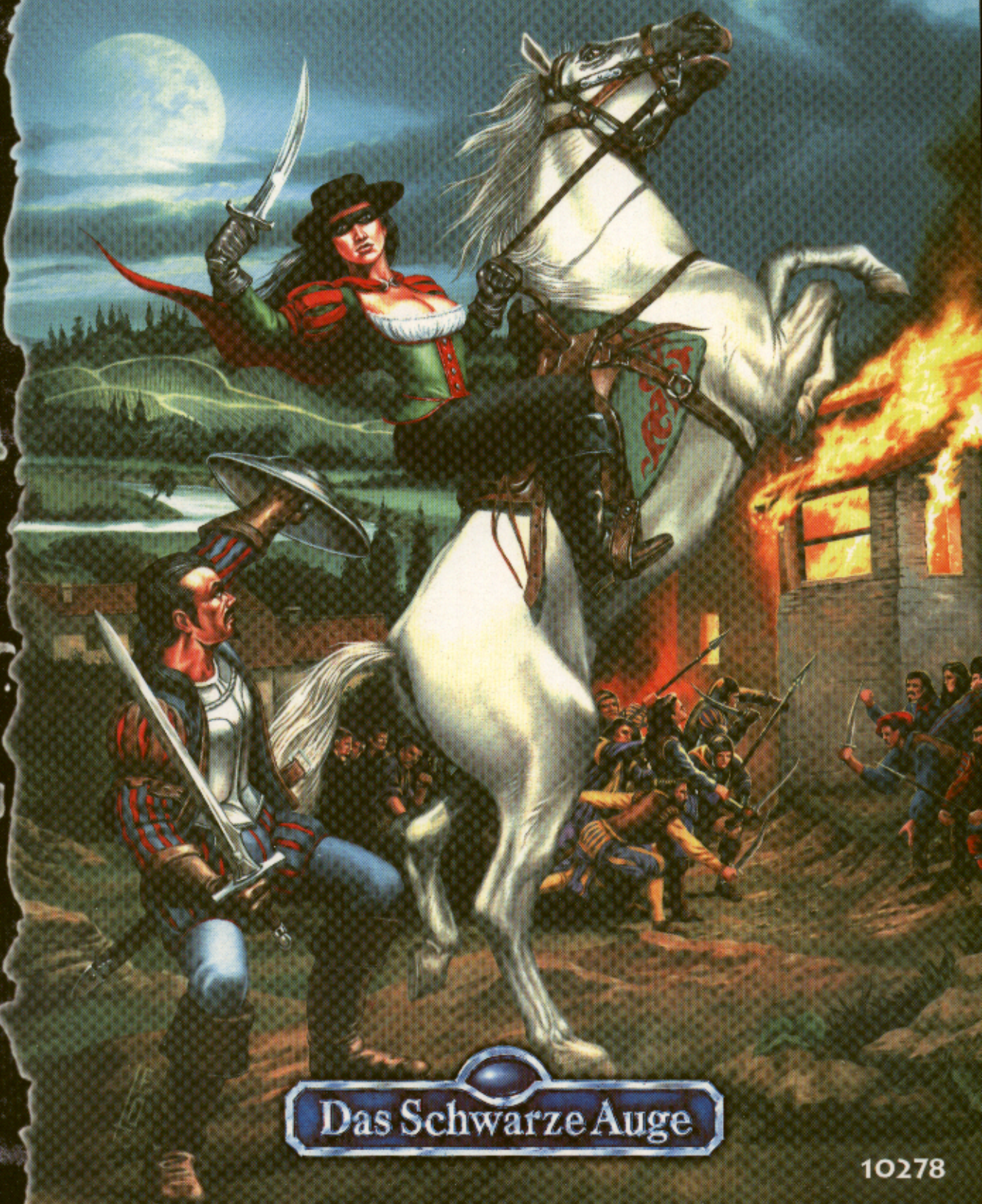


ADVENTURIEREN

LENA FALKENHAGEN,
NIKLAS REINKE U.A.

DSA-REGIONALBESCHREIBUNG FÜR
SPIELER UND SPIELLEITER AB 14 JAHREN

DAS KÖNIGREICH ALMADA



Das Schwarze Auge

10278

Das Schwarze Auge

DAS KÖNIGREICH
ALMADA

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS



Das Königreich Almada: Von Rössern, Rache, Rebenblut

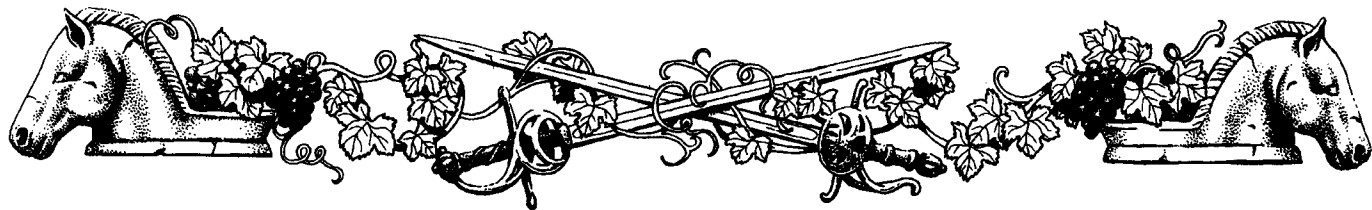
von

Lena Falkenhagen und Niklas Reinke

mit Beiträgen von

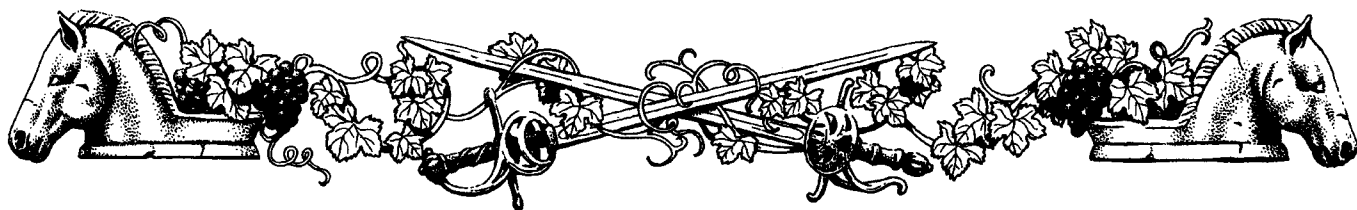
Malte Bornkamm, Dirk Brandherm, Magnus Epping, Stefan Küppers,
Michael Meyhöfer, Stefan Tschierske und Karl-Heinz Witzko

Gedankt sei den Adelsspielern Almadass,
die dieser Provinz durch reges Briefspiel Leben eingehaucht
und an der Entstehung dieses Werkes eifrig mitgewirkt haben.



