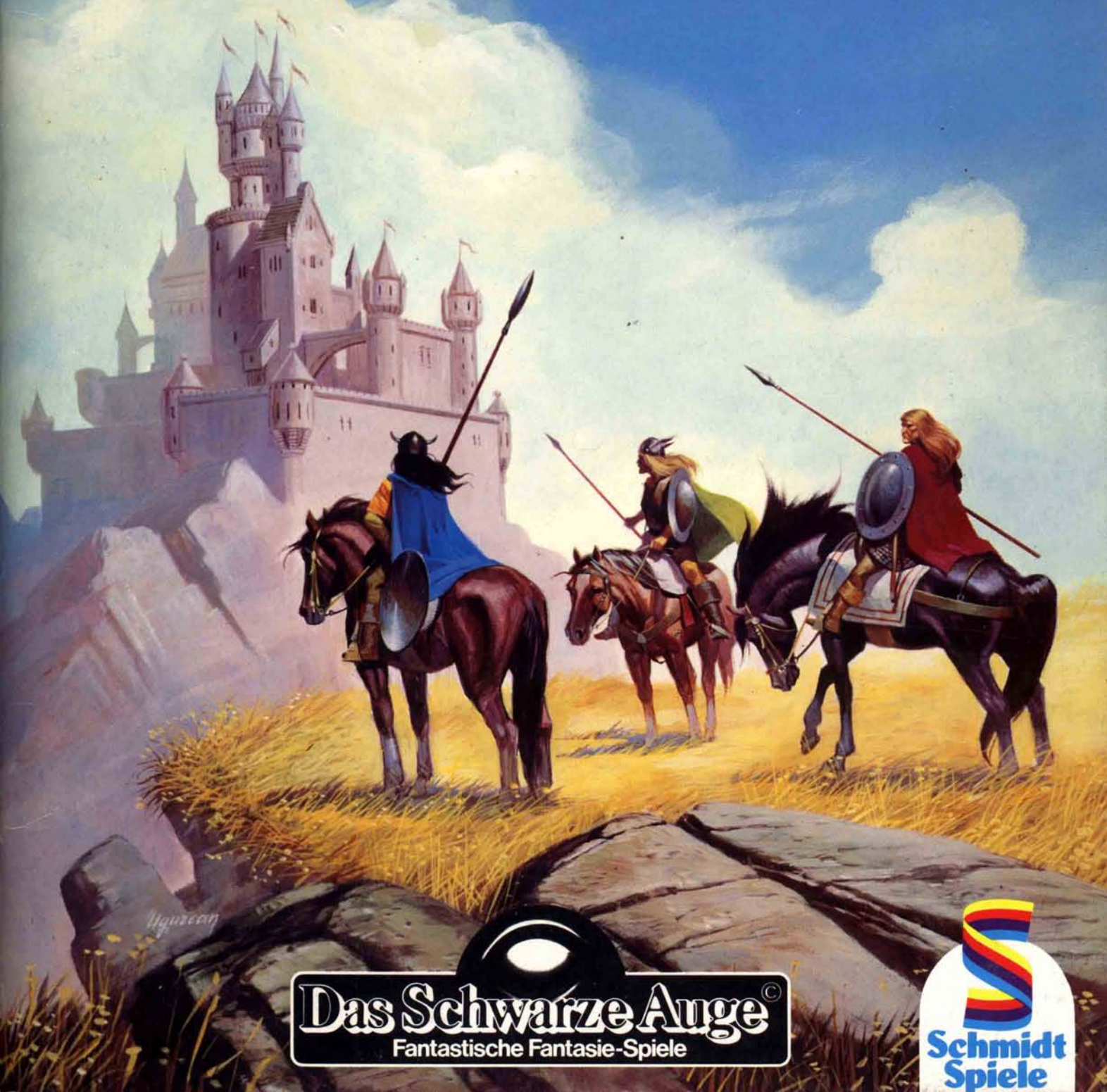


SPIELHILFE 3
SH 3

Das Königreich am Yaquir

Aventurische Regionen



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Aventurische Regionen

Das Königreich am Yaquir

von

Michael Johann, Ulrich Kiesow, Jörg Raddatz und Thomas Römer

mit Beiträgen von:

Claudia Mohr

Hadmar Wieser

Eine Spielhilfe aus der Serie

"Das Land des Schwarzen Auges"



Inhalt

Vorwort	6
Die Geschichte des Lieblichen Feldes	7
Die Geografie des Lieblichen Feldes (und andere wissenswerte Dinge)	12
Auf dem Yaquir	12
Das Phacadital und die Phecadifälle	13
Der König-Therengar-Kanal	13
Der "Wilde Süden"	14
Hinweise für den Reisenden	14
Handel und Wandel	15
Werften und Schiffe	18
Ingerimms Gaben - Bodenschätze und Reichtümer	18
Technik, Wissenschaft und Handwerk	19
Kultur und Gesellschaft	19
Politische und gesellschaftliche Strukturen	23
Der Streit um die Erbfolge	26
Das Söldnerwesen im Lieblichen Feld	26
Dichtungen (Lieder und Sagen)	27
Brin Olien	27
Die Stadt der Sonne	27
Thalionmels Opfergang	28
Königsstadt Vinsalt	29
Kuslik am Yaquirmund	36
Grangor - Stadt des Handels	42
Weitere Städte im Königreich	48
Arivor - Stadt und Erzherrschaft	48
Belhanka	50
Bethana	50
Methumis	51
Silas	51
Neetha	52

In der Heftmitte (zum Herauslösen):

Geheimnisse des Lieblichen Feldes

Vorwort

In der mittlerweile mehr als siebenjährigen Geschichte des Spiels **Das Schwarze Auge** hat es eine deutliche Verlagerung des Spieler-Interesses gegeben: Während am Anfang der Hintergrund, vor dem die einzelnen Abenteuer stattfanden, als wenig bedeutungsvoll erachtet wurde, so hat inzwischen die Welt des Schwarzen Auges eine immer wichtigere Rolle zu spielen begonnen.

Viele Spieler wollen inzwischen sehr genau wissen, in welcher Landschaft sich ihre Helden bewegen, welchen Menschen und anderen Wesen sie begegnen, wie die Region, die sie durchstreifen, regiert und verwaltet wird, wer die offiziellen und wer die geheimen Machthaber sind.

Diesen Wünschen tragen wir Autoren natürlich gern Rechnung, da auch wir der Meinung sind, echtes Rollenspiel kann sich nur in einer Welt entfalten, die den Spielern fast so anschaulich ist wie ihre alltägliche Umgebung. Wir alle wissen, wie sehr ein Abenteuer an Reiz gewinnt, wenn die Spieler das Gefühl haben, die Helden bewegten sich nicht in einem engen Rahmen, sondern hätten die Freiheit, sich jederzeit in eine neue, überraschende Richtung zu wenden. Damit eine solche Freiheit im Spiel erlebt werden kann, müssen die Helden (und vor allem der Meister) eine gute Kenntnis ihrer Umgebung besitzen.

Dieses Wissen wurde als allgemeiner Überblick in der Box **Das Land des Schwarzen Auges** zusammengetragen; die Bände aus der Reihe **Aventurische Regionen** sollen einen noch detaillierten Einblick in einzelne Gebiete des Kontinentes Aventurien vermitteln. Die *Aventurischen Regionen* sind so konzipiert, daß sie sowohl von Spielern als auch von Meistern genutzt werden können.

Der umfangreichere Teil ist als eine Art *Reiseführer* gestaltet. Wir gehen davon aus, daß diese Texte teilweise in Aventurien selbst entstanden sind und zugleich für die Region werben und über sie informieren wollen. Wie jeder gute

Reiseführer enthält auch dieser Warnungen vor bestimmten Gebieten oder einzelnen Etablissements, aber dies sind Informationen, an die jeder Bürger des Lieblichen Feldes und mancher Reisende relativ leicht gelangen kann.

Das echte Geheimwissen, das die Gestaltung von Abenteuern erst möglich macht, steckt in dem Band *Geheimnisse des Lieblichen Feldes*. Dieser Teil sollte vom Spielleiter herausgenommen und an einem sicheren Ort verwahrt werden, während er den Reiseführer-Text ohne weiteres seinen Spielern aushändigen kann, damit diese sich selbst ein Bild von der Region machen können. Wie Sie selbst bemerken werden, konnte diese Trennung zwischen Meister- und Spieler-Informationen nicht immer ganz eindeutig durchgehalten werden. So enthalten die Personen-Beschreibungen einige Angaben, die den Spielern nicht verborgen bleiben müssen, während in den Stadt-Kurzbeschreibungen hier und da echte Meister-Informationen auftauchen. Am besten prüfen Sie als Meister zunächst das gesamte Material und entscheiden dann, welches Wissen Sie an Ihre Spieler weitergeben wollen.

Wie immer, wenn wir eine neue Publikationsform wählen, sind wir besonders gespannt auf Ihre Reaktionen, liebe Leser. Also schreiben Sie uns doch einmal ein paar Zeilen. Vor allem sind wir an den Antworten auf folgende Fragen interessiert: Hat Ihnen dieser Band gefallen? Was sollten wir in Zukunft am Konzept verändern? Welche Regionen sollen wir demnächst vorstellen?

Ihre DSA-Redaktion

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
8057 Eching

Die Geschichte des Lieblichen Feldes

Notwendige Vorbemerkung:

Die hier in chronologischer Reihenfolge aufgelisteten Ereignisse basieren auf den wenigen erhaltenen Geschichtswerken, auf Zeitdokumenten und hinlänglich verlässlichen Erzählungen. Wir haben auf die Wiedergabe zeitgenössischer Anekdoten weitgehend verzichtet, da dies den Umfang dieses Breviers sprengen würde. Wichtige Sagen werden jedoch im Anschluß an diesen Geschichtsüberblick aufgeführt.

Wir verwenden hier durchgehend die gültige Zeitrechnung des Garethar Kaiserreiches, da diese dem geneigten Leser wohl am vertrautesten ist. Die Umrechnung in andere kalendarische Systeme sollte nicht schwerfallen, wenn man bedenkt, daß der Untergang Bosparans im Jahre 993 vor der Inthronisierung Kaiser Hals stattfand, welches gleichzeitig das Jahr 1492 der Bosparanischen oder Horasischen Zeitrechnung darstellte.

Kuslik, im Jahre 2491 nach Horas Erscheinen

Die Ära des Horas

Wenn wir den ältesten Dokumenten Glauben schenken dürfen, dann erschien Horas, der Göttersohn, den Bewohnern des Lieblichen Feldes am 7. Praios des Jahres 1492 vor Bosparans Fall (2485 v.H.). Er hieß sie Städte bauen, lehrte sie Recht und Gesetz und ermahnte sie, ein den Göttern wohlgefälliges Leben zu führen.

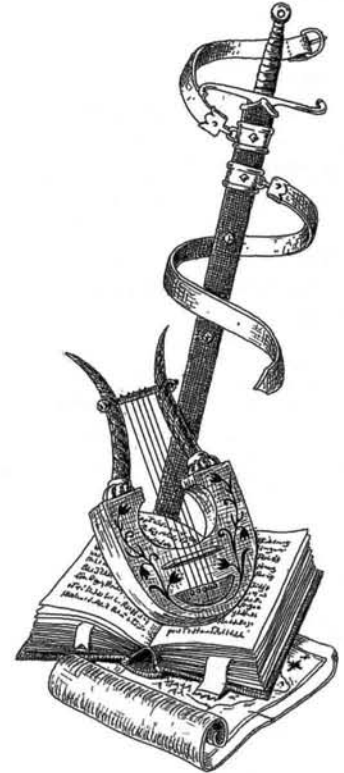
Wir wissen noch immer nicht genau, um welchen Menschenschlag es sich bei den damaligen Bewohnern handelte, können jedoch annehmen, daß es in erster Linie Siedler aus dem Güldenland waren. Diese Siedler müssen seit ca. 1500 v.BF. an der Yaquirmündung gewohnt haben, wie die "Kusliker Urkunde" belegt, die auf das Jahr 1499 v.BF. (2492 v.H.) zu datieren ist.

Die Ära des Horas ist voll von Legenden, die sich in erster Linie auf die Heldentaten des Göttersohnes selbst beziehen. So soll Horas den Drachen Fuldigor vertrieben und eine Sturmflut allein durch die Macht seines Wortes abgewehrt haben. Auch andere Helden wie Geron der Einhändige (der eine Unzahl von schrecklichen Kreaturen in Borons Reich beförderte und eigenhändig einen ganzen Wald an jener Stelle rodete, wo sich später Bosparan erhob) oder Prinzessin Lamea (die das Land nach ihrem verschollenen Liebsten absuchte und dabei viele Abenteuer bestehen mußte) werden in dieser Zeit angesiedelt.

Die Ära des Horas endete im Jahre 950 v.BF (1943 v.H.), als sich der Göttersohn wieder zu den Hallen von Alveran begab und nicht mehr gesehen wurde. All dies ist in den "Horas-Apokryphen" niedergelegt, welche um 887 v.BF. (1880 v.H.) zu Kuslik verfaßt wurden. Mit diesem Datum finden wir uns jedoch bereits in der dokumentierten Geschichte wieder, denn es existieren Inschriften, die die Gründung Bosparans auf das Jahr 991 v.BF. (1984 v.H.) und die Kusliks auf das Jahr 937 v.BF. (1930 v.H.) datieren. Das früheste Schriftstück aus jener Zeit stammt aus dem Jahre 896 v.BF. (1889 v.H.) und belegt Dalida-Horas als Kaiserin. Sie war vermutlich die zweite Inhaberin des Adlerthrones zu Bosparan und mit ihr begann jene Epoche, die wir die bosparanische nennen.

Der Glanz Bosparans

Berichte über die Zeit des Alten Reiches unter den Horas-Kaisern füllten einst gewaltige Bibliotheken. Jeder Kaiser des Bosparanischen Reiches war stolz auf seine Herolde, die minutiös jedes wichtige Ereignis aufschrieben und verkündeten. All dieses Wissen wird uns jedoch wohl auf immer verschlossen bleiben, denn sämtliche Originale lagerten in der kaiserlichen Bibliothek, welche beim Fall Bosparans vollständig ein Raub der Flammen wurde. Nur wenige Fragmente sind aus jener Zeit der Eroberung erhalten; sie bilden den Grundstock des Wissens über die aventurische Frühgeschichte.



2492 v.H.:

Die "Kusliker Urkunde" belegt die Anwesenheit güldenländischer Siedler

2485 v.H.:

Mythische Reichsgründung durch Horas den Göttersohn

2485 - 1943 v.H.:

Regierungszeit Horas'

1984 v.H.:

Gründung Bosparans

1880 v.H.:

Die "Horas-Apokryphen" werden von einem unbekannten Schreiber in Kuslik verfaßt

ca. 1890 - 993 v.H.:

Regierungszeit der Kaiser des Alten Reiches. Siehe hierzu auch "Die Geschichte Aventuriens" in Das Land des Schwarzen Auges

Das Erzherzogtum Kuslik

993 v.H.:

Fall Bosparans

993-989 v.H.:

Verwüstung des Lieblichen Feldes durch Garether Truppen und Goblinhorden

990 v.H.:

Gründung des "Theaterordens" in Arivor

989 - 982 v.H.:

Endgültige Eroberung des Lieblichen Feldes durch die Kaiserlichen; Gorben von Rommilys wird Protektor von Kuslik

937 v.H.:

Ende der Besatzungszeit; Errichtung des Erzherzogtums Kuslik und der Droler Mark

Die Erzherzöge von Kuslik

937-902 Hardo
902-867 Romun
867-838 Hardo II.
837-821 Merak
821-798 Arsek
798-744 Terren
744-691 Gurd
691-644 Curon

812 v.H.:

Gründung des Kusliker Hesindetempels

799 v.H.:

Abschaffung der Sklaverei im Erzherzogtum Kuslik

644 v.H.:

Herzog Curon wird von den Priesterkaisern entmachtet und durch Berdin von Havena ersetzt

547 v.H.:

Höhepunkt der Verfolgung Andersgläubiger. Allein in diesem Jahr 231 Hinrichtungen

528 v.H.:

Rohal der Weise setzt Yumin von Kuslik als neuen Herzog ein

Am 22. Rondra des Jahres 993 vor Hal wurden die Mauern Bosparans erstürmt und Hela, die "Schöne Kaiserin", von den Göttern niedergestreckt. Die Armeen der Garether plünderten das Land bis zum 19. Phex, wobei sie am 16. Efferd Methumis dem Erdboden gleichmachten und am 19. Firun die Kusliker Bibliothek in Brand setzten - angeblich, weil sie ein "Rattenloch und ein Hort dämonischen Götzentums" war.

Danach kamen die Goblins.

Was den Bewohnern des Lieblichen Feldes noch verblieben war, das wurde ihnen jetzt genommen. Hunger, Armut und Seuchen rafften große Teile der Bevölkerung dahin. In Gareth speiste man derweil von erbeuteten goldenen Tellern und scherte sich einen Dreck um die "Dämonenanbeter".

990 gründet sich im Theater zu Arivor ein Waffenbund, dessen Ziel die Befreiung des Landes von der Goblinplage ist. Erste Marschallin des "Heiligen Ordens unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor" wird Lutisana von Kullbach, eine junge Garether Kriegerin. Dem Orden gelingt es, binnen kürzester Zeit alle marodierenden Goblins, die offensichtlich nicht mit solch einer Gegenwehr gerechnet hatten, zu vertreiben oder zu erschlagen. Im gleichen Jahr beginnt der Wiederaufbau der Städte Kuslik und Neetha - die eine durch ein kaiserliches Expeditionsheer und unter dem Einsatz tausender Sklaven, die andere durch den Mut und die Schaffenskraft der Bevölkerung. Neetha und Mengbilla erklären sich zu unabhängigen Grafschaften.

987 ernennt sich Lutisana - die inzwischen die Goblinhorden in ihre Schranken gewiesen hat und nun die "Gesundung des waidwunden Landes" in ihre tatkräftigen Hände nehmen will - zur Komturin von Phecadien. Die Kunde von dieser "aufrührerischen Tat" dringt schneller als erwartet an die Ohren Kaiser Rauls, welcher daraufhin ein weiteres Heer unter der Führung des "Protektors" Gorben von Rommilys ins Liebliche Feld entsendet. Bis zum Jahre 982 hat dieser die Provinz Yaquirien - das gesamte Land zwischen Grangor und Chorphop - befriedet, dabei Lutisana, die "Hochverräterin", hinrichten lassen, drei Protektorate - Phecadien, Kuslik und Vorderes Almada - gegründet und einen "Census und Taxus" durchführen lassen: Im ganzen Lieblichen Feld leben noch 92500 Menschen - so viele wie vor 15 Jahren alleine in Bosparan.

Der Horaskult wird verboten, die letzten Tempel werden geschleift. Auch der Theaterorden fällt kurzfristig in Acht und Bann, wird jedoch auf Weisung des Garether Tempels der Rondra bald wieder zugelassen. Die Protektorate - zu denen noch Neetha und Drol kommen - bleiben bis ins Jahr 937 bestehen. Alle Städte, mit Ausnahme von Bosparan, werden wieder aufgebaut. In jenem Jahr werden das Erzherzogtum Kuslik und die Droler Mark errichtet. Erster Herzog von Kuslik wird Hardo von Gareth, der jüngste Bruder von Kaiser Debek.

Für die nächsten Jahrhunderte versinkt das Erzherzogtum Kuslik in Bedeutungslosigkeit. Man ist zu sehr damit beschäftigt, alle Schäden von Krieg und Plünderung zu beseitigen. Im Jahre 844 wird die Magierakademie von Belhanka als erste derartige Institution wiedereröffnet, im Jahre 812 der Grundstein für den noch heute bestehenden Hesindetempel von Kuslik gelegt. Das finstere Zeitalter endet für das Liebliche Feld im Jahre 799, als auch hier - mit neun Jahren Verzug - die Sklaverei für verboten erklärt wird. Der Theaterorden wird von den Garether Kaisern zur Erkundung und Besiedlung des Landes am Born abkommandiert - wohl in erster Linie, um die eigensinnigen Rondrianer besser unter Kontrolle zu bekommen. Das Haupthaus des Ordens siedelt schließlich im Jahre 795 nach Pilkamm im Bornland um. Als Curon von Kuslik 691 den Herzogstitel erhält, ist das Erzherzogtum wieder eine der reichsten Provinzen des Neuen Reiches.

Die Freude über den neuen Wohlstand sollte jedoch nicht lange anhalten. Im Jahre 644 ließ Priesterkaiser Noralec den mittlerweile 92jährigen Curon wegen Unfähigkeit seines Amtes entheben und setzte an seiner Statt den Bewahrer der Ordnung Berdin von Havena ein.

Auch im Lieblichen Feld begann jetzt die Zeit der Scheiterhaufen. Zuerst waren es nur Rondrageweihte, dann Rondragläubige, Magier, Hexen und Druiden und schließlich ein jeder, dessen Aussehen oder Verhalten den Priesterkaisern und ihren Statthaltern nicht paßte. Die Herrschaft der Praiosgeweihten entwickelte sich im Lieblichen Feld - das als eine "bekannte Brutstätte des Bösen" galt - zu einem wahren Terrorregime und hätte schließlich wohl zu einem Volksaufstand geführt, wenn nicht Rohal der Weise die Priesterkaiser vertrieben hätte. Schon bald wurde Rohal zu einem Volkshelden unter den Bewoh-

Die Statthalter

644-623 Berdin
623-597 Anzo
597-581 Gefermin
581-552 Holbec
552-528 Torben

Die Herzöge von Kuslik

527-509 Yumin
509-467 Answin
467-442 Hilbert
442-427 Broinho
427-402 Ralhia
402-379 Broinho II.
379-341 Broinho III.
341-300 Midor
300-271 Dabbert
271-245 Olruk
245-242 Juban

nern des Lieblichen Feldes, zumal er auch den Wiederaufbau Bosparans - unter dem neuen Namen Vinsalt - gestattete. Diese Achtung dem neuen Kaiser gegenüber führte in Verbindung mit dem Fehlen einer starken Priesterschaft und dem Hunger nach jahrelang verbotenen Wissen zum Aufblühen des Hesindekultes, welcher auch heute noch die führende Glaubensrichtung im Königreich darstellt.

Doch auch die Regierungszeit Rohals hatte ein Ende. Zwar blieb das Erzherzogtum von den schlimmsten Wirren der Magierkriege und des Ork-Einfalls verschont, nicht aber von den Steuererhöhungen, die Kaiser Eslam I. seinem Volk verordnete. Nun erwies

424 v.H.:

Wiederaufbau Bosparans unter dem neuen Namen Vinsalt

307 v.H.:

Bei der Niederschlagung der Grangor-Hungerrevolte erweist sich Herzog Midor als willfähriger Handlanger von Kaiser Alrik; es gibt Hunderte von Toten

es sich als gravierender Nachteil, eine der blühendsten Provinzen zu sein. Eslam preßte aus der Kornkammer des Reiches alles an Tribut heraus, was das Land hergab. Und so wartete die geknechtete Bevölkerung des Herzogtums (das "Erz-" war mit dem Aussterben der Klugen Kaiser weggefallen) auf einen neuen Rohal. Es sollte jedoch zuerst nur ein neuer Eslam kommen, um keinen Deut besser als sein Vorgänger...

Der Kampf um die Unabhängigkeit

Am 27. Praios 249 hatte die Zeit des Wartens ein Ende. Auf dem Jagdschloß Baliiri bei Vinsalt trafen sich Graf Khadan von Vinsalt, Graf Thursis von Neetha, Gräfin Tharinda von Silas, fünf Barone, 37 Edle, 21 Kaufleute, 9 Magier, die Führer der Geheimbünde "Trutzfels", "Neu-Bosparan" und "Gelbe Hand", die Hochgeweihten der Hesinde und des Efferd sowie Marschall Acano vom Orden der Ardariten.

Nach nächtelangen Beratungen ist man sich über eine Forderung einig: Das Land soll so schnell wie irgend möglich vom Garethor Joch befreit werden. Obwohl noch nicht klar ist, wer das Land später wie regieren soll, schwören die Rebellen bei ihrem Leben und allem, das ihnen heilig ist, die Besatzer bis zum letzten Atemzuge zu bekämpfen. Auf Burgen und in Kontoren, in Ställen und Scheunen beginnen die Vorbereitungen für den Aufstand, dilettantisch zwar, aber voller Begeisterung. In Tavernen und auf den Marktplätzen haben die Gerüchteküche Hochsaison. Herzog Olruk hält dies alles für Bauerngeschwätz und begibt sich auf seinen Landsitz bei Gareth...

Am 22. Efferd stürmt ein mit Sensen und Hacken bewaffneter Mob die kaiserlichen Festungen. Die Soldaten werden entweder vollständig überrascht oder ergeben sich nach kurzem Kampf. Einzig die "Alte Burg" in Kuslik hält dem ersten Anstand stand. Hier können sich Oberst Targuin Conchobair und 150 Soldaten verschanzen. Die Vorräte reichen für drei Monate. In Neetha und Methumis gelingt es den Aufständischen, schweres Gerät und alle Waffen zu erbeuten, die Ardariten erklären ihre Burgen bei Neetha und Arivor zum exterritorialen Gebiet, in Neetha ernennt sich Thursis zum Markgrafen von Chababien. In Gareth reagiert man empört. Kaiser Eslam III. stellt den Rebellen ein Ultimatum bis zum 30. Hesinde und sammelt seine Truppen in Punin, Havena und Mengbilla. Das Ultimatum verstreicht...

Am 2. Firun landet die Streitmacht aus Havena in Kuslik und dringt ohne Schwierigkeiten zur Alten Burg vor - keine Einheit der Rebellen stellt sich zur offenen Schlacht. In Kuslik stehen jetzt 1500 Soldaten, weitere 3000 (darunter die berühmten Almadaner Dragoner) in Brig-Lo. Am 10. Firun beginnt das "Unternehmen Wespenest" - die systematische Zerschlagung aller bekannten Rebellengruppen. Alle verdächtigen Adligen werden unter Acht und Bann gestellt, der Garethor Praiostempel entsendet Teile der Tempelgarde.

Noch immer verweigern die Rebellen jegliche Feldschlacht. Statt dessen ziehen sie sich in die unwegsamen Goldfelsen zurück und belästigen die Kaiserlichen mit Überfällen und Attentaten. Die Bevölkerung probt unterdessen den Aufstand auf ihre Weise: verzögerte Tributzahlungen und verbrannte Felder wechseln mit Verbrüderungen und kostenlosem Wein für die Soldaten. Die nächsten sieben Jahre bringen zwar viel Leid über das gemeine Volk, aber selbst dauerndes Kriegerrecht und verdoppelte Steuern können die Moral der Aufständischen nicht brechen.

Am 9. Phex 249 wird Oberst Yalach, der Kommandeur der Almadanischen Dragoner, von einem vergifteten Pfeil getroffen, das Regiment richtet daraufhin unter den Ein-

249 v.H.:

Der Baliiri-Schwur und Beginn des Aufstandes im Lieblichen Feld; die "Hundert Tage von Kuslik"; Beginn des "Unternehmens Wespenest"

248 v.H.:

Überfall der Rebellen auf Harben; Aufstand in Grangor; Schlacht von Neetha

247 v.H.:

Jahr der Attentate; Erste Schlacht von Arivor

245 v.H.:

Herzog Olruk ermordet, sein Sohn Juban wird neuer Herrscher; Landung des "Vigilantenheers Bosparan"

244 v.H.:

Schlacht von Silas

242 v.H.:

Großangriff der Rebellen; Eroberung aller Städte außer Grangor und Kuslik; Zweite Schlacht von Arivor; Beginn der Friedensverhandlungen im Ingerimm

Rahja 242 v.H.:

Treffen von Kaiser Eslam IV. und Graf Khadan; Frieden von Kuslik

wohnern von Arivor ein Massaker an; am 17. Praios 248 setzen die Rebellen im Hafen von Harben sieben Galeeren in Brand; im Herbst 248 weigert sich die Bevölkerung von Grangor, überhaupt noch Abgaben zu zahlen - 500 Grangorer Bürger wandern daraufhin in die Silberminen von Angbar; im Rahja 248 gelingt es den Neethanern, sich gegen eine Seestreitmacht aus Mengbilla zu behaupten; 247 werden 29 Versorgungslager der Kaiserlichen geplündert und 19 hohe Offiziere aus dem Hinterhalt ermordet. Da dies nicht die Billigung der aufständischen Rondra-Ordenskrieger findet, versuchen diese, das kaiserliche Heer auf den Feldern vor Arivor in der ersten offenen Schlacht des Krieges zu besiegen, was jedoch kläglich scheitert. Im Frühjahr 246 kann sich Herzog Olruk nur noch auf die Siedlungen im Yaquirtal, die Provinz Venga und die Städte Silas, Methumis und Belhanka stützen. Im gleichen Jahr erstickt Kaiser Eslam III. an einem Wachtelknöchlein. Die Kaiserwürde geht an seinen unfähigen Sohn Eslam IV.; das Heer ist für Monate wegen Kompetenzstreitigkeiten handlungsunfähig. Am 22. Rondra 245 wird Herzog Olruk von einer seiner Kurtisanen stranguliert; einen Monat später landet in Silas das "Vigilantenheer Bosparan"; im Praios 244 fällt die letzte Festung südlich des Sikram; im Phex treffen das Vigilantenheer und die Hauptmacht der Kaiserlichen nördlich von Silas aufeinander: die schlecht bewaffneten Rebellen werden fast bis auf den letzten Mann niedergemacht. Trotz dieses "großen Sieges" beginnen nun die ersten Auflösungserscheinungen der kriegsmüden Besatzerarmee: bis Mitte 243 sind mehr als ein Drittel der erschöpften und von Heimweh geplagten Soldaten desertiert, bei einigen Einheiten - wie den Festumer Schlachtreitern und den Tuzaker Pikenieren - sind es sogar mehr als die Hälfte.

Am 11. Rondra 242 bricht Graf Khadan mit seinem Heer aus den Goldfelsen hervor, am 19. setzen mehr als 1000 Rebellen über den Sikram, am 9. Efferd fällt Belhanka nach zweiwöchiger Belagerung, am 27. Efferd wird das kaiserliche Heer bei Arivor eingekesselt und in viertägiger Schlacht besiegt, am 11. Travia fällt Vinsalt (Herzog Juban kann entkommen), am 21. Boron Bethana. 1300 Kaiserliche bereiten sich auf ihr Winterlager vor. Eslam IV. entsendet eine Botschafterdelegation nach Vinsalt, Graf Khadan ruft die Adligen des Lieblichen Feldes zur Beratung zusammen. In Kuslik und Grangor werden die letzten kaisertreuen Einheiten belagert und erwarten ihr Ende...

Doch es kommt nicht zur letzten Schlacht. Am 14. Rahja treffen sich in Kuslik Kaiser Eslam IV. und Graf Khadan. Was in den Mauern des Hesindetempels besprochen wird, dringt nicht an die Öffentlichkeit, jedoch legen beide Herrscher ihren Beratern am 26. Rahja einen Vertrag vor, der dann auch am 1. Praios gesiegelt wird: der "Frieden von Kuslik". Am 2. Praios verlassen die Truppen Eslams ihre Festungen, am 5. Praios 241 vor Hal wird Graf Khadan in Vinsalt zum König des Lieblichen Feldes gekrönt.

Das Königreich am Yaquir

5. Praios 241 v.H.:

Graf Khadan wird in Vinsalt zum ersten König des Lieblichen Feldes gewählt

239 v.H.

Grangor erringt die Stadtfreiheit

226 v.H.:

Sieg über ein Novadi-Heer am Chabab

214 - 188 v.H.:

Blockade aller Handelswege durch das Neue Reich

Die Vinsalter hatten zwar einen Sieg errungen und den Garethern die Unabhängigkeit abgetrotzt, leichter wurde das Leben dadurch jedoch nicht. Jenseits der Grenzen lauerten alte und neue Feinde auf die erste Schwäche des jungen Königreiches und innerhalb des Landes wollten Adelige und Bürger ihre neue Freiheit noch etwas mehr ausweiten.

Doch König Khadan erwies sich seines Amtes als würdig: Er wußte, wo er nachgeben und wo er hart bleiben mußte. Graf Thursis weigerte sich, seine Freiheitskämpfer zu entlassen, Marschall Acano wollte seine Macht im Namen des Ordens und der Götter bewahren, und die Grangorer Kaufleute zeigten sich von einem 'Kleinen Kaiser' in Vinsalt wenig begeistert. Nach teilweise jahrelangen Verhandlungen überließ der König seinen Verbündeten mit Kuslik, Arivor und Grangor die wichtigsten Städte, verbunden mit weitreichenden Privilegien, die bis zum heutigen Tag bestehen.

Noch während einander Krone, Adel und Bürgertum in zahlreichen Verträgen Rechte zusicherten und die Bauern ihre Häuser und Äcker in Ordnung brachten, zog ein Reiterheer den Chabab abwärts gegen das Liebliche Feld, wohl mehr als tausend Wüstenreiter, fanatische Anhänger des neuen Gottes Rastullah. Wäre nicht Thalionmel, die Löwin von Neetha, gewesen, müßten wir wohl heute vom Sultanat Vinsalt sprechen. So aber konnte das Novadiheer geschlagen und über die Berge zurückgedrängt werden. Auch vom Neuen Reich drohte noch immer Gefahr: Kaiser Bodar wagte zwar keine neuen bewaffneten Auseinandersetzungen, errichtete jedoch eine vollständige Blockade sämtlicher Landwege ins Liebliche Feld (auch die südlichen Stadtstaaten gehörten damals noch dem Mittelreich an). Keine Ware konnte mehr ein- oder ausgeführt werden. Notgedrungen schickte König Dettmar "alles, was schwimmt" hinaus auf See, um mit dem Bornland, Maraskan und den Thorwalern Handelsbeziehungen aufzubauen. Seit

jener Zeit stellen die Kapitane Kusliks, Belhankas und Grangors viele der wagemutigsten Seefahrer ganz Aventuriens.

Vor allem der Kontakt zu den Thorwalern blühte auf. War das Liebliche Feld ehemals liebster Ziel ihrer Beutezüge gewesen, kam es nun zum Abschluß von Verträgen, die beiden Seiten nützten: große Hafenstädte, in denen sie willkommen waren, und Kusliker Luxusgüter für die Nordmänner, zusätzlicher Frachtraum, Söldner und fast sichere Seewege für das Königreich am Yaquir.

Spätestens durch die enorme Bedeutung des Seehandels war Kuslik zur geheimen Hauptstadt des Reiches geworden. Die Fürsten von Kuslik nahmen immer mehr Einfluß auf die Reichspolitik. Zum Eklat kam es, als der Botschafter des frisch gekrönten Kaisers Bodar II. seine Aufwartung zuerst Fürstin Kusmara in Kuslik, dann erst König Alborn in Vinsalt machte. Nach wenigen, zunehmend hitzigen Depeschen zwischen Kaiser und Fürstin riefen beide zu den Waffen, und in beiden Städten kam es zu Straßenkämpfen. Im Bemühen, dem Gegner die wirtschaftliche Basis zu beschneiden, griff der Konflikt auf die Baronien über, und als die anderen Städte Partei ergriffen, stürzte das ganze Reich in einen Bürgerkrieg.

Alborn hatte den moralischen Rückhalt der meisten Adligen, aber Kusmara verfügte über die Wirtschaft der größten Stadt des Lieblichen Feldes. Im zweiten Kriegsjahr ließ sich Kusmara im Hesindetempel von Kuslik zur Königin salben, worauf große Teile der Bevölkerung die Rechtmäßigkeit ihres Anspruches bestätigt sahen. In kürzester Zeit sah sich Alborn in die Enge gedrängt. Seine Anhänger bestürmten ihn, als letzte Rettung das Neue Reich um Hilfe zu bitten. Seine überlieferte Antwort: "Lieber liefere ich das Liebliche Feld einer Thronräuberin aus als dem Kaiser." Tatsächlich dankte er kurz darauf zugunsten Kusmaras ab.

Kusmaras Herrschaft war von deutlicher Machtgier geprägt. Nach ihrem überraschenden Tod bat das Reich fast einstimmig Alborn, den Adlerthron erneut zu besteigen. Auch Alborns Nachfolger waren durchsetzungsfähige Monarchen, die vor allem das Wohl des Reiches im Auge hatten, doch wurde der Vinsalter Hof immer mehr zum Schauplatz politischer Intrigen, die bis in die Königsfamilie reichten. Bei Königin Elissas Tod war die Thronfolgerin Amene erst vier Jahre alt, weswegen ihr Vater, Prinzgemahl Salman, die Regentschaft übernahm. Er ließ fast ein Dutzend naher und entfernter Verwandter unter dem Vorwurf des Staatsverrates hinrichten. Zu Salmans Überraschung war Amenes erste Amtshandlung bei Erreichen der Volljährigkeit seine Verbannung auf eine der Waldinseln.

Zugleich stammen aus diesen Jahren aber auch weitere der Bündnisverträge und Adelsabsprachen, die das Liebliche Feld so stark gemacht haben, und zahlreiche kulturelle Errungenschaften, die zum Höhepunkt der aventurischen Zivilisation gehören. Königin Amene II. etwa befahl den Bau der ersten Schiwonen, die heute der Stolz der Flotte sind, und König Therengar hinterließ ein Lebenswerk, das auch die ungeteilte Anerkennung anderer Reiche findet: einen Kanal zwischen den Flüssen Onjet und Sikram, auf dem auch schwerste Lastkähne ihre Fracht befördern können. In Therengars Zeit fällt auch der bislang letzte große Angriff der Novadis: Im Hügelland nahe Methumis scheiterte ihre Reiterei an der Disziplin der Vinsalter Pikiniere. Veteranen der Schlacht bei Olbris erzählen gerne, daß der junge Kalif nach der Niederlage seine Hauptstadt auf die andere Seite des Kontinentes verlegte.

König Tolman hingegen ist den meisten wohl nur als Vater unserer jetzigen Königin Amene III. bekannt, wiewohl er auch weise und umsichtig regierte.

Amene, die im Jahre 3 nach Hal im Alter von 30 Jahren den Thron übernahm, gelang es jedoch, das Liebliche Feld endgültig wieder zu alter Größe zu führen. Durch geschickte Verträge erfreut sich das Königreich eines dauerhaften Friedens und auch die innere Stärke unseres Landes wurde durch ihre Reformen, namentlich die Grundreform, das Bildungs- oder Hesinde-Edikt und die Straffung der Adelsränge nur noch gemehrt. Allein die alte Rivalität mit dem Kusliker Fürstenhaus konnte auch Amene nicht beenden. Immerhin gelang es ihr, Fürstin Kusminas Einfluß auf die Politik des Königreiches einzuschränken. In Anbetracht von Amenes Erfolgen ist es durchaus verständlich, daß sie von vielen Seiten aufgefordert wird, den Horas-Titel wieder anzunehmen, um auch nach außen hin diese Stärke zu repräsentieren. Die Königin jedoch läßt sich Zeit. Noch scheint der rechte Moment nicht gekommen.

Da Kronprinz Jaltek offiziell als verschollen gilt, übt sich Amenes älteste Tochter Aldare bereits in den Regierungsgeschäften. Es scheint auch bitter nötig, daß sie das Feld der Politik erkundet, denn trotz des Reichtums und des Glanzes des Königreichs wird sie ein schweres Erbe anzutreten haben.

Die Könige zu Vinsalt

241-224	Khadan
224-193	Dettmar
193-180	Alborn
181-170	Kusmara
170-152	Alborn
152-127	Elissa
127-107	Amene
107- 81	Barjed
81- 54	Amene II.
54- 22	Therengar
22- 3 n.H.	Tolman
seit 3 n.H.	Amene III.

183 v.H.:

Die 'Kusliker Krise'

181 v.H.:

Das Zwei-Königs-Jahr

102 v.H.:

Das Liebliche Feld besitzt eine Flotte von 487 seetüchtigen Schiffen

127-113 v.H.:

Regentschaft Prinz Salmans

91-60 v.H.

Erbfolgekrieg im Mittelreich: Vinsalt bleibt trotz mehrfacher Grenzverletzungen und Hilferufe neutral

61-44 v.H.:

Jüngste Neuauflage des 'Groszen aventurischen Atlas' im Hesindetempel zu Kuslik

51 - 43 v.H.:

Bau des Kanals zwischen Silas und Methumis

34 v.H.:

Die Schlacht bei Olbris

3 n.H.:

Amene wird neue Königin

Die Geographie des Lieblichen Feldes

und andere wissenswerte Dinge

Das Liebliche Feld erstreckt sich über ein Gebiet von etwa 350 mal 180 Meilen, vom Eisenwald und den Windhagbergen im Norden bis zum Chabab im Süden und vom Meer der Sieben Winde landeinwärts bis zu den Goldfelsen und den Hohen Eternen.

Ihren Namen hat die Region vom milden Klima, dem fruchtbaren Schwemmsandboden und den stets ausreichenden Regenfällen, die gemeinsam dafür sorgen, daß die Früchte des Bodens hier üppiger als anderswo in Aventurien gedeihen. Die Wolken, die vom Meer herüberwehen, regnen an den Goldfelsen und Hohen Eternen ab und versorgen die Flüsse Sikram, Mardilo, Onjet, Banchab und viele weitere mit kühlem, klarem Naß.

Der wichtigste Wasserlauf des Lieblichen Feldes ist jedoch der Yaquir, der die Provinz Almada durchquert, ehe er ins Königreich fließt und sich bei Kuslik ins Meer ergießt. Dort hat der mächtige Strom eine Breite von mehr als einer Meile erreicht und ist immer noch so tief, daß seetüchtige Schiffe ihn bis Pertakis stromauf befahren können - flache Schiffe wie die Thorwaler Drachenboote sogar bis Vinsalt.

Womit wir bei den Städten wären, den Perlen und Edelsteinen auf dem grünen Mantel des Landes: Die größte Stadt des Lieblichen Feldes ist Kuslik mit etwas mehr als 20000 Bewohnern, gefolgt von Vinsalt - der Haupt- und Königsstadt - mit seinen 18500 Bürgern. Nächstgrößter Ort ist die Handelsmetropole Grangor (8250), auf die etwa gleichauf die eher von Rondra denn von Phex geprägten Städte Neetha (5700) und Arivor (5400) folgen.

Weitere große Städte sind Methumis, Silas, Belhanka und Bethana, sowie schließlich die Orte Sewamund, Pertakis, Sibur, Efferdas und Chetoba, die alle mehr als 800 Einwohner haben.

Doch nicht nur mit Städten ist das Land dicht bedeckt. Im Kerngebiet des Reiches zwischen Sewak und Onjet muß der Reisende kaum einmal mehr als fünf Meilen reisen, um auf ein Dorf, einen Weiler oder wenigstens einen größeren Gutshof zu treffen. Südlich des Onjet hingegen findet sich dichtere Bebauung fast nur entlang der Küste, von einigen Holzfällerlagern und Zwingfesten entlang der Hohen Eternen einmal abgesehen. Ähnlich verhält es sich im Norden, wo die Orte entlang der Flüsse Yaquir und Phecadi liegen, wohingegen Phecanowald und die Hügel des Eisenwaldes kaum bevölkert sind.

Die auf der Karte abgebildeten Orte haben mindestens 200

Einwohner, alle benannten Dörfer und Städte mindestens 500.

Durch das milde Klima begünstigt, ist ein großer Teil des Landes mit Ackerflächen und Weiden bedeckt. Größere, zusammenhängende Waldgebiete gibt es fast nur noch am Fuß der Goldfelsen und der Hohen Eternen. In Küstennähe sind die ursprünglichen Wälder schon lange ein Opfer des Haus- und Schiffsbaus geworden und durch knorrige Nußbäume, Pinien oder schnellwachsende Bosparanien ersetzt worden. Die Gebirge sind bis in hohe Lagen bewaldet. Die Waldstücke, die auf der Karte zu finden sind, sind natürlich nicht die einzigen, vielmehr geben sie Flächen mit größeren Wäldern an, in denen sich bisweilen auch noch wildes Getier findet, das ansonsten in die unzugänglichen Bergwälder und Hochländer zurückgedrängt ist.

Steppen sind im Lieblichen Feld nicht zu finden, einzig zwischen Goldfelsen und Hohen Eternen - am Rand der großen Khom - erstreckt sich eine karge Hügellandschaft. Das Yaquirtal ist am Rande der Goldfelsen recht schmal und steilwandig, erweitert sich unterhalb von Vinsalt jedoch in eine feuchte Stromau, in der sich bisweilen gefährliche Sumpflöcher auftun.

Wie schon erwähnt gibt es im Lieblichen Feld verhältnismäßig wenig wildes Getier. In den Bergwäldern und im "Wilden Süden" halten sich noch Wölfe und Bären auf, Hoch- und Niederwild sind gelegentlich auch in den kleineren Wäldern im Landesinneren zu finden. Diese Tiere dürfen nur vom Adel gejagt werden, und es drohen dem Wilderer strenge Strafen. Ein für das Land typisches Tier wie den nivesischen Wolf oder den bornländischen Elch gibt es im Königreich nicht, genausowenig wie erwähnenswerte eigene Pferde- oder Rinderrassen.

Die zivilisierteren Bewohner des Lieblichen Feldes sind fast ausschließlich Menschen. Zwergische Siedlungen findet man nur in der Krondomäne Schradok und am Rande der Goldfelsen, der Anblick eines Elfen ist gar schon eine Seltenheit. Auch Orks und Goblins sind selten anzutreffen, abgesehen von ein paar "zahmen" Exemplaren, die hier und da im Feld- oder Waldbau niedrige Arbeiten verrichten. Wilde Banden beider Spezies kommen in unseren Tagen kaum noch aus den Gebirgen zu Überfällen in die Täler herab. Andere Zweibeiner haben wirklichen Seltenheitswert: Nach unserem Wissensstand gibt es keinen einzigen Troll und höchstens eine Handvoll Oger westlich der Goldfelsen.

Auf dem Yaquir

Im Westen, weit draußen über jenem Ozean, hinter dem das reiche Gildenland liegt, gebärden sich die Winde verrückter als Steppenhasen im Frühling. Sie drehen, springen und tanzen, wie es ihnen gefällt.

Jeder Seemann kann dir erzählen, wie das "Meer der Sieben Winde" an seinen Namen gekommen ist, und daß es eigentlich besser das "Irre Meer der Sieben Übergeschnappten Winde" heißen sollte.

Aber an der Küste, bei Grangor, Kuslik oder Bethana, kennt man nur einen Wind. Dort duckt man sich unter dem Beleman, dem Westwind, der auf dem Meer geboren wird. An neunzig von hundert Tagen drückt der Beleman die schwerfälligen grauen Wellen in die Hafenbecken, bläst feine, bisweilen warme Gischt durch die Gassen, streicht über klappernde Läden, zerrt an Rücken und Schals und hat noch viele Meilen landeinwärts alle Büsche und Bäume so zu-

rechtgebogen, daß sie sich schief und unterwürfig zum Boden neigen.

Oben, am hohen, blauen Himmel schiebt Beleman blendend weiße Wolkengestalten vor sich her. Er schickt sie auf den Weg mit einem kräftigen Stoß, der sie weiter und weiter treiben läßt, den Yaquir hinauf, über das vieltürmige Vinsalt, das strahlende Punin hinweg, das Bosquirtal entlang, bis sie auf eine Barriere stoßen, die sie nicht überwinden können: Viele tausend Mannshöhen ragt der Raschtulswall aus einem dunklen Saum waldiger Hügel empor. An der Zackenlinie seiner Felsengipfel laufen die segelnden Wolken auf, schieben sich über- und ineinander zu einer blaugrauen Masse, schwer vom Regen, den sie in sich birgt. Steinerne Zähne reißen die prallen Wolkenbäuche auf, und wie aus geplatzen Schläuchen quillt das Wasser hervor, prasselt auf nackten Fels, auf Weiden und Wald, rinnt durch Spalten, über Kiesgeröll in schattigen Klüften, sammelt sich in Bächen und stürzt und hastet zu Tal, immer hinab, dem Bosquir und schließlich dem Yaquir entgegen, nur um am Ende wieder in gemächlichem Tempo in das siebenwindige Meer zu strömen.

Onkelchen Yaquir ist ein gutmütiger Fluß. Sein breites, tiefes Bett führt gutes Wasser, das ganze Jahr hindurch. Er ist nicht wie die anderen Flüsse, die im Praismond zu kümmerlichen Rinnsalen schrumpfen, sich im Frühling aber in gurgelnde, schäumende Ungeheuer verwandeln, auf deren schlammgelben Fluten man Rinder, Bäume und ganze Hausdächer treiben sieht. Wer einmal auf dem Yaquir gefahren ist, dem können Darpat, Radrom und der verdammte Große Fluß gestohlen bleiben. Am Yaquir führt ein solider Treidelpfad fast den ganzen Weg von Kuslik über Vinsalt bis nach Punin hinauf. Da kann man Gespanne aus zwanzig Ochsen sehen, große Tiere von den Weiden am Brigella, die auf stämmigen Beinen gleichmütig und kraftvoll über die Ba-

saltsteine stapfen. Die schweren Köpfe tief gegen das Pflaster gesenkt, so stemmen sie sich ins Joch, ständig begleitet von den schrillen, weit über das Wasser schallenden Schreien der Treiber. Hin und wieder hört man auch den Rufer draußen auf dem Schiff beim Steuermann, der, ein Trichterrohr vorm Mund, den Ochsentreibern seine Kommandos gibt, wenn das armdicke Seil zwischen Schiff und Gespann einmal für kurze Zeit im Wasser versinkt. Dann kann man darauf warten, daß der Strick wieder straff wie eine Bogensehne über den Yaquirwellen steht, denn welcher Gespannführer läßt sich schon gern sagen, daß man die halbe Reise "mit nassem Tau" gefahren sei?

In der Strommitte, jenseits der Kähne an ihrem Ochsenstrick, da fahren jene Schiffe, die sich unabhängig von einem Treidelseil aus eigener Kraft vorwärtsschieben: Rudergaleeren zumeist, ab und an auch ein Drache aus dem fernen Thorwal oder aber die behäbigen Windenfrachter. Und wenn man genau hinschaut, dann kann man die Ankerboote erkennen, kleine, leuchtend bunt bemalte Schiffchen, die von vier oder sechs Ruderern getrieben eifrig stromaufwärts hasten. Es sieht so aus, als würden sie vor den schwerfälligen Windenfrachtern flüchten, aber nach hundertfünfzig oder zweihundert Schritt holen sie plötzlich die Ruder ein. Neben den Bötchen spritzt Wasser auf, ein Anker wird über Bord geworfen. Die Winde auf dem Frachter spult das lange Ankertau auf, während das Ruderboot sich von der Strömung zum Lastkahn zurücktreiben läßt, um einen zweiten Anker aufzunehmen und das Spiel von vorn zu beginnen.

Die Winde auf dem Frachter wird manchmal von angeketteten Orks, meistens aber von Menschen betrieben. Nur ein reicher Flußkapitän, der einen prächtigen Kahn sein eigen nennt, läßt ein Pferd vor seine Winde spannen...

Aus dem Roman "Yaquirschiffer" v. Wolfhart ter Bruch

Das Phecadital und die Phecadifälle

Eine wahrlich schöne Landschaft bietet das Tal des Phecadi, welcher in der Lagune von Grangor ins Meer der Sieben Winde mündet. Wenn man von Grangor flußaufwärts fährt, stößt man schon nach wenigen Meilen auf ein unüberwindliches Hindernis und unvergleichliches Naturschauspiel: Hier durchbricht der Phecadi eine Hügelkette, um dann mehr als vierzig Schritt in Kaskaden in die Tiefe zu stürzen. Über dem Talkessel - der von ständigem Dröhnen erfüllt ist - liegt stets ein leichter Sprühnebel, der bei entsprechendem Licht prächtige Regenbogen erzeugt. Eine Straße führt in Serpentina die dicht bewaldeten Hügel hinauf.

Oben angekommen, erblickt man mitten im Wald einen trutzigen Basalt Pfeiler nicht unbeträchtlicher Höhe. Von hier kann der Reisende einen ungetrübten Blick bis nach Grangor genießen oder sein Auge gen Norden wenden, wo, eingebettet in bewaldete Hügel, das Muster des fruchtbaren Phecaditals den Blick fesselt. Weiden, Äcker und Weingärten bilden

ein regelmäßiges Muster, nur unterbrochen von einzelnen Gehöften und der Straße nach Venga.

Je weiter man nach Norden kommt, desto zahlreicher wird der Anblick von Burgen und Wehranlagen. Ist im unteren Phecadital bereits jedes Gehöft befestigt, so scheint sich hier Burg an Burg zu reißen. Selbst die Bauern auf den Feldern tragen stets einen langen Dolch, denn wenige Meilen weiter nördlich beginnt das Mittelreich, das schon lange ein Auge auf das fruchtbare Tal geworfen hat.

Die Nordgrenze des Lieblichen Feldes bildet hier eine Wehrmauer von drei Mannslängen Höhe und einer Gesamtlänge von wohl zehn Meilen, in regelmäßigen Abständen besetzt mit Türmen. Am Phecadi befindet sich eine Festung, in deren Nähe der Reisende das Zolltor durchschreiten kann. Wir können jedoch nicht empfehlen, hier die Grenze zu überqueren, da jeder Reisende - egal aus welcher Richtung - peinlich genau untersucht und ausgefragt wird.

Der König-Therengar-Kanal

Eine Sehenswürdigkeit ganz besonderer Art ist der König-Therengar-Kanal, die einzige künstliche Wasserstraße in ganz Aventurien. Der Kanal verbindet die Flüsse Sikram und Onjet zwischen den Orten Parsek und Ankram - eine Strecke

von immerhin zwanzig Meilen. Der Kanal hat eine Breite von sechs Schritt und weist deshalb vierundzwanzig Ausweichen auf, an denen Schiffe aneinander vorbeifahren können. Entlang der Strecke stehen Semaphore, die die Ankunft eines

Schiffes verkünden. Das leichte Gefälle der Strecke wird mit Hilfe zweier Hebewerke überwunden.

Am Anfang und am Ende des Kanals stehen Zollstationen, die pro Schiff einen Maut von 5 Dukaten erheben. Sollte es zu Streit über die Frage kommen, welches Schiff in einer Ausweiche warten muß, um einen anderen Kahn vorbeizulassen (ein häufiges Problem, das oftmals zu handgreiflichen Auseinandersetzungen führt), so fungieren die Hauptleute der Semaphorstationen als Befugte des Kanalgerichts zu Methumis, das sich mit solchen Fragen befaßt.

Trotz dieser Schwierigkeiten verläuft der Schiffsverkehr auf dem Kanal recht zügig, zumal ein gut ausgebauter Treidel-

weg zur Verfügung steht. Die Reisezeit zwischen Silas und Methumis läßt sich auf diese Weise um mehrere Tage - im Vergleich zum Seeweg über Belhanka - verkürzen, was bei vielen Waren erhebliche Gewinne zuläßt. Allerdings lohnt es sich für den einzelnen Reisenden kaum, diese Route zu nehmen, da er zu Pferd ein Mehrfaches der Geschwindigkeit erreichen kann. Aus diesem Grund sind die Kanalschiffe auch in erster Linie auf den Transport von Getreide, Steinen und anderer Massengüter ausgerichtet. Wer dennoch einmal in den Genuß einer Kanalfahrt kommen will (4 Silbertaler pro Bein), der sollte sich bei der Kanalschiffer-Vereinigung in Ankrum melden.

Der "Wilde Süden"

Als "Wilden Süden" bezeichnen die zivilisierten Bewohner der Städte nördlich von Methumis das Gebiet südlich des Onjet - namentlich die gesamte Markgrafschaft Neetha.

Der Name rührt von den weiten, unbesiedelten Flächen her, die die Straße durchquert. Nur wenige Orte gibt es, die der Reisende auf seinem Weg nach Neetha aufsuchen kann: Selbst im Bereich der Küstenstraße sind die Dörfer eher spärlich verteilt und es gibt kaum Herbergen entlang der Strecke. Das Landesinnere ist fast gänzlich unberührt. Hier und da findet sich die Zwingfeste eines Barons, ein einsamer Weiler oder eine mehr oder weniger gut erhaltene Straße. Häufiger sind jedoch Herden von Wildrindern oder nächtens heulende Wolfsrudel - ja, sogar hin und wieder einige Löwen und Antilopen.

Kein Wunder also, daß diese Region nur von den Wagemutigsten und den Verzweifeltsten als Domizil erkoren wird: Neben den rondrianisch gesinnten und freiheitsliebenden

Neethaner Siedlern hat es hier mehr als nur eine Räuberbande, die vor allem dem Durchreisenden das Leben schwer macht. Auch Überfälle einzelner Wüstenstämme aus der Kabash-Pforte heraus sind eher häufig als selten zu nennen. Recht und Gesetz liegen in der Hand des Einzelnen oder werden schlicht durch zahlenmäßige Stärke festgestellt. Gelegentlich werden von Neetha oder Methumis aus sogenannte "Rechtswahrer" über Land geschickt, fähige, loyale Kämpfer, die Büttel, Richter und Henker in einem sind. Unterstützt werden sie häufig von weniger loyalen Subjekten - von Kopfgeldjägern, die sich die ausgeschütteten Prämien unter den Nagel reißen wollen.

Dem Reisenden ist tunlichst angeraten, sich einer Karawane anzuschließen, will er nicht Hab und Gut oder gar sein Leben verlieren - am empfehlenswertesten für den solventen Reisenden ist jedoch die Schiffspassage von Methumis nach Neetha.

Hinweise für den Reisenden

Straßen und Wege im Königreich

Im Lieblichen Feld muß sich der Reisende weniger plagen als in anderen Gebieten, will er von einem Ort zum anderen gelangen. Alle wichtigen Städte sind durch gepflegte Straßen verbunden, die oftmals sogar von schattenspendenden Bäumen gesäumt sind.

Die Straße von Bethana über Pertakis, Arivor, Silas, Methumis und Thegûn nach Neetha und die Yaquirstraße von Kuslik bis Brig-Lo sind besser als die Reichsstraßen im Neuen Reich - drei Wagen breit, durchgehend gepflastert, mit Gräben und Trittsteinen versehen und mit Herbergen im Abstand von weniger als zehn Meilen.

Von fast gleicher Qualität sind die Küstenstraße von Grangor nach Methumis und der Goldfelser Stieg zwischen Vinsalt und Methumis. Letzterer bietet mit den Brücken über Sikram und Mardilo Meisterwerke der Baukunst in einer überwältigenden Szenerie.

Alle anderen verzeichneten Straßen mögen zwar nicht so gut ausgebaut sein, sie befinden sich jedoch stets in bestem Erhaltungszustand. Dies ist dem Umstand zu verdanken, daß die Adligen, durch deren Gebiet eine Straße führt, jährlich eine Summe Geld aus den Zolleinnahmen erhalten, wenn die Straße sich in gutem Zustand befindet. Dies zu überprüfen ist Aufgabe des Königlichen Straßenrevisors.

Was der Reisende ebenfalls kaum zu fürchten hat, sind die Überfälle wilder Tiere. Unangenehm ist jedoch, daß Angriffe von Räubern und Wegelagerern zunehmen, je weiter man nach Süden kommt. Zwischen Methumis und Neetha gibt es kaum einen Büttel, der hier für die Durchsetzung von Recht und Ordnung sorgt, und auch die gelegentlichen Stoßtrupps der Herzöglichen oder Markgräflichen Garde sind kaum in der Lage, dem Unwesen Herr zu werden. Erfreulich hingegen ist das Fehlen von Zollposten an der Grenze zwischen den verschiedenen Grafschaften.

Die Herbergen bieten meist gehobenen Standard, jedoch sind es zu viele, um sie hier einzeln aufzuführen. Einzig den "Steinernen Wolf" in Sibur wollen wir hier nennen, denn er bietet nicht nur exzellentes Essen, warme Bäder und sauberste Betten: Da es sich um eine Wechselstation der Beilunker Reiter handelt, lassen sich hier auch häufig gute Pferde zu annehmbaren Preisen erstehen und interessante Berichte aus aller Herren Länder vernehmen.

Ebenfalls interessant für den Reisenden mögen die Karawanenrouten von Kabash nach Achan und von Bomed nach Virinlassih sein. In Kabash oder Bomed kann man tulamidische und novadische Waren zur Hälfte des Preises erstehen, den sie in Vinsalt kosten. Zudem kann man hier ein buntes Völkergemisch antreffen und sich auf viele Arten unterhalten.

Geldwechsel und Münzwesen

Glücklicherweise ist die Unsitte vieler Fürsten, eigene Münzen zu prägen, im Lieblichen Feld nicht sehr weit verbreitet. Zudem haben alle Münzen des Neuen Reiches volle Gültigkeit und vollen Wert, andere Münzen werden nach Gold- oder Silbergewicht berechnet.

