen anderen Abwechslungen.«²

JERGAN

Einwohner: 6100

Garnisonen: II. Kaiserliches Elitgarderegiment
»Drachengarde«, 400 Matrosen und Seekrieger der Kaiserlichen Perlenmeerflotte

Tempel: Rur & Gror, Efferd, Rahja, Tsa

»Die große Stadt Jergan liegt vollständig in einem, zum Meer hin geöffneten, engen Talkessel, in den sich der Hira schäumend ergießt, und am Meer an der Nordwestküste Maraskans. Sie ist Hauptstadt der Grafschaft Jergan und Residenz des Grafen Berschin und des Gouverneurs General Parinor Freiherr von Hableth, der die Kaiserlichen Truppen befehligt, die zuhauf in Stadt und Hafen stehen. Kein anderer Ort Aventuriens ist so dicht gebaut wie Jergan, wo sich Haus über Haus türmt. Die berühmte ›Schlacht von Jergan‹ fand deshalb auch auf einem Felde östlich oberhalb der Stadt statt, wo sich jetzt das Ordenshaus der ›Templer von Jergan‹ befindet. Die Einwohner Jergans haben Mühe, die vielen Soldaten in der Stadt zu ernähren, und so ist der Handel mit maraskanischen Edelhölzern, seltenen Tieren und anderen Schätzen des Dschungels seit der Besetzung weitgehend zurückgegangen, wie auch der Austausch mit den anderen großen Städten der Insel.«¹¹

JOBORN

Einwohner: 820

Garnisonen: 30 Stadtgardisten (und meist ein Haufen Nostrianer oder Andergastianer Truppen)

Tempel: Gemeinsamer Wehrtempel von Peraine und Travia

»Während der ungezählten Kriege zwischen Andergast und Nostria wechselte das kleine Städtchen so oft seinen Besitzer, daß sich schwer sagen läßt, auf welcher Seite der Grenze es ursprünglich gelegen hat, ohne daß

eine Kriegserklärung von Andergast oder Nostria an den Geschichtsschreiber ergeht. Gesichert ist jedenfalls, daß es an dem Nostria zugewendeten Ufer des Ingval liegt, über den sich früher eine Brücke zur Straße nach Andergast spannte. Entlang des Ingval führt ein guterhaltener Weg nach Salza, während sich die Straße Richtung Nostria in einem miserablen Zustand befindet. Nach dem heutigen Stand der Geschichtsschreibung wurde die Stadt im letzten Krieg von andergastianischen Truppen überschwemmt und eingenommen.

In Zeiten des Waffenstillstands ernähren sich die Bewohner von der Feldwirtschaft und opfern ihren Zehnt im örtlichen Peraine-Tempel mit der stillschweigenden Bitte an die Göttin, daß ihre Felder nicht vor der nächsten Ernte durch einen erneuten Kriegsausbruch verwüstet werden. Während des Krieges halten sich die Joborner so lange aus dem Geschehen heraus, bis ein Sieger feststeht, um diesen unter matten Jubelrufen mit der passenden Fahne und den berühmten Joborner Brezeln zu begrüßen, allen voran ein gebrochener und vom Alter gezeichneter Travia-Geweihter, den es ursprünglich hierher verschlagen hatte, um ewigen Frieden zwischen Nostria und Andergast zu stiften. «⁶

KANNEMÜNDE

Einwohner: 1850 (30 % Novadis)

Garnisonen: 50 Stadtgardisten

Tempel: **Phex, Efferd**, Travia, Tsa

»Gestern erreichten wir Kannemünde mit einem guten Wind in den Segeln, so daß wir gleich mit dem Löschen des Getreides anfangen konnten. Ich rechne mit gutem Geld: Die Versuche der Einwohner, dem Bodestaub nahrhafte Pflanzen zu entlocken, sind auch in diesem Jahr wahrhaft fruchtlos geblieben. Der Ort ist halt eine reine Handelsniederlassung.

Apropos Niederlassung: Zur Zeit herrscht hier eine unfreundliche Stimmung – der alte Streit, ob die Vertretung der Handelsgesellschaften im Rat nach der allgemeinen Macht oder aber nach der Präsenz vor Ort bestimmt werden soll. Im Moment neigen die meisten zu letzterem, der alte Stover natürlich ausgenommen. Günstige Zeiten für uns unabhängige Schiffer.

Morgen nehmen wir Salz aus Unau an Bord (die Novadis verlangen immer unverschämtere Preise. Wie soll es erst werden, wenn sie ihre Karawanserei im Westen der Stadt gebaut und endgültig Fuß gefaßt haben?) und kommen über Elburum zurück. Sag' dem kleinen Pjoschko, seine Mutter sei bald wieder zu Hause. «¹⁸

OASE KEFT

Einwohner: 1150 (und stets zusätzlich etwa 500 bis 700 Pilger)

Garnisonen: 100 Gardisten des Kalifen von Mherwed, 20 Tempelgardisten

Tempel: **Rastullah**

»O du Perle der Wüste, du grünes Geschenk Rastullahs, du Quell geistiger Freude und körperlichen Labials, die du in deinen weißen Häusern die wahren Gläubigen beherbergst, Ziel eines jeden Wanderers, Bollwerk gegen den Sturm, Licht in der Finsternis ... «

Wir verlassen hier das 729zeilige novadische Epos über eine Karawanenreise von Unau nach Keft und wenden uns der prosaischeren Wirklichkeit zu. Wenn man die endlosen Zeltstädte der Pilger, die die Stadt wie ein Kranz umgeben, durchquert hat, stellt man fest: Keft ist ein Nest. Zugegeben, für eine Oase schon recht groß, aber eben doch nicht mehr als ein Haufen Palmen und Dornbüsche, ein paar geduckte Hütten, eine Wasserstelle und viel Kamelmist.

Daran ändern auch die große Karawanserei und der von Handelsherr Jala Ghechmani gestiftete Tempel des Rastullah nichts, jenes aus weißem Marmor errichtete arenähnliche Gebäude, in dessen Mitte sich ein Abbild jenes Zeltes erhebt, in dem der Gott angeblich erschienen ist. Hierhin ergießt sich der stetige Strom von Pilgern, den das Städtchen kaum zu fassen vermag, und oftmals kommt es zu handfesten Auseinandersetzungen zwischen den Gläubigen – meist heißblütigen Wüstensöhnen –, die die Mannen des Kalifen in steter Arbeit halten. Bei dem bescheidenen Reichtum, den die Oase durch die Pilgerei erworben hat, mag es jedoch angehen, daß sie in einigen Jahren in vollem Glanze erstrahlt. «¹⁹

KENDRAR

Einwohner: 1000

Garnisonen: 50 Krieger Eldgrimmis des Langen

Tempel: **Swafnir, Travia**, Phex

»Das Städtchen Kendrar liegt an der Küste des Meeres der Sieben Winde, wohl 50 Meilen nördlich von Salza, und war einst jenem zugehörig, bis vor wohl fünf Jahren drei Drachenschiffe vor dem Hafen erschienen und den Ort ohne Gegenwehr einnahmen und alles Land nordwärts des Ingval als Land des Hetmanns Eldgrimm Oriksson erklärten, der noch heute über Stadt und Provinz herrscht. Grund für die Einnahme der Stadt war eine Wette zwischen Eldgrimm und Thure Liskolf, und die Bevölkerung Kendrars war auch froh, auf diese Art und Weise von den abermals verdoppelten nostrianischen Kriegssteuern entbunden zu werden. Aus dem verschlafenen Fischernest ist ein wichtiger Hafen der Thorwaler geworden, der sogar eine kleine Werft und eine Segelmacherei vorweisen kann, von den Schenken einmal ganz abgesehen. «⁶

KHUNCHOM

Einwohner: 12500 (etwa 60 % Tulamiden, 10 % Marskaner)

Garnisonen: 600 Khunchomer Gardisten, 200 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer

Flotte, außerdem ist wohl die Hälfte der Bevölkerung geübt im Umgang mit Waffen

Tempel: Tempel aller zwölf Götter außer Firun; Rur & Gror

»Khunchom gehört unbestritten zu den schönsten aventurischen Städten. Wenn auch eine altehrwürdige Siedlung, so prägen doch zahlreiche Profanbauten des frühhelaischen Stils das Stadtbild, denn zu jener Zeit wurde Khunchom endgültig von den Truppen der schönen Kaiserin besetzt.

Ihr solltet versuchen vom neuerbauten Hotel ›Erhabener Mhanadi‹ aus, welches in der Nähe des großen Marktes gelegen, die wichtigsten Gebäude zu erreichen. Vom Markt aus geht Ihr zunächst zur Schule der Kapitäne, dann rechts am Grünen Mhanadi entlang bis zur Feldstraße. Auf dieser erreicht Ihr rechterhand den Tempel von Rur und Gror, einen der wenigen auf dem Festland, und wenig später den Palast seiner Erhabenheit, Fürst Istav von Khunchom. Von der Brücke am Palasttor aus erlebt Ihr einen wunderbaren Rundblick auf den geschäftigen See- und Flußhafen. Der Rückweg führt nun über die Fürst-Istav-Allee in die Dracheneigasse mit der gleichnamigen Magierakademie. Über die Stipenstraße, welche erst vor kurzem nach dem neugeborenen Enkel des Fürsten benannt wurde, gelangt Ihr links wieder zum Markt zurück. Das bekannteste Gebäude der Stadt ist das im Jahre 372 n. BF. erbaute Maraskan-Kontor, derzeit im Besitz der Handelshäuser Stoerrebrandt, Warrlinger, Dhachmani und Gerbelstein. Der Handel mit Maraskan begründete einst den Reichtum der Stadt, ist jedoch seit Jahren rückläufig. Wichtige Handelspartner sind Fasar, Rashdul und, seit der Vermählung von Prinz Selo mit Prinzessin Shenny, auch Thalusa. Mit Zorgan werden seit dem Abfall Khunchoms von Aranien im Jahre 995 n. BF. praktisch keine Geschäfte mehr getätigt. Noch ein kleiner Wink zum Abschluß: Besucht Khunchom im Boronmond, wenn sich auf dem Marktplatz die Gaukler und Schausteller aus allen Teilen Aventuriens treffen. Es lohnt sich!²⁰

KUSLIK

Einwohner: 20000

Garnisonen: 200 Kusliker, 400 Flotte des Lieblichen Feldes, 200 Seesöldner

Tempel: **Hesinde**, Praios, Phex, Travia, Efferd, Rondra, Tsa, Peraine, Rahja

»Jetzt bin ich schon vier Wochen hier, aber es fällt mir noch immer nicht leicht, mich zurechtzufinden. Die Stadt ist schon recht groß, größer fast, als mir lieb ist. In den Straßen kann es einem bei all dem Volk schon manchmal unheimlich zumute werden. Da siehst du Flußschiffer, Seefahrer und Arbeiter von den Werften außerhalb der Stadt, Bauern, Bettler und Händler, be-

trunkene Schauerleute – ohne Schuhe an den Füßen und in Lumpen gekleidet – dazwischen reiche Bürger in stolzen Kaleschen – die meisten aus der berühmten Stellmacherei ›Königlich Kusliker Karossen‹. Und immer wieder Soldaten: Stadtgardisten mit rotem Umhang und Helmbusch und die Leibgarde der Fürstin Kusmina ganz in Blau, aber auch Kriegersleute in speckigen Lederrüstungen; Seesöldner, wie man mir erklärte, die jeder Reeder anheuern kann, der sein Schiff auf eine gefährliche Fahrt schicken will.

Mit dem Studium habe ich gerade erst begonnen, Seminare über Handelsrecht und Criminales. Abends war ich ein paarmal im ›Ferdoker Magister‹, das ist eine kleine Kneipe beim Efferdplatz, wo sich die Studiosi treffen; auch ein buntes Völkchen, kann ich Dir sagen. Schließlich gibt es hier ja nicht nur die ›Hohe Akademie der Weltlichen Gerichtsbarkeit‹, sondern auch zwei Magierakademien, die ›Halle der Antimagie‹ und die ›Halle der Metamorphosen‹ – und die Adepten aus dem riesigen Hesinde-Tempel wissen auch ein Gläschen zu schätzen. Da sitze ich manchmal bis zum Morgen im ›Magister‹ und höre mir die Streitgespräche an. Besonders die Leute von der ›Antimagie‹ haben eine scharfe Zunge und heißes Blut. Ich glaube, neulich hat einer von ihnen so einem Hesinde-Jünger ein regelrecht magisches Ding verpaßt. Aber vielleicht habe ich mich auch versehen – ein Gläschen Feuer zuviel, Du verstehst? Sie dürfen nämlich eigentlich gar keine Zauber anwenden; wir dürfen schließlich auch noch niemandem bei einem Rechtsstreit zur Seite stehen. Gut, daß keiner vom ›Schlangennorden‹ der Zauberer zugegen war. Die hätten den Adepten ganz schön zurechtzwickeln. Heute abend geht's übrigens nicht in den ›Magister‹, sondern ins berühmte ›Magische Theater‹. Bin schon sehr gespannt, was dort geboten wird ...²¹

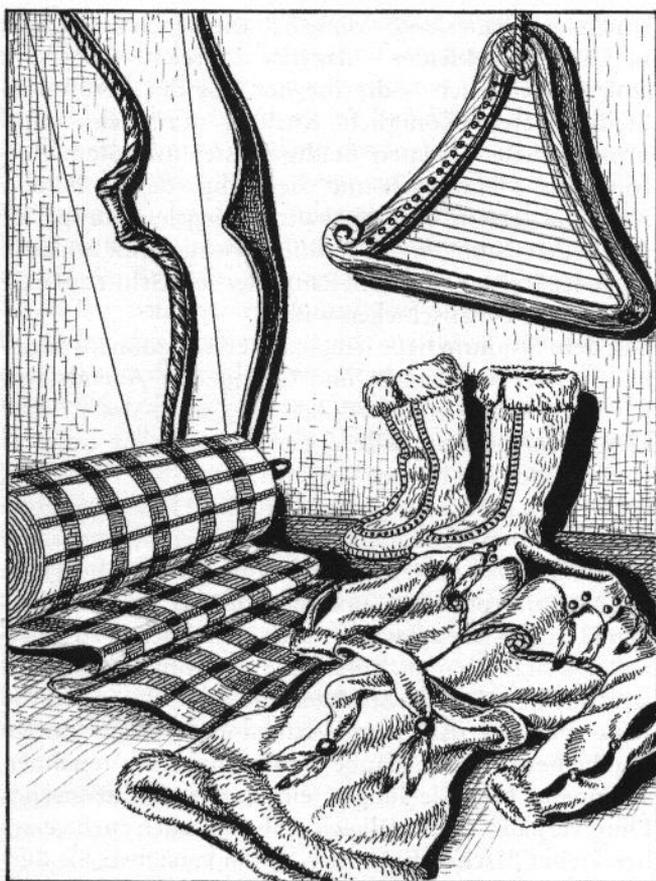
KVIRASIM

Einwohner: 760 (70% Waldelfen)

Garnisonen: Keine

Tempel: Peraine

»Wo der Lorsol in den Kvill mündet, da finden wir, umgeben von endlosen Wäldern, eine Au, die das Städtchen Kvirasim beherbergt. Hier haben sich Waldelfen, Auelfen und Menschen gemeinsam niedergelassen, und sie halten Vieh auf den saftigen Weiden und bauen Korn und Gemüse in kleinen Gärten an. Gemeinsam gehen sie zur Jagd und sammeln auch Beeren, derer es im Wald um den Kvill zur Genüge gibt. Die Elfen stellen Bogen her und wunderschöne Instrumente, auch gerben sie die Felle erlegter Tiere und machen aus dem Leder Schuhe, Jacken, Beinkleider und viele andere, schön anzusehende Dinge; und die Menschen stehen ihnen in nichts nach, denn sie weben Tuche aus gefärbtem Bausch, das sie von den Elfen kennen, und sie stellen Werkzeuge aus Holz her.



Grangor verladen und auch eignes Korn und Wein und Obst und Holz den Fluß hinauf- und hinuntergeschifft, so daß stets genügend Geld im Stadtsäckel und genügend Wein in den sieben Schenken vorhanden ist. «¹

LESKARI

Einwohner: 430
Garnisonen: 5 Stadtbüttel
Tempel: **Firun**, Swafnir

»Leskari ist ein kleiner Ort an der Mündung des Nuran Leskari in den Golf von Riva, der während der eisfreien Jahreszeit häufig von den Schiffen auf dem Weg nach Paavi angelaufen wird. Mit dieser Stadt streitet sich Leskari auch um den Titel des nördlichsten Hafens Aventuriens. Der von Fichtenwäldern umgebene Ort hat dem Besucher außer dem Handel mit Pelzen und etwas Gold nichts zu bieten, ja dieser sollte diesen gesetzlosen Flecken eher meiden, sind doch heftige Prügeleien und schnell gezogene Messer Teil des täglichen Lebens. «⁶

LLANKA

Einwohner: 3200
Garnisonen: 3 Kompanien Städtisch Llantische Miliz, 700 Matrosen und Seesoldaten der Fürstlich Aranischen Flotte, 100 Thorwalsche Seesöldner der »Drachen von Llantica«
Tempel: **Efferd**, Hesinde, Swafnir, Rahja, Travia

»Llantica liegt im Norden der elburischen Küste, dort wo der Teril in den Golf von Perricum mündet. Hier regiert Baronin Kerry von Llantica über eine der wichtigsten Städte der Region, steht doch im Hafen ein gut Teil der Fürstlich Aranischen Flotte. Das Stadtbild ist geprägt von der Seefahrt, und so nimmt es nicht wunder, daß der Tempel des Efferd der größte am Ort ist und es auch eine Halle des Swafnir gibt, die von den Thorwalern hier erbaut wurde. In Llantica werden Segel gemacht, Taue gedreht, Anker geschmiedet, und es gibt sogar ein Trockendock zur Überholung der Galeeren. In der Stadt finden sich viele Tavernen und Seemannsheime, auch Freudenhäuser und Schifferschulen. Selbst ein großer Teil der städtischen Bevölkerung lebt von der See, so sie nicht Emmer und Dinkel anbaut, Holz für Schiffe haut oder Dinge aus nah und fern handelt. «²

LOWANGEN

Einwohner: 8700
Garnisonen: 500 Lowanger
Tempel: Travia, Hesinde, Peraine, Phex, Boron, Tsa, Firun, Rahja, Ingerimm

»Die Blüte des Nordens, so wird die Stadt am Oberlauf des Svellt von vielen genannt, die dort im Phex oder im Travia zu »Markt und Spielen« zu Besuch waren. Und tatsächlich hat Lowangen mit 8700 Einwohnern eine

Wohl haben so die Elfen von den Menschen und die Menschen von den Elfen gelernt, und sie stellen viele Dinge gemeinsam her. Was sie nicht selber gebrauchen, das verkaufen sie nach Tjolmar, wohin eine Straße führt. Und was sie nicht selber haben, das bekommen sie aus Riva, wohin man sowohl mit kleinen Booten als auch auf dem Uferweg des Kvill gelangen kann. So ist es ein friedliches Treiben in der Stadt, und es kommen wohl Menschen hier durchgereist, und auch Elfen, manche gar aus Gerasim, wozu sie die unergründlichen Wege entlang des Kvill benutzen müssen. Und das fröhliche Zusammensein ist so erfreulich anzusehen, daß man sich gerne darunter mischt. «⁶

KYNDOCH

Einwohner: 1150
Garnisonen: 1 Banner Fürstlich Albernische Pikeniere
Tempel: Travia, Phex

»Kyndoch ist ein Hafen am Großen Fluß, just dort, wo die Reichsstraße am anderen Ufer auf ihn trifft und an die Stadt mit einer Fähre angebunden ist. Zur Markgrafschaft Windhag gehörend, handelt die kleine Barone doch viel mit dem Nordmärkischen und dem Albernischen, mit den Zwergen des Nördlichen Eisenwaldes und dem stolzen Havena. Viele Waren aus Honingen und Winhall werden gen Süden nach Elenvina und

ungewöhnliche Größe für eine Siedlung, die erst kurz vor den Orkriegen gegründet wurde. Damals schon wurden gegen den drohenden Einfall der Orks provisorische Befestigungsanlagen errichtet, aber nachdem sich die Bewohner und viele Flüchtlinge aus den Städten entlang des Svellt erfolgreich gegen die Orks gewehrt hatten, wurde Lowangen zu einer wahren Feste ausgebaut, um weiteren Überfällen von Orks trotzen zu können: Ein Teil des Svellt wurde in einem Wassergraben um die Stadt geleitet, und heute ist Lowangen nur über Brücken zu erreichen.

Die Flüchtlinge, die meist ihre ganze Habe verloren hatten, zogen es aus Furcht vor weiteren Überfällen der Schwarzpelze vor, in der Stadt ein neues Leben zu beginnen, und der Schutz, den Lowangen bot, zog weitere Einwanderer aus der Umgegend an. So sammelte sich in der Stadt bald ein buntes Gemisch aus Menschen der verschiedensten Regionen Aventuriens, ja sogar Elfen und Zwerge wohnen dort, und viele Deserteure oder einfach Bauern, die der hohen Tributzahlungen im Mittelreich überdrüssig waren, flüchteten in die ›Freie Stadt‹. Mit der Gründung des Svelltschen Städtebundes, der in dieser Stadt besiegelt wurde, entwickelte sich Lowangen bald zu einem wichtigen Handelszentrum des Nordens. Handel und Handwerk blühen innerhalb der Mauern, und so kommt den Gilden und Zünften in Lowangen große Bedeutung zu: Der Gildenrat verwaltet die Stadt, und den einzelnen Zünften sind Abschnitte der Stadtmauer zugeteilt, welche von ihren Mitgliedern im Notfall verteidigt werden müssen. Kein Händler kann in Lowangen ein Geschäft eröffnen, wenn er nicht einer Gilde beiträgt und seinen Dienst ableistet oder zumindest eines seiner Kinder oder einen von seinen Angestellten dazu abordnet.

Trotzdem sind die Kaufleute gerne bereit, diesen Dienst zu leisten, anstatt überzogene Steuerforderungen eines unwichtigen Barons zu erdulden. Aber nicht nur die Händler fühlen sich hier wohl. So beherbergt die Stadt zwei Magierschulen: die ›Akademie der Verformungen‹, eine Graue Schule, die hier in einem Haus am großen Marktplatz gegründet wurde, und die ›Halle der Macht‹, eine Schwarze Schule, die wegen ihrer Zaubersprüche im Mittelreich arger Bedrängnis ausgesetzt war und deshalb von Greifenfurt nach Lowangen umzog. Auch der Magierorden ›Graue Stäbe von Perrium‹ hat hier eine wichtige Vertretung.

Zu erwähnen bleibt die berühmte, seit fast 400 Jahren bestehende Pferdezucht Lowangens mit ihren edlen Svelltaler Pferden, die überall in Aventurien Kutschen ziehen oder als Reittiere genutzt werden.«⁸

MENDENA

Einwohner: 2900

Garnisonen: 1 Banner Herzöglich Tobrische Palastgarde, 1 Kompanie Gräflisch Mendensche Langspieße, 20 Stadtgardisten

Tempel: **Praios**, Travia, Efferd, Rondra, Rahja, Tsa

›Geschützt am nördlichen Ufer der Tobimoramündung gelegen, finden wir den Hafen Mendena, Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft, die von Graf Hagen von Darbonia regiert wird. Seit einem Jahr residiert hier auch das Herzogshaus von Tobrien, seit die Stadt Ysilia von den Ogern zerstört und Herzog Bernhelm von Ysilia in der Schlacht um die Stadt fiel. Der Titel ist seitdem vakant, und über die Nachfolge wird momentan zu Gareth entschieden. Mendena ist ein kleines, sauberes Städtchen, wo man sich sehr um das Wohl seiner Mitmenschen kümmert. Was Wunder, finden wir in der Stadt doch das Gründungshaus des Ordens des heiligen Badilak sowie ein großes Armenhaus und eine Suppenküche der Badilakaner. Ebenfalls in der Stadt beheimatet sind viele Schiffe, seien es solche, die den Tobimora aufwärts bis Ebelried fahren, seien es die stolzen Karavellen des Perlenmeeres. Darum hat es in Mendena auch viele Lagerhäuser mit einheimischem Korn, Holz oder Tuch und mit Waren aus aller Herren Länder.«²

MENGBILLA

Einwohner: 5000 in der eigentlichen Stadt

Garnisonen: 200 Stadtgardisten, ca. 1300 meist berittene Bezirksgardisten in den Wehrdörfern um die Stadt

Tempel: **Boron** (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde

›Die Freie Stadt Mengbilla an der Mündung des Nordask ist das Herz des gleichnamigen Stadtstaates, welcher – abgeschirmt von den Arralcor-Hügeln – in zehn dichtbesiedelte Bezirke aufgeteilt ist. Wehrdörfer schützen die unbefestigte Hauptstadt, in der etwa ein Fünftel aller Einwohner des Stadtstaates leben: Mittelländer, Tulamiden und Mohas, oft familiär verbunden. In Mengbilla herrscht eine allgemeine Wehrpflicht, so daß den meisten Einwohnern der Umgang mit Waffen vertraut ist.

Über die Stadt herrscht der Großemir von Mengbilla – fälschlicherweise von Fremden auch als Bürgermeister bezeichnet –, welcher vom neunköpfigen Hohen Rat ernannt wird. Diesem Rat gehören je ein Vertreter der einflußreichsten und mitgliederstärksten Gilden – namentlich die Kurtisanen, Alchimisten, Rauschkraut- und Sklavenhändler und Seefahrer – an. Während das Handels- und Zivilrecht schriftlich niedergelegt ist, entscheidet über die Bestrafung von schweren Verbrechen einzig die Gnade oder Ungnade des Großemir in seiner Eigenschaft als oberster Richter der Stadt, wobei eine bevorzugte Bestrafung die Zwangsarbeit ist – lebt die Stadt doch von der unbezahlten Arbeitskraft vieler Hände.

Der Reisende sei gewarnt, denn wiewohl es kein organi-

siertes Verbrechen gibt, gelten Recht und Gesetz in Mengbilla nur für diejenigen, die im Besitz der Bürgerrechte sind, alle anderen sind Freiwild für Sklavenfänger oder noch übleres Gelichter. Jedem Besucher Mengbillas sei daher angeraten, sich gegen ein geringes tägliches Entgelt eingeschränkte Bürgerrechte zu erwerben, will er in der Stadt Handel und Wandel treiben. Hierzu spreche man im alten Fürstenpalast vor, einem trutzigen Gebäude, welches den Sitz des Großemir, den gesamten Magistrat und die Kasernen der Stadtgarde beherbergt.

Wahres Zentrum der Macht ist jedoch der Tempel Borons, des obersten Gottes der Stadt. In diesem neunkigen, prunkvoll-düsteren Bau im Herzen der Stadt wird in Wirklichkeit über die Geschicke Mengbillas entschieden, sind doch die Regeln des Kultes Teil des Stadtrechts. Der Kult des Praios dagegen ist sogar verboten (was immer noch zu erheblichen Spannungen mit dem Mittelreich führt).

In der Stadt findet man wenige Läden und Geschäfte, da der meiste Warenumsatz auf dem täglichen Basar und dem wöchentlichen Sklavenmarkt getätigt wird. Die Handelsflotte Mengbillas – viele von Sklaven geruderte Galeeren und wenige schnelle Segler, die sich allesamt in den Händen großer Kauffahrteien, so dem Handelshaus Gerbelstein, befinden – verbindet die Stadt mit den Zyklopeninseln, mit den südlichen Stadtstaaten und mit den Häfen des Lieblichen Feldes. Darum finden wir in den Läden und auf dem Basar auch viele wunderliche und wertvolle Dinge, ja sogar Zauberwerk, welches von den ortsansässigen Schwarzkünstlern hergestellt wird.

Noch zu erwähnen sind die große Arena und die vielen Schulen der Stadt: die der Kurtisanen, die Kriegerakademie, wo man auch die Tempelwächter, die berühmte »Schwarze Garde«, ausbildet, die der Tier-, Pflanzen- und Heilkunde gewidmete Halle der Alchimisten und die öffentliche Hesinde-Schule, die der Volksbildung dient.«⁸

METHUMIS

Einwohner: 3400

Garnisonen: 100 Matrosen und Seesoldaten der königlichen Flotte des Lieblichen Feldes, 75 Stadtgardisten

Tempel: Efferd, Hesinde, Tsa, Rahja, Phex

»Methumis, Hauptstadt des gleichnamigen Herzogtums, wurde um 878 v. BF. von güldenländischen Auswanderern gegründet. Der große Seehafen an der Mündung des Onjet und der vor 50 Jahren erbaute König-Therengar-Kanal nach Silas sichern der Stadt eine wichtige Position unter den Handelsstädten des Lieblichen Feldes. Eine Köstlichkeit mehr juristischer denn kulinarischer Art ist das »Kanalgericht«. Die Wasserstraße ist nämlich nur sechs Schritt breit und weist mehrere Aus-

weichen auf. Auf dem Kanal werden die Kähne getreidelt, und oft kommt es zu Streit oder Handgreiflichkeiten, wenn sich größere Schiffe zwischen den Ausweichstellen begegnen. Um diese Zwiste zu schlichten, wurde vor 43 Jahren die segensreiche und vielerorts belächelte Institution eingerichtet, deren Aufgabe es aber überdies ist, den Kanalzoll zu erheben.

Mit den Einnahmen wurden im letzten halben Jahrhundert die während der Plünderung des Alten Reiches schwer beschädigten Ruinen der Altstadt zum großen Teil wiederaufgebaut, und der Fürst zog erst kürzlich wieder in die alte Residenz um, ein prächtiges Bauwerk aus der Gründungszeit der Stadt. Auch die berühmten »Bunten Mauern von Methumis«, ein wundervolles Panoramagemälde, das die gesamte Mauer um die Altstadt umspannt und weithin sichtbar ist, wurde nach bestem Vermögen wiederhergestellt. Ebenfalls in diesem idyllisch anmutenden Viertel in den Hängen der Goldfelsen befindet sich seit kurzer Zeit die »Akademie des Magischen Wissens«, die in das ehemalige Stadthaus umgezogen ist. In dem verwaisten Bau der Akademie neben dem Hesinde-Tempel in der Unterstadt wurde eine Volksschule eingerichtet, in der jeder umsonst Lesen, Schreiben, Rechnen und Landeskunde lernen kann. Diese Schule wird zu gleichen Teilen vom Fürsten, vom Hesinde-Tempel und von der Akademie getragen und ist ein Beweis für die kulturelle Größe der Stadt.«⁸

MHERWED

Einwohner: 5300 (70 % Novadis, 20 % Tulamiden)

Garnisonen: 250 Novadische Reiter des Kalifen, 200 Mherweder Elitekrieger, 40 Stadtgardisten

Tempel: Rastullah

»Seid willkommen, oh edler Reisender, was Ihr seht, ist der Saphir im Geschmeide der Städte. Bestaunt die ewig blühenden Auen oder labet Euch am kristallklaren Wasser des Mhanadi, erquicket Eure Augen am Anblick der gen Sonnenuntergang gelegenen Khoram-Berge. Sehet, welche Kunstfertigkeit wir im Umgang mit einfachsten Baumaterialien von unseren Ahnen geerbt haben! Andere Städte mögen Gold und geschmiedetes Eisen brauchen; wir aber benötigen nur den Lehm, den uns Rastullah in seiner unendlichen Güte reichlich beschert hat, um wahre Meisterwerke der Architektur zu schöpfen.

Bestaunt die größte Karawanserei östlich der Khom. Hier nimmt die Straße, welche die Wüste gen Norden durchquert und über welche die Ungläubigen unsere vielfältigen Waren erhalten, ihren Anfang. Hier findet Ihr auch den marmornen Palast unseres geliebten Kalifen, unübertroffen in seinem Glanz und von Rastullah mit Wehrhaftigkeit, prachtvollen Gärten und den herrlichsten aller Pferde gesegnet.

Ja, falls Ihr ein ausdauerndes Reittier sucht, seid Ihr am rechten Ort. Wo sich andere Städte nur ihrer Kamel- oder Pferdezucht rühmen können, da dürfen wir mit Recht auf unsere edlen Mherwati, Grautiere von weithin gerühmter Rasse und Eleganz, stolz sein. Doch auch wunderbare Pferde und kräftige Kamele können wir vorzeigen.

Viele Reisende, deren Geist von Rastullah erhellt wurde, bezeichnen Mherwed sogar als das ›Vinsalt des Mhanadi‹, was wir in unserer Bescheidenheit niemals wagen würden. Möge unser Kalif mit Rastullahs Hilfe darüber wachen, daß das goldene Zeitalter der Stadt niemals vergeht. «²²

MIRHAM

Einwohner: 1150

Garnisonen: 2 Kompanien Al'Anfaner Elitegardisten vom Raben

Tempel: **Boron** (Al'Anfaner Ritus)

»Am östlichen Abhänge des Regengebirges, dort wo der Paß von Sorbur über die Berge führt, dort liegt die Festungsstadt Mirham, nördlichster Vorposten des Stadtstaates Al'Anfa. In der Stadt, die von König Damian von Shoy'Rina im Namen des Patriarchen von Al'Anfa regiert wird, hausen viele Sklavenjäger, die in den umliegenden Wäldern ihr unrühmliches Handwerk verrichten, und demzufolge finden wir auch viele Sklavenpferche und eine Arena, in der die Gefangenen bei blutigen Spielen ihre Fähigkeiten beweisen oder sterben müssen. Auch die ortsansässige Magierakademie, die ›Schule der variablen Form‹, profitiert von den Mohasklaven als billigen Arbeitskräften; und auch auf den gerodeten Feldern um die Stadt, wo man Reis und Shatakwurzeln anbaut, müssen sie knechten. Ob dieser Menschenschinderei kann die Stadt sich selbst versorgen, ja es bleibt sogar Raum für einen prosperierenden Handel mit Gewürzen, Rauschkräutern und den Sklaven dasselbst, so sie nicht vorher elendiglich zugrunde gegangen sind. «⁸

NEERSAND

Einwohner: 1500

Garnisonen: 50 Stadtgardisten

Tempel: Efferd, Peraine

»Nun ja, Neersand, was soll ich dazu groß sagen? Ohne Zweifel ein malerisches Städtchen, und so mancher Pinselschwinger hat schon den Blick von der alten Burg mit der Kämpferschule auf den Hafen mit den Sandbänken und dem Strudel auf die Leinwand zu bannen versucht – für Kaufleute wie mich ist es dagegen eine furchtbare Strapaze, in den Hafen zu segeln. Deshalb wird der Ort auch wohl nie aus dem Schatten Festums heraustreten können; die paar Schiffe der bornländischen Flotte, die hier liegen, sind ohnehin ein Witz. Die hiesige Stadtregierung kriegt eh nichts fertig, denn bis

sich die Ratsherren mit dem Kronvogt und den Adligen der Umgebung geeinigt haben, gibt es längst schon wieder ein anderes Problem.