Inhalt

Vorwort	5	Almadaner Lebensart	59
Zwischen Schnee und Wüste – Die Landesteile	6	Schmelztiegel Almada	59
Sommersglut und <i>Tristeza</i>	7	Die Almadanis	59
Tsaveilchen und Boronnerz – Flora und Fauna	7	Tulamiden und Novadis	60
Weg und Steg und Yaquirschiffahrt	8	Die Zahori	60
Gewerbe und Geistesblitze	8	Die magischen Tänze der Zahori	62
Die Historie Almadás	10	Der Mittelreicher zwischen zwei Welten	64
Mythen aus der Frühzeit	10	Elfen in Almada	64
Die bosparanische Besiedelung	11	Zwerge in Almada	65
Das Königreich Nordmarken	12	Almadanische Heldentypen	66
Das Emirat Al'Mada	13	Glutaugen und markante Nasen	67
Das Protektorat Almada	13	Von Stulpenstiefel und Caldabreser	68
Das Königreich Almada	14	Mundart und stumme Eloquenz	68
Almada unter der Herrschaft der Priesterkaiser	15	Kleines almadanisches Lexikon	69
Das Haus Aguilon	15	Almadanische Namenskunde	69
Die Schreckensherrschaft Zulipans u. das Haus Almada	16	Typisch almadanische Namen	70
Die Thronfolgekriege und der Einfall der Novadis	18	Eigenhörige, Landsassen und Magnaten	70
Die letzten Fürsten Almadás	18	Die Unfreien und Halbfreien	70
Das Haus Gareth	19	Die Freien	71
Grafschaft Ragath	21	Der Adel	71
Kaiserliche Reichsstadt Ragath – Die Wehrhafte	24	Die Almadaner Landstände	71
Mark Südpforte	26	Recht und Gesetz	72
Reichsgrenzfesten Neu-Süderwacht – Stolze Wacht	28	Auszug aus der Almadaner Wappenrolle	72
Grafschaft Waldwacht	29	Landsknecht und Caballero	73
Reichsstadt Taladur – Stadt der Streittürme	32	Der Almadaner Gürtel – Steinerne Wacht am Yaquir	74
Grafschaft Yaquirtal	34	Bei Hofe	75
Königs- und Reichsstadt Punin – Stadt der freien Künste	37	Der Eslamidenhof	75
Ingwacht	38	Von der Hohen Kunst des Fechtens	76
Yaquirhafen	39	Pferdejunker und Reitkunst	77
Theaterviertel	40	Bündnisse und Parteilungen	77
Serenó	42	Von Stolz und Blutrache – die Etikette der Fehde	79
Tiefenbrunn	42	Zwischen Travia und Rahja	81
Goldacker	44	Gastlichkeit und Gerichte	81
Tempelhof	45	Rahjas Blut – vom edlen Rebensaft u. der Winzerskunst	81
Ober-Punin	45	Von Cancion und Lamento	82
Palangana	46	Vom Waidwerk – Rotwildjagd, Falknerei und Fasanerie	83
Unter-Punin	47	Peluraspiel und Hahnenkampf	84
Kanalisation	48	Zwischen Tsa und Boron – Glaube, Wissenschaft u. Magie	85
Wichtige Gebäude nach Nummern	49	Religion	85
Festungsstadt Al'Muktur – 'Die Unbezwingbare'	50	Die Etilianer	85
Brig-Lo – Uralte Gräber	51	Wissenschaft	87
Cumrat – kaiserliche Pfalz zu Almada	51	Academia der Hohen Magie und Arkanes Institut	87
Emirat Amhallassih – das verlorene Land	53	Wahrsagerei	90
Amhallah – Bollwerk des Kalifats	55	Almadanische Persönlichkeiten	91
Oase Al'Mharim – das alte Eslamabad	56	Lehensträger des Neuen Reiches	91
Transbosquirien oder <i>Zul'Djerim</i> – das Wilde Land	57	Lehensträger fremder Reiche	97
Keshal Rondra – Königinnenreich der Amazonen	57	Kirchliche und gildenmagische Würdenträger	98
		Seltsame und Gelichter	101