Es gibt einige Münzen, die nur im Vinsalter Königreich im Umlauf sind. Dies sind vor allem der Vinsalter Dukat (welcher im Mittelreich nur zu acht Talern gerechnet wird) und das Kusliker Rad, eine Zwanzig-Dukaten-Münze, die jedoch in keinem anderen Land zum vollen Wert eingetauscht werden kann.

Wechsel der Nordlandbank werden von allen wichtigen Handelshäusern und auch der Obrigkeit akzeptiert. Niederlassungen der Bank gibt es in Vinsalt, Kuslik, Grangor, Methumis, Belhanka und Neetha. In allen diesen Häusern kann auch gegen Pfand oder Bürgschaft Geld geliehen werden, welches mit einem Zins von zwei bis drei Prozent pro Monat zurückgezahlt werden kann.

Abweichende Rechtsprechung

Recht und Gesetz werden im Lieblichen Feld ähnlich gehandhabt wie im Mittelreich, wenn man von kleineren Ausnahmen in der Halsgerichtsordnung einmal absieht. Erwähnenswert sind hier nur die ausgefeilten Handelsgesetze (mit denen sich jeder reisende Händler tunlichst vertraut machen sollte) und bestimmte Waffenbeschränkungen in den größeren Städten. So ist es in Grangor, Belhanka und Methumis jeder Person untersagt, blanke Waffen von mehr als Spann-

länge zu tragen, es sei denn, man ist nachweisbar von Stand oder gehört einem rondrianischen Orden an. In anderen Orten (so in Bethana und Silas) wird die Einfuhr und das Tragen bestimmter Waffen mit einem Zoll belegt, der pro Tag Aufenthalt ein Zwanzigstel des Waffenwerts beträgt.

Zollfesten und Grenzstationen

Tunlichst beachten sollte der Reisende die Gesetze betreffs Zoll und Einfuhr von Gütern. Da vielerlei Arten von Handel monopolisiert sind, ergeben sich hier die unterschiedlichsten Arten und Sätze an Zoll: An den Übergängen ins Neue Reich werden bei der Einfuhr zwanzig Prozent des Warenwertes kassiert, in den Häfen und an den anderen Grenzen zwischen acht und fünfzehn Prozent.

Um diesen Zoll durchzusetzen, finden sich an den Grenzen Zollfesten und Grenzstationen, die mit mindestens zehn Gardisten bemannt sind. Diese Festen sind oft von quadratischer Form und mit vier Türmen, mehreren Aufenthaltsräumen und Ställen versehen. Zwischen der Außenmauer und einem vorgelagerten Turm verläuft die Straße in einem Gang, der sowohl von oben als auch von den Seiten aus eingesehen werden kann. Hier wird der Zoll genommen.

Neben der Zolleinnahme bieten die Stationen dem Reisenden jedoch auch die Möglichkeit, zur Nacht oder bei schlechtem Wetter Unterkunft zu nehmen. Die speziell hierfür eingerichteten Zollschänken sind von erstaunlich hohem Standard: Neben wertvollen Informationen kann man hier ein sauberes Bett, Unterkunft für die Pferde und ein reichhaltiges Mahl erhalten.

Handel und Wandel

Die wichtigsten Handelsgüter

Die verschiedenartigsten Waren werden aus dem Alten Reich in alle Regionen des übrigen Aventuriens ausgeführt, und überall schätzt man die Produkte des Lieblichen Feldes ob ihrer hohen Qualität - ganz gleich, ob es sich um Feldfrüchte oder Waffen, Wein oder Geschirr handelt.

Denn einerseits ist die Natur im Lieblichen Feld besonders milde und fruchtbar, andererseits hat man aber hier auch uralte Kenntnisse bewahrt oder neu entdeckt, die andernorts dem Vergessen anheimgefallen sind.

Diese beiden Faktoren verbinden sich nun zu einer hervorragenden Einheit, wenn die Handwerker des Alten Reichs aus guten Rohmaterialien noch bessere Endprodukte erzeugen. Als Beispiel möge hier etwa die Landwirtschaft dienen: Der Ackerboden des Alten Reichs ist der fruchtbarste in ganz Aventurien, das Klima ist mild und und dank der südlichen Lage sonnig, dabei aber nicht zu trocken, denn die Berge im Osten halten die fruchtbringenden Regenwolken im Lande, ausgeklügelte Kanalsysteme sorgen für die richtige Bewässerung der Felder. So ist es denn kein Wunder, wenn das Alte Reich ganz Aventurien mit Weizen versorgt, dem kostbarsten der Brotgetreide. Doch nicht nur das Korn oder das herbe und durstlöschende Neethaner Weizengold wird auf Schiffen weithin verschickt: Die Bäcker des Lieblichen Feldes verstehen sich auf die Herstellung lockeren Weißbrotes ebenso wie auf das Backen von leckeren Kuchen und Torten. Besonders erwähnt werden müssen dabei noch die Bäcker Belhankas: Hier, in der Stadt der leichten Lebensart,

entstehen unvergleichliche Obsttorten, die die Reichen in ganz Aventurien gerne essen - doch für den normalen Bürger ist derlei Gebäck fast unerschwinglich, wird es doch nur in gewaltigen Gefäßen voller Eis und Schnee von den Höhen der Berge transportiert, um nichts von seiner Frische einzubüßen.

Ferner erzeugt das Liebliche Feld neben Getreide und Gemüse auch so edle Früchte wie die Belhanker Butterbirne, methumische Mandelpflaumen, goldgelbe Sirupmelonen und natürlich Weintrauben aller Art. Den Weinen des Alten Reichs ist ein eigener Abschnitt im Kapitel Kultur gewidmet, denn sie sind eher ein eigenes Element der Lebensart im Lieblichen Feld als ein schnödes Handelsgut.

Ein Beleg für den hohen kulturellen Stand des Lieblichen Feldes ist auch die rege Verbreitung, die die Kunst der Destillation erfahren hat. An manchen Orten Aventuriens kennen kaum die Alchimisten diese Methode zur Gewinnung kostbarer Essenzen, im Alten Reich dagegen ist sie nahezu Allgemeingut. Und so reichlich ist die alljährliche Obst- und Kornerte, daß fast ein jeder Bauer große Kessel sein eigen nennt, in denen er die Überschüsse zu schmackhaften Bränden und Schnäpsen verarbeitet.

Vor der Küste des Lieblichen Feldes fischt man allerlei schmackhafte Speisefische, vor allem Feuerköpfe, Thunfische und Haie - wenn auch in letzter Zeit immer mehr Fisch aus Nostria eingeführt wird. Die vielarmigen Kraken jedenfalls werden fast ausschließlich im Lande selber verspeist, denn nicht alle vermögen dem Tier viel abzugewinnen.

Beliebtes Ausführprodukt allerdings ist die Tinte, die das Tier im Todeskampf absondert.

Der Süden des Alten Reiches - und hier besonders Belhanka - sind das Zentrum der aventurischen Parfümherstellung. Schon die weiten Felder rund um Belhanka, auf denen, soweit das Auge reicht, nur rote, goldene und purpurne Rosen blühen, weisen den Betrachter auf die Gewinnung von Rosenwasser hin, die in der Stadt der Liebesgöttin weit verbreitet ist. Die Verwendungsmöglichkeiten sind vielfältig: Rosenwasser wird ebenso in Duftwässern gebraucht wie zur Veredlung von Likören und Zuckerwerk oder beim Brauen mancher Liebestränke.

In der Qualität noch über dem Rosenwasser steht das echte Rosenöl: In seiner reinsten Form wird es nur in Belhanka selbst erzeugt und in kleinen Amphoren mit dem Siegel des Rahjatempels ausgeführt. Der fast unbezahlbar hohe Preis erklärt sich ganz einfach daraus, daß zur Gewinnung von einer einzigen Unze Öl mehr als 100 Stein Blütenblätter in den Destillationskolben und -röhren verbraucht werden. Leider sind auch allerlei Verfälschungen und wässrige Mischungen unter dem Namen Rosenöl auf dem Markt.

Gleichfalls auf die Herstellung edler Waren für die Wohlhabenden Aventuriens spezialisiert ist die Weberei: Die Seide, die aus dem Süden eingeführt wird, verarbeitet man in Methumis und besonders Neetha zu Taft und anderen kostbaren Stoffen für Gewänder. Eine besondere Spezialität der Goldschmiedestadt Silas ist der Brokat, ein Seidenstoff, durchwirkt und geschmückt mit glitzernden Metallfäden. In Arivor schließlich erzeugt man einen so metallhaltigen Brokatstoff, daß er den rondrageweigten Stadtherren beinahe als Kettenhemd dienen könnte - und auch wirklich von manchen Bürgern im Zuschnitt einer Rüstung getragen wird. Aus Kuslik stammt ursprünglich der feine Leinstoff, aus dem die Kleider der Mittelschicht gearbeitet sind, heute wird er aber im gesamten Lieblichen Feld und weiter nördlich erzeugt.

Dem Hausbau dienen die Materialien, die man vor allem in den Provinzen Neetha und Khomwacht findet: schlanke, hochgewachsene Pinien mit kräftigen Stämmen und wohl-duftendem Holz, starke Bosparanjen, die Tragpfeiler ganzer Säle, und schließlich der prachtvolle, weiße und rosenfarbige Marmor der Hohen Eternen. Oft ziehen die Holzfäller für lange Zeit in die Wälder am Hang der Eternen und fällen dort die Stämme, die sie dann auf dem Chabab hinabflößen, beladen mit Marmorbrocken aus den Steinbrüchen.

Schließlich sei auch noch der hohe Stand der Glasherstellung erwähnt. Zwar ist es noch keinem Aventurier gelungen, die Güldenländer Kristalle nachzubilden, doch vom Glasblasen hat man wohl eine Ahnung: Die feinsten Gläser aus den Belhanker und Neethaner Werkstätten sind in allen Farben getönt und so zart, als könnte sie ein Hauch zerbrechen - und doch tragen sie den stärksten Wein. Doch auch feine Geräte werden daraus erzeugt: Die Vergrößerungsröhren und -linsen aus dem Hause Meulenar in Bethana sind von hoher Qualität und sogar den Festumer Bernsteinlinsen ebenbürtig. Daneben ist das Liebliche Feld natürlich auch Durchgangsland für die meisten Waren, die zwischen Nord und Süd gehandelt werden. Kaum ein Handelsschiff macht den Weg entlang der Küste, ohne in den Häfen anzulegen, der Mannschaft freizugeben und die Waren erst einmal der kaufkräftigen Bevölkerung des Alten Reichs anzubieten, ehe sie den endgültigen Bestimmungsort anlaufen.

Ein kurzer Abriß des Güldenlandhandels

Widrige Winde, der weite Weg und die piratenreichen Gewässer machen den Schiffsverkehr über das Meer der Sieben Winde zu einem Glücksspiel mit hohem Risiko, doch jene, die die Strecke hin und zurück ohne Störungen zurücklegen können, sind oft durch eine einzige Fahrt gemachte Leute. Die Handelsgüter sind dabei ausschließlich solche Dinge, die es auf dem anderen Kontinent nicht oder nur in weit geringerer Qualität gibt, damit die Fahrt den größtmöglichen Gewinn einbringt. Da die fraglichen Güter aber schon in Aventurien sehr teuer sind, kann sich eigentlich nur ein sehr reiches und mächtiges Handelshaus ein solch riskantes Geschäft leisten.

Sind erst einmal ausreichend kühne und wagemutige Seeleute und ein Kapitän gefunden, so belädt man in Kuslik einen schnellen und wendigen Segler mit Safran, Benbuckel, Perlen, Tüll und Zwergenwaffen. Trifft das Schiff dann tatsächlich einmal in Trivina, Kantara oder Mayek ein - und entgeht es der formlosen Beschlagnahme durch die örtlichen Hafenbehörden -, so werden die Güter verkauft und das Schiff erneut beladen, diesmal mit Dingen wie Porzellanvasen, Kristallgefäßen, grüner Jade, Satinstoff, federndem Zerrharz, braunen Weinbohnen oder auch lebenden Kragenhühnern. Falls auch die Fahrt zurück nach Aventurien gelingt, kann die Ware dann auf den Märkten Kusliks oder Havenas mit erheblichem Gewinn losgeschlagen werden. Dort findet fast jede Ware einen zahlungskräftigen Käufer, sei es ob ihres tatsächlichen Wertes, sei es, daß jemand mit einem original güldenländischen Gegenstand seine Bekannten beeindrucken will.

Unnötig zu sagen, daß es recht schwierig ist, geeignete Seeleute für den Güldenlandhandel zu finden - denn solche Gesellen, die normalerweise für die geringe Chance großer Reichtümer fast sicher ihr Leben aufs Spiel setzen, schrecken normalerweise vor keiner Meuterei zurück. Es sind zahlreiche Fälle bekannt, in denen die Mannschaft das Schiff, kaum daß es die Küstengewässer verlassen hatte, unter ihre Kontrolle brachte. Mitsamt dem Schiff und der reichen Beute - wertvolle Waren, die eigentlich für das Güldenland bestimmt waren - steuern diese Schurken dann die Piratenküsten von Brabak oder Sylla an.

Daneben gibt es aber auch jene Lotsen und Kapitäne, die bereits Erfahrung im Segeln über das Meer besitzen und gewisse Ortskenntnisse haben. Sie werden umworben wie reiche Erbinnen großer Königreiche und verlangen - und erhalten - als Entgelt für ihre Dienste häufig bis zur Hälfte des Gewinns.

Wer einen solchen Kenner unter Vertrag bekommt, kann sich glücklich schätzen - und es gehört zum guten alten Brauchtum, ein weiteres Viertel des Gewinns Efferd und Phex zu spenden.

Große Handelsgesellschaften

Es ist nicht möglich, auch nur die Hälfte oder ein Drittel aller Handelshäuser und -compagnien des Alten Reichs umfassend darzustellen, soll ein solcher Text nicht jeden Rahmen sprengen - denn im Lieblichen Feld leben ausgesprochen viele Menschen vom Handel mit Gütern aller Art.

Aus diesem Grund werden im Folgenden nur die wirklich großen Gesellschaften abgehandelt, die in ganz Aventurien tätig sind, daneben noch jene, die aufgrund ihrer besonderen Merkmale eine Erwähnung verdienen.

Ein Wort allgemein zu dem üblichen Geschäftsgebaren: Die Stellung zu mündlichen und schriftlichen Abmachungen schwankt durchaus, und wo ein Kaufherr aus Grangor oder Bethana einen Vertrag als heilig und unabänderlich betrachtet, sucht sein Konkurrent aus Neetha oder Methumis nach allen Wegen, Lücken und unklare Formulierungen zu seinen Gunsten auszunutzen - oder den Vertrag einfach zu brechen, wenn er sich dazu genötigt sieht. Dennoch kann man sich in den meisten Fällen auf das Wort eines Kaufmannes aus dem Alten Reich verlassen, und wenn man ihn gar dazu bringt, bei Phex zu schwören, ist man seiner ganz sicher - zu sehr fürchtet er die Mißgunst des Händler- und Diebesgottes.

Grangor, die große Handelsstadt in der Phecadibucht, beherbergt viele Handelsgesellschaften, die nahezu ausschließlich in Familienbesitz der großen Altvorderen Häuser, der führenden Grangorer Geschlechter, sind.

Dabei gründet sich der Reichtum Grangors vor allem auf drei Säulen: Den Handel mit Salz, mit Fisch und mit den Luxusgütern des Alten Reichs.

Der Salzhandel liegt überwiegend in der Hand der Familie **Sandfort**, die zur Zeit von dem noch jungen Torvon geführt wird. Längst reicht der Ertrag der Salzfelder im Süden der Stadt nicht mehr aus für den regen Handel mit dem Norden des aventurischen Kontinents, so daß sich die Sandforts nach neuen Quellen umtun mußten. Der alte Knud, der verstorbene Vater Torvons, spannte die Verbindung phecadiaufwärts nach den Salzbergwerken der Zwerge von Eisenwald und Schradok; Torvon selbst ist bemüht, die Palette der umzuschlagenden Waren zu erweitern: In jüngster Zeit gelang ihm ein erfolgreicher Einstieg in den Handel mit Glaswaren.

Vor allem im Nordlandhandel engagiert ist das Haus **Liegerfeld**, dessen Waren vor allem Luxusgüter wie etwa das zur Zeit sehr gefragte Glas sind. Die Einkäufer der Liegerfelds reisen zu den Purpurfärbereien der südlichen Städte und den Juwelieren Silas', um dort die kleinen und leichten Dinge zu erwerben, die sie bei geringen Transportkosten im Norden mit großem Gewinn wieder absetzen können. In letzter Zeit sind die Liegerfelds dazu übergegangen, im Norden bereits wieder kostbare Rohprodukte wie Mammutzähne, Walbein und Bornländer Bernstein als Bezahlung anzunehmen, so daß ihre Schiffe sowohl auf dem Hin- wie Rückweg zu einer beliebten Beute der Thorwaler werden können.

Ein Kuriosum unter den Handelsgesellschaften des Lieblichen Feldes stellt die **Cayserlych Adiventiurische Compagnie** dar, denn die CAC ist ohne Zweifel die älteste derartige Verbindung des gesamten Kontinents. Sie existierte schon vor der Zerstörung Bosparans, ist älter als die Dunklen Zeiten und geht gar bis in die Tage zurück, als Horas selbst in Aventurien wandelte. Denn wie die uralte Namensform andeutet, führt die Gesellschaft ihre Herkunft auf die Entdeckung des aventurischen Kontinents durch güldenländische Seeleute und Kauffahrer zurück - sie wäre damit eigentlich eine güldenländische Gründung und das Haupthaus in Bethana nur das aventurische Kontor... Ein Gedanke, der schauern macht.

Heute hat die CAC ihre einstmals beherrschende Stellung völlig eingebüßt. Nicht nur im großen Aventurien, auch im Lieblichen Feld ist sie längst von anderen, mächtigeren Gesellschaften überflügelt worden. Doch hat sie andererseits alle Schicksalsschläge bis auf den heutigen Tag überlebt,

ohne auch nur einen einzigen Tag ihre Geschäftstätigkeit völlig einstellen zu müssen. Vorbei sind heute die Zeiten, in denen die CAC einen Admiral Sanin als Entdecker anheuern konnte, jene Jahre, in denen sie den Handel zwischen Olport und Brabak fest im Griff hatte - vorbei aber auch die dunklen Zeiten des Handels mit Vieh und Naturalien oder die härteste Zeit nach dem Sturz Hela-Horas', als die Compagnie nur durch den Handel mit Diebesgut und Plünderware überleben konnte.

Die CAC zählt heute zu den mittelgroßen Gesellschaften des Alten Reiches und den eher kleineren in Gesamtaventurien, doch das aus fünfzehn Direktoren bestehende Kollegium in Bethana sorgt dafür, daß den Mitgliedern und Geldgebern in jedem Jahr, das Los werden läßt, ein angemessener Betrag als Gewinn ausgezahlt werden kann.

Das Hauptgebiet der wirtschaftlichen Tätigkeit ist für die CAC der Handel mit verschiedensten Produkten: Gekauft und verkauft wird alles, was einen Gewinn verspricht. Des weiteren dringt die CAC seit einiger Zeit auch ins Wechselgeschäft ein und verleiht Geld an alle, die es zu den hohen Zinsen zurückzahlen können - selbst an den Namenlosen, meinen manche.

In Kuslik, der größten Stadt des Lieblichen Feldes, geht der Handel in drei Richtungen: nach Norden zu Albernia, den Thorwalern und den Kämpfenden Königreichen, nach Süden zu den Stadtstaaten und rund um Kap Brabak und nach Osten yaquiraufwärts ins Binnenland und ins Mittelreich.

In allen drei Richtungen betreibt das Haus **Weyringer vom Berg** seine Geschäfte. Simona Weyringer, Edle vom Berg, setzt ganz auf die einfachen Massengüter, die erst in großer Menge Gewinn bringen - doch Weyringers haben die nötige Kapazität an Frachtschiffen und Lastkarren, um im Handel mit Weizen, Mehl und Wein noch ordentliche Profite zu erreichen. So findet man die Aufkäufer der Weyringers denn auch überall zwischen den Mühlen Phecadis und den Weinbergen der Eternen. Seit Jahren trägt sich Simona mit dem Gedanken, das Haupthaus in die königliche Residenzstadt Vinsalt zu verlegen, doch bislang hat der Familienrat aus finanziellen Erwägungen dagegen entschieden.

Ein kleines, aber durchaus kein unbedeutendes Handelshaus ist das der Kusliker Familie **Bramstetter**, denn in ihrer Hand liegt ein guter Anteil des gefährlichen Handels mit dem fernen Güldenland. Die Gründe für diese einträgliche Stellung sind darin zu suchen, daß Jaan Bramstetter wie seine Vorgänger nicht geizt, wenn es um das Anwerben eines erfahrenen Güldenlandlotsen geht. Zudem stellt die Familie selber mit Line und Siberius Bramstetter zwei erfolgreiche und bekannte Kapitäne, die den weiten Weg nach Trivina schon beide mehrmals zurückgelegt haben.

Anders als die übrigen Handelshäuser verzichten die Bramstetter weitgehend auf die Errichtung von Niederlassungen und Kontoren in anderen Städten - wer als Aventurier mit ihnen Handel treiben will, kommt zu ihnen. So findet man Kontore des Hauses Bramstetter auch nur in Kuslik und den rohstoffliefernden Städten Charypso, Angbar und Riva. Die Errichtung einer weiteren Niederlassung in Festum ist geplant.

Durch ihren Reichtum und den engen Kontakt mit dem "Mutterland" sind die Bramstetter für viele Leute unnahbar arrogant geworden. So antwortete Jaan Bramstetter einst auf die Frage, wann er denn ein Kontor in der Hauptstadt Vinsalt

eröffnen wolle: "Vinsalt, eh? Nun, wenn es wieder eine Kaiserstadt Bosparan gibt - dann dürft Ihr noch einmal fragen..."

Entlang der Küste zwischen der Mündung von Yaquir und Chabab findet sich nur wenige größere Handelshäuser - fast jeder ist sein eigener Kaufherr oder höchstens mit anderen Kollegen für kurzzeitige Gemeinschaftsunternehmen verbunden, denn die Produkte dieser Region - Gewürze, Obst, edle Weine - sind so begehrt, daß der Handel mit ihnen auch den Einzelnen gut ernährt. Die einzige nennenswerte Ausnahme stellt das Haus **Darando** dar. Diese Gesellschaft zeichnet sich durch gute Verbindungen nach Rethis und Teremon aus und ist in Neetha beheimatet. Und durch den Handel mit Waren der Zyklopeninseln sind die Darando auch groß geworden: Durch ihre Hände gingen lange Zeit alle Lieferungen von Zyklopenwaffen, rotem Paprika, Lorbeer und Pinienholz, die das Festland erreichten; und auch heute noch, nach der engeren Verbindung der Inseln mit dem Mittelreich, ein beträchtlicher Anteil jener Waren. Daneben sind die Darando auch engagiert im Handel mit den

üblichen erlesenen Naturprodukten des südlichen Alten Reichs. Damit bliebe noch die Frage der ausländischen Handelsgesellschaften zu klären, die sich besonders im Lieblichen Feld engagieren. Manche, wie etwa das Traloper Haus **Kolenbrander**, beschränken sich auf formelle Niederlassungen in Vinsalt, während andere durchaus ernste Beziehungen haben. Zu den letzteren zählen das vor allem im Süden rund um Neetha und Methumis auftretende Haus **Gerbelstein** aus Mengbilla, die Festumer Gesellschaft des Stover **Stoerrebrandt** und gleichfalls die Festumer Einlagen- und Wechselhalle, auch kurz als **Nordlandbank** bekannt. Schließlich gibt es auch noch Gesellschaften, die erst zur Zeit mit dem Alten Reich näher ins Geschäft kommen wollen und deren Aus- und Absichten noch nicht klar einzuschätzen sind: Erwähnenswert sind dabei in erste Linie die **Fürstlich Araniensche Handelskompagnie**, die nach der Unabhängigkeit Araniens gute Beziehungen zum Lieblichen Feld herstellen soll, und die norbardische Händlersippe **Surjeloff**, deren Abgesandter Jaromir Surjeloff zur Zeit Gespräche in Kuslik und Vinsalt führt.

Werften und Schiffe

Das Liebliche Feld ist nicht nur wegen seiner großen Leistungen auf dem Gebiet der Künste und der Lebensart berühmt, sondern auch wegen der stolzen Schiffe, die von fleißigen Handwerkern in fast jeder Küstenstadt gebaut werden. Besondere Erwähnung verdienen hier die Karracken, Karavellen und Schivonen. Letztere sind die größten Schiffe, die je eines Menschen Auge erblickt hat: Sie tragen drei Masten - gelegentlich gar deren vier - und fallen vor allem durch die gestufte Achtertrutz* und die zurückgesetzte Vordertrutz* auf. Sie tragen bis zu 500 Quadern Last und verlieren doch kaum an Geschwindigkeit, wiewohl sie nicht sehr wendig sind. Auf einigen von ihnen findet man ein Deck voller "Rotzen", wie der Seemann die schweren Ballisten nennt. Die Karracken sind ein wenig kleiner und verfügen auch über kleinere Trutzen. Sie sind niemals mit mehr denn drei Masten ausgestattet und von wenigen, erfahrenen Seeleuten zu bedienen. Dabei bieten sie jedoch einen recht großen Laderaum, was sie bei den Kauffahrern der Westküste sehr beliebt macht. Gelegentlich findet man auch auf diesen Schiffen einige Rotzen zur Verteidigung. Noch kleiner und meist nur als Zweimaster mit Havener Dreieckssegel ausgelegt sind die Karavellen, welche vor allem durch ihre Wendigkeit, Seefestigkeit und leichte Manövrierbarkeit Aufsehen erregen. Sie werden vor allem im Handel mit Havena, Rethis oder Mengbilla eingesetzt. Schlußendlich finden wir noch eine Unzahl von Fischerbo-

ten, von drei bis zwölf Schritt Länge, mit einem Mast und für drei bis acht wackere Fischer für den Fang auf hoher See ausgerüstet. Auch mit solchen Schiffchen sind schon wahre Meisterleistungen vollbracht worden, wie etwa die Fahrt der "Avesdank" von Grangor nach Brabak im Jahre 131 v.H., als ein Grangorer Fischer, Haen mit Namen, sich auf die Suche nach seinem verschollenen Sohn machte, der in den Dienst auf einem Nostrianer Segler gepreßt worden war. Berühmte Werften gibt es vor allem in Grangor und Kuslik. Hier werden alle Arten von Schiffen auf Kiel gelegt, die sich ein Auftraggeber ersinnen kann, vor allem jedoch Schivonen in Grangor und Karracken in Kuslik. In Methumis baut man neuerdings ebenfalls Karracken. Schnelle und wendige Karavellen kann man sich vor allem in Belhanka und Neetha erstellen lassen, weitere Werften für Karavellen und größere Fischerboote finden sich in Sewamund, Bethana, Efferdas und Chetoba.

Natürlich können in fast jedem Küstendorf kleinere Boote gebaut werden, von überregionaler Bedeutung sind diese "Werften" jedoch nicht. Erwähnenswert sind noch die Anlagen für den Flußschiffbau in Belhanka, Kuslik, Pertakis und Neetha. Die hier gebauten flachen Kähne sind häufig auf dem Yaquir, dem Chabab oder dem König-Therengar-Kanal zu finden.

**Mit "Trutz" bezeichnet man in Aventurien die turmartigen Aufbauten am Schiffsheck und/oder Bug.*

Ingerimms Gaben - Bodenschätze und Reichtümer

Reich ist das Liebliche Feld von Peraine gesegnet, weniger großzügig hingegen mit den Schätzen Ingerimms. Zwar finden sich fast überall Lagerstätten von gutem Baugestein oder auch Metallen, nur wenige davon sind jedoch über die Grenzen hinaus erwähnenswert.

Der Name Goldfelsen rührt eigentlich von dem rotgoldenen Schimmer her, den die Abendsonne bisweilen über die kahlen Berggipfel legt, könnte sich aber ebenso gut auf das

Edelmetall beziehen, welches man hier vor allem in den Flüssen und Bächen findet. Da die edleren Metalle zueinander streben wie Höflinge bei einem Empfang, wird an diesen Stellen auch nach Kupfer und Silber gegraben, wobei die reichsten Lagerstätten vor allem am oberen Sikram liegen, wo man das Erz sofort verhüttet und so auch noch Blei gewinnt. Auch Feuerstein wird hier gebrochen.

Die Hohen Eternen bergen im Gegensatz hierzu vor allem

Banchaber Blende, ein Gestein, das man für die Herstellung des robusten Messing benötigt, Zinnober für viele rote Farben und gelegentlich gar reinstes Quecksilber sowie Schwefel. Bekannt sind die Berge jedoch wegen ihrer Marmorbrüche, denn in den vorgelagerten Hügelketten wird der wertvolle weiße und der bei Rahjafreunden so beliebte rosa Marmor gewonnen.

Ebenfalls erwähnenswert sind die Kreidefelsen im Windhaggebirge (wo man vom Phacadital aus das Gestein abbaut), die Tonerde im Yaquirtal, aus der sich überaus harte Klinker brennen lassen und die Salzfelder zwischen Chetoba und Karsina. Kalkstein findet sich im Phacanowald und feiner Sand in der Kabashpforte. Die beiden letzteren Materialien

sind unabdingbar für die Herstellung von Glas, wobei das Mischungsverhältnis, die weiteren Zutaten und die Brenndauer der Öfen jedoch strikt gehütetes Gildengeheimnis sind.

Wenn Sie bisher die Erwähnung von Eisenerz vermißt haben, so hat das seine Richtigkeit: Nur im südlichen Eisenwald und den nördlichen Goldfelsen wird solches Erz abgebaut. Es ist jedoch nicht von besonderer Güte, so daß in erster Linie Gußeisen daraus gewonnen wird. Erz für gutes Schmiedeeisen und Stahl ist selten und muß mindestens zur Hälfte aus anderen Ländern eingeführt werden - ein Grund dafür, daß die Waffenpreise im Lieblichen Feld oft um die Hälfte höher liegen als etwa im Tal des Großen Flusses.

Technik, Wissenschaft und Handwerk

In vielen Bereichen von Handwerkskunst, Technik und Wissenschaft kann das Liebliche Feld eine Vorreiterrolle geltend machen. Sind es auf dem Gebiet der theoretischen Wissenschaften eher die Sternenkunde, Mathematik und Geometrie, so liegen die Stärken der angewandten Wissenschaften vor allem im Bereich der Bau- und Ingenieurskunst, der Schiffbaukunst und der Feinmechanik.

Vor allem sollen hier Sand- und Wasseruhren, Spieldosen und Schlösser Erwähnung finden, die nirgendwo so fein wie in Vinsalt und Arivor hergestellt werden. Meister Zechins Feinmechanische Manufaktur in Vinsalt stattet mit ihren Waren sowohl Schiffe als auch die Häuser der höchsten Adligen aus. Diese Künste sind - ebenso wie die Kenntnis um den Südweiser - durch den gelegentlichen Austausch mit dem Gildenland zustande gekommen.

Auch im großen Maßstab ist die Baukunst, das Bewässerungs- und Heizungswesen weit vorangeschritten: Dampfbeheizte Badehäuser, Wasserleitungen über mehr als fünfzig Meilen Länge und fünfstöckige Häuser seien als Belege genannt, ebenso wie die großen Drehkräne im Grangorer und Kusliker Hafen.

Die Alchimie hat in Silas, Belhanka und Neetha einen guten Ruf. In Silas ist es neuerdings gelungen, Bahnen aus flachem und klarem Glas von zwei mal zwei Spann zu gießen, während in Netha und Belhanka gläserne Kelche, Flaschen, Karaffen und Phiolen in vielen Farben und Formen geblasen werden.

In Neetha wird außerdem Porzellan - wenn auch nicht von so

edler Qualität wie aus dem Gildenland - und Hylailer Feuer hergestellt, ebenso wie bunte Feuerwerke zur Ergötzung der Wohlhabenden.

Nochmals hervorgehoben werden müssen die Semaphore oder Klappertürme, die Nachrichten in Windeseile über Land verbreiten. Eine Nachrichtenlinie verläuft entlang der Küste von Grangor nach Neetha, die zweite den Yaquir hinauf von Kuslik nach Vinsalt und die dritte von Pertakis über Arivor und Silas nach Methumis. Wohl keine andere Methode kann eine Nachricht so schnell von einem Ort zum andern bringen. Leider sind diese Stafetten jedoch darauf angewiesen, daß die Besatzung jedes einzelnen Turms aufmerksam und präzise ihre Pflicht tut.

Der Schlüssel zu all den oben genannten Leistungen ist die hohe Allgemeinbildung, die der Bewohner des Lieblichen Feldes genießt. Sei sie nun durch Hesinde-Tempel, durch die Bruderschaft des Nandus oder durch Zünfte und Gilden vermittelt: Fast ein Drittel aller Einwohner kann lesen, viele davon auch schreiben und rechnen.

Auch Geschichts- und Geographiewissen sind recht weit verbreitet, denn die Durchschnittsbürger und mehr noch die Mitglieder der kommerztreibenden Schichten betrachten sich als Aventurier, als Kosmopoliten, die ein Ereignis in Beilunk genauso interessiert wie der Brand eines Heuschobers im Nachbardorf. Selbst wenn man noch nie die Baronie, in der man lebt, verlassen hat, sind Nachrichten aus weiter Ferne immer beliebter Gesprächsstoff - weist man sich doch durch solches Interesse selbst als Weltbürger aus.

Kultur und Gesellschaft

Wer immer ein so komplexes und facettenreiches Thema wie die Kultur des Alten Reiches behandeln will, muß notwendigerweise Schwerpunkte setzen. Daher wird in diesem Text das Hauptaugenmerk auf die materielle Kultur gerichtet sein, während andere interessante Themen wie Geistesgeschichte etc. zurückstehen müssen.

Lebensweise

Prinzipiell wird das tägliche Leben im Lieblichen Feld stark vom üppigen Reichtum der Natur geprägt. In einem Land, wo mehrere reiche Ernten pro Jahr möglich sind, konnte sich schon früh eine vielfältige Stadtkultur entwickeln, da nur noch ein Teil der Bevölkerung auf dem Lande leben und arbeiten muß. Dennoch sind die Kontakte zwischen Stadt

und Land nie abgerissen, und die Bürger erinnern sich an ihre bäuerliche Herkunft. Auch heute noch findet man in den Städten oft eine Form von Ackerbürgertum: Die Betreffenden verbringen einen Teil des Jahres in ihren prächtigen städtischen Patrizierhäusern und den Rest in ihren Villen und Gutshöfen auf dem Lande. So ist es kein Wunder, daß die andernorts scharfe Trennung zwischen landbesitzendem Adel und Stadtbürgern kaum vorgenommen wird.

Eine gewisse Trennung findet man nur bei den Angehörigen der unteren Schichten, doch auch hier ist es nicht ungewöhnlich, daß ein Bauer im Winter, wenn es auf den Feldern wenig zu tun gibt, seine Verwandten in der Stadt aufsucht und dort arbeitet. Außerdem kann man auf allen Straßen den Zügen der Tagelöhner begegnen, die oftmals kein Haus ihr eigen

nennen. Sie schlafen in kleinen Zelten, die sie auf einem Eselchen oder in einem Hundekarren transportieren. Was Wunder, daß in strengen Wintern viele von diesen Elenden jämmerlich erfrieren. Aber es kann nun einmal nicht jeder an den Segnungen unserer lieblichen Heimat teilhaben.

Wer aber über einen gewissen Besitz verfügt, dem werden auch die Gaben der Geistesbildung zuteil: Viele Geweihte und Laienbrüder der Hesinde ziehen lehrend durch die Lande oder unterhalten kleine Dorfschulen für solche Kinder, deren Eltern sich die Ausbildung ihrer Nachkommen etwas kosten lassen können.

Dies macht auch generell ein Merkmal vieler wohlhabender Bewohner des Alten Reiches aus: Sie lernen schon von Kindesbeinen an, daß ihre Vorfahren die ersten Städte Aventuriens bauten und die Grundlagen der heutigen Kultur des Kontinents schufen. Immensen Stolz auf die uralte Tradition des Heimatlandes findet man beim höchsten Adligen ebenso wie am Herd des Großbauern. Das alles zeigt, wie tief verwurzelt die Bildung im Volk ist. Wohl auch deshalb kann man Hesinde ganz allgemein als *die* Gottheit des Alten Reiches apostrophieren, auch wenn daneben natürlich noch weitere Götter Macht und Einfluß besitzen - doch die Göttin der Gelehrsamkeit übertrifft sie alle.

Nicht ohne Grund residiert die Magisterin der Magister gerade in Kuslik, der größten Stadt des Lieblichen Feldes. Dort, in der Stadt an der Yaquirmündung, findet man viele alte Überlieferungen, die andernorts verschwunden sind, von Kuslik nehmen auch heute noch häufig neue Wissenschaften und Kunstrichtungen ihren Ausgang.

An Ansehen und Zahl der Verehrer der Hesinde am nächsten kommt zweifellos Efferd, dichtauf gefolgt von Rahja, Peraine und Tsa. Die Verehrung der Rondra konzentriert sich zum einen rund um Arivor und Vinsalt, zum anderen in den Kronmarken im Grenzland zum Mittelreich und der Khom sowie in Neetha.

Aber auch die übrigen Bewohner des Alten Reich schätzen das Militärische. Doch sei angemerkt, daß sich diese Freude oder sogar Begeisterung bei den meisten darin erschöpft, markige Reden zu halten und prunkvolle Paraden zu veranstalten, die mehr das geschulte Auge des Theaterkenners als des Kriegers entzücken. Wohl keine Armee Aventuriens ist in so farbenprächtige Uniformen gekleidet wie die des Alten Reichs (einmal abgesehen von jenen Stadtkönigen des äußersten Südens und Nordens, die ihre Soldaten notgedrungen in allerlei buntem Zeug herumlaufen lassen müssen).

Was den Kriegern recht ist, ist den meisten Zivilisten natürlich nur billig. Die Mode ändert sich laufend, wird aber stets beherrscht von grellen und schreienden Farben. Hochmodisch sind zur Zeit in den Farben rosa-grün, violett-gold oder türkis-rot gestreifte Stoffe, für den Herren knielange bauschige Pluderhosen über engen Kniestrümpfen und goldschnallenbesetzten Schnabelschuhen, dazu ein kurzes Wams, Puffärmel und ein hüftlanger Umhang mit gut einem Fuß hohem Stehkragen, auf dem Kopf ein federgeschmückter Zweispitz.

Die Dame trägt zur Zeit das Mieder weit ausgeschnitten und ein mit einem handbreiten Gürtel zusammengefaßtes, vorne knapp knie- und hinten knöchellanges Kleid. Die führenden Modeschöpfer prophezeien eine Rückkehr der Schleppe und des Halswickels sowie der Traditionsfarben grün-gelb.

Ein ähnlicher Hang zur Pracht liegt auch den vielfältigen Etikette- und Benimmregeln, die man im Lieblichen Feld

kennt und zu beachten versucht. Angefangen von den sechs verschiedenen Formen des Hofknickses über die berühmten achtundvierzig Zeichen der Fächersprache bis hin zu einer wahren Titelsucht.

Ein weiteres Merkmal gerade der Oberschicht ist die enge Beziehung zur Kunst in all ihren Formen. Gut kann man jenen Uhdenberger Reisenden verstehen, der verwundert nach Hause schrieb: "In der Landschaft, so man das Alte Reich nennt, wird die Macht von niemand anders als von den Malern und Dichtern ausgeübt." Das ist nun nicht im Wortsinne wahr, der Kern ist aber folgender: Fast alle Adligen und Patrizier sehen es als Notwendigkeit an, zumindest in einer Kunst gut bewandert zu sein, wobei die Malerei und die Dichtkunst an erster Stelle stehen. Doch auch der geschickte Umgang mit den Waffen gilt als Kunst, und - nach dem Verhalten mancher Adligen zu schließen - die Intrige ebenfalls....

Regionale Unterschiede

Das oben geschilderte Bild des Adligen gilt vor allem in Kuslik und Vinsalt, den Zentren der Nation. Im übrigen Reichsgebiet sind dagegen gerade in Kultur wie Mentalität deutliche Unterschiede zu spüren.

Der deutliche Gegensatz zwischen Efferd und Rahja ist auch landschaftlich verwurzelt: Die Bewohner der Provinzen Grangor und Yaquiria weichen in vielem stark von den oben erwähnten Dingen ab. Sie sind ein ganz besonderes Völkchen, nach Meinung mancher eher verwandt mit den kühlen Nordmärkern, auf jeden Fall aber maßgeblich geprägt von Meer und Wind. Von hier kommen die besten Seeleute des Alten Reiches, die besten Fischer und die fähigsten Deichbauer.

Ihr großes Talent im Umgang mit Wasser aller Art ist nur eine Folge des großen Einflusses, den Efferd auf sie besitzt: Im krassen Gegensatz zu den übrigen Bewohnern des Alten Reiches sind die Nordyaquirier nüchtern, kühl und realistisch in allen Dingen. Heftige Gefühlsaufwallungen sind selten und werden in Grangor und Bethana allgemein mißbilligt. Beim Bearbeiten der Felder gehen sie beherzt zu Werk und arbeiten länger und mehr als die Bauern an anderen Orten - vor allem deshalb, weil sie "die Freuden der Muße ohnehin nicht zu schätzen wissen", wie die übrigen Bewohner des Alten Reichs spotten.

Hier im Norden liebt man das einfache Leben und einfache Kost: Weder auf kulinarischem noch auf modischem Gebiet wurden irgendwelche bedeutenden Leistungen vollbracht. Das Essen besteht selbst bei den Reichen meist aus einer schlichten Weizengrütze als Vorspeise und Fischgerichten als Hauptgang, bei denen allerdings je nach Stand des Tafelnden gewisse Unterschiede festzustellen sind: Das Spektrum der Fischgerichte reicht von billigen Tintenfischen und Muscheln über Salzarelen und Feuerköpfe bis zu Forellen, Lachsen und Hummern, die auf dem Markt in Bethana korbweise verkauft werden.

Dazu wird Tee, Milch oder Wasser getrunken. Wein leisten sich nur die Vornehmsten - und das meistens auch nur dann, wenn sie Gäste zu bewirten haben. Ansonsten mag man an alkoholischen Getränken besonders den einfachen einheimischen Schnaps aus Getreide, der allerhöchstens noch mit Pfeffer oder Nelkenöl aromatisiert wird. An der Spitze aller Getränke steht das Bier, meist "Weizengold" aus Bethana. Allein in der Stadt Grangor ist man ob der weiten Handels-

beziehungen ein wenig weltoffener und schätzt auch fremdländische Getränke.

Dieselbe Schlichtheit und Sparsamkeit zeigt sich auch in der Kleidung: Ein Nordyaquirier trägt selten hellfarbige Stoffe (erst recht keine mehrfarbigen), sondern bevorzugt schwarze und vor allem blaue und dunkelgraue Töne. Ein bekanntes Beispiel sind die einfachen grauen Mäntel und steifen Hüte der Ratsleute in Bethana.

Ein typisches Kennzeichen der Nordyaquirier ist, daß sie Fremde durchaus freundlich und - für ihre Verhältnisse - herzlich begrüßen und bewirten, dabei aber stets eine unsichtbare Schranke aufrechtzuerhalten wissen. Diese gesellschaftliche Schranke zu durchbrechen ist das erklärte Ziel vieler Zuwanderer, aber manchmal erst nach Generationen möglich.

Hinsichtlich der schönen Künste ist der Unterschied zum übrigen Alten Reich nicht derart groß, daß er eine gesonderte Betrachtung erforderte - es wäre allein festzuhalten, daß gegenüber so "Ingerimmschen" Künsten wie der Architektur und der Bildhauerei das Schwergewicht eindeutig auf der Malerei und Dichtkunst liegt.

Südlich des Yaquir ist die Provinz Arivor gelegen. Hier ist das Leben bereits offener und prunkvoller, doch aufgrund der alten rondrianischen Tradition immer noch recht militärisch-schlicht. Die prachtvollsten Bauten geraten in Arivor immer gleich zu Zitadellen, wie ein Sprichwort behauptet - und die festen Griesklöße, ein Arivorer Nationalgericht, dienen wohl ebenfalls zur Abwehr von Feinden, wie manche hinzufügen.

Die Arivorer stellen seit eh und je die besten Soldaten und vor allem Offiziere des Alten Reichs, vielleicht nur mit Ausnahme der Neethaner und der Bewohner der Kronmarken. Denn Arivor ist geprägt vom Rondrakult, der auch die umwohnende Bevölkerung für sich gewonnen hat - recht ungewöhnlich in einer so friedlichen Landschaft weiter Felder und blühender Haine.

Eine besondere kulturelle Errungenschaft Arivors ist sowohl das Turnier - die ersten Ritterspiele wurden hier lange vor dem Fall Bosparans abgehalten - wie auch das "Kolossal-Theater, das durch den Einsatz hunderter Statisten in gewaltigen Massenszenen Schlachten und Kriege epochalen Ausmaßes wiedergibt. Aus der Feder des Dichterkomturs Morguno Comto von Schreyen, der lange Jahre der Provinz Arivor, dem Rondrakult und dem Ardaritenorden vorstand, stammen Dramen, die außerhalb des Großen Arivorer Theaters höchstens auf freiem Feld aufgeführt werden können, da keine andere Bühne die bis zu vierzig Sprech- und zweihundert stummen Rollen fassen kann.

In modischer Hinsicht wirkt die Allgegenwart der Rondrage-weihnten und Ordenskrieger auf die Bürger ein: Neben den grellbunten Trachten findet man sehr oft einfach geschnittene Gewänder aus Silaser Silberbrokat, der den Träger aus der Ferne wie einen Krieger in Kettenrüstung schimmern läßt. Kaum ein Arivorer geht ohne Waffen aus dem Haus, und so mancher streitlustige Fremde hat den bitteren Fehler gemacht, die kostbar mit Edelsteinen besetzten, schmalen Klingen der Dolche und Rapiere als "Spielzeug" und "Geckenwaffen" abzutun. Dabei ist das Auftreten der Arivorer sehr freundlich und verbindlich. Dem Fremden begegnen sie mit leichter Herablassung, ohne dabei arrogant zu wirken (jedenfalls nicht viel arroganter als alle Bewohner des Alten Reiches).

Außerhalb der großen Städte Kuslik und Vinsalt findet man die "typische Mentalität" des Alten Reiches, so wie die Ausländer sie sehen, eigentlich erst südlich des Sikram im Fürstentum Methumis. Hier begegnet man all der Lebhaftigkeit, Fröhlichkeit und Leichtlebigkeit, die mancher Fremde schon erwartet, sobald er die Grenze passiert hat.

An Sikram und Onjet liebt man Musik und Tanz ebenso wie das Schauspiel und die bildende Kunst. Mit Ausnahme vielleicht der "Stockfische" bewundert jeder Bewohner des Alten Reichs die hiesige Bevölkerung für ihre natürliche Gabe, das Leben zu genießen. Und dazu gehört nicht einmal notwendigerweise Prunk und Reichtum: Wo die Tafeln der Reichen kostbarste Speisen aus fernen Gegenden tragen, genießt der Landmann sein mit wenig Aufwand zubereitetes Nudelgericht. Oder um ein weiteres Sprichwort zu zitieren: *"Während der Grangorer im Festsaal weint, lacht der Sikramer im Kerker."*

Verweilen wir noch ein wenig bei der Küche im Methumischen. Das charakteristische Merkmal eigentlich aller Kochkunst südlich des Sikram ist der freigiebige Gebrauch von Öl und kräftigen Gewürzen wie Knoblauch, Methumian, Silasilikum und Onjegano. Weitere Zutaten sind dann noch frische Gemüse aller Art, vor allem Paprika und Tomaten. Gerüchten zufolge kennt man für jeden Tag im Jahr ein eigenes Nudelgericht. Fisch wird gerne gegessen, vor allem in der Suppe, aber auch gebraten oder geschmort. Eine wichtige Rolle spielt auch das prächtige Obst, das hier in farbenfrohen Hainen gedeiht: ob Belhanker Butterbirnen, die geradezu auf der Zunge schmelzen, ob Methumer Mandelpflaumen, deren nussiger Kern mitverspeist wird, oder natürlich die reich und prall wachsenden Trauben.

In dieser Region sind die besten Weine Aventuriens zu finden, und das nicht nur wegen der guten natürlichen Bedingungen, sondern sicherlich ebenso aufgrund der göttlichen Nähe Rahjas, die überall zu spüren ist. Von den sanft ansteigenden Hängen am Fuße der Goldfelsen stammt der Tharf der Rahjatemple, ein vorzüglicher, süßer Rosenwein, der nicht nur die Farbe, sondern auch das Aroma der Königin der Blumen besitzt. Weiter oben am Hang, in der Kronmark Goldfelsen, gedeiht nur noch wenig Wein, dieser aber von ausgezeichneter Qualität, der sogenannte Goldfelser Morgenrot. Er ist ein schwerer, herber Rotwein voller Kraft und Feuer. "Wer das Morgenrot mit Morgenrot begrüßt, wird das Abendrot nicht mehr sehen," sagt ein alter Spruch.

Aus dem Tal des Sikram stammen viele kräftige Rot- und Weißweine, die fast alle durchgegoren sind und keinerlei Süße mehr zeigen. An anderen Orten Aventuriens mögen trockene Weine als schlecht gelten, gerade weil sie lange Lagerzeiten vertragen, hier aber schätzt man sie ob ihrer Bekömmlichkeit und weil sie die schweren Speisen leichter verdaulich machen.

Die Krönung der Weine Aventuriens schließlich ist wohl der Bosparanjer, ein schäumender Wein. So altbekannt, wie der Name vermuten läßt, ist die Kunst seiner Herstellung nicht: Die Methode, den Wein in Flaschen ein weiteres Mal gären zu lassen, verdankt die Menschheit der großen Rahjalina Stellona, die vor gut zweihundert Jahren Geliebte der Göttin in Belhanka war.

Hier, wo das Liebliche Feld am lieblichsten ist, macht sich die Lebensfreude auch in der Kunst bemerkbar: Die beliebteste Theaterform ist das Lustspiel, ein Name, der während der hohen Feste der Rahja ganz neue Bedeutung gewinnt. Aus-

wärtige Besucher sind oft schockiert vom zwanglosen Mitgehen und Mitwirken des Publikums bei gewissen Aufführungen.

Doch auch für ihre Balladendichtung ist die Region berühmt. Zu getragenen Melodien werden traurige Begebenheiten aus der Vergangenheit vorgetragen. (Das ergreifende Lied vom Spielmann Brin Olien finden Sie im Anhang dieses Buches.) In der Mode befolgt man weitgehend die in Vinsalt und Kuslik gefällten Entscheidungen, doch kann nichts seine Herkunft verleugnen: Die Kleider sind nicht nur aufgrund der heißen Tage besonders leicht, die Mieder besonders gewagt geschnitten, die Hosen eng und die Röcke kurz. So manche würdige alte Kauffrau aus Bethana ging durch ganz Belhanka in dem verzweifelten Versuch, "das Bordellviertel zu verlassen und die Stadt der anständigen Bürger zu finden."

Südlich an das Fürstentum Methumis schließt sich die Markgrafschaft Neetha an. In dieser Gegend, gewissermaßen jenseits der Goldfelsen, gleicht die Landeskultur in vielem der Methumischen, doch hat auch der novadische Einfluß Spuren hinterlassen, sei es in friedlicher oder kriegesischer Hinsicht. Die Neethaner sehen sich nicht ganz zu Unrecht als die eigentlichen Grenzposten des Alten Reichs, das hier von Osten und Süden ständig bedroht wird (und von Westen, will man die dem Mittelreich hörigen Zyklopeninseln noch dazu nehmen).

Der Einfluß der Novadis zeigt sich nicht nur in dem mißtrauischen Interesse gegenüber allem, was von Süden und Osten kommt, sondern auch in so trivialen Dingen wie der Kochkunst: Während man den Feind selbst noch mit Waffengewalt abwehren will, hat man ihm die Küchen längst geöffnet - und das nicht zum Nachteil: Die methumischen Paprikasossen gewinnen mit novadischen Fleischspießen ganz neue Qualität, der übliche Weizen wird im Chababtal durch Reis ergänzt.

Auch hier trinkt man mit Vorliebe Wein, doch haben sich auch die Weinbrenner einen Namen gemacht. Milde und kräftige Weinbrände kennt man hier, ihr charakteristischer, im Alten Reich so geschätzter Rosenduft und die Rotfärbung aber stammt von der jahrelangen Lagerung in Fässern aus dem Rosenholz der Eternen.

In Neetha sind die meisten Häuser weiß, doch unter den Marmor mischt sich schon verstärkt gekalkter Lehm, der den klimatischen Bedingungen am besten angepaßt ist. Dieselbe Mischung mit novadischen und tulamidischen Traditionen erkennt man auch auf dem Gebiet der Mode: Wurden noch vor wenigen Jahrzehnten die Träger wallender Gewänder als Spione oder Verräter verfolgt und gebrandmarkt, so sieht man heute die Dinge weit zwangloser: Die weiten Pluderhosen und Puffärmel, begleitet von langen Umhängen, tauchen auch in der Damenmode auf und erinnern recht deutlich an manche tulamidische Stammestrachten.

Im Umgang mit Waffen sind die Neethaner mindestens so geübt wie die Arivorer, doch fehlt hier das spielerische Element. Auf jeden Fall - und das erkennen alle anderen Provinzen an - kommen aus dem Neethanischen die besten Reiter und die besten Pferde. Doch auch die Seefahrt spielt eine bedeutende Rolle und manche Bräuche der Zyklopeninseln finden sich auch hier. So kann man auch gut einen Zusammenhang sehen, wenn unter dem Neethaner Patriziat und Adel die Kunst des Waffenschmiedens durchaus als eines Edelmannes würdig gilt.

Die Komödie des Alten Reichs

Hier sollen beileibe nicht alle Formen des Lustspiels erläutert werden, sondern nur jene, die besonders eng mit dem Lieblichen Feld verbunden ist: die Typenkomödie, deren Helden jeweils eine bestimmte Stadt oder Landschaft verkörpern. Es gibt etwa ein Dutzend solcher Gestalten unterschiedlicher Popularität, die wiederum je nach Ort der Aufführung recht unterschiedliche Bedeutung im Stück haben. Entstanden ist diese Kunstform vermutlich in Belhanka, als die Bediensteten der Hesinde- und Rondratempel die Eigenarten verschiedener Besucher nachäfften und übertrieben. Was zu jenen Zeiten noch dem reinen Vergnügen der übrigen Besucher diente, hat im heutigen Alten Reich durchaus weitreichende politische Bedeutung: Der Handlungsverlauf eines Stückes ist allgemein festgelegt, der Dialog selbst entsteht hingegen spontan und wird häufig von den Schauspielern mit persönlichen Monologen und Bemerkungen variiert - die Figuren des Theaters erhalten dadurch oft satirisch überzeichnete Aussprüche in den Mund gelegt, die kaum jemand direkt zu äußern wagt. In dieser Hinsicht ist die Typenkomödie weniger offen und aggressiv als die "Scherzgespräche" der Festumer Theater, erfordert zum vollen Verständnis aber mindestens ebensoviel aktuelles Hintergrundwissen.

Dennoch sollen hier die wichtigsten Typen kurz vorgestellt werden, da ihre grundlegenden Eigenheiten zeitlos scheinen: Kein Stück verzichtet auf *Comto Cordovan*, der den Vinsalter Höfling verkörpert: Reich und erlesen gekleidet, mit vollendeten Manieren, die oft zur reinen Farce werden, immer in verschiedenste Intrigen und Ränke oder Liebeshändel verstrickt.

Sein Gegenstück ist *Kaufmann Stokkvis*, der "typische Granorer" in einfacher blauer Kleidung, der prinzipiell keine Gefühle zeigt und den ihm hingeworfenen Fehdehandschuh nach Materialwert weiterverkauft.

Ritter Rondravio ist der Vertreter Arivors - gekleidet in eine "Rüstung" aus Silberbrokat und militärisch knapp sprechend. Je nach Art der Darstellung ist er ein tapferer Krieger und der Held des Stückes oder eine großsprecherisch prahlende Randfigur.

Ebenfalls recht unterschiedlich gezeichnet wird die *Magisterin Selinda*, die als Repräsentantin Kusliks auftritt: In manchen Stücken stellt sie als weise und einsichtige Gelehrte die Hauptperson dar, in anderen ist sie eine zerstreute und weltfremde Pedantin mit bloßem Bücherwissen.

Kaum näher erläutert werden muß die Gestalt der *Bellarita von Belhanka* - mal ist sie die jugendliche Liebhaberin des Dramas, mal eine laszive Verführerin, auf jeden Fall aber stets äußerst leicht gewandt und damit der häufigste Anlaß für zeitweilige Schließung einer Bühne.

Den Typ des Neethaners stellt *Aydan die Füchsin* dar. Sie ist klug und gerissen, mal eine geschäftstüchtige Kauffrau, mal eine geschickte Diebin und Hehlerin. Streitgespräche zwischen Kaufmann Stokkvis und Aydan zählen zu den interessantesten Partien eines Stückes und sagen viel über das Verhältnis zur Moral aus, die die Schauspieler und das Publikum haben.

Schließlich sollte noch erwähnt werden, daß es auch manche ausländischen Typen zu Theaterehren gebracht haben: Am wichtigsten ist der stets laut und brutal auftretende Mittelreichsoffizier *Weibel Wüst*, der den verhaßten Okkupanten ohne Gefühl für Kultur und Manieren herauskehrt und der



verschlagene Novadi *Artazun ibn Ghuramasch*, der in blumigen Reden seine Frauen und Pferde lobt und gerade in Neetha vom Publikum mit wahrer Haßliebe begrüßt und gefeiert wird.

Nicht durchsetzen konnte sich die Figur des wilden, saufen-

den und dummen Thorwalers *Gurgelbeißer Gumbladson*; vor allem wohl deshalb, weil bei der ersten Vorführung eines derartigen Stückes in Belhanka ein paar leibhaftige Thorwaler im Publikum saßen, die leider nur wenig Sinn für Humor bewiesen...

Politische und gesellschaftliche Strukturen

Von der Tatsache abgesehen, daß das Liebliche Feld kleiner ist als das Neue Reich, sind wenig Unterschiede in der Struktur des Adels festzustellen. Auch hier gibt es Herzöge, Fürsten, Grafen und Barone, jedoch ist ihre Rangfolge von der des Mittelreichs leicht verschieden:

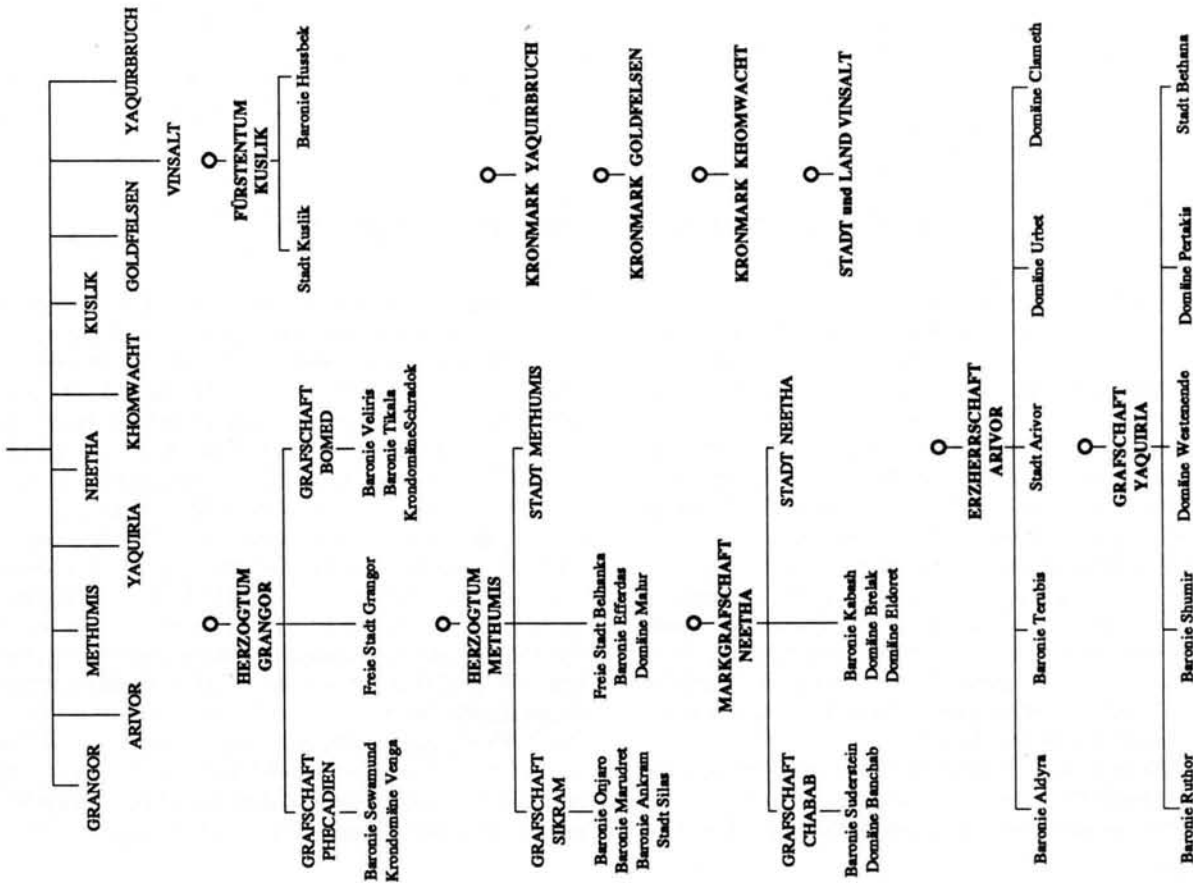
Oberster Souverän und Lehnsherr ist der König oder die Königin des Lieblichen Feldes, traditionell in Vinsalt residierend und ein Nachfahr des Hauses Firdayon. Die Nachfolge geht stets auf das älteste Kind des Herrschers über, wenn der Kronkonvent (s.u.) keinen Einspruch einlegt.