Das einzige wirklich Sehenswerte ist wohl das Lokal ›Zum edlen Schiffer‹ in der Teergasse: Hier treffen sich regelmäßig die Verrückten, die eine Flotte ausrüsten und nach Osten segeln wollen. Von Zeit zu Zeit brechen auch einzelne in meist halbwracken Kähnen auf – wiedergesehen hat man bisher keinen von ihnen. «²³

NEETHA

Einwohner: 5700

Garnisonen: 3 Banner Königlich Vinsalter Speerträger, 2 Banner Königlich Belhanker Schützen, 1 Schwadron Oberfelder Leichte Reiterei, 2 Kompanien Markgräflich Neethische Miliz, 1 Städtisch Neethische Schanzkompanie, 300 Matrosen und Seekrieger der Flotte des Lieblichen Feldes

Tempel: **Rondra**, Praisos, Efferd, Hesinde, Rahja, Phex, Tsa

»Die weiße Wacht‹, so nennen die hier stationierten Krieger des Lieblichen Feldes den Hafen an der Chababmündung, Neetha, die Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft. In dieser südlichsten Stadt des Vinsalter Königreiches, die auch Endpunkt der gutausgebauten Straße nach Bethana ist, sichern sie den Frieden gegen die rebellischen Städte des Südens und die Überfälle der Piraten, die auf den Zyklopeninseln hausen. Auf jene Eilande führt auch eine wichtige Fährstrecke, und man handelt mit den Inseln in all jenen Waren, die man dort nicht findet. In Neetha daselbst pulsiert das Leben. Hier findet man den Magierorden der ›Grauen Stäbe von Perricum‹, hier treffen sich die Pilger der Rondra zum rituellen Bade im Chabab an der Thalionmel-Furt, hier liegt die Südflotille des Lieblichen Feldes vor Anker, hier werden Korn aus dem Hinterland und Hölzer von den Hängen der Eternen umgeschlagen, ja selbst die Bildung hat hier ihren Platz, denn im Tempel der Hesinde wird viel völkerkundliches Wissen über die Menschen des Südens und über die Novadis aufbewahrt, welch letztere fast einmal die Stadt erobert hätten. Bekannt ist Neetha jedoch auch für seine stolzen Zweimaster, die auf allen Meeren zu finden sind, und für die aus Fischbein und Mengbiller Seide gefertigten Korsetts der edlen Damen, welche sogar am Hofe zu Gareth getragen werden. «⁸

NORBURG

Einwohner: 2400 (10 % Elfen)

Garnisonen: 100 Stadtgardisten

Tempel: Firun, Hesinde, Peraine, Rondra

»Wenn Du das Ilmensteinische hinter dir gelassen hast (das schmucke Pervin lohnt übrigens einen kleinen Auf-



ebenso hoch der Sockel, alles aus weißem Marmor gehauen. Wunderschön, imposant und furchteinflößend – fast könnte man religiös werden. «¹⁵

NOSTRIA

Einwohner: 5600
Garnisonen: 200 Königlich Nostrische Krieger
Tempel: Efferd, Travia, Rahja, Peraine, Tsa, Boron, Rondra

»Einen Schiffstag nördlich von Havena erreichten wir Nostria an der Mündung des Tommel, die Hauptstadt des nostrischen Königreiches. Im Hafen herrschte schon geschäftiges Treiben, denn es waren viele Schiffe aus Salza angekommen, und gerade wurde eine neue Kogge zu Wasser gelassen. Auch vom Städtchen Winhall aus waren viele Flußkähne in die Stadt gekommen. Seltsam ist jedoch, daß man kaum einmal junge Männer und Frauen antrifft. Sie sind wieder einmal im Kriege gegen Andergast, und so schleppen Greise und alte Weiblein die schweren Ballen und Kisten von den Schiffen. Auch ansonsten könnte die Stadt wohl mehr Leben beherbergen, als sie momentan tut. Viele Handwerksläden sind geschlossen und vernagelt, und selbst auf dem Markt stehen nur wenige Stände.

Geschäftiges Treiben findet man dagegen in der »Magierakademie von Licht und Dunkelheit« und in den Tempeln der Stadt. Da wir am 13. Rondra angekommen waren, konnten wir sogar noch das Turnier erleben, zu dem sich jedoch nur wenige nostrische Recken eingefunden hatten. In der Feste König Kasimirs (den man übrigens zu Unrecht den Kahlen schimpft, denn er hat wohl noch einen Kranz grauer Haare) lungerten indes wohl 200 Gesellen seines Kriegshaufens herum und betranken sich, da ihr einziger Dienst die Bewachung des greisen Monarchen darstellt, der sich jedoch kaum noch vor die Tür wagt. «⁶

NOTMARK

Einwohner: 1500
Garnisonen: 30 Stadtgardisten
Tempel: **Ingerimm** (alter Kult), Praios, Peraine

»Wenn man im Bornland von »diesem hesindeverlassenen Landstrich« spricht, so meint man das Notmärkische, und wenn ein Bornländer dem anderen zuruft: »geh' doch nach Notmark!«, so ist das – bei allen Zwölfen – keine Artigkeit. Unfroh, geduckt, schmutzig, so würde ein Fremder wohl die Stadt beschreiben, wenn man ihn nach seinem ersten Eindruck fragte. Aber einen blühenden Flecken mit buntem Markttreiben, verschmutzten Bauern und dicken, rotwangigen Kindern kann wohl keiner erwarten, der zuvor die kargen, steinigen Äcker gesehen hat, die Notmark umgeben. Die drei Tempel im Stadttinnern, Praios-, Peraine- und das alte, seltsam düstere Haus des Ingerimm, alle unweit des Marktplatzes gelegen, befinden sich in einem

enthalt; vielleicht kannst Du im »Stier« einen Blick auf die schöne Baronin erhaschen; sie speist dort gelegentlich), erreichst Du nach drei Tagesreisen Norburg.

Das »Festum des Nordens«, so nennen die Norburger gern ihre Stadt, und wenn auch der Vergleich mit der strahlenden Metropole übertrieben ist, so kann man die Bürger schon verstehen: Einige Festumer Handelshäuser haben hier eine Niederlassung. Die Häuser dieser Pfeffersäcke sind im Festumer Stil gebaut und ihre Damen nach der neuesten Mode gekleidet, und die vielen Elfen im Stadtbild (sogar Leute des Firnvolks in ihren prächtigen Pelzen kannst Du gelegentlich sehen) tragen ihren Teil zu einer bunten Vielfalt bei. Da die Stadt vom Handel lebt – Ackerbau und Viehzucht können in diesem Klima keine größere Stadt ernähren –, trifft man überhaupt viel fremdländisches Volk auf den Straßen: nivesische Hirten und Pelzhändler, gelegentlich ein paar Thorwaler. Sie kommen wohl den Obblomon hinauf über Gerasim hierher.

Der Tempelbezirk ist schon eindrucksvoll: Außer Firun, Peraine und Rondra hat Hesinde hier ein sehr schönes Haus. Was Wunder bei der recht berühmten Grauen Akademie und dem Alchimistenzirkel, die es hier hat. Mich hat am meisten die »Weiße Rondra« beeindruckt – nein, ich bin nicht im Tempel gewesen. Die »Weiße Rondra« steht auf dem Platz vor dem Tempel: eineinhalb Mannslängen hoch das Standbild und

bedauernswerten Zustand, und kein Gläubiger wird sie mit Freuden betreten. Das wirft ein schlechtes Licht auf den Grafen, der in der trutzigen, grauen Burg oberhalb der Stadt residiert. Ein recht imposantes Gebäude übrigens, aber bei näherem Hinsehen auch ein wenig heruntergekommen. Ja, Graf Uriel – die »alte Warzensau«, wie ihn seine Lakaien und Schreiber heimlich nennen – versteht sich nicht aufs Regieren und ist nicht sehr beliebt bei seinen Untertanen, obwohl er wahrscheinlich nicht strenger oder ungerechter herrscht als viele andere Grafen und Barone im Bornland.

Ein Schiffer, der zum ersten Mal am notmärkischen Walsachufer vor Anker geht, mag einen anderen Eindruck von der Stadt gewinnen: Am Fluß haben sich die Freien angesiedelt, Holzhändler zumeist und freie Flößer, Schankwirte, Krämer, Trödler usf. Auch ein adrettes Hurenhaus findet man dort mit überraschend hübschen Dämchen. Dazu kannst Du in den Straßen von Notmark immer ein paar unbelehrbare Wirrköpfe finden, die von hier aus das Eherne Schwert überwinden wollen. «¹⁵

OBLARASIM

Einwohner: 610 (50% Elfen)
Garnisonen: Keine
Tempel: Firun, Travia

»Ich überlege ernsthaft, ob ich nicht auch hierbleiben soll. Gestern habe ich einen gesehen, der hatte bestimmt 25 Unzen Gold an einem Tag aus dem Oblomon gewaschen – zumindest hat er mir das im »Betrunkenen Kopf« erzählt. Aber eine Menge Gold hatte er schon dabei, es muß also was Wahres dran sein.

Andererseits lohnt sich mein Geschäft hier oben auch zunehmend – inzwischen kann man die Waren für das Doppelte bis Dreifache des üblichen Preises verkaufen, Schnaps, Wein und Werkzeuge sogar für das Vierfache. Dagegen lohnt es kaum noch, Felle von den Jägern (bald gibt es davon sowieso keine mehr) oder aus den Depots der Händler zu kaufen – die verlangen unverächtliche Preise, diese sogenannten Damen und Herren. Gestern habe ich den Travia-Geweihten beobachtet, wie er am Fluß entlangwandert ist; möchte wissen, ob der auch nach Gold gesucht hat?! Wenn es in Oblarasim so weitergeht, wandern die Elfen bald aus; die beschweren sich schon jetzt darüber, daß die verrückten Goldwäscher in ihrem schönen Städtchen und den ganzen Fluß entlang alles zertrampeln. Und wöchentlich kommen neue, die ihr Glück versuchen wollen – sogar Zwerge hat es hierher, in den hohen Norden, schon verschlagen.

Manchmal sind auch recht düstere Gesellen bei den Ankömmlingen; von denen möchte man lieber nicht wissen, in wie vielen Städten sie gesucht werden. Vor einer Woche soll es eine üble Messerstecherei mit Toten in der Kneipe gegeben haben; es ging wohl darum, wer eine

bestimmte Flußstelle zuerst entdeckt hatte. Und vorgestern hat man eine Leiche im Oblomon gefunden – ertrunken. Wer's glaubt, wird selig! Im Oblomon kann man ohne fremde Hilfe gar nicht ertrinken.

Wenn ich mir's recht überlege, lohnt sich das Handeln vielleicht doch mehr als die Goldsucherei. «²⁴

OLPORT

Einwohner: 2300
Garnisonen: 100 Krieger Raskirs
Tempel: Efferd, Swafnir, Firun, Travia

»An der Küste des hohen Nordens, an der Mündung des Nader liegt der sichere Hafen Olport, eine Bucht ruhigen Wassers, von zwei vorspringenden Klippen gebildet und nur mit der Hilfe der örtlichen Lotsen zu erreichen, ein sicherer Zufluchtsort für alle Schiffe auf der Fahrt nach Riva oder gar Paavi. Über die Stadt herrscht Hetmann Raskir der Rote, der in einer Feste oberhalb des Hafens residiert und der nördlichste im Bunde der Thorwaler Hetleute und Clansältesten ist. Die Stadt beherbergt die Magierschule »Halle des Windes«, in der auch einige firnelfische Sprüche gelehrt werden, und viel Volk, das von der Seefahrt und der Versorgung der Seeleute lebt. Man ringt dem kargen Boden etwas Korn ab und hält Schafe, Ziegen und Schweine. Zur Bewachung der großen Herden verläßt man sich auf eine heimische große Hunderasse, die Schwarze Olporter genannt wird und die von ausgesprochen ruhigem Gemüte und sehr gelehrig ist. Am 1. Efferd jeden Jahres fahren die Gläubigen in kleinen Booten hinaus zum Efferdpfeiler, um dem Meeresgott ihre Geschenke darzubringen. «⁸

OUVENMAS

Einwohner: 1650
Garnisonen: 20 Stadtbüttel
Tempel: **Peraine**, Phex, Rondra, Travia, Tsa

»Ouwenmas ist ein ausgesprochen schmuckes Städtchen, farbenfroh und voller Leben. Landwirtschaft und Handel sind die Haupteinnahmequellen der Stadt; und wenn man vom Westtor kommend der Hauptstraße zum großen Platz folgt, findet man dort ein Lädchen neben dem anderen: Spielzeug, Spezereien, Spitzen, Schuhe, Kleider, Waffen und was das Herz auch begehrt, sogar einen Buchladen. Der Rondra-Tempel auf dem großen Platz, der größte Tempel im Ort, ist zugleich sein größter Schandfleck. Das Dach des hölzernen Gebäudes weist viele Löcher auf, und von dem hölzernen Standbild im Innern ist die Farbe schon fast völlig abgeblättert. Ja, die Blütezeit des Rondra-Kultes muß hier schon lange zurückliegen.

Im Süden der Stadt wohnen die Bauern mit ihren Hausgärten und kleinen Äckern. Im Norden liegt – umgeben von einem großen, hoffnungslos verwilderten Park – die »neue« Fürstenresidenz, die der Großvater des jetzi-

gen Regenten errichten ließ. Aber Fürst Odilbert von Ouvenstam ist dort nur selten anzutreffen. Er bevorzugt Burg Ouvenstam, den alten Stammsitz der Familie ein paar Meilen außerhalb der Stadt. Dort lebt der greise Fürst mit seinem 17jährigen Töchterlein Tsaiane und schmiedet nun schon seit 20 Jahren Pläne zur Trokkenlegung der Sümpfe östlich von Ouvenmas – zur Vergrößerung der Stadt und zur Mehrung seiner Einnahmen. «¹⁵

PAAVI

Einwohner: 790 (davon etwa 25 % Nivesen und Norbarden)

Garnisonen: 10 Stadtbüttel

Tempel: Efferd, Firun

»Endlich erreichten wir ... das Ziel unserer Reise, doch ich frage mich nun wirklich, ob die all die Anstrengung wert war. Wo die Letta in die Brecheisbucht mündet, weit im Norden und wohl 50 Meilen westwärts des Ehernen Schwertes, da liegt Paavi, der letzte Hafen, über den Dermot von Paavi, Herzog von seiner eignen Gnaden, herrscht. Hierher kommen von Peraine bis Efferd so manche Schiffe mit Gütern von Salza, Olport oder gar aus dem fernen Grangor. Die Bewohner hocken in dichtgefügt Steinhäusern beieinander und ergeben sich oft dem Trunke. Im Sommer sammeln sie Bernstein und bauen ein dürres Korn, da treiben sie Karene umeinander und fangen den großen Nordelal, im Winter jagen sie den Bären und den Riesenlöffler ihres Felles wegen, und sie schlagen darob auch die Robben tot. «⁶

PERRICUM

Einwohner: 9500

Garnisonen: V. K.u.K. Garethisches Garderegiment (Elitegarde Perricum), II. Kaiserlich Darpatisches Garderegiment (2. Wehrheimer Garde), III. Gemischtes Kaiserliches Landwehrregiment »Trollzacken«, 4 Banner Königlich Garethische Hellebardiere, 2 Schwadronen Königlich Garethische Reiterei, 2 Banner Gräflisch Perricum Säbelfechter, 1000 Matrosen und Seekrieger der Kaiserlichen Perlenmeerflotte

Tempel: **Rondra, Efferd, Praios, Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja**

»Mehr als 10000 Menschen – Soldaten und Bürger – beherbergt Perricum, der wichtigste Hafen des Neuen Reiches am Perlenmeer und Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft. Hier, wo der Darpat in den Golf von Perricum mündet, stehen die Mannen Graf Paligans auf der Wacht gegen Trolle, räuberische Bergvölker aus dem Raschtulswall und die neuerdings aufsässigen Ara-

nier. Auf den ersten Blick mag es so scheinen, als sei Perricum eine Stadt des Krieges, steht doch hier auch der Haupttempel der Rondra mit ihrem geheiligten Schwert wie auch eine Ordensburg des Kriegerordens der Ardare, liegen doch im Hafen die meisten Galeeren der Kaiserlichen Perlenmeerflotte.

Doch dieser erste Eindruck ist nur eine Facette des Lebens der Stadt, deren Schutzgott ja in Wirklichkeit Efferd ist. Ihm zu Ehren findet am 1. Efferd auch eine große Volksbelustigung, die »Bunten Lichter von Perricum«, statt, wo sich Menschen aus nah und fern treffen. Als wichtiger Hafen birgt Perricum natürlich auch riesige Speicher und Lager mit Waren aus dem Bornland und von Maraskan, aus Rommilys und Gareth. Werften und Trockendocks, Kapitänsschulen und Segelmachereien, Seemannsheime und eine Kartothek sind in der Stadt ebenso zu finden wie die gebildeten Diener der Hesinde und eine Akademie der Zauberer, die »Schule der Austreibung«. Die Bevölkerung muß hart arbeiten, um die vielen Soldaten zu ernähren, und doch ist wenig Murren und Klagen zu hören (es sei denn von den ewig Unzufriedenen und den aranischen Provokateuren), denn die Stadt lebt nicht schlecht vom Handel und ihrem soliden Schiffshandwerk. «³

PHEXCAER

Einwohner: 1100

Garnisonen: Keine

Tempel: **Phex, Peraine**

»Als ich in Andergast im »Eichenscheit« saß, trug man mir wieder einmal jene Geschichte zu, nach der Diebe aus Phexcaer vor einigen Jahren die nostrischen Waffenkammern geplündert hätten. Wo dieses Phexcaer denn läge, das vermochte keiner der Anwesenden zu sagen, doch munkelte man von einem Nebenflüßchen des Bodir, mitten im Herzen des Orklands also! Daß im Bodirtal einst mehrere Siedlungen gegründet worden waren, das wußte ich wohl, daß jedoch eine von ihnen den Ansturm der Orks überstanden haben sollte, schien mir doch etwas unglaubwürdig. Die Stadt sei dem Phex geweiht und werde von einem Riesen geschützt, so erzählte man mir. Womöglich phantasieren diese Andergaster demnächst noch ein Lagerhaus der Meuchlergilde oder den Wohnsitz von Nahema ins Orkland! «⁶

PORT CORRAD

Einwohner: 920

Garnisonen: 20 Stadtgardisten

Tempel: Phex, Efferd, Travia

»An der Mündung des Osdask liegt in einem Talkessel die freie Handelsstadt Port Corrad am Perlenmeer. Ehemals war die Stadt nur ein kleines, von flüchtigen Fischern aus Selem und einem Efferd-Priester gegründetes Dorf, doch seit es den mit Wagen befahrbaren Knüppeldamm um Loch Harodrol herum gibt, der auf die

Straße entlang des Osdask trifft, ist die Bedeutung der Stadt als Landbrücke nach Drol und Mengbilla gewachsen: Viele Großhändler, die das Südkap Aventuriens wegen der Gefahr von Piratenüberfällen meiden, legen hier an, um ihre Waren über Land in die beiden Hafencities am Meer der Sieben Winde transportieren zu lassen. So ist neben dem kleinen Fischerhafen ein großer Handelshafen mit Lagerhallen entstanden, und die Händlerfamilien Stoerrebrandt aus Festum und Gerbelstein aus Mengbilla besitzen sogar eigene Kontore im Hafen.

Sie verkehren im einzigen, sehr noblen und auch sehr teuren Hotel »Haus Corrad«, das direkt neben einem kleinen Travia-Tempel am Stadtplatz liegt. Dort residiert auch in einer prunkvollen, weißen Villa die Handelsfamilie Rhudainer, die seit Generationen die Stadtgeschäfte verwaltet und neben einem Fuhrunternehmen das größte Kontor im Hafen besitzt. «²

PORT STOERREBRANDT

Einwohner: 640

Garnisonen: 1 Kompanie Khunchomer Söldner,
2 Kompanien Hylailer Seesöldner

Tempel: Phex, Efferd, Kor

»Einzige Stadt und sicherer Hafen auf der Insel Iltoken ist Port Stoerrebrandt, vor 37 Jahren als Handelsposten und Lager für Frischwasser und Nahrung von Kauffahrern des Bornlandes gegründet. Heutzutage leben die Bewohner vom Handel mit seltenen und teuren Gewürzen und Heilkräutern der Waldinseln, von der Segelmacherei, dem Fischfang und der Hafensteuer. Über die Stadt herrscht Kontorherr Radulf Hardermann mit eiserner Hand und viel Geschick, so daß der Hafen bis heute nicht in die Hände der Piraten aus Charypso gefallen ist. «²

PRAIOSDANK

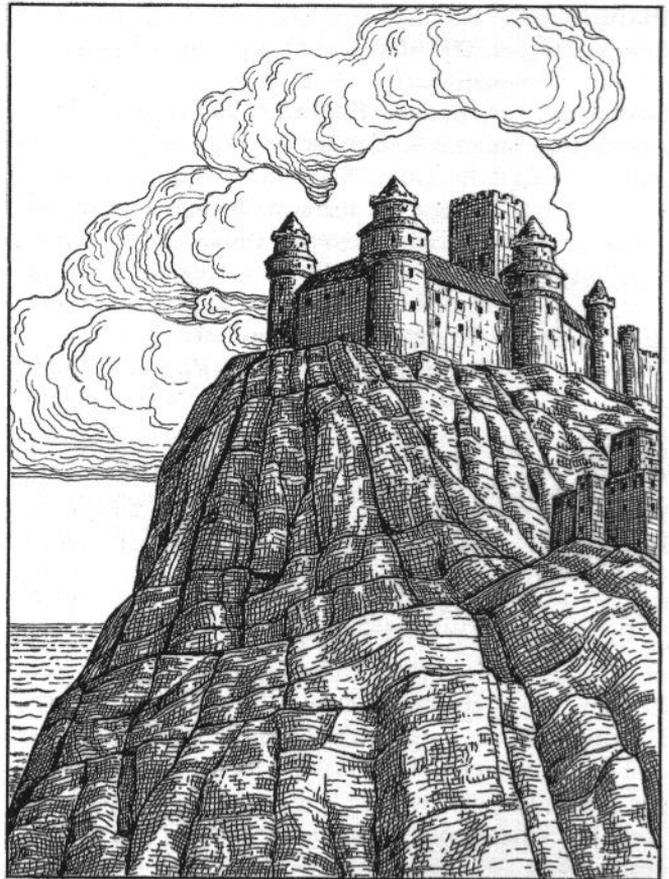
Einwohner: 400

Garnisonen: 10 Soldaten der Gräflichen Leibgarde

Tempel: **Praios**

»Heil, heil, heil dem wahren Gott, und Tod allen Hunden, die wagen IHN zu lästern«, so steht es über dem Portal des Praios-Tempels der Gemeinde, des größten Gebäudes der Insel Jilaskan.

Hier leben die Nachkommen der verbannten Priesterkaiser, eine selbst für die Maßstäbe des Mittelreichs zu fanatische Anhängerschaft des Sonnengottes. Reichsgraf Trontier von Alfz hat auch alle Mühe, den Fanatikern auch nur einen Kreuzer Steuern abzufordern, denn sie erkennen ihn zwar als ihren Herren an (die göttliche Ordnung hat ihn halt über sie gesetzt), aber in weltlichen Belangen geben sie sich sehr renitent, zumal der Graf auch nur seine eigene Leibgarde zur Überwachung der drei Inseln Jilaskan, Etlaskan und Jandraskan zur Verfügung hat. «²



PREM

Einwohner: 2350

Garnisonen: 50 Krieger Hetmann Thurbolds,
35 Kämpfer der »Trutzburg«, 20 Hafengewachen

Tempel: Rondra, Swafnir, Travia

»In einem Talkessel gelegen und von Land aus nur mit schwerer Kriegsmaschinerie zu nehmen, liegt Prem, die Stadt der Piraten. Eine bunte Mischung von Baustilen, vom Langhaus auf Pfählen bis zu steinernen Rundtürmen, erhebt sich in Terrasse über Terrasse, und im Hafen schaukeln wohl stets fünf bis zehn Drachenschiffe mit bunten Segeln. Hetmann Thurbold Schlangenstecher regiert Prem von seiner großen Halle oberhalb der Stadt aus, wo sich auch die ehemalige Piratenfestung mit der »Freien Kämpferschule von der Trutzburg zu Prem« und das Immanfeld von Pottwal Prem befinden.

Bekannt ist die Hafenstadt nicht nur wegen der furchtlosen Seefahrer und des bunten Durcheinanders, sondern vor allem wegen des »Premer Feuers«, eines höchstprozentigen Schnapses, dessen Herstellungsgeheimnis immer noch gut gehütet wird, dessen Echtheit sich aber dadurch beweisen läßt, daß er mit hellroter Flamme brennt. «⁶

PUNIN

Einwohner: 16000 (davon etwa 10 % Novadis und Tulamiden)

Garnisonen: 4 Banner Kaiserlich Almadische Pike-niere, 2 Banner Markgräflisch Almadische Langschwerter, 2 Banner Puniner Elitegarde, 2 Schwadronen Leichte Almadische Reiterei, 1 Schwadron Valquirer Berittene Bogenschützen, 1 Schwadron Kaiserlich Ragather Schlachtreiter, 1 Kompanie Stadtgardisten

Tempel: **Tsa, Boron,** Hesinde, Praios, Rondra, Travia, Phex, Ingerimm, Rahja, Peraine

»Wahrlich eine große, alte und edle Stadt ist Punin, eine Metropole von Künsten und Wissenschaften, die Hauptstadt der Markgrafschaft Almada, die derzeit von Hochgeboren Markgraf Khorim Uchakbar regiert wird. Punin liegt am Oberlauf des Yaquir in den fruchtbarsten Auen des Neuen Reiches, sieben Meilen stromab des Valquir und zehn Meilen stromauf der Bosquirmündung. In ihren Mauern beherbergt die Stadt viele Zentren des geistigen Lebens Aventuriens, so den Haupttempel des geistlichen Zweiges des Boronkultes und den Haupttempel der Tsa mit der bekannten Kreide der Göttin. So wie hier die Gegensätze von Leben und Tod aufeinanderstoßen, so konträr sind auch die Wege der Bildung von Körper und Geist. Im ältesten voll erhaltenen Stadtkern beider Reiche finden wir das berühmte Theater »Yaquirbühne«, die Gladiatorenschule, die die gefürchtetsten Arenakämpfer hervorbringt, und die Magierschule »Academia der Hohen Magie und Astrales Institut zu Punin«, in der sich die weisesten Magier treffen. In den Gassen erleben wir ein brodelndes Völkergemisch, wo Novadis Handel und Wandel treiben, Zwerge ihre Schmiedearbeiten feilbieten und wo man alles käuflich erwerben kann, was das Herz begehrt. Außerhalb der Stadt liegen große Arenen, die dem Pferde- und Wagenrennsport, dem Imman und dem Zweikampf dienen, geräumige Herbergen, Stellmachereien, Landgüter und palastähnliche große Villen – und auch ein weiterer Gegensatz, denn hier in Unter-Punin leben die, deren Tagwerk die Stadt so reich gemacht hat und die doch von einem Kanten Brot und einer Schüssel Grütze am Tag leben müssen.«²⁵

RAGATH

Einwohner: 1650

Garnisonen: 1 Schwadron Kaiserlich Ragather Schlachtreiter

Tempel: Phex, Praios, Peraine, Ingerimm, Rahja

»Wohl 70 Meilen nördlich von Punin liegt in Ragath die letzte große Wechselstation der Beilunker Reiter an der Reichsstraße 2. Von hier aus hat man Verbindung zu den Bergkönigreichen im Amboß und zu den Ausläufern

des Raschtulswalls, ja selbst einen kleinen Hafen kann die Stadt ihr eigen nennen, denn von hier ab ist der Yaquir mit Flößen und kleinen Booten schiffbar. Bekannt ist die Stadt nicht nur wegen des Botendienstes, sondern auch wegen des Kornes und Obstes, der Ölkörner und der Bauschfelder, und nicht zuletzt sind die legendären Schlachtreiter ein Inbegriff der Schwere Kavallerie neuerer Zeit.«¹

RASHDUL

Einwohner: 7250

Garnisonen: 200 Gardisten aus Khunchom (z. Z. im Sold Rashduls), 300 Rashduler Reiter, 30 Stadtgardisten

Tempel: Phex, 2 Tempel des Boron (beide Kulte), Hesinde, Rahja

»... Vom Hafen aus machte ich mich auf zur berühmten Altstadt. Erregte schon die Gruppe betender Novadis auf der Allee vor dem Hesinde-Tempel meine Aufmerksamkeit, so stellte doch das, was ich im Bazar erblickte, alles bisher Gesehene in den Schatten. Wahrhaft bunt sind die Völker hier gemischt: Stolze Nomaden der Khom in ihren dunklen Kaftanen, Aussiedler aus dem Reiche und wohl auch Aranien, Al'Anfaner in ihrer prächtigen Tracht und sogar ein bärbeißiger Thorwaler zeigten sich meinem Auge.

Die Häuser in der alten Stadt haben flache Dächer und sind aus luftgetrockneten Ziegeln erbaut – sie bilden ein wahres Labyrinth aus Straßen und Gäßchen. Ich ließ mich eine Weile im Meer der Menschen treiben (wobei ich gut daran tat, auf meinen Beutel zu achten) und erreichte schließlich, die Götter mögen wissen wie, einen Platz, an dem sich zwei pechschwarze Gebäude wie Feinde gegenüberstanden, beide verziert mit dem Symbol des Raben. Von einem Einheimischen erfuhr ich, daß es hier neben der Schule von Punin auch Anhänger des Boronkultes von Al'Anfa gäbe. Mein weiterer Weg durch die Stadt trug mich vorbei am prächtigen, weißen Palast des Fürsten von Rashdul und der Pentagrammakademie (eine größere Magierschule sah ich bisher nur in Punin!) zum Garnisonshaus, auf dessen Wänden als Zeichen der Verbundenheit auch die Wappen Thalusas, Fasars und Khunchoms zu sehen waren ...«²⁶

RETHIS

Einwohner: 1750

Garnisonen: 2 Banner Kaiserlich Albernische Axtschwinger, 20 Stadtgardisten, 100 Seekrieger der Kaiserlichen Flotte des Mittelreichs, 100 Matrosen und Seesoldaten der Flotte König Mermydions

Tempel: Efferd, Praios, Tsa

»In einer engen, der Zykloensee zugewandten Bucht auf Hylailos liegt der Hafen Rethis, die Hauptstadt des Seekönigreiches der Zyklopeninseln. Hier herrscht

König Mermydion, ein Vasall des Garethr Kaiserhauses, über seine insgesamt wohl 20000 Untertanen. In den schroffen Hügeln hinter der Stadt finden wir viele wohlbewachte Landhäuser, in denen verbannte Adlige und Kaufleute aus dem Mittelreich unter Arrest stehen. Die weniger glücklichen Verbannten, die Verbrecher und Entehrten, müssen in den Blei- und Silberminen von Rethis schuften, bis ihr Ende gekommen ist. In der Stadt selbst, die im Peraine Endpunkt der bekannten Regatta ist, lebt man von Fisch und Korn und fertigt aus den Hölzern der dichten Hügelwälder gerade Masten für Schiffe und teure Möbelstücke, dreht Taue, fertigt Segel und verdient auch wohl an der Vermietung von Söldnern in aller Herren Länder. «⁸

RIVA

Einwohner: 2300

Garnisonen: 50 Stadtgardisten

Tempel: **Firun, Efferd, Phex, Tsa, Travia, Rahja**

»Speicher um Speicher reiht sich an den Kais von Riva, der Händlerstadt. Dort wo sich die Fluten des Kvill in den nach der Stadt benannten Golf ergießen, finden sich Elfen und Menschen aller Herren Länder zusammen, um friedlich Handel zu treiben. Hier fängt man in Fluß und See die verschiedensten Fische, man wäscht Gold am Ufer des Kvill und man handelt mit Pelzwerk und den erlesenen Kunstwerken und Stoffarbeiten der Elfen. Hier werden sie gegen »Premier Feuer« und Thorwaler Äxte eingetauscht, gegen Korn und Wein aus den Mittellanden, ja sogar gegen Kräuter und Gewürze des tiefen Südens. Am Kvill entlang führt eine Straße nach Kvirasim, von der ein Weg nach Tjolmar abzweigt, denn sowohl mit den Elfen als auch mit dem Svelltschen Bunde, dem die Stadt auch angehört, floriert der Handel. Im Tsa hat es hier auch eine große Warenschau, zu der selbst aus dem Bornischen die Besucher angereist kommen.

Dann zeigt sich das Gesicht der Stadt am besten, denn jeder Besucher wird mit offenen Armen empfangen. Auch an Schenken und Herbergen mangelt es nicht unter den steilen Dächern der Stadt. Der Magistrat, welcher von den Tempelvorstehern, den Gildenmeistern und einer Bürgerversammlung bestimmt wird, sorgt auch in anderer Hinsicht für das Wohl seiner Bürger und Gäste: Die Straßen sind gepflastert und die Zölle niedrig, es gibt öffentliche Badehäuser und sogar eine Volksschule. Wahrlich, in wohl 100 Meilen Umkreis ist Riva der einzige Ort, den ein Reisender als zivilisiert bezeichnen mag. «⁶

RODEBRANNT

Einwohner: 1200

Garnisonen: 20 Stadtgardisten

Tempel: Praios, Rondra, Hesinde, Peraine, Travia, Rahja, Phex, Tsa

»Das ist nun einmal ein kurioses Nest! Zum größten Teil steht es auf einem recht steilen Hügel, der sich mitten aus dem flachen Land erhebt. Dieser Teil ist von einer dicken Mauer umgeben und wird von allerlei hochnäsigen Bürgern, reichen Bäuerlein und Tintenklecksern bewohnt (die ganze Grafschaft Ilmenstein wird nämlich von dort aus verwaltet). Wir Fuhrleute kommen aber kaum in die Oberstadt – wir müßten ja bescheuert sein, wenn wir die Viecher über den Hügel treiben würden.

Nee, da fahren wir doch lieber durch »Niederrodebrannt«; der Teil liegt an einer langen Straße, die einen Bogen um den Hügel schlägt. Da hält man auch gern einmal an, um den Bornbär tanzen zu lassen. Du wüdest nicht glauben, was es hier für Spelunken und Kaseschemmen gibt – und Mädchen haben die da ...! Einmal habe ich gar eine echte Tänzerin aus der Khom gesehen – Schleiertanz, Du verstehst? Also, wenn Du wieder einmal von Firunen nach Norburg unterwegs bist, plane einen Abend im »Deichselbruch« in Rodebrannt ein (und einen Tag zum Ausspannen). «¹⁵

ROMMILYS

Einwohner: 8000

Garnisonen: 2 Banner Fürstlich Darpatische Langschwerter, 50 Stadtgardisten

Tempel: Tempel aller zwölf Götter, besonders **Travia**

»Als wir dann endlich nach Rommily kamen, welcher ein Anblick bot sich uns da! Ganz im Gegensatz zum finsternen, von Soldaten überfluteten Perricum ist diese Stadt ein lichter, freundlicher Ort. In sanftem Schwung erheben sich die Hügel östlich des Darpat, an die die Stadt sich anschmiegt. Gen Norden hört man das stetige Brausen der Ochsenwasserfälle, welche man von Rommily aus auch von einem hohen weißen Turm betrachten kann. Wen wundert es, daß in dieser idyllischen Stadt Menschen aus allen Ecken des Reiches anzutreffen sind. Hier, wo das wichtigste Haus der Travia steht und man sogar deren Talisman aufbewahrt, hier wo Fürstin Hildelind von Rabenmund über ganz Darpatien herrscht, hier kann man es wirklich aushalten und sich gutgehen lassen.

Am Darpatufer finden sich viele Herbergen von guter Qualität und auch das Haus des ehrenwerten Magierordens der Mephaliten, welche auch viele Heiler der Stadt stellen. Hier unten stellt man auch mit Freuden fest, daß diese Stadt eine Kanalisation besitzt, denn sonst würde es hier sicherlich nach Unrat und nicht nach frischen Semmeln, würzigen Kräutern und der frischen Flußluft riechen. Oben auf den Hügeln, wo der Fürstenpalast den Kern der Stadtmauer bildet, erstrecken sich weite Felder, auf denen Darpatrinder, eine zähe und kräftige Rasse, gedeihen, von denen man die kastrierten Bullen als Zugtiere in allen Ländern schätzt. Auf der Hochflä-

che steht auch ein Immanstadion, denn die Stadt besitzt zwei Mannschaften, die diesen Sport betreiben. Ein etwas weniger freundliches Bild der Stadt mag man gewinnen, wenn man seinen ersten Tag in Rommilys in den Bleikammern der ›Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur‹, der geheimen Polizei des Reiches, verbringen mußte. Man munkelt gar, daß das in der Stadt befindliche ›Informations-Institut‹, eine Helllichtschule der Magier, auf Veranlassung des KGIA und mit dessen Geldern gegründet wurde, doch bestreiten sowohl die Magier als auch der Reichsrat in Gareth diese Verbindung aufs heftigste. «²⁷

SALZA + SALZERHAVEN

Einwohner: 2450 (davon 1600 in Salza)
Garnisonen: 2 Banner Gräflisch Salzeraner Gardisten, 50 Krieger König Kasimirs von Nostria, 20 Stadt- und Hafenwachen
Tempel: Efferd (in Salzerhaven), Ingerimm, Travia, Hesinde

»Man mag die doppelte Stadt – deren beide Teile eigenes Stadtrecht besitzen – als ein Kuriosum abtun, doch hat man hier einen geschickteren Weg gewählt als vielleicht in Havena. Da sich die Mündung des Ingval mit jedem Jahr ein wenig weiter ins Meer hinauschiebt, beschloß man hier vor 80 Jahren, einen eigenen Hafen direkt am Meer anzulegen, damit auch die Schiffe aus Grangor, Havena oder Thorwal (die man übrigens nicht gerne hier sieht) einen Ankerplatz finden. Und so lebt in Salza der Kommerz und das Handwerk, wie auch ein Großteil der Bevölkerung, während in Salzerhaven sich alles um die Seefahrt dreht. Hier hat es große Speicher und sogar mehrere Werften, die hochseetüchtige Koggen und Schiffe der Salzeraner Bauweise (das sind Koggen mit langem, mit dem Rumpf verbundenen Achterkastell) herstellen. Hier liegen auch die Fischerboote vor Anker oder auf dem Strand, welche vor der Küste die berühmten Salzarelen fangen, eine Fischart, die entlang der gesamten Westküste als wichtiges Nahrungsmittel geschätzt wird.