Vorwort

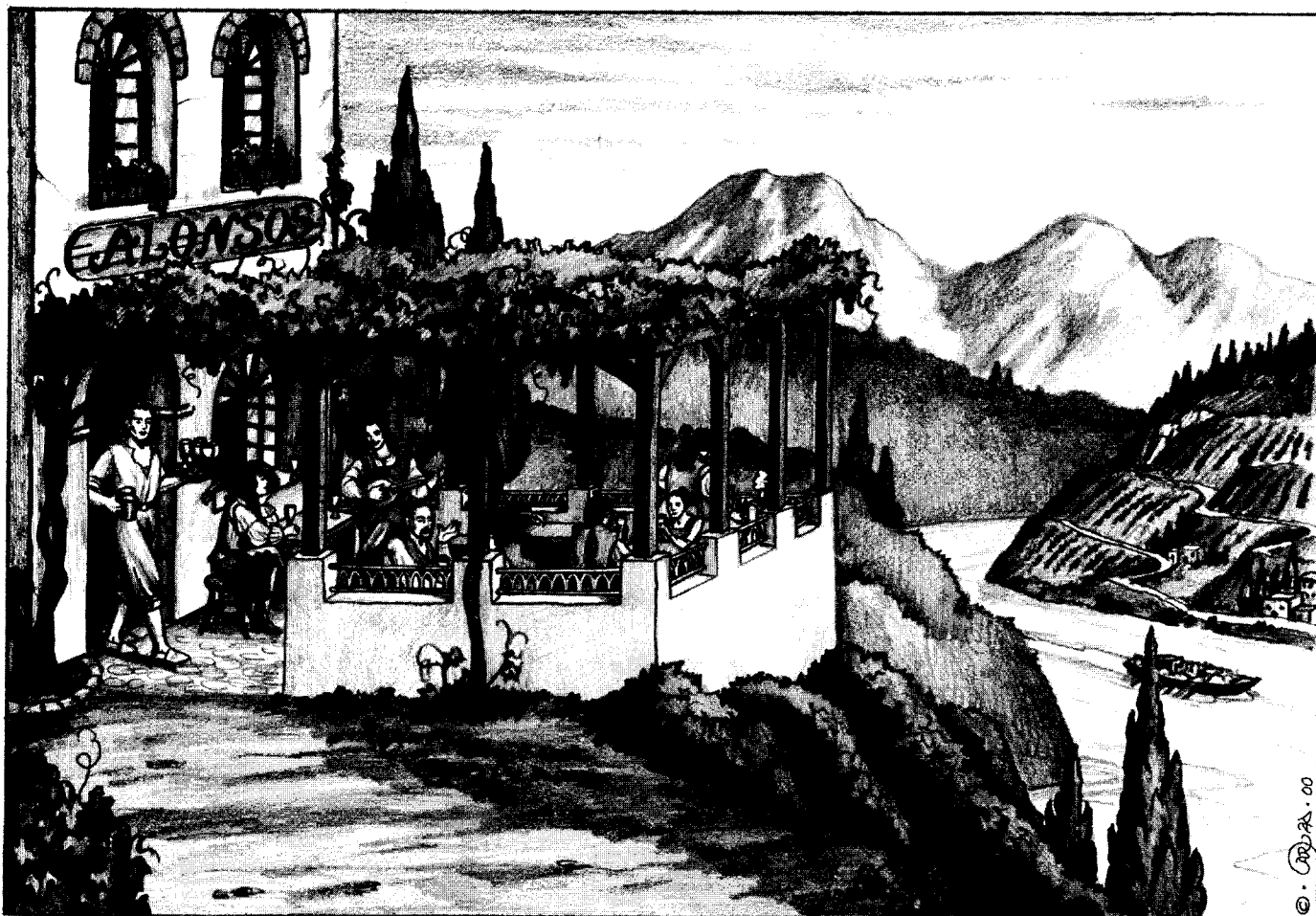
Liebe Leserin, lieber Leser,
willkommen in Almada, im Land des Mondes, das die Götter selbst mit ihren Füßen betraten, in dem einige der geschichtsträchtigsten Schlachten ihren schicksalhaften Verlauf nahmen und das den Besucher noch heute in all seiner Schönheit und Eigenwilligkeit bezaubert. Begleiten Sie uns den Yaquir hinab durch eines der ältesten Siedlungsgebiete des Neuen Reiches, in dem Wein und Mandel blühen, Pferdezucht und Reiterkunst hochgehalten werden und in dem gleich drei Staaten in vorsichtiger Diplomatie um die Vorherrschaft ringen, ja, in dem Norden und Süden in einem vielfältigen Völkergemisch aufeinanderprallen.

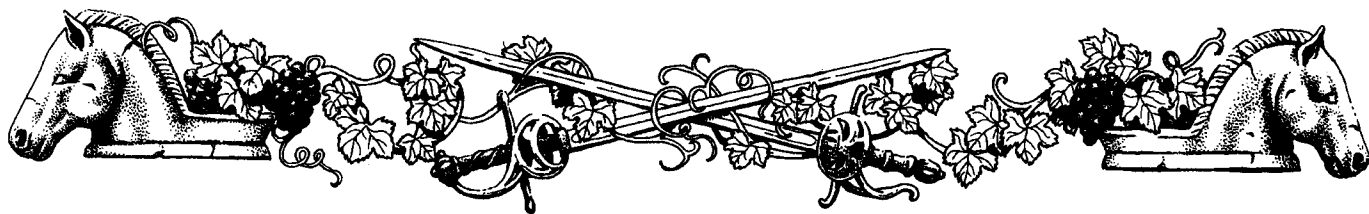
Der vorliegende Regionalband wird Sie über Land und Leute informieren, Ihnen Einblicke in die Lebensart der Almadaner geben und es Ihnen schmackhaft machen, Ihre Helden in diese einmalige Abenteuerlandschaft zu entführen, in der man von

der Zwergenbinge bis zum Elfenwald, von der Metropole bis zur Magierfeste und von den Katakomben bis zum Hofparkett finden kann, wonach das Abenteuerherz begehrt. Und vielleicht möchten Sie ja selbst einmal einen Yaquirtaler Pferdejunker oder eine Puniner Magistra spielen, das Leben eines caldaianischen Schafhirten erkunden oder einen Flüchtling aus dem besetzten Amhallassih als Helden führen? Seien Sie eingeladen, mit uns das Herz und die Seele des Almadaners zu erforschen, seine Freuden und Ängste kennenzulernen und, nicht zuletzt, zu erfahren, was ihn im Innersten antreibt, wenn er sich Fremdländern gegenüber als rachsüchtiger, streitlustiger und eitler Derenbürger gibt.

Im Januar 2000 für die Redaktion des Schwarzen Auges

Lena Falkenhagen





Zwischen Schnee und Wüste – Die Landesteile

‘Das Land des Mondes’ wird das südlichste Königsland des Mittelreiches genannt, das unmittelbar an die unfruchtbare Khôm und die unwirtlichen Höhen des Raschtulswalls angrenzt. Und wie eine Mondsichel ist es geformt – doch scheinen die Verbindungen zu Mada, der Tochter Hesindens oder Phexens, wie man hier sagt, weit tiefer begründet zu liegen als nur in der Form seiner Grenzen.