Direkt dem Königshaus lehenspflichtig sind die Fürsten von Kuslik, die Herzöge von Grangor und Methumis, die Markgrafen von Neetha, die Erzherrscher von Arivor (im Rang zwischen Graf und Fürst stehend), die Grafen von Yaquiria, die Markverweser von Khomwacht, Goldfelsen und Yaquirbruch sowie der Baron von Vinsalt.

Das Kusliker Fürstenhaus setzt die Linie der Herzöge von Kuslik fort. Sein Verhältnis zum Vinsalter Königshaus ist geprägt von einer Art zähneknirschender Loyalität. Der Titel

Fürst wurde einst gewählt, um die ehemaligen Herrscher von den neuen Herzögen abzusetzen, die größere Ländereien besaßen. Den Kuslikern blieb - laut dem Friedensvertrag von 241 - nur der Fürstentitel und die Herrschaft über die Stadt selbst und einige wenige Besitzungen beiderseits des Yaquir. Dem Haus Firdayon treu ergeben sind hingegen die Herzöge von Grangor und Methumis. Beide Herzogtümer unterteilen sich noch in weitere Grafschaften, Baronien, Domänen und Städte, ebenso wie die Markgrafschaft Neetha, deren Herrscher stets um eine gewisse Unabhängigkeit vom Königreich gefochten und sie in der Grundreform von 6 Hal auch erhalten haben. Hierbei ist zu bemerken, daß die Städte Grangor und Belhanka zwar den Status einer Baronie innehaben, jedoch als Freie Städte von einem gewählten Bürgergremium regiert werden.

Die Erzherrscher von Arivor und die Grafen von Yaquiria sind traditionsbewußt, obwohl ihre verschachtelten Ländereien in der erwähnten Grundreform einer rigiden Neuordnung unterzogen wurden. Die Yaquirier legen viel Wert auf



- 1 STADT und LAND VINSALT
- 2 STADT METHUMIS
- 3 Stadt Silas
- 4 STADT KUSLIK
- 5 Baronie Hussbek

die Feststellung, daß in ihrem Herrschaftsbereich die ersten Siedler aventurischen Boden betraten, während die Arivorer eine eher rondrianische Tradition pflegen und für ihr Ehrgefühl bekannt sind. Erwähnenswert ist hier auch, daß der Arivorer Herrscher momentan sowohl Meister des Bundes - oberster Rondrapriester für das Liebliche Feld - und Sene-schall des Ardaritenordens ist.

Die Baronie Vinsalt schlußendlich ist vollständig vom Königshaus abhängig. Sie wurde vor 139 Jahren für den Kronvogt von Vinsalt geschaffen, der für seine Verdienste mit einem erblichen Titel geehrt wurde.

Ein wichtiges Organ ist der Kronkonvent zu Arivor. Hier treffen sich einmal im Vierteljahr die Adligen und wichtige Vertreter des öffentlichen Lebens, um über die inneren Angelegenheiten des Reiches - wie Steuerfragen, Straßenbau, Adelsfehden - zu beraten. Die Stimmen sind nach einem komplizierten Schlüssel verteilt, wobei die Besonderheit darin besteht, daß der Monarch überstimmt werden kann, wenn sich mehr als drei Viertel aller Stimmen gegen ihn wenden - ein Ereignis, das bisher wegen der Rivalität der Adligen noch nie eingetreten ist. Der Kronkonvent hat mit demselben Quorum ebenfalls das Recht, einen vom Monarch bestimmten Thronfolger abzulehnen und ein anderes Mitglied des Hauses Firdayon in der Erbfolge aufzuwerten. Der Reichstag, der alle sechs Monate in Vinsalt tagt, beschließt über die Grundsätze der Außenpolitik und Diplomatie. Hier ist zwar der Stimmschlüssel anders gewichtet als im Kronkonvent, nichtsdestotrotz haben die Adligen auch hier die (theoretische) Möglichkeit, die Königin zu überstimmen. Königin Amene ist auch Oberhaupt einer Beamtenhierarchie, die die Verwaltungsaufgaben im Königreich innehat. Oberster Staatsdiener ist Hakaan von Firdayon-Bethana, seines Zeichens Staatsminister, dem folgende Kronsekretariate unterstellt sind:

Kronsekretärin (KS) für das Wehrwesen ist Arvedua von Radoleth, Tochter des alten Kronvogts Drugon, die sich in Friedenszeiten um die Versorgung von Heer und Flotte kümmert. Nominell steht sie über Folor Sirensen zu Irendor, dem Marschall des Königreiches, und Gilmon Quent, dem Großadmiral der Flotte. In Spannungszeiten muß sie jedoch einzig und allein dafür sorgen, daß die Truppen die nötige materielle Unterstützung erhalten. Den wirklichen Oberbefehl haben Marschall und Großadmiral, die dann nur noch der Königin untertan sind.

Das Kronsekretariat für Recht und Ordnung unter KS Dammion von Marudret kümmert sich um alle inneren Belange des Reiches. Es ist aufgeteilt in die Direktorien für Reichsordnung, für das Gerichtswesen und für Besondere Angelegenheiten. Comto Odina von Schelf, Direktorin für Reichsordnung, kümmert sich um die internen Belange des komplizierten Adelswesens, der Direktor für Besondere Angelegenheiten (momentan Sumudan Edler von Aldyra) um innere und äußere Sicherheit und um die Beschaffung von Nachrichten aus dem Ausland, während die Aufgabe von Baron Efferdan Baliiri, Direktor für das Gerichtswesen, klar auf dem Gebiet der Minderen und Höheren Gerichtsbarkeit liegt. Dem Kronsekretär für Staatsfinanzen (momentan Viburn Edler von Westfar) unterstehen sowohl die Schatzkanzlei unter Schatzkanzler Comto Romin Thegun als auch die Direktorien für Außenhandel (Hesindiane, Edle vom Berg) und für Zoll- und Steuerwesen (Vilemon Kantra).

Ein eigenes Sekretariat ohne Untergliederung in Direktorien

wird von Kronsekretärin Orana ya Rheen geleitet - das Kronsekretariat für Diplomatie, das sich mit sämtlichen nichtkommerziellen Außenbeziehungen befaßt.

Wichtige Ämter ohne Zuordnung zu einem Kronsekretariat sind schlußendlich das Direktorium für Volksbildung, welches vom Hesinde-Geweihten Erzwissensbewahrer Abelmir von Marvinko, dem Bruder des Landgrafen vom Sikram, geleitet wird; das Direktorium für Verkehrswesen, Straßen- und Hafenbau unter Broden von Tern, Edler von Terubis und das Kronamt des Siegelbewahrers und Hofherolds Alrik Vardeen.

Bei den Titeln und Anreden ist folgendes zu beachten: Die Königin wird mit Euer Majestät angeredet, Herzöge, Fürsten und Markgrafen mit Euer Hoheit, Grafen und Landgrafen mit Euer Hochwohlgeboren, Comtos mit Euer Edelhochgeboren, Barone mit Euer Hochgeboren, Landherren mit Euer Edelgeboren, Edle mit Hochachtbarer Herr / Hochachtbare Dame und die Träger der Silbe "ya", die Angehörigen der untersten Adelsstufe, mit Achtbarer Herr / Achtbare Dame. Diese Titelflut macht auch vor Bürgermeistern, Geweihten verschiedenen Standes, Amtsträgern und auswärtigen Persönlichkeiten nicht halt, so daß ein Meister der Etikette über vierzig verschiedene Titel im Kopf behalten muß, will er nicht auf dem schlüpfrigen Parkett des hochadligen Benimms ausrutschen.

Eine weniger wichtige Rolle spielen Etikette und Titellatur in jenen Kreisen, die durch ihre Arbeit das höfische Leben in der Yaquir-Region erst ermöglichen: Den kleinen Handwerkern, den Bauern auf den Katstellen, den Schauerleuten, Handlangern, Tagelöhnern und Feldarbeitern ist die feine Lebensart herzlich gleichgültig. Sie erfahren wenig von den Segnungen des Lieblchen Feldes. Zwar kennt man im Königreich keine Leibeigenschaft, aber die "freien" Kleinbauern auf ihrem meist wenig ergiebigen Pachtland leben kaum besser als die unfreien Landleute im Bornland. Sie haben keinen Einfluß auf die Politik ihrer nächsten Umgebung, denn die Dorfschulzen und Bürgermeister werden von den Comtos oder Baronen eingesetzt - wobei gelegentlich die Wünsche der örtlichen Geweihten berücksichtigt werden.

Eine längere Krankheit in einer Bauernfamilie kann leicht zum Saat- oder Ernteausschlag und damit zum Verlust des Hofes führen. Dann sinken die Landleute auf den Status des Wanderarbeiters - ohne feste Bleibe und ganz und gar abhängig von der Willkür des jeweiligen Arbeitgebers.

Man schätzt, daß es in den Städten und Dörfern des Lieblchen Feldes etwa 30.000 solcher Wanderarbeiter gibt - ein bedauernswerter Menschenschlag, der das alte Sprichwort bestätigt, daß "man nirgends auf der Welt so arm sein kann wie in Grangor oder Kuslik". Zu allen Zeiten sind diese abgerissenen Gestalten auf den Straßen unterwegs, immer auf der Suche nach Arbeit und einer Bleibe, ständig begleitet von ihren "Schätzen", einem dünnen Esel, einer graubärtigen Ziege oder einem klapprigen Hundekarren ...Wo man sie für längere Zeit duldet, siedeln sie sich in "Häusern" aus Schilfrohr, Brettern und Zelttüchern an. Um nicht zu verhungern, arbeiten sie für jeden Lohn. (In den Drahtziehereien des Meister Saladan zu Arivor schuften zehnjährige Kinder für einen halben Taler pro Tag.)

Da kann man sich als ehrbarer Bürger nur mit Grausen wenden und den Zwölfen danken, daß solch ein elendes Los den Frommen verschont...

Der Streit um die Erbfolge

Ein Thema erregt momentan die Gemüter der Adligen und Beamten mehr als irgendein anderes in den letzten zehn Jahren: Stammt Königin Amene in direkter Linie von Kaiser Silem-Horas ab, oder genauer: Handelt es sich bei Ogman und Nisha von Bosparan, auf die Graf Khadan von Vinsalt seine Linie zurückführen kann, um den Enkel und die Urenkelin des genannten bosparanischen Kaisers ?

Wenn dem so ist, dann wären alle Einsprüche gegen Amenes Linie ein für allemal vom Tisch gefegt und weder der Landgraf vom Sikram (der seine Linie bis zu Lutisana von

Kullbach, der Komturin von Phecadien zurückverfolgen kann) noch die Fürsten von Kuslik könnten jemals wieder Anspruch auf den Thron erheben.

Die nötigen Urkunden stammen jedoch aus der Zeit kurz vor Bosparans Fall und gelten deshalb als verschollen. Alle bisher gezeigten Dokumente - die jeweils das Erbrecht der Königin bestritten - konnten als Fälschungen entlarvt werden.

Ein handfester Beweis für die Herkunft der königlichen Familie steht jedoch ebenfalls noch aus.

Das Söldnerwesen im Lieblichen Feld

Das Königreich am Yaquir ist zwar bevölkerungsreich, aber dennoch verfügt es über kein großes stehendes Heer: 15 Garderegimenter, von denen 4 beritten sind, bilden die Hauptmacht der Armee. Hinzu kommen noch die privaten Einheiten der Adligen (insgesamt etwa fünf Regimenter). Im Notfall können diese durch 8 Landwehrregimenter ergänzt werden.

Um trotzdem wehrhaft zu wirken, sind dem Marschall und dem Großadmiral des Reiches noch Söldnereinheiten unterstellt. Die Zahl solcher Mietlinge ist im Königreich recht hoch, denn in einer reichen Region gibt es so manch wertvolles Gut, das durch bezahlte Schwerter geschützt werden muß: Landtransporte sind zu sichern; der oftmals recht schwierige Handel mit den Novadis funktioniert besser, wenn der Handelsherr über eine eindrucksvolle Begleitschar verfügt, und auch viele Kapitäne auf der Fahrt zu einem verrufenen Hafen fühlen sich sicherer, wenn sich ein paar fähige Kämpfer an Bord befinden. Wer immer im Königreich eine Laufbahn als "Krieger für's Geld" einschlagen

will, leistet einen Eid auf die Krone und verpflichtet sich, in einem Kriegsfall in das Reichsheer einzutreten - zu einem symbolischen Sold von einem Dukaten pro Monat.

Eine besondere Bedeutung kommt hierbei dem Regiment Kusliker Seesöldner zu, das im Notfall einen großen Teil der in der Stadt liegenden Flotte bemannt. Auch bei den Landtruppen finden sich einige größere Söldnerkontingente mit einer Gesamtstärke von etwa drei Regimentern. Die Moral der aus der Söldnerzunft angeheuerten Einheiten ist uneinheitlich - zum Glück wurde sie lange nicht auf die Probe gestellt. Man kann aber davon ausgehen, daß sie einigermaßen loyal zum Königshaus stehen - abgesehen von den Kuslikern vermutlich, die sich eher als Krieger des Fürstenhauses verstehen. Auch die Krieger des Ardaritenordens, des Ordens des Donners und der Rondratempel sind häufig in den Reihen der Soldaten zu finden.

Für das Stadtleben bestimmend sind die Söldner in erster Linie in Kuslik und in Grangor, mit Einschränkungen auch in Arivor, dem Hauptsitz des Ardaritenordens.

Dichtungen

Lieder und Sagen

Brin Olien eine Ballade aus Sikram

Brin Olien war der beste Barde,
der je am Yaquir sang,
er konnt' den Frau'n die Sinne rauben
mit seiner Laute Klang.

Die Fische sprangen aus dem Meer,
wenn er die Laute schlug,
und Milch floß aus der Jungfrau Brust,
die nie ein Kindlein trug.

Und als er sang am Königshofe,
spielt' alle er in den Schlaf,
und nur die junge Gräfin wachte,
weil Lieb' ihr Herze traf.

Erst spielt' er eine ernste Weise
und dann ein heitres Stück.
Sie tauschten leise Liebesworte
und manchen Liebesblick.

"Komm in mein Haus, süßer Brin Olien,
heut nacht beim Mondenschein;
ich stehe stets zu meinem Wort -
du wirst willkommen sein."

Brin schlug die Laute in ein Tuch -
er war ein froher Mann.
Dann ritt er heim zu seinem Haus,
rief: "Bursche, hör' mich an!"

Nach Mitternacht, beim Mondenschein
werd' ich zur Gräfin eilen,
ich bin ein Gast in ihrem Haus
und darf ihr Lager teilen."

"Legt' Euch zur Ruh', mein lieber Herr,
und schlaft für eine Frist,
ich halte Wacht und wecke Euch,
wenn's Zeit zum Aufbruch ist."

Jedoch der falsche Bursche zog
des Meisters Kleider an,
legt' an des Meisters Wehrgehenk -
er schien ein Edelmann.

Und als er kam zu der Gräfin Haus,
klopft' leis er an die Tür,
die Dame stand zu ihrem Wort
und trat sogleich herfür.

Er führt die schöne Dame nicht
zu ihrem weichen Bette fein,
schnell legte er sie auf den Boden
und nahm sie auf dem harten Stein.

Und küßt' sie weder als er kam,
noch als er wieder von ihr ging;
und als sie aus dem Fenster sah,
der Mond glutrot am Himmel hing.

"Zerrissen sind deine Strümpfe, Herz,
und voller Stoppeln ist dein Kinn,
und ganz zerzaust dein blondes Haar,
das gestern mir verwirrt' den Sinn."

"Die Strümpfe sind von meinem Pagen,
sie waren mir zuerst zur Hand,
der Wind zerzauste mir die Haare,
als ich zu dir ritt übers Land."

Der Bursche nahm des Meisters Laute
und sang ein freches Lied,
dann ritt er zu des Meisters Hause -
es war ein kurzer Ritt.

"Wacht auf, wacht auf, mein guter Herr,
es ist schon fast zu spät,
wacht auf, der Hahn hat schon gekräht,
s' ist Zeit, daß Ihr nun geht."

Blitzschnell erhob sich Brin Olien,
zog Umhang an und Hut,
und schnallte um sein Wehrgehenk -
er war von edlem Blut.

Und als er kam zu der Liebsten Haus,
klopft' leis er an die Tür,
die Gräfin stand zu ihrem Wort
und trat sogleich herfür.

"Oh, hast du wohl bei mir vergessen
deinen Handschuh oder Hut,
oder willst du gar noch einmal kosten
von meiner Liebe Glut?"

Brin Olien schwor einen heil'gen Eid
bei der Zwölfgötter Macht,
sprach: "Nie war ich in deinem Haus,
auch nicht in dieser Nacht."

"Oh, dann war es dein junger Page,
der mich hat hintergangen,
und weh, daß von des Wüstlings Samen
ein Kind ich soll empfangen!"
Und sie zog einen scharfen Dolch,
den sie hatt' am Gürtel hangen.

Und rotes Blut färbt' ihr Gewand
und ihre weiße Haut,
und tot sie auf den Boden sank,
gerad', als der Morgen graut'.

Brin Olien ritt zu seinem Hause,
rief: "Bursche, her zu mir!
Ich will dir deinen Lohn nun zahlen,
guten Lohn, den zahl ich dir.

Wenn ich heut' Nacht getötet hätt',
ich sagt' es frank und frei,
und wenn ich niemand's Leben nahm,
so nahmst du deren drei."

Dann griff er nach dem Wehrgehenk
und zog sein helles Schwert
und schlug dem Burschen ab den Kopf -
er war nichts bess' res wert.

Brin setzt' den Schwertknauf auf einen Stein,
die Spitze an sein Herz -
drei Leben gingen so verloren
durch des Pagen bösen Scherz.

Die Stadt der Sonne

Eine alte Quelle, die wohl noch aus den Tagen des bosparanischen Reiches stammt, berichtet uns wundersame Dinge von einer prächtigen Stadt aus Gold, die dem Praios geweiht sein soll. Leider kennen wir den Text nur aus zweiter Hand, da er bereits in alter Zeit überarbeitet wurde.

"Item fanndt ich auch eyn aldt Tekst, in dem wird erzählt von den ersten Mennern und Frauwen, die zogen gen Auffgang der Sonnen umb zu finden des Praiosses Reyech und Herkünfft.

Dieweyl sie zogen von Bethane ostwärts, kamen sie an eyn breyt Wasser, demm sie folgten lauffauffwärts. Als sie sehen, dasz der Flusz kamm von Norden, verliszen sie seyn Lauff, querten yn unnd begruendten die Stadt Bosparan. Wie dass isst geschehn, bedürfft keyn weytern Erwachnens, alldiweill es wol bekandt iszt." (Eine unglückliche Einschätzung, denn heute wissen wir so gut wie gar nichts über die Ursprünge der alten Kaiserstadt.)

"So zogen sie dan weyter unnd erblickten das Masziv der Felsen, die da heissen die Güldenenen, alweyl sie des Morgens erglänzen als wie das schiere Goldt. Darob sagten sie eynan-

der. 'Sehet die Goldtfelsen dort! Hinter dem Wall aussz Goldtmusz seyn gelegen des Praiosses Heymstadt.'

Und sie begannen die Berge zu queren. Gar wyrklych fannden sie, dasz hinter ihnen sich erstreckte eyn Land, so heisz unnd drokken alswie die Sonn selbast. Sy wanderten und wanderten fürbasz und lidten gar manich heftig Durst, doch die Naeh des Gottes hülff inen. Schlieszlich kamen sie denn auch an ein Ort, wo die Straaszen und Weege waren aus lauter Goldt und lag das Göttliche über den Heuseren. So sprachen sie eynander an unnd "

An dieser Stelle bricht das uns erhaltene Manuskript ab. Die Suche nach dem Wohnsitz des Praios in Aventurien kommt dem heutigen Leser gewiß ziemlich naiv vor, doch mochten die Menschen vor dreitausend Jahren die Goldfelsen und die Khom durchaus als Heimat des Sonnengottes ansehen. Was es aber mit der Stadt aus Gold auf sich hat, konnte bisher nicht geklärt werden. Denn dort, wo nach Beschreibung des Textes dieser Ort zu suchen sei, dehnt sich nur die unendliche Khomwüste, in der neugierig umherzustreifen niemandem geraten werden kann.



Thalionmels Opfergang

„..und so geschah es also, daß sich die Heerscharen der Wüstenkrieger gen Norden wandten und unter großem Geschrei auf die Brücke zurannten und -ritten, welche den Chabab überspannt. Und was in ihrem Weg stand, das machten sie nieder, ob Kind oder Greis, ob Kriegsmann oder Bauersfrau.

Unser Heer überfiel ein großes Entsetzen ob dieser Wildheit und gar viele verzagten und wandten sich zur Flucht hinter die sicheren Mauern der Stadt.

Da war aber eine Kriegerin, Thalionmel mit Namen, die war eines Bauern Kind und eine treue Neethanerin. Obgleich sie erst achtzehn Jahre zählte, war sie doch von der Göttin mit Mut und starkem Arm gesegnet.

Als sich also gar die Hauptleute zur Flucht wandten, da stand sie auf, ergriff Schwert und Schild und versperrte die Brücke, wo sie am engsten war. Viele der heranreitenden Wilden holte sie mit einem einzigen Schlag aus dem Sattel und ermöglichte so den letzten Soldaten und Landleuten die Flucht ans retten-de Ufer.

Und da die Wüstenkrieger sahen, daß ein Weib ihre Besten erschlug, da erfaßte sie noch größerer Grimm und sie begannen, die Brücke mit einem Hagel aus Pfeilen zu bedecken, daß sich der Himmel verfinsterte. Thalionmel aber fuhr fort, wie

ein Schnitter im Weizen unter den wilden Reitern blutige Ernte einzubringen.

Als aber die Göttin dies erkannte, da sandte sie Unwetter und Hagelsturm und Flut. Und als Thalionmel schließlich fiel, durchbohrt von mehr denn fünfzig Pfeilen, da erhob sich eine Woge im Osten.

Die Wüstenkrieger, ihres Sieges gewiß, erstürmten die Brücke zu Hunderten, wobei sie Thalionmels Leiche zerhackten und zertrampelten und schließlich in den Chabab warfen.

Noch bevor sie jedoch das nördliche Ufer erreichten, riß die Woge die Brücke ein und schwemmte alle, die auf ihr waren, in ein nasses Grab.

Da war ein Heulen und Zähneknirschen unter den Wüstenkriegern und die Unsrigen fielen auf die Knie und dankten Rondras unermesslicher Gnade.

Wahrlich, so geschah es am Vierten des Perainemondes im Jahre 767 nach dem Untergange Bosparans, und so soll es auch fürderhin berichtet werden.“

Aus der Stadtchronik von Neetha; derselbe Text diente dann als Grundlage für das "Lied der Löwin von Neetha", eines Sangesepos der Aldifreid-Schule. Noch heute kommen Gläubige am 4. Peraine nach Neetha, um ihre Waffen in den Fluten des Chabab zu weihen und Rondra um Beistand zu bitten.

Königsstadt Vinsalt

Einwohner: 18500

Garnisonen: 5 Banner Königlich Vinsalter Pikeniere, 1 Banner Bosparaner Ehrengardisten, 40 Gardisten der Palastwache ("Rotröcke"), 30 Tempelgardisten ("Kahlschädel"), 25 Stadtbüttel ("Greifer")

Tempel: Tempel aller zwölf Götter, davon Phex und Travia zweimal, Tempel des Horas und des Nandus

Vinsalt, die 'Stadt der hundert Türme', die 'Stadt der Zwölfgötter' (von übelmeinenden Zeitgenossen auch 'Stadt der Verschwörer' genannt), besteht erst seit knapp 450 Jahren. Die am Nordufer des Yaquir gelegene Metropole wurde auf zwei Hügeln errichtet, die aus den Trümmern des geschleiften Bosparan bestehen. Hier standen auch die ersten Gebäude der Ansiedlung - die Zwingfeste des Protektors von Yaquirien und der Tempel des Praios -, um die sich langsam das entwickelte, was wir heute als Vinsalt kennen.

Die Stadt besteht heute aus zwei Teilen: dem ummauerten Vinsalt und den Ruinenfeldern von Alt-Bosparan, die über die Yaquirbrücke zu erreichen sind. In diesem, südlich des Yaquir gelegenen Sumpfgelände finden sich die Unterkünfte der Armen und des lichtscheuen Gesindels, aber auch einige der prächtigsten Villen der Stadt.

In der Nordstadt pulsiert das Leben. Daß hier Kultur und Umgangsformen hochgehalten werden, kann man leicht erahnen. Neben der Magier- und der Kriegerakademie, der Oper und der Freilichtbühne stehen hier auch einige der Türme, für die Vinsalt berühmt ist: die Wassertürme, die viele Häuser mit fließendem Wasser versorgen. Die Straßen sind fast überall gepflastert und selbst eine Kanalisation ist vorhanden.

Regiert wird die Stadt von Baron Tanglan von Vinsalt, der sämtliche öffentlichen Belange regelt und auch der oberste Richter der Baronie ist. In vielen Fragen muß er jedoch Rücksprache mit dem Königshaus nehmen, das ja in Vinsalt residiert, und auch die einflußreichen Gilden und Zünfte haben stets ein Wort mitzureden.

Ja, der Commerz findet ebenso sein Heim in Vinsalt. Die Handelshäuser Stoorrebrandt, Kolenbrander, Sandfort, Weyringer und Darando besitzen hier Niederlassungen und Kontore, ebenso die "Festumer Einlagen- und Wechselhalle (Nordlandbank)". Dem Freihändler und Privatmann bietet sich auch die Möglichkeit, für geringe Gebühr seine Waren in einem der öffentlichen Lagerhäuser zu deponieren.

Wer hier kaufen oder verkaufen will, der findet Handelsgüter aller Art, seien es Korn oder Häute aus dem Lieblichen Feld,

Yaquirtaler Wein, zwergische Waffen oder Gildenländer Porzellan. Wer den richtigen Zeitpunkt abwarten kann, dem winkt ein großer Gewinn, doch nicht wenige haben schon Haus und Hof bei Spekulationsgeschäften verloren.

Auch wenn Ihr Interesse an weiteren, nicht so risikoreichen Dienstleistungen habt, seid Ihr in Vinsalt gut beraten:

Der Viehmarkt ist an 5 Tagen in der Woche geöffnet, der Flachsmarkt (auf dem viele landwirtschaftliche Rohmaterialien an- und verkauft werden) an drei Tagen, Stadtmarkt, Fischmarkt und Basar (Trödel, Kuriositäten, Importware) sogar täglich. Daneben gibt es eine Unzahl an Schmieden, Schustern, Krämern, Fleischern, Bäckern, Schneidern und vieler anderer Handwerksberufe. Auch solche zweifelhaften Gewerbe wie Kräutерläden, Gift- und Gegengiftmischereien und der Handel mit noch nicht verlorenen Fremdgegenständen blühen in Vinsalt.

Neben den Tempeln und der Akademie bieten mehr als zehn Wundheiler, Quacksalber, Gesundbeter und echte Medici ihre Dienste an. Der Gast kann zwischen mehreren Badehäusern, 2 Söldner- und Beschützerverleihen und gar (Praios bewahre!) 2 Meuchlerbanden wählen. Er kann aber auch die Dienste eines Astrologen und dreier niedergelassener Karten- und Handleser(innen) anfordern, um seine Zukunft zu erkunden.

Auch der Volkspark (auch Madamapark genannt) ist sehenswert. Hier finden sich neben dem Rahjahain und einer großen Gauklerwiese auch eine Arena und der Sternenturm.

Die Tore Vinsalts und die Brücke über den Yaquir sind für gewöhnlich von einer Stunde vor Sonnenaufgang bis eine Stunde nach Sonnenuntergang passierbar. Die 'Mannlöcher', kleine Durchschlüpfe in den großen Torflügeln, werden gegen einen kleinen Obulus auch schon einmal mitten in der Nacht geöffnet.

Das Land in der Nähe der Stadt ist übersät mit kleinen Bauernhöfen, Wehrdörfern, Heerlagern und einigen Ruhesitzen und Jagdschlössern, von denen das in Baliiri wohl das berühmteste ist.

Ebenfalls außerhalb der Stadt - am östlichen Yaquirufer - liegt das Gerberviertel, eine Ansammlung von Manufakturen aller Art: Dort finden sich Eisenhütten, Schmieden und Drahtziehereien, Gerbereien und Färbereien, eine Weberei, mehrere Steingutmanufakturen, eine Schuhmanufaktur und eine Glashütte nebst einigen Mietskasernen für die hier beschäftigten Arbeiter.

Ihr seht, Vinsalt hat genügend zu bieten, um den abenteuerlustigen Reisenden für viele Tage in seinen Mauern festzuhalten.

1 Der Königspalast (C11)

Wie es sich für die Residenz eines mächtigen Königs gehört, ist dieser dreistöckige, U-förmige Komplex mit den vielen Balkonen, Erkern und Dachgauben das größte Gebäude der Stadt. Immerhin wird es ständig von mehr als vierzig Personen bewohnt: Sowohl die königliche Familie, als auch viele ausländische Dauergäste und natürlich die engere Dienerschaft haben hier ihre Zimmer oder Suiten.

Im Erdgeschoß befindet sich ein großer Audienzsaal, in dem die Königin am Rohalstag jeder Woche die Bittsteller empfängt.

Ebenfalls im Palast untergebracht sind die Amtsstuben der Direktoren für Reichsangelegenheiten, Diplomatie und Heereswesen. Die Direktoren und ihre Bediensteten leben jedoch außerhalb des Palastes.

Gerüchte sprechen auch von fünf (!) Kellergeschossen, in denen sich unermeßliche Schätze befinden sollen. Einer dieser Schätze ist auf jeden Fall das komplizierte Dampfheizungssystem, das das gesamte Haus erwärmt.

2&3 Wachgebäude (B/C11)

Hier halten sich tagsüber 6, des Nachts 4 Gardisten auf. Im Erdgeschoß finden häufig auch Ausstellungen von Gemälden oder von Handwerkskunst statt.

4 Die Lange Treppe, Wandelgänge und Alkoven (D11)

An diesem Ort geheimer Besprechungen und Bestechungen wird schon einmal wichtigere Politik gemacht als im königlichen Audienzsaal.

5 (im Garten) Pavillon (D12)

6 Veranda und Aussichtsplattform (B12)

Von hier oben hat man einen prächtigen Blick über die königlichen Gärten und das Yaquirtal. An klaren Tagen meint man, das gesamte Königreich überblicken zu können.

7 Haus des königlichen Gärtners (B12)

Der einundfünfzigjährige Gartenmeister Curthan Menderath, der das Haus mit seiner Familie bewohnt, hat bei der Königin großen Einfluß, da sie seinen gesunden Menschenverstand schätzt und er für sie "Volkes Stimme" verkörpert.

8 Kleine Wachstube (C12)

Meist halten sich zwei Gardisten und zwei Pagen in der Stube auf, um sofort auf die Wünsche der königlichen Familie oder der Gäste reagieren zu können. Bei "vertraulichen Gesprächen" im Garten findet sich dort auch meist der zweite Hofmagus.

9 Geräteschuppen (D12)

Hier lagert allerlei Gartengerät, Stellmacher- und Handwerkerbedarf. Außerdem befindet sich hier der Wohnraum der königlichen Hofwarte, der Putzkolonne des Hofes.

10 Stallungen und Lager (B11)

Das Gebäude besitzt zwei über- und drei unterirdische Geschosse und bietet dem gesamten Hof Vorräte für eine mehrwöchige Belagerung. In den Stallungen stehen unter anderem die edlen Shadif-Hengste, die von Königin Amene so gerne geritten werden.

11 Aufenthaltsraum der Gardisten (A11)

Dort halten sich stets 6 Gardisten in Bereitschaft. Im Keller lagern Waffen für mindestens zwei Kompanien.

12 Stallungen der Garde (B12)

Die Pferde der Garde sind allesamt voll ausgebildete Schlachtrösser: 25 Svelltaler und 25 Shadif. Auch Pferdefutter, Zaumzeug u.ä. sind in den Ställen verstaut.

13 Kaserne der Palastgarde (A11)

In diesem Gebäude, das sich auf halber Höhe des Palasthügels befindet, sind 40 Gardisten untergebracht. Angeführt wird die Truppe von Obristin Selinde von Ebrinsfurt, einer erfahrenen Kavalleristin. Ihr unterstehen 2 Hauptleute und 4 Weibel.

Der Palastkomplex ist von einer 4m hohen Mauer mit Wehrgang umgeben. Das Tor ist tagsüber stets geöffnet, aber mit einer vier Mann starken Wache und zwei Wehrheimer Doggen gesichert. Auf den neun Haupttürmen befinden sich am Tage je zwei, nachts jeweils ein Gardist; die Nachtpatrouille teilen sich 4 Gardisten. Angeblich besitzt die Wehranlage außerdem magische Warnvorrichtungen...

14 Tempel des Praios (D3)

Traditionsgemäß der größte, wenn auch schon lange nicht mehr der wichtigste Tempel der Stadt. Hier wachen der Hochgeweihte Bruder Staryun, sechs Geweihte und vier Laien über die Einhaltung der göttlichen Ordnung. In diesem Tempel tagt auch das Hohe Gericht, die oberste juristische Instanz des Königreiches, wenn es um Gerichtsfälle von Bedeutung - wie Adelsfehden oder Landesverrat - geht.

15 Tempel der Rondra (D5)

Während Kuslik die Hauptstadt der Hesinde-Gläubigen ist, schlägt in Vinsalt das Herz des Rondrakultes. Ritterin Somena Talligon, vierzehn Geweihte und acht Laien sorgen in die-

sem fast 800 Jahre alten Gebäude für das leibliche und geistliche Wohl ihrer Anhänger.

Dem Tempel angegliedert sind eine Fechthalle, ein Veteranenwohnheim und eine Festung nördlich der Stadt.

16 Tempel des Ingerimm (D5)

Obwohl ein Zwerg - Ombrosch Sohn des Orbolosch - Meister der Esse ist, ist der hiesige Tempel doch nicht dem Alten Kult zugewandt. 3 weitere Geweihte und 5 Laien helfen in erster Linie bei Gesellen- und Meisterfeiern. Der Tempel ist für die wenigen Priester zu groß geraten, weswegen auch viele Räume leerstehen.

17 Tempel des Efferd (G5)

Hochgeweihter des Tempels ist Kirog, ein undurchsichtiger Mittvierziger. Er wohnt mit 4 weiteren Priestern und fünf Laien in dem weitläufigen Gebäude. Im Efferdpark befindet sich ein großer Teich, der aus dem nebenan stehenden Wasserturm gespeist wird und der bisher noch nie ausgetrocknet ist.

18 Tempel der Hesinde (E7)

Wie an vielen anderen Orten prunkt der Hesindetempel nicht mit Gold und Marmor, sondern mit einer gut sortierten Bibliothek. Arba von Silas ist die Hohe Lehrmeisterin. Sie wird von 7 weiteren Priestern und Priesterinnen sowie 12 Laien unterstützt.

Ebenfalls erwähnenswert ist das kleine Teleskop unter der Dachkuppel, ein kleines Abbild des größten aventurischen Sternfernrohrs, das in den Goldfelsen steht - und dessen Hüter und Betreiber Priester des Vinsalter Tempels sind. Ein drittes Fernrohr, das von den Geweihten unterhalten wird, steht auf dem Sternenturm im Volkspark.

19 Tempel der Rahja (H3)

Schwester Kerry aus Elenvina versieht mit Hilfe ihrer sieben gebildeten und weitgereisten Priester und Priesterinnen einen kulturvollen und sinnfrohen Dienst an der Göttin. Hier wird die "fromme" Einkehr zu einem unvergeßlichen Erlebnis. Auch die Laien sind allesamt in allen Formen der geschmackvollen Unterhaltung erfahren.

20 Tempel des Boron (J11)

Der hiesige Vertreter des Puniner Ritus heißt Orban, er wird von vier weiteren Priestern und 10 Laien (Totengräbern etc.) unterstützt.

Die monumentale Basaltanlage mit dem großzügigen Boronanger ist mittlerweile schon fast tausend Jahre alt, leider jedoch in schlechtem Erhaltungszustand - was die unheimliche Stimmung an diesem Ort nur noch verstärkt.

21 Tempel der Travia (C7)

Der Tempel ähnelt eher einem Fremdenasyl als einem Bethaus. Nichtsdestotrotz bekehrt Mutter Gunelde, wo sie nur kann. Wer vor, während und nach dem Essen gerne betet, ist hier genau richtig. Die zwölf weiteren Priester und Priesterinnen sowie die dreißig Laien sorgen für einen nicht unerheblichen Einfluß des Traviakultes in der Stadt.

22 Tempel der Peraine (A7)

Bruder Stallag der Falke, Mutter Jaleth von den Brücken und etwa 15 Laienhelfer halten diesen Tempel, dem auch ein Siechenhaus angegliedert ist, in Schuß. Der Dienst am Menschen wird als der wahre Dienst an der Göttin angesehen. Spenden sind immer willkommen.

23 Tempel des Firun (A7)

Die Halbelfe Lemiral Wolkenflug und Mulziber vom Oblomon führen dieses kleine Bethaus, das in einer betriebsamen Metropole wie Vinsalt fehl am Platze wirkt. Da jedoch die königliche Familie oft die Freuden der Jagd genießt, kann der Tempel auf eine stetige Unterstützung hoffen.

24 Tempel der Tsä (F5)

Tegella aus Selem leitet diesen kleinen Tempel, in dem noch 2 weitere Priester und 2 Laien der Göttin dienen. Das Verhältnis zur Magierakademie ist für einen Tempel der Zwölf ausgesprochen gut, ja sogar herzlich zu nennen.

25 Tempel des Phex (G4)

Hier residieren Vogtvikar Marek und zwei weitere Geweihte. Marek ist Hochgeweihter beider Phextempel und kann daher auf eine nicht zu unterschätzende Zahl von Helfern zurückgreifen. Der 'Große Tempel' dient vor allem den weit gereisten Kaufleuten.

26 Die Rechtsschule zu Vinsalt (E4)

Die unter dem Schutz der Praiospriesterschaft stehende Rechtsschule von Vinsalt bildet etwa 25 Studiosi in allen Tricks und Kniffen der Jurisprudenz aus. Schwerpunkt ist zwar das Glaubensrecht, aber Magister Randaron, Magister Trautman und Magisterin Gunelde (alle drei Praios-Geweihte) sind weltoffen genug, ihren Schülern auch in Handels- und Halsrecht aller Länder Unterweisung zu geben. Die Rechtsschule ist einer der Orte, wo auch über mindere Verbrechen in der Stadt Gericht gehalten wird - insbesondere Ehrenvergehen und Handelskriminalien.

27 Die Gesegneten Kornspeicher (D3)

Diese stumpfe Pyramide aus grauem Granit bietet genügend Raum, um Korn für die ganze Stadt für einen Monat zu

lagern. Aus diesem Speicher werden die Armenspeisungen in Notzeiten bestritten und jedes Jahr die alten Bestände zu Schleuderpreisen an die Bedürftigen verkauft - was oftmals Anlaß für Betrug und böses Blut gibt.

28 Konventshalle (D4)

In der Halle treffen sich die in der Stadt zahlreich vertretenen Geweihten, um über Fragen der Glaubensauslegung zu streiten, ihre Schäfchen mit neuen Steuern zu belegen und ihren jeweiligen Einfluß in der Stadtpolitik abzugrenzen. Da Vinsalt zentral im Lieblichen Feld gelegen ist, finden hier auch häufiger Treffen von Priestern der Zwölf aus allen Landesteilen statt.

29 Wohnhaus (C3)

Hier wohnen die Praios-Geweihten, die Magister der Rechtsschule und ihre Studenten, zwei Dutzend Bedienstete sowie die Gardisten des Tempelberges. Der Bau wirkt kalt und abweisend, bietet jedoch fast 100 Personen Unterkunft.

30 Fechthalle des Rondratempels (C5)

Die Übungsstätte für die Diener und Dienerinnen der Kriegsgöttin. In den Nachmittagsstunden finden hier auch öffentliche Lehrveranstaltungen der Kriegerakademie oder privater Schwertmeister statt. Die Halle ist mit allem rondrianischem Gerät ausgestattet, das der Kriegerherz begehrt.

Des weiteren gehören zu den mehr oder weniger heiligen Gebäuden auf dem Tempelberg: die Wohnstätten der Geweihten, die auch als Gästehäuser für auswärtige Priester benutzt werden, die Wach- und Wohngebäude der Tempelgarde, das Haus der Tempelgärtner, einige Devotionalienläden in den Gebäuden am Praiosstieg, die Krypta der Geweihten sowie der Wasserturm des Tempelberges.

31 Kaserne der Stadtgarde (D8)

Die 30 Büttel, angeführt von Hauptmann Farfex vom Bosquir, sind in der Stadt nur als die "Greifer" bekannt. Ihr resolutes Auftreten - stets in Vierergruppen - hat schon oft Schlägereien oder Schlimmeres verhindert. Ob die Gardisten einer ernsthaften Auseinandersetzung mit Verschwörergruppen oder Banden von Kriminellen standhalten könnten, wurde deshalb auch noch nie festgestellt.

32 Gefängnis (D8)

Diese Verwahranstalt gehört zu den "bequemsten" ganz Aventuriens. Die Zellen sind sauber und das Essen kaum schlechter als in einem einfachen Gasthaus. Dies gilt zumindestens für die

wichtigeren Gefangenen, denn die Zellentrakte sind säuberlich getrennt nach Edlen, Schuldnern, Verschwörern, auswärtigen Geiseln und gewöhnlichen Kriminellen. Hier wird auch über mindere Verbrechen Gericht gehalten und das Urteil vollstreckt.

33 Die Oper (C7)

Als Ort von hochgelobten Tragödien, billigen Schmierenstücken, exzellenten Gesangsdarbietungen und musikalischer Volksbelustigung, erlebt das Haus seine beste Zeit im Hesindemond, wenn Direktor Mezzek Jaraldo zu den Opern- und Sangeskunst-Festspielen täglich ein volles Haus vermelden kann. Die Königin, die die Oper gelegentlich besucht, eröffnet jedes Jahr am 20. Hesinde in einem feierlichen Akt die Saison, wozu auch viele Adlige aus dem ganzen Reich anreisen.

34 Die dazugehörige Freilichtbühne (C7)

Die Freilichtbühne macht besonders im Rondra von sich reden, wenn zur Großen Dramenschau Theatertruppen aus ganz Aventurien anreisen. Die steile Tribüne bietet mehr als 1000 Zuschauern Platz und verleiht der Bühne eine ausgezeichnete Akustik - selbst auf den obersten Rängen ist jedes auf der Bühne gesprochene Wort zu verstehen. Das Vinsalter Publikum ist für seine Zügellosigkeit bekannt, sowohl minutenlange Beifallsstürme als auch handgreifliche Mitwirkung oder Obstregen werden des öfteren beobachtet.

35 Die Hafenwache (H5)

In dieser Kaserne sind 20 mehr oder weniger verlässliche Gendarmen einquartiert, die sich um Zollbelange und die Sicherheit des Hafens und der Yaquirschiffahrt kümmern.

36 Pumpwerk (A13)

Diese im lieblichen Feld einmalige Einrichtung nutzt den Wasserdruck des Yaquir und bis zu 36 OS (Ochsenstärken), um die Wassertürme stets gefüllt zu halten und eine gewisse Menge Rieselwasser für die Kanäle bereitzustellen. Seit die Anlage existiert (immerhin seit 139 Jahren), sind Ausfälle der zwerghischen Konstruktion selten gewesen.

37 Boxhalle (E10)

Ein beliebter Treff der ärmeren Schichten. Hier erfüllt sich so mancher Traum vom Ruhm oder vom großen Geld, denn die Preisgelder und auch die Wetteinsätze bewegen sich oftmals im Dukatenbereich. Die Saalwächter sind fast ausschließlich ehemalige Berufsboxer, denen es meist gelingt, für Ordnung in der Halle zu sorgen.

38 Der Triumphbogen (C8)

Dieser dreitorige Bau aus schwarzem Granit zeigt Friese, die die Zweite Dämonenschlacht, den siegreichen Einzug Rauls von Gareth ins Liebliche Feld, das Ende der Hela und ähnliche unvinsaltische Szenen darstellen. In letzter Zeit ist er deshalb etwas verkommen und mit nationalistischen Parolen beschmiert worden.



39 Die Anatomische Akademie, Magierschule zu Vinsalt (C10)

Derzeitige Hohe Meisterin ist Bascanai von Andima, unterstützt von Meisterin Nita von den Adlern und Lordmagus Engerd Adlim. An der Akademie werden z.Z. etwa 20 Novizen in den Heilkünsten und den arkanen Wissenschaften unterrichtet. Neben den Siechenhäusern dient auch die Akademie der öffentlichen Gesundheitspflege - allerdings nur für die Betuchteren unter den Bürgern.

40 Tempel des Horas (B5)

Dieser Tempel existiert erst seit 27 Jahren. Bruder Walbrecht Ritter von Bethana besitzt jedoch - besonders unter den Nationalisten - eine starke Anhängerschaft und demzufolge auch stets gut gefüllte Opferstöcke.

41 Tempel des Nandus (K10)

Das Haus des Hesindesoannes ist eher eine kleine Bethalle auf offenem Feld. Rumina, eine ehemalige Hesindegeweihte, versucht - mit mehr Enthusiasmus als Erfolg - die Gläubigen des Phex und der Hesinde einander näherzubringen und "einen Glauben für die Zukunft zu schaffen".

42 Zweiter Phextempel (O6)

Dieser Tempel ist im Keller eines ehe-

maligen Herrenhauses untergebracht, das jetzt von sieben ärmeren Familien bewohnt wird. Hier treffen sich die stillen Diener des Phex, um ungestört von Bütteln und Pfeffersäcken zu ihrem Gott beten zu können.

43 Zweiter Traviatempel (N6)

Dieses Haus wird von Travia-Geweihten und Badilakanern gemeinsam geführt. Es fungiert in erster Linie als öffentliche Suppenküche und Obdachlosenunterkunft.

Die meisten, die sich hier mit einem Teller Suppe bekehren lassen, besitzen nichts als die Lumpen am Leib - gleiches gilt auch für die Priesterschaft, deren Mitglieder hierhin oftmals strafversetzt werden.

44 Garnison der Armee (Q10)

Hier sind die Königlich Vinsalter Pikeniere untergebracht, eine schlagkräftige Truppe, die jedoch fast ausschließlich zu Repräsentationszwecken ausrücken muß. Kommandant des Halbregiments ist Oberst Mundo Edler von Vinsalt-Geremoni, ein entfernter Verwandter der Königin.

45 Gästehaus des Palastes (B10)

In diesem dreistöckigen Prunkbau residieren sowohl die Gesandten bei Hofe, so sie keine Stadtwohnung besitzen, als auch die Ehrengäste der Königin, für die sich im Palast kein Platz finden läßt. Besonders im Rondra, während der Großen Dramenschau, ist das Gebäude überfüllt. Für das leibliche Wohl der Gäste sorgen zwölf Angestellte und zehn Gardisten, die auch die Ställe in den großen Türmen unterhalten.

46 Kriegerakademie (Q5)

Die "Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt" kann voll Stolz auf eine siebenhundertjährige Geschichte zurückblicken. Die Zöglinge werden zu weltbürgerlich gebildeten Kriagsleuten erzogen, die nicht nur das Schwert, sondern auch das Wort höchst geschickt zu führen wissen. Leiter der Akademie, an der mehr als 100 Jungkrieger von zehn erfahrenen Lehrkräften ausgebildet werden, ist "Schwertmeister" Eboreus von Drauhag, ein bornländischer Freiherr mit großen Sympathien für den Ardaritenorden.

47 Die Uhr (C7)

Vinsalt ist eine der wenigen Städte, die eine mechanische Uhr mit Glockenwerk besitzen. Dieses Meisterwerk güldenländischer Ingenieurskunst soll die Stadt mehrere zehntausend Dukaten gekostet haben. Ob der vielfach verzierte Turm sein Geld wert ist, muß dahingestellt bleiben.

48 Rathaus (D7)

Von hier aus werden Stadt und Baronie Vinsalt verwaltet. Sowohl Baron Tangelan von Vinsalt als auch Bürgermeister Draken Bergenoor residieren hier und bewältigen die täglich anfallenden Probleme einer so großen Stadt. Das vierstöckige Gebäude platzt vor Aktivität fast aus den Nähten, vor allen Dingen am Feuertag. Am Rohalstag nämlich trifft sich regelmäßig der Stadt- und Gildenkonvent, um über Bauvorhaben, Handelsplatzvergabe, Verleihung von Bürgerrechten und ähnliches zu debattieren. Ebenfalls hier untergebracht sind einer der Minderen Halsgerichtshöfe und das Stadtarchiv.

49 Arena (B8)

Die steilen Ränge der Arena fassen etwa 1000 Zuschauer, die sich an Tierspielen, akrobatischen Meisterleistungen oder einem gelegentlichen Ehrenhandel erfreuen können. Blutünstigeres wird nicht geboten - vielmehr wird auf alles gewettet, und sei es der kleinste Hahnenkampf, der Absturz eines Hochseilartisten oder ein Hunderennen.

50 Sternenturm (A7)

Eine weitere Attraktion des Volksparks ist der Sternenturm, auf dem in klaren Nächten ein Fernrohr aufgestellt wird, von dem aus Hesinde-Geweihte den Himmel betrachten. Auch werden für wenig Geld Horoskope erstellt - und für viel Geld kann schon einmal ein Nichteingeweihter einen Blick durch das Fernrohr werfen.

51 Fährhof (I2/K1)

Neben der Brücke (auf der ein Zoll von einem Heller pro Bein und zwei Hellern pro Rad erhoben wird) ist die Fähre die einzige Möglichkeit hier über den Yaquir zu kommen. Die Kalwers, Fährleute seit sechs Generationen, betreiben die Kettenfähre mit höchster Perfektion: Sie richten sich nach den Schlägen der großen Uhr und fahren pünktlich jede volle und jede halbe Stunde von Sonnenauf- bis -untergang. Die Preise sind mit einem Heller pro Bein und drei Hellern pro Rad für eine solch wichtige Fähre angemessen.

52 Fuhrhof (Q8)

Hier halten viele schwere Kutscher und Händler aus dem Süden mit ihren Gespannen, um ihre Waren auf kleinere Gefährte umzuladen oder an örtliche Kaufleute weiterzugeben. Es gibt einen großen Schlafsaal für die Weitgereisten, eine eigene Küche, Ställe und einen Wagner, der kleinere Schäden an Ort und Stelle behebt. Die Fuhrleute erfahren Neuigkeiten und Klatsch aus der Stadt und revanchieren sich mit ihrem

Wissen und ihre Gerüchten aus Arivor, Silas oder gar Neetha.

53 Siechenhaus (K10)

Neben dem Siechenhaus des Perainetempels dient dieses zweite Hospital sowohl der Krankenpflege als auch der Armenspeisung. Bruder Geryon, ein Therbunit, nimmt vor allem diejenigen auf, die keine Verwandten und Bekannten haben, die ihnen im Krankheitsfall helfen könnten. Er wird von etwa zehn freiwilligen Helfern unterstützt.

54 Abdeckerei (M5)

Die Schinderei und Notschlachtung liegt seit vielen Jahren in den Händen der Familie Grom. Daß dieses nützliche Gewerbe so wenig Anerkennung findet, stört die Groms nicht. Sie haben sich an das Leben auf der Schattenseite der Stadt gewöhnt.

Die Tierleichen werden hinter dem Haus direkt im Sumpf versenkt, wo ihr Verwesungsgeruch den Sumpfdünsten eine nur wenig üblere Komponente hinzufügt. Mit dem Freibankfleisch aus den Notschlachtungen verdienen die Groms den größten Teil ihres Lebensunterhalts, weitere Nebeneinnahmen kommen aus der Ratten- und Hundefängerei, die von den beiden jüngsten Kindern, dem dreizehnjährigen Quin und der fünfzehnjährigen Corana, betrieben wird.

55 Residenz von Baron Tanglan (M12)

Der kleine und wehrhafte Palast des Barons dient in erster Linie als Herrensitz und zum Ausrichten von Festlichkeiten, da der Baron seine Amtstätigkeit zusammen mit Bürgermeister Bergenoor im Rathaus der Stadt verrichtet. In den alten Gebäuden aus düsterem Granit sind über dreißig Personen sowie etliche Pferde - eine der Leidenschaften des Barons - untergebracht.

56 Stellmacherei "Yaquirblitz" (M9)

Hier werden in erster Linie kleine Reisekutschen und schnelle Renngefährte hergestellt, die unter Kennern einen guten Ruf besitzen. Das große, zweistöckige Gebäude dient sowohl als Werkstatt als auch als Geschäftshaus und Unterkunft für die Besitzer, Meister und Arbeiter. Die Preise für Yaquirblitz-Kutschen sind recht niedrig, weswegen auch selten Auftragsknappheit besteht.

57 Beilunker Reiter (C8)

Die Vinsalter Station der Beilunker Reiter liegt nahe genug am königlichen Palast, um in aller Schnelle Nachrichten aufzunehmen und außer Landes zu leiten. Hauptmann Uris, der Standortkommandant, teilt zwar die Besorgnis seiner Oberen über die vom Königreich entwickelten eigenen Methoden zur Nach-

richtenübermittlung, arbeitet aber willig mit den Absendern zusammen - ganz in dem Bewußtsein, daß die Beilunker Reiter ihren Einfluß nicht verlieren dürfen.

Die Pferde der Station - in erster Linie Elenviner und Shadif - sind zum Teil in der benachbarten Markthalle untergebracht.

58 Markthalle (B8)

In direkter Nachbarschaft des Stadtmarktes befinden sich all jene Stände, auf denen Waren ausgelegt sind, die keinem schlechten Wetter ausgesetzt sein dürfen - in erster Linie Tuche und Kleidung. Des weiteren finden sich hier das Marktgericht und ein kleiner Posten der Stadtgarde.

59 Kontor Stoorrebrandt (F4)

Die Niederlassung des Festumer Handelshauses liegt in Hafennähe, aber doch weit genug von Lärm und Hektik entfernt, so daß man hier in aller Ruhe in erlesenen eingerichteten Räumen den Geschäften nachgehen kann. Kalman Vejthali-Stoorrebrandt, Schwiegersohn des Festumers und gebürtiger Grangorer, leitet diese Geschäfte, bei denen oft mehrere zehntausend Dukaten den Besitzer wechseln.

60 Kontor Kolenbrander (F7)

Trallop Gorges Spedition hat ihr Lager und ihre Vertretung direkt am Hafen, so daß Waren nie zu weit transportiert werden müssen. Örtlicher Kontorherr ist Gorges ältester Sohn Pirin Kolenbrander, ein Mann von Welt, der in Vinsalt seinen letzten Schliff erhält, bevor er das Erbe seines Vaters antreten wird.

61 Kontor Sandfort (E9)

Das Grangorer Handelshaus hat keine besonders große Bedeutung in der Stadt. Dennoch ist die Niederlassung für all diejenigen Händler interessant, die Massengüter wie Salz oder Korn zu transportieren haben, denn auf diesem Gebiet liegt der Schwerpunkt des Sandforter Geschäftswesens.

62 Kontor Weyringer (B6)

Auch die Weyrings befassen sich in erster Linie mit dem An- und Verkauf von Massengütern, jedoch liegt ihr Schwerpunkt mehr auf Mehl und Wein. Ein Großteil der Vinsalter Wirtsleute bezieht seine Nahrungsmittel über dieses Kontor, so daß man des öfteren Persönlichkeiten wie Polyana dil Cordori oder Lechdan Hugedeel hier bei Kontorführer Gusil Bardano vorsprechen sehen kann.

63 Blaue Pfeile (N9)

Der zweite Botendienst, der eine Station in Vinsalt besitzt, trägt den Namen die

'Blauen Pfeile'. Er hat sich auf die Überbringung von Nachrichten entlang der Westküste spezialisiert; manche Reiter kennen die Straßen der Region fast so gut wie ihren Handrücken. Baron Tanglan verläßt sich für seine Botschaften an andere Adlige fast ausschließlich auf die Blauen Pfeile.

64 Botschaft des Mittelreichs (A4)

Die Botschaft liegt in einem der besseren Viertel Vinsalts, ganz dem Stil und den Umgangsformen der Botschafterin Arela Weißblatt, einer Elfe, angemessen. Die Vertretung hat insgesamt mehr als zwanzig Bedienstete, die sich in erster Linie mit Handels- und Protokollfragen befassen. Auch Grenzprobleme und andere hochpolitische Themen kommen hier zur Sprache, für den einfachen Besucher ist die Botschaft jedoch so gut wie unzugänglich.

65 Redaktion "Bosparan Herold" (C10)

In diesem Gebäude wird die wichtigste Zeitung des Lieblichen Feldes redigiert, verlegt und gedruckt. Obwohl das Blatt erst seit fünfzehn Jahren existiert, hat es bereits eine gewisse Berühmtheit als erzkonservative Postille des bosparanischen Nationalismus erlangt. Wie üblich ist es gleichzeitig auch Handelsblatt und Polizei-Gazette. In den Druckereien werden auch Bücher verschiedenster Art hergestellt.

66 Immanstadion (P1)

Natürlich findet sich in einer Stadt wie Vinsalt auch eine Immanmannschaft, genauer gesagt, es sind deren zwei: die *Vinsalter Drachen* und die *Fäuste von Bosparan*. Während erstere einigermaßen erfolgreich ist und sogar schon zweimal im Endspiel um die allaventurische Immanmeisterschaft stand, fällt letztere eher durch rüpelhaftes Spiel und eine nationalistisch gesinnte Anhängerschaft auf - da verbietet sich eine Teilnahme an Spielen um den Kaiser-Reto-Kelch schon von selbst. Die Drachen, denen das recht kleine Stadion eigentlich gehört, werden von örtlichen Honorationen unterstützt, weswegen die Eintrittspreise sich auch eher unter dem Durchschnitt bewegen.

Tavernen und Hotels

67 Taverne "Vier Heller" (F10)

Ogdan "Bruder Og" Predliss, ein erfolgloser Efferdmönch, führt die Kneipe seit mittlerweile neun Jahren. Beliebt wegen der niedrigen Preise und der vielen Kneipenspiele. Auch einige Yaquirschifer sind hier gelegentlich zu finden.

68 Taverne "Bei Eisenhand" (D8)

Bei Cassim "Eisenhand" Varn treffen

sich viele Gardisten und Söldner. Der ehemalige Soldat, der links ein Holzbein trägt, vermittelt auch Leibwächter. Wer gerne Heldengeschichten aus aller Welt hören will, ist hier gut aufgehoben.

69 Taverne "Ranzfrosch" (E11)

Für die Hartgesottenen: Wirt Róndradan Bullberger ist so schmierig wie seine Kneipe; Schlägereien gehören zum guten Ton und das Bier ist noch übler als das berühmte havenische Rukusbräu. Solch eine Kneipe würde man eigentlich eher auf der anderen Seite des Yaquir erwarten.

70 Taverne "Heldenkeller" (J11)

Hier hört man des öfteren Geschichten aus fernen Landen. Racalla Trimio war selbst einige Zeit als Abenteurerin unterwegs. Sie beherrscht die arkanen Kräfte und hält auf diese Art ihre Speisen stets in bestem Zustand. An der Wand neben der Theke hängen Scheiben für Wurfdolche und -bolzen.