Zwischen den beiden Städten liegen viele Betriebe und Werkstätten, die die Steineichen verarbeiten, welche von Andergast den Ingval herabgeflößt werden: Sägemühlen, Tischlereien, Papiermühlen und die Zulieferer der großen Werften.

Apropos Andergast. Der Graf von Salza, Grordan mit Namen, schert sich wenig um den Krieg seines Königs mit dem andergastischen Wendolyn. Er macht weiterhin gute Geschäfte mit den Holzfällern des Nachbarlandes und stellt Kasimir nur so viele Soldaten wie eben nötig. Ja, manchmal müssen die Werber des Königs sogar zu den Waffen greifen und die salzeranische Wehr bedrohen, damit sie genügend Krieger zusammenbekommen. Wesentlich größere Sorgen hat Grordan mit den Schiffen der Thorwaler, die häufig vor der Stadt

kreuzen, weiß er doch, daß er den Kriegern in den Drachenbooten nichts entgegenzusetzen hat, sollten sie einmal auf die Idee kommen, die Stadt zu plündern. «⁶

SELEM

Einwohner: 1900
Garnisonen: Keine organisierten Truppen
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Perraine, H'Ranga

»An der Mündung des Szinto liegt das elende Selem, einstmals Perle der südlichen Siedlerstädte, bis eine Flut fast die ganze Stadt ersäuften und nur Sumpf und Brack zurückließ. Klagend und jammernd sitzen die Selemer vor ihren Häusern und sinnieren über die einstige Größe der Stadt. Wohl keinem, der in Selem anlegt, ist es geheuer in der Stadt, gehen doch üble Gerüchte über die finstersten der Schwarzkünste um, hausen doch in der Unterstadt die Geister der Verstorbenen und die Echsenmenschen und wird manch ein Einwohner am hellichten Tage irre und beginnt zu rasen. So erfüllt das Kloster der Noioniten in der Nähe auch einen wichtigen Zweck, da es viele beherbergt, die arm im Geiste sind. Die Selemer ernähren sich von Fisch und Reis und erfreuen sich ansonsten an einem Schnaps, den sie auch aus Fisch gewinnen und der einem gesunden Menschen das Innerste nach außen kehrt, und an Rauschkräutern, die der Tempel des Boron freigiebig verteilt. Der Großkönig von Selem ist trotz seines Titels nur noch eine Puppe in den Händen der Boroni, und es wird wohl nicht lange dauern, bis die Schwarzen Galeeren im Hafen erscheinen. «²

SILAS

Einwohner: 2750 (5% Zwerge)
Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 20 Kanalzollgardisten
Tempel: **Hesinde, Tsa**, Ingerimm, Perraine, Efferd

»Die kleine Stadt Silas, welche an der Mündung des Tolkram in den Sikram westlich der Goldfelsen liegt, hat sich als Ort der Goldschmiedekunst einen guten Ruf erworben. Umgeben von Weizenfeldern und durch Deiche vor dem jährlichen Perraine-Hochwasser geschützt, zeigt sie ein Bild des Friedens. Allgegenwärtig ist der Anblick von Stadt und Burg, von welcher aus Gräfin Irionya die Geschicke der Stadt und der Grafschaft Sikram weise und gütig lenkt. Jene Burg liegt auf einem steil aus der Landschaft aufragenden flachen Hügel östlich der Stadt und ist aus trutzigem Basalte errichtet. Sehenswert für den Tierkundler ist der Garten hinter dem Tempel der Tsa, in welchem sich vielerlei Eidechsen aller Art und Größe tummeln. Einem anderen Besucher mag der König-Therengar-Kanal ins Auge fallen, welcher südlich der Stadt auf den Sikram stößt und auf dem träge Lastkähne Güter aller Art gen Methumis transportieren. «⁸

SINODA

Einwohner: 950

Garnisonen: 3 Kompanien Kaiserliche Reichswehr,
1 Banner Kaiserlich Perricumer Breit-
äxte, 30 Seekrieger

Tempel: **Rur & Gror**, Efferd

»Sinoda ist der südlichste Hafen Maraskans und östlich vom Kap gleichen Namens gelegen. Bei gutem Wetter kann man die südlich aus dem Meer aufragende Insel Beskan sehen, wo es große behaarte Affenmenschen geben soll.

Sinoda selbst ist ein kleines Städtchen mit weißen, würfelförmigen Häusern, das aus dem Fang exotischer Fische, der Perlentaucherei und dem Anbau von Pfeifenkraut seine Einnahmen bezieht. Im Hafen der Stadt liegt stets eine kaiserliche Galeere, um die Maraskaner immer an ihre neuen Herren zu gemahnen.«¹

SYLLA

Einwohner: 1600

Garnisonen: »Flotte« von Sylla

Tempel: Efferd, Phex, Rahja

»Die festlandsseitige Hafenstadt Sylla an der Straße von Sylla und auch Charypso wird von einer Frau, der Harani, regiert, deren Amt erblich von der Mutter auf die Tochter übergeht und die auch gleichzeitig Admiralin der syllanischen Flotte ist. Die Harani vergibt offizielle Kaperbriefe an Kapitäne, die das Einlaufen von Schiffen in den Hafen von Charypso verhindern sollen. Diese als »Haie von Sylla« berüchtigten Freibeuter sind Teil der offiziellen Flotte; den Bug ihrer Schiffe ziert ein scheußlicher Haikopf mit aufgerissenem Maul. Zweimal im Jahr – am 1. Efferd und am 1. Phex – findet in der Stadt das »Fest der Reife« statt, bei welchem Anlaß die Harani die 14jährigen Mädchen und die 15jährigen Knaben als mündig und wehrfähig erklärt. Bei diesem rauschenden Fest sieht man auch die berühmten Säbeltänze, vortragen meist von den Männern und Frauen der Kaperschiffe, den besten Kämpfern der Stadt.«²

TEREMON

Einwohner: 1300

Garnisonen: 20 Stadtgardisten, 100 Seekrieger der Königlichen Flotte der Zyklopeninseln

Tempel: **Rahja**, Efferd, Hesinde

»Auf der Ostseite der westlichsten Zyklopeninsel Pailos liegt in einer geschützten Bucht die Hafenstadt Teremon, Residenz des Herzogs von Pailos, Phenos und Putras. Dieser zweitgrößte Ort der Zyklopeninseln ist bekannt für seine gewitzten Händler, die selbst den Zyklopen ihre begehrten Schmiedearbeiten abfeilschen können, und für den großen Tempel der Rahja, die auch die Schutzgöttin der Stadt ist.

Hier fertigt man Schiffe, die schnell, klein und dennoch

hochseetüchtig sind und die deshalb sowohl von Gildenlandfahrern als auch von zwielichtigeren Elementen geschätzt werden. Diese Karavellen sind auch häufig Sieger der Peraine-Regatta von Teremon nach Rethis, eines beliebten Treffs von Seefahrern aus aller Herren Länder. Wichtig und wohl zu nennen ist auch eine große Bibliothek, in der sowohl Schriftstücke aus der Zeit der ersten Siedler als auch Seekarten des Meeres der Sieben Winde und der güldenländischen Küste aufbewahrt werden. Ansonsten lebt man vom Fischfang und vom Anbau von Reis und Hirse, aus welch letzterer man hier auch ein schmackhaftes, gewürztes Fladenbrot macht.«¹

THALUSA

Einwohner: 3500

Garnisonen: 250 Thalusimer, 50 Khunchomer

Tempel: Rastullah, Praios, Efferd

»Das Schwemmland an der Mündung des Thalusim bietet einen ausgezeichneten Boden für den Reisanbau. Aus den weiten Wasserflächen der teichartigen Reisfelder erhebt sich die Stadt Thalusa. Regiert von Fürst Rhas-Kasan, welchem sehr an der Sicherheit der Stadt im allgemeinen und seiner Person im besonderen gelegen ist, hat Thalusa erst kürzlich ein Bündnis mit den Städten Rashdul, Khunchom und Fasar geschlossen. Dieses wurde durch die Verbindung von Prinzessin Shenny von Thalusa mit Prinz Selo von Khunchom zusätzlich bekräftigt.

Auf dem Platz vor dem Palast findet man als besondere »Sehenswürdigkeit« das »Loch«, einen Schaukerker. Derjenige, den es verschlungen hat, läßt jede Hoffnung fahren, denn seiner harrt Dolguruk, der schwarze Elf, Scharfrichter der Stadt. Der Ort seines blutigen Schaffens kann von der Kriegerakademie »Ehre und Stahl« aus gut eingesehen werden, auf daß die jungen Kämpen niemals vom rechten Wege abweichen. Interessant ist der hiesige Hochzeitsritus der Adligen, der es verbietet, daß sich Braut und Bräutigam vor der Vermählung jemals gesehen haben.«²



THORWAL

Einwohner: 6750
Garnisonen: 90 Krieger der Hetgarde, 50 Krieger des Windzwinger-Ottas, 30 Büttel und Hafenwachen
Tempel: Travia, Efferd, Swafnir, Phex, Peraine, Tsa

»Wo sich der Bodir breit in den Golf von Prem ergießt, dort liegt Thorwal, die Freie Stadt, die Stadt der Freien, wo Hetfrau Garhelt Rorlifsdottir vom Otta der Windzwinger herrscht, wo der Rat der Kapitäne über Hunderten von Karten aller Meeres- und Landgebiete brütet und die Hetleute der großen Ottas und die Ältesten der Clans sich treffen. Hier baut man Schiffe aus festen Hölzern und Häuser aus festem Stein, hier ertüchtigt man den Körper mit Rudern und Boxen und Imman, hier trinken die Männer Bier aus Fässern und die Frauen Schnaps in Maßen, hier ist der Gast willkommen, wer auch immer er sein mag.«

So beschreiben die Thorwaler ihre Stadt, über die es aber auch noch andere wichtige Dinge zu sagen gibt. So finden sich in der Stadt die Magierakademie ›Schule der Hellsicht‹, mehrere Werften, eine alte Festung des Bosparanischen Reiches, eine Kapitäns- und Lotsenschule und Kontore aller großen Handelshäuser. Nicht zuletzt ist die Stadt wegen ihrer Kochkunst berühmt und berüchtigt. Wer Krakenmolchfilet mit grünen Rübenwürstchen in Waldbeersauce mag, wer durch einen freundlichen Klaps auf die Schulter nicht gleich mit dem Kopf auf die Tischplatte knallt und wem grölendes Gelächter lieber als schöngestige Ironie ist, der ist in Thorwal sicherlich gut aufgehoben, doch sollte er am 1. Efferd Vorsicht walten lassen, wenn die Straßen wegen des Ruderbootrennens auch voll mit Leuten aus Prem sind.«⁸

TIEFHUSEN

Einwohner: 1700
Garnisonen: 100 Stadteigene
Tempel: **Hesinde, Firun, Boron, Rondra,**
Travia, Rahja

»Falls Ihr schon immer nach dem Ort gesucht habt, wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen, schaut Euch doch einmal die Stelle an, wo der Ror in den Svellt mündet. Dort stoßt Ihr auf Tiefhusen, ›Kapitol‹ des gleichnamigen ›Königreiches‹. Es wird derzeit von König Arion III. von Westak-Tiefhusen regiert und ist Mitglied des Svelltschen Bundes. Hier gibt es weder großen Reichtum noch bittere Armut. Abgesehen von einigen Tavernen, die gerne von den Pelztierjägern der Bergwälder aufgesucht werden, gibt es wenig Abwechslung.

Einzig erwähnenswert ist der Hesinde-Tempel, wie überhaupt die große Anzahl der Tempel für eine derart kleine Stadt erstaunlich ist. Ansonsten ist eine Woche

auf einer Eisscholle des Nordmeeres unterhaltsamer als ein Tag in Tiefhusen.«²⁴

TJOLMAR

Einwohner: 1100
Garnisonen: 20 Stadtbüttel
Tempel: Firun, Ingerimm (alter Kult), Ifirn, Rahja

»Jedes Jahr tritt der Svellt über die Ufer, und die Stadt wird überschwemmt – hat man mir erklärt, als ich nach den seltsamen Pfahlbauten in der Unterstadt fragte. Es ist halt schon ein seltsames Dorf, dieses Tjolmar – hätten sie ihre Häuser nicht ein Stück abseits vom Fluß bauen können?! Platz gibt es in der Öde hier oben doch genug, und die Enquiner Marschen im Norden hätten den Bewohnern Warnung genug sein müssen.

Möchte wissen, was die Lowanger davon haben, daß Tjolmar auch zum Städtebund gehört – nun gut, mit der Waffe können sie hier oben alle gut umgehen, aber davon haben die in Lowangen ja nichts. Wenn erst mal ein richtiges Orkheer kommt, halten die Tjolmarer bestimmt nicht die Stellung – die könntest Du wahrscheinlich rennen sehen wie die Mäuse. Oder die stekken sogar mit den Orks unter einer Decke; holen schließlich auch andauernd Erze und Schmiedewaren von da – ein scheußliches Zeug!

Komische Leute sind das hier sowieso; siehst Du so gut wie nie lächeln, die tauen höchstens mal auf, wenn sie im Rahja-Tempel gewesen sind (da gehen die meisten aber gar nicht hin), und reden kann man mit den Leuten schon überhaupt nicht, die meisten erzählen höchstens über die Jagd. Da bringen sie ganz brauchbare Felle mit, aber ansonsten ist hier kaum was zu holen. Nur noch Schmiedearbeiten, aber die Schmiede sind hier völlig abgedreht, erzählen andauernd von der Kraft des Feuers und machen ein Aufhebens ums Schmieden und um ihren Tempel, das glaubst Du nicht. Also ich hab ja schon viele Ingerimm-Tempel gesehen, aber der hier ist kein normaler Tempel (vielleicht hat das auch was mit den Orks zu tun). Ich glaube, morgen haue ich ab Richtung Heimat – der Norden ist halt doch nichts für mich.«²⁴

TRALLOP

Einwohner: 3450
Garnisonen: 2 Schwadronen Herzöglich Weidensche Reiterei, 1 Banner Herzögliche Leibgarde, 1 Banner Kaiserlich Weidensche Hellebardiere, 80 Ritter des Donnerordens
Tempel: **Phex, Prais, Rondra, Travia, Peraine,**
Firun, Boron, Rahja

»Die nördlichste Stadt des Kaiserreiches hat trotz ihrer beachtlichen Einwohnerzahl so manches von einem Vorposten an sich. Keiner der zahlreichen Tempel ist

größer als ein gewöhnliches Bürgerhaus und das bei weitem bedeutendste Bauwerk ist die Residenz des Herzogs, ein Komplex, in dem auch die Fluchtburg und die Festung des Donnerordens, ein Relikt aus den Orkkriegen, untergebracht sind. Wie solch ein Relikt kommt einem manchmal der Herzog selbst vor: Waldemar der Bär ist meist in ein Kettenhemd gekleidet und stapft mit dem Bidenhänder über der Schulter durch die Stadt (es heißt, kein Pferd vermöge ihn zu tragen). Angeblich konnte ihn erst seine Gemahlin, die anmutige Yolina aus Belhanka, zum Verzicht auf den Umhang aus Bärenfell bewegen, der seit nunmehr acht Generationen in der Familie derer von Weiden weitervererbt wird. Die Stadt lebt hauptsächlich von der Rinderzucht auf den umliegenden Weiden und dem Flußhandel mit Baliho auf dem Pandlaril; im Phex kommen auch zahlreiche Besucher von fernen Orten zur Nordlandmesse, einer großen Warenausstellung. Der Seehandel mit Donnerbach hingegen ist aus wohlbekanntem Gründen zum Erliegen gekommen, wovon der fast völlig verfallene Hafen beredt Zeugnis ablegt. Der große Traum des Handelsherren Trallop Gorge, der Anschluß der Stadt an das Netz der Reichsstraßen, soll jedoch demnächst erfüllt werden. «⁶

TUZAK

Einwohner: 4900
Garnisonen: III. Kaiserliches Elitegarderegiment »Adlergarde«, I. Kaiserlich Beilunker Regiment (Beilunker Seegarderegiment), II. Regiment Darpatische Landwehr, 3 Banner Fürstlich Maraskanische Elitegarde, 1 Kompanie Stadtgardisten, 500 Matrosen und Seekrieger der Kaiserlichen Perlenmeerflotte
Tempel: **Rur & Gror**, Ingerimm, Efferd, Praios, Rondra

»Schwer geplagt vom Los der Besatzung ist Tuzak, der einstmals stolze Hafen an der Südwestküste der Insel Maraskan. Direkt an der Roabmündung liegt der Hafen und auf einem Plateau in etwa 150 Schritt Höhe die eigentliche Stadt mit der Weißen Residenz Fürst Herdins von Maraskan, des Kaiserlichen Statthalters. Hier finden wir auch die Magierakademie »Schule des Wandelbaren« und den großen Tempel der Zweigötter, der jährlich am 19. Rondra Startpunkt der Diskusstaffette nach Boran ist. Wenn auch der Handel Tuzaks mit dem Festland zurückgegangen ist, so kennt man die Stadt doch immer noch wegen ihrer edlen Hunderasse und nicht zuletzt wegen ihrer fortschrittlichen Methoden der Eisenbearbeitung, die sich am vollkommensten im Tuzakmesser, einem hervorragenden Zweihandschwert, zeigt. Doch auch Werkzeuge des Friedens werden aus dem hochwertigen Maraskan-Stahl hergestellt und verkauft, ebenso wie edle Hölzer, Kräuter und Gewürze aus den Bergwäldern der Insel.«¹¹

UHDENBERG

Einwohner: 1550
Garnisonen: 30 Stadteigene
Tempel: **Ingerimm**, Peraine, Firun

»Die alte Bergwerksstadt Uhdenberg liegt am Oberlauf des Rathil, eingebettet in die Vorberge der Roten Sichel. An der Spitze der Stadt steht seit einigen Jahren ein »Konsortium« von Minenbesitzern, das sich hauptsächlich um den Abbau des in der Sichel vorhandenen Eisenerzes sowie dessen Verhüttung und Transport kümmert.

So kommt es, daß der Handel keinerlei Beschränkungen unterliegt. Leider ist Uhdenberg abseits der großen Straßen gelegen, weshalb nur wenige Händler die Stadt erreichen. Diese führen zwar ein großes Sortiment an Waren mit sich, können aber auch – mangels Konkurrenz – gepfefferte Preise verlangen. Gutbezahlte Arbeit in den Minen gibt es zur Genüge. Aufgrund dieser Tatsache und des Umstandes, daß Uhdenberg das einzige Zentrum inmitten der Wildnis ist, findet man in der Stadt ein buntes Völkergemisch aus Nivesen, Norbarden, Süd- und Mittelaventuriern, Elfen, Zwergen und sogar Goblins.«⁶

UNAU

Einwohner: 7800 (100% Novadis)
Garnisonen: 50 Sultanstruppen
Tempel: **Rastullah**

»Gar köstlich ist der Anblick Unaus für das Herz des Rechtgläubigen. Die Jahre, in denen hier eine Zwingfeste gegen die freiheitsliebenden Wüstensöhne stand, sind vergangen wie der Tau in den Fußstapfen der Kamele.

Im Halbrund breitet sich die Stadt aus, mit dem Rücken gegen die himmelsstürmenden Schroffen der Unauberge gelehnt. Fest in den Fels hineingesetzt ist das Palastgelände, dessen Garten bedeckt ist mit fruchttragendem Boden aus den Ebenen des Mhanadi. Hier residiert unser aller geliebter Sultan. Kaum minder erlesen die Villen der hochgeborenen Diener des Sultans im Norden. Reichtum ist der gerechte Lohn für die Opfer der Weisen.

Die Mitte der Stadt nimmt der Gott ein, wie wäre es anders denkbar. Hochragend der Tempel Rastullahs, sein Dach tragen Zedernstämmchen wie die Beine eines Elefanten, die Wände glänzen wie die Augen einer Sklavin, wenn der Herr sich ihr naht.

Folgt der Blick des Beschauers dem Hang auf seinem Weg in das Tal des Chaneb, so erscheint vor seinem Aug' nun der Funduk, wo das Salz umgeschlagen wird, wie es die tapferen Bürger der Stadt vom Chichanebi-See holen. Ihnen überließ der Sultan als Beweis seiner Huld, leuchtender denn Adamant und Karbunkel, die übrigen Häuser, so sich im Norden und Süden finden.«²⁸

VALLUSA

Einwohner: 2600

Garnisonen: 20 Stadtbüttel

Tempel: **Ingerimm**, Rahja, Rondra, Peraine

»Vallusa ist wohl die widersprüchlichste Stadt Aventuriens. Eine Hafenstadt, die Wasser und Schiffe einführen muß, ohne Efferd-, aber mit gewaltigem Ingerimm-Tempel, Hauptstadt zweier Grafschaften zugleich – das sind nur einige der Skurrilitäten, für die die Stadt bekannt ist.

Zu verstehen ist das nur aus der Geschichte der Stadt: Als ehemalige Hauptstadt der Markgrafschaft Drachenstein erhielt sie bei der Neuordnung der Provinzen im Jahre 296 v. H. eine Sonderstellung zwischen Tobrien und dem Bornland – der kaiserliche Erlaß legte die neue Grenze dort fest, »wo die Misa am tiefsten ist«. Offensichtlich hatte niemand seiner Majestät Eslam II. gesagt, daß Vallusa exakt auf einer Insel in der Strommitte liegt.

Seitdem haben sich die Ratsherren durch geschicktes Lavieren die Unabhängigkeit ihrer Stadt erhalten können – allerdings nur auf Kosten der Wohnmöglichkeiten: Die Stadt verzichtet auf jedes Übergreifen auf eines der Ufer, um ja nicht als einem der Staaten zugehörig empfunden zu werden. Die Ordensburg der Ardariten auf tobrischer Seite gehört deshalb im Empfinden der Stadtbewohner auch nicht zu Vallusa, und um das deutlich zu machen, ist es den Ordensmitgliedern nur auf ausdrücklichen Befehl eines Tempeloberen gestattet, die Stadt zu betreten. Ein Glück, daß es bei der Aufteilung der alten Markgrafschaft bereits zu beiden Ufern je eine Brücke gab.

Wegen der begrenzten Baufläche waren die Vallusaner gezwungen, ihre Bauwerke in die Höhe fortzusetzen. Der Wille eines Gottes aber beschränkte sie in ihrem Höhenflug: Die große Wehrmauer zum Meer hin konnte erst fertiggestellt werden, als die Bauherren Zwerge herbeiriefen, die sich ausbedangen, an der exponiertesten Stelle müsse ein Ingerimm-Tempel als Teil der Mauer errichtet werden, kein Bauwerk der Stadt aber dürfe je höher sein als der Feuerturm des Tempels. Noch heute, Jahrhunderte später, glauben die Bürger, bei einem solchen Frevel werde sofort die Mauer nachgeben, und Efferd könnte seine Sturmfluten gegen die Stadt schicken.

Bleibt zu sagen, daß in Vallusa kein Tropfen Süßwasser verschwendet wird: Das Trinkwasser der Insel wird durch lange, tönernerne Leitungen aus dem Lauf der Misa gewonnen, wo ihr Wasser noch klar ist (die Leitung liegt natürlich genau in der Mitte des Flusses, versteht sich), und selbst zum Waschen wird häufig Brackwasser verwendet. Wasserverbrauchende Handwerke wie Gerberei oder Holzbearbeitung kann es daher in Vallusa nicht geben, so daß die Vallusaner ihre Schiffe in Festum kaufen müssen. «⁸

VINSALT

Einwohner: 18500

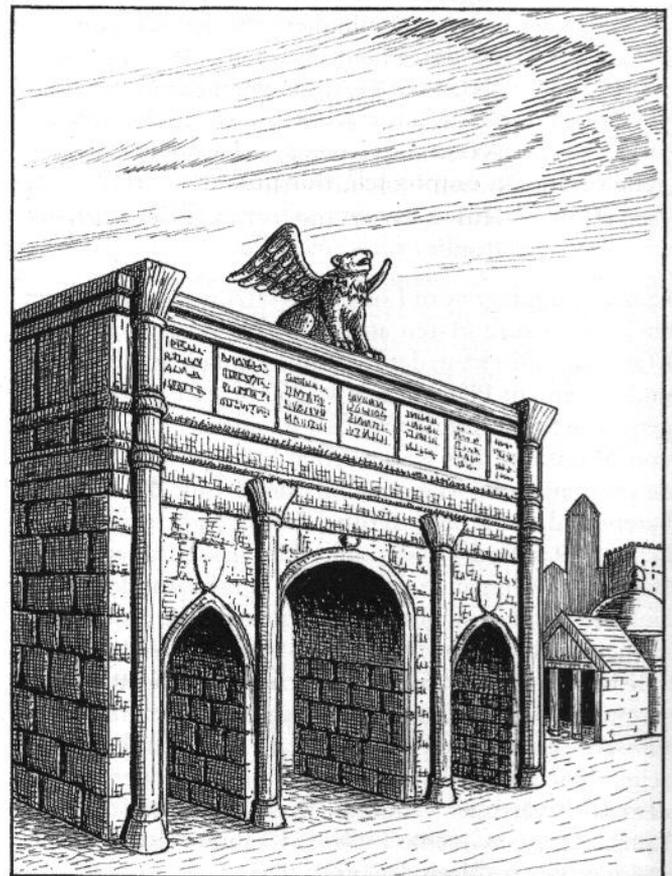
Garnisonen: 5 Banner Königlich Vinsalter Pikeniere, 1 Banner Bosparaner Ehrengardisten, 40 Gardisten der Palastwache, 30 Tempelgardisten, 25 Stadtbüttel

Tempel: Tempel aller zwölf Götter, Horas, Nandus

»Vielleicht prächtiger noch als das alte Bosparan mag einem die neue Hauptstadt des Lieblichen Feldes erscheinen, in einem Bogen des Yaquir wohl 100 Meilen landeinwärts von Kuslik gelegen. Die Freie Reichsstadt Vinsalt, die »Stadt der Zwölfgötter« oder »Stadt der 100 Türme«, wird von Baron Tanglan von Vinsalt regiert, doch beherrscht wird die auf zwei Hügeln erbaute Stadt von Königin Amene III.

Die Metropole zeichnet sich durch ein hohes Maß an Bildung aus, finden wir doch in den Mauern die Magierschule »Anatomische Akademie« und die Kämpferschule »Akademie der Kriegs- und Lebenskunst«, Niederlassungen aller großen Handelshäuser, eine Oper, die jährlich im Hesinde Ort der großen Opern- und Sangeskunst-Festspiele ist, eine Freilichtbühne, die im Rondra die Große Dramenschau des Lieblichen Feldes austrägt, und allgemein viele gebildete Künstler, Handwerker und reisendes Volk.

Über eine neue Brücke erreicht man die Ruinen von



Bosparan, die heute von wilder Bebauung überwuchert sind. Hier wohnen die Armen der Stadt, die lichtscheuen Gesellen und die Diener des Phex. Doch auch das Gründungshaus des Magierordens »Pentagramm von Vinsalt«, ein großes Immanstadium und Villen der städtischen Honoratioren erheben sich hier. Außer von der trutzigen Stadtmauer wird Vinsalt noch von den Wehrdörfern und Heerlagern der Umgebung beschirmt und ist somit fürwahr das eherne Herz des Lieblichen Feldes.«⁸

WARUNK

Einwohner: 4400

Garnisonen: 50 Warunker, 50 Stadtgarde

Tempel: **Praios**, Rondra, Peraine

»Friedlich und wehrhaft wie ein Igel liegt sie da, die Stadt Warunk, erbaut auf einem Hügel am Mittellauf des Radrom. Ringsumher auf den Weiden grasen gemütlich die Wanassi, eine braune Rinderrasse mit seltsam gewundenen Hörnern. Sie geben die Milch, aus welcher der köstliche Sembelquast, ein von Paavi bis Brabak geschätzter Hartkäse, hergestellt wird. Sobald man die Tore durchschreitet, fällt einem die Sauberkeit der von schmucken Häusern gesäumten Straßen auf.

Vergeblich sucht man hier Soldaten, die den Rock des Kaisers tragen. Der Warunker hält mehr vom Handel denn vom Kriegführen, und so kam es, daß sich die Hauptstadt der gleichnamigen Markgrafschaft im Laufe der Zeit von den militärischen Pflichten gegenüber dem Kaiser freikaufte. Sollte Gareth dennoch zu den Waffen rufen, so heuert die reiche Stadt ein Söldnerheer an. Die Schifffahrt auf dem Radrom nach Beilunk ist durch einen etwa zwei Meilen südlich der Stadt gelegenen Katarakt unmöglich, flußaufwärts verkehren jedoch kleine Boote. Die weitaus meisten Waren werden indes durch die Trollpforte gen Westen transportiert ... Auch unter Gelehrten besitzt die Stadt einen guten Ruf, findet sich doch im Besitz des derzeitigen Markgrafen Throndwig, eines klugen Botanikus, eine wohlsortierte und umfangreiche Bibliothek.«⁸

WASKIR

Einwohner: 2100

Garnisonen: 50 Krieger des Farseesson-Otta, 30 Mannen der Nunnur

Tempel: Travia, Rondra, Firun

»Die alte Stadt Waskir, vormals auch Gwaryd heißen, liegt im rauhen Hochland der Thorwaler, wohl 15 Meilen südlich des Flübchens Merek und auf halbem Wege von Thorwal nach Olport, so man zu Lande reist. Herrin der Stadt ist die Clansmutter und Hetfrau Anhild Iransdottir vom Otta des Angar Farseesson, der eine lange Rivalität mit dem alten Clan der Nunnur pflegt. Der Ort, welcher von der Schafzucht, der Wollfärberei, dem Biere und dem Dinkelschnapse lebt, hat

viele heidnische Spuren aus der Zeit, da die Thorwaler noch jenseits des Meeres lebten.«⁶

WEHRHEIM

Einwohner: 6400

Garnisonen: I. und II. Kaiserlich Darpatisches Garderegiment (1. und 2. Wehrheimer Garde), 2 Schwadronen Fürstlich Darpatische Leichte Reiterei, 1 Kompanie Angbarer Sappeure, 1 Banner Gräflich Wehrheimer Elitegarde (Eisengarde), 150 Stadtgardisten, 30 Vigilanten des Bannstrahl-Ordens, 20 Freiwillige Büttel

Tempel: **Praios, Rondra**, Ingerimm, Rahja, Eferd, Tsa

»... Das Heerlager der Nation ist aber Wehrheim, die Stadt an der Mündung des Gernat in den Dergel. Hier residiert auch Helme Graf von Wehrheim, Herr der gleichnamigen Grafschaft und Kaiserlicher Reichsmarschall. In den Mauern der Stadt – festgefügt und kaum von Belagerungsgerät zu überwinden – liegen die großen Garnisonsgebäude des 1. und 2. Wehrheimer Garderegiments, ein großer Marstall, gewaltige Zeughäuser und Kasernen mehrerer anderer Einheiten. Vom militärischen Standpunkt aus bedauerlich ist jedoch, daß es keine Brücken über den Dergel gibt, sondern nur eine – wenn auch recht schnelle und wohlfeile – Kettenfähre über den Fluß.

Ansonsten läßt sich wenig über dies schmucke Städtchen mit seiner langen Geschichte sagen. Im Jahre 601 v. BF. von Fran-Horas am Knotenpunkt der Reichsstraßen 1 und 2 als Konkurrenz zum erstarkenden Gareth gegründet, war die Stadt oftmals das Bollwerk der Zivilisation gegen die von Norden anrückenden Orkhorden. Im Jahre 394 v. H. war sie sogar mehrere Monate eingeschlossen, bis die Orks auf den Blutfeldern vor Gareth geschlagen werden konnten. Auch heute ist die Stadt noch stolz auf ihre Geschichte und ihre Leistungen für das Reich, was sich darin äußert, daß in Wehrheim eine wahrhaft militärische Ordnung herrscht. Die schmucken Häuschen sind wie auf einem Exerzierplatz angeordnet, Unrat und flegelhaftes Benehmen werden auf den Straßen nicht geduldet, und die Stadtgarde sorgt unerbittlich für Recht und Gesetz. Alles ist hier geregelt, von den Warenzöllen an den pünktlich geöffneten und geschlossenen Stadttoren bis zur Anwendung von Zauberei, worüber der Priesterorden vom Bannstrahl auch schärfstens wacht, denn diese Anhänger des Praios haben ihr wichtigstes Ordenshaus in der Stadt. Etwas außerhalb der Stadt – und auch etwas außerhalb der festgefügtten Ordnung – liegt die Burg des Barons Answin von Rabenmund, des in Ungnade gefallenen ehemaligen Grafen und Beraters des Kaiserhauses, der von der Bevölkerung Wehrheims jedoch immer noch als »der Graf« angesehen wird.«³

WINHALL

Einwohner: 1250
Garnisonen: 1 Banner Kaiserlich Albernische Axtschwinger, 30 Kaiserlich Winhaller Tommelgardisten, 15 Stadtbüttel
Tempel: **Praios, Boron, Firun, Peraine**

»Winhall ist eine kleine befestigte Garnisonsstadt am Südufer des Tommel, der nordwestlichen Grenze des Neuen Reiches, wie auch Hauptstadt der Grafschaft gleichen Namens, obwohl Graf Raidri Conchobair und seine 100 erfahrenen Krieger und Kriegerinnen in einer Feste südöstlich der Stadt hausen.

Winhall lebt von der Landwirtschaft, der Flußfischerei und dem Pelzhandel mit Nostria und Andergast, da die Grenzen hier recht offen sind; ja einige Freibauern besitzen sogar Land auf nostrischem Boden. Getreidelte Lastkähne liegen mit Holz aus Arran und Salz aus Nostria im Hafen, den Hochwassern im Peraine soll durch ein Sperrwerk in den Sümpfen östlich der Stadt vorgebeugt werden.

Wohl zu nennen ist der große Tempel Borons innerhalb der Stadtmauern, dessen Bedeutung über die Grenzen hinaus anerkannt ist. Die Tore der Stadt und die Zollbrücke nach Nostria sind während der Nacht wohl geschlossen und bewacht. «¹

XORLOSCH

Einwohner: 1500 (100% Zwerge)
Garnisonen: Keine
Tempel: **Ingerimm**

»Eines der großen Wunder des Landes ist Xorlosch, die Stadt der Zwerge, deren Anblick nur wenigen Menschen erlaubt ist.

Versteckt in einem Talkessel im nördlichen Eisenwald gelegen, ist die Stadt ganz aus dem Felsen gehauen, sowohl über wie auch unter der Erden. Das Flübchen Hardel windet sich durch die ehernen und irdenen Mauern und durchströmt ein kunstvoll gehauenes Tor, bevor es sich schäumend in die Schlucht des Großen Flusses stürzt. Dieses Tal nennt man hier seltsamerweise »Efferdgraben«, trennt es doch zwei Landstriche unter Ingerimms Schutz.