Das Königreich Almada ist in vier Regionen aufgeteilt, die jede für sich einen ganz eigenen Charakter aufweist.

Die nördlichste und der Kaiserstadt Gareth am nächsten liegende Landschaft ist die **Grafschaft Ragath**. Die Nordgrenze wird durch das Königreich Garetien gebildet und verläuft mitten durch das rauhe Caldaia, die Ostgrenze macht vor dem riesigen und unzugänglichen Raschtulswall halt (der nicht mehr auf mittelreichischem Gebiet liegt). Im Süden begrenzen der Bosquir, im Westen Cresval und Yaquir die Grafschaft, und im Nordwesten, am Amboss, reicht sie bis an das Herzogtum Nordmarken. Die Berge, die das Land umschließen, prägen den eher stillen und melancholischen Charakter der Ragather, die nach wie vor nicht von Bedrohungen durch Ferkinahorden und Drachen sicher sind. Grafensitz ist die trutzige Stadt Ragath, wo einst bosparanische Soldaten die (heute so genannte) ‘Almadanische Pforte’ gegen die wilden Horden aus dem Norden bewachten.

Auf der anderen Seite der vom Cresval gebildeten Grenze liegt im Westen die **Grafschaft Waldwacht**, die zugleich Bergkönigreich der Zwerge ist. Weite Teile des Eisenwaldes mit seinen Minen, Waldbauernhöfen und Essen prägen diesen Landzug denn auch erheblich, der bei der Hauptstadt Taladur fast bis nach Punin heranragt. Emsiges Handwerk, betriebsamer Ackerbau und einträglicher Handel bestimmen den Alltag des arbeitssamen Waldwachers, der sich die Berge mit den Zwergen teilt und gemeinsam mit ihnen vor Goblins und anderen Unholden aus den tiefen Schluchten schützt.

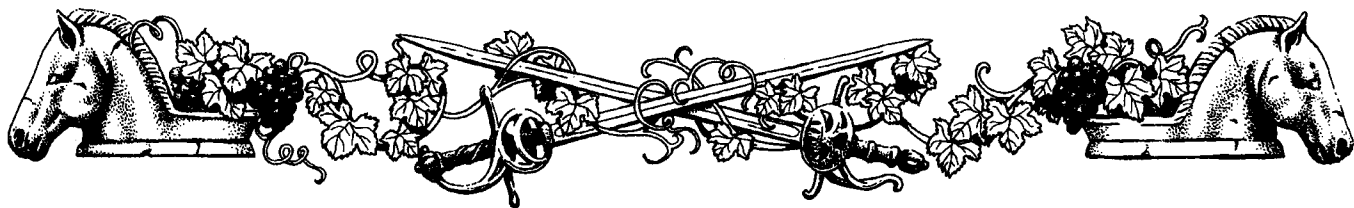
Im Süden der Waldwacht reichen die fruchtbaren Hänge der **Grafschaft Yaquirtal** bis an die Ufer des Yaquir. Hier herrscht im Sommer durch die Nähe zur Khôm die größte Hitze vor, doch hier wachsen auch, wie der Yaquirtaler ganz unbescheiden ein-

gesteht, die schmackhaftesten Trauben Aventuriens. In diesem Zentrum der mittelreichischen Pferdezüchtung scheint dem gemüthlichen Bewohner dieser Region fast alles unter seinen Händen zu gedeihen, ohne dass er groß dazu beigetragen hätte – scheint es. Ausschweifende Weinfeste zu Ehren Rahjas haben ebenso hohen Stellenwert wie die häufigen Streitigkeiten untereinander, die nur der Bedrohung durch die Novadis aus dem Süden weichen. Grafensitz ist eigentlich Al’Muktur, doch lernt der junge Graf Selindian die Staatsgeschäfte noch beim Kronverweser in Punin, deren Stadtmark in der Grafschaft liegt.

Über die Brigella hinüber liegt im Westen des Yaquirtales die **Mark Südpforte**, die noch von weiten Wäldern überzogen ist und von jeher wachsam gegen Feinde aus dem Horasreich und dem Kalifat Ausschau halten muss. So ist dieser Teil Almadas, der sich gen Norden und Westen von den Gebirgszügen des Eisenwaldes und des Phecanowaldes begrenzt sieht, noch am wildesten und rondrianischsten, und auch am firungefälligsten, eignen sich die Wälder und Hügel doch vorzüglich zur Jagd. Die Markverweserin hat keinen festen Sitz, da sie sich die Wacht an der Grenze zur vordringlichsten Aufgabe gemacht hat, und überlässt das Land weitestgehend sich selbst. An der südlichen Grenze gen Yaquirtal jedoch liegen die Überreste einer der geschichtsträchtigsten Schlachten Aventuriens: der Zweiten Dämonenschlacht, deren Monumente und Grabstätten noch immer die Seelen der Südpforter prägen.

Jenseits des blausilbernen Yaquir jedoch, bis hinüber zu den Amhallassih-Kuppen, liegt das verlorene Land Amhallas – seit fast einhundert Jahren von den ungläubigen Novadis besetzt, die das ebenfalls fruchtbare Land kostbar hüten. Edelsteine und Steinbruch, Feldfrucht und Wohngrund – obwohl das **Emirat Amhallassih** nicht groß ist, lebt hier doch gut ein Drittel der novadischen Bevölkerung, teils im Frieden, teils im Streit mit den Mittelreichern im Norden.

Lebensprall, stolz, malerisch, widersprüchlich – alles kann man von dem Land des Mondes behaupten, aber nicht, dass es langweilig sei oder die Herzen der Wanderer, die ihre Schritte hierher lenken, gleichgültig ließe.



Sommersglut und *Tristeza*

Frech tanzen in den Sommermonden die Sonnenstrahlen einher, ein wohliger warmer Wind weht, die Augen erspähen kein Wölkchen weit und breit. Seit dem Phexmond schon verscheucht die Hitze die Bauern zum 'Boronsstündchen' unter die Akazien. Erst gegen Abend drückt Beleman schwere Regenwolken den Yaquir hinauf, die sich im Hochsommer violett-schwarz über dem Land auftürmen, um sich in kurzen, aber um so heftigeren schwülen Gewittern zu entladen.