71 Schänke "Grundelwels" (F8)

Der 62jährige Nargel Ilzkofen, ein ehemaliger Hochseefischer aus Kuslik, präsentiert hier Fisch in allen Variationen. Andere Speisen außer den Fischgerichten sind nicht besonders empfehlenswert, dafür ist Nargel aber bekannt spendabel, was Schnaps beim Essen angeht.

72 "Altquell-Schänke" (A9)

Goldo Edler von Heydt ist ehemaliger Braumeister der Altquell-Brauerei, der die Bierstube auch gehört. Daran angeschlossen ist eine sehr luxuriöse Speisegaststätte, die Spezialitäten aus aller Herren Länder anbietet.

73 Schänke "Silbernes Madamal" (B6)

Telima "Grünau" Ferber, eine Halbfelbe, ist bekannt für ihre Gastfreundschaft, Geduld und die Gelassenheit, mit der sie den Launen und Wünschen ihrer bisweilen sehr exzentrischen Gäste begegnet. Beliebter Treff von Weitgereisten.

74 Wirtshaus "Kusliker Tor" (H3)

Dies ist das Gasthaus der Großhändler und Kauffahrer. Ardor Galfard führt das Etablissement in der 6. Generation. Ebenso lange sind auch die Wildgerichte des Hauses bekannt und beliebt.

75 Wirtshaus "Blutulme" (E10)

In der 'Ulme' bei Wahnfried Übbelgain finden sich auch allerlei Bettler und Vaganten ein, die das Lokal zu schätzen wissen, da es einen geheimen Zugang zu den Kanälen besitzt. Wahnfried stammt selbst aus dem Umfeld der Bettler und verfügt über ausgezeichnete Kenntnisse der Stadt und ihrer Geheimnisse.

76 Wirtshaus "16. Ingerimm" (E8)

Ein berühmter Nationalistentreff; Wirt Yerodin "Horasdan" Arbelemis ist Mitglied der "Freibrüder". Um Mitternacht wird stets das "Land des Horas...", die bosparanische Hymne, angestimmt. In der Stube ist es vor allem laut und stickig - und als Ortsfremder ist man nicht unbedingt gerne gesehen.

77 Wirtshaus "Ratskeller" (D8)

Wider aller Erwartung finden sich hier tatsächlich des öfteren Ratsherren und -frauen oder Gildenoberhäupter. Marbod von Kruber, der Wirt, hält den Laden stets so sauber, wie auch seine Weste war, als er noch das Amt des dritten Bürgermeisters innehatte.

78 Wirtshaus "Königseber" (C8)

Blauhart Kolldring, ein abgehalfterter Streuner, führt die Stammkneipe der Imman-Mannschaft "Vinsalter Drachen". Die Stimmung in der Schänke hängt stark vom Abschneiden der Mannschaft ab.

79 Herberge "Wegrast" (F4)

Ein ausgesprochen langweiliger Laden, gutbürgerlich bis ins Mark. Wirt Ruria Kolbreth ist Andenkensammler und kauft alle Sorten von Andenken, Ramsch und Nippes, um seine Kneipe damit zu dekorieren.

80 Herberge "Gesegneter Herd" (C6)

Bei Lechdan Hugedeel treffen sich gerne Diplomaten und Verschwörer, da das Haus des ehemaligen Traviapriesters für die Behörden tabu ist, so lange sich die Gäste unauffällig verhalten.

81 Hotel "Goldener Löwe" (B7)

Wirt Tharlus Aubinger - der aus der tiefsten Provinz stammt - weiß kaum, wie er das kürzlich geerbte Haus leiten soll. Gäste und Personal tanzen ihm auf der Nase herum, die Lieferanten ziehen ihm das Geld aus der Tasche. Wer einen wirklich ratlosen und unglücklichen Hoteller aus nächster Nähe betrachten möchte, sollte unbedingt im 'Löwen' absteigen. Essen und Bedienung sind jedoch lausig...

82 Hotel "Haus Vinsalt" (E8)

Hier findet sich jede Sorte von Durchreisenden - und demzufolge auch immer ein offenes Ohr und ein offener Mund, der zum Geschichtenerzählen bereit ist. Wirt Thuron Ardanis-Westfar führt sein solides Lokal schon seit 19 Jahren.

83 Hotel "Wildgans" (B9)

Die 'Gans' bietet die Qualität eines Traviatempels - reichhaltiges Essen und saubere Bettstatt - ohne die lästigen Gebete. Nichtsdestotrotz ist Wirt Ebo-

reus Doblith immer noch praktizierender Traviageweihter. Er opfert mehr als die Hälfte seiner Einnahmen dem Tempel - weswegen die Ausstattung seines Hauses auch eher etwas kärglich ist.

84 Hotel "Alt-Bosparan" (H2)

Die palastähnliche Anlage bietet dem Gast ein Höchstmaß an Komfort. Polyanadil Cordori, eine attraktive, aber höchst energische, Mittdreißigerin hat ihr Personal fast militärisch gedrillt. Die hohen Gäste, die hier oft einkehren, wissen dies zu schätzen. Hier verkehren Grafen und Botschafter, gelegentlich sogar ein Hochgeweihter oder ein Marschall, in erster Linie jedoch Damen und Herren aus den obersten Kreisen der aventurischen Wirtschaft. Ein beliebter Scherz in Vinsalt ist die Frage an Ortsfremde, ob man *nach* Alt-Bosparan oder *ins* Alt-Bosparan wolle.

85 Bordell "Freundliche Einkehr" (F10)

Neben dieser Absteige kontrolliert Zuhälter Pagol Framhald, "Die Ratte", auch den Straßenstrich. Es regiert der Dukaten - uneingeschränkt, denn hier wird keinem Trieb Einhalt geboten, wenn nur die Kasse stimmt.

86 Bordell "Haus Olorande" (E9)

Olorande von Radleth betreibt in Hafennähe eines der von vielen anderen Städten bekannten Billig-Bordelle. Die Mädchen sind ziemlich redselig, weswegen hier auch häufiger die "Ohren" diverser dunkler Bruderschaften zu finden sind.

87 Bordell "Schwanenflug" (B10)

"Mutter" Harika Tchelvas, eine 41jährige Schönheit und Kennerin aller Feinheiten der menschlichen Seele (und des Körpers) hat häufig Ärger mit Framhalds Schlägern. Trotzdem kann das Etablissement als sehr solide, wenn nicht als die beste Adresse am Ort gelten.

88 Pension "Ehrenrast" (B9)

Harbod Mundriar beherbergt am liebsten Dauergäste, häufig "alte Kameraden", von denen er als ehemaliger Weibel der Grangorer Herzöglichen Garde mehr als genug zu haben scheint. Zwar ist für alle Zecher beim zehnten Glockenschlag Zapfenstreich, aber Logiergäste können sich danach noch gerne eine oder mehrere Krüglein aus Harbods Bierfaß als Gefährten mit aufs Zimmer nehmen.

89 Pension "Mutter Westana" (G3)

Bei Westana Riemstein muß man sich mindestens 2 Wochen einmieten. Die grauhaarige, mütterlich wirkende Frau achtet auf Zucht und Ordnung, präsentiert zum Ausgleich aber eine hervorragende Verpflegung. Nicht unbedingt die

richtige Unterkunft für weitgereiste, exzentrische Abenteurer.

90 Spielhalle "Silberbarren" (M8)

Haske Liransson ist ein hünenhafter Thorwaler, dessen Geschäfte offensichtlich gut gehen, obwohl die Einrichtung seiner Halle eher spärlich ist. Aber die Räder sind manipuliert und die Gardisten geschmiert, wie bei so vielen Etablissemments dieser Art.

91 Spielsalon "Rad und Becher" (K1)

Bei Phexdan Hapmanth gibt es dagegen extrem viele Möglichkeiten, Haus und Hof zu verspielen. Der kleine, drahtige Chorhoper hat eine Bilderbuchkarriere vom Straßenstreuner zum Spielhallenkönig hinter sich. Der Salon auf dem Yaquir ist einer Dreimastkarracke nachempfunden, weswegen die einzelnen Räume auch "Messe", "Kombüse" oder "Steuerhaus" heißen.

92 Traumkeller "Rabenschwinge" (L7)

Bruder Borsols Keller ist eine der bekannteren Adressen für den Traumsuchenden. Die breite Palette an Rauschmitteln und die vielen Hinterzimmer und Separees haben dem Boroni des Al'Anfaner Ritus bisher eine überzeugte Stammkundschaft erhalten.

93 Gasthaus "Stoerrebrander" (P8)

Diese Schänke am Südtor ist häufig Ort von Auseinandersetzungen zwischen den Zöglingen der Kriegerakademie, den Soldaten der Garnison und den Fuhrknechten vom Fuhrhof nebenan. Wirt Kander Dorben hat sich mittlerweile zu einem Spezialisten in Sachen Schadensbegrenzung entwickelt und hält den Wirtsbetrieb so lange wie irgend möglich aufrecht.

94 Schänke "Letzte Zuflucht" (C5)

Hier in der Nähe des Sumpfes treffen sich all jene Gestalten, die das Tageslicht scheuen. Die Garde hat zwar nur selten Erfolg bei ihren Razzien, wohl wegen eines ausgeklügelten Warnsystems, nichtsdestotrotz sind hier jeden Abend mindestens tausend Jahre Kerkerhaft versammelt. Wirt Pagol Galfamion alleine scheint bereits fünfzig Jahre davon auf sich zu vereinen, soll er doch seine Finger in mehr als einem Fall von Raubmord und Hehlerei haben - was ihm aber niemand beweisen kann.

95 Taverne "Zur Rennbahn" (L10)

Auch wenn in vielen Meilen Umkreis keine Piste zu finden ist, der Name des Etablissements hat sich bei den Bediensteten der Stellmacherei soweit eingebürgert, daß er nicht mehr wegzudenken ist. In der Tat hängen in Boutsen Dergeons Kneipe einige Trophäen, die Fahrer mit Yaquirblitz-Karossen gewonnen haben, und so ist der Rennsport uch eines der am häufigsten aufgegriffenen Themen unter den Gästen.

96 Hotel "Arivorer Hof" (O8)

Das Hotel ist eine der Stätten, die von Durchreisenden, die sich nicht lange in der Stadt aufhalten wollen, genutzt wird. Die Zimmer sind klein, die Speisen fade, aber reichlich und die Bedienung meist von der großen Anzahl der Gäste überfordert. Momentan findet gerade wieder ein Wechsel von Wirtsleuten und Bediensteten statt, denn auch diese hält es nicht lange in dem dreistöckigen, recht abstoßend wirkenden Ziegelbau.

97 Taverne "Bei Reech" (O6)

Reech Rubert ist ein Künstler, vor allem was die Tatsache angeht, aus einem

Oxhoft (Faß) "Hammerbräu" vier Oxhoft trinkbare Flüssigkeit zu machen. Daß diese Brühe nur zwei Kreuzer pro Humpen kostet, ist Anreiz genug für viele der Bewohner dieser Gegend, hier abends noch schnell einen zu kippen. Reech interessiert sich nicht im geringsten dafür, was seine Gäste untereinander anstellen (er soll schon Morden tatenlos zugesehen haben), solange er genügend Heller einnimmt.)

98 Gasthaus "Alter Hafen" (K1)

In der lockeren Bebauung südlich des Fährhofs liegt dieses Gasthaus - weitab vom Trubel Vinsalts oder dem düsteren Nachtleben Alt-Bosparans. Wegen dieser Ruhe und Abgeschiedenheit wird der Laubengarten hinter Elida Schuurwens Gasthaus auch häufig von solchen Paaren aufgesucht, die zwar, aber nicht miteinander verheiratet sind.

99 Bordell "Silberspiegel" (O10)

Die Verbindung von Badehaus und Bordell ist eine im Lieblichen Feld bekannte Erscheinung. So nimmt es nicht Wunder, daß sich hier Leute einfinden, die nicht nur ein warmes Bad genießen wollen. Nitor von Gravina und seine Angestellten sind erfahren genug, um dem Gast so oder so einen angenehmen Aufenthalt zu bereiten.

100 Bierhalle "Ewiges Oxhoft" (F8)

Diese Großschänke erstreckt sich über zwei Stockwerke. Im Erdgeschoß, das eher einer großen Markthalle ähnelt, treffen sich die ärmeren Bierfreunde der Stadt zu großen Gelagen, während im Keller eine ruhige und gepflegte Atmosphäre vorherrscht. Hier finden sich Honoratioren und Räte zum "Ferdoker", "Altquell" oder "Kronen" ein.

Name	Q	P	B	A	Schlafpl.	Name	Q	P	B	A	Schlafpl.
Taverne Vier Heller	3	4	3	2	—	Bordell Freundliche Einkehr	2	5	9	2	—
Taverne Bei Eisenhand	8	10	5	1	—	Bordell Haus Olorande	4	3	10	2	—
Taverne Ranzfrosch	2	2	3	1	—	Bordell Schwanenflug	7	8	12	3	—
Taverne Heldenkeller	9	4	5	1	—	Pension Ehrenrast	4	2	3	1	4
Schänke Grundelwels	6	5	2	4	—	Pension Mutter Westana	6	5	2	2	6
Schänke Altquell-Schänke	10	10	7	2	—	Spielhalle Silberbarren	3	?	4	6	—
Schänke Silbernes Madamal	6	6	2	2	6	Spielsalon Rad und Becher	6	?	3	8	—
Wirtshaus Kusliker Tor	8	9	5	2	8	"Rabenschwinge"	2	8	5	-	—
Wirtshaus Blutulme	2	3	7	1	10	Gasthaus Stoerrebrander	4	5	3	2	6
Wirtshaus 16. Ingerimm	1	4	1	5	---	Schänke Letzte Zuflucht	3	5	2	1	—
Wirtshaus Ratskeller	8	7	3	2	—	Taverne Zur Rennbahn	5	4	2	-	—
Wirtshaus Königseber	6	2	1	4	8	Hotel Arivorer Hof	4	5	2	10	56
Herberge Wegrast	5	8	5	3	16	Taverne Bei Reech	1	1	3	1	3
Herberge Gesegneter Herd	10	4	4	4	24	Gasthaus Alter Hafen	6	6	4	2	12
Hotel Goldener Löwe	4	10	4	15	18	Bordell Silberspiegel	6	8	4	12	—
Hotel Haus Vinsalt	5	5	6	3	12	Bierhalle Ewiges Oxhoft	5	3/6	4	20	—
Hotel Wildgans	7	5	6	10	32	Tempel der Travia	8	3	13	4	~40
Hotel Alt-Bosparan	9	10	8	12	40						

Q: Qualität, P: Preis, B: Bewohner, A: Angestellte

Kuslik am Yaquirmund

Einwohner: 20.070
Garnisonen: 100 Kusliker Stadtgardisten, 100 Fürstengardisten, 400 Flotte des Lieblichen Feldes, 200 Seesöldner
Tempel: **Hesinde**, Praios, Phex, Travia, Efferd, Rondra, Tsa, Peraine, Rahja

Kuslik, die größte Stadt des Lieblichen Feldes, nimmt in mancher Hinsicht eine Sonderstellung ein und gilt noch heute vielerorts als "Vorposten Gareths" im Yaquir-Königreich. Während des Unabhängigkeitskrieges fiel Kuslik als einzige wichtige Stadt zu keiner Zeit ganz in die Hände der Rebellen. Für die Aushandlung des Kusliker Friedens (241 v.H.) wurde die Stadt als Verhandlungsort gewählt, weil sie noch immer unter der Herrschaft der Gareths Kaiser stand.

Seit jener Zeit ist eine enge Verflechtung mit dem Kaiserreich erhalten geblieben: Kusliker Handelskontore sind traditionell mit solchen in Havena, Punin und Gareth verbunden. Der 'Gareths Stil' bestimmt Mode, Architektur und Kunst. Fürstin Kusmina schließlich stammt in direkter Linie von den Kusliker Herzögen ab, die einst vom Kaiser als Verwalter des zerschlagenen Alten Reiches eingesetzt wurden. Die Fürstin müht sich nach Kräften, die vielfältigen Verbindungen mit Gareth zu erhalten und zu kräftigen. Ihr sind alle nationalistischen Strömungen im Lieblichen Feld ein Greuel, denn sie weiß, daß ein starkes Königreich am Yaquir zugleich den ewigen Wettstreit zwischen Kuslik und Vinsalt zu Gunsten der Königsstadt entscheiden würde.

Außerdem setzt Kusmina alles daran, möglichst viele "Dukaten und Schwerter" nach Kuslik zu ziehen. Die Steuern sind niedrig, alte Sitten- und Waffengesetze stillschweigend außer Kraft gesetzt, der Handel mit allerlei Rauschkräutern läuft fast unbehindert. Ein neu erlassenes 'Kerkerhaftver-

schonungsgesetz' hat den Sklavenhandel auf einem Umweg wieder gesellschaftsfähig gemacht und zieht sogar Geld aus dem fernen, reichen Al'Anfa in die Stadtkasse. Unter Kusminas Ägide wurde Kuslik zu einer Stadt, in der "alles geht". In Kräuter- und Alchimistenläden sind fast alle Arten von Mixturen, Absuden und Tinkturen frei verkäuflich. Aus manchen Schänken strömt schon bei Tag der süße Duft berauschenden Tees. In den schattigen Gassen der Unterstadt bieten schöne Frauen und Knaben offen ihre Gunst feil. Am Hafen steht die größte Söldnerkaserne Aventuriens - welche andere Stadt würde wohl über 200 käufliche Schlagetots in ihren Mauern dulden?

Andererseits aber zählt Kuslik unbestritten zu den freiesten Städten unserer Welt. Im Stadthaus werden in Gegenwart der Fürstin Reden gehalten, die manchen Gareths Höfling einer Ohnmacht nahebrächten. Niemand beschränkt die beiden Magier-Akademien, die Tempel- und Rechtsschulen in ihrer Lehre. Im "Magischen Theater" werden bisweilen Spielszenen gezeigt, die anderswo die gesamte Praios- und Travia-Priesterschaft in Aufruhr versetzen würden. Es gehört zum guten Ton, die Gerichte zu meiden und alle Arten von Streitigkeiten mit der Waffe selbst zu entscheiden. Junge Paare leben zusammen, ohne ihren Bund von irgendeinem Geweihten segnen zu lassen...

Fürwahr, Kuslik ist eine freie Stadt. Doch wenn man diese Freiheit genießen will, sollte man nicht furchtsam sein - oder gar arm.

Wer in Kuslik lebt und nicht genügend Heller besitzt, für den mag ein Spruch gelten, den Xiechop, der jüngst verstorbene Kusliker Phexgeweihte, gern im Munde führte: "Hier kannst du frei entscheiden, frei wie ein Karnickel: Du kannst davonlaufen und in der Fremde verhungern, oder dableiben und dich von den Wölfen fressen lassen."

1-9 Die Gebäude der Alten Burg

Die ehemalige Stadtfestung wurde in der Vergangenheit vielfach umgebaut und beherbergt heute mehrere öffentliche Gebäude. Das alte System der Fluchtunnel unter der Festung ist in heutiger Zeit teilweise vermauert und zugeschüttet. Die verbliebenen Stollen, die alle in der Unterstadt jenseits der alten Stadtmauer enden, dienen Kusliks elendesten Bewohnern als Unterschlupf.

1 Ratssaal und Archiv (J4)

Die Ratsherren - zumeist Gildenvorsteher, reiche Händler und Reeder - treffen sich vierteljährlich zur Beratung. Ihre Beschlüsse werden von Bürgermeister Efferdan Pechstein der Fürstin vorgelesen, die im Prinzip alle Entscheidungen fällt. Traditionsgemäß trifft der Bür-

germeister jedoch eine Vorauswahl: Sogenannte Bagatellbeschlüsse werden nicht vor die Fürstin gebracht. Dieses Vorgehen gilt auch dann, wenn Kusmina - wie es häufig geschieht - selbst im Rat anwesend ist. Einen Teil der Beschlüsse setzt Bürgermeister Pechstein selbst in Kraft, indem er die Formel "So soll es geschehen" spricht. Bei einigen Ratsentscheidungen sagt er: "So soll es geschehen, sofern es Ihrer Durchlaucht gefällt." Dann wenden sich alle Anwesenden der Fürstin zu und warten darauf, ob sie durch ein Kopfnicken ihre Zustimmung gibt.

Die falsche Einstufung eines Ratsentscheids zum 'Bagatellbeschuß' hat schon so manchen von Efferdan Pechsteins Vorgängern Amt und Würden oder gar den Kopf gekostet.

2 Rathaus und Steueramt (I4)

In dem trutzigen, mit schmalen Fensterschlitzern versehenen Bau arbeitet eine Sekretär- und Schreiberschar, die nicht weniger bestechlich als anderswo, aber dennoch um einiges effektiver ist.

Bürgermeister Pechstein, der über ein unglaubliches Gedächtnis verfügt, ist über fast alle Nebengeschäfte und Verfehlungen seiner Beamten im Bilde. Dieses Wissen nutzt er höchst effektiv, um durch Anspielungen und kleine Erpressungen jeden seiner Leute zu äußerster Arbeitseifer zu zwingen.

Die Sekretäre nennen ihn den "lächelnden Tyrann" und fürchten ihn wie den Siebengehörnten. Von Pechstein erzählt man sich eine kleine Anekdote, die sein "freundliches" Wesen recht gut illustriert: Eine Schreiberin hatte in einer Schänke

lauthals geprahlt, sie werde Pechstein bei nächster Gelegenheit umbringen. Vom Bürgermeister, dem diese Drohung zugetragen worden war, zur Rede gestellt, beteuerte die Frau mit tränenerstickter Stimme, daß sie nur einen schlechten Scherz gemacht hätte.

"Aber meine Gute", versicherte Pechstein lächelnd, "beruhige dich doch, ich glaube dir ja. Denkst du denn, wenn ich dir eine solche Tat wirklich zutraute, du würdest heute noch unter den Lebenden weilen?"

3 Schuldturn und Stadtverlies (I3)

Die vier Etagen des alten Festungsturms beherbergen eine Vielzahl von Zellen, die sehr unterschiedlich ausgestattet sind. So hausen im sogenannten "Loch", dem Kellerverlies, eine Handvoll Lebenslänglicher auf fauligem Stroh, während im obersten Stockwerk ständig ein paar adrett möblierte Kammern für zahlungsunfähige Adlige oder Kaufleute bereitgehalten werden.

Borodin Hussbek, der Verliesmeister brachte übrigens vor zwei Jahren ein gewinnträchtiges Gesetz in die Ratsversammlung ein:

Gegen eine relativ geringe Gebühr können Gefangene als Arbeitskräfte gemietet werden. Entflieht oder stirbt der Sträfling während dieser Leihzeit, muß der Mieter einen Betrag von bis zu 300 Dukaten in die Stadtkasse zahlen.

Ursprünglich war das "Haftverschonungsgesetz" als Entgegenkommen für die Yaquirschiffer gedacht, denen so billige Arbeitskräfte zur Verfügung gestellt werden sollten. In letzter Zeit kommen aber immer häufiger "Händler" in den Kerker, um sich geeignete Gefangene auszusuchen und anschließend zugleich die Miete und die "Strafgebühr" zu zahlen. Damit gilt der Sträfling für den Kusliker Verliesmeister als "gestorben". Was der neue Besitzer mit dem "toten Gut" anstellt, ist allein seine Sache.

4 Wachhaus der Stadtgarde (I4/5)

Oberst Gorge Daron, ein achtundvierzigjähriger Haudegen mit schwarzen Locken und einem kräftigen, bläulich schimmernden Kinn, kommandiert die Kusliker Stadtgardisten, deren Messinghelme mit einem Schwanz aus rotem Pferdehaar geschmückt sind (Spitzname "Die Roten"). Viele Gardisten sehen sich eher als Soldaten denn als Gendarmen und verhalten sich dementsprechend: Sie saufen und raufen gern und liefern sich - teilweise recht blutige - Schlachten mit den Fürstengardisten, Matrosen und Seesöldnern.

5 Im Stall und Kutschenhaus (I5) sind stadteigene Karossen und die Reittiere der Gardisten untergestellt.

6 Rondratempel (K5/6)

In einer Stadt wie Kuslik, wo viele Frauen und Männer untergekommen sind, die sich ihr Geld mit der Waffe verdienen, fällt es leicht, ein Haus der Ronda zu unterhalten. Duriel Silberstern, der Hochgeweihte, in dessen Adern ein Schuß Elfenblut fließt, leitet den wohlgepflegten Tempel mit der Hilfe von vier Geweihten und vier Laien.

In der Weihehalle des Gebäudes ist außer einem drei Schritt hohen Bronzestandbild der Göttin auch ein Altar des Kor untergebracht.

7 Praiostempel (K5)

Vor etlichen Jahrhunderten von den Kusliker Erzherzögen errichtet, darf der Kusliker Praiostempel auch in unseren Tagen noch zu den schönsten Häusern des Sonnengottes gezählt werden. Seine Mauern erstrahlen in blendend weißem Marmor, das Götterstandbild soll - so heißt es - aus purem Gold bestehen. Der Praioskult zählt zwar in Kuslik heutzutage nicht mehr sehr viele Anhänger, doch Fürstin Kusmina achtet darauf, daß Delia von Baliiri, die Hochgeweihte, immer genügend Geld zur Verfügung hat, um das Gebäude in einem Zustand zu erhalten, der dem Gott und seinem Boten des Lichtes im fernen Gareth wohlgefällig ist.

8 Altes Herzogsschloß (K4)

Die ehemalige Residenz der Erzherzöge und ihrer Nachfolger ist heute unbewohnt und steht als Unterkunft für Besuche der Königin bereit. Amene kommt jedoch nur selten nach Kuslik, und wenn sie es tut, weigert sie sich, den Wohnsitz der ehemaligen Zwingherren zu beziehen. Für gewöhnlich steigt sie mit ihrem Gefolge im Hotel "Zum Springender Delphin" ab.

9 Traviatempel (J5)

In einer Stadt, in der vor allem das Geld regiert, haben die Geweihten der Travia einen schlechten Stand. Vorsteher Ogdan Rabunt und zwei weitere Geweihte mühen sich nach Kräften, aber nur wenige Kusliker Bürger versprechen sich etwas von einer Spende an die fürsorgende Göttin. Das Gebäude verfällt, die Kutten der Geweihten sind mehrfach gewendet und geflickt, und zur Armenspeisung reicht man tagaus, tagein Brotsuppe, deren Zutaten Ogdan aus den örtlichen Schänken zusammenbetteln muß.

10 Halle der Antimagie (K3)

Wenn es einer magischen Akademie gestattet wird, sich in nächster Nähe des Praiostempels anzusiedeln, so muß diese sich wohl dem Gebiet der Antimagie verschrieben haben. Ihre Spektabilität Larissa Uchakbar und ihre zehn Magi-

ster beherrschen viele Spielarten der destruktiven Magie, sind aber in den segensreichen, aufbauenden Zweigen der arkanen Kunst kaum bewandert. Die Zöglinge stammen häufig aus den besten Kreisen. So mancher angehende Hofmagus hat hier seinen "letzten Schliff" erhalten, um später seinem Dienstherrn bei der Abwehr magischer Attacken zur Seite stehen zu können.

11 Magierakademie 'Halle der Metamorphosen' (J11)

Die an der Seite des Hesindetempels gelegene Akademie wirkt auf den ersten Blick eher unauffällig, bis sich das Auge des Betrachters auf die Tür richtet. Diese ist mit einem Relief, das eine riesige Schlange zeigt, geschmückt, auch der bronzene Türklopfer ist in Form eines Reptils. In der dahinterliegenden Eingangshalle steht eine kleine Hesindestatue, die Wände sind mit Wandteppichen verdeckt, die sowohl religiöse als auch arkane Symbolik verkörpern. Dahinter liegen die Quartiere der Bewohner und eine kleine Bibliothek, die dennoch die eine oder andere Kostbarkeit in ihren Regalen zu bieten hat. Geführt wird die Gilde von Erzmagier Carolan, der ein glühender Verfechter des Hesindeglaubens ist. Trotz seines wahrhaft hohen Alters - er ist weit über siebzig - strahlt der kleine, hagere Mann eine gelassene Autorität aus. Zusammen mit fünf Magistern bildet Carolan die derzeit sechzehn Adepten nicht nur in der Kunst der Magie aus, sondern vermittelt ihnen auch eine solide Allgemeinbildung mit Schwerpunkt in der Geschichte des Landes und der Welt. Die in dieser Gilde ausgebildeten Magier zeigen fast alle eine tiefe Abscheu gegen den Mißbrauch von Magie zu selbstsüchtigen Zwecken und bekämpfen ihn, wo immer sie darauf stoßen. Bevor ein neuer Adept aufgenommen wird, muß er eine Nacht vor dem Altar des benachbarten Hesindetempels verbringen, "um sein Herz zu prüfen und den Geist von allen schlechten Gedanken zu reinigen". Mehrfache Verstöße gegen die Gebote Hesindes werden mit schimpflichem Davonjagen bestraft, doch das ist unter Carolan, der bei seinen Schülern trotz seiner Strenge sehr beliebt ist, erst zweimal vorgekommen.

12 Residenz der Fürstin Kusmina von Kuslik Galahan (E/D9/10)

Alle Teile des weitläufigen Bauwerks bestehen aus weiß verputztem Mauerwerk und leuchtend roten Ziegeldächern. Die verwitwete Fürstin lebt mit ihrem Sohn in einem Flügel des Palastes, der Rest wird von Sälen, Dienstbotenquartieren und den Büros und Schreibstuben der Sekretäre eingenommen.

In einem separaten Gebäude sind die 100 Soldaten der Fürstengarde untergebracht. Die von Gardehauptmann Goran handverlesenen Soldaten sind allesamt fähige Kämpfer und ihrer Fürstin treu ergeben. Zu ihrer Uniform zählt neben dem mit einem blauen Federbusch geschmückten Helm bei jedem Wetter ein Cape aus leuchtend blauem Bausch, was der Truppe den Spitznamen "Die Blauen" eingetragen hat.

13 Die "Hallen der Weisheit", der Hesindetempel (J11/12)

Der größte Hesindetempel unserer Welt ist nicht nur für viele Geweihte, sondern auch für manchen wissenshungrigen Studiosus ein wahrer Wallfahrtsort. Es mag blasphemisch klingen, aber wahrscheinlich ist nicht Hesindes Trichter, das göttliche Artefakt, der größte Schatz dieses Tempels, sondern die unvergleichliche Bibliothek. Längst ist dieser Hort aus Büchern, Folianten, Pergamenten und Schriftrollen aus den ihm ursprünglich zugewiesenen Räumen hinausge-

von Ilmenstein, die zugleich "Magisterin der Magister", das Oberhaupt aller Hesindegeweihten, ist.

Haldana, die aus einem alten bornländischen Adelsgeschlecht stammt, ist es zu danken, daß der Tempel heute mehr denn je als Zentrum des geistigen Lebens in Aventurien bezeichnet werden kann. Magier, Alchimisten, Philosophen und Wissenschaftler aus aller Herren Länder geben sich in Haldanas Salon ein Stelldichein. Die Debatten und Diskussionen währen oft nächtelang. Häufig sind bei solchen Abenden auch einige Töchter der unverheirateten Tempelvorsteherin zugegen.

Das riesige, dreistöckige Backsteingebäude, in dem ständig mindestens fünfzig Geweihte leben, ist übrigens in keinem sehr guten Zustand, denn für bauliche Reparaturen wird nur dann Geld aus dem Tempelschatz abgezweigt, wenn die Schäden so groß sind, daß die Unversehrtheit der Bibliothek bedroht ist.

14 Efferdtempel (H8/9)

Der Tempel des Efferd mit dem berühmten Springbrunnen und dem gleichfalls nach dem Meeresherrn benannten Platz stellt zweifellos eine der architektonischen Sehenswürdigkeiten Kusliks dar. Die fünfzehn Schritt hohe, weiß getünchte Tempelfassade ist mit Streifen von blau glasierten Reliefkacheln geschmückt. Jede der Fliesen mißt einen halben Schritt im Quadrat und zeigt ein Bild von einem göttlichen Wunder oder einem efferdgefälligen Wesen - sei es Mensch oder Tier.

Jagotin Efferdhilf Drolbach, der rothaarige Tempelvorsteher und Herr über zehn Geweihte, ist ein begnadeter Prediger und überzeugter Diener seines Herrn. Seine Schiffsweihen ziehen regelmäßig große Scharen von Zuschauern an, darunter auch eingefleischte Landratten. Von Jagotin geweihte Schiffe mögen nicht zuverlässiger als andere sein - Kapitän und Mannschaft betreten sie auf jeden Fall mit besonderer Zuversicht.

Eine große Zisterne auf dem Dach des Tempels versorgt den Springbrunnen, der täglich zweimal sprudelt, mit frischem, kühlem Wasser. Am ersten Efferd eines jeden Jahres wird das Wasser durch Wein ersetzt, ein "Wunder", das großen Anklang bei Kusliks Bettlern und Landstreichern findet.

15 Rahjatempel (H/112)

Besonders bemerkenswert ist an diesem - außen wie innen mit aufgemalten Blumen- und Tierornamenten bunt geschmückten - Tempel vor allem sein Vorsteher: Rahjadan Rhesmin, der aus einer Sippe von Rahja-Geweihten stammt, ist ein braunhäutiger Mittdreißiger, muskulös, schmalhüftig, mit charaktervollen Wangenknochen und mandelförmigen Augen, deren himmelblaue Iris von einem schwarzen Rand umgeben ist. Rhesmin gilt allgemein als einer der schönsten Männer Kusliks, wenn nicht gar der ganzen Westküste. Ihm stehen sechs Geweihte zur Seite.

16 Die Seesöldnergilde "Zum Schwarzen Säbel" (R6/7)

Direkt in der Hafeneinfahrt steht ein trutziges, festungsartiges Gebäude, über dessen Eingang ein riesiger schwarzer Säbel gemalt ist. Hier befindet sich die Gilde der Seesöldner, nach ihrem Gründer Thorben Mescator dem 'Schwarzen Säbel' benannt. Jener rettete vor ca. 100 Jahren, den damaligen Fürsten Ferenos und dessen Gefolge vor dem sicheren Tod durch thorwalische Piraten. Zum Dank ließ dieser einen Vertrag aufsetzen, der bis heute seine Gültigkeit behalten hat.

Die Seesöldner sind in Friedenszeiten völlig unabhängig von der Stadt (bis auf Kapitalverbrechen werden Vergehen der einzelnen Söldner in der Gilde geahndet - oder auch nicht), in Kriegszeiten sind sie direkt dem Fürsten unterstellt. Zur Zeit leben etwa 200 Söldner unter dem Oberkommando von Veran Eisenfaust und seinen vier Hauptleuten in der "Garnison". Der fünfzigjährige Veran ist immer noch ein stattlicher Krieger, dessen Autorität bei seinen Leuten unbestritten ist. Er führt alle Verhandlungen mit der Kusliker Obrigkeit und spricht Recht innerhalb der Gilde.

Verans vier Hauptleute führen die Seesöldner. Jedem von ihnen ist ein 'Banner', bestehend aus 45 Söldnern und fünf Truppführern, unterstellt. Wer in die Gilde eintritt, kann sicher sein, daß ihm keine Fragen zu seiner Vergangenheit gestellt werden, im Gegenzug muß er/sie sich für mindestens zwei Jahre verpflichten. Über die Aufnahme eines Neulings entscheidet Veran zusammen mit seinen Hauptleuten, nachdem sie dessen Körper einer gründlichen Musterung unterzogen haben. Normalerweise wird eine Mutprobe verlangt. Dabei haben sich schon mehrere unglückliche Bewerber vom First des Gildenhauses zu Tode gestürzt.

Neulinge, die noch nie zur See gefahren sind, erhalten eine dreimonatige Ausbildung, in der sie die Grundzüge des Bordlebens beigebracht bekommen. In



wachsen und erfüllt mittlerweile fast zwei Drittel der Tempelfläche.

Verian Fock, der Bibliotheksleiter, wird seinem offiziellen Titel "Hochmeister der Gelehrsam Stube" voll gerecht, denn nur ein Meister vieler Wissenschaften kann in dem Gewirr der Gänge und Regale, der halb- und überaus geheimen Kammern die Übersicht behalten. Sein Erscheinungsbild aber muß als erschreckend bezeichnet werden, denn der unglaublich schwergewichtige, von Speckwülsten umringte Verian ist so bleich wie frisch geschöpftes Papier - seit Jahrzehnten hat kein Sonnenstrahl mehr seinen kahlen Schädel getroffen. Geleitet wird der Tempel von Haldana

dieser Zeit geht die Hälfte des Soldes an die Gilde.

In Friedenszeiten werden die Söldnertrupps meist von Kauffahrern oder adligen Reisenden als "Reisebegleiter" angemietet. Ein Trupp besteht aus neun Söldnern und einem Truppführer und ist in der Regel die kleinste Einheit, die angeheuert werden kann. Abhängig von der Schwierigkeit der Aufgabe muß der Schutzwilige ca. 10 Silbermünzen pro Tag und Mann aufwenden, Verpflegung inbegriffen. Die Söldner beanspruchen alles an Beute, was von ihnen getötete Gegner am Leibe tragen. Wird ein feindliches Schiff aufgebracht, fällt die Hälfte seines Wertes an die Gilde, die andere Hälfte geht an den Auftraggeber. Die Gilde selbst verfügt über zwei wendige Schiffe, die je zwei Banner an Bord nehmen können. Fürstin Kusmina ehrt die Gilde gelegentlich, indem sie bei einer Reise ins Ausland eins der Schiffe zu ihrem zusätzlichen Schutz anfordert. In der Gilde gibt es einen kleinen Schrein, der dem Kor geweiht ist, und eine Wafenschmiede.

17 Perainetempel (O2)

Die nur gut einen Schritt große Ludilla Fagan leitet das kleine, unauffällige Haus, das vor allem von Bauern besucht wird, wenn diese auf den Märkten ihre Waren verkauft haben. Ludilla ist eine resolute, sehr aufopferungsvolle Person. Sie mag es nicht, wenn sie als Zwergin oder Zwergenfrau angeredet wird, denn trotz ihres geringen Wuchses gehört sie nicht zu jenem Volk.

18 Tabors Schmiede (L5)

Schon von weitem sind die hellen Hammerschläge aus der Schmiede des Zwerges Tabor, Sohn des Toran, zu hören. Allwöchentlich findet in der darüberliegenden Wohnung ein Treffen der in Kuslik ansässigen Zwerge statt, bei dem Neuigkeiten aus der alten Heimat und andere Dinge besprochen werden. Außerdem bietet Tabor durchreisenden Zwergen für kurze Zeit Unterkunft und Verpflegung; sind sie in Not, verlangt er nichts für seine Hilfsbereitschaft.

19 Hafenmeisterei (O7)

In dem fast zwanzig Schritt hohen Haus, aus dessen oberen Fenstern man fast den ganzen Hafen überblicken kann, werden über ein- und auslaufende Schiffe Bücher geführt, Zölle und Abgaben eingestrichen, Kapitänsbriefe ausgestellt und archiviert und dergleichen mehr. In der Reisestube im Erdgeschoß sammelt man Informationen über Kusliker Schiffe, die sich derzeit auf See befinden. Veränderungen der ursprünglichen Reiseplanung werden hier öffentlich ausgehängt und auch jene verhaßten

Schiefertäfelchen mit dem Schiffsnamen und dem Boronsrad, die den Angehörigen verkünden, daß eine stolze Karrake nie wiederkehren wird.

Derzeit ist Abelmir Hussbek mit dem Hafenamt betraut. Abelmir, ein Bruder des Verliesmeisters, trägt seinen Teil dazu bei, daß menschliche Ware, die nach dem neuen Haftverschonungsgesetz erstanden wurde, unbehelligt aufs Schiff geschafft werden kann (siehe auch Stadtverlies).

20 Magisches Theater (G10)

Im Keller des zweistöckigen Wohnhauses verbirgt sich das Theater der "Visionen der Abenteuer". Hier zeigen drei Magier die hohe Kunst der Illusionen. Bei ihren feuerspeienden Drachen oder Dämonenüberfällen ist schon so manche edle Dame der Gesellschaft in Ohnmacht gesunken. Bei den Schaubildern der "Güldenländischen Orgien" hingegen... - aber lassen wir das! Eine Vorstellung ist jedem zu empfehlen, der das Ungewöhnliche bevorzugt, doch sollte man einen wohlgefüllten Geldbeutel haben (unter zwei Goldstücken bleibt der Eintritt in die Wunderwelt der Magie verschlossen).

21 Hafenbefestigung (R8)

Der mächtige Turm ist mit mehreren Wurfmaschinen bestückt. Eine achtköpfige Mannschaft, zu der fünf Zwerge gehören, wartet die Maschinen und bedient sie im Falle eines Angriffes von See. Die "Leute vom Hafenturm" sind für ihre Treffsicherheit und ihre Saufgelage bekannt. Daß sie beides miteinander zu verbinden verstehen, bewiesen sie nach einem kleinen "Turmfest", als sie mit ihrer "Rotze" einem ahnungslos einlaufenden Thorwaler Drachen ein Loch ins Vorschiff schossen. Nur Fürstin Kusminas persönliches Eingreifen konnte die "Meisterschützen" damals vor dem Zorn der Swafnirkinder retten. In einem Gewölbe unter dem Turm ist eine mächtige Kette gelagert, mit der im Notfall die Hafeneinfahrt abgesperrt werden kann.

22 Arbeitsvermittlung (P3/4)

Der flache Ziegelbau, in dessen vorderem Teil eine Schänke untergebracht ist, spielt ebenfalls eine Rolle in der Kusliker Abart des Menschenhandels. Zwar werden hier tatsächlich normale Verbindungen zwischen Arbeitssuchenden und Fuhrmeistern, Reedern und Flußschiffern geknüpft, aber einem unerfahrenen Mädchen oder Burschen vom Land kann es leicht geschehen, daß er/sie beispielsweise an die Reederei ter Gruchen vermittelt wird. Dort wird das ahnungslose Opfer gleich am ersten Arbeitstag des Diebstahls bezich-

tigt und wandert ins Turmverlies. Damit ist ihm sein weiteres unglückliches Schicksal vorgezeichnet.

23 Redaktion 'Kusliker Kurier' (K7)

Das alte zweistöckige Gebäude ist schon lange im Besitz der Familie Bardun, deren derzeitiges Oberhaupt Robert Bardun vor nunmehr fünf Jahren den 'Kurier' ins Leben rief. Dank seines Instinktes für interessante Neuigkeiten und seiner nicht unbeträchtlichen Geldmittel gelang es ihm, der Gazette zu gesellschaftlichem Erfolg zu verhelfen. Um das regelmäßige monatliche Erscheinen des 'Kuriere' zu gewährleisten, sind dort fünf Schreiber, zehn Kopisten und zwei Redakteure und ein Holzstecher beschäftigt. Bardun würde den Kurier aber gern auf das effektivere Buchdruckverfahren umstellen, da er die derzeitige Auflage von 200 Stück gern erhöhen möchte. Im gleichen Hause erscheint auch der *Hesindespiegel*, der sich vor allem theologischen und wissenschaftlichen Themen widmet. Im Kurier wird hauptsächlich aus der Stadt selbst und der Region berichtet. Alle besseren Hotels halten den Kurier für den lesehungrigen Gast bereit.

24 Königlich Kusliker Karosserie (N6)

Romin Ross' Karossenmanufaktur besteht nun schon in der vierten Generation. Drei Meister und mehr als 20 Gesellen und Arbeiter fertigen Reisewagen der unterschiedlichsten Bauart, aber immer grundsollide und absolut zuverlässig. Flaggsschiff der Werkstatt ist die berühmte KKK-Typ 1, eine sechssitzige und zumeist auch sechsspännig gefahrene Reisekutsche, die die bekannten Qualitäten aller KKK-Gefährte mit eindrucksvollem Prunk verbindet: Kissen aus schwerstem Brokat und vergoldete Laternen gehören zur Grundausstattung - sogar die Kutscherbank ist mit feinstem schwarzem Rindleder aufgepolstert. Kein Wunder, daß fast jeder Kutscher in Aventurien davon träumt, einmal auf einer KKK1 zu sitzen und die Peitsche mit dem Messingknäuf (Grundausstattung !) zu schwingen.

25 Halle der schönen Künste (I9)

Schon wenn man vor dem mächtigen zweigeschossigen Gebäude steht, sieht man, daß hier die Liebe zu den bildenden Künsten zuhause ist. Das mächtige, doppelflügelige, feinverzierte Bronzetur wird von zwei marmornen Frauengestalten flankiert, die fast zu leben scheinen in ihrer naturgetreuen Abbildung. Hier werden im Erdgeschoß die Werke unbekannter, junger Künstler ausgestellt, die gegen ein symbolisches Entgelt (für die Kunst) von einem Heller von jedermann besichtigt werden können. Der bepflanzte Innenhof zeigt Skulpturen und

Statuen aus den verschiedensten Materialien. Drumherum führt die Galerie, in der Bilder zu sehen sind, deren Motive von einfachen Landschaftszeichnungen bis zu kunstvollen Portraits reichen. Im Obergeschoß sind lichtgünstige Ateliers eingerichtet, in denen die jungen Maler und Bildhauer bei der Erschaffung ihrer Werke beobachtet werden können. Gestiftet und unterhalten wird die Halle von Simona Weyringer, Edle vom Berg, die ständig bei ihren adligen Freunden um Spenden für 'ihre' Künstler wirbt. Dank ihrer Protektion hat manch junger Künstler einen reichen Auftraggeber gefunden und sein Glück gemacht.

26 Kontor Wilmaan & ter Gruchen (O8)

Vor wenigen Jahren erst eröffnete das alanfanische Handelshaus Wilmaan eine offizielle Niederlassung in Kuslik, seitdem ist sie zum wichtigsten Stützpunkt für Al'Anfas Handel mit der Westküste geworden. Offiziell werden vor allem Gewürze, wertvolle Stoffe und Hölzer umgeschlagen, aber es geht das Gerücht, im Laderaum der Galeeren aus dem Perlenmeer verberge sich auch menschliche Fracht. Dieser Vorwurf wird nicht leicht zu beweisen sein - allein der Versuch kann das Leben kosten. Das Handelskontor ist ein prunkvolles, strahlend weiß verputztes Gebäude. Die Besitzer haben das ehemalige Hotel so umbauen lassen, daß man es nur noch durch einen einzigen Eingang betreten kann. In der Halle hinter dem Portal halten sich ständig vier der insgesamt acht Wachen auf, die für Schutz und Abschirmung der alanfanischen Händler zuständig sind.

27 Kontor Stoerrebrandt (O/P6)

Das Haus der Festumer Handelsgesellschaft ist vergleichsweise unbedeutend, da Stoerrebrandt den größten Teil seiner Geschäfte mit dem Lieblichen Feld von Grangor aus abwickelt. Im Kontor verrichten ein Sekretär und drei Schreiber ihren Dienst. Wachen gibt es nicht, aber es sind hier auch keine größeren Geldbeträge zu schützen.

28 Das Tordillon-Haus (Q10)

In dem ausgedehnten Backsteinbau ist nicht nur die Niederlassung des Handelshauses Tordillon untergekommen, sondern auch mehrere kleine Reedereien haben sich hier eingemietet. Besonders erwähnenswert ist die "Personenschiffahrt Hrudin", die sich auf das Vermieten von kleinen seetüchtigen Schiffen an Reisegesellschaften spezialisiert hat. Joborn Hrudin hat in vergangenen Tagen als Händler und "Gelegenheits-Pirat" alle aventurischen Küsten bereist. Auch heute noch ist er eine

Quelle nützlicher Informationen; seine Ratschläge sollte man beherzigen, wenn man eine längere Seereise plant.

29 Kontor Bramstetter (L9)

Die kleine, exklusive Gesellschaft wird im Kapitel Große Handelsgesellschaften beschrieben.

30 Taverne "Androschs Anker" (L6)

In der gediegen eingerichteten Schankstube kommt es selten zu irgendwelchen Handgreiflichkeiten, da die Streitenden sofort mit dem Knüppel des tumben, jähzornigen Ille, der Androsch Westfar treu ergeben ist, in Berührung kommen. Im Hinterzimmer wird häufig gespielt (wenn der Wirt sich nicht gerade mit seinen etwas zwielichtigen Freunden trifft), und schon manches Vermögen hat hier an einem Abend den Besitzer gewechselt. Bis vor kurzem war Androschs Stieftochter, deren erotische Tänze manche Männerherzen schwach werden ließen, die Attraktion, doch nun ist sie spurlos verschwunden und niemand weiß, was aus ihr geworden ist.

31 Xiechops Taverne (M2)

'Ein wahrhaft komplizierter Name für eine recht mittelmäßige Schenke', so mag der Reisende beim Betreten des Schankraumes denken. Meist sitzen hier kleine Kaufleute und Handwerker bei Bier, Brot und Wurst. Der ungewöhnliche Name der Taverne wird beibehalten, obwohl der ehemalige Wirt Xiechop vor einigen Monaten bei einer Pilgerfahrt ums Leben kam und der Betrieb von Phejanka, einer mütterlichen, älteren Frau geführt wird. Denn der Name verrät jedem Geweihten und jedem treuen Anhänger des Phex, daß der unscheinbare Bau in Wahrheit den örtlichen Phextempel beherbergt. Die von Phejanka, der Hochgeweihten, geführten Gottesdienste finden immer nachts statt und sind neuerdings meist gut besucht, denn hat nicht erst kürzlich Phex in dieser Stadt bewiesen, daß auch er zu mächtigen Wundern fähig ist?

32 Schänke "Hohe Trutz" (M2)

Das Wirtshauschild zeigt den Wehraufbau eines Schiffes, aber Wirtin Ledira ter Bosens Lokal wird kaum von Seefahrern, sondern vor allem von den Kleinhändlern und Handwerkern besucht. Ein Fremder, der einen ordentlichen Broterwerb sucht, kann hier vielleicht fündig werden, aber wer hält heutzutage schon nach ehrlicher Arbeit Ausschau?

33 Taverne "Zum Tanzenden Bären" (N5)

Wer in Tandor Nigels billiger Kneipe tatsächlich Tanzbären erwartet, wird herb enttäuscht. Nicht so dagegen der Nacht-

schwärmer, der die Gunst leichter Mädchen sucht. Anderswo mag es schönere Damen geben, Tandors "Blumen der Nacht" sind auf jeden Fall freundlich und recht bescheiden...

34 Harikas Verkaufsladen für Kräuter, Tinkturen und aromatische Getränke (N5)

In dem kleinen, dunklen Laden, dessen Regale bis unter die Decke mit Kräutern gefüllt sind, hängt manch seltsamer Duft. Die Kräuterfrau Harika ist ein kleines Hutzelweib mit Hakennase und vom Alter gebeugtem Rücken - kein Wunder, daß sich die Kinder vor ihr fürchten. Man sagt ihr nach, eine Giftmischerin zu sein (was ihr allerdings niemand beweisen kann). Auf jeden Fall ist sie eine Expertin auf dem Gebiet der Kräuterkunde und versteht sich auf das Brauen allerlei heilkräftiger und schlafspendender Tees.

35 Garküche (K8)

Vor der kleinen, nach vorne offenen Küche befinden sich unter einem Holzdach mehrere hohe Tische, an denen das Essen im Stehen eingenommen wird. Es gibt keine Bedienung und die Gäste werden eindringlich gebeten, nach der Mahlzeit ihre Holznapfe wieder abzugeben. Trotz dieser Unbequemlichkeit herrscht hier meist reger Betrieb, denn Scholof Kadangs billige Fischsuppen sind durchaus wohlschmeckend.

36 Hotel "Zum Springenden Delphin" (I8)

Kusliks bestes Hotel. Königin Amene steigt hier ab, wenn sie in der Stadt weilt. Die Majestätsuite kann aber - für 30 Dukaten pro Tag - auch von bürgerlichen Reisenden gemietet werden. Aber auch in den "bescheideneren" Zimmern läßt es sich leben. Die Leuchter sind mit mindestens 20 Kerzen bestückt, im Winter wird jedes Bett mit einem heißen Stein vorgewärmt. Geleitet wird das Haus von Alvida Pechstein, der Mutter des Kusliker Bürgermeisters.

37 Taverne "Kieloben" (L10)

Schon von weitem schallt dem Spaziergänger aus dem Haus des Kjorik Rotbart das Gegröle der Matrosen entgegen, die hier ihr Bier trinken, sich im Armdrücken messen oder mit den Schankmädchen anbandeln. Im Inneren herrscht ständiger Nebel, hervorgerufen durch die zahllosen Pfeifen, die in vielen teils zahnlosen Mündern stecken. Wer Seemannsgarn und rauhe Töne liebt, sollte sich hier einquartieren.

38 Taverne "Zum wilden Stier" (L3)

Der Schankraum ist einfach, aber gediegen eingerichtet. Oft kann man zerlumpete Gestalten durch eine Hintertür eintre-

ten und im Hinterzimmer verschwinden sehen, was den Gerüchten, Nicolas Lottam, der Wirt, habe gute Kontakte zur Bettlergilde, neue Nahrung gibt. Das 'Wiesel', wie der junge, unscheinbare Mann auch genannt wird, hat durch allerlei Geschäfte in letzter Zeit so viel verdient, daß er kürzlich eine weitere Schankstube in der Nähe des Hafens eröffnete. Eingeweihte wissen, daß es im 'Stier' neben den üblichen Getränken und einfachen Speisen auch 'echten' Tee gibt, ein starkes Rauschgetränk. Lottam hegt gute Beziehungen zu Weibel Matoli von der Stadtgarde, der oft im Schankraum gesehen wird. Wen wundert es also, wenn sich die Stadtgarde überhaupt nicht für die dort stattfindenden Geschäfte interessiert.

39 Schankstube "Offenes Tor" (B8)
Direkt am Nordtor gelegen, hat sich Wirt Pal Tomin auf die gerade ankommenden Reisenden spezialisiert. Die immer frisch getünchte Schankstube mit dem polierten Messingschild und den blankgeputzten Butzenscheiben lädt den müden Wanderer zum Verweilen ein. Es gibt viele Reisende, die sich angesichts dieses Angebotes direkt an den Toren der Stadt gar nicht erst nach anderen Gasthäusern erkundigen, sondern gleich hier den Reisedust mit einem kühlen Bier herunterspülen. Zwar ist Tomin's Frau keine Meisterköchin, doch ihre einfachen Eintöpfe sind wohlschmeckend und sättigend.

40 Schankstube "Neue Wehr" (B8)
Bevorzugtes Lokal der Fürstengarde. Man sagt der hübschen, aber offenkundig nicht sehr klugen Wirtin Lisa Leansel nach, daß so mancher "blaue" Gardist leichtes Spiel bei ihr hatte. Die blonde Lisa ist eine Fundgrube für Informationen über Geheimnisse am Fürstenhof. Dennoch ist von einem Besuch in der Wehr abzuraten, da Fremde allzu leicht mit einem von Lisas zahlreichen Verehrern aneinandergeraten.

41 Taverne "Roter Meerdrachen" (M13)
Wenn Ihr ein Thorwaler seid oder Euch wie ein Thorwaler fühlt und einen kräftigen Magen habt, dann kehrt im Drachen

ein. Kusliks Hafen wird von so manchem Schiff aus dem Norden angesteuert, und Thalia Hermsdotter, die Drachenwirtin hat sich auf die Mannschaften der Langschiffe spezialisiert. Hier gibt es die süßesten Rübenwürstchen südlich von Prem und das feurigste Feuer. Traurige Lieder und spannende Geschichten sind zu hören, und wenn Ihr Euch mit Thalia gutstellt, zeigt sie Euch vielleicht ihr "Schatzkästlein": eine kleine Holzkiste, gefüllt mit den ausgeschlagenen Schneidezähnen rauflustiger Gäste.

42 Taverne "Zum Schnabel" (M6)
Ein großer Kolkkrabe hockt auf der Schulter des Wirtes und begrüßt jeden Gast mit einem krächzenden "Haste Duukaa-ten?" Bejaht der Eintretende die Frage, sagt der Rabe: "Gib her!" Zückt der Gast darauf eine Münze, reißt sie ihm der Vogel geschickt aus den Fingern, um sie in einem Kästchen hoch oben auf einem Schrank zu verstauen.

Wenn Euch so etwas geschieht, solltet Ihr dem Vogel seine Beute lassen, denn mit seinem Schatz versteht der Rabe keinen Spaß, und sein Schnabel ist erstaunlich kräftig und hart. Wirt Elgor und die Stammgäste - zumeist Schauerleute - stehen dem Vogel in jeder Bedrängnis bei, verdanken sie ihm doch so manche spaßige Szene. Am Ende jeden Monats leert Elgor den Rabenschatz und verteilt die Münzen unter Kusliks Bettlern.

43 Taverne "Die Quelle" (I10)
Wer eine Vorliebe für hochgeistige Gespräche über die Götter, die Welt oder den Sinn des Daseins hat, der ist in der Quelle hervorragend aufgehoben. Allabendlich treffen sich hier die, die sich als die Denker der Stadt sehen (von vielen jedoch eher als Spinner bezeichnet werden). Der Wirt Piodemus, nach eigener Meinung ein verkannter Philosoph, beherrscht sein Handwerk überraschend gut. Im Sommer werden die Tische nach draußen gestellt, sehr zum Ärger der Anwohner, da die Philosophen mitunter sehr laut werden können.

44 Liebeshaus "Das Schwarze Einhorn und die Weiße Jungfrau" (G2)
Der Name dieses Freudenhauses be-

zieht sich auf ein Wandgemälde im Schankraum, das ein schwarzes Einhorn dabei zeigt, wie es ein bleiches Mädchen mit goldenem Haar bei einem Bad in einer Quelle beobachtet. Edina, Edle von Gratenfels, leitet das Haus, das dem zahlungskräftigen Gast "Liebe" in allen Spielarten, heiteren wie düsteren, bietet. Die Männer und Frauen, die für Edina arbeiten, sind allesamt schön, willfährig und sehr wißbegierig. Ein Nebenerwerb der Edlen von Gratenfels ist nämlich die Erpressung.

45 Schenke "Meeresschaum" (Q12)
Olebun, der Einbeinige, führt diese Stammkneipe der einheimischen Fischer. Fremde, die sich selten genug hierher verirren, werden mit Mißtrauen betrachtet, aber geduldet, solange sie sich ruhig verhalten. Weder das Bier, noch das hier feilgebotene Essen ist besonderer Erwähnung wert.

46 Kneipe "Ferdoker Magister" (H6)
Die kleine Kneipe am Rande des Efferdplatzes ist der Treffpunkt der studierenden Adepten der beiden Magieryilden und der Halle der Gelehrsamkeit sowie der angehenden Hesindegeweihten. In dem gemütlich eingerichteten Schankraum führen sie bei einem Krug guten Weines oft bis in die Nacht hitzige Streitgespräche. Doch obwohl des öfteren einer der Kontrahenten seine Stimme erhebt, kommt es selten zu Raufereien, da Shendal Odarin, der Wirt, Störenfriede sofort an die Luft setzt und ihnen für mindestens vier Wochen Lokalverbot erteilt.

47 Schänke "Beleman" (H5)
Wer an Klatsch über hochgestellte Persönlichkeiten der Stadt interessiert ist, hat hier gute Chancen, mehr als nur Gerüchte zu erfahren. Denn in der hellen, sauberen Schenke treffen sich die Dienstboten der großen Adels- und Handelshäuser der Stadt, um Geschichten über ihre jeweilige Herrschaft auszutauschen. Auf offene Fragen reagieren die meisten zwar abwehrend, aber wer sich still in eine Ecke setzt und die Ohren spitzt, mag so manches sehr Interessante erfahren.

Name	Q	P	B	A	Schlafpl.	Name	Q	P	B	A	Schlafpl.
Taverne Androschs Anker	4	5	3	2	6	Schankstube Neue Wehr	5	4	3	1	2
Xiechops Taverne	6	4	2	2	3	Taverne Roter Meerdrachen	?	6	3	2	—
Schänke Hohe Trutz	4	4	4	1	—	Taverne Rabenschnabel	4	5	2	2	5
Tav. Zum Tanzenden Bären	4	6	5	3	4	Taverne Die Quelle	6	5	3	1	3
Garküche Kadang	3	2	—	2	—	Bordell Schwarzes Einhorn	8	10	8	8	8
Hotel Springender Delphin	9	9	8	12	24	Schänke Meeresschaum	3	3	3	—	—
Taverne Kieloben	4	4	3	1	—	Kneipe Ferdoker Magister	5	5	3	2	2
Taverne Zum Wilden Stier	5	5	3	2	8	Schänke Beleman	4	4	2	3	8
Schankstube Offenes Tor	6	5	3	2	4						

Q: Qualität, P: Preis, B: Bewohner, A: Angestellte

Grangor - Stadt des Handels

Einwohner: 8250
Garnisonen: 120 Stadtgardisten (die "Zweililiengarde"),
2000 Matrosen und Seekrieger der Königli-
chen Flotte des Lieblichen Feldes
Tempel: Tsa, Efferd, Rahja, Travia, Phex, Boron

Wohl eine der ungewöhnlichsten und reizvollsten Städte ganz Aventuriens ist Grangor: Der größte und wichtigste Teil der Stadt ist auf vier großen Inseln in der Phecadimündung gebaut, die wiederum aus mehreren kleinen Inselchen bestehen und erst durch die Bauwerke und unzähligen Brücken zu einem Ganzen verschmelzen. Enge Gäßchen und ein Gewirr von Kanälen verbinden die Häuser miteinander. Es heißt, man muß in Grangor geboren sein, um sich in diesem Labyrinth zurechtzufinden.