In Xorlosch findet sich auch der mächtige Basaltpalast des Bergkönigs Tschubax, Sohn des Tuagel, und der aus Marmor und Granit, Silber und Eisen geschaffene Tempel Ingerimms. Er steht über jenem abgrundtiefen Schacht, der ins Herz der Erde führt. Unter der Stadt wie auch unter dem ganzen Tale finden sich die Stollen, Minen und Bingen der Zwerge, und ein Rauch von Feueröfen steigt stolz gen Himmel und bedeutet dem Lande Ingerimms Macht. Nur wenigen Menschen, wie den Emissären des Kaisers und den Hohen Geweihten des Ingerimm, wird Zugang zu diesem Meisterwerk von Stadt und zum Heiligtum des Schmiedegottes gewährt. «²⁹

YSILIA

Einwohner: momentan 600 (steigend)
Garnisonen: 100 Kaiserliche, 100 Volontäre für den Wiederaufbau
Tempel: **Tsa**

»Was war unser Ysilia einstmals für ein schönes Städtchen; an die 5000 Menschen lebten hier in friedlicher Eintracht im Herzen Tobriens. Ja, wir waren dem Herzogtum eine würdige Hauptstadt.

Aber jetzt! Du kannst dir nicht vorstellen, wie es hier aussieht: Fast alles haben die Oger zerstört und in Schutt und Asche gelegt, nicht einmal vor den Tempeln haben diese götterlosen Kreaturen haltgemacht. Fast alle Einwohner sind bei dem Angriff ums Leben gekommen, überrannt oder von mächtigen Steinen erschlagen, und ich selbst verdanke mein Leben nur dem Umstand, daß ich gerade mit einem Boot auf den Ysli-See hinausgefahren war. Nicht auszudenken, wie es erst in Gareth ausgesehen hätte, wenn der Kaiser sich mit seinen Truppen nicht mutig den Ogern bei den Trollzaken entgegengestellt hätte.

Trotz der hohen Verluste in der Schlacht hat der Kaiser übrigens sofort 100 Soldaten geschickt, die uns beim Wiederaufbau der Stadt helfen. Aus ganz Tobrien sind außerdem inzwischen an die 100 Freiwillige hierhergekommen, und sie haben zusammen mit uns Überlebenden alle Hände voll zu tun. Ein Tsa-Geweihter hat in einem der wenigen unzerstörten Häuser einen Tempel eröffnet. Sogar die Leute von der Bannakademie, deren Bau wie durch ein Wunder (oder vielleicht durch Magie) unversehrt geblieben ist, und die Ordensmitglieder der »Rohalswächter« stehen uns mit Rat und Tat zur Seite.

Morgen wollen wir mit dem Wiederaufbau des Praios-Tempels beginnen – ein junger Geweihter aus Gareth ist gestern eingetroffen. Die Herzogsresidenz haben wir zum Teil schon wieder bewohnbar gemacht. Wir wollen doch einmal sehen, wie lange Mendena noch provisorische Hauptstadt Tobriens bleibt. «³⁰

ZORGAN

Einwohner: 13500
Garnisonen: 1. Fürstlich Aranisches Garderegiment, 2 Banner der Palastgarde »Eiserner Tiger«, 1 Kompanie Zorganer Stadtgarde, 1 Schwadron Schwere Barbrücker Reiterei, 600 Matrosen und Seesoldaten der Aranischen Flotte
Tempel: Tempel aller zwölf Götter, besonders **Peraine**

»Ein großes Zentrum von Kultur und Bildung wie auch von Wehrhaftigkeit und Ehre ist Zorgan, die Hauptstadt des Fürstentums Aranien. Der befestigte Hafen an der Mündung des Barun-Ulah beherbergt stets viele Schiffe, seien es Kauffahrer aus dem Bornland, Küsten-

segler aus Lanka oder die Galeeren der aranischen Kriegsflotte. Schon von See aus kann man den weißen, vierstöckigen Palast sehen, in dem Fürstin Sybia von Aranien gütig und streng über die Geschicke des Landes herrscht, wie ihre Mutter vor ihr herrschte und wie ihre Tochter Dimiona nach ihr herrschen wird.

Die ummauerte Stadt liegt in einer fruchtbaren Au, die Korn, Obst, Wein und Öl im Überfluß liefert, was dem segensreichen Wirken Peraines zu verdanken ist, deren Haupttempel mit den Gesegneten Handschuhen die Stadt beherbergt. Ebenfalls häufig in der Stadt anzutreffen sind die Magier von der ›Schule des Seienden Scheins‹, die auch im Verein mit Gauklern und anderem Volk viel zur Unterhaltung an Festtagen beitragen, außerdem exilierte Adlige und geflüchtete Soldaten aus dem Mittelreich und Ordenskrieger des Donnerordens, der seine Burg südlich der Stadt unterhält.

Dort liegt zwischen Obsthainen auch das Immanstadium von Arania Zorgan, der große Rahja-Hain mit dem ganz aus rotem Backstein gefertigten Tempel der Liebesgöttin und ein neues Theater, in dem sich auch in unregelmäßigen Abständen viele Barden Aventuriens zu ihrem Konvent treffen. In den Mauern der Stadt wiederum finden wir eine Schreiberschule, viele Schmieden und Mühlen und das Haupthaus der ›Blauen Pfeile‹, des Fürstlich Aranischen Schnellbotendienstes,

der einzig ernst zu nehmenden Konkurrenz der berühmten Beilunker Reiter, welche natürlich ebenfalls in der Stadt vertreten sind.«⁵

ZWERCH

Einwohner: 840 (50 % Zwerge)

Garnisonen: 20 Stadtgardisten, davon 5 Freiwillige Zwergengarde

Tempel: **Ingerimm**, Praios, Peraine, Tsa

»Unweit von Rommilys, in den Sümpfen der Darpatniederungen gelegen, findet der Wanderer das Städtchen Zwerch.

Seine Bevölkerung setzt sich zu gleichen Teilen aus Menschen und *Zwerchen* zusammen. Letztere arbeiten in den Silberminen oder gehen dem Kunstschmiedehandwerk nach, während auch die Menschen fleißige Handwerker und Bauern sind.

Doch nicht nur wegen seiner filigranen Silberarbeiten ist Zwerch weithin berühmt geworden, sondern auch und besonders wegen der ›Zwerchfelle‹, festen, aber hauchdünnen Bespannungen, die den Pauken des gesamten Reiches einen besonderen Klang verleihen. Freunde des schnellen Streitwagens seien an Meister Taif verwiesen, der selbst einen Ochsenkarren in ein rasantes Gefährt umzubauen imstande ist.«⁸

Quellenhinweise

- ¹ »Des Kaisers Grund und Land. Zensus und Taxus der Ländereien des Neuen Reiches im Jahre 1000«, Gareth, 7 Hal
- ² »Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten. Journal und Log-Buch Seiner Majestät Galeere ›Secadler von Beilunk‹ vom Praios des Jahres 5 Hal bis zum Ingerimm des Jahres 9 Hal«, Perricum, 11 Hal
- ³ »Residenzen unserer Fürsten. Wahrhafte Beschreibungen vom Leben in den Städten der gekrönten Häupter«, mehrere Verfasser, redigiert und herausgegeben zu Gareth, 2 Hal
- ⁴ Brief der Steuerfrau Barbika Jaudammer aus Festum an die Bornländer Compagnie zu Al'Anfa, datiert 27. Ing. 982 n. BF.
- ⁵ »Aranische Impressionen. Reisetagebuch des Hlaban Gerrifas«, Thalusa, 998 n. BF.
- ⁶ »Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden«, Grangor, 1001 n. BF.
- ⁷ Brief des Händlers Thorn Bergenaan an seinen Sohn, datiert Efferd 6 Hal
- ⁸ »Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirms Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge. Kapitel 2, Von den Städten«, Hesinde-Tempel zu Kuslik, neueste Auflage 1004 n. BF.
- ⁹ »Im Wilden Norden«, Flugschrift gegen Herzog Waldemar, Verfasser und Jahr der KGIA unbekannt, jedoch neueren Datums
- ¹⁰ Brief des Schreibers Mezzek (im Dienste des Handelsherrn Gerbelstein) an seinen Freund Velidro, datiert Travia 996 n. BF.
- ¹¹ Bericht des Khunchomer Kaufmanns Dhachid er Tikasch an den Gildenrat der Stadt über die Lage auf Maraskan, 1003 n. BF.
- ¹² Gefunden in einem Lesebuch für die jüngsten Adepten des »Seminars der Elfischen Verständigung und Natürlichen Heilung zu Donnerbach«. Verfasser und Jahr unbekannt
- ¹³ Eintrag des Büttels Gruben aus Gashok in seinem Berichtsheft, 992 n. BF.
- ¹⁴ Report des Perricum Reederers Trautman Falswegen vor dem Ausschuß für Außenhandel der Kanzlei für Handel und Wandel, laut Protokoll am 3. Rahja 11 Reto
- ¹⁵ Gesammelte Briefe des Fuhrmanns Elkman aus Festum, veröffentlicht im »Festum-Journal« 999 n. BF.
- ¹⁶ »Das Königreich von Vinsalt«, KGIA-Report 1723 aus dem Jahre 9 Reto, der – unbekannte – Agent wurde seines Postens enthoben
- ¹⁷ Brief des Magus Comitor von Belhanka an das Ordenshaus der »Grauen Stäbe«, datiert 22. Efferd 994 n. BF.
- ¹⁸ Brief der Kapitänin Prishya von Rambinnen an ihren Mann in Neersand, datiert 16. Tsa 1005 n. BF.
- ¹⁹ »Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khom in den Jahren 982 bis 988«, von Ardo Stoorrebrandt (dem Onkel des bekannten Handelsherren), Festum, 991 n. BF.
- ²⁰ »Unser Khunchom«, Werbeschrift der Chunchomer-Commerz-Compagnie, zur Auslage in allen besseren Hotels, Khunchom, 1003 n. BF.
- ²¹ Brief des Studiosus der Juristerei Harden Vilman an seinen Freund Thorsin, datiert 30. Boron 1005 n. BF.
- ²² Ansprache des Wesirs Beri ben Buthin bei einem Empfang für bornländische Gäste, protokolliert 998 n. BF.

- ²³ Mitschrift eines Gesprächs eines KGIA-Agenten mit einem ungenannten Neersander Händler, KGIA-Report 441 aus dem Jahre 8 Hal
- ²⁴ Aus den Reiseberichten des Efferdan Rikos, ehrenwerter Händler aus Baliho, aus den Jahren 990 bis 995 n. BF.
- ²⁵ »Von der bekümmerten Lage der Fronarbeiter und Leibeigenen in Almadien.« Bittschrift des Yesatan von Eslamsgrund an den Großfürsten; das 20seitige Pamphlet aus dem Jahre 2 Hal wird strengstens unter Verschluss gehalten
- ²⁶ Reisetagebuch der Kerry ui Brioghan, Geographin aus Honingen, Eintrag vom 11. Phex 6 Hal
- ²⁷ Bericht des ehemaligen Botschafters des Lieblichen Feldes, Lumin Baron von Arivor, an seine Königin Amene III., Ingerimm 1001 n. BF.
- ²⁸ »Die neunhundertneunundneunzig Gaben Rastullahs. Ein Brevier für die Gläubigen«, Mherwed, 241 nach Rastullahs Erscheinen
- ²⁹ Bericht des Meisters der Esse Gordon von Abilacht, veröffentlicht in der Havena-Fanfare vom 19. Ingerimm 4 Reto
- ³⁰ Brief des ehemaligen Herzöglichen Hofschreibers Bogumil Zueden an Obristin Geshla Edle von Ysilia (chemals Kommandantin der Herzöglichen Garde), derzeit in Mendena, Travia 11 Hal

Gareth

- Einwohner: 152000 (letzte Zählung vor 15 Jahren)
Garnisonen: I. Kaiserliches Elitegarderegiment »Löwengarde«, II. und IV. K.u.K. Garderegiment (»Garether Wehrbürger« u. Schwere-Reiter-Rgt. »Goldene Lanze«), 500 Kaiserliche aus diversen Einheiten, 4 Banner Königlich Garethischer Hellebardiere, 2 Schwadronen Königlich Garethische Leichte Reiterei, 50 Kaiserliche Leibgardisten, 100 Tempelgardisten, 250 Stadtgardisten ...
- Tempel: Tempel aller zwölf Götter, viele davon mehrfach, Tempel mehrerer Halbgötter, Haupttempel des Praios

Ungefähr im Jahre 1870 v. H. errichtete eine Handvoll Siedler ein kleines befestigtes Dorf an einem schmalen Bächlein namens Gardel. Man gab der Rodung den Namen Gareth.

Die Siedlung gedieh rasch. Bald hatte man in weitem Umkreis den sandigen, aber fruchtbaren Boden urbar gemacht. Viele Reisende auf dem Weg nach Norden machten in dem Dörfchen Rast, manch einer blieb für immer. Die hölzerne Stadtbefestigung mußte ständig erweitert und schließlich durch eine großzügig geplante Stadtmauer ersetzt werden. Weitere Dörfer entstanden in Sichtweite der schützenden Mauern, die im Laufe der Zeit von der ständig wachsenden Stadt aufgesogen wurden und heute nur noch als Stadtteilnamen erhalten geblieben sind, z. B. Roßkuppel oder Meilersgrund.

Heute hat die Hauptstadt des Neuen Reiches, die Residenz König Brins von Garetien und Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, mehr als 150000 Bewohner. Es wäre unmöglich, die gewaltige Fläche der Stadt mit einer Mauer zu umgeben; nur Alt-Gareth ist noch von einer Befestigung eingefasst. In diesem innersten Kreis pulsiert das Leben der Stadt: Hier steht die alte Residenz – heute der Sitz König Brins –, das Immanstadium und die Pferdebahn locken Zuschauer an, und ein jeder Gläubige findet das Haus seines Gottes. Das Geschick des Reiches wird von fleißigen Schreibern und Sekretären in den Kanzleien gelenkt, die wichtigsten Handlungshäuser unterhalten eindrucksvolle Niederlassungen. Jenseits der alten Stadtmauer liegen die neuen Stadtteile, die die Altstadt wie einen Ring umgeben. Da ist zuallererst Neu-Gareth zu nennen. Im Westen gelegen, ist es ein Ort ungeheurer Prachtentfaltung, denn dort erheben sich die gewaltige neue Residenz – der Wohnsitz des Kaisers – und die »Stadt des Lichts« mit dem

Praios-Tempel, dem größten Gotteshaus aller Zeiten und Welten.

Es versteht sich von selbst, daß man in dieser Gegend vor allem den wohlhabenderen Bürgern begegnen kann. Ja, wer im Mittelreich etwas auf sich hält, nennt eine Villa in der Nähe des Kaiserlichen Quartiers sein eigen. Herrliche Bauten gibt es hier zu sehen, und an fast jedem Abend im Jahr schallt die Musik eines Festes aus einem der Bürgerhäuser oder Palais. Neu-Gareth grenzt im Norden an ein Viertel von fast ländlichem Gepräge, Roßkuppel genannt. Hier lebt ein großer Teil der Bauern, die immer bemüht sind, die hungrigen Mäuler der Garether Bürger zu stopfen. An jedem Morgen strebt das Landvolk durch das Wehrheimer Tor in die Stadt, um seine Waren auf den zahlreichen Märkten feilzubieten.

Im Süden trennt ein undurchdringliches Waldstück den »Kaiserstadtteil« vom sogenannten Südquartier. Der Wald, der zum größten Teil aus knorrigem Buschwerk, Krüppelichen und Dorngewächsen besteht, wird von allen Bürgern gemieden. An dieser Stelle fand vor vielen Jahren die sogenannte »Dämonenschlacht« statt, und so bezeichnet man das unheimliche Gelände bis in unsere Tage als »Dämonenbrache«. Schon mehrfach wurde in der Vergangenheit der Versuch unternommen, Straßen durch das Gelände zu ziehen, um so eine Besiedlung vorzubereiten, aber alle derartigen Pläne scheiterten am stummen Widerstand der Bevölkerung. Vor allem das Südquartier und – mit Einschränkungen – das weiter östlich gelegene Meilersgrund sind Stadtteile, deren Besuch man keinem Reisenden empfehlen kann. Wer dort wohnt, entstammt gewiß keiner angesehenen Familie. Die Leute hausen dicht gedrängt in engen, dunklen Straßenschluchten. Auf den winzigen Höfen wächst kein Halm, und die Gassen stinken nach allerlei Unrat. Aber es fällt leicht, diese Wohnquartiere zu meiden. Man muß sich wohl damit abfinden, daß es sie gibt. Denn wie lehrt uns der Weise: »Wo viel Licht ist, da ist auch Schatten.« Und wo gäbe es wohl mehr Licht als im herrlichen Gareth?

Im folgenden finden Sie kurze Beschreibungen der wichtigsten Gebäude in der Garether Innenstadt. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, dürfte es aber jedem Reisenden erleichtern, sich in der Stadt zurechtzufinden. Zusätzliche Informationen über die Stadt und ihre Menschen (z. B. über die kaiserliche Familie oder die einzelnen Kanzleien und ihre Aufgaben) entnehmen Sie bitte den entsprechenden Kapiteln in diesem Heft.

Gareth – Gebäude und Institutionen

01 Die Wagenrennbahn (E11)

Die längsten vier Meilen von ganz Aventurien«, das sind die berühmten Fünf-Runden-Rennen im Garether Hippodrom. Bis zu 20000 Zuschauer finden auf den Rängen Platz, um spektakuläre Überholmanöver, geschickte Rempelen und mörderische Karambolagen zu bewundern.

Gestartet wird ein Rennen in der Mitte der nördlichen Geraden, direkt unter der Kaisertribüne, dann jagt der Pulk fünfmal über den gepackten Sand der Bahnen, um schließlich wieder vor der Tribüne zum Stillstand zu kommen. Meist sind dann von den acht gestarteten Fahrern nur noch drei oder vier im Rennen. Die Zuschauertribünen befinden sich etwa zwei Schritt über der Rennbahn, ebenso das Mittelpodest, auf dem die Helfer und Bahenträger warten. Auf diesem Podest befindet sich auch der Turm der Rennleitung, von dem aus jeder Punkt der Bahn eingesehen werden kann. Die Wagen erreichen die Bahn durch das Osttor, ein dreistöckiges Gebäude, in dem sich auch die Ställe, die Rampen zu den unterirdischen Werkstätten und die Quartiere der Fahrer befinden.

Während der Saison finden an drei Tagen der Woche Rennen statt, davon zweimal in der »Offenen Klasse«, in der jede Art von Zugtier und Wagen erlaubt ist. Die Eintrittspreise bewegen sich zwischen 5 H (für die gefährlichen Kurvenplätze) und 10 D (für die untere Kaisertribüne). Derzeitiger Meister der Offenen Klasse ist Rugo Meglan, der schon 19 Rennen mit seiner umgebauten Ferrara 995/VI gewonnen hat. Rugo ist ein Spezialist für gewagte Überholmanöver aus der Kurve heraus und hat auch keine Skrupel, seine Gegner dabei gegen die Innenbande zu drängen.

02 Alte Residenz (F4)

Mehr als 1000 Jahre lang steht nun schon die alte Residenz im Zentrum Gareths, und man sieht dem Bauwerk deutlich seine Entwicklung von einer unbedeutenden Provinzburg zum Kaisersitz an: Der alte dreistöckige Bergfried bestimmt noch immer die Frontansicht des Schlosses, das eigentliche Schloß aber in seiner heutigen Form entstand erst durch mehrfachen Umbau und ist trotzdem immer noch nicht groß genug, um dem Repräsentationsbedürfnissen eines Kaisers gerecht zu werden. So

sah es auch Kaiser Eslam III. und er befahl im Jahre 263 v. H. den Bau einer neuen Residenz westlich der Stadt, um das Ansehen der Almadaner Dynastie zu stärken.

Durch die politischen Wirren in der Folgezeit und die durch den Abfall der Provinzen Bornland, Maraskan und Liebliches Feld bedingten Steuereinbußen verzögerte sich aber die Fertigstellung des Prunkbaus bis in das Jahr 173 v. H., und erst Kaiser Bodar II. konnte die Residenz während seiner Regierungszeit beziehen. Seitdem wurde das alte Schloß nur noch während der Turnierfeierlichkeiten im Rondra als Kaisersitz genutzt. Da seit der Vermählung Prinz Brins mit Prinzessin Emer Kaiser- und Königstitel nicht mehr in einer Person vereinigt sind (Kaiser Hal übertrug damals, sozusagen als Hochzeitsgeschenk, die Königswürde auf seinen Sohn Brin), wurde es notwendig, für den neuen König eine eigene Residenz zu finden; und es war naheliegend, daß Prinz Brin mit seiner Gattin in das alte Schloß einzog.

Das Schloßgebäude ist durch vier Wehrbrücken mit Türmen der inneren Schloßmauer verbunden, die den großen Schloßpark mit eigenem Praios-Tempel umschließt. Ein zweiter Mauerring fügt sich westlich an die alte Schloßmauer an; innerhalb dieses Ringes liegt das Garether Turniergelände. Die alten Festungsmauern der Residenz sind so hoch, daß die meisten Besucher Gareths das Schloß wohl nie zu Gesicht bekommen werden, ja, es gibt sogar eine Menge Garether Bürger, die ihr Kaiserschloß nur von Bildern oder Schilderungen anderer kennen.

03 Rahja-Tempel (R10)

Rahjas Haus in Gareth mag nicht das größte seiner Art in Aventurien sein, aber es steht in der Hauptstadt, und der Standort prägt den Ritus sowie Auswahl und Verhalten der Geweihten. Der aus rosa Marmor errichtete, von einer hohen Kuppel gekrönte Bau steht in einem großzügig angelegten Park. Das Gebäude und die Anlage mit dem kleinen Teich und den kunstvoll gestutzten Büschen ergänzen sich zu einem Gesamtkunstwerk besonderer Art. Herzstück des Tempelkomplexes ist die Halle der Ekstase, deren Wände mit illusionistischen Gemälden, blühenden Kletterpflanzen und geschickt einge-

setzten Spiegeln zu einem Verwirrspiel für die Sinne gestaltet wurden.

Mag sein, daß in Gareth tatsächlich schönere Geweihte als anderswo der Liebesgöttin dienen, mag sein, daß allein die berauschte Architektur des Gebäudes allen Geschöhnissen im Tempel einen besonderen Glanz verleiht. Finden Sie es selbst heraus; es wird Sie um keinen Dukaten Ihrer gewiß großzügigen Spende reuen.

Vielleicht haben Sie Glück und begegnen dort Llabaduin, dem Hochgeweihten selbst, einem Moha von hohem Wuchs mit bernsteinfarbenen Augen. Llabaduins betörende Ausstrahlung, seine sanfte Stimme und der seltsam leuchtende Blick haben noch jeden in seinen Bann gezogen.

Wenige wissen, daß der Tempelvorsteher den gewaltigen Überschuß, den sein Haus ständig »erwirtschaftet«, großzügig an weniger gut gestellte Rahja-, Tsa- und Peraine-Tempel des Reiches verteilt.

Ein anderer Teil der Einnahmen wird in die Tempelbibliothek investiert, die in einem Nebengebäude untergebracht ist und sich mit der Büchersammlung mancher Magierakademie messen kann.

04 Hesinde-Tempel (N10)

Umgeben von einem Ring aus Blutulmen erhebt sich der imposante fünfkuppelige Kuppelbau der Hesinde. Die geschlossene, wohlproportionierte Form des Gebäudes bringt auch einen Nachteil mit, unter dem schon Generationen von Garether Tempelvorstehern gelitten haben: Der Tempel läßt sich nicht durch Anbauten erweitern, ohne die ausgewogene Architektur zu zerstören.

Doch die »Hohen Lehrmeister« fanden einen Ausweg: Sie erweiterten das Haus nach unten. Um die riesige Bibliothek und den legendären Tempelschatz aufzunehmen, stehen mittlerweile vier Kellergeschosse zur Verfügung, die ständig mit Hilfe eines ausgeklügelten Systems von Warmluftschächten geheizt werden müssen, um Bücher und Artefakte vor dem Verderben durch Feuchtigkeit zu bewahren.

In dem unterirdischen Gewirr von Korridoren, öffentlichen und geheimen Kammern, Heizräumen, Wendeltreppen, Verbindungsschächten und kleinen Lastenaufzügen findet sich nicht einmal jeder der 25 Geweihten zurecht. Den-

noch hat sich bisher niemand die Mühe gemacht, einen Plan der unterirdischen Anlagen anzufertigen. Der jeweilige Hochgeweihte – zur Zeit steht dem Tempel Valnar Yitskok vor – wird bei seinem Amtsantritt in alle Geheimnisse der teilweise jahrhundertealten Katakomben eingeweiht. Es ist jedoch fraglich, ob er bereit ist, für reisende Abenteurer eine Führung zu veranstalten.

05 Rondra-Tempel (C10)

Der Rondra-Tempel Gareths ist der größte, wenn auch nicht der bedeutendste Tempel der Göttin in ganz Aventurien. Das zweistöckige Bauwerk ist ganz in Weiß gehalten, auf der Ost- und der Westseite sind jeweils zwei rote Löwenbilder aufgemalt. Der Haupteingang befindet sich im Süden, dort steht zu beiden Seiten der Treppe, die in den Tempel führt, eine gewaltige Löwenstatue aus Stein – diese Kunstwerke wurden von Yendan Korden gestaltet, einem berühmten Bildhauer, der auch die Statuen und den Brunnen auf dem Platz der Zwölfgötter schuf.

Die mächtigen, fünf Meter hohen Türen des Tempels sind tagsüber immer geöffnet, so daß man als Passant einen Blick in den Tempelraum werfen kann: Dieser Raum ist etwa acht Meter hoch, umfaßt beide Stockwerke und wird von einem riesigen Kuppeldach abgeschlossen. Die vergleichsweise karge Einrichtung des Tempels ist ein Gegenpol zu seiner monumentalen Größe. Alle vier Wände sind mit großen Wandgemälden verziert, die Schlachtszenen darstellen. Ansonsten stehen in dem Raum nur eine vier Meter hohe Rondra-Statue vor der Stirnwand (wo ein Wandgemälde die Wundertat von Thalionmel der Löwin preist) sowie vier Opferschalen in jeder Ecke des Tempels. An der Ost- und der Westwand führen je zwei Türen in die Nebenräume des Tempels, in denen ein Speisesaal, ein Archiv und die Wohnung des obersten Geweihten Radomir untergebracht sind. Im Norden hinter der Statue befindet sich eine Tür, durch die man in den Innenhof der Tempelanlage gelangt. Vom Innenhof aus kann man auch das Wohngebäude des Tempels erreichen, in dem etwa 20 Geweihte ständig wohnen, zusätzlich stehen Zimmer für angereiste Geweihte, die den Tempel besuchen, zur Verfügung.

06 Immanstadium (J12)

Vom Fassungsvermögen her sicherlich das größte seiner Art in ganz Aventurien

(mit weniger gibt sich Gareth nicht zufrieden), ist das Immanstadium einer der beliebten Treffpunkte der ärmeren Schichten der Stadt. An Windstagen strömen die Massen in die Innenstadt, um einen der 8000 Plätze auf den steilen Tribünen zu ergattern. Vielleicht können sie sogar Prinzessin Emer auf der Ehrentribüne sitzen sehen, die ihre Begeisterung für das Spiel aus Havana mitgebracht hat.

Meistens finden hier Spiele des Immanbanners Gareth gegen die Rebellen von Gareth statt. Ab und zu sind die Mannschaften aus Rommily, Wehrheim oder Perricum zu Gast, aber jeder der Zuschauer hofft, daß eine der Garether Mannschaften einmal die Meisterschale von einem Turnier mit nach Hause bringt – und die Ehre, die nächsten Allaventurischen Immanmeisterschaften hier im Stadion veranstalten zu dürfen.

Der Eintritt kostet zwischen 5 H und 5 S, je nach Platz. Adlige betreten das Stadion durch das Nordportal, die übrigen drei Tore sind dem Volk vorbehalten. Das Immanfeld kann auch zu anderen Zwecken benutzt werden. So treffen sich hier z. B. Speerwerfer oder Pferdezüchter (beide Gruppen werden von den Immanfreunden nicht gerne gesehen, da sie den Rasen für mindestens zwei Wochen unbespielbar machen), ja sogar ein leibhaftiger Sultan hatte das Feld einmal angemietet, um hier mit seinem Gefolge zu kampieren. Das Immanbanner Gareth besitzt ein weiteres kleines Übungsfeld nördlich der Kasernen.

07 Amphitheater »Gareth Heldenbühne« (C, D1)

Die fast vollständig überdachte Freilichtbühne Gareths bietet etwa 5000 Zuschauern Platz. Das Theater liegt auf einem Hügel in der Stadt. Es besteht aus einem halbkreisförmigen Tribünenbau, einer überdachten Bühne und einem hinten anschließenden Gebäude, in dem Umkleide- und Schminkräume untergebracht sind. In einem kleinen Bau neben dem Theater wohnt der Verwalter und Hausmeister Elix Hilgart, der für die Vergabe des Gebäudes an Theatertruppen oder für andere Belange, die das Theater betreffen, zuständig ist. Ein weiteres Wohnhaus neben dem Theater dient der Unterbringung von Schauspieltruppen, die auf der Bühne gastieren.

Im Sommer werden auf der Freilichtbühne häufig Stücke aufgeführt, manchmal treffen sich hier auch Barden zum Singwettstreit. Im Winter dagegen

ist das Theater ein trostloser, verlassener Bau. – Nur Elix Hilgart hält dann die Stellung, und man kann den Verwalter zweimal täglich auf seinem Kontrollgang durch das Theater beobachten.

08 Peraine-Tempel (C7)

Der Peraine-Tempel Gareths ist ein schlichtes, aber großes Gebäude, das nur wenige Verzierungen aufweist: Auf halber Höhe des Hauses verläuft ein steinerner Ornamentsims, der nebeneinandergereihte Getreideähren darstellt, und über dem Eingang des Tempels gibt es ein Relief, das einen fliegenden Storch zeigt. Das Gebäude beherbergt einen kleinen Vorräum, einen großen Tempelraum und ein paar Zimmer, in denen die Geweihten wohnen. Die Einrichtung ist einfach und zweckmäßig; der Tempel hat nichts von dem Prunk, der die anderen Tempel in Gareth auszeichnet.

Der oberste Geweihte, Bruder Sindar, leitet den Tempel schon seit über 30 Jahren. Er ist ein ruhiger, aber entschlossener Mann, der sich den ganzen Tag lang aufopferungsvoll um Kranke kümmert, und man findet ihn häufiger im nebenan gelegenen Siechenhaus als im Tempel.

09 Travia-Tempel (A8)

Der Travia-Tempel besteht aus einem prachtvollen Kuppelbau und einem direkt angrenzenden Haus. Der Kuppelbau ist ganz in Orange gehalten, sein Eingangsportal zur Kaiser-Menzel-Schanze hin besteht aus zwei riesigen, fast zehn Meter hohen Flügeltüren aus Steineichenholz, die aber fast immer geschlossen sind – Zutritt zum Tempel erhält man durch eine kleine Pforte in einer der Flügeltüren; diese Tür ist tagsüber ständig geöffnet. Die großen Flügeltüren werden nur zu feierlichen Anlässen geöffnet. Die Wände links und rechts vom Eingang sind mit riesigen Mosaiken bedeckt, die (spiegelsymmetrisch) zwei Wildgansschwärme darstellen, und es sieht so aus, als würden die Gänse auf den Eingang zufliegen, um in den Tempel zu gelangen. Die Kuppel besteht aus Holzbalken, die ein feines Eisengitter tragen, in das unglaublich viele kleine, orangefarbene Glasscheiben eingelassen sind.

In dem Bau befindet sich ein einziger, gewaltiger Tempelraum mit 25 Metern Deckenhöhe, in dem ein ganzes kaiserliches Regiment Zuflucht finden könnte (vielleicht sind die riesigen Flügeltüren

in weiser Voraussicht auf einen solchen Fall eingebaut worden). Der Raum ist von oben und durch eine Reihe kleiner Seitenfenster an der Nord- und der Südwand ständig in ein orangefarbenes Licht getaucht. Wenn man das Haus Travia betritt, befindet man sich auf einem etwa fünf Meter breiten, um den ganzen Tempelraum laufenden Sims. Fünf Stufen führen rundherum in die etwas tiefer gelegene Mitte des Tempels, wo eine riesige Travia-Statue steht. In dem Anbau des Tempels wohnen der oberste Traviageweihte Gareths, Herdfried, und drei weitere Priester.

O10 Tsa-Tempel (L1)

Der Garether Tsa-Tempel – er wurde erst vor zwölf Jahren auf dem alten Tempelgelände neu erbaut – gehört zu den architektonisch interessantesten Bauwerken der Kaiserstadt: Ein schlankes Oval umfaßt einen hellen, mit weißem Sand bestreuten Innenhof. Die Außenseite des Bauwerkes ist mit einer riesigen, in allen Regenbogenfarben schillernden Eidechse bemalt. An der Stelle, wo sich Kopf und Schwanz der Echse berühren, befindet sich das Hauptportal.

Ein kleiner See umgibt das Gebäude, so daß sich die bunten Farben der Wände in der glatten Wasserfläche spiegeln, was die Pracht des Tempels noch einmal erhöht.

Auch wenn Sie für gewöhnlich nicht der jungen Lebensgöttin huldigen, sollten Sie ihr Haus in Gareth besuchen. Ruben vom Ottfels und die anderen Geweihten begrüßen freundlich jeden Gast und sind immer an Berichten über ferne Länder, neue Dinge und außergewöhnliche Menschen interessiert.

O11 Praios-Tempel (K5)

Auf einer Grundfläche von 60 mal 100 Schritt steht das Haus des Praios. Seine Mauern bestehen aus weißestem Marmor, die Ziegel der flachen Dächer sind aus leuchtendem, zinnrotem Ton gebrannt. Über dem majestätischen Portal auf der Südseite breitet ein vergoldeter Greif seine riesigen Schwingen aus. In der gewaltigen Tempelhalle, die von einem ewigen Feuer vor einer goldenen Sonnenscheibe erleuchtet wird, stehen die Gläubigen in stummer Andacht vor dem Bild des mächtigsten aller Götter: Praios ist in Menschengestalt dargestellt, auf einem Thron sitzend, die Greifenkrone auf dem Haupt. Von der untersten Stufe des Thrones bis

hinauf zur Krone mißt das Standbild fast sechs Mannslängen, so daß jeder Gläubige den Kopf weit in den Nacken legen muß, wenn er in das göttliche Antlitz hinaufschauen will.

Der Tempel wurde in den Jahren 589–585 v. H. von Noralec, dem zweiten Priesterkaiser, erbaut, konnte aber nur für eine kurze Zeitspanne als der größte Praios-Tempel Aventuriens gelten, denn schon Noralecs Nachfolger, Kathay, ließ vor den Toren der Stadt dem Götterfürsten einen neuen, noch größeren Tempel errichten: den »Sonnenpalast«, der heute noch das Herzstück der »Stadt des Lichtes« ist.

O12 Efferd-Tempel (P5)

Weder besonders groß noch besonders prächtig ist der Garether Efferd-Tempel – was Wunder, bei den zwei Bächlein, die durch die Stadt fließen. Der Tempel befindet sich seit etwa 50 Jahren in einer umgebauten Mühle, die mit viel Liebe von den fünf Geweihten gepflegt wird. Die Wände des Gebäudes sind mit einem blaugrünen Wellenmuster verziert; der Tempelraum befindet sich genau über dem Bach, so daß Opfergaben direkt hinabgeworfen werden können. Wasser für rituelle Waschungen oder andere sakrale Zwecke wird jedoch aus einem Brunnen im Hinterhof gewonnen, da das Bachwasser hier bereits so verschmutzt ist, daß selbst einem Priester des Efferd angst und bang werden kann.