Der Herbst setzt spät im Travia ein, der glühende Atem der Khôm trägt zu dieser Zeit feinen Sand und heiße Luft über die Amhallassih-Kuppen, so dass die Trauben meist noch etwas später gelesen werden können als drüben im Horasreich.

Kurz nur spürt man hier den Winter, die wenig geliebte 'Tristeza'.

Melancholie verbreitet sich über das Land, das Gesträuch wird dürr und das Gras spröde. Es ist die Zeit des Herrn Boron, denn wo im Phacanowald, Eisenwald, dem Amboss, Caldaia, den Abstürzen des Raschtulswalls oder seltener auf den Kuppen Amhallassih der Schnee fällt, da kann der Bauer kein Vieh mehr weiden, keine Frucht mehr ernten. Andernorts kommt es zu heftigen Sturzregen. Grau ist dann der Himmel, kühl – aber selten kalt – die Luft.

Rasch jedoch zieht der Frühling ein, der die Obstbäume und Mohnfelder in herrlicher Pracht erblühen lässt, surrend von Bienen umschwirrt. Feucht, neblig und frisch sind zu dieser Zeit die Morgen- und Abendstunden, so dass man sich nach dem frühen Sommer sehnt.

Tsaveilchen und Boronnerz – Flora und Fauna entlang des Yaquirs

Die Götter haben das Land zwischen Eisenwald und Amhallassih-Kuppen üppig mit Gewächsen und Getier gesegnet. Dabei ist es schwer, eine generelle Aussage zur Flora und Fauna Almadass zu treffen, da sich hierin das rauhe Caldaia grundsätzlich vom lieblichen Yaquirtal unterscheidet. Es kann aber festgestellt werden, dass es kaum fruchtbarere Felder, saftigere Weiden oder artenreichere Wälder im Mittelreich gibt.

Herrschen im Hochland Caldaias und entlang des Eisenwaldes noch dichte Tannen-, Rotfichten- und Föhrenwälder vor, so findet man im übrigen Land an Nadelgewächsen reichlich Zypressen, Zedern und Wacholder, daneben Kastanien, Eukalyptus, Platanen und Korkeichen. Landschaftsbeherrschend sind die Weinberge mit zumeist uralten Rebstöcken, Tabakplantagen, Bauschfelder sowie die weitläufigen Oliven-, Akazien- und Pinienhaine, die entlang des Yaquirstiegs zur schattigen Rast einladen, während Beleman unablässig durch die satten Felder weht, die voll Weizen, Roggen, Gerste, Hirse und Hafer stehen.

Eine Verführung gänzlich anderer Art ist das vielfältige Baumobst der Region: Kirschen, Birnen, Äpfel und Pflaumen im Norden, Mandeln, Aprikosen, Feigen, Datteln und Almadinäpfel im Süden. Wenn diese Obstbäume im Frühjahr ihre Wipfel mit zart weißen, gelben und rosa Blüten schmücken, bedeckt zugleich ein Meer aus mannigfachem Bunt die Wiesen und Felder. Roter, Blauer und Tigermohn – doch auch der gefährliche Graue Mohn – blühen als erstes auf, später die in Caldaia weit verbreitete Sumpfdotterblume, Löwenmäulchen, Lavendel und Heidekraut, im Süden Lupinen, Tsaveilchen, Fingerhüte, Alveranien, Geronsblut, Mondblumen und natürlich die ganze Wiesen bedecken die Praiosblumen und Sonnenröschen.

Dann summt und zirpt es allenthalben, dass es ein Fest ist, die Lüfte sind voller Bienen, Hummeln, Schmetterlinge (Madafalter, Patriarch und Rote Sharisad), Libellen und Vögel. Unter diesen macht sich vor allem der buntgefleckte Dickspecht mit seinem

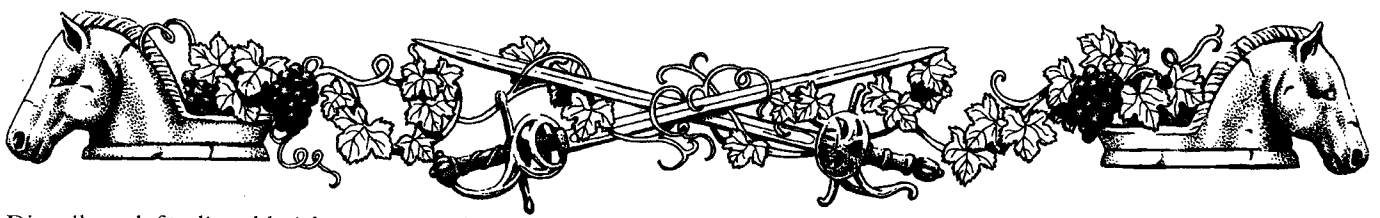
eifrigen Klopfen bemerkbar, ebenso die kecken Kirschfresser, Possenreißer und Spötter, der flinke Khômfinke sowie der goldene Pirol. In Gebirgsnähe kreisen Königsadler und Blaufalke, Totenamsel, Rabe und Dohle, ja, manchmal sieht man auch einen Meckerdrachen oder – äußerst selten – einen Riesenschildwurm majestätisch und furchteinflößend zugleich über dem Amboss oder den steilen Hängen des Raschtulswalls daher gleiten.

Behäbig wippen die braun-weiß gescheckte Yaquirstelze und der kleine, rot-schillernde Almadinkranich derweil im seichten Ufergewässer und halten nach Wasserläufern, Fliegen, Schnaken, Käfern und Bremsen Ausschau. Dabei ruht die Konkurrenz nicht, und häufig schnattern sie den vorschnellen Goldfrosch oder Schwefelsmolch böse an, wenn diese einmal vor ihnen die Beute erwischen.