Auf Alt-Grangor, dem Zentrum der Stadt im Norden, wohnen die reichen Kaufmannsfamilien und angesehenen Bürger; Neuhaven und Suderstadt, die beiden Inseln im Süden, beheimaten den ärmeren Teil der Bevölkerung: Fischer, Seeleute, Werftarbeiter, kleine Handwerker und Tagelöhner. Die Insel Kopp ist Heimstatt der mittelständischen Handwerksfamilien und Bürger. Auf dem Festland östlich der vier Hauptinseln liegt an einem flachen Hang ein weiterer Stadtteil Grangors: das Bauerndorf Sicheln. Außerdem befinden sich dort das Immanstadium (F), eine Fährstation (G) und das Haupthaus der Beilunker Reiter (H), das zusätzlich eine eigene Anlegestelle besitzt.

Die Seele der Stadt ist der Handel. Die berühmtesten und reichsten Handelsfamilien des Lieblichen Feldes stammen fast alle aus Grangor, und ihre Geschäftsbeziehungen reichen bis in das Bornland und nach Thorwal. Dabei sind die Salzgewinnung, der Fischfang, die Glasbläserei (ein junges, aufstrebendes Handwerk) und der Schiffsbau in den Werften westlich der Stadt (B) die einträglichsten Gewerbe; hinzu kommt der Umschlag seltener Waren aus dem Binnenland. Der Handel mit Waren aus dem Gildenland hat zwar nur einen geringen Anteil am Markt, aber dennoch eine enorme Bedeutung für den Ruf und die Stellung der Stadt.

Doch Grangor kommt als grenznaher Großstadt auch eine hohe militärische Bedeutung zu. Auf einer südwestlich gelegenen Insel ist das Gros der Flotte des Lieblichen Feldes stationiert (A).

Eine gigantische Wasserburg, die in nordöstlicher Richtung fast schon auf dem offenen Meer in der Nähe der Siecheninsel liegt, beschirmt die Hafeneinfahrt. Im Norden, in den

letzten Ausläufern der Windhagberge, steht die Burg Windhag (C), Residenz des Herzogs von Grangor.

Seit über 250 Jahren, genauer gesagt seit dem 14. Tsa 239 v.H., besitzt Grangor die Rechte einer Freien Stadt. Damals unterbreiteten die angesehensten Handelsfamilien Grangors dem durch den Kusliker Frieden auf den Thron gelangten König Khadan einen Vertrag, wonach die Stadt gegen eine jährliche Abgabe in Höhe von 15.000 Dukaten ihre Regierungsgeschäfte in die eigene Hand nimmt.

Seitdem wird die Stadt von einem Rat regiert, der aus zwei Kammern besteht, der Inneren und der Äußerer Stube. Die Innere Stube wird von den Oberhäuptern jener zwölf Familien besetzt, die König Khadan die Stadtrechte abrang - hier werden die wichtigsten Beschlüsse gefaßt, und alle fünf Jahre wählt das Gremium den Stadtmeister. In der Äußerer Stube, die sich hauptsächlich mit Handelsdingen und dem Zollwesen beschäftigt, sitzen all jene Bürger, die mindestens 2000 Dukaten Vermögen versteuern - das sind derzeit 35 Familien.

Die Verleihung der Freien Stadtrechte war zweifelsohne der Höhepunkt der Grangorer Stadtgeschichte, die von zwei weiteren wichtigen, aber traurigen Ereignissen zu berichten weiß: Am 26. Praios des Jahres 307 v.H. wurde eine Revolte der hungernden Grangorer Bevölkerung gegen die Besatzungsmacht des Neuen Reiches blutig niedergeschlagen - nahezu 800 Bewohner der Stadt fielen in diesem aussichtslosen Kampf. Gut 60 Jahre später weigerten sich die Grangorer erneut, Abgaben an das Neue Reich zu leisten - wieder zog ein Heer in die Stadt, diesmal, um 500 wahllos aufgegriffene Bürger festzunehmen und in die Angbarer Silberminen zu verschleppen. Das geschah am 7. Travia des Jahres 248 v.H., sieben Jahre vor dem Kusliker Frieden. Zwar wurden am Tag der Unabhängigkeit die Gefangenen des Überfalls wieder aus den Minen freigelassen, doch nur ein Drittel der 500 hatte die Strapazen der Zwangsarbeit überlebt. Der 26. Praios und der 7. Travia werden noch heute jährlich als Trauertag in Grangor begangen: An diesen Tagen sind fröhliche Feiern und auch Handelsabschlüsse untersagt. In stillen Trauerprozessionen wird an die Ereignisse der Vergangenheit erinnert. Der 14. Tsa dagegen wird mit einem Volksfest begangen, das seinesgleichen sucht. Ähnlich buntes Treiben kommt in Grangor ansonsten nur noch während der jährlichen Warenschau in der Woche vom 8. bis zum 12. Rahja auf, wenn die Hotels und Herbergen der Stadt von Reisenden und Händlern überfüllt sind.

1 Tsa-Tempel (Q10)

Der Tsa-Tempel, die größte und älteste heilige Stätte Grangors, ist dennoch kein übermäßig prächtiges Gebäude. Der zweigeschossige Bau wurde seit seinem Bestehen des öfteren renoviert und erweitert, so daß sich in ihm die Baustile mehrerer Jahrhunderte bunt miteinander vermischen.

Bemerkenswert ist das große ovale Fassadenbild an der Eingangsfront, die zum ältesten Gebäudeteil gehört: Ein Eidechsen-Relief stellt den Rahmen des Bildes dar. Das Gemälde selbst scheint niemals fertig zu werden; ständig sind Geweihte bemüht, alte durch neue Darstellungen zu ersetzen, so daß sich kein eindeutiges Motiv erkennen läßt.

Seit über 20 Jahren wird der Tempel mit seinen sieben Geweihten von Schwester Eline geleitet. Die 45jährige, für ihr Alter recht hübsch und jugendlich aussehende, Tempelvorsteherin trägt sich aber mit der Absicht, die Leitung des Tempels ihrem 23jährigen Schüler Sindarion zu übertragen, um sich selbst neuen Aufgaben zu stellen.

2 Rahja-Tempel (R8)

Der Tempel der Rahja ist eines der beeindruckendsten Bauwerke Grangors: Die Außenmauern des einstöckigen Gebäudes und das imposante Kuppeldach bestehen aus rosigem Marmor. Zutritt zum Tempelinneren erhält man durch die aus hellrotem Ulmenholz gefertigten Tore des Hauptportals an der südwestlichen Stirnwand. Als Fenster dienen etwa ein Meter hohe, aber höchstens handbreite Schlitzfenster, die an beiden Längsseiten des Gebäudes in unregelmäßigen Abständen säuberlich in den Marmor gehauen sind.

Seit vor gut zwei Jahren die damalige oberste Geweihte des Rahjatempels, Letitia, unter mysteriösen Umständen verschwunden ist, wird der Tempel von der 32jährigen Isora verwaltet, die selbst erst vor vier Jahren in diesem Tempel ihre Weihe erhalten hat.

3 Efferd-Tempel (J8/9)

Wie in jeder Hafenstadt kommt auch in Grangor dem Gott Efferd eine besondere Bedeutung zu, die sich im Baustil des Tempels widerspiegelt. Das zweigeschossige Gebäude wird geprägt von riesigen, fensterlosen Wandflächen, die mit prächtigen Malereien bedeckt sind. Licht fällt in das Innere durch die grüngetönten Alabasterkuppeln auf dem Flachdach und durch Fenster, die zum Innenhof führen. Dort befindet sich der "Efferdgarten" - ein Salzwasserteich, in dem verschiedenste kleine Meeresbewohner gehalten werden.

Die Hohepriesterin, Erlane von den Inseln, ist besonders um Pflege und Erweiterung des Efferdgartens bemüht; zu ihren wichtigsten Pflichten gehört außerdem die sorgfältige Verwaltung und Fortführung der Jahresrolle, in der von ihren Vorgängern schon seit Jahrhunderten die wichtigsten Stadtereignisse niedergelegt wurden.

4 Travia-Tempel (L10)

In der neueren Zeit hat die Bedeutung des Traviatempels in Grangor stark zugenommen, denn immer häufiger wird die Stadt von Reisenden besucht. Der Tempel ist jedoch ein wenig beeindruckender, zweigeschossiger Bau in Alt-Grangor. Zwar verfügt die Travia-Gemeinde über beträchtliche finanzielle Mittel, aber die Geweihtenschaft zieht es vor, dieses Geld in das Waisenhaus und andere Projekte zu stecken, statt den Tempel damit restaurieren und schmücken zu lassen.

5 Phex-Tempel (H9)

Das Gebäude gleicht nicht nur äußerlich eher der Prunkvilla eines Handelsfürsten als den übrigen Tempelbauten der Stadt: Der Tempelraum ist ein mit behaglichem Luxus ausgestatteter Salon, in dem meist ein paar Händler mit den Geweihten beisammensitzen und schwatzen. Nur Eingeweihte werden in dieser Zusammenkunft eine religiöse Zeremonie erkennen können. Die mit dem Tempel zusammenhängenden Verwaltungsaufgaben nimmt die Geweihte Thalia wahr, jedoch kann man die hübsche Frau nicht als Tempelvorsteherin bezeichnen.

Ein etwas ungewöhnliches Faktum soll an dieser Stelle nicht verschwiegen werden: In Grangor gibt es nur diesen einen Phextempel, und keinen weiteren geheimen, dem Gott geweihten Treffpunkt für die Diebe der Stadt. Stattdessen verrichten einige Geweihte "Außendienst" in den ärmeren Gegenden Grangors. Sie sind beim Diebesvolk gut bekannt. Von Zeit zu Zeit, wenn auch recht selten, kehren Diebe oder Bettler in dringenden Angelegenheiten auch in den offiziellen Phextempel ein, und sie werden dort genauso willkommen geheißen wie die anderen Besucher.

6 Boron-Tempel (N6)

Der Borontempel ist ein bescheidenes, aus dunklem Marmor gebautes Häuschen in einem der abgelegensten Stadtteile. Das traditionelle Beerdigungsritual Grangors (man läßt die Toten auf kleinen Booten in die offene See treiben) erfordert eigentlich keine Kultstätte für den Totengott, so dient das Haus in erster Linie der obersten Geweihten, Schwester Loanda, als Wohnung.

7 Stadthaus (I8)

Ein dreigeschossiger Bau aus hellrotem Ziegel im Zentrum Alt-Grangors, der die übrigen Gebäude in der Umgegend weit überragt. Tiefe Arkaden lockern die Fassade des mächtigen Stadthauses auf. Im ersten Stock führt ein Übergang vom Hauptbau zu einem schmalen Turm, der das Dach um einige Schritte überragt. Im Stadthaus sind die wichtigsten Verwaltungseinrichtungen Grangors (z.B. das Archiv) untergebracht. Außerdem befinden sich dort die Innere und die Äußere Stube, die die Ratsregierung der Stadt darstellen, sowie das Amtszimmer des Stadtmeisters. Ohne triftigen Grund erhält kein Bürger in das ständig von zwei Gardisten bewachte Gebäude Einlaß.

8 Bürgerhaus (F8)

Das Bürgerhaus im Norden der Stadt ist eines der ältesten Gebäude Grangors. Wer die Bürgerrechte erwerben will, muß sich hier ins Stadtbuch eintragen lassen. Die außerordentlichen Rechte eines Bürgers sind: das Betreiben eines Gewerbes jeglicher Art, der Besitz von Grundstücken und Bauten in der Stadt, sowie die Erlaubnis, Waffen zu tragen. Binnen Wochenfrist können gegen die Eintragung ins Stadtbuch Einwände vorgebracht werden. Ist dies nicht der Fall, steht einer Eintragung nichts im Wege; anderenfalls stimmt der Stadtrat nach einer Anhörung des Betroffenen darüber ab, ob die Bürgerrechte verliehen werden oder nicht. Der Stadtrat stimmt ebenfalls darüber ab, wem die Bürgerrechte wieder entzogen werden - dies ist meist der Fall, wenn ein Bürger straffällig geworden ist, Steuern nicht entrichtet, oder bei seiner Eintragung unlautere Angaben gemacht hat.

Die Eintragung ins Stadtbuch, die mit der Verleihung eines "Bürgerdokumentes" verbunden ist, kostet 10 Goldstücke, außerdem muß jeder Bürger jährlich eine Kopfsteuer von 5 Dukaten entrichten und zusätzlich einen vom Vermögen abhängigen Tribut zahlen. Beim Entzug der Bürgerrechte werden die 10 Dukaten als symbolische Geste zurückgezahlt und das Bürgerdokument wird verbrannt. Zur Zeit sind in Grangor rund 900 Bürger registriert.

9 König-Khadan-Halle (G7)

Ein eher zweckmäßiges denn schmuckvolles Bauwerk im besseren Teil Alt-Grangors. Die weiß getünchte Halle zeichnet sich durch einen eckigen und gleichzeitig langweiligen Baustil aus, der glücklicherweise nicht zum Vorbild anderer Bauwerke der Stadt geworden ist. Gut achthundert Besucher finden Platz in der eingeschossigen, hohen Halle, die vorwiegend für Konferenzen und kulturelle Veranstaltungen genutzt wird. In der Woche vom 8. bis zum 12. Rahja steht die König-Khadan-Halle ganz im Zeichen der jährlichen Grangorer Warenausstellung, denn dann finden hier die Eröffnungs- und Schlußveranstaltung sowie die täglichen Versteigerungen von edlen Waren statt.

10 Magierschule "Akademie der Erscheinungen" (I9)

Die Akademie der Erscheinungen gehört zu den kleineren Magierschulen Aventuriens, aber wegen des Hesinde-

schreins in der Haupthalle kommt ihr doch eine besondere Bedeutung zu: Viele Magier und Hesindegeweihte kommen hierher, um das Haus, das angeblich unter dem besonderen Schutz der Göttin steht, wenigstens einmal gesehen zu haben. Daher herrscht stets reges Treiben in dem Gebäude am Schinderwaat. Die Schule wird von Yehodan Gilindor geleitet, der zu den fünf besten Illusionsmagiern Aventuriens gezählt wird.

11 Pilgerhafen (H/I 6/7)

Früher war der Pilgerhafen die einzige Möglichkeit, mit einem größeren Schiff in Grangor anzulegen. Mit dem Bau des Neuen Hafens hat sich das geändert: Heute steuern Schiffe den Pilgerhafen nur noch dann an, wenn sie Passagiere an Land setzen wollen, denn Waren dürfen schon seit rund 20 Jahren nicht mehr dort gelöscht werden. Auf dem umzäunten Gelände des Pilgerhafens stehen ein paar Kontore und die Wachstuben der Hafenzöllner; der einzige Weg in die Stadt führt durch das Pilgerhaus hindurch, das im Nordosten das Hafengelände begrenzt.

12 Pilgerhaus (H7)

Gut 50 Schritt mißt das zweistöckige Pilgerhaus auf seiner Längsseite, und damit gehört es sicherlich zu den imposantesten Gebäuden Grangors. Der einzige Weg aus dem Hafen heraus führt unweigerlich durch dieses Gebäude, in dem die Besuchserlaubnis erteilt und der Zoll für Handgepäck erhoben wird. Da Stadtbesucher keine Waffen tragen dürfen, gibt es hier eine Aufbewahrung dafür. Die Besuchserlaubnis kostet 3 Silbertaler, außerdem wird für jede Waffe, die in Verwahrung genommen wird, eine Gebühr von einem Silbertaler erhoben. Jeder Besucher darf sich dafür in das Gästebuch der Stadt, das sogenannte Pilgerbuch, eintragen und erhält ein Dokument, in dem das rechtmäßige Verweilen in der Stadt bestätigt wird. Die Besuchserlaubnis ist zeitlich nicht begrenzt, und es werden keine zusätzlichen Gebühren fällig, wenn man länger in der Stadt bleibt.

13 Fischmarkt (I7)

Der Fischmarkt ist das Zentrum des Grangorer Stadt- und Handelslebens. Bei Sonnenaufgang werden hier die ersten Marktstände im Freien oder in einer der drei großen Markthallen aufgebaut, und der letzte Handel wird meist erst am späten Abend getätigt, bevor sich das

Leben langsam in die unzähligen Kneipen und Tavernen der Stadt verlagert. Noch immer haben die zahlreichen Stände, an denen die Fischer vom späten Vormittag an die Erträge ihres frühmorgendlichen Fangs verkaufen, einen großen Anteil am Marktgeschehen, doch im Laufe der Zeit ist das Angebot an Waren immer vielfältiger geworden, und heute zählt der Grangorer Fischmarkt zu den größten und buntesten Märkten Aventuriens.

14 Stadt- und Marktgericht (H7)

In zwei mit Reliefs verzierten Gebäuden in der Nähe des Fischmarkts befinden sich das Städtische und das Marktgericht. Das Stadtgericht hat die Aufgabe, schwere Verbrechen, seien es Bluttaten oder Eigentumsdelikte, zu verhandeln. Vor das Marktgericht werden hauptsächlich Vertragsstreitigkeiten und Betrugsdelikte getragen. Wer ein Gericht anrufen will, aber nicht selbst die Bürgerrechte besitzt, muß einen Bürger als Fürsprecher finden.

Die Strafgesetzgebung Grangors gilt als milde - die häufigste Strafe für kleine Vergehen ist das Untertauchen, bei dem der Verurteilte, in einen Käfig eingeschlossen, ein paarmal in die stinkende Brühe des Schinderwaats herabgelassen und wieder heraufgezogen wird. Bei der Prozedur ist er natürlich dem Spott der Menge ausgesetzt, aber diese Form der Demütigung dürfte vielen Straftätern willkommener sein als ein Dutzend Peitschenhiebe.

Wenn über schwere Delikte gerichtet wird, wird die gesamte Innere Stube bei der Gerichtsverhandlung hinzugezogen; alle Mitglieder des Gremiums haben dann volles Stimmrecht im Verfahren und entscheiden über die Strafe. Schwerverbrecher werden meist zum Strafdienst in der Kriegsflotte verurteilt. Die Todesstrafe wird in Grangor nur selten verhängt, zuletzt gegen einen Kindermörder. Sie wird ebenfalls im Schinderwaat vollzogen, indem der Käfig mit dem Verurteilten für einen ganzen Tag untergetaucht bleibt.

Der oberste Richter Grangors wird von der Inneren Stube eingesetzt und kann von dem Gremium jederzeit wieder seines Amtes enthoben werden. Seit 7 Jahren bekleidet die heute 36jährige Alara Undingstein das Amt.

15 Güldenlandmuseum (J7)

Die Geschichte des Museums ist eng mit der des berühmten Grangorer Kapi-

täns Jastek verbunden: Jastek, der zur Zeit des Kusliker Friedens entscheidend zum Wiederaufbau der Königlichen Flotte beigetragen hatte, unternahm in späteren Jahren insgesamt drei Güldenlandreisen, die seinen Ruhm begründeten. Nach der letzten Reise, die er noch im hohen Alter von 73 Jahren wagte, gründete er das Güldenlandmuseum, in dem er eine Reihe von Dokumenten, Seekarten und Waren aus dem fernen Land ausstellte. Der kinderlose Jastek hinterließ bei seinem Tode das Museum und sein Schiff der Stadt. Im Museum, das an einer kleinen Bucht in der Nähe des Schinderwaats steht und heute von der Stadt verwaltet wird, haben sich im Laufe der Jahre eine Menge Dinge angesammelt, die angeblich aus dem Güldenland stammen sollen. Die einzigen Gegenstände, die mit Sicherheit aus dem Güldenland kommen, findet man in jenen drei Zimmern, in denen die Sammlung Kapitän Jasteks untergebracht ist. Das Schiff Jasteks, die "Windsbraut", ist in der kleinen Bucht beim Museum festgemacht - ein Besuch auf dem gut erhaltenen und gepflegten Schiff ist im Eintrittspreis (derzeit 1 Silbertaler und 3 Heller) für das Museum inbegriffen.

16 Waisenhaus (L10)

Direkt neben dem Traviatempel steht dieses schmucklose, zweistöckige Gebäude. Das Waisenhaus wird von den Geweihten des Tempels verwaltet, die Finanzierung hat aber zum größten Teil die Stadt übernommen. Das Essen für das Waisenhaus wird in der Küche der nahegelegenen Herberge "Warme Stube" zubereitet - so schreibt es der Pachtvertrag für die Herberge vor.

17 Gardekaserne (L5)

Auf dem Gelände der Gardekaserne stehen mehrere Gebäude: Im Zentrum des großen Platzes erhebt sich ein fünfgeschossiger Holzturm, von dem aus die ganze Stadt und die Meerenge bei Grangor überblickt werden können. Direkt daneben stehen die Übungshalle und die eigentliche Kaserne, ein riesiger, dreistöckiger Bau. Schreibstuben und das Zeughaus begrenzen den Platz, im Norden steht die Ruine des ehemaligen Rondratempels. Der Gondelpark der Stadtgarde befindet sich nur ein paar Meter südlich der Kaserne, direkt neben der Fahrstation nach Neuhaben. Von dort aus startet die Bootwache stündlich eine Rundfahrt durch die Kanäle Grangors.

18 Rondratempel (L5)

Der Rondratempel, oder, besser gesagt, das, was von ihm übrig geblieben ist, steht auf dem Gelände der Gardekaserne. Vor einem Jahr brannte der Tempel aus bis heute ungeklärten Gründen fast vollständig nieder - der einzige Rondrageweihte Grangors kam in den Flammen ums Leben. Seither wurde der Tempel nicht wiederaufgebaut, denn die Rondrageweihtenschaft sieht in dem Brand ein Zeichen der Göttin, das es verbietet, in Grangor eine ihrer Stätten zu errichten.

19 Stadtgefängnis (K5)

Das Stadtgefängnis, ein kleiner Bau unweit der Gardekaserne, wird in Grangor nur wenig benutzt: Die meisten Straftäter verbringen nur einige Tage hier, bevor ihnen der Prozeß gemacht wird; eine Verlieshaft gibt es nicht, stattdessen werden schwere Verbrecher, die nicht mit dem Tode bestraft werden sollen, zum Ruderdienst in der Kriegsflotte verurteilt.

20 Vesselbek-Damm (N11)

Der nach seinem Architekten benannte Damm verbindet seit 18 Jahren die Insel Grangor mit der Suderstad und Neuhaben. Die Bauarbeiten dauerten gut 2 Jahre, denn zum einen beträgt die Wassertiefe zwischen den Inseln mehr als 20 Schritt und zum anderen rutschten immer wieder Teile des Dammes unter der Wassereinwirkung ab. So wurde in der Bauphase mehr Zeit mit der Reparatur des Dammes als mit dem Weiterbau verbracht. Seit der Fertigstellung im Jahre 3 v.H. gilt der Damm aber als äußerst solide. Zu beiden Seiten des Dammes gibt es ein kleines, von der Stadtgarde besetztes Kontrollhäuschen, wo die Passagegebühr von 4 Kreuzern pro Person entrichtet werden muß.

21 Neuer Hafen (P7)

Der Neue Hafen Grangors wurde vor ungefähr 30 Jahren fertiggestellt. Waren, die früher noch im Pilgerhafen umgeschlagen wurden, werden heute ausschließlich im Neuen Hafen gelöscht. Er besteht aus einem Hauptbecken, in dem die größeren Handelsschiffe anlegen, und einem kleinen Becken für Kutter und andere kleine Schiffe. Auf dem Hafengelände stehen unzählige Kontore und große Lagerhallen sowie das Zollhaus der Stadt. An allen Hafenausgängen gibt es Wachstuben, wo Landgänger ihre Waffen abgeben müssen.

22 Zollhaus am Neuen Hafen (O8)

In diesem Gebäude werden alle zur Einfuhr bestimmten Waren verzollt, und solche, die nicht eingeführt werden dürfen, aufbewahrt. Außerdem kann sich hier jeder Matrose, der auf Landgang in die Stadt will, melden, damit er (gegen eine Gebühr von 7 Kreuzern) im Hafen registriert wird. Ohne eine Eintragung im Zollhaus ist nur der Besuch des Stadtteils Neuhaben erlaubt. Wer länger in der Stadt bleiben will, muß sich spätestens am folgenden Tage im Pilgerhaus melden; reine Passagierschiffe werden ohnehin von den Zöllnern an den Pilgerhafen verwiesen.

23 Fährstationen (C3, D10, J5, I7, L8, M6, M7, O7)

In unregelmäßigen Abständen verkehren die verschiedenen Fährlinien, die die Stadtteile und Inseln Grangors miteinander verbinden. Jeweils eine oder zwei Fähren pendeln zwischen zwei Stationen, wo sie warten, bis so viele Plätze belegt sind, daß sich eine Überfahrt lohnt. Die einzige Fähre, die zu festgelegten Zeiten verkehrt, ist die Festlandfähre, die stündlich vom Pilgerhafen abfährt. Zwischen Mitternacht und sechs Uhr früh wird der Fährverkehr vollkommen eingestellt, die unbedeutenderen Fähren machen bereits abends um neun ihre letzte Fahrt.

Eine Passage zwischen den verschiedenen Inseln Grangors kostet, je nach Strecke, zwischen 2 und 7 Hellern; für eine Fahrt vom oder zum Festland müssen 12 Heller entrichtet werden.

24 Fähre der Beilunker Reiter (G10)

Die Beilunker Reiter unterhalten in Grangor eine eigene Fährstation, um den unverzüglichen Transport von Nachrichten gewährleisten zu können. Die Station auf Alt-Grangor ist recht klein, aber stets mit 2 Reitern und mehreren Booten besetzt, bereit, eine ankommende Botenschaft in die Stadt zu tragen oder an Land zu bringen. Die Fährstation auf dem Festland ist nicht wesentlich größer als die Station auf der Insel, jedoch befinden sich dort die Pferdeställe und das Schlafhaus der Reiter.

Die Fähre der Beilunker Reiter kann zu einem gesalzenen Preis auch als Schnelltaxe für Personen angemietet werden.

25 Bootsverleih Dollbreck (H7, J6, P10)

Vor gut einem Jahrhundert gab es noch ein halbes Dutzend Bootsverleihe in Gran-

gor. In der letzten Zeit aber hat die Familie Dollbreck durch geschicktes Taktieren und skrupellose Preispolitik das Gewerbe vollständig unter Kontrolle gebracht. Seit zwei Generationen sind die Dollbrecks in der Äußeren Stube vertreten, und da das Familienoberhaupt, Isdhorn Dollbreck, auch "gute Beziehungen" zu den Mitgliedern der Inneren Stube hat, muß das Unternehmen keine Konkurrenz befürchten.

26 Filiale der Nordlandbank (G6)

Ein zweigeschossiger Bau aus hellbraun geädertem Marmor macht schon von außen klar, daß in diesem Gebäude nur die reichsten Bürger und Händler verkehren. Im Innern bestechen vor allen Dingen die großzügige Raumaufteilung und die noble Einrichtung: Die geräumige Eingangshalle ist vollständig mit schweren, teuren Teppichen ausgelegt, die Wände sind mit edlen Stoffen ausgekleidet, und überall hängen Ölgemälde in prunkvollen Rahmen. Ein Empfangschef begrüßt alle Besucher des Hauses persönlich.

Viele Grangorer Handelsfamilien sind Kunden des Unternehmens und bewahren einen Großteil ihres Vermögens in der als absolut einbruchssicher geltenden Nordlandbank auf.

In unmittelbarer Nähe des Prunkbaus betreibt die Nordlandbank in einem kleinen, schlichten Häuschen zusätzlich eine Wechselstube.

27 Taverne "Sieben Winde" (P8)

Die Taverne am Neuhaben ist meist die erste Anlaufstation für ankommende Seeleute. Die recht spärliche Einrichtung ist etwa so geschmacklos wie das Bier. Wirt Abelmir Sindern ist ein gesprächiger Geselle, der gerne ein paar "wahre" Geschichten zum Besten gibt.

28 Taverne "Tiefer Krug" (H7)

Der "Tiefe Krug" ist ein gediegen eingerichtetes Lokal direkt am Pilgerhafen. Avelia Egard, die das Geschäft von ihrem Vater übernommen hat, kann sich nicht beklagen: Die Taverne ist stets gut besucht, und zu ihren Gästen zählen nicht nur Händler, Reisende und einfache Bürger, sondern auch Mitglieder angesehener Grangorer Familien.

29 Taverne "Hacketau" (M12)

"Hacketau" ist das Stammlokal der "Adler von Grangor", einer ziemlich erfolglosen, aber sehr berüchtigten Immanmannschaft - die meisten Spieler verdienen

sich ganz gerne ein Zubrot als "Beschützer". Wirt Viburn Ogdian, der von allen nur "Brecher" genannt wird, war früher selber Spieler bei den Adlern. Die Atmosphäre hier ist nur etwas für hartgesottene Gesellen.

30 Taverne "Löwenkeller" (L4/5)

Der Name täuscht, denn in ganz Grangor gibt es überhaupt keine Keller. Das Lokal liegt im ersten Stockwerk eines Hauses auf der westlichen Insel, direkt über einem Waffengeschäft. Mit funktionslosen Gewölb Bögen ist im Schankraum ein Keller imitiert worden. Die meisten Gäste sind Seesoldaten höherer und mittlerer Ränge, aber auch einfache Bürger und Reisende kehren gerne in dem ungewöhnlichen Lokal ein.

31 Schänke "Drachenmaul" (G8)

Der Eingang des Eckhauses sieht tatsächlich wie der weit geöffnete Rachen eines Drachens aus: Zu diesem Zweck wurde eine aufwendige Holzkonstruktion mit grünen Stoffen bespannt, zwei mit orangefarbenem Glas versehene Schiffslaternen leuchten als Augen über dem Eingang, und man muß eine Reihe hölzerner "Zähne" passieren, bevor man in das Lokal gelangt. Die Innenausstattung ist ähnlich exzentrisch und sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Jedermann wird hier aber sowieso nicht hereingelassen, denn Wirtin Damia Wilborn legt Wert darauf, daß die Einrichtung lange hält und die Gäste aus reichen, angesehenen Familien nicht durch das gemeine Gesindel belästigt werden.

32 Schänke "Bierbrunnen" (L6)

Der "Bierbrunnen" ist eine gemütliche kleine Kneipe. Wirt Rogon Eschenbrand serviert Biere aus vielen Gegenden Aventuriens. Sein Geheimtip ist das selbstgebraute "Phecador", ein scheußlich süß-bitteres Starkbier, das angeblich mit reinem Phecadiwasser gebraut wird. Je später der Abend, desto mehr schmecken auch die anderen Biersorten nach diesem seltsamen Gebräu.

33 Schänke "Das Bunte Haus" (P10)

Direkt an der Brücke zwischen Neuhaben und Suderstadt steht das Bunte Haus, ein in allen erdenklichen Farben bemalter, zweistöckiger Bau. Bunt ist auch das Volk, das hier einkehrt, angefangen bei den Tsa-Geweihten des nahegelegenen Tempels über Händler, Matrosen und fahrendes Volk bis hin zu den einfachen Handwerkern und Fischern,

die in der Suderstadt und auf Neuhaben wohnen. Ein idealer Ort, um ein paar Informationen über die Stadt (oder wichtigere Dinge) zu bekommen. Geleitet wird die Schänke von dem Geschwisterpaar Elgor und Orlande Ingdall.

34 Wirtshaus "Zwei Lilien" (J6)

Hier verbringen die meisten Stadtgardisten einen Großteil ihrer Freizeit. Das Lokal hat weit über die Sperrstunde hinaus geöffnet, da die diensthabenden Kollegen hier nie auftauchen. Matrosen auf Landgang kommen deswegen auch gerne in die "Zwei Lilien". Allerdings ist nicht jeder im Lokal gern gesehen, und wer gegen die Hausordnung verstößt oder den Gardisten aus irgendeinem Grunde nicht paßt, kann mit einer handfesten Schlägerei rechnen, die durch keine diensthabende Patrouille gestört wird.

35 Wirtshaus "Handschlag" (H7)

Das Wirtshaus ganz in der Nähe des Pilgerhafens wird fast ausschließlich von Händlern besucht. Viele Geschäfte werden in diesem unscheinbaren Lokal ausgehandelt und nach traditioneller Art mit einem Handschlag unter Zeugen besiegelt. Wirtin Gilia Sindrion kennt sich selbst bestens mit der Marktlage aus und ist an so manchem Geschäft mitbeteiligt. Auch weiß sie oft eine Menge neuester Neuigkeiten, und seien sie aus noch so entlegenen Provinzen.

36 Wirtshaus "Am Schinderwaat" (J8)

Es gibt nichts, was Oslak Beodan, der Wirt des Lokals, nicht anbieten oder vermitteln kann: Neben dem Schankraum gibt es einen Spielsalon im Hinterzimmer, wo man die zwielichtigsten Figuren Grangors antreffen kann; außerdem werden ein paar Zimmer zum Übernachten angeboten - auf Wunsch wird auch nächtliche Gesellschaft besorgt.

37 Gaststätte "Gondelpark" (H6)

Die Tische der Gaststätte sind durch Laufstege miteinander verbundene Gondeln, die in der Nähe des Pilgerhafens in der Lagune festgemacht sind. In einem kleinen Haus am Ufer befindet sich die Küche. Um einen Platz zu bekommen, muß man sich meist vorher beim Wirt, Dettmar Alborn, anmelden, denn das Lokal ist gut besucht.

38 Herberge "Zur Offenen Hand" (K8)

Wirtin Samlara Bruggenberger führt einen einfachen, aber sauberen Betrieb. Samlara nimmt grundsätzlich jeden Gast auf,

ohne sich um dessen Herkunft oder Aussehen zu kümmern, und daher trifft man in der Herberge auch Bettler und zwielichtiges Gesindel an.

39 Herberge "Warme Stube" (L10)

Vater Traviadan - unter anderem Namen ist der Herbergsvater nicht bekannt - verbrachte seine Kindheit im örtlichen Waisenhaus. Mit 16 Jahren fand er eine Anstellung im "Bunten Haus". Zwei Jahre später erhielt er von den Stadtvätern die Erlaubnis, ein völlig verfallenes, besitzerloses Haus neben dem Traviatempel wiederherzurichten, um dort eine Herberge zu eröffnen. Die Mittel für den Bau wurden vom Traviatempel zur Verfügung gestellt. Inzwischen leitet Traviadan das Haus nun schon seit über 20 Jahren, und noch immer gehen rund die Hälfte der Einnahmen als Pacht in die Stadtkasse, und 5 Betten stehen dem Traviatempel zur freien Verfügung.

40 Herberge "Sicherer Hafen" (P8)

Wer spät abends mit einem Schiff im Neuen Hafen ankommt, nur eine schlecht gefüllte Börse besitzt und nicht durch die ganze Stadt laufen will, um noch ein Zimmer zu bekommen, für den ist Alrik Tordens Haus genau das Richtige. Die meisten Gäste bleiben allerdings nur eine Nacht, entweder weil am nächsten Tag ihr Schiff ausläuft, oder weil man in dem Haus an der Straße zum Hafen, kaum zur verdienten Nachtruhe gelangt.

41 Hotel "Haus Baliiri" (H8)

Das Hotel ist bei weitem nicht so komfortabel eingerichtet wie das Schloß Baliiri bei Vinsalt. Sein Besitzer, ein hoffnungsloser Aufschneider namens Thorin "von" Trutzendorf behauptet aber, mit den Besitzern des Schlosses entfernt verwandt zu sein; überdies sollen die meisten Möbelstücke des Hotels früher in dem Schloß gestanden haben. Regelmäßig Winds- und Rohalstags finden im kleinen Saal des Hauses Baliiri Treffen der "Freibrüder" statt, einer kleinen, aber fanatischen Gruppe von Nationalisten.

42 Hotel "Blaue Phecadi" (F9)

Der "Blaue Phecadi" ist ein geschmackvoll eingerichtetes, solides Hotel in ruhiger Lage. Handelsreisende quartieren sich bei Umya Kalderon gerne ein, um sich von den Reise Strapazen zu erholen. Überdies sind die Preise nicht überzogen, und die Küche bietet Spezialitäten aus allen Provinzen des Lieblichen Feldes.

43 Hotel "Kapitän Jastek" (J8)

Den Namen hat das Hotel von dem berühmtesten Gildenlandfahrer Aventuriens, Kapitän Jastek (s.15), mit dem die Besitzer entfernt verwandt sind. Das von der Familie Ilzingen geleitete Haus gehört zur Spitzenklasse und bietet allen erdenklichen Komfort. Dennoch trifft man hier selten Adlige oder reiche Kaufleute an, denen die Umgangsformen der Wirtsleute wohl ein wenig zu bürgerlich erscheinen.

44 Hotel "Vinsalter Hof" (H8)

Der "Vinsalter Hof" ist das nobelste Hotel Grangors. Hier werden die feinsten Höflichkeitsformen gepflegt, und man liest den Gästen jeden Wunsch von den Augen ab. Der Wirt, Guldon Kolenbrander, ein Neffe des bekannten Hoteliers aus Gareth, läßt bei der Auswahl der Bediensteten größte Sorgfalt walten und bildet sein Personal selber aus, bevor es im Hotel arbeiten darf.

45 Pension "Delphin" (J9)

Ganz in der Nähe des Efferdtempels steht das kleine Haus, über dessen Eingang ein aus Treibholz geschnitzter Delphin an zwei Ketten aufgehängt ist. Reisende Efferdsgeweihte und Gläubige, die das Heiligtum in Grangor besuchen wollen, kehren gern in dieser Pension ein. Geleitet wird das Haus von Cianna Vahrn, einer früheren Schiffskapitänin, die bei einem Piratenüberfall ein Auge und ihr Gehör verlor. Die taube Wirtin nimmt neben den Efferdgläubigen vorzugsweise Seeleute in ihr Haus auf.

46 Pension "Plotz" (J10)

In der Pension von Seltjon Plotz und seiner Frau Nodje, die früher einen mäßig gehenden Krämerladen im Bornland besaßen, herrscht eine kleinbürgerliche, ein wenig bedrückende Atmosphäre. Die Zimmer sind billig, aber eng und dunkel. Seltjon und Nodje fragen jeden Logiergast nach ihrer Tochter Pammi, die seit Jahren verschwunden ist, aber "dies alles hier doch einmal erben soll".

47 Bordell "Roter Lotos" (P 32)

Der Rote Lotos ist ein schmutziges Etablissement, in dem naiven Matrosen das Geld aus der Tasche gezogen wird. Sicherlich in jeder Hinsicht das "billigste" Haus dieses Gewerbes in Grangor. Natürlich kosten alle "Sonderleistungen" extra, und es ist ein Wunder, daß man nicht für jedes gesprochene Wort einen Heller drauflegen muß.

48 Bordell "Haus Thesia" (M5)

Auf den ersten Blick sieht das Etablissement wie ein gewöhnliches Wirtshaus aus, und es ist tatsächlich möglich, dort in aller Ruhe ein Bier zu trinken, ohne gewisse Absichten zu verfolgen. Die "Wirtin" und Bordellbesitzerin, eine 46-jährige, resolute Frau, allen nur als "Mutter Thesia" bekannt, hat ein gutes Gespür dafür, welcher Kunde weitergehende Wünsche hat, und versteht es, solche Gäste dezent in die hinteren Zimmer zu bringen. Nicht wenige Stadtgardisten gehören zu den Stammkunden Mutter Thesias und verpassen in diesem Hause ihren Sold.

49 Bordell "Traumstübchen" (R9)

Das kleine, hübsche Fachwerkhaus in der Nähe des Rahjatempels läßt von außen kaum ahnen, welchem Gewerbe in seinem Inneren nachgegangen wird. Aber auch die Zimmer sind für ein solches Etablissement außergewöhnlich geschmackvoll eingerichtet und sauber. Man legt im Traumstübchen viel Wert auf das Drumherum und die Stimmung, so daß dieses Bordell eines der wenigen in Aventurien sein dürfte, das hoch in der Gunst Rahjas steht.

50 Bordell "Roter Salamander" (G7)

Das Gebäude in den besseren Stadtvierteln Grangors bietet zwölf nobel eingerichtete Suiten, die der Besucher für eine Nacht mit Gesellschaft mieten kann. Die acht Damen und vier Herren, die hier "arbeiten", sind nicht nur in allen Liebeskünsten bewandert, sondern auch beste Gesellschaft gewohnt. Diskretion ist das oberste Gesetz, und eine Gesellschaftsdame würde sich beim Stadtbummel nichts anmerken lassen, wenn sie zufällig einen Freier trifft. Die meisten Kunden des Etablissements sind angesehene Bürger, die die Diskretion des Hauses zu schätzen wissen.

51 Spielsalon "Rad und Becher" (I9)

Der Spielsalon gehört einem gewissen

Phexdan Hapmanth aus Vinsalt, der dort ein Geschäft gleichen Namens besitzt. Die Filiale in Grangor wird von seinem Freund Eodir Selbion geleitet. Viele haben im "Rad und Becher" schon ihr Vermögen verspielt, aber Betrug konnte dem verschlagenen Spielsalonbesitzer nie nachgewiesen werden.

52 Spielhalle "Wandernder Heller" (Q9)

Haldana Yashemin bietet in ihrer Spielhalle Matrosen die besten Gelegenheiten, ihre Heuer loszuwerden. Ob alles mit rechten Dingen zugeht, ist ungewiß, aber die hübsche Haldana pflegt zahlreiche Bekanntschaften mit Stadtgardisten, die im Heller in so mancher Hinsicht "leichtes Spiel" haben sollen.

53 Spielsalon "Goldfinger" (K4)

Auf den ersten Blick scheint Larik "Goldfinger", dessen wirklicher Name sogar ihm selbst unbekannt ist, eine ganz gewöhnliche, wenig bemerkenswerte Spielhalle zu betreiben. Es gibt aber nobel eingerichtete Hinterzimmer, die über einen separaten Eingang im Hof zu erreichen sind. Diese Räume dürfen nur von handverlesenen Gästen betreten werden, denn dort treffen sich zumeist Mitglieder angesehener Familien, höhere Offiziere der Stadtgarde und der Königlichen Flotte und reiche Handelsreisende, die ungestört um Einsätze in unbegrenzter Höhe spielen wollen.

Name	Q	P	B	A	Betten
Taverne "Sieben Winde"	1	3	2	1	-
Taverne "Tiefer Krug"	8	6	3	2	-
Taverne "Hacketau"	3	3	4	2	-
Taverne "Löwenkeller"	5	5	3	3	-
Schänke "Drachenmaul"	7	7	2	3	-
Schänke "Bierbrunnen"	4	5	1	2	-
Schänke "Das Bunte Haus"	6	3	2	1	4
Wirtshaus "Zwei Lilien"	5	4	5	3	-
Wirtshaus "Handsclag"	7	6	2	4	12
Wirtshaus "Am Schinderwaat"	4	6	1	6	10
Gaststätte "Gondelpark"	9	10	3	6	-
Herberge "Zur Offenen Hand"	3	2	1	4	12
Herberge "Warme Stube"	8	4	5	2	25
Herberge "Sicherer Hafen"	2	3	4	2	25
Hotel "Haus Baliiri"	4	7	2	6	24
Hotel "Blauer Phecadi"	6	6	3	10	35
Hotel "Kapitän Jastek"	9	8	4	8	27
Hotel "Vinsalter Hof"	10	10	6	12	40
Pension "Delphin"	8	7	1	2	8
Pension "Plotz"	5	4	2	3	15
Bordell "Roter Lotos"	1	3	2	15	-
Bordell "Haus Thesia"	5	5	1	7	-
Bordell "Traumstübchen"	7	8	3	8	-
Bordell "Roter Salamander"	10	10	12	12	-

Weitere Städte im Königreich

Arivor - Stadt und Erzherrschaft

Einwohner: 5470

Garnisonen: 50 Ordenskrieger der Ardariten

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

Die Stadt liegt in der Mitte des Lieblichen Feldes - 'in seinem Herzen', wie die ebenso patriotischen wie poetischen Arivor sagen. Die meisten Häuser Arivors sind am Südhang des wohl 60 Schritt hohen Hügels Goldenhelm erbaut, der aus dem gleichen vulkanischen Gestein besteht wie die Goldfelsen viele Meilen im Osten. Noch heute findet man manchmal hell im Sonnenlicht glitzernde Bröckchen Vulkanglas auf Arivors Straßen.

So beschreiben denn auch die Berichte aus frühester Zeit den schon in der Ferne sichtbaren Glanz des Goldenhelms, heute aber erkennt der Betrachter auch früh die vielen hundert weiß geputzten Häuschen am Hang, die sich um die grimmig emporragenden grauen Ruinen der Alten Burg scharen.

Gegründet wurde die Stadt vor Tausenden von Jahren noch vor der Zeit der Friedenskaiser. Viele Arivorer halten bis heute an dem Glauben fest, daß Gottkaiser Horas selbst den Grundstein der Festung gelegt habe, doch dürfte Arivor eher eine Gründung der Kaiserin Dalida-Horas sein.

So mancher erhaltene Bericht aus jenen Tagen des Alten Reiches deutet darauf hin, daß viele Kaiser den weiten Rundumblick vom Luchsturm, dem höchsten Punkt der Alten Burg, überaus schätzten und Arivor zu ihrer bevorzugten Winterresidenz erkoren. Von Kaiser Yulag-Horas stammt die oft zitierte und in fast allen Herbergen der Stadt angeschriebene Bemerkung: "Mein Arivor ist mir ein lieber warmer Ort, wenn im Yaquirtal die Stürme pfeifen." Es ist nicht bekannt, wie der wärmehungrige Kaiser erst das Klima in seiner Gründung Rommils bewertet haben mag.

Yulag erbaute auch das vielgerühmte Kristallzimmer, hinter dessen riesenhaftem, aus verschieden gefärbten Glasstücken zusammengefügtem Südfenster der Monarch die Mittagssonne zu genießen pflegte.

In jenen Tagen wurde Arivor zu einem bedeutenden Mittelpunkt der Kultur und feinen Lebensart im Lieblichen Feld. Der vorzügliche Vulkanboden und die günstige Südlage ließen die Ansiedlung als "Stadt zwischen Reben" bekannt werden. Doch auch die Kunst hatte ihren festen Platz im alten Arivor, denn das heute noch bestehende Freilichttheater am Hang galt als die beste Bühne des Alten Reiches.

Schließlich gewann Arivor auch Bedeutung als Ort der rondrianischen Tugenden, denn dank ihrer zentralen Lage war die Stadt nicht nur Schauplatz des alljährlichen Kaiserturniers, an dem die besten Recken Aventuriens teilnahmen, sondern diente auch als Sammelpunkt, wann immer das Heer des Alten Reiches zusammengerufen wurde. Der Rondratempel am Fuße des Goldenhelms war der größte Aventuriens und beherbergte nicht nur kostbarste Trophäen, Opfergaben der Krieger aus vielen Schlachten, sondern hier residierte auch das Schwert der Schwerter, der höchste Rondrageweihete

des ganzen Kontinentes. In jenen Tagen war der Kult der Göttin noch weit farbenfroher und lebhafter, als er es heute zu sein pflegt, berichten doch alte Überlieferungen von raschen Waffentänzen und prächtigen Weihefesten in den hohen Hallen des Tempels. Während der Dunklen Jahre war Arivor ein begehrter Stützpunkt der rivalisierenden Kaiser, hielt aber in der Regel treu zum jeweiligen Herrscher in Bosparan. Den Überlieferungen zufolge soll sich damals trotz der politischen Unsicherheit wenig im täglichen Leben geändert haben: Im Zweikaiserjahr 481 v.BF. mit seinen Intrigen, Morden und konkurrierenden Hauptstädten feierte in Arivor der Mime Cyriel Vermoor Triumphe in dem leichten Lustspiel "Der Drache und ich".

Während der Herrschaft Hela-Horas' wurde die Alte Burg prächtig ausgebaut und zum letzten Mal um einige luxuriöse Flügel erweitert. Die Festung muß in jenen Tagen einen recht merkwürdigen Anblick geboten haben, denn fast alle Kaiser hatten dem ursprünglichen, einfachen Wehrbau Wohnflügel in den unterschiedlichsten Stilen angefügt. In Arivor sammelte Hela ihr Heer, von hier aus zog sie in die Schlacht gegen die Garethher.

Der Stadt sollte das schlecht bekommen: Die Alte Burg wurde von den siegreichen Garethher bis auf die Grundmauern geschleift, die Häuser geplündert und angezündet oder eingegrissen, die Rebstöcke und Ölbäume zerhackt und nicht einmal die Tempel verschont. Auf die Garethher folgten die Goblins. Im Jahr 1 nahmen sie die Stadt im Handstreich und plünderten die Überreste. Im Theater, dem einzigen unzerstörten Bauwerk der Stadt, hauste "Königin" Uspuschanna die Blutige, wo kaum zwei Jahre zuvor Hela-Horas die Armeeführer vereidigt hatte.

Es ist das Verdienst der jungen Garethher Kriegerin Lutisana von Kullbach, daß sie - von der Not der ehemaligen Feinde erschüttert - ihren Haß auf die "verruhten Helas-Knechte" überwand. Als sie von der Besetzung Arivors hörte, scharte sie rasch einige Freunde und Kameraden aus ihrer Schwadron um sich. Auch gab sie einer Handvoll von ihr gefangengesetzter Krieger ihre Waffen zurück und gestattete ihnen, sie zu begleiten. Die Tradition spricht von nur zwölf Gefährten - je sechs aus beiden Lagern - die gemeinsam nach Arivor ritten. Die folgenden Ereignisse sind nur in Form von gewiß sehr verzerrenden Legenden überliefert, doch steht es fest, daß die Gefährten in nicht ganz einer Woche Arivor befreiten und die grausame Uspuschanna töteten. Im festen Glauben an den erfahrenen göttlichen Beistand begründeten die Zwölf bei einer einfachen Zeremonie im offenen Rund den "Heiligen Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor", der rasch starken Zulauf fand und in nur zwei Jahren sämtliche Goblins aus dem Lieblichen Feld verjagen konnte. Das neue Schwert der Schwerter erteilte von seinem nunmehrigen Sitz Perrium aus der Organisation seinen Segen und erkannte sie als rechtmäßig an.

Nachdem der Theaterorden noch einmal für kurze Zeit als "Rebellenbund" in Ungnade gefallen, aber bald wieder

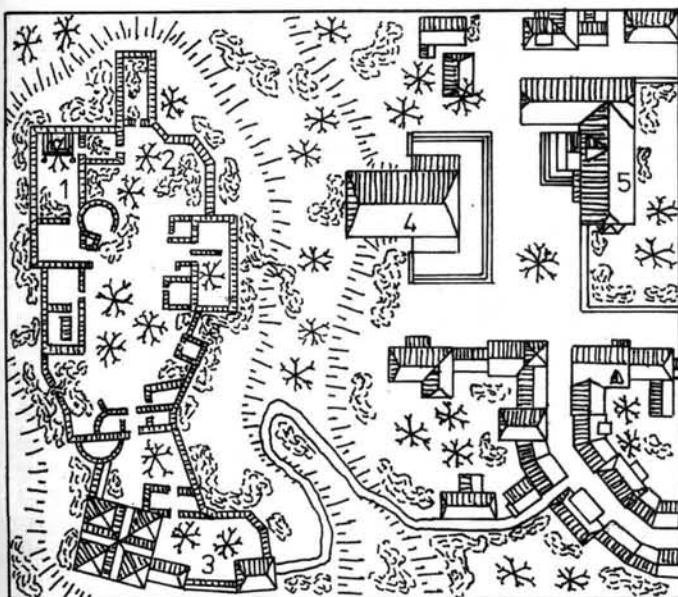
rehabilitiert worden war, blühte Arivor als Sitz des Ordenshochmeisters in bescheidenem Maße wieder auf und war für einige Zeit sogar Hauptstadt der Provinz.

Die Alte Burg wurde allerdings aufgegeben, stattdessen entstand eine neue Ordensburg am Fuße des Goldenhelms. Hier tagte der Große Konvent des Theaterordens, hier wurde seine Politik festgelegt, bis schließlich die ferne Ordensfestung Pilkamm im Bornland die wichtigsten Aufgaben übernahm, weil sie außerhalb des Reiches lag und nicht dem Kaiser unterstand, wie es bei Arivor immer noch der Fall war. Wie sehr das Stammhaus in Arivor an Macht verloren hatte, zeigte sich erst, als die Priesterkaiser den letzten Hochmeister anklagen und als Hochverräter verbrennen konnten, ohne auf nennenswerte Gegenwehr zu stoßen. Welch bitterer Hohn, daß der Scheiterhaufen just im Theater in Arivor errichtet wurde!

Zur Zeit Rohals gründete sich erneut eine Ordensgemeinschaft, die der Ronda dient. Es muß wohl seinem unabirraren Sinn für Gerechtigkeit zuzuschreiben sein, daß der friedfertige Rohal den "Orden der Heiligen Ardare" als rechtmäßigen Nachfolger des Theaterordens anerkannte und ihm einen Großteil von dessen früheren Besitzungen zurückgab - und so zogen wieder Ordensritter in die Burg am Goldenhelm.

Wichtige Bauwerke:

Schon erwähnt wurden die **Ruinen der Alten Burg**. Hier findet man kaum bewohnbare Überreste, die Innenhöfe und zum Teil auch die wenigen erhaltenen, nun unbedachten Räume sind mit Sträuchern und Bäumen bewachsen. Bekannt geworden sind vor allem der **Mosaikensaal der Asmodena** (1), wo das durch die Bilder wachsende Gras die dargestellten Tiere auf unheimliche Weise wie Dschungeltiere wirken läßt und der **Kirschbaum der Niouthia** (2), der sich genau über dem Lieblingsplatz der Kaiserin erhebt und die von ihr so geschätzten Früchte in unvergleichlicher Pracht und Süße trägt. Im Südtel der Burg wurden einige Räumlichkeiten wieder hergerichtet als **Sommersitz der Königin** (3). Die Wahl fiel auf diesen Teil nur aufgrund seiner günstigen Lage und hat nichts damit zu tun, daß gerade dieser Flügel von Hela-Horas errichtet wurde, auch wenn einige Abergläubische hier einen Zusammenhang sehen. Zur Zeit weilt Amene hier nur während des Turniers im Rahja, doch wird der Ausbau zu einer



voll benutzbaren Residenz schon bald abgeschlossen sein.

Das **Theater** (4) ist die wohl von den meisten Kriegen und Rondaanhängern aufgesuchte Bühne Aventuriens. Das gewaltige Bauwerk ist halb in den Hang hineingebaut und bietet bis zu 500 Schaulustigen Platz - eine Zahl, die an Tagen mit gutem Programm und bekannten Schauspielern mühelos erreicht wird.

Zu Zeiten der Theaterfestspiele des Alten Reiches gar wird um jeden Platz erbittert gestritten und die Stadtchronik verzeichnet tödliche Duelle, aufgelöste Verlobnisse, gebrochene Verträge und zahllose Entertungen aufgrund von Streitigkeiten um die begehrten Elfenbillets, die auf dem Schwarzen Markt oft Preise von 20 Dukaten und mehr erzielen.

Ein besonderer Abschnitt ist übrigens den Rittern des Ardarenordens vorbehalten und liegt direkt unterhalb der Tribüne des Stadtherrn und der Königin.

Benachbart dem Theater ist der Tempel der Künste, in dem man die Hesinde verehrt. Die Diener der Göttin widmen sich hier vor allem der Sammlung von Theaterstücken und unterhalten eine Bibliothek, in der so manches verschollen geglaubte Werk frühester Zeiten aufbewahrt wird. Berühmt geworden ist der Tempel insbesondere durch die alljährliche Aufführung des Dramas "Der Krieg gegen die Hjaldringer", das vor etwa dreitausend Jahren in Balan Kantara verfaßt wurde und nur von Geweihten aufgeführt wird, die der ältesten Form des Bosparano mächtig sind.

Weiter hangabwärts liegen die Arivorer Großkellereien. Hier werden die besten Weine der Umgebung gekeltert und gelagert - schäumender Bosparanjer ebenso wie Weißwein und das weithin geschätzte tiefrohe Arivorer Blut. Fröhliche Trinkszenen schmücken als farbenfrohe Gemälde die Außenwand des weißen Bauwerks.

In der Regel sind die Gebäude der Stadt ganz aus Stein errichtet und weiß verputzt, was ihnen ein sehr schmackes Aussehen gibt - sofern man etwas von der Mauer sehen kann: Bei den meisten Häusern erblickt man nur einen wahren Wald von Weinlaub, der die Wohnungen von ferne wie bemoost wirken läßt. Außerhalb der eigentlichen Stadt liegt am Fuß des Goldenhelms das Turniergelände. Umgeben ist der weitläufige Platz von den Tribünen für die illustren Gäste, die sich hier vom 20. bis 25. Rahja einfinden, und einigen Stufenreihen für das Volk.

Zu anderen Zeiten dient er als Übungs- und Paradegelande der Ardaren und als Imman-Stadion.

Im Westen des Areals findet man die Unterkünfte der Ritter, die während des Turniers hier wohnen. Es ist ein offenes Geheimnis, daß die Räumlichkeiten ebenso als Kasematten für das Heer des Alten Reiches dienen können, wenn es einmal wieder hier versammelt werden sollte.

Es wird als große Hilfe angesehen, daß sich inmitten dieses Gebietes auch der Traviatempel angesiedelt hat und so für eine Zone des Friedens in der oft sehr aufgeheizten Stimmung während der Turniere sorgt.

Östlich des Turnierplatzes ist ein weiterer Komplex verschiedener Gebäude gelegen, das Schwerterfeld. Hier sitzt die Verwaltung der Stadt und der umliegenden Gebiete.

Der von den Bürgern am häufigsten aufgesuchte Teil ist der Tempel der Heiligen Ardare. In diesem hellen, niedrigen Bauwerk treffen sich die Anhänger der Ronda, preisen die Kriegsgöttin und gedenken ihrer hehren Märtyrerin. Während der Turnierzeit wird zusätzlich zur Vorhalle die Große Halle geöffnet, in der etwa 200 Gläubige zugleich den Segen

empfangen können. Die Säulen der Halle haben die Gestalt von berühmten Helden Aventuriens und wurden von den bekanntesten Steinmetzen des Lieblichen Feldes geschaffen. Die Aufnahme in diese Ruhmeshalle ist eine der größten denkbaren Ehrungen und geschah in der Geschichte nur zweimal zu Lebzeiten des Geehrten.

Über zahlreiche Gänge und Zwischengebäude ist der Rondratempel verbunden mit der Ordensburg der Ardariten. Diese größte Festung des Ordens beherbergt wohl 300 Krieger sowie Schlafmöglichkeiten für jene 50, die in der eigentlichen Stadt stationiert sind und nur von Zeit zu Zeit hierher kommen.

Die Festung ist von starken Mauern umgeben und gilt - wie es sich für eine ordentliche Festung gehört - als uneinnehmbar. Dicht neben der Festungsmauer steht der kleine Tempel der Marbo, der milden Tochter des Boron, die in der Arivorer Region besondere Verehrung genießt. In der Nähe liegen auch die Werkzeug- und Waffenschmieden sowie die Drahtzieherei des Saladan. Nur selten steht der Meisterschmied, der einige fast legendäre Klingen schuf, noch selbst vor dem Amboß. Er ist gewiß einer der vermögendsten Bürger der Stadt; man wünschte sich nur, er würde einen Teil seiner Einkünfte in die Erhaltung der teilweise erbärmlichen Unterkünfte seiner Arbeiter und Gesellen investieren.