Derzeitiger Tempelvorsteher ist Noran von Iisur, ein verhärmter, alter Mann, der es in Jahren harter Arbeit zu seiner jetzigen Position gebracht hat. Er freut sich über jeden der wenigen Gläubigen, die den Tempel besuchen, ist aber unter seinen Kollegen als reizbar und jähzornig bekannt.

O13 Phex-Tempel (J8)

Der »offizielle« Phex-Tempel ist in einem reichverzierten Bürgerhaus untergebracht und von außen kaum als geweihter Ort zu erkennen – wenn man nicht die allseits bekannten Zeichen des Phex zu deuten vermag. Diese »Verkleidung« ist eine Konzession an den mächtigen Praiosglauben, der den Aktivitäten von Vogtvikarin Limara und den anderen acht Geweihten – freundlich ausgedrückt – sehr reserviert gegenübersteht. Hier im Tempel werden in erster Linie die Gebete der Händler angehört und ihre Spenden eingesammelt. Die Vogtvikarin weiß natürlich, wo sich der

wirkliche Tempel befindet, der von den etwas zwielichtigeren Dienern des Gottes aufgesucht wird. Obwohl sie ihre Anweisungen vom »Mond« bekommt, weiß sie *nicht*, wo jener sich aufhält, ja kennt nicht einmal seine Identität.

O14 Magierschule »Akademie der Magischen Rüstung« (L10)

Die Akademie beherbergt zur Zeit 24 Adepten, vier Magister und etwa zehn Helfer. Ihre Spektabilität, Erzmagierin Racalla von Horses-Rabenmund, ist eine Magierin der 16. Stufe und in ihrer Kunst hoch erfahren.

Die Schule bildet – ebenso wie die Akademie »Schwert und Stab« in Bellunk – Magier für das Wohl des Reiches aus: Als Begleiter von Heerführern haben die Magier der Akademie schon einige Schlachten entschieden. Deshalb legt man auch Wert auf die körperliche Vervollkommnung der Adepten; Übungen mit dem Kampfstab, Bogenschießen und Dauerläufe gehören ebenso zur Ausbildung wie das korrekte Anwenden der gelernten Formeln.

Im Erdgeschoß sind die öffentlichen Räume der Akademie untergebracht: die Schreibstuben, die Küche und der Speisesaal, die Empfangshalle und die Bibliothek. Im Keller befinden sich die Übungsräume und die großen Vorratslager, im Obergeschoß die Suiten der Meister und unter dem Dach die Schlafräume der Adepten. Im Anbau schlafen die Diener des Hauses, hier befinden sich auch die Ställe für Pferde und die Käfige für Kleintiere, an denen die Adepten neu erlernte Zauberformeln ausprobieren können. Wer die Bibliothek benutzen will oder Beistand des Hauses gegen magische Machenschaften sucht, der wird freundlich empfangen; wer sich als Adept einschreiben will, der wird ebenso freundlich abgewiesen. Wer jedoch unerlaubt ins Haus eindringt, der muß sich auf einige hinterhältige Fallen gefaßt machen ...

O15 Esllamsbogen (L6)

Mehr als 25 Schritt hoch – mit einer Durchfahrhöhe von zehn Schritt – erhebt sich der Esllamsbogen über die prächtige Kaiser-Reto-Straße. Errichtet wurde das mächtige Bauwerk in den Jahren 288–286 v. H. von Esllam II. Ein riesiges, aber wenig kunstvolles Relief über dem Torbogen zeigt den Kaiser, wie er mit ausgestrecktem Arm auf eine Stadt deutet, die eben in einer gewaltigen Flutwelle versinkt. In der Bildunter-

schrift dankt der Kaiser den Göttern, die ihm bei der Niederwerfung des albernischen Aufstandes beistanden.

Die übrigen Schmuckreliefs des Bauwerks sind von friedlicherer Art – sie zeigen berühmte Kaiser der Vergangenheit und allerlei Bauern und Bürger bei ihrem typischen Tagwerk.

O16 Ingerimm-Tempel (K3)

Ganz im klassischen Tempelstil erbaut ist das Haus Ingerimms, des Schmiedegottes. Daß die umlaufenden Friese, das schmiedeeiserne Portal, die buntverglasten Fenster und alle geweihten Gerätschaften die der anderen Gareth Tempel an handwerklicher Perfektion (wenn auch nicht an Wert) übertreffen, muß nicht besonders betont werden. Im Tempelvorraum findet sich häufig eine Ausstellung von Meisterstücken der Gareth Handwerkerschaft. Was dem Tempel jedoch fast völlig fehlt, ist die religiöse Ausstrahlung. Die riesige Halle ist zwar beeindruckend, aber weder der große Feuerofen an der Nordwand noch die flammenden Predigten des Meisters der Esse Gardan Hittorf vermögen etwas von der schaffenden und vernichtenden Kraft des Feuers an die Besucher zu vermitteln, wenn es sich bei ihnen nicht gerade um fanatische Gläubige handelt.

O17 Garnison (Q1)

Die große Gareth Garnison ist Teil der inneren Stadtbefestigung. Hier finden sich vor allem K.u.K. Garethische Einheiten, aber auch Truppen, die entweder dem Kaiser oder dem König alleine unterstehen: das I. Kaiserliche Elitgarderegiment »Löwengarde«, das II. und das IV. K.u.K. Garethische Garderegiment (Bürgerregiment Gareth, Schwere-Reiter-Regiment »Goldene Lanze«), zwei Banner Königlich Garethische Hellebardiere, eine Schwadron Königlich Garethische Leichte Reiterei, je ein Banner Gardisten aus den Provinzen (mit Ausnahme von Maraskan und Garethien), eine Offiziersschule, eine Station des militärischen Kurierdienstes und der komplette Generalstab des kaiserlichen Heeres – insgesamt etwa 3000 Soldaten und noch 500 zivile Bedienstete.

Die Garnison besteht aus mehreren gleichförmigen Kasernenbauten, großen Stallungen und Scheunen, einem Offizierswohnheim, einem Stabsgebäude und einem riesigen Exerzierplatz. Dieser Platz wird auch reichlich

genutzt, denn außer Drill und Paraden haben die Soldaten nichts zu tun – weswegen auch häufig zu disziplinarischen Maßnahmen gegriffen werden muß. Festungskommandant ist Marschall Boronian Edler von Rommily, der Oberbefehlshaber der K.u.K. Garethischen Truppen, der bei der Verwaltung der Garnison von fünf Obristen unterstützt wird. Das Leben in der Gareth Kaserne ist hart und eintönig, und manch ein Soldat wünscht sich eher, in den Mismunder Hinterwald als ins Herz des Reiches versetzt zu werden.

O18 Stellmacherei Ferrara (H9)

Daß der Name Ferrara in ganz Aventurien einen so guten Ruf hat, liegt sicherlich nicht nur an der Qualität der hier hergestellten Kutschen, sondern auch an der geschickten Geschäftspolitik des alten Arve Ferrara, des Familienpatriarchen. So ist es üblich, daß er aufstrebende Wagenlenker fördert, die Beilunker Reiter immer mit den neuesten Produkten seiner Stellmacherei ausstattet oder einem Fürsten schon einmal einen kompletten Fuhrpark schenkt.

Die Ferraras sind über die Jahrhunderte im wahrsten Sinne des Wortes »gut mit dieser Politik gefahren«, und sie zahlt sich auch noch heute aus. Auf dem großen Gelände können von den mehr als 80 Stellmachern, Wagnern, Sattlern und Polsterern bis zu zehn Kutschen gleichzeitig hergestellt werden. In den Lagern finden sich edle und harte Hölzer, bestes Leder und Bänder aus Tuzaker Stahl. Das Hauptgebäude an der Kaiser-Raul-Straße beherbergt eine Unzahl von Schreibern und Sekretären, doch läßt es sich der alte Arve nicht nehmen, mindestens einmal pro Tag hereinzuschauen und sich nach dem Stand der Dinge zu erkundigen. Die Geschäfte führt jedoch bereits seine Tochter Kerry, und es scheint, daß sie eine ebenso glückliche Hand in Kommerzfragen beweist.

Momentanes Prunkstück der Stellmacherei ist die Sechser-Ferrara, in Fachkreisen auch »die 5.0/VI« genannt, eine bequeme und schnelle Reisekutsche, die vor allem durch ihre Aufhängung besticht. Aber auch die legendäre Rennkutsche 987/IV »Maraskansieg« oder der große Reisewagen 4.6/VIII, eine beliebte Kutsche für den Personen- und Posttransport, können noch geordert werden, man muß sich jedoch auf Wartezeiten von bis zu einem Jahr gefaßt machen – Sonderanfertigungen dauern meist noch länger.

O19 Schulturm und Kerker (R7)

Die Gebäude des Stadtgefängnisses gehörten einst zu einer kleinen Festung unmittelbar vor den Toren Alt-Gareths. Inzwischen wurden Turm und Wohngebäude mehrfach umgebaut. Je nach Schwere des Verbrechens (sowie Stand und Vermögen des Gefangenen) stehen verschiedene Zellen und Verliese zur Verfügung. Das härteste Los haben die Lebenslänglichen zu tragen, die im tiefsten Keller des alten Turms hausen, durch eine Deckenluke versorgt werden und kaum eine Chance haben, jemals wieder das Tageslicht zu erblicken.

Die leichtesten Haftbedingungen gelten für Schuldner; sie können Besuch von der Familie empfangen und gelegentlich auf einen »Urlaub auf Ehrenwort« hoffen.

Festungskommandantin Lysmina Baran gilt als hart und unbestechlich, aber nicht jeder der ihr unterstellten 15 Wächter und Kerkermeister genießt den gleichen makellosen Ruf.

O20 Reichsgericht (D5)

Vor dem zweistöckigen Gebäude, in dem der Oberste Gerichtshof untergebracht ist, steht eine kleine Praios-Statue, die alle Eintretenden zur Wahrheit ermahnen soll. Beim Eintritt in das Gebäude gelangt man zunächst in eine kleine Halle. Direkt gegenüber der Eingangstür führt ein doppelflügeliges Portal in den Gerichtssaal, links und rechts gibt es Treppen in das Obergeschoß, und außerdem münden zwei Korridore in die Eingangshalle. Im Obergeschoß ist dieser Grundriß genau kopiert: Auch hier gibt es eine kleine Halle, von der aus der Verhandlungssaal erreicht werden kann, und einen langen Korridor von Norden nach Süden.

Entlang der Korridore in beiden Geschossen befinden sich die Arbeitszimmer von Richtern, Gerichtsdienern und Gerichtsschreibern sowie eine Bibliothek und mehrere Archive.

Die Bibliothek ist vollgestopft mit Büchern, die das geltende Recht Aventuriens fast vollständig beschreiben. Zusätzlich gibt es Manuskripte von Rechtsgelehrten, die sich um die Auslegung bestimmter Gesetzestexte drehen. Ein Bibliothekar sorgt für die notwendige Ordnung in der Sammlung und achtet streng darauf, daß die Bücher und Manuskripte nicht in die falschen Hände geraten. (Was falsche Hände sind, bestimmt ein Richter namens Darion Nemrod, ein Vetter des Barons Dexter Nemrod.)

Die Archive enthalten nach Jahreszahlen geordnete Verhandlungsprotokolle des Gerichts, auch hier ist der Zutritt erst nach Vorsprache bei Darion Nemrod erlaubt.

Im Gerichtssaal des Obersten Reichsgerichtes werden nur schwerwiegende Verbrechen, wie zum Beispiel Hochverrat, und Reichsangelegenheiten wie der Streit über Grenzen oder Abgaben zwischen Baronien, verhandelt. Oberste Richterin ist derzeit Pralodane Falkenstein Gräfin von Baliho, eine 63jährige Frau, die von vielen ihrer Kollegen als zu human angesehen wird.

O21 Kanzlei für das Kriegswesen (E6)

Die Kanzlei für das Kriegswesen ist ein monströses, dreistöckiges weißes Gebäude, das im Zentrum der Stadt am Platz der Zwölfgötter steht. Ständig sind vor dem reich mit Stuckarbeiten verzierten Bau zwei Gardisten in prunkvoller Uniform postiert, die aber selten Anstrengungen unternehmen, um jemanden vom Betreten des Kanzleigebäudes abzuhalten.

Wer das Bauwerk durch den Haupteingang betritt, findet sich in einer beeindruckenden Eingangshalle wieder: Der Boden besteht aus rosa Marmor, die Wände sind farblich passend mit teuren Stoffen bespannt. Die Halle erstreckt sich fast über die gesamte Höhe des Bauwerks, in fünf und zehn Metern Höhe sind die Balustraden der oberen Stockwerke zu sehen. Die Einrichtung erinnert fast an ein Museum; überall in der Halle werden in Vitrinen Helme und Waffen ausgestellt, an den Wänden sind Schilde angebracht, und im Raum verteilt stehen verschiedene Ständer mit Schuppenpanzern und Ritterrüstungen. Ein Portier begrüßt die Besucher und weist sie mit ihren Begehren an die seiner Meinung nach richtige Amtsperson. Auf Wunsch erzählt der Portier auch gerne etwas über die Geschichte der ausgestellten Kriegsgeräte – wenn er aber einmal damit begonnen hat, ist er kaum noch zu bremsen und hält einen Besucher bestimmt zwei Stunden lang in seinem Bann.

Von der Eingangshalle aus erstrecken sich je zwei endlos lange, schlichte Korridore in den Ost- und den Westflügel der Kanzlei, außerdem führen zwei Treppen nach oben, wo sich dem Besucher ein ähnlicher Anblick bietet.

Im obersten Stock befinden sich die Zimmer von Reichsrätin K. W. Hitta vom Berg, von Oberkanzleirätin K. W. Ojega

Ilurnij und der 18 Kanzleiräte sowie zwei Konferenzsäle, ein Stockwerk darunter arbeiten die Kanzleiratsanwälter, und im untersten Stockwerk befinden sich vor allen Dingen Archive. Da das Gebäude bei der Planung ein wenig zu groß geraten ist, gibt es außerdem in allen drei Etagen leerstehende Zimmer (die man an Schildern mit der Aufschrift »Streng geheime Reichsangelegenheiten – Zutritt verboten!« erkennen kann).

O22 Kanzlei für Reichsangelegenheiten (D3)

Obwohl das Kanzleigebäude nur zwei Stockwerke hat, überragt es alle umstehenden Gebäude. Die Frontansicht des Bauwerks wird bestimmt durch schmale, hohe Fenster, die von Bögen und Fensterbänken aus hellbraunem Marmor umgeben werden und sich damit dezent von der weißen Farbe des Gebäudes abheben. Ein weiterer Blickfang des Gebäudes ist das Portal mit den hohen Flügeltüren. Sowohl die Türen als auch die Fenster rechts und links von ihnen sind mit einer Vielzahl bunter Butzenscheiben verglast. Die Eingangshalle ist somit immer in ein vielfarbiges, aber düsteres Licht getaucht. Auf die Wand gegenüber dem Eingang sind die Wappen sämtlicher Fürstentümer, Grafschaften und Baronien in hierarchischer Struktur aufgemalt, unter jedem Wappen findet sich ein geschwungener Schriftzug, der den Namen der entsprechenden Baronie trägt – ansonsten ist die Eingangshalle vollkommen leer.

Viel mehr als die prunkvolle Fassade bekommt ein gewöhnlicher Passant von der Kanzlei für Reichsangelegenheiten aber nicht zu Gesicht, denn vor dem Gebäude patrouilliert ständig eine kleine Abteilung der Kaiserlichen Elitgarde, die nur Besucher durchläßt, die von Oberkanzleirätin Yandlind Spogelsen erwartet werden. Ein weiterer Blick in das Kanzleigebäude wäre aber auch nicht besonders lohnenswert: In beiden Stockwerken gibt es lange, schmucklose Flure und Korridore, hinter deren Türen sich die Arbeitszimmer von Kanzleiräten, Unterkanzleiräten, Kanzleiratsanwältern, Archivaren und anderen Bediensteten sowie ein Konferenzsaal verbergen.

Einlaß in dieses Gebäude wird im Normalfall nur Baronien gewährt, die dort die Anliegen ihrer Baronie der Oberkanzleirätin vortragen und die Entscheidungen des Reichsrats Pelion Eorcaidos entgegennehmen.

O23 Kanzlei für Steuer-, Tribut- und Zollwesen (F7)

Gigantisch – das ist die einzig passende Bezeichnung für diese Kanzlei, in der die Schätze des Reiches gesammelt, verwaltet, verschoben und wieder ausgegeben werden. Auf einer Fläche von mehr als 20000 Quadratschritt, verteilt über vier Stockwerke, hat hier jede Grafschaft ihren eigenen Kanzleiratsanwalt in seinem eigenen Zimmer und jede Baronie einen ihr zugeordneten Assessor. Es gibt ein riesiges Archiv, Abteilungen für das Münz- und Wägewesen, für Binnen-, Außen-, Brücken- und Flußzölle, eine Mahnstelle, eine Kaserne für Boten und Gebäudewachen und viele weitere Dienststellen.

Reichsschatzmeisterin Thalia von Eberstamm, die Reichsrätin STZ, und Oberkanzleirat Garthog, Sohn des Gilemon, haben auch große Schwierigkeiten, die Übersicht zu behalten. Trotz des gewaltigen Umfangs der Akten, der unterschiedlichen finanziellen Lage der Baronien und der wechselnden Notwendigkeiten des Reiches gelingt es ihnen immer wieder, das labile Gleichgewicht zwischen dem Aufruhr der Baronien und dem Bankrott des Reiches aufrechtzuerhalten.

Im Keller der Kanzlei, durch tödliche Fallen und ein Banner Elitgardisten abgesichert, liegt ein *kleiner Teil* des Staatsschatzes des Neuen Reiches. Münzen und Barren aus Gold, Silber und Elektum, Truhen voller Edelsteine, Wechsel und Schuldverschreibungen, Schmuck und Kunstgegenstände im Wert von läppischen 15 Millionen Dukaten (so etwa). *(Wem es gelingen sollte, hier einzudringen, der sollte eine Goldgießprobe – 10 ablegen. Wer dabei eine 1 würfelt, der fällt vom Schlag getroffen auf der Stelle tot um.)*

Die übrigen Wertgegenstände des Gebäudes, die dazu dienen sollen, Besucher zu beeindrucken, verblassen dagegen zu einem Nichts.

O24 Kanzlei für Diplomatische Angelegenheiten (G7)

Wenn auch die kleinste der Kaiserlichen Kanzleien, so hat die KDA doch einen nicht unerheblichen Einfluß auf die Geschicke des Reiches. Dies ist nicht zuletzt Reichsrat Abelmir von Albenhus, dem Bruder von Baronin Gelda, und Oberkanzleirat Ellinar Sterntru, einem in diplomatischen Angelegenheiten äußerst versierten und sprachkundigen Elfen, zu verdanken.

Das Kanzleigebäude mißt 60 mal 25 Schritt und weist drei Stockwerke über der Erde auf (und zwei weitere Kellergeschosse). Im Gegensatz zur Kanzlei für Reichsangelegenheiten stehen hier jedoch keine Räume leer. Die KDA hat für jeden Botschafter ein besonderes Zimmer, mehrere große Konferenzsäle, eine Abteilung für Landeskunde, eine Dolmetscherabteilung, eine Boten- und Nachrichtenabteilung, Schulungsräume für zukünftige Diplomaten und ein großes Archiv.

Das Gebäude ist auch weit weniger pompös eingerichtet als andere Kanzleien, aber die Eingangshalle mit ihren vielen Hinweisschildern, Karten und historischen Dokumenten vermag schon so manchen Emissär oder einfachen Besucher zu beeindrucken.

Während der Dienstzeiten mögen hier wohl 500 Kanzleiräte, Kanzleiratsanwälter, Kanzleiassessoren, Emissärsadepoten, Archivare, Übersetzer und Schreiber arbeiten.

O25 Kanzlei für das Handelswesen (N9)

In dem zweistöckigen, recht verwinkelten Gebäude am Hesinde-Platz herrscht den ganzen Tag hindurch reger Publikumsverkehr. Auswärtige Händler, die bei einem der Kanzleiräte vorstellig geworden sind, um um die Rücknahme einer beschwerlichen Vorschrift zu bitten, begegnen ihren mittelländischen Kollegen, die gekommen sind, weil sie gern eine Auflage durchsetzen wollen, die der ausländischen Konkurrenz die Einfuhr irgendwelcher Güter recht sauer machen soll.

Die Schreiber registrieren alle Bitten und Petitionen mit freundlicher Herablassung. Anliegen, die nicht von einer angemessenen Menge blinkender Dukaten begleitet werden, haben wenig Chancen, jemals bis zu höheren Ebenen vorzudringen. Die neue Reichsrätin hat der Bestechlichkeit in ihrem Hause den Kampf angesagt, aber das hat noch jeder ihrer Vorgänger lauthals verkündet. In den dunklen Amtsstuben wartet man geduldig, daß die Unruhe sich legt und man wieder zur gewohnten Vorgehensweise zurückkehren kann.

O26 Rathaus der Stadt Gareth (L7)

Eine so große Stadt wie Gareth benötigt natürlich einen Rat von tatkräftigen und weisen Männern und Frauen, die die Geschicke des Gemeinwesens lenken.

Dieser Rat versammelt sich hier an allen Praiostagen. Das Gebäude ist der Würde der Ratsherren und -frauen angemessen: Ein alter, zweistöckiger Bau, noch aus der Zeit Kaiser Eslams II., an dessen Rückfront der Putz bereits abzublättern beginnt und dessen Balken bereits verdächtig knarren und ächzen.

Es mag ein Sinnbild für den Rat der Stadt sein, denn seine Entscheidungsbefugnisse sind längst auf ein Mindestmaß zusammengeschrumpft. Der Rat wurde von Raul von Gareth als Bürgerversammlung einberufen. In ihm sitzen Vertreter aller größeren Gilden und Zünfte der Stadt, aller Religionen, der stationierten Truppen und je ein Vertreter des Königs- und des Kaiserhauses.

Diese Machtverteilung klingt recht fortschrittlich, wird aber durch das Vetorecht der Adligen und der Praios-Priesterschaft völlig zunichte gemacht. Der amtierende Bürgermeister, Trautman Karfenck, ist eine Marionette in den Händen derer, die die wirkliche Macht in Händen halten.

Der Ratssaal befindet sich im Obergeschoß und bietet mehr als 200 Personen Platz, ist jedoch bei jeder Sitzung bis zum Berserk erfüllt. In den anderen Räumen befinden sich mehrere Konferenzzimmer, Schreibstuben und der Empfangsraum des Bürgermeisters.

O27 Magistrat der Stadt Gareth (L7)

Hier werden in Wirklichkeit die Geschicke der Stadt bestimmt. Auch wenn man in diesem Gebäude nur niedere Angestellte findet, so sind sie es doch, die »den Laden am Laufen halten«. Nur dadurch, daß man sich hier über Vorschriften hinwegsetzt, daß einflußreiche Personen zur rechten Zeit ein Geschenk erhalten oder daß kurzerhand schwarze Kassen angezapft werden, ist Gareth dem vollständigen Kollaps bisher entgangen.

Diese Kulanz ist natürlich gegenseitig, und wenn ein freundlicher Herr eine freundliche Spende überbringt, damit in der Nähe seines Hauses kein Entwässerungskanal gebaut wird, dann kann man natürlich nichts anderes tun, als ihm freundlich zuzustimmen.

Von hier aus wird ein Großteil der Garether Ver- und Entsorgung geregelt: Straßenreinigung und Brandschutz, Marktrecht und Badehäuser, Arenaspiele und Öffnungszeiten der Tore, all dies hat sei-

nen Platz in einer der Amtsstuben des dreigeschossigen Gebäudes. Empfangsräume oder ähnlichen Schnickschnack sucht man hier vergebens – leider auch Hinweisschilder, zu welchem der Magistratsangestellten man sich in einer bestimmten Angelegenheit begeben sollte.

O28 Museum für Reichsgeschichte und Geburtshaus Kaiser Rauls (L6)

Das Geburtshaus Kaiser Rauls gehört zu den ältesten noch erhaltenen Bauwerken Gareths. Als die Familie des Kaisers vor fast 1000 Jahren in die alte Residenz umzog, stand das Gebäude zunächst lange Zeit leer. Erst unter Kaiser Sigman, Rauls Urenkel, wurde das inzwischen von der Zeit gezeichnete Gebäude restauriert und ein Museum darin eingerichtet, um an die Wundertaten des ersten Kaisers des Neuen Reichs zu erinnern.

Für zwei Heller erhält heute (fast) jeder Zutritt zum Museum. In mehreren Räumen sind Gegenstände aus der Zeit der Reichsgründung ausgestellt: das Schwert, mit dem Kaiser Raul bei Brig-Lo gekämpft hat, ein Stein aus der ehemaligen Stadtmauer von Bosparan, die Wiege des ersten Kaisers usw. – an der Echtheit der meisten Gegenstände, die aus dieser Zeit stammen sollen, muß aber gezweifelt werden, manche Sachen mag Kaiser Raul nie zu Gesicht bekommen haben, andere mußten vielleicht im Laufe der Zeit ausgewechselt werden, da sie dem Andrang der Besucher nicht standhielten.

Im Verlaufe der Jahrhunderte wurden auch Gegenstände aus anderen Epochen angesammelt: das Festtagsgewand Rohals, das Schnupftuch Eslams des Zweiten, einer der vielen Trinkbecher Valpos und andere Gegenstände, die Geschichte machten. Neueste Errungenschaften sind das Stadtbanner Jergans und das ehemalige Ehrenschild der Königsfamilie Maraskans, die Kaiser Rato von seinen Feldzügen mitbrachte (ein Grund für viele Veteranen, das Museum zu besuchen). Außerdem wird in einem Raum gerade die Ausstellung der verkohnten Überreste des Ogerlöffels vorbereitet.

O29 Stadtarchiv (K7)

In den dunklen Kammern des Archivs finden sich Dokumente, die fast lückenlos bis ins Jahr 1125 v. H. (und mit diversen größeren Fehlstellen bis 1850 v. H.)

zurückreichen. Auch wenn sich diese Daten nur auf die Stadt Gareth und die umgebende Mark beziehen, so muß die Menge der Bücher, Schriftrollen, Pergamentfetzen, Wappenschilder und Siegelringe doch in vier Stockwerken vom Keller bis zum Dach gestapelt werden.

Im Erdgeschoß befinden sich die Schreibstuben und Büros, der »Regierungspalast« des Städtischen Oberarchivars Ettel Marrimon. Bedauerlicherweise ist sein »Reich« etwas unübersichtlich. Man kann hier zwar jede gewünschte Information aus der Geschichte der Stadt erhalten (z. B. wer im Jahre 673 v. H. das Haus an der Webergasse 11 erbauen ließ oder warum das Familienwappen derer von Breiden zwei Eichen zeigt), aber man muß bereit sein, auf eine solche Information wochenlang zu warten.

O30 Botschaft des Bornlandes (G7)

Die Botschaft liegt direkt neben der Kanzlei für Diplomatische Angelegenheiten, also direkt an der Quelle wichtiger Nachrichten. Daß sich Habbo Stelkommer, seines Zeichens Botschafter des Bornlandes, häufiger mit dem Oberkanzleirat zu einem gepflegten Diner im »Sautecher« trifft, ist ein offenes Geheimnis. Die Beziehungen zwischen den Festumern und den Garethern könnten nicht besser sein.

Die Botschaft selbst ist in einem imposanten Marmorbau untergebracht, und schon die Eingangshalle strahlt dezenten Reichtum aus (böse Zungen könnten auch sagen, sie stinkt nach Geld). Man merkt sofort an der Einrichtung, daß Seine Exzellenz ein Händler bis in die Zehenspitzen ist. Es gibt ein Vinsalter Zimmer, ein Thorwaler Zimmer, ein Mherweder Zimmer etc. pp., alle so eingerichtet, daß die jeweiligen Emissäre sich dort am wohlsten fühlen. Daß es auch ein Tuzaker Zimmer gibt, in dem Vertreter der maraskanischen Exilregierungen empfangen werden, ist selbst der KGIA unbekannt. In erster Linie werden hier Handelsabkommen geschlossen oder Zollfragen geregelt, aber auch die strittige Frage der Grenzziehung im Misamund konnte im Garether Zimmer geregelt werden.

Wie in fast allen Botschaften, so befinden sich auch hier die öffentlichen Räume im Erdgeschoß und darüber die Wohnräume der Angestellten und der Familie des Botschafters. Im Keller lagern neben Vorräten, die für eine monatelange Belagerung ausreichen würden,

auch Akten über diverse Handelsabschlüsse. Einige dieser Pergamente sind in einem speziell gesicherten Stahlschrank untergebracht, würden sie doch ein ausgesprochen ungünstiges Licht auf die diplomatischen Aktivitäten des Bornlandes werfen.

O31 Botschaft des Lieblichen Feldes (D2)

Zweifelsohne das schönste Botschaftsgelände besitzt die Vertretung des Lieblichen Feldes. Ihre Exzellenz Hesindiane von Silas-Bergenoor besitzt einen Sinn für die schönen Künste, und so ist der Garten, der die Botschaft umgibt, auch mit mehreren Statuen Garether Künstler verziert.

Aber nicht nur auf die schönen, nein auch auf die Kriegskünste versteht sich Ihre Exzellenz, die ehemalige Befehlshaberin des 2. Goldfeller Garderegiments. Auch die Angestellten der Botschaft sind allesamt ehemalige Elitgardisten der Vinsalter Königin. Dies tut zwar der Höflichkeit der Bediensteten keinen Abbruch, sorgt aber dafür, daß sich die Botschaft im Falle eines antivinsaltischen Auftritts selbst verteidigen kann.

Das eigentliche Botschaftsgebäude ist die ehemalige Villa eines reichen Handelsherren, geschmackvoll und ohne zuviel Pomp eingerichtet. Da Ihre Exzellenz verwitwet ist, bewohnt sie keine große Suite, sondern nur einen Raum im Dachgeschoß, mit Blick auf den Garten und die alte Residenz. Wie üblich wird der Publikumsverkehr im Erdgeschoß abgewickelt, im Keller befinden sich neben den üblichen Lagerräumen ein geheimes Konferenzzimmer (das auch einen Fluchttunnel besitzt), ein Bad und eine Hypokaustum-Heizung. Die Nebengebäude beherbergen einen Stall mit Wagenschuppen und einen Hesinde-schrein. Das gesamte Gelände ist von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben.

O32 Botschaft Al'Anfas (E1)

Die Botschafterin Al'Anfas wohnt in einer luxuriösen Villa auf einem Grundstück neben dem städtischen Theater. Von hier aus läßt sich die ganze Stadt überblicken. Das Grundstück samt Villa und Nebengebäuden war ein Geschenk Kaiser Hals an seine Schwägerin Rimiona Paligan. Die Schwester der Kaiserin ist seit 21 Jahren Botschafterin Al'Anfas und lebt in dem Haus alleine mit fünf Bediensteten. Häufig besucht die

Kaiserin ihre Schwester, aber auch andere Familienmitglieder der weitverbreiteten Sippe Paligan kommen zu Besuch. Die diplomatischen Beziehungen zwischen dem Kaiserhaus und Al'Anfa gründen sich vor allen Dingen auf die familiären Verbindungen zwischen den machthabenden Familien der beiden Staaten, die in diesem Hause zusammenlaufen.

O33 Botschaft Thorwals (H12)

Die Botschafterin Thorwals Anga Angasdotter vom Otta der Sonnendfahrer residiert über der Schenke »Zur Tribüne«. Die Wohnung ist behaglich eingerichtet und bietet auch ihrer Familie Platz. Der Amtsraum kann über eine außen am Haus angebrachte Treppe erreicht werden. Anga ist abends meist in der Schenke anzutreffen, wo sie kontrolliert, ob das importierte Premier Feuer auch thorwalschen Qualitätsmaßstäben genügt. Auch auf den Tribünen des Immanstacions kann man sie häufig finden (besonders, wenn man im Gewühl auf den Rängen geheime Botschaften übergeben will). Die energische Zweimeterfrau ist – für eine Thorwalerin – mit ausgesprochen guten Manieren gesegnet und auch für den neulich geschlossenen Friedensvertrag zwischen dem Reich und ihrer Heimat verantwortlich.

O34 Botschaft Nostrias (G6)

Schon in der Eingangshalle kann man ein stark geschöntes Porträt von König Kasimir bewundern (die Königskrone wurde eindeutig nachträglich hinzuge-malt). Dieses Bild und die Nationalfarben Nostrias begleiten einen durch alle Räume der Botschaft, vom Empfangszimmer und Rauchsalon über den Schreibraum des Botschafters Gaerfan von Thurana und sein privates Büro bis in die Kellerräume, in denen der Weinbedarf Seiner Exzellenz lagert.

In der Botschaft scheint stets hektische Aktivität zu herrschen: die Angestellten rennen über und über mit Schriftrollen beladen hierhin und dorthin, die Frau des Botschafters scheucht ihre Zofe in die Privatgemächer im Obergeschoß, und nostrische Adlige bilden in der Eingangshalle tuschelnde Gruppen.

Aber außer dem geplagten Personal, dubiosen Händlern und einigen Karrieristen findet sonst kaum einmal ein Mensch seinen Weg in die Botschaft, denn wer hätte schon diplomatische Angelegenheiten mit den Nostrianern zu besprechen?

O05 Botschaft Andergasts (A7)

Die andergassische (auch: andergastische, andergastianische) Botschaft ist zwar etwas kleiner als das entsprechende nostrische Etablissement, aber mindestens genauso überladen mit nationalen Symbolen und Bildern von König Wendolyn (der zugegebenermaßen wirklich besser aussieht als der kahle Kasimir). Das gesamte Gebäude ist mit Möbeln und Tafelungen aus andergastianischem Steineichenholz ausgestattet.

Botschafter Folnor Baron von Anderstein residiert mit Frau und vier Kindern im Obergeschoß, geruht seine Gäste jedoch in einem riesigen Büro im Erdgeschoß zu empfangen. Seine Exzellenz ist ein fanatischer Anhänger des Immanports und häufig im Stadion anzutreffen. Wer einen scharfen Blick besitzt, der kann feststellen, daß Seine Exzellenz dann stets von drei nostrischen Botschaftsangestellten verfolgt wird. Sie sollen überwachen, ob sich Folnor mit der Thorwaler Botschafterin trifft, um irgendwelche Pläne gegen Nostria auszuhecken.

In der Botschaft herrscht stets ein reges Kommen und Gehen von andergastischen Edlen, dubiosen Händlern und geplagten Angestellten. Denn wer sollte sonst schon den Botschafter aus Andergast um diplomatischen Beistand ersuchen?

O06 Hotel »Garetien« (E7)

Dieses Hotel ist die traditionelle Unterkunft auswärtiger Emissäre und Botschafter. Einige von ihnen leben hier als Dauergäste, so Tsadan da Mofrin, der Brabaker Botschafter (im kleinsten Zimmer, denn mehr kann sich König Mizirion nicht leisten), Ghebéd im Hachir aus Fasar, Tiresai Fweradi aus Khunchom und Groben Kalsek aus dem Svelltschen Bund. Weitere Einzelheiten entnehmen Sie bitte der Auflistung der Hotels.

O07 Botschaft des Kalifen von Mherwed (F2)

In einer pompösen Villa mittelländischen Baustils, nahe der alten Residenz, wohnt der Botschafter des Kalifen von Mherwed mit drei Bediensteten. Der erst seit kurzem amtierende Botschafter, Tionmed al Halim, fühlt sich in dem Bauwerk nicht besonders wohl, und da die diplomatischen Beziehungen zwischen dem Kaiserreich und dem Kalifat nur aus wenigen Formalitäten be-

stehen, findet man Tionmed häufiger im »Haus Keft« (T47) als in der Botschaft. Regelmäßig einmal im Monat hat er einen Empfang beim Kaiser, nicht etwa um hochbrisante politische Angelegenheiten zu besprechen, sondern einfach um seinen Pflichten als Botschafter nachzukommen – meistens spielen Tionmed und Hal dann eine Partie »40 Kamele«, das Lieblingsspiel des Kaisers, und plaudern ein wenig über die angenehmen Seiten des Lebens (auch das steht einem Monarchen schließlich zu).