Unter ihnen tummeln sich die Fischschwärme, auf ständiger Hut vor den Netzen der Fischer: Regenbogenforelle, Roter Saibling, Flusskarpfen, Schleie, Aal und Schenkelfresser, wobei letzterer vornehmlich im Bosquir vorkommt und dort als 'Ferkina-Futter' nicht besonders gut gelitten ist.

An Nutztieren hält der Yaquirtaler seine Puniner Hornochsen, der Waldwächter die Eisenwalder Langohrschafe und der Ragatier die Caldaische Faulziege und Heidschnucke. Daneben sind natürlich auch das gemeine Hausschwein, Geflügel, Kühe, Esel und Maultiere (Amhallassih) domestiziert, teilweise werden auch Kaninchen, Riesenschildwurm und Hamster (Südpforte) gehalten.

An frei lebenden Großtieren sind vornehmlich die Wildkatzen und -hunde zu erwähnen. Zumal in den Amhallassih-Kuppen sei der Reisende vor einsamen Berglöwen und Raschtulsluchsen gewarnt, gleichwie vor der gemeinen Khoramsbestie und den streunenden Sandwölfen. Doch auch im nördlichen Teil Almadass findet man Höhlenpanther und Rotluchs, mit denen nicht zu spaßen ist.



Dies gilt auch für die zahlreich vertretenen Gattungen der Vielbeiner (Feuerskorpion, Fischer-, Sagura- und Vogelspinne) und Schlangen (Klapperschlange, Nesselvipere, Smaragdnatter und Blutotter). Harmloser sind da – so man kein Kleinviehhalter ist – schon das ewig schnüffelnde Süßmaul, der elegante Rotfuchs und sein gemeiner Bruder, der Gelbfuchs, das zumindest hübsch anzusehende Stinktier oder das über Wiesen und Bäume tollende Kaiserhörnchen. In der Abenddämmerung flitzen die Eidech-

sen aus ihren Felsritzen, die Grillen und Zikaden stimmen ihr monotones Lied an und die Wildschweine verlassen die kühlen Wälder. Des Nachts aber schläft Almada nur vermeintlich. Käuzchen und Schleiereule wachen aufmerksam vom Ast herab, Hermelin, Boronsnerz und Zobel durchstreifen Gras und Felder, während Nachtfalter und Glühwürmchen unter dem Madamal die Luft durchschwirren. (Zu almadanischen Rössern und der Reitkunst siehe S. 77.)

Weg und Steg und Yaquirschiffahrt

Wenn das Reich eine Burg ist, wie Randolph Hermar von Rabenmund einst schrieb, so ist das ringsum von himmelhohen Gebirgsketten umkränzte Almada unzweifelhaft die hohe, ummauerte Zitadelle dieser Festung, in die nur wenige Wege hinein- oder hinausführen.

Obgleich die Städte, Dörfer und Burgen des Königreichs durch ein verhältnismäßig dichtes Wegenetz miteinander verbunden sind, gibt es doch nur wenige Straßen, die eine solche Betitelung überhaupt verdienen. Die meisten Dörfer und Weiler sind nur über holprige, ausgefahrene Karrenwege zu erreichen, auf denen im Sommer jeder geschwinde Reiter eine mehrere Schritte hohe, rotbraune Staubwolke hinter sich aufwirbelt.

Die beiden bedeutendsten Verkehrswege Almadas sind unzweifelhaft die *Reichsstraße II*, eine einst auf Geheiß von Kaiser Fran-Horas angelegte bosparanische Heerstraße, die, aus den nördlichen Provinzen kommend, mit militärischer Präzision auf Punin zielt und dabei zuvor die nordalmadanische Grafenstadt Ragath passiert, und zum anderen der legendäre *Yaquirstieg*, der dem Verlauf des Stromes von Punin über Vinsalt bis nach Kuslik folgt. Seit dem Oberfelser Vertrag darf die Grenze zwischen den beiden Yaquirkönigreichen auch ohne vorherige Einholung eines kaiserlichen Passierscheins wieder überschritten werden.

Von Norden, wo Almada durch den grauen, mächtigen Granitstock der Zwergengebirge verriegelt wird, windet sich der gefahrenreiche und im Winter oft unpassierbare *Roterzpass* in zahllosen Serpentin und Kehren vom Kosch aus quer durch das schroffe Ambossmassiv, während aus dem Nordmärkischen, aus den Tälern des Großen Flusses von Albenhus und Elenvina her, die *Eisenstraße*, auch *Eisenwalder Pass-Straße* oder *Eisenstieg* genannt, als bedeutsame und vielbegangene Passroute über die

Minendörfer des Eisenwaldes und die Eisenstadt Taladur bis hinab nach Punin führt.

Von Punin über Ratzingen bis Weinbergen führt die *Weinstraße*, die wegen des kostbaren zu transportierenden Gutes von den Magnaten meist gut gepflastert wird. Letzteres lässt sich vom *Blut-* oder *Raschtulspass* nicht behaupten, der seinen Namen wegen der zahllosen überlieferten Angriffe von Ferkinas oder Khoramsbestien auf arglose Reisende trägt. Dennoch ist der Pass die kürzeste Karawanenroute von Punin nach Fasar und Mhanadistan, wodurch die Yaquirmetropole den meisten Mittelländern als 'Tor zum Land der Ersten Sonne' gilt.