Belhanka

Einwohner: 2.150

Garnisonen: 2 Kompanien Hylailer Seesöldner, 20 Stadtgardisten

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

Wo der Sikram ins Meer mündet, liegt Belhanka, eingeschlossen von fruchtbaren Ländereien auf der einen und der endlosen Weite des Meeres auf der anderen Seite. Die Stadt ist wohl jedermann in Aventurien ein Begriff, denn in ihren Mauern steht der bedeutendste Tempel der Rahja, in welchem alljährlich die "Geliebte der Göttin" gewählt wird. Dann, in der Zeit vom ersten bis zum siebten Rahja, zieht ein fröhliches, aber unglaublich turbulentes Treiben in das sonst so friedvolle Städtchen ein. Hunderte von ausgelassenen Geweihten in bunten Schleiergewändern, die Häupter mit Blütenkränzen geschmückt, ziehen in singenden, lachenden Grüppchen durch die Straßen, lassen auf dem Marktplatz den Weinkrug kreisen, kampieren in bunten Zelten auf dem Platz beim Tempel und in manchen Hausgärten. Eine Zeit der Liebe und der Heiterkeit bricht wie ein wilder Südwind in das Alltagsleben ein, ein endloses, rauschhaftes Fest. Als Fremder ist man leicht geneigt, zu glauben, der Rahjatempel sei alles, was Belhanka zu bieten hat. Dem kann nicht beigeplüschet

werden: Belhanka ist die Hauptstadt einer kleinen, aber reichen Grafschaft gleichen Namens; das Korn der fruchtbaren Felder, der Fischfang und der Seehandel ernähren die Bewohner gut. Es gibt allerlei Einrichtungen, die so mancher größere Ort nicht vorweisen kann, eine kleine Bühne zum Beispiel, auf der dann und wann Theatervorstellungen gegeben werden, oder die "Akademie der Geistreisen", eine Magierschule mit gutem Ruf.

Besonders stolz ist man in Belhanka auf die Kapitänsschule, in der viele bedeutende Seefahrer Aventuriens ausgebildet wurden, und auf die kleine Werft, in der einzigartig leichte und schnelle Segelschiffe hergestellt werden. Überhaupt gibt es außergewöhnlich gute Handwerker in der Stadt, Spezialisten fast jeden Gebietes. Und wer kennt nicht Belhanker Linnen, ein besonders strapazierfähiges Gewebe, das in der Bausch- und Linnenweberei am Orte hergestellt und in beinahe alle Regionen Aventuriens verschifft wird.

Es mag dem Reisenden in Belhanka zwar an "echten" Sehenswürdigkeiten mangeln, das saubere Städtchen hat dafür aber andere Qualitäten zu bieten; und es gibt keinen Grund von einer Reise nach Belhanka abzuraten, doch muß gesagt werden, daß es sich im Rahja ungleich mehr lohnt als in jedem anderen Monat.

Bethana

Einwohner: 1.250

Garnisonen: 1 Kompanie Gräflisch Bethaner Bogner, 10 Stadtbüttel

Tempel: **Efferd**, Hesinde, Travia

Trotz ihrer geringen Einwohnerzahl kommt der Stadt eine große Bedeutung zu: Bethana ist die Hauptstadt der Grafschaft Yaquiria, deren Geschicke zur Zeit von Gräfin Udora geleitet werden. Doch ist es weniger die Residenz der Gräfin, die eine Vielzahl von Reisenden anlockt und der Stadt Bedeutung verleiht. Welcher Seemann war noch nicht in Bethana, in jenem Efferdtempel, der als die heiligste Stätte des Meer-gottes gilt, weil dort Sein Krug aufbewahrt wird. Und welcher Künstler oder kunstliebende Mensch verweilte nicht schon einmal in Bethana, um sich von der idyllischen Geschäftigkeit des Kleinstädtchens und jener eigenartigen Atmosphäre, geschaffen durch die unzerstörten Bauten aus der Einwandererzeit, inspirieren zu lassen. Die uralten Bauwerke Bethanas wirken wuchtig und anmutig zugleich, doch sie beeindrucken

eher durch ihre historische denn durch ihre tatsächliche Größe. Es will so scheinen, als sei die Zeit in Bethana stehen-geblieben, als seien es nicht nur dieselben Bauwerke, die seit zweitausend Jahren in der Stadt stehen, sondern auch dieselben Fischer, Seeleute, Segelmacher und Werftarbeiter, die seither in der Stadt ihrer täglichen Arbeit nachgehen. So strahlt Bethana trotz regen Treibens eine eigenartige Ruhe aus, eine wehmütige Erinnerung an eine versunkene Zeit, die jeden in den Bann zieht, der sich in der Stadt aufhält.

Diese schwer zu erfassende Atmosphäre ist es wohl auch, die die Stadt zu einem wichtigen Treffpunkt aventurischer Bard-en werden ließ. Dieses Treffen unterscheidet sich von den Volksfesten, die die Bard-en in anderen aventurischen Städten veranstalten, denn bei der Zusammenkunft in Bethana wird mehr Wert auf Muße und künstlerische Inspiration gelegt als auf fröhliche Stimmung und Tanz. Daher sind die meisten Zuschauer, die das Bardentreffen anzieht, nicht vom einfachen Volk; vielmehr versammeln sich bei dieser Gelegenheit fast ausschließlich Künstler aus dem ganzen Lieblichen Feld,

und jene, die in Bethana sesshaft sind, machen einen erstaunlich großen Teil davon aus. Gemeinsam huldigt man der Göttin der Wissenschaft und der Künste, so daß nicht allein durch die örtliche Magierschule, die "Halle des Vollendeten Kampfes", dem Hesindetempel eine wichtige Stellung im Stadtleben zukommt.

Methumis

Einwohner: 3.400
Garnisonen: 100 Matrosen und Seesoldaten der Königl. Flotte des Lieblichen Feldes, 75 Stadtgardisten
Tempel: Efferd, Hesinde, Tsa, Rahja, Phex

Wenn sich der Reisende mit dem Schiff Methumis nähert, fällt sein Blick wohl zuerst auf das farbenprächtige, weithin sichtbare Panoramagemälde, das sich über die ganze Stadtmauer erstreckt, die "Bunten Mauern von Methumis". Lange wird sein Blick auf den riesigen Gestalten der Göttlichen Zwölf verweilen, auf den strahlenden Abbildern vieler Kaiser und Helden, aber auch auf den kleinen, rührenden Szenen, die das Alltagsleben methumischer Bauern und Handwerker aus Vergangenheit und Gegenwart zeigen.

Aber die berühmte Stadtmauer wird nicht die einzige Sehenswürdigkeit bleiben, die der Fremde zu Gesicht bekommt, denn seit zwei Generationen ist die Herzogenfamilie, die in der Stadt residiert, um die Wiederherstellung der Altstadt von Methumis bemüht. Zunächst war es Herzog Thion, später sein Sohn Eolan, die sich diesem Vorhaben mit Leib und Seele widmeten. So wurde ein zwergischer Baumeister namens Grundeon eingestellt, der die wenigen unzerstörten Bauwerke des Lieblichen Feldes, die noch aus der frühen Einwandererzeit stammen, studierte und ihren Stil bei der Restauration der Altstadt nachempfand.

Nachdem Herzog Thion in die alte Residenz umgezogen war, die als erstes Gebäude wieder in den ursprünglichen Zustand versetzt wurde, folgten zunächst die "Akademie des Magischen Wissens", später andere Einrichtungen der Stadt und ein Tsa-Tempel.

Wenn sich die neuen "alten" Bauwerke auch nicht mit geschichtsträchtigen Gebäuden Bethanas messen können, so lohnt sich ein Spaziergang durch das alte Stadtviertel in

Aber es sind immer noch die Künste Efferds, die die Stadt ernähren und für Wohlstand sorgen: Eine kleine Werft und die weithin bekannte Segelmacherei Nivian sind die größten Handwerksbetriebe, Fischerei und Seehandel die häufigsten Gewerbe in Bethana. So war es seit jeher, und so wird es wohl auch bleiben.

leichter Hanglage an den Goldfelsen allemal für einen Besucher, denn Baumeister Grundeon versteht sein Handwerk. Nicht nur der Wiederaufbau der Altstadt macht Methumis zu einem Ort von kultureller Bedeutung, es ist auch das Wirken im Sinne Hesindes. So gibt es in Methumis eine "Freie Volksschule", auf der jeder ohne Entgelt Lesen, Schreiben und Rechnen erlernen kann. Hesindiane Gilindor, die Leiterin der Magierakademie, hat ihre Zeit und Kraft fast vollständig dem Dienst an dieser Schule gewidmet; vom Hesindetempel fließen finanzielle Mittel in die Einrichtung, und die Akademie hat ihren ehemaligen Bau in der Unterstadt der Schule zur Verfügung gestellt. Außer der Freien Volksschule gibt es eine weitere Privatschule, die gegen Entgelt Unterricht in den "Hohen Wissenschaften" (Geschichte, Geographie, Staatskunde, usw.) erteilt, eine Stadtbibliothek und das "Kartographische Institut", wo allerlei alte See- und Landkarten aufbewahrt, aber auch Karten nach den neuesten Erkenntnissen angefertigt werden.

Neben aller kulturellen Größe ist Methumis auch eine bedeutende Hafenstadt, und durch die Fertigstellung des König-Therengar-Kanals vor gut fünfzig Jahren hat diese Bedeutung noch zugenommen. Schiffe, die von Süden kommen und nicht in Neetha anlegen wollen, ankern meist in Methumis, das an einer geschützten Meeresbucht liegt. Fischer bestimmen das Bild in der Unterstadt, hinzu kommen die typischen Handwerksbetriebe im Umfeld der Seefahrt, von denen die Seiler in Methumis das wichtigste Gewerbe sind. Am Hafen steht ein Efferdtempel, etwas weiter in den engen Gassen findet man eine Kultstätte der Rahja. Kneipen, Bordelle, Spielhallen und Herbergen gibt es in großer Zahl. Wem also die Hohen Künste und die Kultur nicht zusagen, der mag in der Unterstadt durchaus profaneren Zeitvertreib und simpleres Vergnügen finden.

Silas

Einwohner: 2.750 (5% Zwerge)
Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 20 Kanalzollgardisten
Tempel: **Hesinde, Tsa, Ingerimm, Peraine, Efferd**

Da, wo der Tolkram in den Sikram mündet, am Fuße der Goldfelsen, findet der Reisende das beschauliche Städtchen Silas. Der Ort ist ganz vom ländlichen Leben geprägt, denn die meisten Bewohner sind Bauern und Handwerker und verleihen der Hauptstadt der Grafschaft Sikram ein etwas provinzielles Gepräge. Diesem Eindruck widerspricht jedoch der Anblick der gräflichen Festung, oder wie auch immer man die trutzige schwarze Basaltburg östlich der Stadt bezeichnen will: Duster und monströs zeichnet sich für den Betrachter das auf einem Hügel gelegene Bauwerk vor dem Hintergrund der Goldfelsen ab.

So kraß wie der Gegensatz zwischen Burg und Stadt ist auch jener zwischen der Burg und ihrer Bewohnerin, Gräfin Irionya. Die schlanke, für die südliche Region ungewöhnlich bleiche Mittdreissigerin, besitzt sanfte und fast mädchenhafte Gesichtszüge, und in ihrer ganzen Art findet sich nichts von dem protzigen und herrischen Ambiente der Festung wieder. Irionya ist eine gütige und nachsichtige Frau, um die Geschichte der Grafschaft und der Stadt bemüht, aber an der 'großen' Politik wenig interessiert. Bei den Geweihten der Stadt ist die Gräfin sehr beliebt, denn sie hat sich zwar nicht dem Glauben an eine bestimmte Gottheit verschrieben, ist aber dennoch sehr religiös und unterstützt alle Tempel der Stadt gleichermaßen. Mit solcher Unterstützung gedieh auch der Garten hinter dem Tsatempel, in dem eine unglaubliche Anzahl verschiedener Eidechsenarten gehalten und gezüchtet wird.

Der Tempel ist wegen dieses Gartens so berühmt geworden, daß Silas sich zu einer kleinen Pilgerstätte für die Tsa-Geweihten Aventuriens entwickelt hat.

Auch wenn der Tsa das bedeutendste Heiligtum der Stadt geweiht ist, an einem Tempel der Schutzgöttin des Lieblichen Feldes, Hesinde, darf es nicht fehlen. Neben diesen beiden gibt es, wie in jeder Stadt auf dem Lande, einen Perainetempel, außerdem ein kleines Efferdtempelchen und, was schon ungewöhnlicher ist, einen Ingerimtempel. In diesem Heiligtum wird so manche der Goldschmiedearbeiten, die Silas weit über die Grenzen des Lieblichen Feldes bekannt gemacht haben, gesegnet. Die Goldschmiedekunst wurde ursprünglich nur von Zwergen beherrscht, die aus den nahege-

legenen Goldfelsen nach Silas kamen, doch inzwischen gibt es auch Menschen, die diesem Handwerk nachgehen. In der bekanntesten Goldschmiede der Stadt, "Radox und Dollberg", teilen sich gar ein Zwerg und ein Mensch in der Anleitung der Arbeiter und Gesellen.

Eine Sehenswürdigkeit, die man meist bereits auf der Anreise bewundern kann, liegt südwestlich der Stadt: Dort beginnt der König-Therengar-Kanal, der Sikram und Onjet miteinander verbindet und die wichtigste Verkehrsstraße für Silas darstellt, da über diesen Weg der Hafen von Methumis zu erreichen ist. Wer auf der Anreise dort nicht vorbeigekommen ist, sollte diesem Denkmal des Fortschritts auf jeden Fall einen kleinen Abstecher widmen.

Neetha

Einwohner: 5700

Garnisonen: 3 Banner Königlich Vinsalter Speerträger,
2 Banner Königlich Belhanker Schützen,
1 Schwadron Oberfelder Leichte Reiterei,
2 Kompanien Markgräflisch Neethische Miliz,
50 Ordenskrieger der Ardariten
300 Matrosen und Seekrieger der Flotte des Lieblichen Feldes

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

Als Endpunkt der Küstenstraße aus Grangor und wichtiger Ort des Handels mit den Zyklopeninseln hat Neetha, die südlichste Stadt des Landes schon große Tage gesehen und immer noch eine beachtliche Bedeutung..

Pioniere errichteten einst an der Bucht bei der Chababmündung einen Stützpunkt, dem sie den Namen der kaiserlichen Gemahlin gaben. In der ersten Zeit war das kleine Neetha nur ein Vorposten unter vielen an der langen Straße nach Chorphop, und nur wenige Siedler fanden hier eine Heimat. Bald aber erwies sich die Stadt als günstiger Flotten- und Handelsstützpunkt - viele kostbare Zyklopenwaren und Güter des Festlandes flossen durch Neetha und ließen es rasch wachsen. In jenen Tagen entstand auch die Tradition des Schiffbaus, denn mit den kostbaren Hölzern der Hohen Eternen war Neetha weitgehend von Lieferungen aus dem Norden unabhängig.

Während der Plünderung des Lieblichen Feldes durch die Garetherr litt Neetha weniger Schaden als die meisten übrigen Städte. Zwar wurden auch hier die Stadtmauern zerstört und die Residenz niedergebrannt, die Zivilbevölkerung und die Werftanlagen dagegen blieben verschont. Zuerst unter Kriegsrrecht stehend, wurde Neetha rasch wieder eine der wichtigsten Städte der Droler Mark und als Ort des Handels und der Künste weithin bekannt. Die Bindungen an den Kaiser waren recht eng, was auf die rege Zuwanderung aus dem Mittelreich zurückzuführen ist. Besondere Bedeutung kam dabei den nahen Zyklopeninseln zu, denn der Handel mit Hölzern, Metallen und Waffen von den Inseln sowie Weizen, Wein, Stoffen und Luxusgütern vom Festland trug sehr zum Reichtum bei.

Die zweite Quelle des Reichtums der Stadt lag im regen Verkehr mit den Städten des Südens: Fast der gesamte Landverkehr zwischen Mengbilla, Brabak, Al'Anfa einerseits und Kuslik, Havena und Gareth andererseits verlief über die

Neethaer Chababbrücke. Große, prachtvolle Tempel des Efferd und des Phex entstanden in dieser Zeit.

Dann allerdings endete die Blütezeit schnell - und die Ursachen des Niedergangs liegen auf der Hand: Die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes schnitt Neetha von seinem wichtigsten Handelspartner, den Zyklopeninseln, ab. Aus einer günstigen Position in der Mitte eines weitgespannten Handelsnetzes wurde Neetha abrupt in eine Randlage gestoßen, wie sie schlechter kaum sein könnte. Die Inseln blieben nämlich weiterhin kaisertreu, die Schiffe aus Phrygaos und Rethis steuerten aber nun Havena an, um ihre Handelswaren umzuschlagen.

Zugleich lag Neetha ganz am Rande des Vinsalter Blickfeldes. Im Jahre 226 v.H. griff dann ein Novadiheer die Stadt an und eroberte das gesamte Hinterland südlich des Flusses. König Khadan schickte viel zu spät Hilfe, so daß die Stadt ohne den heldenhaften Einsatz der Thalionmel zweifellos an die Wüstenkrieger gefallen wäre. Das Gebiet im Süden des Chabab ging verloren, die Straße nach Drol gilt seit jenen Jahren als unsicher und wird von Händlern kaum genutzt.

Bis in unsere Tage hat sich die Stadt, die sich einst mit dem Beinamen "die von Phex und Efferd gesegnete" schmückte, nicht von diesen herben Rückschlägen erholt. Der Besucher, der Neetha nur auf der Durchreise sieht, wird davon allerdings nichts bemerken, ebensowenig der ortsfremde Pilger - doch die alteingesessenen Neethaner nehmen mit wachsender Besorgnis die Zeichen der Stagnation und des Verfalls wahr: Wenn irgendwo ein Laden oder eine Schänke schließt, stehen die Räume lange leer, Leute ziehen fort, ohne Käufer für ihr Haus zu finden. Es gibt mehr offene Armut als in anderen Städten, und die Almosen der Besitzenden fallen dürftig aus. Die obersten Schichten der Stadt feiern derweil rauschende Feste, bei denen sich die exquisitesten Genüsse des Lieblichen Feldes mit novadischem und südlichem Prunk verbinden, doch häufig sind die Landsitze, die sie bewohnen, längst nicht mehr ihr Eigentum, sondern für aus Kuslik oder Grangor geliehenes Geld zum Pfand gegeben.

In den Schänken nimmt die Zahl derer allmählich zu, die sich am Alkohol und politischen Gesprächen berauschen. Nach allgemeiner Ansicht wird Neetha von der Königin in Vinsalt benachteiligt und von den "Nordlingen" vergessen. Schon macht ein gefährliches Wort die Runde in der Stadt, wo politische Meinungen entweder wohlfeil oder Glaubenssätze sind: Neetha solle sich von Vinsalt lösen und den Zyklopeninseln (und damit dem Kaiserreich) zuwenden. Schon beschim-

pfen manche hitzigen Bürger die hier stationierten Truppen der Reichsarmee und -flotte als Besatzer...

Am deutlichsten wird die Präsenz der Reichstruppen auf jeden Fall rund um das sogenannte Festungsdreieck, das aufgrund seiner weiß- und rosamarmornen Gestalt vielen Betrachtern verspielt und lächerlich erscheint - ein zutiefst falscher Eindruck. Es wird gebildet von drei locker verbundenen Burganlagen im Norden und Osten der Stadt: Die älteste der Anlagen ist der Palast des Markgrafen, die Residenz des Phrenos von Neetha. Hier ist die gesamte Verwaltung der Provinz untergebracht, zusammen mit kostbar ausgestalteten Wohn-, Empfangs- und Festräumen. Der Palast ist in seinen Grundzügen auf das alte seekönigliche Schloß zurückzuführen, erfüllt heute seine Verteidigungsfunktion aber nur noch teilweise.

Das Gelände der Garnison ist der eigentliche Sitz der Reichs- und Provinztruppen. Innerhalb der starken Mauern sind Übungs- und Exerzierplätze, Wohnungen, Stallungen und das Arsenal der Soldaten untergebracht, wobei auf strikte Trennung der Truppen des Königs von denen des Markgrafen geachtet wird. Die kleinste, aber nicht unwichtigste der drei Festungen ist die Ordensburg der Ardariten. In der wehrhaften Anlage, die steil über dem Ufer des Chabab aufragt, wohnen und trainieren etwa 50 Ordenskrieger für den Fall eines neuerlichen feindlichen Angriffs. Als Ordensbesitz ist die Burg gewissermaßen exterritoriales Gelände und untersteht direkt dem Ordensseneschall in Arivor.

In unmittelbarer Nähe des Festungsdreiecks findet sich auch der Tempel des Sieges, in dem man der Rondra huldigt. Vor Jahrhunderten als kleiner Schrein gegründet, ist die Anlage dank reichlich fließender Spenden zahlreicher Pilger stark gewachsen und hat schon auf die umliegenden Häuserblocks ausgegriffen - und da Bauland billig ist, hat fast jeder Schwertmeister dem klobigen Bau neue Seitenflügel, Erker, Bastionen und Mauern zugefügt, so daß der Weg ins Allerheiligste einem wahren Irrgarten gleicht. Im Innersten des Tempels erst einmal angekommen, findet man viele gute und teure Schwerter und Rüstungen als Spenden und Votivgaben. Das am heißesten ersehnte Stück allerdings fehlt noch immer: Das Löwenschwert der Thalionmel.

Denn die sterblichen Überreste der Heldin liegen irgendwo am Grunde des Chabab in der Nähe der nach ihr benannten Thalionmel-Furt im Osten Neethas. Bis vor gut zwei Jahrhunderten bestand hier deshalb ein fester Übergang, die Silem-Horas-Brücke. Heute jedoch stehen von ihr nur noch einige Pfeiler und Bögen inmitten des Flusses, denn seit dem Märtyrertod der Thalionmel hat niemand die Brücke wieder aufgebaut. Die meisten nennen als Ursachen Pietät und Achtung vor Rondras Willen, doch mag ebenso die allgemeine Mutlosigkeit und Geldknappheit als Erklärung dienen. So begnügt man sich mit der Furt, die allerdings während des Herbst- und Frühjahrhochwassers unpassierbar ist.

Das ganze Jahr hindurch kommen viele Pilger an den Fluß, um im Wasser des Chabab zu baden und nach den Reliquien der Thalionmel zu suchen. So groß ist der Strom derer, die sich vom Chabab Heilung oder Kraft und Kühnheit erhoffen, daß die Geweihten der Rondra ein weiträumiges Pilgerheim aus weißem Marmor errichtet haben, das den Ankömmlingen Unterkunft bietet.

Eine weitere Hochburg des Rondrakultes ist der Kriegshafen im Osten der großen Neethaner Hafenanlagen. Hier liegt die Südflottille des Vinsalter Königreiches, hier befinden sich auch die meisten Wohngelegenheiten der Seekrieger.

Eine Ausnahme machen da nur die Seesöldner aus Prem und Thorwal, die sich am Rande des Kriegshafens rund um den kleinen, an ein Langhaus erinnernden Swafnirschrein niedergelassen haben.

Im Westen des Kriegshafens findet man den Handelshafen und die größte Neethaner Werft, Iguvio & Töchter. Die durch ihre stolzen Zweimaster bekannt gewordene Werft geriet jüngst trotz guter Aufträge in Schwierigkeiten und wurde kurzerhand von der Krone übernommen.

Tapfer gegen den Niedergang stemmen sich vor allem die Fernhandels Häuser, deren größtes das der Familie Darando ist. Die Segler des Lessandro Darando suchen auch heute noch die Zyklopeninseln auf und handeln mit kostbaren Gütern von dort. Denn inzwischen ist der Handel wieder erlaubt, wenn auch die Konkurrenz aus Havena oder Harben oftmals bessere Bedingungen erhält.

Ein anderes repräsentatives Gebäude aus rosa Marmor mit vielen Schnörkeln und Erkern beherbergt die Neetha-Mengbiller Corsettagenmanufaktur. Diese Firma stellt überwiegend Korsetts, Mieder und Unterröcke für die vornehmen Damen Aventuriens her. Verarbeitet wird neben Fischbein - also Walknochen aus Ifirns Ozean - vor allem Seide aus Mengbilla, so daß auch das bekannte Mengbiller Handelshaus Gerbelstein zu den Teilhabern zählt.

In der Nähe des Hesindetempels findet sich die Niederlassung der Grauen Stäbe von Perricum. Diese Organisation hat sich den Schutz der Magierakademien der grauen Ausrichtung zum Ziel gesetzt und betreut von Neetha aus das Alte Reich und Punin. Die Räume seiner "Ordensfestung" sind viel zu groß für die kleine Gruppierung und haben eine lange Geschichte - zuletzt boten sie dem "Phantasmagorischen Institut" Unterkunft, bis sich diese Magierakademie mangels Mitgliedern vor knapp hundert Jahren selbst auflösen mußte - ein nahezu einmaliger Vorgang in der aventurischen Geschichte. Damit erlosch auch die einzige aventurische Schule weißer Ausrichtung mit dem Spezialgebiet Illusionen.

Erwähnenswert ist schließlich noch, daß die Schenken und Herbergen Neethas zahlreich und vor allem für mittlere oder geringe Ansprüche ausgelegt sind. Ein Hotel der ersten Kategorie findet sich nicht, das Haus Chababien läßt sich aber durchaus als guter Vertreter der zweiten Klasse nennen.

Aventurischer Bote

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

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

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

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt: Wer wie ein Ork nicht lesen kann, sieht sich nur die Bilder an!

Schutzgebühr:
DM 2,-

Phex, 14 n.H.

27

Gleißender Stahl

Viele Waffen gibt es, die der wohl ausgebildete und geübte Krieger in der Stunde des Kampfes verwenden kann - keine davon ist ähnlich hochgerühmt und legendenumwoben wie das Schwert. Die Heldensagen geben ihm unterschiedlichste Namen - das blitzende Blatt, die treue Klinge, der scharfe Stahl -, die alle von der Hochachtung der Krieger gegenüber ihrer Waffe zeugen. Umso bedauerlicher ist es, daß so mancher Kämpfer seine alte Waffe zwar gut kennt, beim Kauf einer neuen aber von gerissenen Kaufleuten über das Ohr gehauen wird und Phex über Rondra triumphiert, weil Hesinde fernab weilt - oder, um es prosaischer auszudrücken: Viele haben keine Ahnung von den Unterschieden zwischen den Schwertern verschiedener Herkunft. Mit diesem Mißstand soll diese *Kleine Klingenkunde* endlich aufräumen! Lest darum, edler Krieger (oder laßt Euch vorlesen), was der Gelehrsamkeit über Schwerter bekannt ist.

heute immer noch abgelegene Gegenden, in denen angeblich Waffen aus Bronze hergestellt werden, und man sieht von Zeit zu Zeit auch Druiden aus dem Zwergenvolk mit Schwertern aus diesem Metall - im Großen und Ganzen gesehen jedoch sind alle Schwerter aus Stahl. In Aventurien gibt es mehrere Regionen, in denen guter Stahl hergestellt wird: Die beiden wichtigsten sind der Raum Kosch/Nordmarken und die Insel Maraskan, doch müssen auch Uhdenberg und Prem erwähnt werden. Die Stadt Khunchom verdankt ihre in jüngster Zeit aufstrebende Stahlgewinnung vor allem den zahlreichen sachkundigen Flüchtlingen aus Maraskan. Die Qualität dieser Rohstähle fällt allerdings recht unterschiedlich aus: Wenn man den legendären Zwergenstein einmal ausklammert, stammt das am besten



Das Schwert der Rondra

den Kämpfer bei hoher Belastung im Stich zu lassen und zu brechen - "Goblinstahl", wie ihn erfahrene Krieger und Waffenhändler abfällig nennen. Der Stahl aus Prem schließlich ist dafür bekannt, daß er von vielen Thorwaler Waffenschmieden ausschließlich verwendet wird - aber auch ausschließlich von diesen. Denn er ist der Stolz der Swafnirkinder, die ihre

Minen und Hütten in den Thorwaler Bergen nur unter schwierigen Umständen betreiben können. Ohne diesen Lokalstolz gäbe es vielleicht keine Waffen aus Premier Stahl, denn er ist ziemlich spröde und nicht leicht zu schmieden - doch die Thorwaler bevorzugen ja ohnehin schwere, klobige Äxte und Zweihänder gegen

Der **Aventurische Bote** ist das begleitende Magazin zum **Schwarzen Auge**. Er bringt Berichte aus allen Teilen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise usw. Wenn Sie über die geschichtliche Entwicklung Aventuriens immer auf dem Laufenden sein wollen, abonnieren Sie den Boten. Er erscheint regelmäßig alle 2 Monate und kostet im Jahr DM 10,00 (einschließlich Porto). Ein Probeheft kommt postwendend für DM 2,- in Briefmarken.
Anschrift: **Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 8057 Eching**

Verlagsgesellschaft, I. Kramer,
U. Kulow-Lehmkuhler, A.
Loosen, J. Raddatz, M. Steller
Illustrationen:
Nicolas Bau,
Susi Michels

Copyright © 1990 by

Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

...mangelt es ihm ein wenig an Geschmeidigkeit, doch kann das von guten Schmieden leicht ausgeglichen werden. Der Uhdenberger Stahl ist in erster Linie bedeutsam, weil aus ihm die meisten Waffen nördlich des Mittelreichs und des Bornlandes bestehen. Er ist sehr gut schmiedbar, neigt aber dazu,

...auch gelegentlich ein Kurzschwert herstellen. Die besten Schmiede findet man in Residenz- und Garnisonsstädten, doch sind die Preise auch dementsprechend.

Besondere Berühmtheit genießen einige Orte, die mit dem Rondra- oder Ingerimmkult näher verbunden sind: In Wehrheim, dem "Heerlager des

Geheimnisse des Lieblichen Feldes

Wenn Sie, lieber Spielleiter, die Sammlung unserer Texte über das Liebliche Feld studiert haben, werden Sie inzwischen zu dem Schluß gekommen sein, daß das Königreich am Yaquir kein Handlungsort für *klassische Fantasy*-Abenteuer ist. Zu lange schon ist das fruchtbare Land von Menschen erschlossen und "kultiviert" worden, als daß man hier noch hoffen könnte, auf riesige verwunschene Wälder, gigantische Drachenhorte oder eine verborgene Ogerstadt zu stoßen.

Aber Abenteuer dieser Art soll das Land am Yaquir auch gar nicht bieten; für die Jagd auf den Lindwurm und die Erforschung einer versunkenen Elfenfestung hält Aventurien andere Landschaften bereit. Für das Liebliche Feld gilt das bekannte altgüldenländische Sprichwort, daß der "Mensch des Menschen Monster" ist. Hier entwickeln sich spannende Geschichten aus dem Beziehungsgeflecht der Bewohner dieser Region, aus dem Zusammenleben von Reich und Arm, Ritter und Knecht. Liebe und Haß, Leidenschaft, Treue und Verrat sind der Stoff, aus denen hier die Spiel-Szenarien entstehen, Pracht und Elend der Jahrtausende alten Städte bilden den Hintergrund, vor dem die Helden und ihre Widersacher agieren.

Wenn es Ihnen als Spielleiter gelingt, das Vinsalter Königreich mit seinen Bewohnern für Ihre Spieler wirklich lebendig werden zu lassen, dann wird Ihre Runde ein besonders facettenreiches und niveauvolles Rollenspiel genießen können, denn (diese Erfahrung werden Sie schon selbst gemacht haben) gerade das Erkunden einer Stadt und ihrer Geheimnisse bietet für die Helden unzählige Möglichkeiten, ihre Rollen wirklich zu spielen und auszugestalten. Denn jeder gute Rollenspieler braucht ein Gegenüber, das auf die Aktionen seines Helden eingeht und sie so erst sinnvoll werden läßt. Ein unterirdisches Verlies mag noch so unheimlich und

gefährlich gestaltet sein, es wird immer ein Ort sein, an dem vor lauter Monster-Begegnungen und Fallen-Entschärfen das eigentliche Darstellen einer Rolle zurücktreten muß.

Darum also haben wir mit dem Königreich am Yaquir einen neuen, anderen Handlungsrahmen für Ihre Abenteuer geschaffen. Wenn Sie sich ein wenig auf diese ungewöhnliche Form eines Schauplatzes einstimmen, werden Sie bald feststellen, daß ein Maskenball im Vinsalter Königsschloß durchaus eine überraschende, gefährliche Wendung nehmen kann, wenn die Helden den Auftrag haben, unauffällig einen Attentäter ausfindig zu machen und auszuschalten. Eine harmlose Transportbegleitung von Kuslik nach Almada kann zu einem Unternehmen auf Leben und Tod geraten, wenn sich die Lutt und Lesse Bande für die Fracht interessiert. Und bei der Vielzahl der Geheimbünde und Sekten, die die Geschicke vieler Personen und Orte bestimmen, können sich die Helden schneller als erwartet mächtige Feinde machen.

Da vor allem die Begegnung mit den Bewohnern des Lieblichen Feldes die Helden in ihre Abenteuer verwickeln soll, nehmen natürlich auch die Beschreibungen der wichtigsten Meisterpersonen den größten Teil des Geheimwissens über diese Region ein. Das Leben am Yaquir ist bestimmt von Politik, Glauben, Macht und Geld. Auf den folgenden Seiten können Sie sich ein Bild davon machen, welche Charaktere, Schurken und Heroen im Königreich die Fäden ziehen.

Gar so zivilisiert und für herkömmliche Fantasy-Szenarien ungeeignet wie oben dargelegt, ist die Region nun übrigens auch wieder nicht. Wenn Ihr Herz doch eher für ein klassisches Thema schlägt, schauen Sie doch einmal in das Abenteuer "Die Kanäle von Grangor" hinein, oder stattdessen Sie *Shafir dem Prächtigen* einen Höflichkeitsbesuch ab.

DIE LUTT UND LESSE BANDE

In einem Gebiet wie dem "lieblichen" Königreich, in dem der Handel eine so bedeutende Rolle spielt und täglich wertvolle Waren oder gar Geldtruhen von einer Stadt zur anderen transportiert werden, blüht nicht nur das Gewerbe der Fuhrleute, sondern natürlich auch das der Straßenräuber. Obwohl so manche große Stadt und auch einige Handelshäuser seit langem einen erbitterten Kleinkrieg gegen die "Schnapphähne zwischen Yaquir und Chabab" führen, konnte das Unwesen nie ganz abgestellt werden und erlebt gerade in unseren Tagen eine neue Hochzeit.

Es gibt kaum einen Landstrich, in dem man vor Überfällen völlig sicher sein kann - der sogenannte 'Wilde Süden' wird besonders stark heimgesucht, aber auch ein paar Tagreisen von Vinsalt kann es dem arglosen Kapitän der Landstraße geschehen, daß es plötzlich heißt: "Halt stehenbleiben! Geld oder Leben!"

In mancher Hinsicht unterscheiden sich die einzelnen Banden stark voneinander, in vielen Punkten sind sie sich aber auch gleich, so daß es genügen mag, wenn wir eine von ihnen hier vorstellen. Wobei wir aber feststellen müssen, daß diese Bande (zum Glück) nicht als beispielhaft gelten kann. Eine gewisse Einzigartigkeit ist der Gruppe schon deshalb nicht abzuspüren, weil die Leute um Lutt und Lesse mit besonderer Dreistigkeit und Kaltblütigkeit operieren und sich für ihr Treiben eine Region gewählt haben, die jahrzehntelang als absolut sicher galt: das Mündungsgebiet des Yaquir. Schon mehrfach wurden von Kuslik Regulatoren geschickt, die dem Unwesen ein Ende machen sollten, aber bisher gelang es nicht einmal, das Versteck aufzuspüren, das in den Waldhügeln nördlich von Kuslik vermutet wird.

In jüngster Zeit sorgte die Bande für einiges Aufsehen: Zwei Bandenmitglieder (*Schönheit* und *Musikant*), die man zufällig bei einem Überfall auf einen Gutshof gefaßt hatte, entkamen am helllichten Vormittag vom Blutgerüst in Kuslik. Da im Zusammenhang mit dieser Flucht unerklärliche Phänomene auftraten - Fallsucht der Zuschauer sowie eine plötzliche Fuchsplage -, hält sich das Gerücht, Phex selbst habe die Geschehnisse zugunsten der Verbrecher gelenkt (*Der Aventurische Bote berichtete: Ausg. 20, S.7*). Der geneigte Leser muß selbst entscheiden, inwieweit er solche Mutmaßungen ernstnehmen will.

Die Schar der hier zu beschreibenden Vogelfreien hat sich aus den kleineren Banden Lutas (*Lutt*) und Lestoques (*Lesse*) gebildet, als die beiden Bandenführer einen - selbstverständlich von keinem Geweihten gesegneten - sogenannten Liebesbund eingingen. Die große Bande gibt es seit etwa 4 Jahren; die Mitglieder der ehemaligen Teilbanden beobachten einander aber teilweise immer noch mit Mißtrauen.

(# = Mitglied der ehem. Lutt-Bande)

Lestoque Arber, genannt "Lesse"

Lesse ist Ende 30 und von hünenhafter Statur. Er trägt langes, rotes Lockenhaar, einen roten Vollbart, ein Halsband aus Orkzähnen, abgewetzte Lederkleidung, aber ein Rapier mit vergoldetem Heft und einen teuren Dolch. Bei Überfällen stülpt er sich manchmal einen Bärenkopf über das Haupt, weshalb die Bande auch als "Bärenbande" bekannt ist.

Auszüge aus dem "Lutt und Lesse-Akt" im Stadtgarde-Archiv in Kuslik

(Es ist anzumerken, daß keine Aussagen Lestoques zu den Vorwürfen vorliegen, daß er möglicherweise manche Sachlagen anders darstellen würde. Das gleiche gilt für alle folgenden Notizen aus dem Lutt und Lesse Akt.)

Lestoque hat in Grangor mehrere Menschen ermordet, wurde bei einem bezahlten Meuchelmord erwischt, konnte sich aber der Hinrichtung entziehen. Verschonte einmal bei einem Überfall den Fuhrknecht und schenkte ihm einen Dukaten. Das sprach sich herum und verschaffte der Bande - völlig zu Unrecht - den Ruf, auf der Seite der Armen zu stehen. Man darf vermuten, daß er seiner Komplizin Luta (genannt Lutt) bis zur Hörigkeit ergeben, und daß in Wahrheit die Räuberin Lutt der Kopf der Bande ist.

Lestoques Werte:

MU: 14	AG: 4	Stufe: 14	Alter: 38
KL: 12	HA: 2	MR: 5	Größe: 1,92
CH: 12	RA: 1	LE: 65	Haarfarbe: rot
GE: 16	GG: 7	AE/KE: --	Augenfarbe: grau
KK: 15	TA: 4	AT/PA: 16/13	(Rapier)

Herausragende Talente: Wurfaffen 13, Gefahreninstinkt 10, Wildnisleben 12

#Luta Bennain, genannt "Lutt"

Die schlanke, schwarzhäufige Frau ist von auffällig bleichem Teint. Trotz des Wildnislebens, das sie seit Jahren führt, sind die korallenroten Lippen und schwarz umrandeten Augen immer sorgfältig geschminkt. Lutt bevorzugt die knapp geschneiderte Tracht eines Landjunkers. In ihrem Gürtel stecken zu jeder Zeit mindestens 2 Wurfdolche.

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Luta ist eine Nichte des Fürsten Bennain v. Albertain; sie unternahm einen Mordanschlag auf den Fürsten, der ihre Liebe zurückwies. Der Anschlag wurde in Havena strikt geheimgehalten.

Sie ist verantwortlich für zahlreiche Überfälle; ihr wird außerdem zweifacher Raubmord zur Last gelegt.

Lutas Werte:

MU: 13	AG: 2	Stufe: 12	Alter: 28
KL: 13	HA: 2	MR: 8	Größe: 1,70
CH: 13	RA: 2	LE: 55	Haarfarbe: schwarz
GE: 14	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: dkl.blau
KK: 13	TA: 5	AT/PA: 15/13	(Kurzschwert)

Herausragende Talente: Wurfaffen 15

#Suse Hastil

Die dreiundzwanzigjährige, rotblonde Suse hat eine sehr weibliche, fast mollige Figur, himmelblaue Augen und ein entzückendes Stupsnäschen. Ihre Fertigkeiten liegen eindeutig nicht auf dem Gebiet der Waffenkunst. (In der Bande sagt man Suse ein heimliches Verhältnis mit Lesse nach - eine Enthüllung könnte für Suse leicht tödlich enden.)

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Die ehemalige Grangorer Hafendirne Suse wird von der Bande gelegentlich zum Ausspionieren von lohnenden Beutezügen ausgeschickt.

Steen Raff genannt "Stichling"

Die borstig abstehenden Igelhaare haben dem sommersprossigen Siebzehnjährigen seinen Spitznamen eingetragen. In Punin wurde Steen vor Jahren dabei erwischt, wie er einem

Praiosgeweihten den Dukatenbeutel stehlen wollte. Seitdem fehlen ihm an der rechten Hand drei Finger.

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Steen darf als eine Art Knappe des Bandenführers betrachtet werden. Er ist Lesse treu ergeben - sofern man bei solchen Personen das Wort "Treue" überhaupt gebrauchen mag.

#Elkin Hastil genannt "Elch"

Mit einer Größe von über zwei Schritt und einem Gewicht von mehr als 150 Stein stellt Elkin Hastil eine wirklich imposante Erscheinung dar. Er ist Suses Bruder, ihr aber nicht besonders zugetan, da sie ihn von Kindesbeinen an wegen seiner Massigkeit und Einfältigkeit ständig verspottet hat.

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Das von seinen Kumpanen mit dem Spottnamen "Elch" belegte Bandenmitglied ist immer dann besonders gefährlich, wenn es in Zorn gerät. Man sagt ihm nach, er habe einmal einem bissigen Bornländerhund mit bloßen Händen den Kopf vom Rumpf getrennt. Gesucht wird Elkin wegen mehrfachen Totschlags und einiger Notzuchtaten.

Elkins Werte:

MU: 14	AG: 3	Stufe: 9	Alter: 26
KL: 8	HA: 1	MR: 4	Größe: 2,01
CH: 9	RA: 1	LE: 75	Haarfarbe: dkl.blond
GE: 11	GG: 3	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 19	TA: 1	AT/PA: 14/11	(Streitkolben)

#Thorn Trechtel, genannt "Schönheit"

Thorn ist stolz auf sein auffällig seidiges schwarzes Lockenhaar, seinen gewirbelten Schnurrbart und die elegante Garderobe, in die er einen großen Teil seiner Beuteanteile investiert. Der ehemalige Rahjageweichte zeichnet sich durch exzellente Manieren und einen feinen Humor aus. Daß "dieser Stutzer" auch ein fähiger und eiskalter Kämpfer ist, war für so manchen streitsüchtigen Bürger die letzte Erkenntnis seines Lebens...

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Der von seinen Kumpanen mit dem Spottnamen "Schönheit" gerufene Thorn Trechtel verhöhnt durch seine Lebensführung die Göttin Rahja, der er einstmals diente.

Ihm sind zahlreiche nicht eingelöste Eheversprechen vorzuhalten sowie einige Beischlafdiebstähle in den besten Häusern Kusliks, wenn zu diesem letztgenannten Vergehen auch kaum offizielle Anklagen vorliegen.

Bei durch Trechtel vom Zaun gebrochenen Raufhändeln wurden mehrere unbescholtene Bürger getötet.

Thorns Werte:

MU: 13	AG: 5	Stufe: 10	Alter: 32
KL: 13	HA: 3	MR: 2	Größe: 1,85
CH: 14	RA: 1	LE: 72	Haarfarbe: schwarz
GE: 14	GG: 5	AE/KE: --	Augenfarbe: braun
KK: 13	TA: 3	AT/PA: 14/13	(Degen)

Herausragende Talente: Akrobatik 10, Betören 12, Etikette 11, Falschspiel 10

Hedak, Sohn des Hogel, genannt "Kurzer"

Hedak, mit seinen 87 Jahren ein fast noch jugendlicher Zwerg - in seinem roten Haarschopf findet sich nicht eine graue Strähne -, ist ein fähiger Huf- und Waffenschmied. Er

verläßt den Unterschlupf der Bande nur äußerst selten.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Ola Nachtruf, genannt "Elfe"

Die schwarzhaarige Ola ist tatsächlich eine Elfe, aber keine typische Vertreterin ihrer Rasse. Sie wird ständig von melancholischen, düsteren Stimmungen heimgesucht. Sie neigt sehr zu jähzornigen Ausbrüchen und hat vor Jahren ihre jüngere Schwester im Streit erschlagen.

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Zur Bande zählt auch eine Elfe, über die keine Erkenntnisse vorliegen, die sich aber durch besondere Grausamkeit auszeichnen soll.

Ulfried Mork, genannt "Bauer"

Die Morks, die einen schlampigen Bauernhof im Talversteck der Bande unterhalten, sind gewissermaßen die "Wirtsleute" der Räuber. Ihre Aufgabe ist die Nahrungsbeschaffung und Wartung der Reittiere. Ulfried Mork ist Ende 40, sehr hager und kahlköpfig.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Patel Mork, genannt "Mama"

Patel - Anfang 50, sehr korpulent - macht die Bandenmitglieder gern betrunken, um sie im Schlaf zu beklaulen, gilt aber allgemein als freundlich und mütterlich.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Elwine Mork, genannt "Dicke Elli"

Die achtzehnjährige, aschblonde Elwine kommt ganz auf ihre Mutter hinaus: Sie besitzt fast die gleiche Körperfülle und verspürt ebenso die Neigung, mit Hilfe ihrer rundlichen, aber geschickten Finger den arglosen Bandenmitgliedern den einen oder anderen Dukaten zu ziehen. Einzig "Schönheit", in den sie unsterblich verliebt ist, bleibt von ihren Diebereien verschont.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Alrik Mork, genannt "Musikant"

Elwines siebzehnjähriger Bruder geriet als Kind unter einen Ochsenkarren. Seitdem ist er nicht mehr gewachsen, sein Rücken ist zu einem Buckel verkrümmt. Da er für die Hofwirtschaft nicht zu gebrauchen war, gestattete man es ihm, sich im Lautenspiel zu schulen, in dem er es inzwischen zu einer gewissen Meisterschaft gebracht hat. Außerdem besitzt er eine sehr klare, wandlungsfähige Stimme, die einen überraschenden Tonumfang aufweist.

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Im Tross der Bande wurde auch ein Krüppel gesichtet, der sich auf das Lautenspiel versteht. Dieses Kind hat in Kuslik einen Gardisten mit einem vergifteten Dolch erstochen.

Lata Hirschkind, Elfe, genannt "Liebchen"

Lata, eine blonde Elfe mit großen blauen Kinderaugen, ist sehr einfältig, aber äußerst sinnlich. Sie hat es mit fast allen männl. Mitgliedern der Bande getrieben - auch mit Prizzak und Ezriz. Um einen Mann oder gelegentlich eine Frau für sich zu gewinnen, setzt sie gern den Bannbaladin ein. Dies ist zugleich der einzige Zauber, den sie beherrscht. Weitere Zauber einzuüben, läßt ihr schlichter Verstand nicht zu.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Latas Werte:

MU: 10	AG: 5	Stufe: 4	Alter: 30
KL: 7	HA: 3	MR: 0	Größe: 1,69
CH: 16	RA: 2	LE: 35	Haarfarbe: blond
GE: 12	GG: 6	AE/KE: 28	Augenfarbe: blau
KK: 9	TA: 0	AT/PA: 11/9	(Säbel)
Bannbaladin 10			

#Prizzak und **#Ezriz**, Orks, genannt "**Eber**" u. "**Brecher**"
Die beiden Pferdeknechte der ehemaligen Lutt-Bande verrichten niedrige Dienste und nehmen nur gelegentlich an einem Überfall teil. Lutt findet ein dämonisches Vergnügen daran, adelige Frauen in die Hände von Prizzak und Ezriz zu geben...

Aus dem Lutt und Lesse Akt:

Zur Bande zählen mindestens zwei Orks, widerwärtigere Vertreter dieser Rasse wurden im Königreich am Yaquir nie erblickt.

Haakon, genannt "Schiffer"

Haakon ist Mitte 30, hat krauses schwarzes Haar und buschige, zusammengewachsene Augenbrauen. Er gehört erst seit kurzem zu der Bande und stieß zu ihr nach einem Ausbruch aus dem Kerker von Grangor. Dort saß er ein, weil er im Streit seinen letzte Kapitän über Bord warf, worauf dieser ertrank.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Blume und Bengel

Beide Teile des elternlosen Zwillingspaars sind sehr klein gewachsen und zierlich gebaut. Die rotblonden Kinder sehen aus wie Elfjährige, sind aber bereits 14 Jahre alt. Als Bettlerpärchen verkleidet, werden sie von der Bande gern auf Kundschaftsgänge geschickt.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Lia Dorsin, genannt "Stecher"

Die weißblonde Lia ist hochschwanger und hat durch die Schwangerschaft eine außerordentliche Leibesfülle erreicht. Als ehemalige Söldnerin trägt sie ständig ein Schwert in einer Scheide auf dem Rücken.

Zuletzt diente sie in der Stadtgarde von Arivor. Dort wurde sie vom Gardeoberst geschwängert und anschließend gefeuert. Zur Zeit kocht sie zusammen mit Mama Mork für die Truppe.

Keine Erwähnung im Lutt und Lesse Akt

Der Unterschlupf der Bande

Es versteht sich von selbst, daß eine Bande von Straßenräubern sich nur dann jahrelang in einer recht zivilisierten Region halten kann, wenn sie über ein ausgezeichnet getarntes Versteck verfügt. Der Höhlenunterschlupf der Lutt und Lesse Bande - ein jahrhundertealtes Zwergenbauwerk - ist vermutlich nur durch Verrat zu entdecken; an ein geplantes oder zufälliges Aufstöbern der Bande ist kaum zu denken.

Die Räuber hausen in einem Tal, das gut einen Tagesritt nordöstlich von Kuslik inmitten eines Gewirrs kleiner, bewaldeter Hügel liegt. Der Talkessel hat einen Durchmesser von etwa einer halben Meile - unser Plan zeigt nur den südöstlichen Teil. Einen Zugang gibt es nur im Süden. Hier

klafft zwischen zwei schroffen Felshängen eine natürliche Pforte. Von einem Ausguck in der Felswand neben dem Durchlaß kann man nicht nur den Zugang zum Tal, sondern auch die Mündungen der Nachbartäler überblicken und jeden näherkommenden Fremden frühzeitig entdecken.

Meist bleibt bei einem Alarm den Räubern noch Zeit für eine kurze Beratung darüber, wie sie auf die Störenfriede reagieren wollen: Wird zum Beispiel eine große Schar berittener Gardisten gemeldet, so ziehen sich die Leute um Lutt und Lesse in ihre Verstecke zurück. Alles, was die Reiter zu sehen bekommen, ist ein schlampig geführter Bauernhof mit seinen einfältigen und furchtsamen Bewohnern.

Kommen nur wenige Eindringlinge und tragen sie überdies interessante Beutestücke bei sich, so kann es ihnen geschehen, daß sie von den Räubern freundlich empfangen werden. Warum sollte man auch nicht freundlich zu ihnen sein? Ihr Leben ist nur noch kurz, sie werden keine Gelegenheit mehr haben, von den gastfreundlichen, aber schwer bewaffneten Bewohnern des stillen Tals zu erzählen.

Wohnhäuser im Tal

1 Haus der Morks (Ulfried, Patel, Elwine, Alrik)

Die vier Mitglieder der Lesse-Bande kümmern sich um den Hof. Sie verstehen etwas von der Landwirtschaft, sind aber recht faul, so daß die gesamte Wirtschaft einen unordentlichen, heruntergekommenen Eindruck macht.

Da hier für die ganze Bande gekocht wird, ist in der Küche auffällig viel Geschirr gestapelt.

Das Haus ist mit schlichten Möbeln ausgestattet. In ihrer Wäschtruhe hat Patel Münzen im Wert von 70 D versteckt. Der Viehstall (2) ist leer. Die 6 Kühe der Morks stehen auf der Weide.

3 Schmiede

Bewohnt wird das Gebäude von Zwerg Hedak, der unweit der Esse auf einem Strohsack schläft.

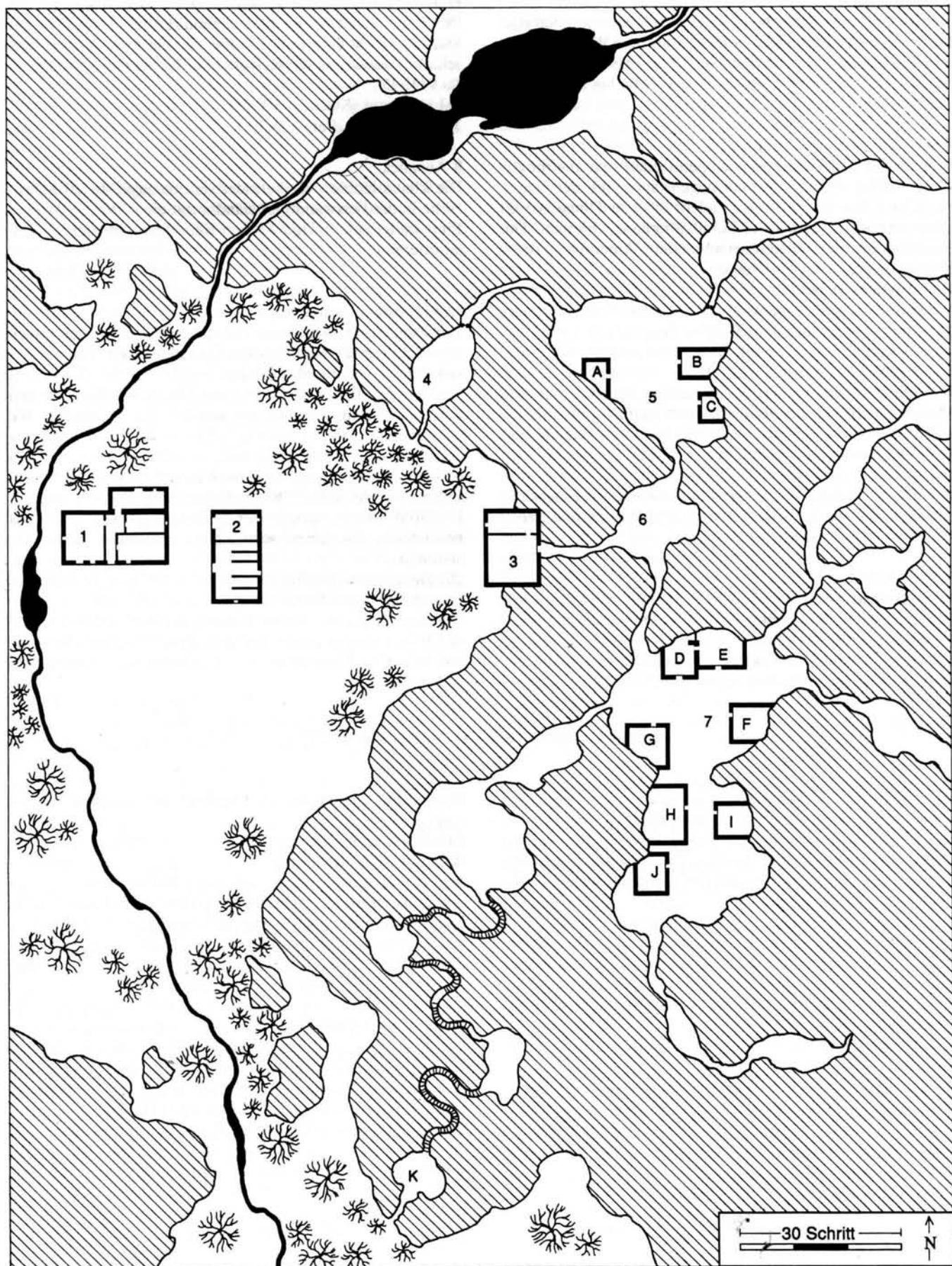
Durch eine Geheimtür in der Ostwand der Schmiede sind die Wohnhöhlen zu erreichen.

Hedak zweigt regelmäßig Goldstücke von der Beute ab, die er mit Hilfe einer Sandform zu Hufeisen gießt. 4 solcher Hufeisen (Gesamtwert 40 D) hat er bereits hergestellt. Sie hängen - mit Ruß geschwärzt - an einem Wandhaken.

Höhle, bewohnter Teil

Die Höhle wurde vor langer Zeit - vermutlich von Zwergen - ausgebaut und bewohnbar gemacht. Sowohl die Art, wie der Sandstein behauen ist, als auch die fast fugenlose Mauertechnik lassen darauf schließen, daß hier einst Meister ihres Fachs am Werk waren. Vermutlich haben die Erbauer des Höhlenverstecks auch die Leuchtpilze hier angesiedelt. Das schimmernde Geflecht aus hauchdünnen Fäden breitet sich vor allem an den Decken aus und spendet ein grünliches, mattes Licht, das für Zwerge als Beleuchtung ausreichen mag. An vielen Stellen haben die derzeitigen Bewohner zusätzliche Fackeln angebracht.

Die einzelnen Wohnquartiere haben keine Decken, sondern sind nur durch 2,5 m hohe Mauern von den natürlichen Höhlenräumen abgetrennt. Die Räume sind meist mit selbstgezimmerter Möbeln ausgestattet. Als Bettstätten dienen Strohsäcke.



4 Pferdestall

Der Boden ist mit Stroh bedeckt, an den Höhlenwänden sind Futter- und Wassertraufen befestigt; auf der Westseite verbirgt sich hinter Strohballen eine Tür, die sich nur von Westen aus öffnen läßt. Hier können sechs bis acht Pferde untergestellt werden.

5 Wohnhöhle

In jeder der einzelnen Behausungen finden sich alle möglichen Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die der Bande bei Überfällen in die Hände fielen. Welche Dinge wo zu entdecken sind, kann dem Zufall überlassen bleiben. Die Bandenmitglieder haben unterschiedliche Anteile am erbeuteten Bargeld in Geheimverstecken vor dem Zugriff ihrer Kumpanen in Sicherheit gebracht. Solche Verstecke können Wandnischen sein, doppelte Schrankböden, Strohsäcke etc. Die Summen sind mit dem W20 zu ermitteln.

A: bewohnt von Suse Hastil, Blume und Bengel. 1 W20 D

B: Elkin Hastil (Elch). 2 W20 D

C: Luta Bennains (Lutts) Raum verfügt über ein Bett aus Messing, wird von der Räuberin aber kaum benutzt, da sie meistens in Lesses Höhle nächtigt. Die Orks Prizzak und Ezriz übernachteten oft heimlich hier. 2 W20 D.

6 Auf der Westseite der grob behauenen Eingangshalle befinden sich die Schlafstellen der Orks Prizzak und Ezriz. 1 W20 S

7 Wohnhöhle

D: Steen Raff (Stichling) 3 W20 S

E: Lata Hirschkind (Liebchen) 1 W20 D

F: Ola Nachtruf 3 W20 D

G: Thorn Trechtel (Schönheit). Auffällig ist ein großer Schrank mit eleganter Garderobe. 1 W20 D

H: Lestoque Arber (Lesse) 4 W20 D in einem Wandversteck
Der Bandenchef wohnt hier gemeinsam mit Luta. Vor der Südwand steht eine große Truhe, die die gemeinsame Barschaft - sozusagen die Kriegskasse der Bande - enthält: 10 W20 D.

I: Lia Dorsin (Stecher) 5 W20 S

J: Haakon (Schiffer) 1 W20 S

8 Ausguck

Die kleine Höhle - sie befindet sich in ungefähr 20 Schritt Höhe in der Felswand - ist ständig mit einer Wache besetzt. Eine steile, schlüpfrige Treppe führt hinab zu den Wohnquartieren.

Höhle, unbekannter Teil

Der Zugang ist durch eine Tür aus massiven Eichenbohlen mit eingelegtem Riegelbalken gesichert. Die Tür scheint schon Jahrhunderte alt zu sein.

Vor einigen Jahren drangen zwei Mitglieder der Lutt und Lesse Bande in den unbekannten Teil der Höhle ein. Sie kehrten nicht zurück. Seitdem haben die Räuber den Zugang verschlossen gehalten. Sie verspüren nicht den geringsten Drang, das unbekannte Labyrinth zu erforschen, um festzustellen, welche tödlichen Ungeheuer dort hausen mögen.

Die Höhlendecke ist zu großen Teilen mit einem Pilzgeflecht bewachsen, das einen schwachen, grünlichen Schimmer abstrahlt.

Die Deckenhöhe beträgt zwischen 2 u. 5 Schritt. Das Wasser im unterirdischen See ist trinkbar, aber sehr kalt.

Welche Kreaturen einst die Erbauer der Wohnhöhlen bewogen haben mögen, einen Teil des Höhlensystems abzusperrten, bedarf noch immer der Untersuchung durch lebensmüde Aventurier.

Geheimbünde und Verschwörer

Das Liebliche Feld ist die Brutstätte vieler neuer Ideen. Daß dabei auch Anschauungen entstehen, die das Licht Praios' scheuen, ist mehr als verständlich. Die Anhänger der meisten dieser Ideen haben sich zu diversen Bündeln, Zirkeln und Organisationen zusammengeschlossen, von denen wir die wichtigsten hier vorstellen wollen.