O08 Kriegerakademie (N1)

Die »Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert« ist in den Gebäuden einer alten Stadtbefestigung untergebracht. Etwa 80 Schüler und 15 Lehrer wohnen und arbeiten in dem etwas düsteren Gemäuer, in dem in den Wintermonaten bisweilen das Waschwasser in den Schüsseln gefriert.

Manche Garether Einrichtung trägt deutlich sichtbare Anzeichen von Verfall und Verweichlichung. Milan, Edle von Honingen, achtet darauf, daß ihre »Schwertschule« nicht diesem Garether Lebensstil verfällt. Seit Jahrhunderten ist die Akademie an der Marschall-Voltan-Straße die Elite-Schule des Reiches.

(Voraussetzung für die Aufnahme: MU, KK, KL: 12. Dafür können beim Verlassen der Schule 5 Talentwerte [keine Kampftechniken] um 1 Punkt höher gesetzt werden als bei einem »normalen« Krieger.)

Übrigens ist es den Zöglingen streng verboten, den Ruf der Akademie dadurch zu schädigen, daß sie sich auf Schlägereien mit den Soldaten der nahen Kaserne einlassen. Verstöße gegen dieses Gebot werden von Direktorin Milan streng bestraft – es sei denn, die Schüler hätten die Keilerei eindeutig gewonnen.

O09 Königlich Garetische Staatskanzlei (K6)

Mit seiner zentralen Lage am Greifenplatz untermauert die Kanzlei ihre wichtige Stellung als Herz des Königreiches Garetien. Das alte, verwinkelte Gebäude beherbergt in seinen drei Stockwerken sowohl die Verwaltung des Königreiches Garetien (mit Staatsrätin Alwene von Gareth-Hartsteen an der Spitze) als auch die der Kaisermark Gareth, deren Geschicke von Markvogt Berdin von Vierok gelenkt werden. An-

sonsten ist über die Kanzlei wenig zu berichten, hier im allgemeinen mehr und gewissenhafter arbeitet als zum Beispiel in der Kanzlei für Reichsangelegenheiten, mag Erwähnung finden.

O40 K.K. Droschken (O9)

Es gibt mehrere Mietkutschen-Unternehmen in Gareth, von denen der »Kaiserlich Königliche Droschkenhof« der größte ist. Thorn Relus nennt mehr als 20 Einspänner sein eigen, dazu kommen mehrere größere Wagen, die von kleinen Gesellschaften gern für Landpartien gemietet werden.

O41 Kaiserthermen (Q8)

Heiße, kalte und laue Bäder, Höfe für die körperliche Ertüchtigung, ein Park zum Lustwandeln, Salons für Gespräche und kleine Festivitäten – in den Kaiserthermen ist das alles zu finden. Weißer Marmor schimmert überall. Beschläge aus Messing und Silber blinken, gedämpfte Gespräche erfüllen die lichten Gänge, dazwischen ist hin und wieder das feise, flinke Tappen einer barfüßigen Bediensteten zu hören ...

Viele Gäste schwören auf die Heilkraft des ein wenig faulig riechenden Wassers, andere besuchen die Thermen in erster Linie wegen der hübschen Bademeister(innen), die sich gegen ein kleines Geschenk auf ihre Weise um das körperliche und seelische Wohl der Badegäste kümmern. Außerdem sind die Badebecken ein idealer Treffpunkt, wenn es darum geht, in entspannter, unverfänglicher Atmosphäre politische Fragen zu besprechen oder ein Geschäft auf den Weg zu bringen.

Tirion von Bugenhog, der Besitzer der Thermen, gehört zu den vermögendsten Bürgern der Stadt und kennt eigentlich nur eine Sorge, daß die Quellen eines Tages versiegen könnten, aber die sprudeln nun schon fast 1000 Jahre (davon 400 für die Bugenhogs) – warum sollte das Ende gerade in unsere Tage fallen?

O42 Kaisertor (S4)

Das Kaisertor – auch »Romillyser« oder »Osttor« genannt, ist in jeder Nacht von etwa zehn bis sechs Uhr geschlossen. Sechs Wachen tun hier Dienst unter der wechselnden Aufsicht der Weibel Dajin Hort und Gumblat Feserin. Für die Ein- und Ausfuhr von Waren und Reisegepäck gelten im Prinzip die gleichen Umstände wie für das Angbarer Tor (O51, siehe dort).

Bemerkenswert sind die Beschläge der fast zwei Mannslängen hohen Torflügel. Die verschlungenen, mit vielfachen Verzierungen versehenen Eisenbänder gelten als die herausragendste Leistung der aventurischen Schmiedekunst. Oft finden sich lange vor Toröffnung reisende Schmiedegesellen und wohl auch Zwerge vor den geschlossenen Flügeln ein, um die filigranen Heerzüge, Tanzreigen und Blumengirlanden, die das Tor schmücken, in Ruhe betrachten zu können. Man geht allgemein davon aus, daß dieses Kunstwerk tatsächlich von dem berühmten Schnitter Rhys, einem Ingerimm-Heiligen, stammt, denn die Hände eines normalen Menschen hätten solche begnadeten Formen wohl kaum zu schaffen vermocht.

O43 Haupthaus der Beilunker Reiter (H11)

Ein kleines Viertel für sich ist diese karnenartige Anlage mit Schlafgemächern, Ställen, Schreibstuben, Lagerräumen und Unterrichtszimmern. Ein Gutteil der Ausbildung der Reiter findet zwar in Beilunk und in Wieha im Süden statt, aber hier schlägt das eigentliche Herz dieses Botendienstes. Leon Rukaris, der derzeitige Oberst der Beilunker Reiter, organisiert von seiner Stube im Erdgeschoß des Hauptgebäudes aus die Versorgung der Boten mit frischen Pferden, die Versorgung der Pferde mit Futter, die Einstellung neuer Botenlehrlinge und die Ausbildung der Ausbilder. Hier werden die zukünftigen Reiter in den theoretischen Grundlagen ihrer späteren Arbeit unterwiesen: Lesen und Schreiben, Etikette, Heilkunde, Schulungen in Selbstdisziplin und in den Grundsätzen der Reiter. Auf dem Innenhof werden in den Morgenstunden Übungen zur Körperertüchtigung und in verschiedenen Kampftechniken abgehalten. In den Gebäuden finden sich fast nur Lehrlinge und Ausbilder (meist Veteranen der Reiter), Schreiber und Pferdeknecchte. Insgesamt mögen sich auf dem Gelände wohl 60 Personen ständig aufhalten. Die Reiter, die hier Botschaften entgegennehmen oder abgeben, bleiben nur für kurze Verschnaufpausen. Wenn eine Nachricht nicht von höchster Dringlichkeit ist, übernehmen Gesellen der Boten die Zustellung innerhalb der Stadt.

O44 Platz der Zwölfgötter (F6)

Das Bild des Platzes wird bestimmt durch die angrenzenden monströsen

Kanzleigebäude, die Nobelhotels »Seelander« und »Garetien« sowie einen großen Brunnen, um den Statuen aller zwölf Götter stehen. Brunnen und Statuen wurden vor 600 Jahren, zur Zeit der Priesterkaiserschaft, von dem Bildhauer Yendan Korden geschaffen.

Tagsüber herrscht auf diesem Platz im Zentrum der Stadt reges Treiben, obwohl dort jeglicher Handel untersagt ist. Viele Bürger, die das Wohlwollen der Zwölfgötter auf sich ziehen wollen, werfen Kreuzer, Heller und Silbertaler, ja manchmal sogar Dukaten als Opfergaben in den Brunnen. Zu bestimmten traditionellen Anlässen versammeln sich Geweihte an dem Brunnen, um das Geld herauszufischen und es je nach Größe der Geweihtengemeinden an die obersten Geweihten der zwölf Tempel Gareths zu verteilen (der Firuntempel erhält in der Regel den kleinsten Anteil). Dieses Ritual, das während der Priesterkaiserschaft entstanden war, hat sich sogar über die Regierungszeit Rohals gerettet.

Zu später Abendstunde leert sich der Platz zusehends, schließlich bleiben nur noch zwei Gardisten übrig, die dafür Sorge tragen, daß niemand auf dem Platz übernachtet.

O45 Redaktionshaus »Aventurischer Bote« (C2)

Das Redaktionsgebäude des »Aventurischen Boten«⁴ ist ein verwinkelter Eckbau, der im Laufe der Jahrhunderte ständig um- oder ausgebaut wurde, und man sieht dem Bauwerk an, daß es sich früher wohl um zwei verschiedene Häuser gehandelt haben muß, die erst später miteinander verbunden wurden. An mehreren Stellen des Hauses gibt es Ein- und Aufgänge, und obwohl der »Aventurische Bote« nun schon seit einer geraumen Weile in diesem Bau untergebracht ist, sind die notwendigen Umbauarbeiten noch nicht abgeschlossen. So muß man manchmal noch recht unbequeme Wege über Außentreppe und Nebeneingang in Kauf nehmen, um von einem Zimmer in ein anderes zu gelangen, obwohl die beiden Räume Wand an Wand liegen.

Der »Aventurische Bote« ist das erste öffentliche Bekanntmachungsblatt, und neben der »Havena-Fanfare« bisher

⁴ Den »Aventurischen Boten« kann man übrigens sogar in irdischen Gefilden abonnieren. Echt! Nähere Informationen: Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 8057 Eching, Kennwort »Bote«.

auch das einzige, das mit modernster Technik, dem sogenannten Buchdruckverfahren, hergestellt wird. Dadurch kann ein und derselbe Text beliebig oft reproduziert werden. In der letzten Zeit ist eine solche Technik auch unumgänglich geworden, denn die Aktualität des »Aventurischen Boten« hat dazu geführt, daß immer mehr der aventurischen Helden keine Kosten mehr scheuen, um auch zu den Abonnenten dieses Magazins zu zählen. Wen will es wundern, kann sich in dieser Zeitung doch jeder über das Leben in den verschiedenen aventurischen Regionen, die wichtigsten Nachrichten aus den Provinzen, ausgesetzte Kopfgelder, neue Erkenntnisse über die Magie oder über bisher unbekannte Monster, den letzten Schrei der Mode, den jüngsten Einfall der Waffenschmiede und noch vieles andere mehr informieren.

Um diese Informationen zusammenzutragen, das Wichtigste auszusuchen und in eine ansprechende schriftliche Form zu bringen, arbeiten in dem Redaktionsgebäude ständig acht Redakteure, auf der Suche nach dem Stein der Weisen und dem Schlüssel zum Zeitungsarchiv. Leitende Redakteurin ist Strellina Edle zu Liepenberg, der auch die renommierte Pergament- und Papierwarenhandlung Liepenberg gehört. Außenstehende, die das Redaktionsgebäude betreten, werden sich kaum zu rechtfinden, denn in allen Räumen herrscht ein heilloses Chaos, das nicht einmal die Redakteure selbst überblicken.

O46 Kontor und Garether Stadthaus Storerbrandts (F8)

Die Garether Niederlassung des Handelshauses Storerbrandt besteht aus einem großen, fast quadratischen, dreigeschossigen Bau, einem Stall mit Wagenschuppen und einem kleinen Lagerraum. Eine breite Treppe führt ins Haupthaus, dessen Eingangshalle mit Messing und edlen Hölzern prunkt. Drei Angestellte kümmern sich hier um die Belange der meist reichen Kunden. Im Erdgeschoß liegen die ebenfalls prunkvoll eingerichteten Konferenzzimmer und eine Kammer für Boten, die eilige Mitteilungen zu den Lagerhäusern Storerbrandts am Nordrand der Stadt bringen. Im ersten Stock befinden sich die Zimmer der Angestellten, darunter auch die Suite des Kontorherren Dalbert Gursammen, des Vertreters von Stover Storerbrandt im Mittelreich. Storerbrandts Gemächer befinden sich im

Obergeschoß; sie werden vom Handelsherren persönlich benutzt, wenn er in der Stadt weilt.

In den Ställen kann ein kleiner Fuhrpark untergebracht werden. Hier finden sich auch die schnellen Pferde von Stoerrebrandts eigenem Botendienst, den »Silberfalken«.

Im Lagerhaus kann man eine Musterkollektion der Stoerrebrandtschen Waren begutachten, ansonsten lagern hier in erster Linie Tuche und Eisenwaren, die keinen Platz in den Speichern am Rande der Stadt finden.

O47 Arenaverwaltung (E12)

Dieser etwas heruntergekommene Prachtbau beherbergt in seinen Mauern die Verwaltung der Wagenrennbahn und des Immanstadions, ein Wettbüro und die Taverne »Letzte Runde«. Die Verwaltung besteht aus einem Haufen emsig umherwirbelnder Angestellter (eine seltene Erscheinung), die Zulhamin The ryada, die Magistratsverordnete für das Renn- und Ballsportwesen, recht gut im Griff hat.

Im großen Empfangsraum der Verwaltung kann man sich zu den Wagenrennen anmelden (Startgebühr je nach Wagenklasse und Teilnehmerfeld 5 S bis 20 D), die Termine und Teilnehmerlisten der nächsten Rennen begutachten oder gar das Immanstadion für private Zwecke anmieten (was etwa 100 Dukaten pro Tag kostet).

In einem kleinen Nebenzimmer befindet sich das Wettbüro, in dem auf alle Wagen- und Pferderennen oder Immanspiele zu tun haben, gewettet werden kann. Hier drängen sich reich und arm, um die Quoten von den großen Schiefertafeln abzulesen (meist laufen fünf bis zehn Wetten gleichzeitig, die höchste Quote, mit der ein Gewinn erzielt wurde, war 120:1 auf den Sieg eines unbedeutenden Wagenlenkers aus Fasar) oder um ihre Wetten abzugeben. Gewettet werden kann während der gesamten Tagstunden, der Annahmeschluß für eine Wette auf ein Wagenrennen oder ein Immanspiel liegt meist eine Viertelstunde vor Beginn der Veranstaltung. Hier wird auch an glückliche Gewinner ausgezahlt. In einem weiteren Hinterzimmer befindet sich ein schwerer Stahlschrank.

Die Taverne wird von den vielen Zuschauern der Rennen frequentiert. An den stets vollen Tischen kann man wertvolle Tips über anstehende Rennen erhalten – fast jeder der Anwesenden kennt mindestens einen Fahrer oder ein Pferd persönlich.

O48 Siechenhaus (C8)

Das Siechenhaus Gareths ist in einem dreistöckigen Gebäude gegenüber dem Peraine-Tempel untergebracht. Hier werden von der Gesellschaft verstoßene Kranke gepflegt. Dieser Aufgabe haben sich vor allem zwei Personen gewidmet: Bruder Sindar, der oberste Peraine-Geweihte Gareths, und Schwester Eliane, die selbst die Zorganpocken überlebt hat und als Dankzeichen an die Göttin freiwillig den Dienst an den Kranken übernommen hat.

O49 Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil (D3)

Auch vom Gebäude her ist dies die kleinste der kaiserlichen Kanzleien. In einer kleinen Villa mit Blick auf den Turnierplatz residieren Reichsrat S.G.K. Baron Tsafried von Waldfang und Hardtbrodt von Hengefeldt, der Oberkanzleirat, Kanzleirat und Kanzleiratsanwälter in einer Person vereinigt, sowie einige Schreiber. Das Gebäude ist altherwürdig, aber eindeutig renovierungsbedürftig. Da der Kanzlei das nötige Geld fehlt und Baron Tsafried – und mit ihm die Kanzlei – seinem Ende entgegensieht, hart man hier geduldig besserer Zeiten.

O50 Rudes Turm (M8)

Von der Tatsache abgesehen, daß er vermauert und vernagelt ist, unterscheidet diesen Wehrturm der alten Stadtbefestigung nichts von seinen Brüdern. Seit jedoch im Jahre 371 v. H. ein nächtlicher Wanderer den Geist des ermordeten Prinzen Rude in dem Turm gesehen haben will (und das just in der Nacht des Erntefestmassakers), ist der Turm das Zentrum vieler abergläubischer Erzählungen. Als im Jahre 52 ein Geweihter des Praios tot und mit seltsam verenkten Gliedmaßen vor dem Turm gefunden wurde, ließ Kaiser Perval das Gebäude vermauern. Selbst der ehemalige Hofmagus Galotta erhielt keine Erlaubnis, den Turm öffnen und untersuchen zu lassen. Noch heute scheint es manchmal, als würde ein geisterhaftes Licht den Turm umwabern und aus den Mauern heraus glühen. In solchen Nächten geht man besser in die nahegelegene Schenke, trinkt ein Bier und wartet, bis der Spuk vorbei ist.

O51 Torwache am Angbarer Tor (B2)

Das Angbarer Tor ist das einzige Gareths Stadttor, das rund um die Uhr geöffnet

ist, und daher ist die Torwache ständig mit zwölf bis 15 Gardisten besetzt. Fast alle Besucher der Stadt (80 %) werden beim Passieren des Tores kontrolliert und auf beschlagnahmungspflichtige Waren hin untersucht (dies sind: schwere Waffen, schwere Rüstungen, magische Gegenstände, Gegenstände, die im Verdacht stehen, magisch zu sein, undefinierbare Gegenstände, Gifte – und eine ganze Reihe anderer Waren, falls man den Gardisten unangenehm aufgefallen ist). Wenn eine Abenteurergruppe das Tor in Richtung Stadt passieren will, werfen Sie einfach einen W20: Bei 1–4 haben die Helden Glück gehabt und werden nicht kontrolliert. Sie können natürlich auf den Wurf verzichten und sofort zur Kontrolle übergehen, wenn Ihre Helden nicht wie eine Abenteurergruppe, sondern wie ein gutausgerüstetes Söldnerheer daherkommen.

Die Torwache besteht aus vier Gebäuden: Im Haupthaus befinden sich neben einer Schreibstube, einem Warteraum, einem Lager auch noch eine Wachstube und die Zimmer des Gardehauptmanns Rukus Torbert. Im größten Nebengebäude befinden sich die Gardistenquartiere. Zwei weitere Bauten stehen in der Nähe der Stadtmauer: ein Pferdestall und ein kleines Gefängnis, in dem Verdächtige für eine Weile festgesetzt werden können, bis sie freigelassen oder in das Stadtgefängnis überführt werden.

In der Schreibstube des Haupthauses protokolliert ein Schreiber beschlagnahmte Waren und händigt deren Besitzern ein entsprechendes Formular aus. Da diese Prozedur manchmal ziemlich lange dauert, gibt es einen Warteraum vor der Schreibstube. Die einbehaltenen Waren werden in einem großen Lageraum im Haupthaus aufbewahrt; für die Aufbewahrung wird eine Gebühr von einem Zwanzigstel des Warenwerts erhoben, der meist recht willkürlich vom Schreiber festgelegt wird. Stadtbesucher sollten das erhaltene Formular gut studieren, denn dort steht, daß die Waren nur bis zur Mittagsstunde des übernächsten Tages aufbewahrt werden und dann in den Besitz der Stadt übergehen. Wer länger in der Stadt verweilen will, muß sich alle zwei Tage zur Torwache begeben und dort erneut die Aufbewahrungsgebühr entrichten, damit die beschlagnahmten Waren nicht versteigert werden.

Die verwaisten Stücke werden täglich um die Mittagszeit vor dem Angbarer Tor versteigert. Wer ein solches Stück ersteigert hat, darf es natürlich selten mit in die Stadt nehmen, da es in einem sol-

chen Fall meistens wieder beschlagnahmt würde. Die Versteigerung wird deshalb bevorzugt von Händlern besucht, die am selben Tag die Stadt verlassen wollen oder außerhalb der Mauern ein eigenes Lager besitzen.

Auf Antrag können übrigens beschlagnahmungspflichtige Gegenstände manchmal doch mit in die Stadt genommen werden: Die Entscheidung über einen solchen Antrag wird vom Gardehauptmann Rukus Torbert selbst gefällt, und das kann manchmal länger als einen Tag dauern. Würfeln Sie für jeden Gegenstand, für den ein Antrag gestellt wurde, mit dem W20: Bei 1–10 darf Ihr Abenteurer sein geliebtes Stück mit in die Stadt nehmen. (Sie können den Würfelwurf natürlich je nach Laune von Rukus Torbert modifizieren.)

Der Gardehauptmann Rukus Torbert ist ein äußerst pflichtbewußter und vor allen Dingen unbestechlicher Mann (Goldgier 1). Gegen bekanntgewordene Fälle von Bestechung geht er mit äußerster Härte vor, und er kontrolliert oft die wachhabenden Gardisten. Mit Bestechungsversuchen werden es Abenteurer am Angbarer Tor daher besonders schwer haben. Aber auch an den anderen Toren Gareths ist es schwer, die Beschlagnahmung von Gegenständen auf diese Art und Weise zu umgehen, denn die Torwächter werden in Gareth gut entlohnt, und es stehen genügend Bewerber zur Verfügung, um loyale und unbestechliche Gardisten auszuwählen.

Neben dem Angbarer Tor gibt es drei weitere Tore in Gareth: das Puniner Tor, das von neun Uhr abends bis um sieben Uhr morgens geschlossen ist, sowie das Wehrheimer und das Rommilyser Tor, die alle von zehn Uhr abends bis sechs Uhr morgens geschlossen sind. Auch an diesen drei Toren werden Waren beschlagnahmt, aber die Kontrollen sind nicht so streng und so häufig wie am Angbarer Tor – nur etwa jeder zweite wird dort kontrolliert.

O52 Brig-Lo-Platz (D9)

Ebenso groß wie der Platz der Zwölfgötter ist der Platz von Brig-Lo, so benannt nach dem Ort, an dem die Heere des Neuen Reiches siegreich aus der Zweiten Dämonenschlacht hervorgingen. Der Platz ist leer bis auf eine 20 Meter hohe und drei Meter durchmessende Steinsäule, auf der die Namen aller erfolgreichen Heerführer seit jenen glücklichen Tagen verewigt sind. An ihrer Spitze brennt ein ewiges Feuer. Der Platz wird nur zu den jährlichen Paraden

benutzt, wenn an seinem Nordende eine große Tribüne aufgebaut wird, von der der Kaiser seine Ansprache an das Volk und die versammelten Krieger hält.

O53 Eisenmarkt (K3)

Wie der Name schon sagt, werden auf diesem Platz zwischen dem Ingerim-Tempel und der alten Residenz Eisenwaren aller Art feilgeboten. Hier findet man Waffen aus Tuzaker Stahl oder aus der Hand von Zwergenschmiedern, feinste gußeiserne Kerzenhalter oder geschmiedete Portale. Aber auch andere Metallwaren aus Gold und Silber, Kupfer und Messing, Bronze und Zinn sind auf den massiven Tischen ausgebreitet. Und nicht nur dies, auch Handwerksarbeit anderer Professionen wird hier zum Verkauf angeboten: die Werke der Tischler und Zimmerleute, der Schneider und Schuster, der Stellmacher, Küfer und vieler anderer. Meisterschmiede und Baumeister preisen ihre Dienste an – Brot und Wurst, Wein oder Käse sucht man hier vergebens. Außer an Praiostagen ist der Markt stets geöffnet.

O54 Ostmarkt (O7)

Neben dem Stadionmarkt und dem Krautmarkt am Travia-Tempel ist der Ostmarkt die wichtigste Versorgungsstelle der Garether Innenstadt. Hier gibt es alles zu kaufen, was das Herz begehrt, Grundnahrungsmittel und Spezeereien, lebendes Kleinvieh und geräucherte Schinken, frisches Obst und Gemüse (so die Saison dafür ist), Kämme und Besen, Tuche und Kleider und vieles mehr, was eine Großstadt so zum Leben braucht. Der Markt ist an sieben Tagen in der Woche geöffnet.

O55 Marktgericht (J3)

Auf so großen Märkten wie in Gareth kann es immer wieder einmal zu Streitigkeiten kommen. So mag sich ein Kunde betrogen fühlen, weil die gekaufte Ware sich von der angepriesenen stark unterscheidet; ein Händler streitet mit einem Konkurrenten über die erlaubte Breite der Tische oder die Lautstärke der Anpreisung; oder ein Kaufmann wird ertappt, wie er mit falschem Maß und Gewicht mißt. All diese Fälle werden vor dem ständig geöffneten Marktgericht verhandelt, dem ein Praios- und ein Phex-Geweihter sowie ein kaiserlicher Richter vorsitzen. Das Gericht hat die Gewalt, alle Missetäter an Ort und Stelle zu bestrafen, wobei

die häufigsten Bestrafungen für einen Händler die Beschlagnahmung der Ware, ein Marktverbot oder ein Tag am Marktpranger darstellen. Aber auch über schwerere Fälle wie den Bruch des Marktfriedens wird hier gerichtet – jegliche Duelle, Rauf- und Ehrenhändel sind nämlich während der Marktzeiten auf dem entsprechenden Gelände strengstens untersagt. Ein weiteres Gebiet ist die Vergabe von Standrechten und der Einzug von Standgebühren. Das Marktgericht ist in einem alten, befestigten Bau mit schmalen Fensterschlitzen untergebracht. Vom Turm aus kann das gesamte Treiben auf dem Eisenmarkt, dem Bürgerplatz und der Regenbogensesplanade beobachtet und notfalls ein Marktbüffel alarmiert werden.

O56 Kaiserliche Münze (G7)

Über dem alten befestigten Gebäude scheint stets die Luft zu flimmern. Dies liegt daran, daß die Feueröfen der Münze 24 Stunden am Tage in Betrieb sind und ihren heißen Atem durch die beiden Türme in den Himmel über Gareth blasen. Im Erdgeschoß und den Dachkammern finden sich einige Schreibräume, darunter das Büro von Kanzleirat STZ Truzum, Sohn des Nugrod, dem Leiter der Münze, sowie Archive, in denen sich die Pläne und Druckstöcke alter und lange entworfener Münzen befinden.

Die Hauptaufgabe der im Keller befindlichen eigentlichen Münze ist das Umschmelzen alter Geldstücke in solche mit gültigem Motiv. Von Zeit zu Zeit werden auch völlig neue Dukaten und Silbertaler geprägt. Alle diese Münzen werden über einen schwer gesicherten Kellergang in die Schatzkammer unter der Kanzlei für Steuer-, Tribut- und Zollwesen geschafft. Wen wundert es, daß sich im Erdgeschoß der Münze ebenfalls eine Wachstube der Schatzgarde befindet, in der sich stets mindestens sechs Gardisten aufhalten, während zwei weitere um das Gebäude patrouillieren. Wann immer die Notwendigkeit dazu besteht, werden in der Kaiserlichen Münze auch Orden und Medaillen hergestellt.

O57 Offizierskasino (I6)

Die alte Villa im Zentrum der Stadt wird von den niederen Rängen der kaiserlichen Gardetruppen auch gerne »Dreikaiserhotel« genannt – Valpo, Bardo und Cella. Daß dies kein Offizier hören darf, ist ebenso wichtig, wie die Be-

schreibung richtig ist. Hier tummeln sich die kaiserlichen Offiziere – vom Hauptmann an aufwärts – bei Spielen, die man von keinem Ehrenmann erwarten würde. Nur zu verständlich ist die hohe Mauer um das Anwesen, die sowohl die empfindlichen Augen der Herrschaften vor dem Anblick des Pöbels als auch selbigen vor dem Anblick in die Büsche speiender Obristen bewahrt. Demselben Zweck dienen die verhängten Kutschen, die in einem Wagenschuppen hinter dem Haus bereitgehalten werden.

In dem Etablissement selbst gibt es Räume für alle Arten von Aktivitäten: Das Maraskan-Zimmer ist Austragungsort heftiger Sandkastengefechte am Bolantisch, im Brig-Lo-Zimmer werden die Weine des Yaquirtals auf Vergiftung durch Vinsalter Agenten geprüft, und die Scharmützelkammern unter dem steilen Dach dienen Stoßtrupps zur Erforschung unbekannter Terrains (des jeweils anderen Geschlechts). Auch luxuriöse Dampfbäder und einen riesigen Weinkeller gibt es hier, ebenso wie Zimmer für solche Offiziere, die es nicht einmal bis zu den Kutschen schaffen. Der Garten des Hauses ist beliebt für – verbotene – Duelle, und so kommt es häufiger vor, daß die Kutschen zum Knochenflicker oder gar zum Totengräber fahren müssen. Am Brig-Lo-Tag, nach der Truppenparade, sollte man die Umgebung des Etablissements besser meiden, denn dann testen die besoffenen Offiziere, wie weit sie eine volle Weinflasche werfen oder vom Dachfirst aus ihr Wasser abschlagen können – wahrlich eine Schande für das ganze Reich.

O58 Kaiser-Raul-Park (N5)

Der Park ist eine gepflegte Anlage mit sehr altem Baumbestand. Auf einem runden Platz in seiner Mitte steht eines der in Gareth recht zahlreichen Kaiser-Raul-Standbilder. Auf den großen Wiesen finden sich im Sommer zahlreiche Müßiggänger ein, um ein Picknick abzuhalten.

H1 Hotel »Alter Kaiser« (M7)

Das Traditionshotel in Gareth bietet seinen Gästen nur das Beste. Mit Blick auf den Eslamsbogen, den Stadtpark und das Geburtshaus Kaiser Rauls liegt es in der Nähe der Kgl. Garethischen Kanzlei und des Praios-Tempels und wird oft von den reicheren Besuchern der vorgenannten Institutionen aufgesucht. Aber auch Gäste, die sich gerne im Licht der

anwesenden Prominenz sonnen, unbedeutende Koschbarone und aufstrebende Handelsherren findet man in der imposanten Eingangshalle und den exklusiv ausgestatteten Speise- und Konferenzimmern. Egal, ob es sich bei einem Gast um einen tobrischen Kanzleisekretär oder den Herzog von Nordmarken handelt – die in blau-goldenen Uniformen umherwieselnden Angestellten unter der Leitung von Harika Edle von Westermoor sind auf ein Handzeichen eines Gastes zur Stelle.

H2 Hotel »Großfürst« (C4)

In den zwei Doppel- und 14 Einzelzimmern des »Großfürst« quartieren sich bevorzugt Barone und Landadlige ein, die nach Gareth kommen, um in der gegenüberliegenden Kanzlei für Reichsangelegenheiten die Anliegen ihrer Baronie vorzutragen. Ausstattung und Preis des Hotels tragen diesem Umstand Rechnung. Den Gästen mangelt es an nichts, und selbst dem unbedeutendsten Baron wird hier das Gefühl vermittelt, er sei eine besondere und wichtige Persönlichkeit. Selten finden sich andere Gäste in dem Hotel ein, denn wer mag schon beim Speisen die schnöden Gespräche über Reichspolitik hören oder die Klagen eines Barons, dessen Baronie mal wieder ganz besonders benachteiligt wird. So sind die Gäste des »Großfürst« mehr oder weniger eine geschlossene Gesellschaft (es gibt auch keine »Laufkundschaft«, denn im Speisesaal wird nur für Gäste des Hotels serviert).

Der Wirt, Throndwig Bennain (der nicht mit Fürst Bennain und auch nicht mit dem Markgrafen von Warunk verwandt ist – vielleicht ist Throndwig Bennain nicht einmal sein richtiger Name), wird überall in der Stadt nur »der Großfürst« genannt. Seine pompöse Kleidung paßt gut sowohl zu seinem leicht überheblichen Auftreten als auch zu dem Hotel, das er leitet.

H3 Hotel »Garetien« (E7)

Wie weiter oben schon erwähnt, ist das Hotel »Garetien« ein beliebter Treff für Diplomaten. Dies mag an der ruhigen Atmosphäre liegen oder an den gepflegten Preisen, die kein normaler Mensch für ein Hotelzimmer aufwenden würde. Eslam Fahrett, der Inhaber, sorgt sich sehr um das Wohl seiner Gäste und hat schon Angestellte aus nichtigen Gründen gefeuert. Das Essen ist exquisit (wenn auch nicht so gut wie im »See-

lander«), aber irgendwie sehen die Suiten der Gäste und die Speisesäle einen Hauch zu pompös aus, um solide zu wirken. Demzufolge halten die meisten Gäste Eslam Fahrett auch für einen Auf- und Beutelschneider und nicht für einen Mann der KGIA, der er in Wirklichkeit ist.

H4 Pension und Schenke »Zur Tribüne« (H12)

In diesem Haus herrscht ein wahrhaft buntes Treiben. Wie der Name schon andeutet, dreht sich hier fast alles um das Immanispiel. Rada Taskirdotter und Brune Grelman leiten dieses Etablissement, in dessen erstem Stockwerk sich auch die Botschaft Thorwals befindet. In der Schenke gibt es demzufolge neben diversen Starkbieren auch Thorwaler Küche – und natürlich die üblichen Prügeleien zwischen den Anhängern rivalisierender Immanmannschaften. Die vermieteten Zimmer unter dem Dach sind dagegen vergleichsweise ruhig. In diesen – durch eine Außentreppe erreichbaren – Räumen logieren meistens Schiedsrichter oder Berichtstatter verschiedener Journale. So kommt es, daß man sich in der Taverne nicht nur über Esche und Kork, sondern auch über Angelegenheiten der »großen Politik« unterhält.

H5 Hotel »Quadriga« (C2)

Mag der Name des Hotels auch etwas hochgestochen klingen und der Qualität des Hauses unangemessen sein, so gelingt es der Belegschaft des »Quadriga« doch, mehr als 60 Gäste gleichzeitig zu beherbergen, mit angemessener Achtung zu behandeln und mit einer ausgewählten Speisefolge zu bedienen. Dies ist das Verdienst von Jadwina da Boor, Obristin i. R., die von ihren Angestellten eine militärische Disziplin erwartet (und auch erhält, denn zur Belegschaft des Hotels zählen viele Veteranen aus ihrer ehemaligen Einheit). Da sie seit ihrer Dienstzeit eine begeisterte Köchin ist (wer will es ihr bei der Qualität der Truppenverpflegung verdenken?), überwacht sie persönlich die Zubereitung der Mahlzeiten. Aus diesem Grund ist das Essen im »Quadriga« auch besser als die Unterkunft.

H6 Hotel »Seelander« (D7)

»Seelander« ist das Hotel in Gareth, das Hotel im Mittelreich, und es muß bezweifelt werden, daß es irgendwo in Aventurien ein vergleichbares Hotel gibt. Das von Xalver Seelander und sei-

ner Frau Umya in der sechsten Generation geleitete Haus bietet allen nur erdenklichen Komfort, ohne mit maßlosem Prunk zu protzen. Die Küche des Hotels ist im ganzen Reich berühmt, und manche Gäste kehren hier nur ein, um die sagenumwobenen Spezialitäten Seelanders zu kosten. Der Speisesaal bietet daher ungefähr 60 Personen Platz, während es im Hotel nur 32 Betten gibt.

Das »Seelander« ist ein dreigeschossiger Fachwerkbau am Platz der Zwölfgötter. Es läßt sich nicht direkt an der Einrichtung der Empfangshalle festmachen, aber wer das Gebäude betritt und nicht mindestens 100 Dukaten in seinem Beutel trägt, hat gleich das Gefühl, daß er hier fehl am Platze ist. Wer in unpassender Kleidung einkehren will oder durch ungehobeltes Benehmen auffällt, wird ohnehin schon vor dem Hotel dezent »abgefangen«.

Im untersten Stockwerk befindet sich gleich neben der Empfangshalle der riesige Speisesaal, von dem aus der Wintergarten und die kleine Parkanlage des Hotels erreicht werden können. Außerdem beherbergt diese Etage die Küche, Vorratsräume und die Wohnung der Seelanders.

In den oberen Stockwerken befinden sich die Gästesuiten, die jeweils ein Schlaf-, ein Wohn-, ein Arbeitszimmer und ein Bad umfassen. Alle Zimmer sind mit teuren Teppichen ausgelegt, an den Wänden hängen Gemälde berühmter aventurischer Maler. Im Wohnzimmer gibt es eine Bar, die jeden Abend wieder aufgefüllt wird, wenn sich der Gast davon bedient hat, etc. ... Ein dezentes Klingeln an einem Silberglöckchen genügt, und schon erscheint einer der Zimmerdiener, um die Wünsche des Gastes zu erfüllen.