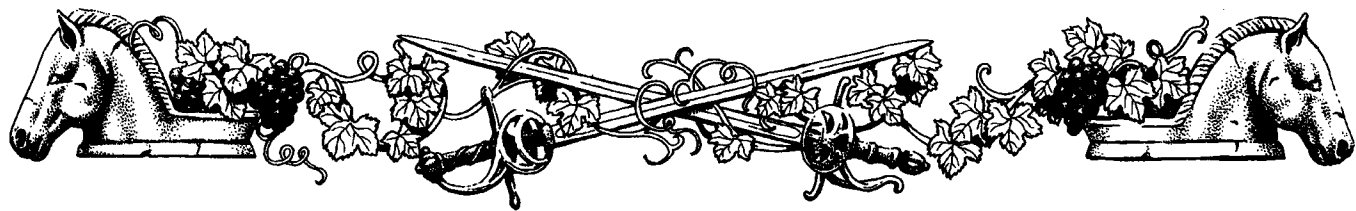
Der bedeutendste Verkehrsweg des gesamten Königreichs ist und bleibt aber 'Onkelchen Yaquir' selbst, denn noch immer trägt 'der Schlummernde' weit mehr Lasten auf seinem Rücken als alle Straßen und Wege der Provinz zusammen. Nahezu auf seiner gesamten schiffbaren Länge, bei Ragath angefangen, wo nur Flöße und flache Barken fahren können, unter den steinernen Brücken von Punin und Vinsalt hindurch, bis zu seinem Kusliker Delta, verläuft der *Leinritt*, ein tief ausgetretener Treidelpfad, entlang seines Ufers, auf dem man mächtige Gespanne aus einem Dutzend Puniner Hornochsen oder kräftigen Kaltblütern sieht, die hochbeladene Treidelkähne mit horasischen Luxuswaren stromaufwärts schleppen, während amhallassische Ruderbarken gegen die geruhssame Strömung des Flusses anfahren. In der Mitte des breiten, zumeist blausilbern glitzernden Stromes gleiten die schlanken, zehn- bis zwanzig-rudrigen Flussbarken der Weinhändler und Novadis, manch amhallassische Zedrakke und die breitbauchigen Windenfrachter der Kaufleute übers Wasser, wobei die letzteren stets auf ein vorausseilendes Ankerboot angewiesen sind.

Gewerbe und Geistesblitze

Im Schmelztiegel Almada fließt seit Jahrhunderten die schöpferische Kraft vieler Völker zusammen, was zu einer beachtlichen Fülle geistiger und gewerblicher Errungenschaften geführt hat. Zum Kulturträger ist hierbei vornehmlich der Kaufmann, der 'Comerciante', geworden, der ständig zwischen Zwergen, Elfen, Tulamiden, Novadi, Alt- und Neureichern unterwegs ist. So sind

gerade in den Bereichen des Handwerks und der Landwirtschaft, den wichtigsten Wirtschaftszweigen Almadas, die bedeutendsten Neuerungen zu beobachten.

Zur starken Spezialisierung – und damit zur entschiedenen Verbesserungen der Qualität – kam es im Bereich der Metallbearbeitung und des Kunsthandwerks. Vor allem in der Grafschaft



Waldwacht findet man heute Eisen-, Kupfer-, Gold- und Silberschmiede, Huf- und Waffenschmiede, Klingen- und Helmschmiede, Schwertfeger, Plattner, Sporer, Bogner und Armbruster in großer Zahl, während die Prachtliebe der Almadaner von Feinhandwerkern wie Zinggießern, Emaillemeistern, Bein- und Stempelschneidern, Freskomalern, Bildhauern, Zirkelschmieden und Edelsteinschleifern bedient wird.

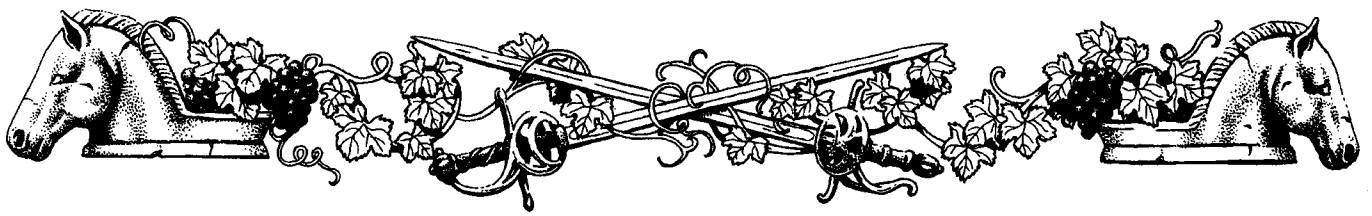
Damit dem geschätzten Kunden bei all der Vielfalt die Suche nach dem richtigen Stück erleichtert wird, findet man in den größeren Städten unmittelbar am Hauptmarkt größere Kaufhallen oder -häuser, die von den Zünften betrieben werden. Zu den genannten Gewerben stoßen hier weitere, zum Teil exotisch anmutende hinzu: Feder-, Glas-, Laken- und Pfeifenkrämer, Häutekäufer, Lederer, Kräuterfrauen, Tuch- und Seidenhändler, Tändler, Konditore, Vogler, Barbieri, Waid- und Weinhändler.

Der Handel zwischen den Kulturen brachte zudem zwangsläufig Errungenschaften hervor, wie die Schnellwaage zum geschwinden Abwiegen des Gehaltes an Edelmetall verschiedener Währungen, den Rechenstab als Fortentwicklung des tulamidi-

schen Abakus, um auch in den mannigfachen Maßen und Gewichten handeln zu können, sowie vergleichende Kalender und Übersetzungstabeln. Auch die Druckkunst hat sich weiterentwickelt, wovon auch die kurzweiligen Lektüreheftchen ('4-Taler-Novellen') für die bessergestellte Bürgerschicht zeugen, während solche Marotten wie die horasische Visitenkarte eher schmunzelnd ignoriert werden.

In der Landwirtschaft ist zunächst die unter König Valpo auf größeren Weingütern aufgekommene Schraubenpresse zu nennen, die auch für die Ölgewinnung aus Oliven genutzt wird und die viel mühseligere Hand(im Falle der Weintrauben: Fuß-)arbeit einspart.

Im Amhallassih findet sich ein ausgedehntes Bewässerungsnetz; von Rindern oder Windrädern angetriebene Schrauben oder Eimerketten versorgen ein oft meilenlanges, stellenweise unterirdisches Kanalsystem (tul.: *Feggagir*), das auch während der glühendsten Sommerhitze das Verdorren der Feldfrüchte verhindert. Die Wasserversorgung der meisten almadanischen Städte erfolgt jedoch immer noch per Brunnen und Zisternen.