Es gibt natürlich wesentlich mehr Gruppen und Grüppchen, vor allem religiöse Sekten, die hier nicht aufgeführt werden. Keine Geheimorganisation im eigentlichen Sinne stellen auch die Fraktionen der Adligen im Kronkonvent - die Loyalisten, die Rondrianer und die Unabhängigen - dar, ebenso wenig wie Verschwörerzirkel mit weniger als 50 Mitgliedern wie etwa der Orden des Heiligen Blutes, dem auch Prinz Timor angehört.

Für das Rollenspiel im Lieblichen Feld sind all diese Organisationen insofern interessant, als die Helden nie genau wissen können, für wen sie gerade einen Auftrag erledigen und ob sie nicht dabei sind, von einem Fettnäpfchen ins andere zu springen.

Wenn man dabei an den Falschen gerät oder ohne tiefere Einblicke versucht, eine Gruppe gegen die andere auszuspielen, kann sich das Fettnäpfchen leicht in einen Kessel voll siedendem Öl verwandeln...

Harbaliom Bosparani (Verteidiger des wahren Bosparan)

Eigentlich kein Geheimbund mehr, sondern eher eine einflußreiche Partei, verkörpert Harbaliom Bosparani das Streben der Bewohner des Lieblichen Feldes nach früherer Größe. Dem Bund gehören wohl 10000 Menschen aus allen Schichten der Bevölkerung an, darunter solch illustre Namen wie der Grünen Geppert, Zandor von Nervuk, und Nita von den Adlern. Selbst die Königin hegt Sympathien für den Bund - auch wenn sie diese nicht offen äußert.

Ziele der Organisation sind die Anerkennung der Kaiserwürde für den Vinsalter Monarchen, die Umbenennung von Vinsalt in Bosparan, die Wiedereingliederung von Drol, Mengbilla und den Zyklopeninseln ins Bosparanische Reich sowie eine Führungsstellung des Reiches durch die Verbreitung von Bildung und durch unbeschränkten Handel.

Die Mitglieder von Harbaliom Bosparani treffen sich offen auf Adelssitzen, halten Veranstaltungen in Gasthäusern ab, schwingen Volksreden und unterstützen Künstler, die ihre Ziele teilen und durch Wort und Bild weiterverbreiten. Die finanziellen Möglichkeiten sind nahezu unbeschränkt, da sich in den Reihen der Organisation auch viele Adlige und Händler befinden.

Allgemein wird erwartet, daß sich die Ziele der "Verteidiger des Wahren Bosparan" in naher Zukunft verwirklichen lassen, zumal Königin Amene schon offen über die Annahme des Horas-Titels* nachdenkt. Die Gruppe gilt als friedfertig, zumal sie sich Hesinde als Schutzgöttin erkoren hat. Ihren Rednern und Werbern kann man in jedem Ort des Lieblichen Feldes begegnen.

Die "Freibrüder"

Ebenfalls eine nationalistisch gesinnte Organisation sind die "Freibrüder", die im ganzen Königreich insgesamt wohl 2000 Köpfe zählen. Die Ziele des Geheimbundes sind etwa so nebelhaft wie der Verstand der meisten Mitglieder nach ein paar Humpen Bier.

Gerade für ihren hohen Alkoholkonsum sind die "Freibrüder" berüchtigt. Im Suff grölen sie dann mit Vorliebe das "Land des Horas", die alte bosparanische Hymne, verprügeln ein paar Novadis oder Elfen und führen hitzige Debatten über die Wiederherstellung des Alten Reiches in den Grenzen von 1492.

Die "Freibrüder" besitzen keine feste Organisationsstruktur, keine Vorsitzenden oder ähnliches, nur einige "Stadtmeister", die sich gelegentlich an geheimem Ort treffen. Die Gruppe verkörpert weder den Willen der Mehrheit der Bevölkerung, noch wird sie von Adligen oder Handelsherren unterstützt - dazu sind ihre Ansichten zu weit von dem kosmopolitischen Bild entfernt, das die Altreicher gerne von sich verbreiten. Seltsamerweise haben sie viele Sympathisanten unter den Stadtbütteln. Auch finden immer wieder Geldspenden von Unbekannten ihren Weg in die Kassen der "Freibrüder", verbunden mit "wertvollen Hinweisen auf unbosparanische Elemente", die dann auch häufig um ihr Leben fürchten müssen.

Die "Söhne des Horas"

Klein, radikal, finanziell gut gestellt und nicht zimperlich in der Wahl ihrer Methoden - so kann man die "Söhne des Horas" charakterisieren, eine chauvinistische Organisation, deren erklärte Ziele die Wiedererrichtung des bosparanischen Gottkaisertums, die Unterwerfung aller "nichtbosparanischen" Völker, die Vernichtung allen Unglaubens und der Tod aller "Garethur Usurpatoren" sind.

Öffentliche Unterstützung ihrer Ziele ist den "Söhnen" herzlich egal. Sie sind die auserwählten Streiter für den Glanz Bosparans, und wer sich ihnen in den Weg stellt, der stirbt. Dies mußte schon mancher Kaufmann aus dem Mittelreich oder tulamidischer Herkunft erfahren, dessen Geschäft über Nacht niedergebrannt wurde, oder jener albernische Diplomat, den man in seinem Hotelzimmer mit durchschnittener Kehle fand.

Die "Söhne des Horas" mögen insgesamt knapp 200 aktive Mitglieder und vielleicht 500 Anhänger zählen. Letztere sorgen für Unterschluß und finanzielle Unterstützung. In jüngster Zeit hält sich hartnäckig das Gerücht, daß sich in den Reihen der "Söhne" auch agents provocateurs des Mittel-

reichs befinden, die im Lieblichen Feld für Unruhe sorgen sollen.

Die Organisation ist verboten und wird sowohl von der Garde als auch von Mitgliedern des DBA (Direktorium für Besondere Angelegenheiten) verfolgt. Dies hat jedoch auch dazu geführt, daß sich um die "Söhne" ein Mythos von Heldentum und Ehre gebildet hat, der vor allem bei den "Freibrüdern" und anderem nationalistischen Mob weitere Sympathien für diesen Bund von Attentätern geweckt hat.

Der "Bund der Freien"

Bei dieser Gruppe handelt es sich um die Verbindung mehrerer Zirkel oder Debattierklubs, die sich in fast allen größeren Orten des Lieblichen Feldes finden. Mitglieder sind in erster Linie um aufgeklärte Adlige, Priester, Lehrer von der Bruderschaft des Nandus, Kaufleute und freie Bauern.

Der "Bund der Freien" verbreitet die Lehre, daß alle Menschen und kulturschaffenden Zweibeiner gleiche Rechte genießen sollten, daß Bildung sie zu höheren Weihen und zur Erkenntnis des "Weltgesetzes" führen kann, daß König und Adel den freien Handel nicht behindern sollten, daß alle Grenzen fallen werden und eines Tages die große Verbrüderung kommt.

Sie verehren Hesinde und Phex - und somit auch Nandus - in komplizierten Ritualen, die umso schwieriger werden, je höher der Grad der Erleuchtung ist. Sie kennen 24 Grade der Erleuchtung, ein jeder mit seinen speziellen Erkennungszeichen, Lösungswörtern und Riten.

Die Organisation ist nicht sehr groß - vielleicht 500 Angehörige im gesamten Königreich - und der Öffentlichkeit auch kaum bekannt. Da sie jedoch über nicht unbeträchtliche Geldmittel verfügen, spenden sie häufig für Bildung und Wohlfahrt oder für Personen, die ihrer Meinung nach erleuchtet handeln. Der "Bund der Freien" wird als Debattierklub geduldet, zumal ihm auch ehrbare Personen wie Fiagaya Terdilion, Broden von Tern und Simona vom Berg angehören.

Die Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz

Von dieser Organisation ist in der Öffentlichkeit kaum der Name bekannt und doch handelt es sich um einen der mächtigsten Bünde im ganzen Königreich. Die "Erleuchteten" kennen ebenso wie die "Freien" verschiedene Grade, Rituale, Lösungswörter und auch Kleidungs Vorschriften.

Ein großer Unterschied ist jedoch, daß die "Erleuchteten" alle ihre Treffen und Aktionen mit höchster Geheimhaltung umgeben. Selbst auf den Konventen ihrer Zirkel tragen alle Anwesen Masken und reden sich mit klangvollen Decknamen wie "Reinheit des Geistes" oder "Pfad des Wissens" an. Was sie verehren und wie ihre Rituale ablaufen, ist größtenteils unbekannt. Man sagt jedoch, daß alle Mitglieder durch alchimistische Tinkturen, Fasten, Selbstgeißelung und astrale Mittel zu einem Geisteszustand gelangen, der es ihnen erlaubt, Wissen aller Art in ihrem Gedächtnis anzusammeln und handwerkliche und rindrianische Künste weit besser auszuüben als dies einem Menschen möglich scheint. Zum Erreichen dieser Vollkommenheit ist ihnen jedes Mittel recht, selbst von Menschenopfern an Dämonen wird gemunkelt.

Doch auch diese Vollkommenheit ist nur Mittel zum Zweck: Das wahre Ziel der "Erleuchteten" heißt Macht um der

**Horas: Nach der Überlieferung bedeutet der Titel "Göttlicher Kaiser aller Kreaturen und Menschen". Die Gelehrten sind der Meinung, daß es "in einer Welt nicht zwei Kaiser" geben könne. Darum wurden die Herrscher von Vinsalt im Kusliker Frieden verpflichtet, diesen Titel nie mehr zu führen, und darum würde die Ausrufung eines neuen Horas für Gareth eine ungeheure Provokation darstellen.*

Macht willen. Diese Macht wird jedoch immer im Geheimen, durch "Hinweise", "Spenden" oder offene Drohung und Erpressung ausgeübt - und durch die Verlockung, die die Macht selbst bietet, denn es ist - zumindestens theoretisch - für jeden möglich, Mitglied bei den "Ereuchteten" zu werden.

Wer zu diesem Bund gehört und wie groß die Mitgliederzahl ist, das ist der Öffentlichkeit vollkommen unbekannt. Es mögen - ganz im Vertrauen gesagt - etwa 200 Männer und Frauen sein, zu denen auch Hauce von Radoleth und Urras von Malur gehören. Ob sie jedoch zum "Inneren Zirkel", jener mächtigen Fünferclique an der Spitze der Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz gehören, das wird wohl weiterhin ein Geheimnis bleiben.

Die Hand Borons

Einziges Erkennungszeichen dieser Organisation ist eine kleine, aus Obsidian geschnittene Hand. Doch nicht etwa die Mitglieder der "Hand" sind so zu erkennen, sondern ihre Opfer - denn die Hand Borons ist eine der gefürchtetsten Meuchlergruppen der gesamten Westküste.

Perfektion und vollständige Tarnung sind die ehernen Gesetze der Organisation, ihre Werkzeuge Gift, Würgegrähte und scharfe Dolche. Ihr Herr und Meister ist unbekannt. Es

genügt, in bestimmten Kreisen den Wunsch zu äußern, die Hand Borons möge eine gewisse Person aus dem Weltgefüge entfernen - und kurze Zeit später wird der Auftraggeber darüber informiert, wo er eine bestimmte Summe von Dukaten zu deponieren hat, damit sein Wunsch in Erfüllung geht. Es kommt gelegentlich auch vor, daß ein Wunsch abschlägig beschieden wird, besonders dann, wenn es sich bei den Opfern um einflußreiche Südländer handelt.

Die geforderte Summe ist meist immens - unter 50 Dukaten "krümmt die Hand keinen Finger".

Der Meuchler, der für den Auftrag am geeignetsten erscheint, erhält besagte schwarze Hand und einen Bericht über die Lebensgewohnheiten des Opfers. Kurze Zeit später gibt es eine Leiche mehr in Vinsalt, Belhanka oder Grangor... Was die Organisation zu ihrem Treiben bewegt, ist ebenso unbekannt wie ihre Verbreitung oder ihre Mitgliederzahl. Die Motivation scheint jedoch weder Goldgier noch religiöser Fanatismus zu sein, kein Punkt also, an dem man Untersuchungen beginnen könnte.

Es soll - so heißt es - in jeder größeren Stadt Mitglieder der "Hand" geben, die meist hinter einer biedereren Fassade getarnt sind. Für Vinsalt können wir Ihnen als Meister die Namen der Meuchler verraten: Westana Riemstein und Isbaard Grom...

Streng Vertraulich:

Die Kusliker Urkunde

Dieses Schriftstück befindet sich im Besitz der königlichen Familie. Es wird jedoch strenger unter Verschuß gehalten als die Kronjuwelen, da es sowohl einen Gott zur Nichtexistenz verdammen würde, als auch die Moral der Vinsalter Nationalisten ins Wanken bringen. Abgesehen von diesen Gründen der Staatsräson würde die Echtheit des Pergaments ohnehin von allen betroffenen Seiten in Abrede gestellt werden.

Die Urkunde ist in Alt-Güldenländisch abgefaßt und regelt in erster Linie Angelegenheiten der Landverteilung unter den Siedlern und ihren Oberherrn. Interessant ist vor allem folgender Absatz:

"...Item Puncto Neune sulle seyn der newe Horaß deß Landes am Yaquiro, in Grenzen, so oben erwehnet, der Trodinar von Korben Gurat, welcher ißt eyn Edelmann, so sich auf Zucht & Regiment verstehet. Selbiger Horaß sulle haben Gewalt über Leben & Tod, Hand & Haß von all denen, welche der Verfehlungen und Mißetathen beschuldigt und an den Yaquiro verschafft wurden, wie auch über iene, welche freywillig kommen mögen. Selbiger Horaß sulle regiren von Yaquiro feßt aw und er sulle nicht gestatten den Schiff-Bau, awf daß gar niemand sich seynem Regimente entziehe denn durch Marsch auf Gedeih & Verderb ins Wilderland, welches ißt ienseyts der gulden Felsen..."

Das Dokument belegt, daß die ersten güldenländischen Sied-

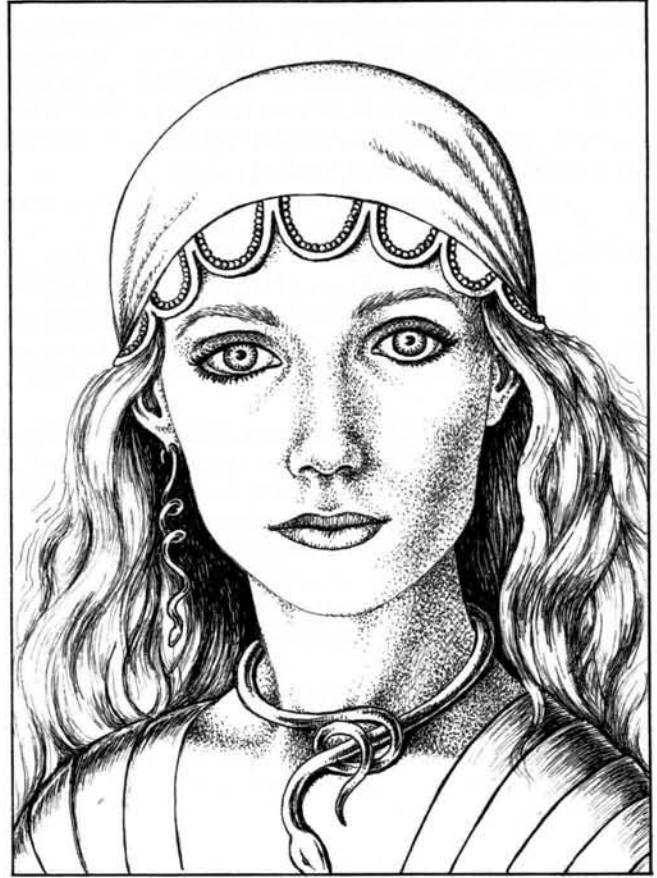
ler in der Tat Sträflinge waren - und es zeigt, daß es sich bei der Bezeichnung "Horas" nicht etwa um einen allmächtigen Gott, sondern um den (fast genauso mächtigen) Kommandanten des Gefangenenlagers handelte! Die Brisanz des Pergaments liegt also auf der Hand.

Der Tod Kronprinz Jalteks

Über den Tod des Thronfolgers existieren eine Unzahl von Gerüchten. Wahr ist, daß er sich einer Gruppe von Händlern und Adligen angeschlossen hatte, die die Wiederinführung der Sklaverei in ganz Aventurien betreibt. Diese - Eingeweihten wie Gegnern nur als "Die Sippe" bekannte alanfanische Geheimorganisation - ist berüchtigt für ihre Rücksichtslosigkeit. Prinz Jalteck sollte der Gruppe im Lieblichen Feld zu Macht und Einfluß verhelfen und im Gegenzug "schneller als auf natürlichem Wege" auf den Thron gelangen.

Die Übergabe eines entsprechenden Vertrages wurde jedoch vereitelt, und das Dokument gelangte in die Hände der Königin. Jalteck versucht daraufhin, zu seinen Mitverschwörern zu fliehen. Da er für die Sippe jedoch nutzlos geworden war, entledigten sie sich seiner auf äußerst geschmacklose Weise: Sein Kopf wurde - in Seide gewickelt und in einem Kistchen aus edlen Hölzern verpackt - vor dem Vinsalter Borontempel gefunden. Von seinem Rumpf fehlt noch immer jede Spur. Königin Amene hat ihn öffentlich für verschollen erklärt und seiner Erbrechte enthoben.

Persönlichkeiten im Königreich am Yaquir



Königliche Familie und Hofstaat

Königin Amene

Amene III., Freifrau von Aldyra, Großfürstin von Vinsalt, Königin des Liebliehen Feldes und Thronprätendentin des Bosparanischen Reiches ist in der *Enzyklopaedia Aventurica*, S.108 f. genauer beschrieben, weswegen wir hier nur noch einmal ihre Werte angeben.

MU: 13	AG: 2	Stufe: 10	Alter: 43
KL: 15	HA: 3	MR: 8	Größe: 1,67
CH: 15	RA: 3	LE: 56	Haarfarbe: dklbraun
GE: 14	GG: 4	AE/KE: —	Augenfarbe: grün
KK: 9	TA: 4	AT/PA: 13/11	(Degen)

Herausragende Talente: Schußwaffen 12, Tierkunde 10, Reiten 10, Feilschen 11, Menschenkenntnis 15, Sprachen 13, Tanzen 10, Etikette 12, Selbstbeherrschung 12, Lehren 11, Staatskunst 14

Aldare von Vinsalt, Kronprinzessin des Liebliehen Feldes

Obwohl sie erst 21 Jahre alt ist und davon fünf Jahre in einem Kloster der Schwesternschaft der Mada verbrachte, hat ihr Name doch im Königreich einen guten Klang: Aldare, die älteste Tochter Amenens, dient zur Zeit im Kusliker Hesinde-tempel, wo sie sich darauf vorbereitet, die Weihe zur Hohen

Lehrmeisterin zu erhalten. Danach wird sie jedoch nicht einem Tempel vorstehen, sondern - so Hesinde will - einem Königreich.

Seit dem mysteriösen Tod von Kronprinz Jaltek ist Aldare nämlich Anwärterin auf den Vinsalter Thron. Sie wird die Staatsgeschäfte zuerst in der Baronie Aldyra erlernen, die ihr wohl bald von ihrer Mutter übertragen wird.

Ihre grauen Augen zeugen schon jetzt von der Weisheit, die nötig ist, einen Staat wie das Liebliche Feld zu lenken, und auch von der Härte, die eine wahre Monarchin auszeichnet. Über ihre politischen Ziele ist noch nichts bekannt, ebenso wenig wie über ihr Privatleben. So bleibt für einige Herren immer noch Hoffnung, sich durch Heirat an die Spitze eines Reiches setzen zu können.

Nur wenige wissen, daß Aldare einer Hochzeit nur aus dynastischen Gründen zustimmen würde, denn ihre wahre Liebe gilt Rinaya von Punin, einer Mitschwester der Mada.

MU: 13	AG: 1	Stufe: 7	Alter: 21
KL: 15	HA: 2	MR: 11	Größe: 1,77
CH: 14	RA: 3	LE: 57	Haarfarbe: hellblond
GE: 14	GG: 2	AE/KE: 51	Augenfarbe: eisgrau
KK: 11	TA: 3	AT/PA: 13/11	(Schwert)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 10, Alchimie 11, Sprachen 12, Alte Sprachen 10, Geschichtswissen 10, Etikette 10

Salkya von Vinsalt, Geweihte der Rondra

Die jüngere Schwester Aldares hat sich - wie es einem Königskind im Lieblichen Feld gebührt - dem Arivorer Rondratempel und dem Orden der Ardariten angeschlossen. Mit ihren 19 Jahren zeigt sie bereits ein erhebliches Talent in der Führung des Schwertes und der Menschen. Sie hat keine Hoffnungen und Absichten auf den Thron, vielmehr gilt ihre Loyalität zuerst der Göttin, dann dem Königreich und schließlich dem Haus Firdayon. Momentan befehligt sie die "Blutige Dritte", eine Reitereschwadron der Ardariten, die am Fuße der Goldfelsen ihren Dienst versieht.

MU: 14 AG: 2 Stufe: 4 Alter: 19
KL: 13 HA: 2 MR: 7 Größe: 1,69
CH: 12 RA: 3 LE: 47 Haarfarbe: hellbraun
GE: 12 GG: 1 AE/KE: 32 Augenfarbe: grün
KK: 12 TA: 4 AT/PA: 14/12 (Schwert)
Herausragende Talente: Reiten 11, Selbstbeherrschung 9

Timor von Vinsalt, Exzellenz vom Orden des Heiligen Blutes, Geweihter des Horas

Auch das jüngste Kind der Amene hat sich den Göttern verschrieben. Es ist jedoch zu befürchten, daß der achtzehnjährige Timor sich zu einem gefährlichen Wirrkopf entwickeln wird. Ohne Aussicht auf den Thron, hat er sich einem dubiosen Kriegerbund angeschlossen, der in erster Linie durch pompöse Horas-Feierlichkeiten und nationalistisches Maulheldentum glänzt.

Timor lebt momentan in Oberfels, wo er auch einen kleinen Horastempel leitet. Dort ist er von einigen Gefolgsleuten umgeben, die wesentlich lieber ihn als seine Mutter auf dem Thron sähen. Zum offenen Bruch mit Amene ist Timor jedoch (noch?) nicht bereit.

MU: 13 AG: 3 Stufe: 2 Alter: 18
KL: 11 HA: 3 MR: 3 Größe: 1,78
CH: 12 RA: 2 LE: 36 Haarfarbe: aschblond
GE: 14 GG: 4 AE/KE: — Augenfarbe: blau
KK: 12 TA: 4 AT/PA: 12/11 (Schwert)
Herausragende Talente: keine

Hakaan von Firdayon-Bethana, Staatsminister

Der Staatsminister und damit oberste Beamte des Königreiches ist ein Vetter von Königin Amene und damit theoretisch noch thronfolgeberechtigt. Er hat jedoch jegliche Ambitionen aufgegeben und versucht, seinen geringen Einfluß bei Prinz Timor geltend zu machen, der ebensolche konfuse nationalistischen Träume hegt wie er.

Als oberster Beamter sieht er es jedoch als seine Pflicht an, der Königin keine Steine in den Weg zu legen. Er versieht seine Pflicht gewissenhaft und kümmert sich vor allem um die ökonomische Stabilität des Reiches. Daß er die nationalistischen Bünde und Gruppierungen dabei hin und wieder bevorzugt, widerspricht seinem Pflichtverständnis nicht.

Hakaan ist mit Gharena von Bethana, der Schwester von Gräfin Udora verheiratet und hat eine stattliche Kinderzahl - immerhin acht - gezeugt. Der Staatsminister ist begeisterter Immananhänger und Pferdewetter, was schon einige Adlige dazu veranlaßte, ihm offen das Mißtrauen auszusprechen. Auch versteht er sich mehr als schlecht mit Kronprinzessin Aldare, und es gibt keinen Zweifel, daß er sein Amt verliert, wenn Aldare neue Königin wird.



MU: 13 AG: 2 Stufe: 7 Alter: 49
KL: 14 HA: 2 MR: 7 Größe: 1,67
CH: 14 RA: 4 LE: 52 Haarfarbe: schwarz
GE: 15 GG: 5 AE/KE: — Augenfarbe: dklbraun
KK: 13 TA: 2 AT/PA: 14/12 (Degen)
Herausr. Talente: Reiten 10, Abrichten 10, Staatskunst 11

Folnor Sirensteen zu Irendor, Marschall des Königreiches

Der Sohn eines Edlen aus einem kleinen Dorf im Yaquirbruch hat eine Blitzkarriere hinter sich. Nach einem Abschluß als Jahrgangsbester auf der Akademie der Kriegs- und Lebenskunst in Vinsalt konnte er sich als Leutnant des 2. Gardereiterregimentes seine Spuren im Kampf gegen Wüstenräuber verdienen, deren Kavallerietaktiken er eingehend studierte und teilweise in seiner eigenen Schwadron übernahm. Während seiner Zeit als Oberst führte er mit großem Erfolg eine Strafexpedition gegen einen Novadistamm durch, lernte die Taktik von Fußtruppen im Chababtal und war kurzfristig sogar im diplomatischen Dienst tätig.

Die Königin wurde natürlich über kurz oder lang auf ihn aufmerksam und ernannte ihn vor zwei Jahren zum Marschall, dem Oberbefehlshaber aller Fuß- und Reitertruppen. Seitdem hat er sich vor allem durch eine Heeresreform hervorgetan, die zwar noch nicht abgeschlossen ist, aber dem Heer eine enorme Schlagkraft nach der Methode der 'Kleinen Gruppen' geben soll. Kein Wunder, daß er mit den Rondrianern nicht gerade auf bestem Fuß steht, zumal er auch eine Ausrüstung großer Teile der Armee mit Schußwaffen fordert. Privat ist Folnor Sirensteen ein eher zurückhaltender Mensch,

den man - im Gegensatz zu vielen anderen Offizieren - fast nie auf Saufgelagen oder in den Bordellen von Vinsalt oder Kuslik antrifft. Wenn er nicht auf Inspektionstour ist, bewohnt er ein Zimmer im Palast, direkt neben der 'Sandkasten-kammer', einem Raum, der das Lieblich Feld und die angrenzenden Gebiete in bestmöglicher Reliefdarstellung zeigt und der für die strategische Planung und militärische Konferenzen genutzt wird. Auffällig an SireNSTeen ist vor allem seine elegante, aber nicht stutzerhafte Erscheinung und ein nach oben gewirbelter Schnurrbart. Er liebt gepflegte Konversation und hat eigentlich nur ein Laster - schwere, stinkende Zigarren aus übelstem Mohacca.

MU: 15 **AG:** 2 Stufe: 12 Alter: 39
KL: 15 **HA:** 3 **MR:** 10 Größe: 1,81
CH: 13 **RA:** 3 **LE:** 77 Haarfarbe: braun
GE: 14 **GG:** 1 **AE/KE:** — Augenfarbe: braun
KK: 14 **TA:** 3 **AT/PA:** 17/16 (Säbel, Khunchomer)
Herausragende Talente: Orientierung 10, Reiten 12, Menschenkenntnis 11, Kriegskunst 15, Etikette 10

Gilmon Quent, Admiral des Königreiches

Seemannsgarn ist dem 59-jährigen Admiral Quent verhaßt, denn vieles von dem, was sich geschwätzig zusammenphantasieren, hat er tatsächlich erlebt. Wenn er - was sehr selten geschieht - eine Geschichte erzählt, so tritt bisweilen ein seltsamer, fiebriger Glanz in seine Augen. Kein Zuhörer wird diesen Mann und das leichte Beben in seiner tiefen Stimme jemals wieder vergessen.

Schon früh hatte Kapitän Tjaldor Quent den jungen Gilmon zu einem tüchtigen Schiffsjungen ausgebildet. Auf einer Handelsfahrt von Bethana nach Khunchom wurde das Schiff von alanfanischen Piraten gekapert und die Eltern vor den Augen Gilmons am Hauptmast aufgeknüpft. Der Junge wurde nach Al'Anfa verschleppt, wo er aber seinen Häschern entweichen konnte. Nachdem er tagelang durch die fremde Stadt geirrt war, las ihn ein thalusischer Kapitän auf und nahm ihn mit nach Festum. Dort kam Gilmon im Haus einer der reicheren Handelsfamilien unter.

Die Zieheltern, die Gilmon wie ihr eigenes Kind behandelten, ließen ihn in Navigation und den anderen Künsten der Seefahrt ausbilden, bis er die Qualifikation erreicht hatte, um selbst ein Schiff zu führen. In der Folgezeit unternahm Gilmon eine Reihe von weiten Seereisen, die ihn bis in die entlegensten Häfen Aventuriens führten. Schließlich wagte er sich auf die schwierigste aller Seereisen: die Fahrt nach Gildenland. 17 Jahre sollte es dauern, bis er das aventurische Festland wiedersah, und er hatte *alles* erlebt: Stürme, Meuterei, Matrosenschwindsucht, Seeungeheuer und viele andere gleichsam tragische wie unvorstellbare Vorkommnisse machten Quents Reise zu einer Irrfahrt. Im Jahre 1 Hal trieb ein vollkommen verwirrter Mann in Bethana an Land - dem Tode näher als dem Leben. Drei Jahre lang betrat Quent kein Schiff. Täglich besuchte er den Efferdtempel, dann - als habe er die Stimme des Gottes selbst vernommen - wandte er sich eines Tages wieder der Seefahrt zu und heuerte in der Flotte des Lieblichen Feldes an. Eine steile Karriere begann.

Vor fünf Jahren berief Königin Amene Gilmon Quent zum Admiral der Flotte. Der graubärtige, ruhige Quent ist bei den Seeleuten sehr beliebt. Über kleinere Verstöße sieht er großzügig hinweg, doch ist sein Führungsstil sehr bestimmt, und wenn nötig kann Quent auch entschlossene Härte zeigen.

MU: 17 **AG:** 3 Stufe: 17 Alter: 59
KL: 13 **HA:** 2 **MR:** 9 Größe: 1,75
CH: 15 **RA:** 3 **LE:** 75 Haarfarbe: grau
GE: 15 **GG:** 3 **AE/KE:** — Augenfarbe: blau
KK: 13 **TA:** 1 **AT/PA:** 19/15 (Säbel)

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 10, Orientierung 12, Wettervorhersage 11, Rudern/Segeln 17, Sinnesschärfe 10, Heilkunde Gift 10, Menschenkenntnis 10, Kartographie 15

Curthan Menderath, Bewahrer der Königlichen Gärten

Der einundfünfzigjährige Gärtner mit den großen Händen hat recht großen Einfluß bei Königin Amene, da sie sowohl seine Liebe zu wildromantischen, behutsam gehegten Gartenanlagen teilt, als auch seinen gesunden Menschenverstand schätzt. Curthan stammt aus Alt-Bosparan und war dort Gärtner in verschiedenen einflußreichen Häusern, deren Mitglieder er gut einzuschätzen weiß. Er bewohnt mit seiner Familie ein kleines Haus inmitten der Palastgärten.

Dhana Kliphoff, Chefköchin des Palastes

Jeder, der eine füllige, mütterlich wirkende Mittvierzigerin als Köchin erwartet, wird sich getäuscht sehen: Dhana Kliphoff aus Salza ist 27 Jahre alt, schlank und drahtig und gibt ihre Anweisungen in einem Ton, der eigentlich auf einen Kasernenhof gehört. Sie versteht es jedoch, aus allen Angeboten - seien sie knapp im Winter oder überreich und exotisch im Sommer und Herbst - ein exzellentes Mahl auch für große Gesellschaften zu zaubern.

Xhindan, Erster Hofmagus

Der Abgänger der Thorwaler Hellsichtschule, ein 71jähriger Graubart, neigt trotz seines Alters oft noch zu kindischen Tobsuchtsanfällen, besonders wenn jemand seinen gutgemeinten Rat mißachtet. Auf dem Gebiet der Hellsichtzauber ist Xhindan ein unbestrittenes Genie, und er hat schon häufig wichtige Hinweise auf Verschwörungen und Komplote früh genug entdeckt und die Königin gewarnt.

Gardelan, Zweiter Hofmagus

Der Magus (9. Stufe, Beherrschung, Elenvina) ist ein treuer Anhänger der Königin und ein junger verbissener Forscher dazu. Der drahtige, blonde Spitzbartträger hat es gerne, wenn man ihn bei seinen Forschungen alleine werkeln läßt und sich nicht in seine privaten Angelegenheiten mischt. Er nimmt häufig verdeckt an Beratungen der Königin mit ausländischen Gästen teil und es gehen Gerüchte, daß er so manche Entscheidung zugunsten ihrer Majestät zustandegebracht hat.

Der Grüne Geppert, Hofnarr

Daß der Name des Narren seine liebste Kleiderfarbe angibt, dürfte kein Geheimnis sein. Wenigen ist jedoch bekannt, daß Geppert von Bethana sowohl ein studierter Musiker als auch Mitglied von Harbaliom Bosparani, des gemäßigt nationalistischen Geheimbundes ist, dem auch die Königin ihre Sympathie schenkt. Gepperts zynische, in flotte Melodien gepackten Kommentare sind der Schrecken jedes Adligen und auswärtigen Besuchers, denn der Narr schreckt nicht davor zurück, intimste Informationen auszuschlachten, wenn sie eine gute Pointe abgeben. Der mittlerweile 37jährige Narr genießt die volle Unterstützung der Königin, die es offenbar leicht ertragen kann, wenn sie selbst in den Spottversen eine Rolle spielt.

Harsen Edler von Flarngau, Hofmedicus

Der Medicus hat sein Handwerk bei den Elfen im fernen Gerasim gelernt, und das merkt man den Methoden des vierzigjährigen Heilers auch an: Sie sind unkonventionell und stets auf das ganzheitliche Wohl des Patienten ausgerichtet. Der kurz gewachsene, blonde Pferdeschwanzträger hat das volle Vertrauen des Hofes, auch wenn er den bei einem Jagdunfall schwer verletzten Gemahl der Königin nicht retten konnte.

Mikail Wardenaij, Majordomus und Zeremonienmeister

Eine weitere seltsame Erscheinung bei Hofe ist der hünenhafte Norbarde, der das Amt des Majordomus und Zeremonienmeisters innehat. Man kann sich leicht durch den barbarisch wirkenden Kahlshädel und den mächtigen blauschwarzen Schnauzbart täuschen lassen - Mikail hat das komplizierte bornländische Adelsrecht und die Etikette des Garethers Hofes studiert und beherrscht als ehemaliger Händler die Aufgabe der Verwaltung eines so großen Haushaltes fast mühelos.

Seline von Ebrinsfurt, Obristin der Palastgarde

Die Kommandantin der Palastgarde stammt aus dem fernen Weiden, wo sie durch ihre allzu kecken Reden den konservativen Herzog Waldemar erzürnte, der sie aus seiner Truppe werfen ließ. Die erfahrene Kavalleristin fand schnell Anstellung im Lieblichen Feld, da sie gute Beziehungen zum Ardaritenorden besaß. Seline ist eine exzellente Reiterin und der Königin treu ergeben.

Zulhamin Mairechi, Leibärztin der Königin

Die Novadi stammt aus dem Herzen der Khom, wo sie die Heilkunst in den Frauenzelten erlernte. Bei einem Besuch ihres Stammes in Neetha traf sie auf die damals 22jährige Amene, die von ihrer Kunst schnell beeindruckt war. Seitdem dient die heute Fünfzigjährige am königlichen Hof, was bei vielen Bewohnern des Königreiches Befremden auslöste, nichtsdestotrotz aber die Verbindung des Königshauses zu mehreren Novadistämmen festigte.

Der Hochadel

Kusmina von Kuslik-Galahan, Fürstin von Kuslik

Wenn man der Fürstin zum ersten Mal begegnet, mag man auf den Gedanken kommen, die stattliche, stets prunkvoll gekleidete Dame sei von freundlichem Wesen, ein wenig eitel und nicht sehr klug. Diese Einschätzung, die von Kusmina bisweilen selbst gefördert wird, hat sich schon für so manchen ihrer Gegner als verhängnisvoller Fehler erwiesen.

In Wahrheit zeichnet sich Kusmina durch einen scharfen Verstand und mitleidlose Härte aus; darin ist sie ihrer traditionellen Widersacherin, der Königin Amene, vermutlich ebenbürtig - an Skrupellosigkeit ist sie ihr gewiß überlegen. Eine einzige Schwäche gestattet sie sich: die abgöttische Liebe zu dem zwölfjährigen Prinzen Romin, ihrem einzigen Kind. Ihm will sie - wenn die Zeit gekommen ist - ein starkes, unabhängiges Kuslik als Erbe hinterlassen und möglicherweise gar die Anwartschaft auf den Vinsalter Adlerthron.

Nachdem Kusmina einsehen mußte, daß ihr direkter Einfluß auf die Politik des Lieblichen Feldes von Amene zunehmend beschnitten wurde, hat sie ein geheimes Netz von Verbindungen zum Ausland geknüpft: Mit Al'Anfa wurde ein Handels-



und Unterstützungsvertrag geschlossen; zum Kalifen in Mherwed wurde - unter dem Siegel der Verschwiegenheit - ein Kusliker Meister der Belagerungstechnik entsandt, der die Novadis in dieser ihnen unvertrauten Form der Kriegsführung schulen soll...

Das Verhältnis der Kusliker zu "ihrer" Fürstin ist gespalten: Bei den Armen ist sie verhaßt; Attentatsversuche von verzweifelter, ins Elend geratenen Bürgern sind keine Seltenheit. Händler, Handwerker, Söldner und erst recht die vermögende Bürgerschaft schätzen Kusminas großzügige Handhabung der Handels- und Sittengesetze, sie danken es ihr, daß sich die Stadt unter ihren Händen zu einer der freiheitlichsten Städte Aventuriens wandelte.

MU: 14	AG: 0	Stufe: 13	Alter: 53
KL: 17	HA: 2	MR: 14	Größe: 1,75
CH: 12	RA: 2	LE: 56	Haarfarbe: braun
GE: 13	GG: 5	AE/KE: —	Augenfarbe: braun
KK: 14	TA: 4	AT/PA: 15/13	(Rapier)

Herausragende Talente: Feilschen 13, Menschenkenntnis 12, Sprachen 10, Etikette 12, Selbstbeherrschung 14, Staatskunst 14

Dapifer ter Bredero, Erzherrscher von Arivor

Zu den Machtgestalten des Lieblichen Feldes zählt auch der greise, graubärtige ter Bredero, der drei einflußreiche Ämter in seiner Person vereint:

Als "Erzherrscher" von Arivor ist er der Herr über die Stadt und die umliegenden Baronien Aldyra, Terubis, Urbet und Clameth. Als "Meister des Bundes" steht er allen Rondrage-

weihen des Yaquir-Königreiches vor und ist nur dem *Schwert der Schwerter* in Perricum unterstellt. Als "Seneschall" des Ardaritenordens untersteht er keinem weltlichen oder geistlichen Herrscher und hat die Oberhoheit über einen straff geführten Bund von etwa 2000 Krieger in ganz Aventurien, die streng nach der Geweihtenregel leben.

Von diesen Ämtern ist das des Seneschalls das einflußreichste, aber es hindert ter Bredero zugleich daran, aktiv in die Politik des Königreiches einzugreifen, denn der Ordensbund stellt seine selbstgewählte Aufgabe - den Schutz der Zwölfgöttertempel - vor das direkte politische Machtstreben. Diese politische Enthaltensamkeit kennt natürlich ihre Grenzen: Erzherzher Dapifer wird immer dann seine gesamte Machtfülle in die Waagschale werfen, wenn es den Orden oder die Stadt Arivor zu schützen gilt, oder wenn er der Meinung ist, irgendwo im Yaquirreich würde eine gotteslästerliche Politik betrieben.

Herzog Cusimo von Grangor

Schon in der Kindheit war Cusimo ein rechter Draufgänger, der seinen Vater, Herzog Khadan, fast zur Verzweiflung brachte, weil er sich strikt weigerte, den Unterricht in Etikette, Staatskunde und Geschichte ernst zu nehmen. Der Junge zog es vor, sich im Fechten und Reiten zu üben, sich bei der Jagd durch tollkühne Unternehmen hervorzutun und seine Cousinen und andere junge Damen von Stand zum Erröten zu bringen.

Im Alter von 17 Jahren zog Cusimo in die Welt, um "ritterliche Abenteuer zu suchen". Der alte Khadan, ein weichherziger und gutmütiger Mann, ließ ihn gewähren, in der Hoffnung, er werde alsbald zur Vernunft kommen und seine standesgemäßen Pflichten wahrnehmen. Es sollte aber sechs Jahre dauern, bis Cusimo wieder in die Burg seines Vaters zurückkehrte. Herzog Khadan war schwer erkrankt. Der Zustand seines Vaters weckte Reue und Vernunft bei dem jungen Mann, und er begann, sich auf seine staatsmännischen Pflichten vorzubereiten. Drei Jahre nach seiner Rückkehr übernahm er schließlich das Amt seines Vaters, der durch die Blaue Keuche den Tod fand.

Heute ist Herzog Cusimo ein gern gesehener Gast bei Hofe. Er liebt herzhaftes Scherz und hat immer noch seine Schwierigkeiten mit den Regeln der Etikette. Meist kann er aber kleinere Fehlritte mit seinem galanten Charme mühelos ausbügeln; und der für sein Alter gutaussehende Herzog von Grangor ist besonders bei den jüngeren Damen der feinen Gesellschaft beliebt - der Umstand, daß er noch immer ledig ist, mag das Seine dazu tun.

Politische Intrigen und Ränkespiele interessieren den Lebemann Cusimo weniger, seine Leidenschaft gilt Festen, Flirts und dem Glücksspiel. Er liebt Wetten über alles, insbesondere solche, bei denen er sich selbst tollkühn in Szene setzen kann. Dabei wettet er stets - eher um des Späßes willen - um unbedeutende Beträge.

MU: 16	AG: 2	Stufe: 14	Alter: 37
KL: 12	HA: 2	MR: 12	Größe: 1,78
CH: 16	RA: 4	LE: 72	Haarfarbe: schwarz
GE: 15	GG: 3	AE/KE: —	Augenfarbe: grün
KK: 12	TA: 2	AT/PA: 18/16	(Degen)

Herausragende Talente: Stichwaffen 16, Schußwaffen 15, Akrobatik 10, Reiten 13, Betören 10, Glücksspiel 12, Menschenkenntnis 10, Zechen 10

Herzog Eolan von Methumis

Den jungen Herzog Eolan sieht man selten bei Hofe, denn er ist stets mit den inneren Angelegenheiten seines Herzogtums beschäftigt. Wie auch sein Vater Thion ist Eolan bei der Bevölkerung beliebt. Der Wiederaufbau der vor 1000 Jahren fast vollkommen zerstörten Altstadt von Methumis, die Gründung einer Volksschule, in der jeder unentgeltlich Lesen, Schreiben und Rechnen lernen kann, und seine umsichtige, milde Art zu regieren haben das Ansehen der Herzogsfamilie beim einfachen Volk steigen lassen.

Sein fast fanatischer Arbeitseifer in den Angelegenheiten des Herzogtums Methumis hat dazu geführt, daß manche böse Zungen behaupten, er habe den Überblick über die große Politik verloren. Doch ein solches Urteil ist vorschnell: Der junge Herzog ist gebildet und besitzt ein großes Geschichtswissen; und im Bereich der Staatskunde können ihm nicht viele das Wasser reichen - zumindest was die Theorie betrifft.

Croenar von Marvinko, Landgraf vom Sikram

Graf Marvinko ist der Wind-König im politischen Inrahspiel des Königreiches, der ewige Ränkeschmied, der Mann mit Ambitionen. Daß er mit mehreren Geheimbünden eine Liaison hat (und eine Organisation gegen die andere auszuspielen versucht), gehört noch zu seinen weniger ruchlosen Taten. Dieselbe Rolle spielt er allerdings auch im Kronkonvent, wo er offiziell die loyalistische Fraktion unterstützt, sich aber in Hinterzimmern mit den ewig unzufriedenen Adligen trifft. Man sagt dem stiernackigen, stets schwitzenden Grafen nach, er habe auch Kontakte mit einflußreichen Persönlichkeiten außerhalb des Reiches - mit Tar Honak und Baron Rabenmund...

Drugon von Radolet, Kronvogt von Aldyra

Der alte Drugon ist seit mehr als zehn Jahren Verwalter der Baronie Aldyra, dem traditionellen Besitz des Hauses Firdayon. Er hat eigentlich nur noch eine Aufgabe: das Land für eine Übernahme durch Kronprinzessin Aldare in ordentlichem Zustand zu hinterlassen. Danach wird sich der 69jährige Haudegen, der ehemalige Mentor und Ausbilder des verstorbenen Prinzgemahls Sirlan, wohl mit einer stattlichen Pension auf seinen Landsitz Burg Radolet am Sikram zurückziehen.

Bergkönig Gorfar, Sohn des Gurobead, Landherr von Schrudok

Gorfar ist der einzige Zwerg, der zum Hochadel des Königreiches gehört, und hat sein Amt seit mittlerweile fünfunddreißig Jahren inne. Die Domäne Schradok ist unter seiner Ägide zu einem wahren Lochkäse geworden: Nicht nur zwergische Erzbergwerke, sondern auch viele unterirdische Verteidigungsanlagen hat der schwarzbärtige, stets grummelige Gorfar in den Fels graben lassen - und dafür schon von Amenes Vater horrendes Summen eingefordert und dank seines Starrsinns, seines Verhandlungsgeschicks und seiner strategischen Fähigkeiten auch bekommen. Er dient Amene auch als Mittler in allen Angelegenheiten, die das Zusammenleben von Menschen und Zwergen betreffen.

Hesindiane von Bethana-Aralzin, Freifrau von Bethana

Die Tochter von Gräfin Udora regiert ihre Stadt und die umliegenden Ländereien mit eiserner Hand. Die Vierund-

zwanzigjährige ist bereits Mutter zweier Kinder, die wohl ebenfalls - ganz der Tradition derer von Bethana folgend - an wichtige Stellen verheiratet werden, wie es auch mit Hesindiane geschah, deren Gemahl Harro ein Edler aus der wichtigen Domäne Venga ist. Hesindiane ist eine profunde Kennerin alter Folianten und eine passionierte Falknerin und Bogenschützin.

Tanglan Baron von Vinsalt

Baron Tanglan ist seit fünfzehn Jahren der Verwalter der Stadt und Baronie Vinsalt und als solcher mit den Problemen von Stadt und Land wie auch denen eines Königshofes wohl vertraut. Der mit 47 Jahren schon früh ergraute Tanglan genießt das uneingeschränkte Vertrauen der Königin, da er "den Laden am Laufen hält", so daß die Königin sich nicht mit dem alltäglichen Ärger ihrer Residenzstadt befassen muß. Der Baron ist grundsolide, wenn auch ein wenig phantasielos - und wahrscheinlich bald das Opfer einer Herzattacke.

Udora von Bethana, Gräfin von Yaquiria

Die Gräfin ist die Älteste und Erfahrenste im Kreise der Adligen des Lieblichen Feldes - und auch eine der Trickreichsten. Sie ist bekannt für ihre Belesenheit, ihre Heiratspolitik und ihre sehr eigensinnige Auslegung diverser Handelsgesetze. Es gelingt ihr immer wieder, scheinbare Monopolstellungen der anderen Küstenstädte zu unterlaufen.

Die 69jährige Udora ist die Tochter des sehr traditionsbewußten Grafen Arando, der ihr schon früh die hesindianischen Künste und Wissenschaften beibringen ließ. Da ihr Interesse jedoch mehr in Richtung Handel und Wandel ging, trotzte sie ihrem Vater das Recht ab, bei einem Handelsherrn aus Grangor in die Lehre zu gehen - was im Jahre 39 v.H. eine unerhörte Tat war und auch einen handfesten Skandal auslöste, der fast mit ihrer Enterbung geendet hätte.

Nach dem frühen Tod ihres Vaters war sie jedoch bald gezwungen, die Staatsgeschäfte zu übernehmen, wobei ihr die Ausbildung in Handelsrecht und die Kenntnis kaufmännischer Winkelzüge sehr zustatten kam. Seit jener Zeit hat sie eigentlich nichts anderes getan als zu regieren. Sie hat erst mit 41 Jahren geheiratet und sich auch nur für die Zeit ihrer Schwangerschaft von den Regierungsgeschäften ferngehalten.

Privatleben und Freizeit sind für Gräfin Udora nach wie vor Fremdworte, gelegentlich kann man sie abends jedoch über einige alte Folianten gebeugt sehen.

MU: 15	AG: 2	Stufe: 12	Alter: 69
KL: 16	HA: 3	MR: 10	Größe: 1,73
CH: 13	RA: 2	LE: 69	Haarfarbe: grau
GE: 13	GG: 4	AE/KE: —	Augenfarbe: blau
KK: 10	TA: 2	AT/PA: 13/11	(Dolch)

Herausragende Talente: Feilschen 10, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 10, Sprachen 10, Staatskunst 16, Geschichtswissen 15, Etikette 10

Urras von Malur und Hohensteyn-Korden, Landherr zu Malur

Für einen Landherrn hat Urras von Malur bereits einen stattlich langen Namen. Er besitzt mindestens ebenso viele Auszeichnungen und Ehrentitel - und er strebt nach weiteren. Wer daraus ablesen will, daß Landherr Urras eitel ist, der

kommt der Wahrheit schon recht nahe: Urras ist besessen davon, in der Hierarchie des Königreiches aufzusteigen. Leider hindern den jungen Adligen mit der langen blonden Mähne daran seine politische Inkompetenz und seine außer-ehelichen Beziehungen, die ebenso zahlreich sind wie seine Titel.

Zandor von Nervuk, Landherr von Venga

Der energische Landherr in seinen besten Jahren weiß, welche wichtige Position er für das Reich hat. Er ist der Königin auch zutiefst dankbar, mit dieser Aufgabe betraut worden zu sein. Er scheint tatsächlich das Unmögliche zu schaffen: das Phecadital wehrhaft zu halten und dabei doch nicht ausbluten zu lassen - kein Wunder, daß er bei seinen Untergebenen so beliebt ist.

Reedereien und Handelshäuser

Fiaga ya Terdilion, Reederin

Es gibt keine Bezeichnung für die energische Mittvierzigerin, die treffender wäre als 'Trallop Gorge der Meere'. Genau wie der Trallop Fuhrunternehmer hat sie sich ihren Weg nach oben hart erarbeitet und genau wie Gorge Kolenbrander besitzt sie in bestimmten Bereichen fast ein Transportmonopol.

Der Terdilion-Reederei in Belhanka gehören zur Zeit sechs- unddreißig seegängige Schiffe und Anteile an weiteren 21. Fiaga übernahm im Alter von 19 Jahren von ihrem Vater drei Karavellen, mit denen sie trotz der Al'Anfaner Seeherrschaft im Südmeer das Wagnis einging, sich auf den Gewürzhandel mit den Benbukkulen und dem kleinen Königreich Trahelien (dem seit kurzem unabhängigen Gouvernement Südmeer) sowie der Festumer Niederlassung Port Stoorrebrandt einzulassen. Der hohe Einsatz lohnte und warf ein Vielfaches an Gewinn ab, den die Reederin schnell in weitere Schiffe investierte. Trotz einiger Rückschläge gelang es ihr, die erreichte Position zu einem wahren Handelsimperium auszubauen. Schwerpunkte der Reederei sind die Personenschifffahrt, der Tuchhandel mit Drol, Thorwal und Mendena sowie der Fernhandel mit den Städten am Süzipfel Aventuriens und mit dem Güldenland.

Fiaga ya Terdilion ist eine kleine, energische Frau mit strohblondem Bürstenhaarschnitt, die sich sowohl an Bord ihres Flaggschiffes *Unbeirrt* als auch in den Rechenstuben der Reederei in Belhanka wohlfühlt. Zu den wenigen Vergnügungen, die sie in ihrer knappen Freizeit pflegt, gehören das Boltanspiel und der Besuch des Rahjatempels, den sie auch finanziell fördert.

Sie ist weiterhin Mäzenin der einheimischen Künste und des freien Journalismus. So unterstützt sie uneigennützig den Betrieb der Druckereien von Belhanka, wo auch eine Ausgabe des Aventurischen Botens hergestellt wird.

MU: 15	AG: 2	Stufe: 9	Alter: 46
KL: 15	HA: 1	MR: 9	Größe: 1,59
CH: 12	RA: 4	LE: 60	Haarfarbe: strohblond
GE: 15	GG: 4	AE/KE: —	Augenfarbe: graublau
KK: 11	TA: 2	AT/PA: 14/13	(Dolch)

Herausragende Talente: Rudern/Segeln 11, Feilschen 14, Glücksspiel 14, Menschenkenntnis 11, Schätzen 11, Sprachen 12, Geographie 10

Stadtmeister Torvon Sandfort

Torvon Sandfort, dessen Vater Knud vor einigen Jahren unter tragischen Umständen ums Leben kam, ist das Oberhaupt einer der 12 alteingesessenen Handelsfamilien Grangors, die vorwiegend mit Salz und Pökelfisch, neuerdings aber auch mit dem Luxusartikel Glas ihr Geld verdient.

Der hübsche, unverheiratete Torvon besitzt viel jugendlichen Elan und ist aufgeschlossen für neue Ideen. Nach dem Tode seines Vaters wurden von Torvon neue Geschäftsbeziehungen geknüpft, unrentable Geschäfte mit alten Handelspartnern aufgekündigt und der Einstieg ins Glasgeschäft vollzogen. Binnen kürzester Zeit gewann das Haus Sandfort durch diese Neuerungen wieder zunehmende Bedeutung und erholte sich schnell von der Flaute der Vorjahre.

Im Stadtrat wurde man bald auf den jungen, strebsamen Mann aufmerksam - einigen der älteren Ratsmitglieder erschien Torvon jedoch zu reformfreudig. Aber der junge Sandfort achtete die konservativen Wertvorstellungen der älteren Ratsmitglieder, und er hatte ein gutes Gespür dafür, wann, wie und welche seiner Reformvorschläge er dem Rat schmackhaft machen konnte. So errang Torvon im ganzen Rat ein hohes Ansehen, und wurde vor zwei Jahren - wie schon 15 Jahre zuvor sein Vater Knud - zum Stadtmeister gewählt. Torvon ist damit der jüngste Stadtmeister in der Geschichte der Stadt Grangor. (Weitere wichtige Grangorer Handelsfamilien, s. Abenteuer A23 "Die Bettler von Grangor")

MU: 12	AG: 3	Stufe: 6	Alter: 27
KL: 13	HA: 3	MR: 4	Größe: 1,88
CH: 15	RA: 1	LE: 46	Haarfarbe: blond
GE: 10	GG: 5	AE/KE: —	Augenfarbe: grau
KK: 9	TA: 2	AT/PA: 12/10	(Florett)

Herausragende Talente: Betören 10, Feilschen 12, Menschenkenntnis 10, Geschichtswissen 11

Faldor Stipenbrink

Der Grangorer Geldverleiher Faldor Stipenbrink ist ein kleiner, dickbäuchiger Mann mit schütterem grauem Haar und nie erlahmendem Lächeln. Die Konditionen, zu denen Stipenbrink sein Geld verleiht, hängen von der Höhe der Summe, dem öffentlichen Ansehen des Kunden und Faldors Laune ab. So sind manche seiner Kredite nur mit dem Wort "Straßenraub" umschreibbar, während andere die Angebote der Nordlandbank weit unterbieten.

So oder so - wer einen Kredit bei Faldor Stipenbrink aufgenommen hat, sollte stets pünktlich zurückzahlen und sich an die ausgemachten Bedingungen halten. Faldor gilt als humorvoller Mensch - solange es nicht um sein Geld geht.... Für den Fall, daß eine Schuldrate nicht abgetragen wird, beschäftigt Stipenbrink drei Eintreiber, darunter den Stürmerstar der "Adler von Grangor", der nicht nur wegen seiner Leistungen auf dem Immanfeld "Vollstrecker" genannt wird.

Pünktlich zahlende Kunden kennen Stipenbrink dagegen als gutgelaunten Gesellen, der sich in der Öffentlichkeit häufig großzügig gibt - zum Beispiel mit einer Spende für das Waisenhaus.

Faldors einzige Schwäche ist das Spiel. Oft sitzt er abends im Salon "Goldfinger", um dort seiner Leidenschaft zu frönen. An anderen Tagen wird man ihn am ehesten in einem Hinterzimmer des Wirtshauses "Am Schinderwaat" treffen, ei-

nem Ort, wo viele Fäden der Unterwelt zusammenlaufen.

MU: 12	AG: 1	Stufe: 9	Alter: 42
KL: 15	HA: 3	MR: 10	Größe: 1,65
CH: 14	RA: 2	LE: 47	Haarfarbe: grau
GE: 10	GG: 7	AE/KE: —	Augenfarbe: graublau
KK: 9	TA: 3	AT/PA: 13/9	(Degen)

Herausragende Talente: Feilschen 10, Menschenkenntnis 12, Schätzen 12, Rechnen 10

Ebron Liegerfeld

Ebron Liegerfeld, ein kleiner, schlanker Mann von 25 Jahren, ist Mitglied der Inneren Stube des Stadtrats von Grangor. Er ist mit dem Stadtmeister, Torvon Sandfort (siehe oben), eng befreundet und stimmt in fast allen Belangen mit dessen reformfreudigen, politischen Ansichten überein. Niemand ahnt, daß sich Liegerfeld seinem Freund noch immer für eine großzügige Geste verpflichtet sieht, die schon ein paar Jahre zurückliegt. Damals hatte Ebron bei Faldor Stipenbrink (siehe oben) einen Kredit aufgenommen, dessen immense Schuldraten er nach kurzer Zeit nicht mehr begleichen konnte. So wandte er sich verzweifelt an seinen Freund. Torvon half Ebron, indem er ihm das nötige Geld lieh, um die Schulden bei Stipenbrink abzulösen, und gewann einen Freund fürs Leben...

Chadim ben Charef

Herr Charef, der in einer prunkvollen Villa in Vinsalt residiert, handelt mit Gewürzen aller Art, seien es nun Benbukel, Feuerkraut oder leichte Rauschkräuter. Seine Körperfülle, sein kahler Schädel und seine kleinen schwarzen Augen täuschen über seinen scharfen Verstand und seine Meisterschaft mit dem Tuzakmesser hinweg - Chadim ben Charef ist ein ehemaliger Söldner in Diensten Khunchoms und Araniens, der nach dort auch weiterhin Verbindungen pflegt.

Geweihtenschaft

Haldana von Ilmenstein

Die Magisterin der Magister, die oberste Hesindegeweihte Aventuriens ist in der *Enzyklopaedia Aventurica* (auf S. 108) beschrieben.

MU: 13	AG: 0	Stufe: 17	Alter: 58
KL: 18	HA: 2	MR: 18	Größe: 1,76
CH: 15	RA: 1	LE: 75	Haarfarbe: blond/grau
GE: 13	GG: 2	AE/KE: 78	Augenfarbe: blau
KK: 11	TA: 1	AT/PA: 9/9	

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 10, Alchimie 13, Bekehren 12, Lesen/Schreiben 12, Sprachen 15, Lehren 16, Geschichtswissen 13, Alte Sprachen 12

Gwynn Willforth, Hochgeweihter des Phex

Gwynn Willforth ist ein erfolgreicher Geschäftsmann - seit er vor 15 Jahren das kleine Handelshaus seines Vaters in Grangor übernommen hat, ist es ihm gelungen, die Einnahmen daraus fast zu verdreifachen und einen Sitz in der Inneren Stube zu erlangen. Der Handelsherr gilt als bescheiden und zurückhaltend, als ernsthafter Mensch, mit dem man sich sehr sachlich auseinandersetzen kann.

Wer würde erwarten, daß er zugleich ein hochrangiger Phexgeweihter ist? Im Alter von 12 Jahren erhielt er in

Grangor die Weihe, und es wurde ihm schon damals bedeutet, seine wahre Identität geheim zu halten, denn so könne er dem Gott von größerem Nutzen sein. Die Fahrten auf den Handelsschiffen seines Vaters nutzte Gwynn, um Botschaften von einem Tempel zum anderen zu bringen. So kannte der junge Willforth bald die wichtigsten Verbindungsleute und eine Reihe von geheimen, dem Phex geweihten Plätzen. Heute ist Gwynn nicht nur der Knotenpunkt des geheimen Nachrichtennetzes der Geweihtenschaft, sondern auch einer der wichtigsten Entscheidungsträger in der großen Gemeinde des Phex. Insgeheim leitet er den Fuchstempel in Grangor, doch selbst den Geweihten, die dort ihren Dienst tun, ist seine Identität unbekannt. Seine Verbindungsperson ist die Geweihte Thalia (siehe unten), die offiziell die Tempelgeschäfte selbst verwaltet. Einmal in der Woche treffen sich die beiden zu einem Gottesdienst und dem Austausch wichtiger Nachrichten an einem verborgenen Ort. Daß Gwynn für die junge, hübsche Thalia schon seit einiger Zeit mehr empfindet als nur göttliche Verbundenheit, blieb bisher sein strengstes Geheimnis.