Wer auf die Preise im »Seelander« nicht gefaßt ist, wird beim Anblick der Rechnung wahrscheinlich in Ohnmacht fallen, egal ob er nur einen kleinen Happen zu sich genommen oder eine Woche dort logiert hat, denn mit normalen Maßstäben lassen sich die Preise dieses Hotels nicht messen. Einen Vorgesmack auf das Preisniveau erhält man vielleicht, wenn Bedienstete das gutgemeinte Trinkgeld von 5 Hellern mit einem seltsamen Gesichtsausdruck quittieren (dezent, versteht sich). Preislisten findet man jedenfalls nirgendwo im Seelander, und Gäste, die sich nach Preisen erkundigen, werden nach aller Möglichkeit unter irgendeinem Vorwand (»Alle Zimmer sind belegt, tut mir außer-

ordentlich leid«, »Leider sind alle Tische schon reserviert« usw.) abgewimmelt. Xalver Seelander, der alle neuen Gäste persönlich begrüßt, hat aber ein gutes Gespür dafür, ob ein Gast die Rechnung bezahlen kann und dem Niveau des Hotels entspricht oder nicht, und es soll bisher erst einmal vorgekommen sein, daß ein Gast seine Rechnung mit einem Jahr Tellerwaschen begleichen mußte.

H7 Herberge »Esche und Kork« (I11)

Hier kehren alle auswärtigen Freunde des Immansports ein, wenn eine der Gareth's Mannschaften ein Spiel bestreitet. In der Eingangshalle hängen die Wimpel und Wappen der Mannschaften, die im hiesigen Stadion schon gespielt haben. Der Wirt, Irzo Huvelein, war früher selbst Sturmbrecher bei den Rebellen von Gareth, bevor er bei einer Karambolage mit einem Anchopaier Stürmer sein linkes Auge verlor. Er versteht es heute noch, seinen Schläger auch gegen andere Ziele als Bälle einzusetzen. Die Herberge besitzt im Untergeschoß eine Taverne, die von Irzos resoluter Frau Manda geleitet wird. Im Obergeschoß liegen die Schlafsäle und die Einzelzimmer. Auch Beilunker Reiter kehren hier gerne ein, wenn die Betten in ihrem Haupthaus alle belegt sind.

H8 Hotel »Zur Promenade« (B3)

Das Hotel »Zur Promenade« profitiert von seiner Lage in der Nähe des Angbarer Tors: Viele Reisende, die nach langer Warterei und den üblichen Formalitäten an der Torwache keine Lust mehr haben, noch stundenlang in Gareth nach einem geeigneten Hotel zu suchen, kehren dort ein. Das Hotel bietet vier »Familienzimmer« (vier Betten), zwölf Doppelzimmer und vier Einzelzimmer – häufig müssen Alleinreisende mit einem freigebliebenen Bett in einem Doppelzimmer vorlieb nehmen (das gibt immerhin 25 % Ermäßigung). Die Zimmer sind sauber und ordentlich, aber bis auf die Einzelzimmer (mit Promendenblick) nicht unbedingt luxuriös eingerichtet. Im Erdgeschoß gibt es neben dem Speisesaal auch ein kleines Gemeinschaftsbad, dessen Benutzung im Übernachtungspreis eingeschlossen ist – meist ist das Bad überfüllt, denn viele Gäste sind nach langen Reises Strapazen für eine solche Erholung überaus dankbar. Die Einzelzimmer und einige der Doppelzimmer haben eigene Baderäume. Neben den Wirtsleuten Galek

und Talia Tonderig arbeiten auch deren Kinder Alrik und Amene sowie acht Bedienstete in dem Hotel.

Im Erdgeschoß gibt es eine kleine Schenke, die sowohl von außen als auch über einen Durchgang im Speisesaal zu erreichen ist. Im Sommer sitzen hier oft Hotelgäste, und es kehren Spaziergänger ein, um sich bei einem Wein ein wenig zu erholen und dem bunten Treiben auf der Promenade zuzuschauen.

H9 Hotel »Zwei Masken« (D1)

Das Hotel »Zwei Masken« ist die ideale Zuflucht für Reisende, die nicht mitten im Gareth's Rummel wohnen wollen: Das Haus liegt im Hang, nur über eine Serpentinstraße zu erreichen, und so kann man das bunte Treiben der Stadt aus der Ferne gut überblicken, ohne durch den ständigen Lärm der Stadt belästigt zu werden. Laut wird es hier nur im Sommer zur Theatersaison, wenn des öfteren angetrunkene Hotelgäste von einem ausgelassenen Theaterfest zurückkehren.

Das Hotel wird von Ugdalf Darker geleitet, er beschäftigt einen Koch, zwei Zimmerjungen, ein Zimmermädchen und einen Kellner. Die Bediensteten halten die 14 gemütlich eingerichteten Zimmer des Hauses stets sauber und in bester Ordnung, und die angebotenen Speisen bieten von Auswahl und Qualität her auch für gehobene Ansprüche keinen Anlaß zur Beanstandung.

H10 Herberge »Wildgans« (B8)

Es ist schwer, in der »Wildgans« ein freies Bett zu finden, denn die Herberge bietet einen ungewöhnlich guten Komfort. Es gibt zwar fast ausschließlich große Schlafsäle, dafür aber auch Badezimmer und gute, reichliche Mahlzeiten. Nicht zuletzt wegen der Lage in der Nähe des Travia-Tempels genießt die »Wildgans« einen guten Ruf. Die Wirtsleute Adran und Zekla Olebrant sind freundlich und bemüht, jedem Gast den Aufenthalt so gemütlich wie möglich zu gestalten. Neben ihnen arbeiten noch sechs weitere Bedienstete in der »Wildgans«, um es den Gästen an nichts fehlen zu lassen. Selbst verwöhnte Gäste, die ansonsten nur in Luxushotels absteigen, haben keinen Grund, sich über den Service zu beklagen.

H11 Herberge »Bei Algrid« (A7)

Algrids Herberge direkt gegenüber dem Travia-Tempel ist eine beliebte Adresse

für Hochzeitsgesellschaften, denn für solche Gelegenheiten steht ein großer Saal bereit, und Algrid ist bekannt dafür, daß sie sich jede erdenkliche Mühe gibt, um eine Hochzeitsfeier auch mit wenigen Mitteln zu einem unvergeßlichen Fest zu machen. Für Brautpaare gibt es in der Herberge ein spezielles, hübsch eingerichtetes Zimmer.

Algrid, eine Witwe im Alter von 52 Jahren, leitet die Herberge mit der Hilfe von drei Bediensteten. Trotz des begrenzten Personals wird jeder Gast mütterlich umsorgt, und deshalb ist die Herberge nicht nur bei jungen Brautpaaren beliebt. Algrid ist eine treue Travia-Anhängerin und besucht einmal täglich den Tempel, um ein Viertel der Einnahmen ihrer Herberge der Göttin zu opfern.

H12 Hotel »Residenz« (E3)

Das Hotel »Residenz« wurde erst vor fünf Jahren in einem neu errichteten Bau eröffnet. Trotzdem gilt das Hotel bereits als renommierte Adresse, denn das moderne Gebäude bietet alles, was sich ein Gast nur wünschen kann: Die Zimmer sind luxuriös eingerichtet, alle mit eigenem Bad, zusätzlich gibt es im Keller ein Badehaus und einen Massagesalon. Der Speisesaal, in dem ausschließlich für Hotelgäste serviert wird, ist nobel eingerichtet, und die angebotenen Speisen sind von bester Qualität. Einige Stammgäste des »Alten Kaisers«, die eine Abwechslung vergleichbarer Qualität suchen (und die Preise des »Seelander« nicht bezahlen wollen oder können), quartieren sich ab und zu im »Residenz« ein, manche haben sogar endgültig gewechselt.

H13 Hotel »Bei Pauper« (F12)

Gemütlich läßt sich dieser Schuppen wohl kaum nennen, das Hotel ist eher eine Bleibe für die erste Nacht in Gareth, wenn man noch kein anderes Haus gefunden hat. Pauper Redion, Wirt, Portier und Rausschmeißer in einer Person, läßt trotzdem nichts auf sein Hotel kommen, denn angeblich haben hier schon viele illustre Gäste genächtigt (die außer Pauper jedoch keiner zu kennen scheint). Das Hotel bietet dem Reisenden sogar zwei Einzelzimmer und ein Hinterzimmer, in dem meistens Boltan oder Fünfas gespielt wird und wo ab und zu sogar einmal eine Nackttänzerin auftritt.

H14 Hotel »Lorbeerkrantz« (E12)

Die einzigen Lorbeeren in diesem Haus finden sich auf dem schiefhängenden

Gewürzbord in der Küche, und Kränze erhalten auch nur diejenigen, die das Hotel nach einer Schlägerei oder dem übermäßigen Genuß von Rauschkraut auf einer Bahre verlassen – und das ist beileibe nicht selten. Hierher flüchten sich all jene, denen Phex nicht hold war. Das morsche Gemäuer einer alten Mietskaserne beherbergt einige der zwielichtigsten Personen der Stadt, den Wirt Mulziber Kruben eingeschlossen. Die meisten Einzelzimmer werden nur stundenweise benutzt, sei es von Straßendirnen und ihren Freiern, sei es von einem Dieb auf der Flucht. Im Keller des Gebäudes soll es Zugänge zu einem geheimen Gangsystem geben, aber das ist eine ebensolche Spekulation wie die Behauptung, Mulziber sei einer der Köpfe der »Dreizackbande«.

H15 Hotel »Haus Steiner« (P10)

Das »Steiner«, kein sehr großes, aber ein traditionsreiches Haus, wurde vor fast 200 Jahren von Elkman Steiner, einem Söldnerführer, eröffnet. Seitdem wird es bevorzugt von Berufskämpfern besucht, die auf der Suche nach einem lohnenden Einsatz in die Stadt kommen. Die derzeitige Wirtin, Melissa Lyran, schätzt ihre rauhen Gäste, denen die Dukaten meist recht locker im Gürtel sitzen.

H16 Hotel »Güldenland« (O10)

Natürlich ist der Wirt Amjon Pjontek kein Güldenländer (sondern ein Bornländer), ja er ist nicht einmal in Güldenland gewesen – und auch ansonsten hat das Hotel eigentlich nichts mit dem Kontinent im Westen zu tun. Im Speisesaal hängt ein großes gesticktes Bild, das angeblich »Goldheim«, die Hauptstadt des Güldenlandes, zeigen soll; die Zimmer sind mit obskuren Gegenständen geschmückt, die sich der Wirt von einem gewitzten Händler als Güldenlandwaren hat aufschwätzen lassen. Wer sich abends gerne die sagenhaften Geschichten eines Aufschneiders anhören möchte, ist im »Güldenland« gut untergebracht.

H17 Hotel »Handelsherr« (N9)

Nicht immer läßt der Name eines Hotels auf seine Kundschaft schließen, doch im »Handelsherrn« steigen tatsächlich vor allem begüterte Handeltreibende ab, schließlich steht das Haus in unmittelbarer Nachbarschaft der Kanzlei für das Handelswesen. Das Hotel bietet neben gediegenen Zimmern mehrere

kleine Besprechungsräume, die von den Gästen gerne genutzt werden.

H18 Hotel »Einhorn« (L10)

Daria an Mirlad, die Wirtin des »Einhorn«, hat es seit Eröffnung des Hotels vor neun Jahren geschickt verstanden, Gäste der Magierakademie in ihr Hotel zu locken. Die Einrichtung prunkt mit verschiedenen arkanen Symbolen, alchimistischen Gerätschaften aus zweiter Hand, Hinterzimmern für vertrauliche Unterredungen und behaglichen Einzelzimmern für verwöhnte Erzmagier. An der erst nach Sonnenuntergang geöffneten Theke des »Einhorn« findet man neben Reisenden auch oftmals Magister der Akademie, Hesinde-Geweihte aus dem nahen Tempel und auch des öfteren einen Kanzleiratsanwärter aus dem Handelsministerium.

H19 Hotel »Zum Goldschmied« (E13)

Wer im Zentrum von Gareth solide Unterkunft sucht und dabei nicht gleich das gesamte Hotel kaufen will, der ist im »Goldschmied« goldrichtig. Zugegeben, das Bier ist so dünn wie die Scheibe Brot zum Frühstück und die Strohsäcke, auf denen man schläft, aber hier ist man unter sich und wird selten von der Stadtgarde oder Bettwäzen belästigt. Der Wirt Bruko Jenzmann sorgt mit eiserner Hand – und etwas Geld an der richtigen Stelle – dafür, daß seine Gäste, meist Fuhrleute, Kleinkrämer und Handwerker, nicht von üblem Gelichter oder falschen Verdächtigungen in ihrer Nachtruhe gestört werden.

H20 Hotel »Falkenstein« (Q4)

Weder nach der obersten Reichsrichterin noch nach der gleichnamigen tobrischen Baronie benannt, sondern nach dem ehemaligen Hauptmann der Zorganer Seegarde, der dieses Etablissement führt, ist das Hotel am Maraskanplatz eine solide Adresse für alle Durchreisenden, die eine allaventurische Einrichtung schätzen. Hauptmann a. D. Falkenstein hat von seinen Reisen im Dienste des Kaisers viele Souvenirs mitgebracht, mit denen er auch die Gästezimmer dekoriert.

Auch in eine den Souvenirs entsprechende Einrichtung hat der ehemalige Soldat investiert, und so kann man im Schlafsaal auf brabakischen Strohsäcken schlafen oder die Luxussuite »Al'Anfa« beziehen.

H21 Herberge »Heldenrast« (B5)

Es gibt nicht viel über die »Heldenrast« zu sagen: Der äußere Eindruck täuscht nicht, im Inneren des schäbigen Bauwerks findet man eine billige, unkomfortable Herberge mit zwei großen Schlafsälen und drei Vierbettzimmern. Es gibt keine Möglichkeit zum Baden, sechsmal in der Woche dürftige Eintopfgerichte, nur praiostags kann man gegen Aufpreis einen Braten bekommen. Alles, was nicht ausdrücklich im Übernachtungspreis inbegriffen ist, muß zusätzlich bezahlt werden, und das darf bei den Preisen nicht verwundern.

H22 Hotel »Diamant« (B6)

Ein wunderschönes, altes Bauwerk in einer Seitenstraße zur Kaiser-Menzel-Schanze. Die Fassade und die antik eingerichtete Empfangshalle versprechen dem Besucher ein gemütliches, komfortables Hotel. Doch der Eindruck täuscht: Beim Betreten der spärlich eingerichteten Zimmer bemerkt man schnell, daß das Bauwerk renovierungsbedürftig ist. Bröckeliger Putz, gefährlich herabhängende Decken und fehlende Dielenbretter machen den Aufenthalt nicht gerade angenehm. Der Hotelbesitzer, Boronian Riomini, versucht, mit vollkommen überzogenen Preisen Geld für die Renovierung des Bauwerks aufzutreiben, um das Hotel wieder zu dem zu machen, was es einmal war. Zwar fließen die Gelder nicht unbedingt reichlich, aber mit der Renovierung wurde einstweilen schon einmal begonnen. In manchen Zimmern stehen Stützbalken, Dielenbretter sind herausgerissen worden, oder der Putz wurde entfernt, und es liegt ein Haufen Schutt herum; und es kann einem Gast durchaus passieren, daß er vorübergehend umquartiert wird, weil Handwerker ins Haus stehen. Mit etwas Glück dürften die Renovierungsarbeiten aber in fünf bis zehn Jahren abgeschlossen sein, und dann wäre das »Diamant« sicherlich wieder eine Empfehlung wert.

H23 Hotel »Am Rondrapark« (B10)

Die Gespräche unter den Gästen im kleinen Speisesaal dieses Hotels erinnern an ein Seminar über Waffenkunde, der Speisesaal selbst an ein Waffenarsenal. Das Hotel »Am Rondrapark« ist bei Kriegern und Veteranen sehr beliebt, denn von hier aus ist es nur ein Katzensprung bis zum Rondra-Tempel. Gäste, die länger in Gareth bleiben wollen,

quartieren sich hier so lange ein, bis in der nahegelegenen Pension »Haus Maraskan« ein Zimmer frei wird. Oft kommen von der Pension abends auch Gäste zum gemeinsamen Kriegerplausch herüber.

H24 Herberge »Am Brig-Lo-Platz« (C9)

Die Preise der Herberge sind hoffnungslos überteuert; die wuchernden Baupreise im Zentrum Gareths haben den Besitzer Oslak Tindran an den Rand des Ruins gebracht. So blieb bei der Fertigstellung des Baus kaum noch Geld für die Einrichtung übrig, auf eine Küche mußte ganz verzichtet werden, und statt des geplanten Speisesaals wurden ein paar Zimmer mehr in dem Gebäude untergebracht als ursprünglich geplant. Trotzdem ist es möglich, in der Herberge »Übernachtung mit Frühstück« oder Vollpension zu bestellen, denn Oslak Tindran war findig genug, um mit der Gaststätte »Gareth Hof« direkt gegenüber einen Vertrag abzuschließen. Die Gäste nehmen jetzt dort ihre Mahlzeiten zu sich. Da sich trotz der überteuerten Preise immer noch genug Gäste in der Herberge einfinden, hat sich der Besitzer langsam, aber sicher finanziell wieder erholt, und er plant, demnächst die Einrichtung seiner Herberge zu verbessern (und die Preise zu erhöhen).

H25 Pension »Sicherer Hafen« (L8)

»Oma Heiltrud«, eine ehemalige Travia-Geweihte aus Salza, führt diese Unterkunft, in der Sitte und Anstand herrschen. Wer diese Eigenschaften nicht zu schätzen weiß, »der kann ja im »Lorbeerkrantz« nächtigen«. Aus diesem Grunde stehen meist mehrere Zimmer leer, aber Oma Heiltrud verzichtet lieber auf ein paar Dukaten, »als dauernd diese Säufer und Hurenböcke im Haus zu haben«. Punkt.

H26 Pension »Haus Tarsinion« (H12)

Schon das Wappen und verrostete Schwerter über der Tür machen einem Besucher klar, daß dieses Haus ein Rückzugsort für ältere Krieger – wie zum Beispiel Tarsinion von Ragath – ist. Wer ein Schwert an der Seite oder einen Reichsorden an der Brust trägt, der kann sogar mit Preisnachlässen und Kredit rechnen. Aufstehen mit dem er-

sten Hahnenschrei und Zubettgehen um Mitternacht mag zwar nicht jedermanns Sache sein, aber wer militärische Disziplin kennt, der kann sich schnell hier eingewöhnen.

H27 Pension »Reichsstraße« (K12)

Diese Pension ist ein beliebter Treff für Händler und Reisende aus dem Süden, die sich länger in der Stadt aufhalten wollen. Wer den Komfort eines Hotels sucht, jedoch nicht das Geld für ein entsprechendes Zimmer hat, der ist hier richtig. Saginta Jherech und ihre drei Töchter führen das Haus seit mehr als zehn Jahren. Die Ruhe in der Pension wird von all jenen geschätzt, die tagsüber hektische Geschäfte abzuwickeln haben.

H28 Pension »Kaisersruh« (C5)

Ältere Leute steigen gerne in der »Kaisersruh« ab, denn die Pension ist ein ruhiges und grundsolides Haus: Die Zimmer sind ordentlich, sauber und rustikal eingerichtet; im kleinen Speisesaal werden ausschließlich einfache, deftige und reichhaltige Mahlzeiten serviert, die jeder Aventurier bereits aus seinem Elternhaus kennt. Ab zehn Uhr abends herrscht Nachtruhe, aber eine solche Regelung ist im Grunde genommen überflüssig, da es sowieso den ganzen Tag über nicht besonders laut in dem Haus wird.

Kurz und gut: Die Pension »Kaisersruh« ist für umherziehende Abenteurer nicht geeignet, denn hier ist das einzig Aufregende, was man erleben kann, daß einem Kellner beim Servieren das Tablett herunterfällt.

H29 Pension »Haus Maraskan« (A10)

Wer nicht bei der Schlacht von Jergan dabeigewesen ist, wird sich im Haus Maraskan kaum wohl fühlen können, denn in der Pension steigen fast nur Kriegsveteranen ab. Die Pension hat zwölf Einzelzimmer, alle sind für den Geschmack von Kriegern gemütlich eingerichtet (ob andere Gäste Schmuckhellenbarden, Schmuckschilde und Schlachtbilder als besonders gemütlich empfinden, muß bezweifelt werden). Im Erdgeschoß gibt es einen Gemeinschaftsraum mit Sesseln und offenem Kamin, dort sitzen die Gäste mit dem Wirt Ulibert Trutzen, der selbst unter Kaiser Reto gegen Jergan zog, oft zusammen und plaudern über ihre ruhmreiche Ver-

gangenheit in der kaiserlichen Armee. (Neuerdings ist auch die Ogenschlacht ein beliebtes Thema geworden, obwohl kaum einer der Veteranen selbst dabei gewesen sein dürfte – die Erzählungen klingen aber so.)

H30 Hotel »Tempelhof« (Q11)

Das große Hotel am Rajapark hat gewiß einmal bessere Zeiten erlebt. Auch heute noch sind in der Halle und den Zimmern Spuren vergangener Pracht zu sehen, doch die Kammern werden meist nur für einen Tag oder stundenweise genutzt.

Alle Gäste zahlen im voraus; dafür werden ihnen keine Fragen gestellt, und man erwartet von ihnen, daß sie sich um ihre eigenen Sachen scheren ...

H31 Hotel »Kaiserborn« (Q8)

Ein recht kleines, aber sehr solides Haus ist der »Kaiserborn«. Wirtin Talia Runel beherbergt vorzugsweise ältere, vermögende Bürger, die sich von einem täglichen Bad in den dem Hotel gegenüber liegenden Kaiserthermen Linderung aller möglichen Gebrechen versprechen. Wenn Sie sich einmal ausführlich über Krankheiten aller Art informieren wollen, setzen Sie sich doch für ein Stündchen in das Frühstückszimmer ...

H32 Hotel »Kolenbrander« (R9)

Ein Neffe des bekannten Traloper Handelsherrn Gorge Kolenbrander betreibt dieses Etablissement. Kleine und mittlere Händler steigen gern hier ab; in der großen, hellen Halle wurde schon so manches lohnende Geschäft abgewickelt.

H33 Hotel »Ulmenstab« (N11)

Am Platz der Göttin Hesinde und in der Nähe der Magierakademie gelegen, ist der »Ulmenstab« – mehr noch als das »Einhorn« – das bevorzugte Hotel reisender Magier.

Einem unbedarften Bürger, der sich in das Frühstückszimmer verirrt, dürfte wohl der Kopf schwirren, wenn er für einen kurzen Moment den Gesprächen an den Nachbartischen lauscht. »Normale« Gäste sind im »Ulmenstab« jedoch kaum zu finden. Eher noch als durch die hohen Preise werden sie durch die überaus seltsame Atmosphäre abgeschreckt. Direktorin des Hotels ist Eia Gambath, selbst eine Magierin von mäßiger Begabung.

H34 Hotel »Regenbogen« (I2)

Wer immer das Hotel »Regenbogen« betritt, wird vom Begrüßer höflich gebeten, seine Waffen in einem Spind neben der Empfangstheke einzuschließen und sie fortan nur außerhalb des Gebäudes zu tragen. So kommt es, daß das Haus nur wenige reisende Abenteurer zu seinen Gästen zählen darf. Auf die ist man aber – bei der Jungen Göttin – nicht angewiesen, denn das saubere, helle Haus mit seinen schmucken, gediegenen Zimmern ist fast das ganze Jahr hindurch voll belegt.

H35 Hotel »Wehr und Waffen« (O2)

Ein Reisender mit mittelmäßig gefülltem Geldbeutel ist in dem Hotel an der Marschall-Voltan-Straße gut aufgehoben – falls er einen stramm militärischen Ton und lange Geschichten über den »harten Dienst an der Nordgrenze« zu schätzen weiß. Der einbeinige Resnan Waldstein bietet beides und dazu sparsam möblierte, aber makellos saubere Zimmer.

H36 Pension »Daunenkissen« (P6)

Die Betten in Oheim Drakens Pension an der Rohal-Allee sind tatsächlich sehr weich, die Zimmer klein, aber sauber, das Frühstück ist reichlich und liebevoll zubereitet. Mehr kann man von einer Herberge dieser Preisklasse nun wirklich nicht verlangen.

H37 Pension »Am Südwall« (O12)

Das Haus »Am Südwall« ist wahrlich keine gute Adresse. So mancher Gestrauchelte setzt sich auf seinem Weg nach ganz unten für eine Weile »Am Südwall« fest.

Mutter Tsaiane ist es gleich, wer bei ihr wohnt, solange sie ihre Miete bekommt. Wer das Zimmer nicht mehr zahlen kann, darf die Miete auch schuldig bleiben. Mutter Tsaiane führt Buch. Irgendwann hat sie noch jedem Gast die Rechnung präsentiert. Den drohenden Schuldturn vor Augen, hat sich so mancher Logiergast bereit erklärt, der seltsamen, rothaarigen Wirtin eine »kleine Gefälligkeit« zu erweisen, und es gibt viele Dienste, die man ihr erweisen kann, denn es wird gemunkelt, daß Tsaiane auf ihre Art zu den mächtigsten Personen in der Hauptstadt zählt.

H38 Pension »Baldachin« (K9)

An der engsten Stelle der Bürgergasse liegt diese etwas heruntergekommene

Pension und versperrt mit ihrer Markise die Sicht auf den freien Himmel und auf die mit zerrissenem Ölpapier abgedichteten Fenster des Hauses. Die Pension des Tulamiden Jedrech ben Tuerachi kann nur über eine Treppe im Hinterhof erreicht werden. Wohl an kaum einem anderen Ort im Herzen Gareths kann man so billig wohnen. Zugegeben, der Lärm aus dem Trödeladen im Erdgeschoß stört schon etwas, und man muß sein Bett auch mit einigen Krabbeltierchen teilen – aber für ein paar Dukaten extra kann man von Jedrech auch mehr Diskretion erwarten als von einem stummen Boron-Geweiheten.

T1 Taverne »Achsbruch« (F12)

Wer bei den Wetten seinen Wochenlohn verspielt hat und sich nicht in der »Letzten Runde« betrinken will, der ist hier zu finden. Gerüchte über von vornherein feststehende Ergebnisse, Flüche über inkompetente Fahrer, all dies gehört hier zum üblichen Gesprächsstoff.

T2 Taverne »Vier Finger« (H13)

Wer diese Taverne besucht und mit heiler Haut und vollem Beutel wieder verläßt, der kann sich wirklich einen Helden nennen. Hier treffen sich fast nur die wirklich Verzweifelten und diejenigen, die an dieser Verzweiflung verdienen. Billiger Fusel fließt in der Gaststube in Strömen, und billiges, bisweilen tödliches Rauschkraut wird im Hinterzimmer geraucht.

Hier kann man sowohl Informationen als auch zu allem entschlossene Schläger erwerben – wenn man sich in diese Schenke hineintraut.

T3 Taverne »Voller Humpen« (L11)

Hier findet man viele Fuhrknechte, die Neuigkeiten aus dem Süden mit sich bringen. Da die Schenke in der Nähe des Puniner Tors liegt, kann man auch vereinzelt Tulamiden oder Novadis an der Theke herumlungern sehen, die vor dem Tor ihre Waren feilbieten. Der Umgangston ist rau, aber herzlich, und selbst die Südländer scheinen hier auf Beleidigungen oder anzügliche Witze weniger heftig als sonst zu reagieren.

T4 Taverne »Zum Turm« (L8)

Diese Taverne lebt von ihrer sinistren Nachbarschaft. In dem Turm soll angeblich der Geist des in jungen Jahren ermordeten Kaisers Rude II. umgehen.

Von den Zimmern aus kann man in bestimmten Nächten tatsächlich ein un-
stetes Flackern in dem versiegelten Ge-
mäuer wahrnehmen. Auch wenn sie
wegen ihres Rufes gerne von den Adep-
ten der Magierakademie besucht wird,
ist die Kneipe ansonsten eher durch-
schnittlich.

T5 Taverne »Imman-Keller« (L8)

Der Keller ist mit den üblichen Imman-
Devotionalien geschmückt und dient
den auswärtigen Sportfreunden als Zu-
fluchtsort, wenn sie die Mannschaft von
Immanbanner Gareth geschlagen
haben. Die Mannschaft von Orkan Thor-
wal harrete hier einmal drei Tage aus, bis
die Stadtgarde den wütenden Mob vor
der Kellertreppe wegprügelte. (Ja da-
mals '92, der legendäre 12:11-Sieg der
Thorwaler.) Normalerweise treffen sich
hier jedoch auch Freunde anderer
Sportarten wie Taschendiebstahl, Ge-
schichtenerzählen und Kneipenzerle-
gen.

T6 Schenke »Flachpaß« (K12)

Im Gegensatz zum »Imman-Keller« ist
die Gaststube des »Flachpaß« eine rie-
sige Halle, in der eine Immanmann-
schaft und ihre Anhänger bequem Platz
finden. Hier stehen auch die Pokale und
Trophäen der Rebellen von Gareth, die
diese Schenke zu ihrem Stammlokal er-
koren haben.

T7 Bierhaus »Bei Damian« (G8)

Damian Druben ist ein Bierkenner und
-liebhaber, das merkt man sowohl an
der Getränkekarte (!) als auch an seinem
an ein Oxhoft gemahnenden Bauch.
Daß es hier Ferdoker gibt, ist selbstver-
ständlich, aber auch so ausgefallene
Biersorten wie »Gratenfelser Gagel«,
»Brabakbräu« oder »Stoerrebrandt Pri-
vat« können zu angemessen hohen
Preisen probiert werden.

T8 Taverne »Bei Vistella« (D13)

Wenn auch spärlich ausgestattet, so be-
sitzt diese Taverne doch den Hauch von
Klasse, der ein Lokal kennzeichnet, an
das man sich noch lange erinnert. Nicht
nur, daß die Wirtin selbst auf dem Tisch
tanzt (Erdtags abends), nein, es gibt
auch ein Hinterzimmer für gemütliche
Treffen mit Geschäftsfreunden oder
eine Würfelnacht – und die Gäste von Vi-
stella sehen alle interessant aus oder
haben eine bisher unbekannte Ge-
schichte zu erzählen.

T9 Taverne »Goldener Eber« (I10)

Der »Eber« ist eine gemütliche kleine
Kneipe, wie sie sich ein Abenteurer in
seinen Träumen in tiefen, muffigen Kel-
lern ausmalt. Eine offene Feuerstelle,
grob gezimmerte Tische, rußige Balken,
ein Wirt in fleckiger Lederschürze, kal-
tes Bier und dampfender Eintopf – all
diese herrlichen Dinge sind hier zu fin-
den. Garantiert frei von Taschendieben,
Gauklern, Auftraggebern und anderen
interessanten Leuten.

T10 Taverne »Pferdetränke« (D13)

Diese Kneipe ist nur hartgesottenen Ve-
teranen zu empfehlen. Hier treffen sich
die Stallknechte, Achsschmierer und
Bahrenträger, die für die Rennbahn ar-
beiten. Zotige Witze, magenerschüt-
terndes Braunbier und eine gelegentli-
che Schlägerei mit Stuhlbeinen sollte
man schon mögen, wenn man an dieser
Taverne Gefallen finden will.

T11 Gaststätte »Vinsalter Garten« (D2)

Am Fuße des Theaterhügels, in direkter
Nachbarschaft zur Botschaft des Liebli-
chen Feldes, liegt diese »Speisegast-
stätte«, selten in ihrer Art, da man hier
zwar viele feste und flüssige Gaumen-
freuden finden kann, jedoch nur von der
Mittagsstunde bis zwei Stunden nach
Sonnenuntergang. Gäste, die nur kom-
men, um sich zu betrinken, sind ausge-
sprochen unerwünscht. Hier diniert
auch häufig die Vinsalter Botschafterin
mit ihren persönlichen Gästen.

T12 Schenke »Stab und Kugel« (L9)

Eine beliebte Kneipe der Studiosi der
Magierakademie und des Hesinde-Tem-
pels, die dem schmalen Geldbeutel der
Adepten gerecht wird. Eine Besonder-
heit stellt die gutsortierte »Alchimisten-
theke« im Keller dar, an der man alle in
Aventurien bekanntnen Formen der Alko-
holvergiftung persönlich erforschen
kann.

T13 Taverne »Brünstiger Esel« (G13)

Diese Taverne ist eindeutig in die Katego-
rie »Kaschemme« einzuordnen. Hier tref-
fen sich die Zuhälter des Bezirks, um von
ihren »Pferdchen« abzukassieren. Auch
sonst gehört die Stammkundschaft
nicht eben zu den Leuten, denen man
gerne in dunklen Gassen begegnet ...

T14 Schenke »Graf Anko« (E9)

Trotz ihrer dreisten Preisforderungen ist
die Schenke sehr beliebt. Besonders
die reichen Nichtstuer sind hier nach
Sonnenuntergang anzutreffen. Auch
selbsternannte Künstler, »Hofdamen«
und mäßig erfolgreiche Karrieristen zah-
len gerne die Wucherpreise, um im
»Grafen« in »guter und adäquater Ge-
sellschaft« gesehen zu werden.

T15 Taverne »Morgenstern« (B2)

Im »Morgenstern« trifft man fast nur
Stadtgardisten von der nahegelegenen
Torwache an. Der Besitzer, Valpo Derod,
war früher selbst Söldner in der kaiserli-
chen Armee und anschließend Haupt-
mann der Garether Stadtgarde, bevor er
das Lokal eröffnete. Die Taverne bietet
nur wenige Sitzplätze – hinter dem lan-
gen Tresen bedient stets der Chef
selbst. Wer möchte, kann ein Getränk
namens »Morgenstern« genießen, ein
Gemisch aus Schnaps und scharfen
Gewürzen, das die meisten Gardisten
morgens vor Dienstantritt zu sich neh-
men (es ist aber auch beliebt, einkeh-
renden Fremden einen »Morgenstern«
auszugeben, um sich über sie lustig ma-
chen zu können).

T16 Gaststätte »Angbarer Tor« (B2)

Das Gasthaus an der Schloßprome-
nade mit Blick auf den Platz am Angba-
rer Tor ist den ganzen Tag über gut ge-
füllt, denn Stadtbesucher kehren hier
gerne ein, wenn sie einen Bummel über
die Promenade hinter sich gebracht
haben. Die Auswahl an Gerichten ist
nicht besonders erwähnenswert, aber
das Essen ist von guter Qualität, und
wer richtigen Hunger hat, verzichtet
auch gerne einmal auf luxuriösen Ser-
vice, solange die Mahlzeiten umfang-
reich sind. Gardehauptmann Rukus Tor-
bert von der Torwache ist regelmäßig
um die Mittagszeit im »Angbarer Tor«
anzutreffen, denn er schätzt kräftige,
reichliche Mahlzeiten sehr; hingegen
mag er es überhaupt nicht, beim Essen
gestört zu werden.

T17 Wirtshaus »Mauer- blümchen« (A4)

»Mauerblümchen« ist wirklich eine blu-
mige Umschreibung für das dreckige,
heruntergekommene Wirtshaus in einer
Seitengasse nahe dem Angbarer Tor.
Das einzig Positive an dem Lokal ist der
Preis des Essens (falls man alles, was

sich auf Tellern befindet, als Essen bezeichnet) – billigere Mahlzeiten gibt es innerhalb der Stadtmauern Gareths wirklich nicht.

T18 Schenke »Blauer Baron« (C4)

Der »Blaue Baron« ist eine kleine Schenke in der Nähe des Hotels »Großfürst«, also gar nicht weit von der Schloßpromenade entfernt. Barone sieht man in dem Lokal natürlich nie, denn die Qualität der Schenke ist ihrem gesellschaftlichen Stand nicht angemessen – wohl aber der Preis.

T19 Taverne »Bei Viburn« (C5)

»Bei Viburn« ist eine einfache Taverne, die von Viburn Hegdan und seinen vier Töchtern Rondriane (21), Daria und Mo (eineiige Zwillinge, 19) und Yazima (16) geführt wird. Viburns Frau starb bei der Geburt der jüngsten Tochter.