MU: 12 **AG:** 1 **Stufe:** 14 **Alter:** 38
KL: 14 **HA:** 3 **MR:** 12 **Größe:** 1,87
CH: 16 **RA:** 1 **LE:** 55 **Haarfarbe:** blond
GE: 17 **GG:** 4 **AE/KE:** 69 **Augenfarbe:** hellblau
KK: 10 **TA:** 2 **AT/PA:** 15/12 (Dolch)
Herausragende Talente: Schleichen 12, Sich Verstecken 13, Sinnesschärfe 10, Bekehren 10, Lügen 15, Prophezeien 10, Sich Verkleiden 13

Larona

Die Hüterin des Zirkels im Tempel zu Bethana, oberste Geweihte des Efferd, wird in der *Enzyklopaedia Aventurica* auf Seite 115 beschrieben.

MU: 15 **AG:** 1 **Stufe:** 16 **Alter:** 48
KL: 16 **HA:** 1 **MR:** 14 **Größe:** 1,64
CH: 18 **RA:** 2 **LE:** 68 **Haarfarbe:** schwarz
GE: 12 **GG:** 0 **AE/KE:** 64 **Augenfarbe:** hellblau
KK: 11 **TA:** 1 **AT/PA:** 12/10 (Stab)
Herausragende Talente: Wettervorhersage 13, Rudern/Segeln 10, Betören 10, Bekehren 17, Menschenkenntnis 12, Prophezeien 12, Selbstbeherrschung 12

Yasinthe von Tuzak

Die derzeitige Hochgeweihte des Rahjakultes - die in diesem Amt schon zweimal bestätigt wurde - ist recht häufig auf Reisen durch das Liebliche Feld zu finden. Die Vorgänge in Grangor (s. "Die Kanäle von Grangor") haben eine Überprüfung aller Tempel nötig gemacht, aber auch Scharen neuer Gläubiger in die heiligen Hallen getrieben, so daß sich der Rahjakult im Königreich momentan einer Beliebtheit erfreut wie schon lange nicht mehr.

Yasinthe ist das Kind freier Bauern aus der Nähe von Tuzak. Nach der Besetzung Maraskans im Jahre 6 v.H. wurde sie im Alter von 15 Jahren in ein Hurenhaus in Beilunk verschleppt, wo ihr eine rauhe "Grundausbildung" zuteil wurde. Kein Wunder, daß sie sich alsbald der Göttin zuwandte und im Glauben Trost fand. Mit 20 Jahren gelang es ihr, aus dem Bordell zu fliehen und sich ins Bornland durchzuschlagen, wo sie schließlich im Festumer Tempel unterkam. Bald schon hatte sie sich soviel Ansehen erworben, daß ihr

die Aufsicht über den Baburiner Tempel übertragen wurde. Aber auch hier verweilte Yasinthe nur kurz. Schon beim ersten Treffen in Belhanka, an dem sie teilnahm, konnte sie durch ihren Charme, ihre Feinfühligkeit und politische Gewandtheit die Herzen vieler anwesender Geweihter gewinnen - und bereits im nächsten Jahr wurde sie zur Geliebten der Göttin gekürt.

Yasinthe ist für eine Geweihte, die im Dienst der heiteren Göttin steht, ausgesprochen ernst. Ihre langen, schwarzen Haare, ihre ebenso schwarzen Augen, ihr katzenartiger Gang und ihre treffsicheren Worte zeugen davon, daß sie wahrhaftig



von der Göttin auserwählt ist. Hinter ihrer Stirn verbergen sich dennoch ausgesprochen weltliche Gedanken: Sie hat mit dem Rahjakult Großes vor. Nicht nur die Einflußnahme auf wichtige Persönlichkeiten hat sie angeregt, nein, auch ein Informationsnetz leitet unbedacht ausgesprochene Geheimnisse nach Belhanka weiter. Bei all diesen Aktionen geht es Yasinthe nicht um persönliche Macht, sondern um Macht für ihren Kult, um die Schwächung des Praiosglaubens, die Auflösung des Neuen Reiches und schließlich die Freiheit Maraskans.

MU: 15 **AG:** 2 **Stufe:** 14 **Alter:** 29
KL: 17 **HA:** 1 **MR:** 12 **Größe:** 1,71
CH: 18 **RA:** 2 **LE:** 54 **Haarfarbe:** schwarz
GE: 15 **GG:** 2 **AE/KE:** 89 **Augenfarbe:** schwarz
KK: 10 **TA:** 3 **AT/PA:** 13/12 (Dolch)
Herausragende Talente: Pflanzenkunde 13, Bekehren 13, Betören 17, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 14, Musizieren 12, Sprachen 12, Tanzen 10, Selbstbeherrschung 13

Gylvana, Vorsteherin des Rahja-Tempels zu Belhanka

Die temperamentvolle, meist nur äußerst leicht bekleidete Gylvana ist von überwältigender Schönheit. Nicht nur ihr makellostes Aussehen, sondern auch die Art ihrer Bewegungen, der süße Klang und der einladende Tonfall ihrer Stimme sind eine erotische Versuchung, der sicherlich kaum jemand widerstehen kann: Gylvana scheint die Verkörperung der Ideale ihrer Göttin zu sein.

Es will dem unvoreingenommenen Beobachter seltsam vorkommen, daß diese Frau noch nie während des jährlichen Treffens der Rahjageweihtenschaft in Belhanka zur "Geliebten der Göttin" auserkoren wurde; doch wem der Blick hinter die Kulissen gestattet ist, der wird schnell verstehen, wieso Gylvana bei ihren Kollegen und Kolleginnen unbeliebt ist: Gylvana ist selbstsüchtig, arrogant, ja beinahe als narzistisch zu bezeichnen, und diese Züge beeinträchtigen nicht nur ihr Ansehen bei der Geweihtenschaft.

MU: 11 **AG:** 2 Stufe: 11 Alter: 35
KL: 13 **HA:** 4 **MR:** 8 Größe: 1,67
CH: 17 **RA:** 1 **LE:** 47 Haarfarbe: dkl.-braun
GE: 14 **GG:** 2 **AE/KE:** 65 Augenfarbe: braun
KK: 11 **TA:** 4 **AT/PA:** 15/14 (Ringern)
Herausragende Talente: Pflanzenkunde 10, Akrobatik 10, Sinnesschärfe 10, Bekehren 12, Betören 15

Isora, Vorsteherin des Rahja-Tempels zu Grangor

Erst vor vier Jahren empfing die ehemalige Kriegerin Isora im Rahja-Tempel zu Grangor ihre Weihe. Unter normalen Umständen wäre die junge Geweihte sicherlich noch nicht Tempelvorsteherin geworden, doch vor zwei Jahren verschwand unter mysteriösen Umständen die damalige oberste Geweihte Grangors, Letitia, und Isora wurde von den übrigen Geweihten als ihre Nachfolgerin auserkoren.

Daß Isora noch immer eine beachtliche Kämpferin ist, davon lassen ihr üppiger Körper und ihre langsamen, fast schläfrigen Bewegungen nichts errahnen - ihren Degen hat sie jedoch immer dabei, verborgen in ihrem mit einem silbernen Pferdekopf geschmückten Gehstock.

Die ganze Art Isoras mag zwar bei oberflächlicher Betrachtung nicht so recht an eine Rahja-Geweihte erinnern, doch wer sie einmal im göttlichen Element als feurige, leidenschaftliche und hingebungsvolle Liebhaberin erlebt hat, kann gut verstehen, warum diese Frau hoch im Ansehen ihrer Göttin steht.

MU: 13 **AG:** 1 Stufe: 7 Alter: 32
KL: 13 **HA:** 3 **MR:** 10 Größe: 1,71
CH: 15 **RA:** 2 **LE:** 49 Haarfarbe: hellblond
GE: 11 **GG:** 2 **AE/KE:** 42 Augenfarbe: grün
KK: 10 **TA:** 1 **AT/PA:** 14/13 (Degen)
Herausragende Talente: Betören 10

Thalia

Die 26-jährige, hübsche Thalia verwaltet den Phex-Tempel in Grangor. Sie ist die einzige Phex-Geweihte in der Stadt, die Gwynn Willforths wahre Identität kennt. In wichtigen Angelegenheiten konsultiert sie den hohen Phexgeweihten stets persönlich - liegt nichts besonderes vor, so treffen sie sich einmal in der Woche an einem geheimen Ort.

Insgeheim ist Thalia von Gwynn nicht nur in göttlicher sondern auch in rein menschlicher Hinsicht fasziniert, je-

doch hat sie ihre Liebe dem hohen Phexgeweihten noch nie offenbart.

Rayall ben Kardech

Der einzige Heilige Mann der Novadis auf dem Territorium des Königreiches lebt zurückgezogen in den Goldfelsen, einige Meilen von der Karawanenstraße von Bomed nach Virinlassih entfernt. Die zweiundneunzig Jahre haben den Rastullahanhänger nicht gebeugt. Noch immer flackert der Glanz des eingöttlichen Eifers in seinen Augen und noch jeden Morgen übt er sich im traditionellen Haidamal, dem Schattenkampf, einer tänzerischen Übung mit dem Säbel, die seinen Körper biegsam und doch unbeugsam hält wie eine Palme vor dem Sturm.

Magier und Gelehrte

Bascanai von Andima

Die Leiterin der Anatomischen Akademie zu Vinsalt, eine fünfzigjährige schwarzhaarige Tulamidin mit vielen Sorgenfalten um die Augen und den ersten grauen Strähnen im Haar, ist bei weitem nicht so abgehoben und fern von der Welt wie viele andere Magier. Sie stammt aus einfachen Verhältnissen und hat ihre jetzige Position durch Fleiß und Hingabe an die arkanen Künste erreicht. Die Akademie ist ihre Wahlheimat und ihr Lebenszweck, und sie wird selbst ihre persönliche Sicherheit für das Wohl der Schule aufs Spiel setzen.

Kiamu Vennerim

Nur seine engsten Vertrauten wissen oftmals, wo der zwerghafte Nivese sich gerade aufhält: Der Leiter der Akademie der Geistreisen zu Belhanka ist ständig in Bewegung. In Fachkreisen heißt es, daß Kiamu in ganz Aventurien den TRANSVERSALIS am besten beherrscht, was wohl von der ständigen Übung kommt. Der Magier stammt aus dem nördlichsten Bornland und verbrachte seine Lehrzeit in Gerasim, was auch seine Verbundenheit mit dem Elfenvolk erklärt. Hier lernte er auch seine jetzige Gemahlin Bigesia Schneeauf-den-Gipfeln kennen. Bigesia dürfte momentan eine der am weitesten südlich lebenden Firnelfen überhaupt sein.

Landor Gerrano

Herr Gerrano steht einer Schule vor, die zwar hohes Ansehen genießt, sich aber durch keine Besonderheiten positiv oder negativ hervorhebt - der "Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana". Landor ist ein Magier, der ungebrochene Ruhe ausstrahlt: ein Philosoph als Kampfmagier. Ihm ist es zu verdanken, daß an der Bethaner Akademie auch die körperliche Ertüchtigung nicht zu kurz kommt. Er ist ein Meister des "Tanzes der Mada" - einer Disziplin, die die Einheit von Körper und Geist fördert und die von vielen Magiern sträflich mißachtet wird.

Hauce von Radleth

Der erfahrene Hellseher (12. Stufe), der wegen "ungeeigneter Weltsicht" aus dem Informations-Institut Rommilys ausgeschlossen wurde, ist ein Spezialist im Finden von Gegenständen - auch wenn sie noch nicht verloren wurden. Der 39jährige ist ein verschlagener Intrigenspieler und ein eitler Stutzer dazu. Hauce lebt in einem der besseren Viertel



von Kuslik, wo ihn des häufigeren Personen von übelstem Leumund aufsuchen, wenn Phex seinen Mantel über die Stadt gebreitet hat. Die Gerüchte, er sei ein Spion des Mittelreichs, entbehren jedoch jeglicher Grundlage.

Niam von Bosparan

Meisterin Niam (17. Stufe, Beherrschung, Fasar) ist die ungekrönte Königin von Alt-Bosparan, eine Person von höchstem Charisma und höchst dubioser Vergangenheit, die in noch dubiosere Geschäfte verwickelt ist. Es ist ausgesprochen gefährlich, sie als Feindin zu haben, weswegen kein Mensch im Rat der Stadt es wagt, ihre Kreise zu stören. Außerdem scheinen ihre Geschäfte nicht staatsgefährdender Natur zu sein. Ein offener Verstoß gegen gültige Gesetze konnte ihr auch noch nicht nachgewiesen werden.

Nita von den Adlern

Die Leiterin der praktischen Abteilung der Vinsalter Akademie (Stufe 15, Heilung, Norburg) empfindet jeden Besuch Golaris an den Krankenlagern fast als persönliche Beleidigung. Ihre profunde Kenntnis der menschlichen Anatomie hat schon so manchem das Leben gerettet. Die rotblonde, ehrgeizige Mittdreißigerin interessiert sich auch für die Welt außerhalb der Akademiemauern - weswegen sie auch Mitglied des Geheimbundes Harbaliom Bosparani ist.

Trondan Hanskar

Der Leiter der Forschungsabteilung der Anatomischen Akademie Vinsalt - der für einen Thorwaler zwar etwas klein, aber durchaus typisch aussieht - ist besessen von seiner

Arbeit, die die Geheimnisse des menschlichen Körpers und den Wohnsitz der Seele klären soll. Der Magus der 18. Stufe hat einst seine Studien in der Halle der Metamorphosen zu Kuslik begonnen - einer weißen Schule also. Davon ist nur noch wenig übrig geblieben, ja, man beschuldigt den Zauberer sogar - wenn auch nur hinter vorgehaltener Hand - seine Studienobjekte vom Boronanger zu stehlen und furchtbare Experimente mit ihnen anzustellen. Ungeachtet solcher Beschuldigungen ist sein Ruf als Autorität in Anatomie-, Gift- und Kräuterfragen unbestritten.

Odina Thirindar, Edle von Methumis

Odina Thirindar stammt aus einer reichen und angesehenen Familie des Lieblichen Feldes und hat keine Geschwister. Als einziges Kind wurde sie von ihren Eltern mit all jenen Liebesbezeugungen überschüttet, die Kinder normalerweise nicht besonders zu schätzen wissen: Schon früh mußte Odina bei Privatlehrern Unterricht nehmen; sie wurde in Geschichtswissen und Staatskunde, in Geographie und Sprachen, in Tier- und Pflanzenkunde, ja sogar in Alchimie unterrichtet. Auf Reisen mußte sie Hesindetempel, Stadtarchive und Bibliotheken besuchen, Sehenswürdigkeiten bewundern und diesen und jenen speziellen Lehrmeister aufsuchen. So wurde die junge Odina um Kindheit und Jugend betrogen, ohne es zu merken. Heute ist sie selbst Privatgelehrte. In einem Landhaus in der Nähe von Methumis unterrichtet sie die Söhne und Töchter der angesehensten Familien. Der Unterricht ist nicht gerade billig (5 Dukaten pro Tag), aber Odina ist dafür bekannt, daß sie selbst in hartnäckigsten Fällen mit strenger Hand Erfolg erzielt.

Fräulein Thirindar besitzt energische Gesichtszüge, bindet ihr langes, honigblondes Haar zu tristen Duttfrisuren und versucht durch möglichst derbe und plumpe Kleidung jede erotische Ausstrahlung zu vermeiden (obwohl sie zweifellos sehr hübsch ist). Odina ist ledig und Jungfrau - und das will sie auch bleiben. Jedenfalls redet sie es sich ein.

MU: 9	AG: 1	Stufe: 10	Alter: 36
KL: 17	HA: 3	MR: 10	Größe: 1, 75
CH: 14	RA: 1	LE: 60	Haarfarbe: blond
GE: 12	GG: 4	AE/KE: —	Augenfarbe: grünblau
KK: 10	TA: 1	AT/PA: 12/13	(Florett)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 14, Tierkunde 12, Alchimie 11, Heilkunde Krankheiten 10, Lesen/Schreiben 11, Sprachen 12, Alte Sprachen 10, Lehren 13, Geschichtswissen 10, Geographie 14, Staatskunde 10

Sharma

Die 97jährige Druidin (Stufe 17) ist eine Respektsperson für alle Sumu-Anhänger im Lieblichen Feld, wo das Druidentum jedoch wenig verbreitet ist. Sie ist ausgesprochen lebenserfahren, kaum gebeugt und unterrichtet in einem Hain nördlich von Arivor ihre Schülerinnen und Schüler, zu denen auch ihre Urenkelin Charine zählt, die mit 12 Jahren bereits erstaunliche magische Fähigkeiten (Stufe 3) zeigt.

Yehodan Gilindor

Yehodan Gilindor ist ein dürrer, hagerer Mann von 51 Jahren, beinahe zwei Meter groß, und die wenigen Haare, die ihm verblieben sind, haben eine aschgraue Farbe. Im krassen Gegensatz zu seinem unvorteilhaften Aussehen steht der Rest seines Erscheinungsbildes: Er hat eine aufrechte,

feste Gangart, ernste, aber nicht abweisende Gesichtszüge und wirkt in Gesprächen stets aufmerksam und aufgeschlossen. Der Leiter der "Akademie der Erscheinungen" zu Grangor ist in jeder Beziehung weltoffen, und in vielen Bereichen eher der Praxis als der Theorie zugeneigt - für einen Magier wahrhaftig eine ungewöhnliche Einstellung zum Leben.

Hesindiane Gilindor

Wie ihr Bruder Yehodan ist Hesindiane Gilindor von außergewöhnlichem großem Wuchs - mit ihren 1,97 m Körpergröße fällt sie in jeder Menschenmenge auf. Die 48jährige Magierin ist Leiterin der "Akademie des Magischen Wissens" zu Methumis, einer weißen Hellsichtschule. In Zusammenarbeit mit Herzog Eolan und dem Hesindetempel kümmert sich Hesindiane aufopferungsvoll um den Erhalt und den Ausbau der "Freien Volksschule", einer einmaligen Einrichtung in Aventurien, in der jeder, ohne Ansehen seines Standes, unentgeltlich Schreiben, Lesen und Rechnen lernen kann. Dem Unterricht in der Schule hat sie in den letzten Jahren so viel von ihrer Zeit gewidmet, daß kaum ein paar Stunden zur Vervollkommenheit ihrer magischen Fähigkeiten übrigblieben.

Künstler

Der Rollende Donner

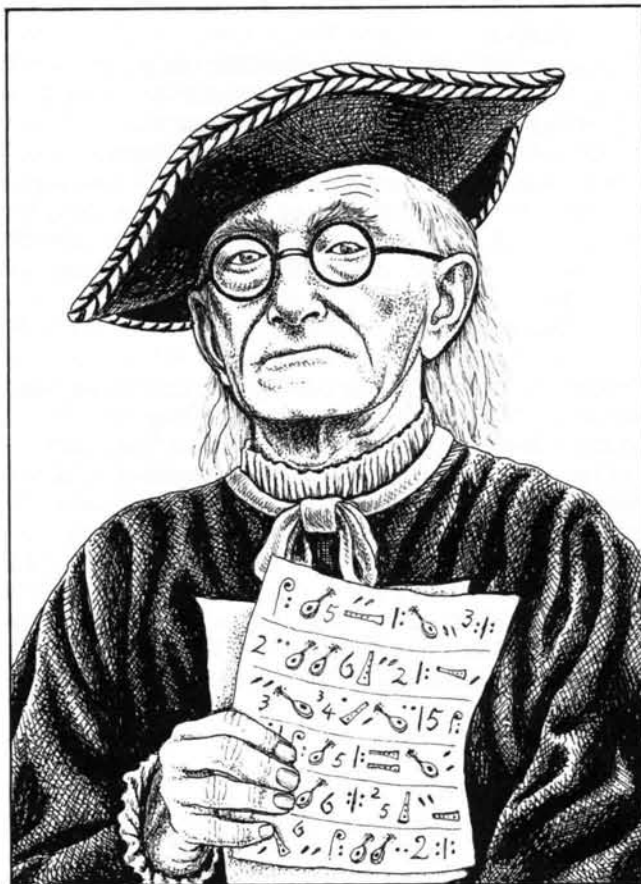
Dies ist der Name einer Musikertruppe ganz besonderer Art: In ihr spielen nämlich nur Trommler mit - doch was für Musikanten! Ein Elf, drei Zwerge, zwei Weidener, ein Moha und zwei tulamidische Hünen. Alle sind muskelbepackt, haben kahlgeschorene Köpfe und sind beim Auftritt nur in Lendentücher gekleidet. Die 'Musik', die diese Truppe produziert - ein heftiges, andauerndes Gedröhne auf insgesamt siebzehn Baumtrommeln, Pauken, Gongs und ähnlichen Lärminstrumenten - soll 'seelenvertiefende' Wirkung haben. Wer den Spektakeln des Rollenden Donners auf mondbeschiedenen Lichtungen, Berggipfeln bei Sonnenaufgang oder in schwach erleuchteten Höhlen einmal beigewohnt hat, mag eine solche Wirkung verspürt haben - oder auch nicht. Kopf der Truppe ist Torbar, Sohn des Thurang, ein schweigsamer Zwerg, dessen Geist ständig in höheren Sphären zu schweben scheint - ganz im Gegensatz zu Geldarion Sturmkind, dem einzigen Elfen der Kapelle, der eher den weltlichen Genüssen zugetan ist. Insgesamt verbreitet der Rollende Donner bei seinen Auftritten eine Aura des Mystischen, die selbst von Magierkonventen oder Hexennächten kaum erreicht wird. Winterlager der neun Musiker ist Belhanka, wo Rhayad und Zhamul, die beiden Tulamiden, des häufigeren beweisen, daß sie nicht nur ihre schweren, umwickelten Hämmer, sondern auch Bierkrug und Stuhlbein zu führen wissen...

Dorgando Paquamon, Komponist

Meister Paquamon lebt nur noch aus seiner ruhmreichen Vergangenheit. Der Schöpfer solcher Epen wie *Der Kalif von Unau*, *Die Khadanssaga*, *Hexentanz* und *Bosparan* hat seit 20 Jahren kein einziges Stück mehr der Öffentlichkeit vorgestellt. Manche vermuten, daß er an einer Komposition von weltbewegenden Ausmaßen arbeitet, andere wiederum behaupten, sein Talent sei ausgebrannt. Tatsache jedoch ist,

er hat sich so sehr in seine musikalische Theorie verrannt, daß ihm keine Zeit für's Komponieren mehr bleibt.

Der gebeugte, grauhaarige Meister, den man noch häufig in den Teestuben von Bethana sieht, beschäftigt sich mit einer für alle Instrumente gültigen Notenschrift und mit dem



Geheimnis der Elfenmusik, deren magische Wirkung er gerne kopieren würde. Dorgando ist auch in den Schänken stets in seine Papiere vertieft - einer der Gründe dafür, daß er ein dickes Binokel tragen muß. Wenn er aus seinen Gedankengängen gerissen wird, kann er sehr jähzornig reagieren: Mehr als einmal hat wegen 'Belästigungen' wie der Frage, ob der Herr noch einen Tee wünsche, mit seinem knorrigem Gehstock auf Schankmädchen und Wirte eingedroschen. Seinen Lebensunterhalt bestreitet der alte Meister, der in jungen Jahren ein Vermögen in Schank- und Spielstuben ließ, aus dem Unterricht, den er jungen Mochtegern-Komponisten aus den besseren Schichten erteilt.

MU: 12	AG: 3	Stufe: 5	Alter: 83
KL: 15	HA: 1	MR: 4	Größe: 1,71
CH: 10	RA: 2	LE: 39	Haarfarbe: grau
GE: 9	GG: 4	AE/KE: —	Augenfarbe: schwarz
KK: 7	TA: 3	AT/PA: 9/7	(Gehstock)

Herausragende Talente: Sinnesschärfe 10, Lesen/Schreiben 11, Musizieren (Theorie) 15, Lehren 10

Filyina Calleano

Die gefeierte Harfnerin ist ein beliebter Gast an den Höfen des Hochadels im Lieblichen Feld. Die schüchterne Halbelfe

lebt erst durch ihre Musik richtig auf, dann aber scheinen Wellen fast körperlicher Erregung durch ihren Körper zu tosen, die sich oft auch auf das Publikum übertragen. Schon manch junger Höfling hat sein Herz an die kühle, weißhaarige und eisäugige Harfnerin verloren - die aber lebt ganz für ihre Musik.

Daria Vindest

Nur wenige Menschen werden zum Künstler geboren - und Daria Vindest gehört zu diesen wenigen: Schon in ihrer frühen Kindheit wurde der berühmte Meister Miolag Korden auf sie aufmerksam. Nachdem er ihr beim Zeichnen zugehört hatte, war der alte Mann von ihrem Talent derart fasziniert, daß er ihre Eltern bedrängte, die junge Daria bei ihm in die Lehre zu geben, damit sie ihre Künste vervollkommen könne. Unter der Anleitung Meister Miolags erlernte Daria eine Reihe von Maltechniken und erhielt eine tiefe Einsicht in die ewigen Gesetze der Ästhetik. Als Daria 17 Jahre alt war, schuf sie bereits Kunstwerke, die jene ihres Meisters übertrafen. Die Ausbildung der jungen Künstlerin war das letzte Lebenswerk des greisen Miolag.

Daria Vindest wurde schnell berühmt. Schon bald wurde sie von Herzögen und sogar von Königin Amene bestellt, um Porträts oder Landschaftsgemälde anzufertigen. Vor 6 Jahren nahm sie den Auftrag an, die Bunten Mauern von Methumis wiederherzustellen, ein riesiges Wandgemälde, vor Urzeiten erschaffen und während des Niedergangs des alten Reiches fast vollkommen zerstört. In 5 Jahren harter Arbeit vollendete Daria mit ihren Gehilfen das Werk - ein Monument der Malkunst und zugleich ein eindrucksvoller Beweis ihres künstlerischen Genies.

MU: 11 **AG:** 4 Stufe: 8 Alter: 27
KL: 12 **HA:** 1 **MR:** 2 Größe: 1,70
CH: 14 **RA:** 2 **LE:** 55 Haarfarbe: braun
GE: 16 **GG:** 2 **AE/KE:** — Augenfarbe: grün
KK: 11 **TA:** 3 **AT/PA:** 11/8 (Dolch)

Herausragende Talente: Klettern 10, Holzbearbeitung 10, Malen/Zeichnen 17

Torvon Vesselbek

Der 46jährige Torvon Vesselbek aus Grangor ist ein ruhiger, unauffälliger Mann, der nur dann richtig auflebt, wenn es um seinen Beruf geht. Vesselbek ist Architekt und hat sich auf den Bau von großen Pfahlbauten spezialisiert, ein Gebiet, auf dem er seine eigene künstlerische Philosophie von der Verbindung des Wassers mit dem Lande entwickelt hat. Freilich geben die meisten Auftraggeber wenig um sein Geschwafel von Ästhetik, doch Vesselbek ist auch in technischer Hinsicht ein Meister seines Faches, und so sehen die meisten gezwungenermaßen über seine Eigenarten hinweg.

Sonstige Persönlichkeiten

Arela Weißblatt, Edle von Ragath, Botschafterin des Neuen Reiches

Arela gehört zu den wenigen Elfen, die eine Magierschule besucht haben. Sie ist Meisterschülerin des Informations-Instituts zu Rommily. Dies liegt daran, daß sie im Alter von 5 Jahren als einzige den Überfall einer Orkhorde auf ihre Familie nördlich der Trollzacken überlebte. Das Institut nahm das Waisenkind auf (auch um die frühkindliche Ent-

wicklung der Elfenmagie zu beobachten), das schon bald alle Mitschüler in den Zauberkünsten überflügelte.

Die drahtige, weißhaarige Elfe versteht sich exzellent auf den Umgang mit Menschen - und darauf, mit geschickten Andeutungen, kleinen Geschenken und Freundlichkeiten Untergebene wie Gleichgestellte ihren Wünschen gefügig zu machen. Sie ist sowohl in den arkanen Künsten als auch im Umgang mit dem blanken Stahl (und dem verborgenen Dolch) eine Meisterin.

Sie vertritt das Mittelreich hier freundlich, aber bestimmt. Ihrer Politik ist es auch zu verdanken, daß die vielen nationalistischen Gruppen im Lieblichen Feld untereinander hoffnungslos zerstritten sind.

Arela ist skrupellos - das weiß so gut wie jeder. Aber niemandem im Königreich ist bekannt, daß sie Spitzenagentin der KGIA und direkt Dexter Nemrod unterstellt ist. Dies ist auch im Mittelreich absolute Geheimsache! Der Baron gibt sich mit Magiern ab? Niemals!

MU: 15 **AG:** 0 Stufe: 13 Alter: 49
KL: 15 **HA:** 2 **MR:** 17 Größe: 1,85
CH: 15 **RA:** 1 **LE:** 51 Haarfarbe: weiß
GE: 17 **GG:** 2 **AE/KE:** 79 Augenfarbe: grau
KK: 13 **TA:** 2 **AT/PA:** 16/16 (Degen)

Herausragende Talente: Schußwaffen 13, Gefahreninstinkt 11, Akrobatik 10, Sinnenschärfe 11, Betören 10, Lügen 12, Menschenkenntnis 14, Sich verkleiden 10, Sprachen 12, Selbstbeherrschung 14, Alte Sprachen 10, Etikette 10
 Zauberkünste: Beherrschungen Brechen 10, Bannbaldin 13, Respondami 11, Eigenschaften seid gelesen 12, In dein Trachten 12, Odem Arcanum 10, Sensibar 13



Charya Richemon, Obristin der "Schwarzen Armee", Gesandte des Königreiches Trahelien

Charya vertritt die Interessen des jüngsten aventurischen Königreiches: Vor gut einem Jahr sagte sich die Gouverneurin des Kaiserlichen Protektorats Südmeer von Gareth los und ernannte sich selbst zur Königin Peri III. Frau Richemon hat die Aufgabe, das Liebliche Feld zur offiziellen Anerkennung eines unabhängigen Traheliens zu bewegen. Amene zögert jedoch noch, einen so offen feindseligen Akt gegen das Kaiserreich zu vollziehen.

Die trahelische Gesandte ist eine zierliche, sehr anziehende Person. Besonders auffällig sind neben ihren weizenblonden Haaren (Wenn sie sie offen trägt, fallen sie bis fast zu den Knien hinab) ihre verschiedenfarbenen Augen: Das linke ist grün, das rechte blau. Ihr diplomatisches Meisterstück vollbrachte die höflich und reserviert auftretende Charya in der sogenannten "trahelisch-vinsalt'schen Spionageaffäre", in der sie Königin Peri III nicht nur von der Hinrichtung einiger gefangener Spione aus Vinsalt abbrachte, sondern auch erste freundschaftliche Bande zwischen beiden Ländern knüpfte. In der Uniform eines Obersten der trahelischen "Schwarzen Armee" wirkt die Dame Richemon etwas deplaziert, jedoch versteht sie sich durchaus auf die Reit- und Fechtkunst.

Nazir ter Vaan, Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis

Ob es sich bei diesem undurchsichtigen Herrn tatsächlich um einen Botschafter aus den Gildenland handelt oder nur um einen genialen Aufschneider, ist nicht bekannt. Nazir erschien vor vier Jahren mit einem Kusliker Schiff, das den gildenländischen Hafen Balan Kantara angelaufen hatte. Er hatte genügend Gold vorzuweisen, um eine Passage zu buchen und auch genügend, um sich eine Villa in der Nähe von Vinsalt zu kaufen. Des weiteren besaß er einen Siegelring, der ihn angeblich als Emissär auswies.

Er ist nur selten in der Öffentlichkeit zu sehen, und tritt dann stets in fremdartige, reiche Gewänder gekleidet auf. Man munkelt auch, daß es sich bei ihm um einen Schwarzmagier oder Al'Anfaner Spion handeln soll, bekannt ist jedoch nichts Greifbares über ihn. Es ist nicht schwer, ihn in der Öffentlichkeit zu erkennen: Außer seiner Adlernase und seinen goldenen Augen fällt vor allem seine schwarze Haut auf... Nazir ter Vaan stammt tatsächlich aus dem Gildenland und er ist auch eine Art Botschafter - ein Spion nämlich. Was seine dunklen Kräfte angeht, so beruht auch dieses Gerücht auf Tatsachen: Er ist ein Beschwörer und praktiziert damit eine im Gildenland häufige Form der Magie.

Harika Edle von Bethana, "Die Rote Harika"

Der Name dieser Kapitänin ist jedem Kind im Lieblichen Feld bekannt. Sie war es, die vor elf Jahren die Singenden Inseln und die Insel Korelkin östlich von Maraskan wiederentdeckte. Bekannt ist sie allerdings auch für ihre Kaperfahrten, die sie - mit inoffizieller Genehmigung von Königin Amene - gegen die Sklavenhalter- und Piratenstädte Al'Anfa, Mengbilla und Charypso durchführt.

Harika, deren hervorstechendes Zeichen ihre flammendrote Mähne ist, wurde vor neununddreißig Jahren in Havena geboren, wo sie auch die Kriegerakademie besuchte. Im Auftrag der Bennains erforschte sie die südaventurischen Küsten. Als sie vor Brabak eine al'anfanische Galeere versenkte, wurde sie jedoch aus "diplomatischen Gründen" fal-

lengelassen. Sie bot daraufhin dem Lieblichen Feld ihre Dienste an und kommandiert seitdem die "Swafnirs Rache", eine schnelle Dreimastkarracke.

Die Rote Harika ist bei ihren Mannschaften ausgesprochen beliebt. Dies liegt nicht nur daran, daß alle einen gleichen Beuteanteil an den Kaperfahrten haben, sondern vor allem an der gerechten Behandlung, dem Mitspracherecht aller an Bord des Schiffes und der offenen Art der Kapitänin. Als Tochter eines Thorwalers und einer Albernierin ist ihr jede Heuchelei ein Greuel und auch den Humpen weiß sie gut zu führen. Es wird gemunkelt, daß sie mit der Königin persönlich befreundet ist und daß Amene ihr das Kommando über eine kleine Flottille angetragen haben soll.

MU: 16	AG: 1	Stufe: 16	Alter: 39
KL: 14	HA: 0	MR: 13	Größe: 1,87
CH: 14	RA: 3	LE: 91	Haarfarbe: rot
GE: 17	GG: 3	AE/KE: —	Augenfarbe: grün
KK: 15	TA: 2	AT/PA: 18/17 (Säbel)	

Herausragende Talente: Wurfaffen 14, Akrobatik 10, Rudern/Segeln 13, Orientierung 13, Geographie 15

Kyrill Dolvarn

Die energische Kyrill Dolvarn, eine hübsche, aber unnahbare Frau, ist Chefin einer Schmugglerorganisation, die sie selbst aufgebaut hat. Im Laufe der Zeit lernte sie schnell, daß die Seele des Gewerbes Informationen und Bestechung sind. Sie errichtete ein Nachrichtennetz, dessen wichtigste Quellen gut geschmierte Personen in bedeutenden, zentralen Positionen sind, und verkaufte die so gewonnenen Informationen an kleine Schmuggler.

Nicht jeder war bereit, hohe Summen zu bezahlen, die den eigenen Ertrag schmälern - manche Schmuggler gingen lieber das Risiko ein, auch ohne Kyrills Informationen ihr Handwerk zu betreiben. So kam es zu einem noch heute andauernden Schmugglerkrieg: Kyrill ist jedes Mittel recht, um die "freien Schmuggler" in ihre Organisation einzugliedern - Verrat inbegriffen. Sie ist skrupellos in ihrer Vorgehensweise und nutzt schamlos auch jene Möglichkeiten, die nur einer Frau zur Verfügung stehen.

MU: 13	AG: 2	Stufe: 8	Alter: 26
KL: 14	HA: 1	MR: 9	Größe: 1,80
CH: 12	RA: 3	LE: 61	Haarfarbe: rotbraun
GE: 12	GG: 5	AE/KE: —	Augenfarbe: graugrün
KK: 11	TA: 3	AT/PA: 14/12 (Dolch)	

Herausragende Talente: Gefahreninstinkt 14, Orientierung 13, Sinnenschärfe 10, Sich verstecken 10, Sich verkleiden 10

Pamina Paligan alias Hesindiane Vejthali alias Hesindiane von Dallenthin

Wenn es in Aventurien jemanden gibt, dem es je gelingen könnte, Stover Stoorrebrandt eine Wagenladung Gold für eine nicht vorhandene Insel aus dem Kreuz zu leiern, dann kommt dafür nur eine Dame in Frage, die sich unter vielen Namen bekannt und unbeliebt gemacht hat.

Vermutlich wuchs die hochbegabte Betrügerin und Verwandlungskünstlerin als *Pammi Plotz*, Tochter eines Pensionswirtes, in Grangor auf. Als sie vor dem Praiostempel um Geld für eine Kerze bettelte, wurde sie ignoriert, als sie jedoch um Spenden für einen Tempelbau auf Iltoken bat,

wurde sie mit Dukaten geradezu überschüttet. Damals war sie 13 Jahre alt und beschloß, diese Erkenntnis zur Vermögensumverteilung einzusetzen.

Eine längere Karriere im Mittelreich krönte sie damit, daß sie dem Markgrafen Thronwig von Warunk für seine berühmte Blumenzucht ein selbstgefertigtes Gebilde aus einer Gemüsezwiebel, einem Mirbelrohr, Hobelspänen, farbigen Tinten und Bienenwachs als "Güldenländische Regenbogen-Alalie" verkaufte.

Als die Summe der auf ihre Ergreifung ausgesetzten Belohnungen die von Pammi selbst gesetzte Grenze von 9999 Silbertalern überstieg, kehrte sie ins Liebliche Feld zurück. Derzeit sind Hesindiane Dallenthins Anteilscheine (das Stück zu 99,99 Dukaten) für die "sicherste Güldenlandexpedition aller Zeiten" der große Renner bei Adeligen, Advokaten und Nobelheilern.

P.P.'s Werte (Ohne Gewähr):

MU: 15	AG: 3	Stufe: 15	Alter: 39
KL: 16	HA: 2	MR: 11	Größe: 1,69
CH: 15	RA: 3	LE: 69	Haarfarbe: variabel
GE: 13	GG: 6	AE/KE: --	Augenfarbe: blau
KK: 10	TA: 6	AT/PA: 13/15	(Stockdeggen)

Herausragende Talente: Bekehren 13, Betören 10, Falschspiel 10, Feilschen 12, Lügen 17, Menschenkenntnis 13, Schätzen 10, Sich Verkleiden 14, Etikette 11

Der graue Geier

Der Geier ist wohl eine der undurchsichtigsten Figuren im ganzen Lieblichen Feld. Der hochgewachsene, eher hagere Mann ist von unbestimmbarem Alter, mit buschigen Brauen, unter denen gelbliche Augen funkeln. Die weit vorspringende Nase in Form eines Geierschnabels und seine Vorliebe für graue Kleidung gaben ihm wohl seinen Beinamen. Sein richtiger Name liegt ebenso wie seine Herkunft im Dunkeln, man munkelt, er sei der Sohn eines Schwarzmagiers und einer Dame des Hochadels und sagt ihm nach, ein mächtiger Zauberer zu sein oder mit einem Dämon im Bunde zu stehen und an jedem Ort seiner Wahl ganz nach Wunsch erscheinen zu können.

Tatsächlich ist der Geier das Oberhaupt der Kusliker Bettler- und Diebesgilde. Sein Einfluß und seine Verbindungen sind vielfältig und erstrecken sich über das gesamte Liebliche Feld. Seit er vor nunmehr 15 Jahren die Führung der Bettler übernahm, ist die Gilde straff organisiert - Verstöße gegen die ungeschriebenen Gesetze sind selten obwohl noch niemand den Geier bei einer grausamen Handlung beobachten konnte.

MU: 15	AG: 1	Stufe: 13	Alter: 58
KL: 17	HA: 2	MR: 15	Größe: 187
CH: 15	RA: 2	LE: 52	Haarfarbe: grau
GE: 12	GG: 7	AE/KE: 62	Augenfarbe: gelb
KK: 11	TA: 3	AT/PA: 14/12	(Dolch)

Herausragende Talente: Schleichen 12, Sich verkleiden 10, Menschenkenntnis 10, Gefahreninstinkt 10, Sprachen 15, Zauberkünste: Transversalis 14, Sensibar 12, durch Marmorstein 13, In dein Trachten 11, Foramen 10

Torben Windeck

Der kleine, schlanke Torben zeichnet sich vor allen Dingen durch schlechte Manieren aus. In seiner hellen Stimme

schwingt stets ein aufdringlich ironischer Unterton mit. Torben ist nirgendwo gern gesehen, er ist unbeliebt und besitzt die penetrante Eigenart, immer im ungünstigsten Moment aufzutauchen. Er läßt sich gerne selbst ein und nutzt jede Höflichkeit schamlos aus.

Trotz seiner Unbeliebtheit wird Torben Windeck fast überall empfangen, denn der widerliche Geselle kennt eine Reihe von Geheimnissen, die er dann und wann andeutet, um seinen "Freunden" vor Augen zu führen, welch tiefe Dankbarkeit sie ihm für sein Schweigen schuldig sind. Zu offener Erpressung läßt sich Windeck nie hinreißen. Das Verschweigen von "gewissen Einzelheiten" ist sein hauptsächlichstes Gewerbe. Weniger gewinnträchtige Informationen verkauft er ohne Bedenken an zahlungskräftige Interessenten.

Shafir der Prachtige, Kaiserdrache

Shafir besitzt seinen Beinamen zu Recht. Wer ihm begegnete und von diesem Treffen noch berichten kann, der kann die Höhle des Drachen in den nördlichen Hohen Eternen als eines Kaisers würdig und das Gebaren Shafirs als wahrhaft königlich beschreiben.

Shafir der Prachtige lebt nun schon seit einiger Zeit - will heißen seit mehr als 200 Jahren - in seinem Felsendomizil. Er ist selbst für einen Drachen bereits sehr alt (man schätzt 1800 Jahre) und zieht nur noch selten auf Beutefang aus. Seine Nahrung bezieht er von den Bergweiden und von gelegentlichen Opfern der Bevölkerung der Umgegend. Sein Hort soll unermesslich groß sein und auch viele magische Artefakte bergen.

Grund hierfür sind die Tributzahlungen, die das Königreich dem Drachen durch den Hesindetempel überreichen läßt - gefährliche Zaubergegenstände, die eines besonderen Schutzes bedürfen. Diese Tribute werden jährlich von einer Delegation von Freiwilligen überbracht, welche aus einem Hesinde-Geweihten, einem Mitglied des Ardariten-Ordens, einem Magier, einem weiteren Gelehrten und einem Mitglied des Hochadels besteht. Mit dieser Delegation pflegt Shafir dann zu philosophieren, hochgeistige Spiele wie Urdas und Garadan zu spielen oder einfach über die Götter und die Welt zu plaudern.

Es kommt selten vor, daß eines der Delegationsmitglieder sein Mißfallen erregt - in solchen Fällen kehrt die Expedition meist mit einem Mitglied weniger heim. Daß sich dennoch genügend Teilnehmer an einer solchen Aufgabe finden, liegt an der Wichtigkeit, die der Drache für das Königreich hat: Er bewacht einen der wichtigsten Pässe über die hohen Eternen und schirmt somit das Liebliche Feld vor den Angriffen von Wüstenräubern oder gar ganzen Novadi-Heerscharen ab - eine Tätigkeit, für die ihm bereits von König Therengar der Titel 'Landherr von Khomblick' verliehen wurde.

MU: 18	AG: 0	Stufe: ??	Alter: ca. 1800 Jahre
KL: 18	HA: 0	MR: 31	Länge: 21 Schritt
CH: 17	RA: 0	LE: 189	Schuppenfarbe: rot
GE: 15	GG: 0	AE/KE: 275	golden
KK: 48	TA: 0	AT/PA: 17/13	Augenfarbe: schwarz

Herausragende Talente: Shafir beherrscht alle lebenden und alten Sprachen perfekt, auch seine Menschenkenntnis und sein Geschichtswissen sind überwältigend.

Zauberkünste: Bannbaladin 16, In dein Trachten 15, Odem Arcanum 11, Halluzination 10 und einige andere Sprüche aus den Bereichen Beherrschung und Hellsicht.







Stadt Vinsalt

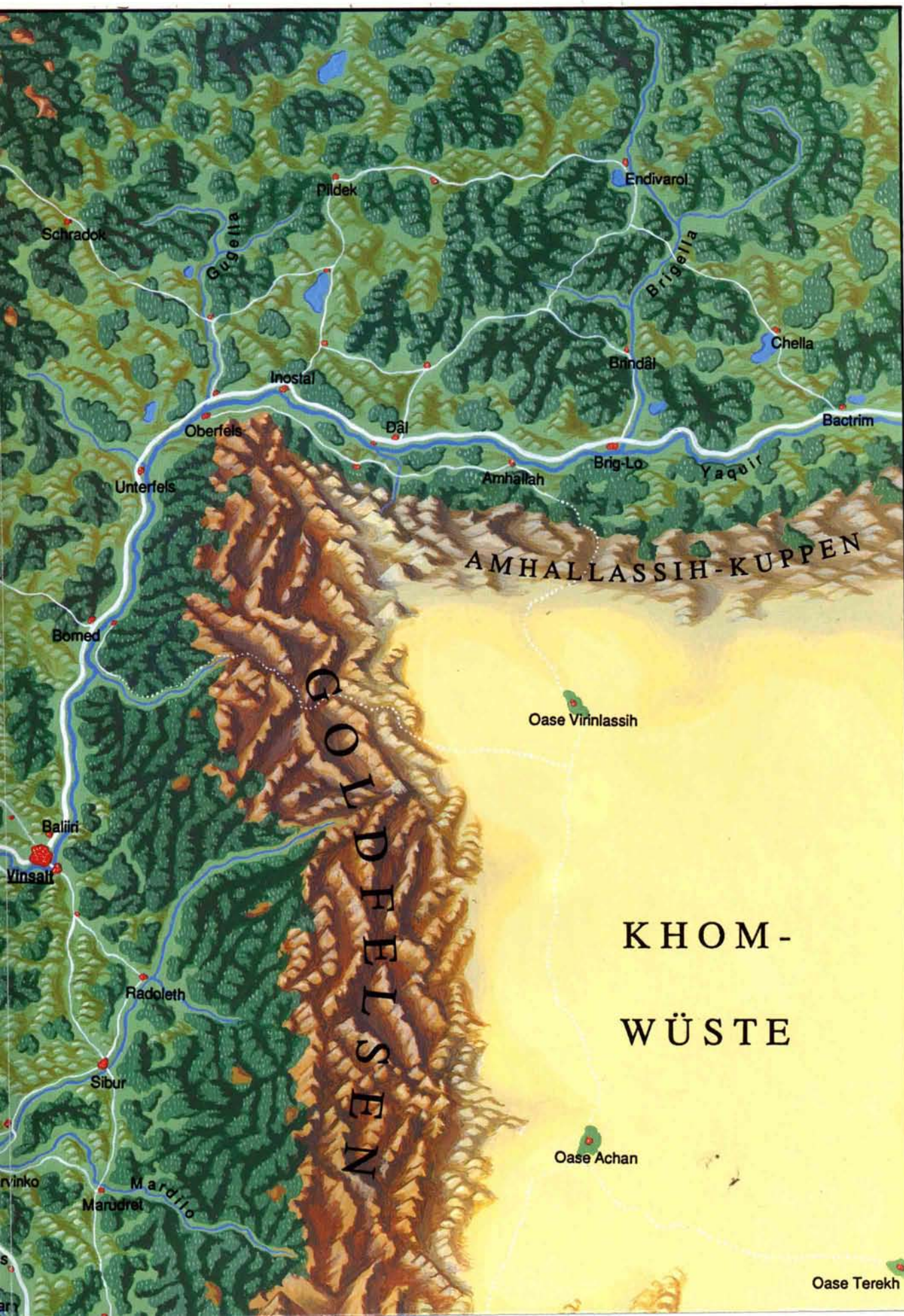
100 Schritt





MEE R D E R S I E T







Das Liebliche Feld und die angrenzenden Gebiete



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

A

B

C

D

E

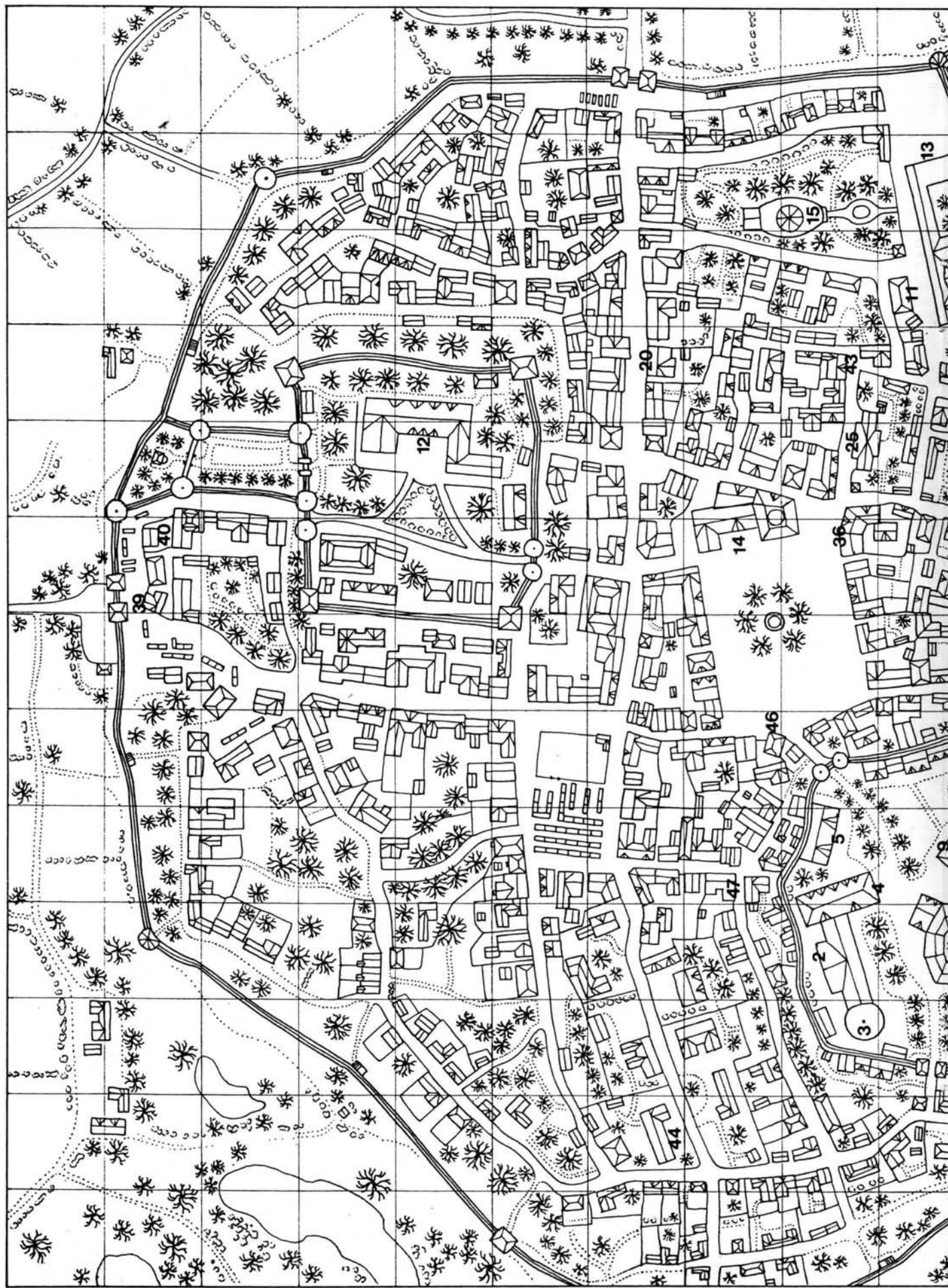
F

G

H

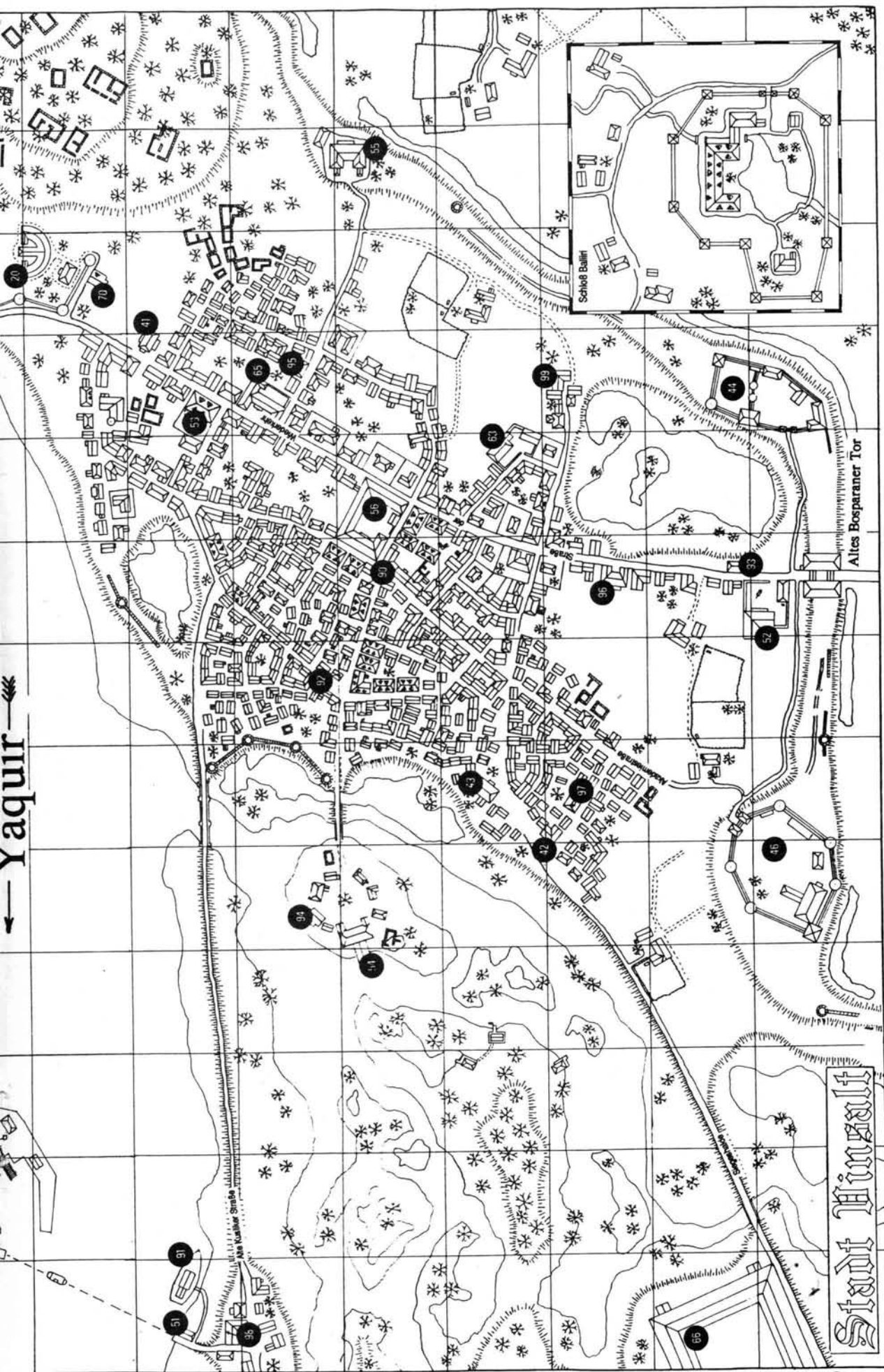
I

J





← Yaquir →



Stadt Hinzalt

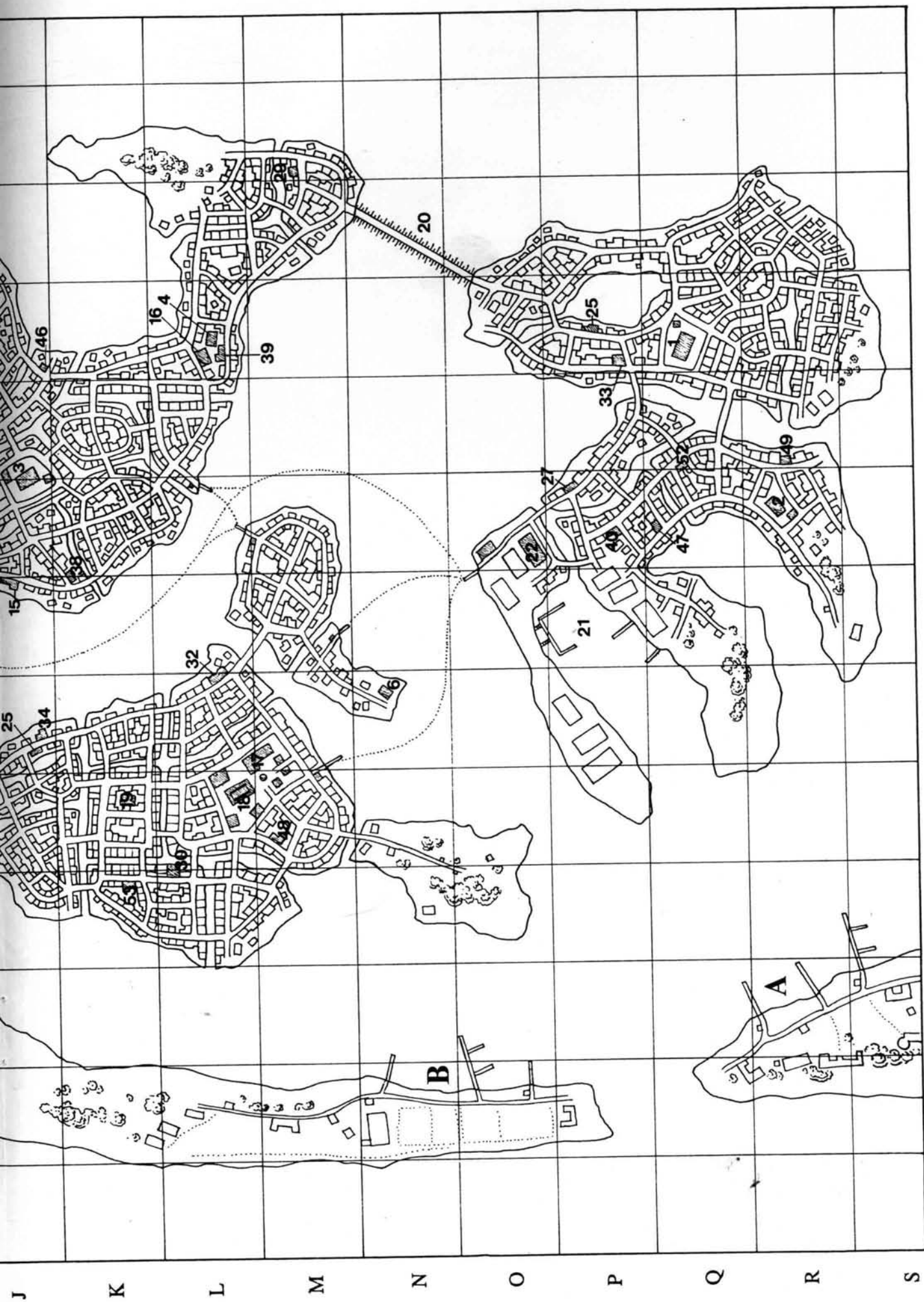
Altes Bospaner Tor

Schloß Ballin

J K L M N O P Q

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13





Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Das Königreich am Yaquir«

Das Königreich am Yaquir — Aventurien — Kennern besser vertraut unter dem Namen »Das Liebliche Feld« — ist ein altes Land. So manche Stadt wurde auf den versunkenen Ruinen alter Reiche erbaut. An vielen Orten ragen die Schatten der Vergangenheit bedrohlich in die Gegenwart hinein. Feine Lebensart und Ritterlichkeit prägen das Leben der Menschen am Yaquir, aber auch Verderbtheit, Intrigen und bittere Armut. In diesem Land — dem zweiten aus der Reihe »Aventurische Regionen« werden das Königreich, seine Landschaften, Städte und Bewohner umfassend vorgestellt. Ein zweiter, separater Teil nur für Spielleiter bietet Hintergrundinformationen und enthüllt zahlreiche Geheimnisse, von denen die Machtgestalten des Lieblichen Feldes umgeben sind.

Inhalt: Das Königreich am Yaquir / Geheimnisse des Lieblichen Feldes / Farbige Landkarte der Region (im 3D-Effekt) / Farbiger Stadtplan der Hauptstadt Vinsalt / Einfarbige Pläne der Städte Kuslik und Grangor

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01762

T.Nr. 161799