Die Taverne ist außergewöhnlich sauber und außerdem schlecht besucht, denn Viburn hat schon des öfteren Gäste rausgeschmissen, die sich seiner Meinung nach zu sehr um seine (wirklich sehr hübschen) Töchter bemüht hatten.

T20 Gaststätte »Am Gerichtshof« (E5)

Die Gaststätte »Am Gerichtshof« befindet sich im Obergeschoß eines zweistöckigen Gebäudes schräg gegenüber dem Obersten Reichsgericht. Im Untergeschoß des Gebäudes ist die Küche untergebracht, außerdem haben dort vier Bedienstete ein Zimmer, und die Wohnung der Besitzer liegt direkt unter dem Lokal. Über eine Treppe mit separatem Eingang erreicht man den eigentlichen Gasträum, der für 60 Personen Platz bietet.

Der »Gerichtshof« gehört zu den besten Speiselokalen Gareths. Vormittags sind selten Gäste anwesend. Erst zur Mittagszeit füllt sich die Gaststätte mit Richtern und Kanzleiräten, die dort meistens ihre Dienstpause bei einem guten Mahl verbringen. Abends kommen in das Lokal auch andere reiche Bürger Gareths, und es ist schwer, einen Tisch zu finden, wenn man seinen Besuch nicht vorher angekündigt hat.

Die Speisekarte des »Gerichtshof« ist umfangreich, und es gibt eine Reihe von Spezialitäten aus den verschiedensten Regionen Aventuriens (z. B. auch thorswalsche Küche), aber auch solide Hausmannskost. Der Hausherr Elgor Alsend berät die Gäste gern und stellt auf

Wunsch ein Menü aus mehreren Gängen zusammen, beginnend mit den erlesensten Weinen Aventuriens und abgerundet durch die vorzüglichen Süßspeisen, für die das Restaurant berühmt ist.

Die Mahlzeiten sind umfangreich und sehr gut, der Preis angemessen, und der Wirt kennt immer ein paar Gerüchte aus den Kanzleien.

T21 Taverne »Auf dem Eck« (B5)

»Auf dem Eck« ist ein beliebter Treffpunkt für die Bewohner der umliegenden Viertel, denn hier geht es nicht so rau und wüst zu wie im »Zerbrochenen Krug«.

Einfachste Einrichtung und dünnes Bier sind die wichtigsten Kennzeichen dieser langweiligen Taverne, von deren Art es Hunderte in Aventurien gibt.

T22 Wirtshaus »Torkelkeller« (C5)

Das Wirtshaus »Torkelkeller« besteht aus zwei getrennten Lokalen: Im Erdgeschoß befindet sich eine gewöhnliche Wirtsstube, in der zur Mittagszeit die Bewohner der umliegenden Häuser einkehren, um eine Mahlzeit zu sich zu nehmen. Im Kellergeschoß befindet sich der eigentliche »Torkelkeller«:

Dieses Lokal ist bekannt für seine außerordentlich starken alkoholischen Getränke, und man trifft dort fast nur auf abgebrühte Zecher (darunter auch Zwerge). Echtes Premier Feuer gibt es hier zwar nicht, aber die exotischen Schnäpse und Liköre dürften nach dem Genuß von ein paar Bechern auch Thorswalern schmecken.

T23 Taverne »Zeughaus« (C5)

Genauso wie die benachbarte Pension »Kaisersruh« hat das »Zeughaus« für Abenteurer nicht viel zu bieten: Getränke und Speisen bieten keinen Anlaß zur Klage, fast alle Gäste in der bäuerlich-rustikal eingerichteten Taverne sind ältere Leute, die nichts Besseres zu erzählen haben als ihr Lebensschicksal, ihre Krankengeschichten, Klagen über die Jugend von heute und ein paar furchtbar interessante Begebenheiten aus ihrem Heimatdorf, z. B. wie der Bimsbauer von seiner Frau mit dem Nudelholz verfolgt wurde, weil sie ihn auf dem Heuschober mit einer Magd erwischte hatte, und wie dann der Bauer aber erzählt hat, daß er mit der Magd nur das Huhn gejagt hatte, und die Bimsbauerin darauf ...

T24 Gaststätte »Kanzleistuben« (D6)

Die Gaststätte »Kanzleistuben« ist ein zweigeschossiges Fachwerkhäus. Zur Mittagspause und nach Dienstschluß kehren hier die einfachen Bediensteten, Archivare, Unterkanzleiräte und Kanzleiratsanwärter der umliegenden Kanzleien und des Gerichtshofes ein, um eine Mahlzeit zu sich zu nehmen. Während die einfachen Bediensteten im Gasträum des Erdgeschosses speisen, nehmen die Unterkanzleiräte und Kanzleiratsanwärter normalerweise im oberen Gasträum Platz, der über eine Treppe direkt neben dem Eingang zu erreichen ist. So sind die »höheren« Beamten von den einfacheren Bediensteten nicht nur räumlich, sondern auch durch Auswahl, Preis und Qualität der Speisen getrennt. Die angebotenen Speisen sind von guter Qualität – das gilt sowohl für den oberen als auch für den unteren Gasträum, jedoch ist die Speisekarte für »gehobene« Gäste um ein paar Gerichte erweitert worden, und sie müssen 20 Prozent mehr für ein vergleichbares Essen bezahlen.

T25 Gaststätte »Madamal« (C7)

Der Publikumsverkehr im »Madamal« ist bunt gemischt. Bürger aus der Mittelschicht, reisende Händler, Abenteurer, Handwerksmeister und bessere Bedienstete mögen das Lokal gleichermaßen. Das »Madamal« ist der geeignete Ort, um Leute kennenzulernen, denn fast alle, die hier einkehren, sind weltfremde Menschen, die nicht nur mit ihrem eigenen Stand verkehren wollen. Es verwundert nicht, daß sich hier auch Elfen wohl fühlen. Man kann nicht einmal sagen, daß die Einrichtung des Lokals besonders attraktiv ist, es ist wohl eher die Atmosphäre, die die Besucher anzieht. Gutes Essen, niedrige Preise und eine Reihe interessanter Leute sind eine Empfehlung für jede Abenteurergruppe, auch einmal im »Madamal« einzukehren. Wer ein Bier ausgibt, kommt leicht mit anderen Gästen ins Gespräch, und die wissen eine Menge interessanter Informationen, die einem das Leben in Gareth erleichtern können. Wer Glück hat, findet in dieser Gaststätte sogar einen Freund mit weitreichenden Beziehungen.

T26 Taverne »Zum zerbrochenen Krug« (A6)

Die Taverne trägt ihren Namen nicht umsonst: Fast jeden Abend gibt es hier

eine Schlägerei. Zerbrochene Krüge sind aber trotzdem eine Seltenheit geworden, denn die Trinkgefäße in der Kaskemme werden schon lange aus Holz gefertigt, damit sie mehr als einen Abend überstehen. Auch die übrige Einrichtung zeigt, daß sich das Lokal auf seine Stammgäste, vorwiegend Raufbolde aus den umliegenden Mietskasernen, schon längst eingestellt hat: Es gibt so gut wie keine Möbel, lediglich ein paar sehr stabile Tische und Bänke, so daß die meisten Gäste stehen müssen. Die Qualität der Getränke ist für die Gäste nicht der entscheidende Grund, um im »Zerbrochenen Krug« einzukehren, und deshalb macht sich der Wirt, Dexter Mirion, erst gar nicht die Mühe, etwas Besonderes zu servieren (es würde sowieso mit größter Wahrscheinlichkeit verschüttet).

T27 Wirtshaus »Krakenmolch« (B7)

Im »Krakenmolch« sieht es aus, wie in einer besseren Hafenkneipe: Die Decke ist mit Netzen bespannt, in denen präparierte Fische und kleine Meerestiere hängen. An den Wänden sind Dreizacke, Fischspieße und Teile von Schiffszubehör angebracht. Ein großes Panoramagemälde hinter der Theke zeigt die Hafensicht von Perricum. Auf der Speisekarte des »Krakenmolch« finden sich ausschließlich Fischgerichte, bevorzugt Meeresfische. Zweimal in der Woche kommt eine Lieferung Fische aus Perricum, die in eisgekühlten Fässern transportiert werden. Da praktisch ausschließlich frischer Fisch verwendet wird, schmecken die Mahlzeiten im »Krakenmolch« vorzüglich (bessere Fischgerichte findet man allenfalls in einer Hafenstadt). Vormittags zwischen zehn und halb zwölf ist das Wirtshaus geschlossen, denn dann besucht der Wirt Efferdhilf Gernok, ein ehemaliger Seemann aus Perricum, regelmäßig den Efferd-Tempel, um dort einen Teil seiner Einnahmen zu opfern.

T28 Taverne »Zum silbernen Drachen« (D8)

Die Taverne liegt an der Drachengasse, die den Brig-Lo-Platz und den Platz der Zwölfgötter miteinander verbindet. Der »Silberne Drache« ist nobel eingerichtet und sauber, bietet beste Auswahl an Getränken und eine kleine Speisekarte mit ausgefallenen Gerichten. In der Taverne kehren vor allen Dingen reiche Bürger

Gareths ein, um einen saufseligen Abend ihres Niveaus zu erleben, und sie sind dabei am liebsten unter sich. Oft kommt es vor, daß das Lokal extra angemietet wird, und in solchen Fällen hängt an der verschlossenen Eingangstür ein Schild mit der Aufschrift »Geschlossene Gesellschaft«.

T29 Gaststätte »Gareth Hof« (C8)

In der einfach eingerichteten Gaststätte kehren oft Gäste ein, die das bunte Treiben auf dem Brig-Lo-Platz beobachten wollen. Die Mahlzeiten, Biere und Weine sind gut, die Preise angemessen. Um die Mittagszeit zwischen zwölf und zwei Uhr sind die meisten Tische für die Gäste der Herberge »Am Brig-Lo-Platz« reserviert, die hier ihre Hauptmahlzeit zu sich nehmen.

T30 Taverne »Drachenhort« (A9)

Im »Drachenhort« werden sich Abenteurer gleich zu Hause fühlen: Der Wirt, Thorin Zabert, war früher selbst Abenteurer, und die Taverne ist geschmückt mit vielen obskuren Beutestücken und Mitbringseln von seinen Abenteuerfahrten. Thorin ist ein redseliger Mensch, der gerne und lange von seinen Abenteuern berichtet, ganz besonders von seinem Sieg gegen einen Drachen, der ihn seinen linken Arm kostete und seine Abenteurerkarriere jäh beendete.

T31 Taverne »Rollender Taler« (B9)

Der »Rollende Taler« ist eine Kaskemme an der Kaiser-Menzel-Gasse, in der sich Spieler treffen, um Boltan zu spielen. Obwohl das Glücksspiel innerhalb der Mauern Gareths verboten ist, wird der »Rollende Taler« von der Stadtgarde toleriert, denn der Wirt Rupert Rugoimin achtet streng darauf, daß die Hausregeln beachtet werden: Das Höchstgebot von fünf Dukaten darf nie überschritten werden, die Einsätze müssen sofort erbracht werden, und es ist nicht erlaubt, anderen Spielern Geld zu leihen oder Schuldverschreibungen auszustellen. Wer sich an diese Regeln nicht hält oder beim Betrügen auffliegt, muß das Lokal sofort verlassen und darf es nie wieder betreten.

T32 Weinstube »Löwenkeller« (C9)

Nicht nur Rondra-Geweihte besuchen diese Schenke direkt gegenüber dem

Tempel gerne. In dem gemütlichen Lokal werden die erlesensten Weine aus dem Yaquirtal, dem Lieblichen Feld und von der Insel Maraskan serviert. Der Schankraum befindet sich in einem halb in die Erde eingelassenen Geschoß; über eine Treppe nach oben ist ein weiterer Gastraum zu erreichen, der eine Terrasse zur Nordseite hin besitzt. Unter dem Halbgoschoß ist noch ein zusätzliches Kellergoschoß: Dort hat die Schenke ihren eigenen großen Weinkeller, in den nur Weine aufgenommen werden, die von der Wirtin Haldana Gerion persönlich geprüft und für gut befunden wurden.

T33 Taverne »Am Stadion« (B10)

Wenn im Garether Hippodrom Rennen stattfinden, ist die Taverne »Am Stadion« vorher, nachher und während der Pausen dermaßen überfüllt, daß jedem Besucher eine Raumangstprobe abverlangt werden muß. Dabei bietet diese Taverne bereits für 80 Gäste Sitzgelegenheiten, hinzu kommt ein langer Treppen, an dem normalerweise bis zu 20 Personen Platz finden.

Wenn keine Rennen stattfinden, ist es hingegen in der Taverne trostlos leer, und die vereinzelt Besucher verlieren sich in dem großen etwas düsteren Schankraum.

T34 Schenke »Die Posse« (C2)

Am Fuße des Hügels, auf dem das Garether Theater steht, gerade da, wo ein schmaler Stieg hinaufführt, steht »Die Posse«. Nach Theatervorstellungen finden sich hier die Schauspieler und einige Theaterbesucher ein, und meistens wird dann bis in den frühen Morgen gefeiert. Im Schankraum gibt es eine kleine Bühne, auf der die Schauspieler manchmal eine Kostprobe ihres Könnens geben. Wenn die Theatersaison vorbei ist, beschäftigt die Wirtin Dorlana Zerblin arbeitslose Schauspieler und Gaukler, die abends auf der kleinen Bühne auftreten. Wegen dieser Vorführungen ist »Die Posse« ständig gut besucht, und an manchen Abenden ist es schwer, noch einen freien Platz zu ergattern.

Sogar berühmte Theaterdirektoren und Leiter von Schauspielschulen verkehren in der »Posse«, und schon so mancher Schauspieler, den man heute auf den avanturischen Bühnen als Hauptdarsteller sieht, hat seine Karriere mit einer kleinen Darbietung in der »Posse« begonnen.

T35 Schenke »Schloßblick« (G3)

Der Name täuscht, denn von der Schenke »Schloßblick« aus kann man allenfalls die Mauer sehen, die die alte Kaiserresidenz umgibt. Trotzdem kehren hier viele Gäste ein, denn das Lokal hat eine riesige Auswahl an guten Getränken, und die Kunden sind bereit, dafür etwas mehr zu bezahlen. Die Wirtin Demia Husbark erzählt ihren Kunden gerne hinter vorgehaltener Hand (meist falsche) Gerüchte über die Adelsfamilien Gareths.

T36 Wirtshaus »Alt-Garetien« (H2)

Einfache Hausmannskost, solide und gemütliche Einrichtung und ein freundlicher Wirt kennzeichnen das Wirtshaus »Alt-Garetien«. Es gibt eigentlich niemanden unter den Bürgern der Mittelschicht Gareths, der hiernicht schon einmal eine Mahlzeit zu sich genommen hat.

T37 Bordell »Das blaue Haus« (G12)

Eher eine Anlaufstelle für Straßendirnen und ein Stundenhotel ist das »Blaue Haus« in der Akazienstr. 22, in dem nur wenige ansässige Freudenmädchen und Lustknaben auf ihre Freier warten. Die Atmosphäre ist so schwül, wie man es von einem solchen Laden erwartet, aber freundlich genug, um Begierden und Lustgefühle zu wecken.

T38 Bordell »Rahjaopfer« (K8)

Das Hurenhaus gehört zu den schmierigsten Neppbetrieben, die die Stadt zu bieten hat. Die »Zimmer« sind einfach durch schwere Vorhänge unterteilte Säle, durch die der Geruch von billigem Räucherwerk wabert – und nicht einmal »billig« kann man diese Absteige nennen.

T39 Bordell »Goldene Lanze« (A13)

Das Bordell kann sich rühmen, eines der meistbesuchten der ganzen Stadt zu sein. Das mag an seiner günstigen Lage am Stadiontor oder an der (vorgeblichen) Diskretion der Damen liegen – sicher jedoch nicht daran, daß der Betrieb fest in den Händen der »Wolfsratten« ist.

T40 Bordell »Badehaus Bellona« (L12)

Hier kann man entweder nur vortrefflich baden und dabei speisen und sich mit

anderen Gästen unterhalten (»einmal baden«) oder aber die exquisiten Dienste des Hauses in Anspruch nehmen (»baden und pflegen«). Das Haus besticht durch die Freundlichkeit der Angestellten und den vollkommenen Mangel an jener Geldgier, die anderen Etablissements dieser Art zu eigen ist – obwohl ein Abend bei »Bellona« zum Teuersten zählt, das Gareth an Attraktionen zu bieten hat.

T41 Bordell »Levthans Horn« (Q11)

Wer in Gareth eine *wirklich* sündige Nacht verbringen will (und über einen *wirklich* prall gefüllten Geldbeutel verfügt), sollte einen Besuch in »Levthans Horn« in Erwägung ziehen. Drogosch, Sohn des Darbuin, der im Hintergrund agierende Besitzer des Etablissements, bietet Zerstreungen für jeden Geschmack: Wunderschöne Mohas, heißblütige Tulamidinnen, zärtliche Nivesen, selbst zwei Firnelven sollen in seinem Hause zu finden sein. Nur Zwerginnen sucht man vergebens ...

T42 Speiselokal »Saustecher« (I6)

Ebenso wie der Name Seeländer Gäste aus aller Herren Länder anzieht, so finden sich im »Saustecher« die feinsten Gaumen Aventuriens, um die neueste Kreation des Küchenchefs zu kosten, seien es nun Pfauenlebern in einer Soße aus gedünsteten Minzeblättern oder der berühmte Kartoffeleintopf des Hauses. Die Qualität des Hauses ist der Höhe der Preise angemessen – beide sind exorbitant.

T43 Taverne »Roter Hahn« (Q13)

Inmitten eines vor Jahrzehnten niedergebrannten Häuserblocks steht der »Rote Hahn«, umgeben von unkrautüberwucherten Trümmergrundstücken. Ein Gewirr von unterirdischen Gängen endet unter dieser Schenke; viele Gäste kommen und gehen, ohne je die Türschwelle zu überschreiten.

Turike Gussel, die Wirtin, eine kräftig gebaute Mittvierzigerin, kauft und verkauft Waren aller Art, ohne nach eventuellen Vorbesitzern zu fragen. Im »Hahn« herrscht jederzeit eine fröhliche, wenn auch nicht ungefährliche Atmosphäre; doch auf einen warnenden Pfiff aus einer Nebengasse verwandelt sich das Etablissement blitzschnell in eine spießige Vorstadtkneipe. Die Stadtbüttel

haben der Schenke inzwischen ein eigenes Sprichwort gewidmet: »Wie eine Razzia im »Roten Hahn«, sagen sie, wenn sie irgendein sinn- und erfolgloses Unternehmen bezeichnen wollen.

T44 Taverne »Roter Schleier« (Q10)

Genau dem Eingang zum Rahjapark gegenüber steht der »Rote Schleier«, eine Taverne mit vorzüglicher Küche und allabendlichen Gaukler- und Musikantenauftritten. Manchmal tanzt auch Lioba, die Wirtin, den Tanz, der dem Lokal seinen Namen gegeben hat. Ansonsten bietet das Lokal eher biedere Vergnügungen.

T45 Bordell »Tulamidische Nächte« (R6)

Das Haus ist weiß verputzt, die Fenster sind von bunten, südlich anmutenden Ornamenten umrahmt. Klimpernde Perlenvorhänge teilen den Schankraum in kleine Nischen auf. Mächtige Zimmerpalmen breiten ihre Wedel unter der blau bemalten Decke aus. Die Pflanzen sind wohl auch das einzige echt Tulamidische in Gesi Tabbachs Haus. Nun, das soll niemanden stören, denn die Mädchen und Jungen sind allesamt sehr hübsch. Leider wird dem Haus nachgesagt, daß so mancher Gast, der dort einschlief, sich am nächsten Tag ohne einen Kreuzer in den Taschen in einem Gebüsch bei der Stadtmauer wiederfand.

T46 Bordell »Sechzehn Ministerinnen« (R5)

Der Name dieses Etablissements spielt auf Kaiser Bardos Gewohnheit an, seine Staatsrätinnen ausschließlich nach Alter und Aussehen auszuwählen. In dem Haus am Gardel, das zu den teureren seiner Art zählt, arbeiten einige der hübschesten Garether Liebesdiener(innen), die Zimmer werden »Kanzleien« (rote, blaue, grüne Kanzlei usw.) genannt, und den Kunden werden von den Bediensteten »Audienzen« gewährt. »Oberrätin« Tisplia Lussian ist eine hübsche, schwarzhäarige Enddreißigerin – wenn sie nur nicht so verdammt geldgierig wäre ...

T47 Schenke und Bordell »Haus Keft« (N13)

In der Fremde hat es der Novadi nicht leicht, denn Rastullahs 99 Gesetze machen ihm den Umgang mit Ungläubigen schwer. Dennoch verspürt natürlich ge-

rade ein heißblütiger Wüstensohn oft eine gewisse Sehnsucht. Im »Haus Keft« gibt es novadische Mädchen, die recht hübsch sind und noch dazu den rechten Glauben teilen (zumindest verstehen sie es, den Eindruck zu erwecken). Rasdhu Ad'dal verdient gutes Geld mit seinem Haus; nicht nur von novadischen Reisenden, sondern auch von manchem Gareth, der schon immer einmal wissen wollte, »wie diese Novadis eigentlich so sind ...«.

T48 Schenke »Am Ostmarkt« (O7)

Wer ein Trommelfell aus Zwerchscher Haut hat und an Gassengeschwätz aller Art interessiert ist (daß der Schmied Mezzek aus der Gerbergasse seinen Sohn immer grün und blau prügelt und warum Prinzessin Emer so gerne blaue Strümpfe trägt), der ist hier genau richtig, denn in dieser Kneipe ölen die Marktschreier, Fischweiber und Budenvermieter vom Ostmarkt ihre Kehlen, um für die nächste Runde im Wett-schreien gerüstet zu sein.

T49 Wirtshaus »Admiral Sanin« (O8)

Ein stockfleckiges blaues Kopftuch in einem Glaskasten und ein staubbedecktes Modell der legendären »Horaschwalbe« zieren den Gasträum dieser Schenke. Einmal die Woche findet ein »Seefahrerball« statt. Wenn Sie gerne Fisch essen und es Ihren Magen nicht stört, daß die »Meeresfrüchte von allen Küsten« oft eine lange Landreise hinter sich haben, dürfte der »Admiral« genau das Richtige für Sie sein.

T50 Taverne »Smaragdnatter« (M11)

Auch wenn der Name der Taverne Assoziationen mit »Schlangentraß« weckt, so läßt sich doch nichts Negatives über diese Schenke sagen. Hier genehmigen sich die obersten Hesinde-Geweihten gerne einen Wein oder auch zwei; und auch weitgereiste Magikusse, Gelehrte und Magister der Wissenschaften und der Künste treffen sich hier. Die Atmosphäre ist jedoch alles andere als staubtrocken, dafür sorgen schon der Wirt Lamiadon Farnweide – ein Halbfell – und seine beiden hübschen Töchter sowie die gelegentlich auftretenden Barden und Gaukler.

T51 Taverne »Voltankeller« (P2)

»Hier geht selbst ein Troll nicht hungrig raus«, lautet die Devise von Gorm Grefft,

Grefft, Wirt im »Voltankeller«. Tatsächlich serviert er gewaltige Portionen – heiß, fettig und kräftig gesalzen. Gerade so mögen es die ständig ausgehungerten Soldaten, die den Hauptteil von Gorms Gästen ausmachen.

T52 Schenke »Zitadelle« (Q3)

Die Wirtin der Zitadelle, Dala Rabbak, hat selbst lange genug im kaiserlichen Heer gedient, um genau zu wissen, wie man den Soldaten den Sold aus dem Beutel ziehen kann. Das Haus bietet alles, was sich ein Kriegsmann wünschen kann: handfeste Kost, Bier und billigen Schnaps, Musik, leichte Mädchen, Würfelspiel, eine Scheibe fürs Messerwerfen und nicht zuletzt Dala selbst, die ein offenes Ohr für alle Sorgen ihrer Gäste hat (je größer die Zeche, desto größer Dalas Anteilnahme).

T53 Taverne »Fuchsbanner« (O2)

Diese Schenke wird von den Zöglingen der Kaiserlichen Kriegerschule als ihr absolutes Hoheitsgebiet betrachtet, was viele Soldaten der nahegelegenen Garnison einfach nicht einsehen wollen. Nun ja, Tische und Hocker in der Schankstube sind am Boden festgedübelt, es werden ausschließlich hölzerne Teller und Krüge gereicht. So versteht es Wirt Radluff, genannt der »Hauptmann«, die regelmäßig auftretenden Schäden einigermaßen zu begrenzen.

T54 Schenke »Retostuben« (R5)

Die kleine Schenke am Maraskanplatz, die nur während ein paar Nachtstunden geschlossen ist, gilt als beliebter Treff für Straßenhändler und anderes armes, reisendes Volk. Hier schwirrt die Luft von Neuigkeiten und Gerüchten aus dem ganzen Mittelreich. Was immer sich irgendwo zugetragen haben mag, die Leute in den »Retostuben« haben gewiß schon davon gehört, und je nachdem wie oft eine Geschichte von Mund zu Mund gegangen ist, desto farbenprächtiger oder blutrünstiger ist sie inzwischen geworden.

T55 Schenke »Korporalsklaus« (P3)

Von alters her bevorzugen die mittleren Dienstgrade der Garether Gardisten diese Schenke, und sie sind es gewohnt, unter sich zu bleiben. Falls Sie aber einmal eine wirklich interessante Sammlung dickschädlicher, wohlbeleb-

ter, rotgesichtiger, prahierischer und heimtückischer Männer und Frauen sehen wollen, dann schauen Sie doch an einem Markttag abends mal in die Klaus hinein ...

T56 Taverne »Eichentrog« (S12)

»Solange man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festhalten zu müssen, ist man nicht betrunken«, lautet die Devise der Stammgäste. Um sie in die Tat umzusetzen, benötigen sie erstaunliche Mengen Fusel und Bier. Ein Abenteurer, der hier eine Information bekommen will, braucht einen Magen aus Stahl und viel Geduld.

T57 Wirtshaus »Almada-Stube« (R13)

Eine schlichte, aber überraschend saubere Schankstube, die vor allem von den Handwerkern des Viertels besucht wird. Wirt Khorim Al'Rian stammt aus Punin und ist immer gern zu einem Schwätzchen über seine Heimatstadt bereit.

T58 Gaststätte »Parkblick« (N6)

Niemand weiß, warum diese Gaststätte so beliebt ist. Das Essen ist eher mäßig, jeder Preis gnadenlos überzogen und die Gesellschaft ausgesprochen langweilig. Und doch zieht es Alrik Normallehmann immer wieder in diese Stube, von der es heißt, man müsse sie gesehen haben, wolle man Gareth kennen.

T59 Schenke »Zwei Göttinnen« (O10)

Zwei hölzerne Standbilder (links: Hesinde, rechts: Rahja) schmücken den Eingang dieser kleinen Schenke, in der ein vorwiegend kleinbürgerliches Publikum mit solider Kost bewirtet wird. Weder Hesindes Bildung, noch Rahjas Ekstase sind hier häufig zu finden.

T60 Schenke »Kummet und Schwengel« (A2)

Ein sicherer Hafen für die Fuhrleute, die mit ihren schweren Lasten noch bis spät in der Nacht vor dem Tor ankommen und wohl kaum noch eine Herberge in der Stadt finden würden. Thorn Ursin, der Wirt, kennt die Nöte seiner ehemaligen Kollegen und hält immer ein heißes Bier und einen dampfenden Eintopf bereit – und jede Menge Informationen über neue Dreistigkeiten der Torwache oder der Zöllner von nah und fern.

Nr.	Quadrat	Name	Q	P	B	A	Sonstiges
T1	F12	Taverne »Achsbruch«	2	3	2	1	–
T2	H13	Taverne »Vier Finger«	1	4	2	–	–
T3	L11	Taverne »Voiler Humpen«	3	3	1	4	–
T4	L8	Schenke »Zum Turm«	5	7	–	4	3 Doppelzimmer
T5	L8	Taverne »Imman-Keller«	3	4	2	2	–
T6	K12	Schenke »Flachpaß«	6	5	4	6	–
T7	G6	Bierhaus »Bei Damian«	8	8	2	6	verschiedenste Biersorten
T8	D13	Taverne »Bei Vistella«	4	3	1	3	–
T9	I10	Taverne »Goldener Eber«	5	4	2	1	–
T10	D13	Taverne »Pferdetränke«	1	2	4	–	–
T11	D2	Gaststätte »Vinsalter Garten«	7	8	2	2	–
T12	L9	Schenke »Stab und Kugel«	6	5	1	4	–
T13	G13	Taverne »Brünstiger Esel«	3	5	2	2	–
T14	E9	Schenke »Graf Anko«	6	9	3	2	–
T15	B2	Taverne »Morgenstern«	3	2	1	2	–
T16	B2	Gaststätte »Angbarer Tor«	5	8	5	4	–
T17	A4	Wirtshaus »Mauerblümchen«	1	1	4	1	–
T18	C4	Schenke »Blauer Baron«	4	7	2	2	–
T19	C5	Taverne »Bei Viburn«	3	2	5	–	–
T20	E5	Gaststätte »Am Gerichtshof«	9	9	2	6	–
T21	B5	Taverne »Auf dem Eck«	2	1	3	1	–
T22	C5	Wirtshaus »Torkelkeller«	3	3	5	2	–
T23	C5	Taverne »Zeughaus«	4	5	2	3	–
T24	D6	Gaststätte »Kanzleistuben«	7	6	4	5	–
T25	C7	Gaststätte »Madama!«	5	4	1	4	–
T26	A6	Taverne »Zum zerbrochenen Krug«	1	1	5	–	–
T27	B7	Wirtshaus »Krakenmolch«	7	7	2	3	–
T28	D8	Taverne »Zum silbernen Drachen«	7	5	3	2	–
T29	C8	Gaststätte »Gareth Hof«	4	4	4	3	–
T30	A9	Taverne »Drachenhof«	3	2	4	1	–
T31	B9	Taverne »Rollender Taler«	2	4	3	–	–
T32	C9	Weinstube »Löwenkeller«	8	7	1	3	mannigfaltiges Weinangebot
T33	B10	Taverne »Am Stadion«	3	4	7	2	–
T34	C2	Schenke »Die Posse«	3	5	2	3	gelegentlich Theaterstücke
T35	G3	Schenke »Schloßblick«	6	8	1	2	–
T36	H2	Wirtshaus »Alt-Garetien«	4	5	4	3	–
T37	G12	Bordell »Das blaue Haus«	4	7	6	12	–
T38	K8	Bordell »Rahjaopfer«	2	6	2	10	–
T39	A13	Bordell »Goldene Lanze«	5	6	4	9	–
T40	L12	Bordell »Badehaus Bellona«	8	10	8	14	–
T41	Q11	Bordell »Levthans Horn«	9	10	12	7	–
T42	I6	Speiselokal »Saustecher«	10	10	4	6	exzellente Küche
T43	Q13	Taverne »Roter Hahn«	3	2	3	2	–
T44	Q10	Taverne »Roter Schleier«	4	5	3	4	gute Küche, Gaukler und Musikanten
T45	R6	Bordell »Tulamidische Nächte«	7	8	9	6	–
T46	R5	Bordell »Sechzehn Ministerinnen«	8	9	11	9	–
T47	N13	Schenke und Bordell »Haus Keft«	5	8	9	5	Speis, Trank und Mädchen gemäß der 99 Gesetze
T48	O7	Schenke »Am Ostmarkt«	4	4	2	5	–
T49	O8	Wirtshaus »Admiral Sanin«	4	5	3	3	Fischgerichte
T50	M11	Taverne »Smaragdhatte«	7	8	3	3	1 Einzel- und 2 Doppelzimmer für besondere Gäste
T51	P2	Taverne »Votankeller«	3	3	3	2	–
T52	Q3	Schenke »Zitadelle«	4	4	2	4	–
T53	O2	Taverne »Fuchsbanner«	4	4	3	1	–
T54	R5	Schenke »Retostuben«	4	3	4	–	–
T55	P3	Schenke »Korporalsklause«	5	5	3	3	–
T56	S12	Taverne »Eichentrog«	1	2	5	–	–
T57	R13	Wirtshaus »Almada-Stube«	4	3	4	2	–

Nr.	Quadrat	Name	Q	P	B	A	Sonstiges
T58	N6	Gaststätte »Parkblick«	4	9	4	5	--
T59	O10	Schenke »Zwei Göttinnen«	5	5	3	2	--
T60	A2	Schenke »Kummet und Schwengel«	4	3	2	6	große Ställe und Wagenschuppen
H1	M7	Hotel »Alter Kaiser«	8	9	4	12	30 Betten, Traditionshotel
H2	C4	Hotel »Großfürst«	8	10	4	9	18 Betten, Essen nur für Hotelgäste
H3	E7	Hotel »Garetien«	9	10	6	14	36 Betten, Diplomatsuiten
H4	H12	Pension »Zur Tribüne«	4	5	6	2	6 Einzelzimmer, Schenke im Erdgeschoß
H5	C2	Hotel »Quadriga«	4	6	4	8	62 Schlafplätze
H6	D7	Hotel »Seelander«	10	4	2	24	32 Betten, großer Speisesaal
H7	I11	Hotel »Esche und Kork«	3	3	3	6	38 Schlafplätze, Taverne
H8	B3	Hotel »Zur Promenade«	6	8	4	8	40 Betten, kleine Schenke im Haus
H9	D1	Hotel »Zwei Masken«	7	8	1	5	21 Betten
H10	B8	Herberge »Wildgans«	5	4	3	6	44 Betten
H11	A7	Herberge »Bei Algrid«	4	3	1	3	25 Betten, großer Saal für Hochzeitsgesellschaften
H12	E3	Hotel »Residenz«	9	8	3	13	33 Betten, Essen nur für Hotelgäste
H13	F12	Hotel »Bei Pauper«	2	3	4	--	18 Schlafplätze
H14	E12	Hotel »Lorbeerkrantz«	1	3	2	6	36 Schlafplätze
H15	P10	Hotel »Haus Steiner«	6	6	4	4	23 Betten
H16	O10	Hotel »Güldenland«	4	7	1	4	22 Schlafplätze
H17	N9	Hotel »Handelsherr«	7	7	5	8	45 Betten
H18	L10	Hotel »Einhorn«	5	7	2	8	32 Betten
H19	E13	Hotel »Zum Goldschmied«	2	2	2	2	22 Schlafplätze
H20	Q4	Hotel »Falkenstein«	4	5	4	2	42 Betten
H21	B5	Herberge »Heldenrast«	2	2	5	2	36 Betten
H22	B6	Hotel »Diamant«	3	6	6	2	24 Betten
H23	B10	Hotel »Am Rondrapark«	5	7	3	3	16 Betten
H24	C9	Herberge »Am Brig-Lo-Platz«	2	5	3	3	27 Betten, Essen in Gasthaus T29
H25	L8	Pension »Sicherer Hafen«	4	5	2	--	4 Einzel-, 2 Doppelzimmer
H26	H12	Pension »Haus Tarsinion«	5	5	1	1	8 Einzelzimmer
H27	K12	Pension »Reichsstraße«	6	8	4	1	12 Einzel-, 3 Doppelzimmer
H28	C5	Pension »Kaisersruh«	5	5	4	2	19 Betten
H29	A10	Pension »Haus Maraskan«	4	4	1	2	12 Betten
H30	Q11	Hotel »Tempelhof«	3	4	4	6	24 Einzelzimmer, Stundenhotel
H31	Q8	Hotel »Kaiserborn«	5	7	3	4	18 Betten
H32	R9	Hotel »Kolenbrander«	6	6	4	4	25 Betten
H33	N11	Hotel »Ulmenstab«	6	8	3	5	22 Betten
H34	I2	Hotel »Regenbogen«	8	8	3	6	30 Betten
H35	O2	Hotel »Wehr und Waffen«	5	5	4	3	16 Betten
H36	P6	Pension »Daunenkissen«	6	5	2	2	6 Einzel-, 3 Doppelzimmer
H37	O12	Pension »Am Südwall«	2	3	3	1	5 Einzel-, 4 Doppelzimmer
H38	K9	Pension »Baldachin«	3	2	1	--	4 Einzel-, 3 Doppelzimmer