Die Historie Almadas

Mythen aus der Frühzeit

»In einer Höhle am Fuß des Amboss fanden wir unter einem zwei Schritt hohen Stalagmiten versteinerte Knochen, die wir nur schwer einer Rasse zuordnen konnten. Die wenigen erhaltenen Fragmente und der Kopferinnern an einen humanoiden Drachen, wahrscheinlich einen Mandrak, von dem auch die ältesten und größten Gewölbe des Elementaren Konzils künden. Darauf deutet ebenfalls eine Ansammlung Drachenschuppen, die wohl einst ein Brustpanzer war. Interessant ist auch die Datierung, die Muragosch vornahm. Er meinte, dass der Stalagmit ein paar Jahrzehntausende gebraucht hätte, um diese Höhe zu erreichen.«

—Hilbert von Puspereiken in einem Brief an Rakorium Muntagonus

10.000 v.H.: Einige Spuren deuten auf einen Krieg im Echsenvolk, bei dem auch Drachen eine wichtige Rolle gespielt haben. Von Drachennodem zerschmolzene Tempel auf hohen Klippen und sonnigen Berggipfeln künden von einem Ereignis, das von den Chronisten oft fälschlich als erster Drachenkrieg bezeichnet wird, wohl aber ein Kampf Pyrdacors und seiner Anhänger gegen den Kult eines echsischen Sonnen- und Herrscher-gottes war.

»In den Amhallassih-Kuppen gibt es Felszeichnungen, die vom Kampf unter den schuppigen Rassen künden. Kobraköpfige (das sagenhafte Volk der Shinthr?) an der Seite von Echsenmenschen im Zwist mit Drachen und anderen Schlangenleibigen (Ssrkhrsechim? Vergl. Fragment 23. Alm. II.).«

—aus den versiegelten Kammern der Draconiter zu Thegün

»Die echsische Anbetungsstätte des Drachen in den Amhallassih-Kuppen ist eindeutig. Erst riefen die Schuppigen Pyrdacor, um sich den Rest der Welt untertan zu machen und die Rassen der Elfen und Zwerge zu verderben, dann huldigten sie ihm gottgleich. (...)

(...) am Oberlauf der Brigella kobra- und natternköpfige Statuen sowie ein goldenes Szepter gefunden: eine Kobra, die in ihrem Rachen eine goldene Scheibe trägt. Auch in den Legenden von Geron und dem Almadaner Volksheld Caralus dem Löwen wird berichtet, dass er gegen Schlangenleibige vorging. Fälschlicherweise wird in diesem Zusammenhang der unbedeutende Magus Alg'Orton genannt, der sicherlich nur Legende ist.«

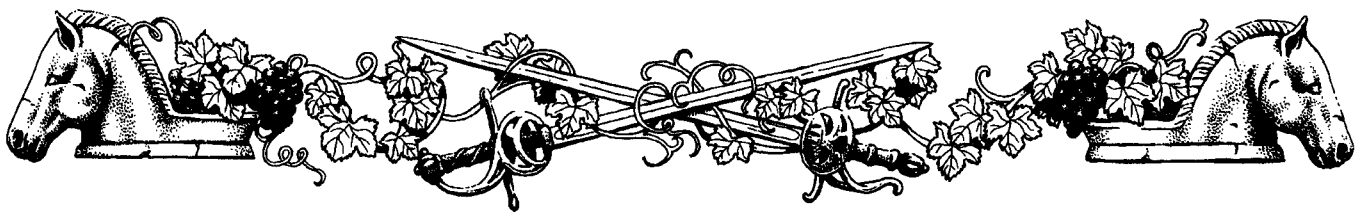
—Aufzeichnungen des Magisters Rakorium Muntagonus

»Statusbericht: Die beim Bau der Kaiserpfalz zu C. unter Steinplatten geborgene Leiche wurde unter strengster Bewachung abtransportiert. Beteiligte Arbeiter wurden an die Front verlegt. Identifizierung der Mumie in Punin durch die A. Magister Nachtwind und Blitz: Echsenwesen der Rasse Achaz (siehe Beschreibung in Anhang B), Schuppenpanzer eines Höhlendrachen als Rüstung, zyklöpäisches Schwert (siehe Anhang A; die Waffe wurde zur Begutachtung an A. Maulwurf gesandt).«

—Dossier der KGIA, Agent 'Khomwacht'

Seit Jahrtausenden zieht der Drachenorden eine Spur durch die Legenden. In 2.500 Jahre alten Dokumenten werden Echsenmenschen erwähnt, die in Rüstungen aus Drachenhaut und -schuppen kämpften. In den Dunklen Zeiten tauchten in Almada zum ersten Mal Legenden von menschlichen Anhängern und Verehrern der Drachen auf. Falls es den Drachen verehrenden Kult heute noch gibt, so hält er sich im Verborgenen. Nur wenige Schriften, so etwa in den Kammern der Draconiter zu Thegün oder im Konzil der Elemente, künden – zumeist noch unentziffert – vom mythischen Drachenorden.

»Von den letzten der Echsenmenschen erfuhr Geron, wo sich die Schlangen verbargen, die ihre Kinder in die Länder sandten. Als Geron ihre Brut erschlug, stellte sich ihm die erste der Schwestern entgegen. Sie zischelte feurige Zauber und die Lohe griff nach Geron. Unerschrocken hieb der Recke nach dem giftsprühenden Haupt der Schlange und hieb es entzwei. Ekliges Blut verdorrte das Land. In ihrem Unheiligtum stellte Geron die zweite der Schwestern, und abermals züngelte magische Macht nach seinem Leib, und wieder hieb er Schlange und Zauber entzwei. Giftige Galle trankte den Boden und hinterließ einen schwarzen Pfuhl. Unsichtbar umschlängelte die dritte der Schwestern den Helden Geron, und Biss um Biss traf den Helden, und ihr Gift fraß sich wie Feuer durch seine Adern, doch



dann erkannte er die Schlange, denn ihr unheiliger Leib warf einen dunklen Schatten in den alveranischen Glanz Siebenstreichs. Ein weiterer Hieb ließ das Haupt der Schlange in den Staub sinken. Zischelnd und sterbend versprühte sie ihr letztes Gift, und ein Bach wurde bitter.

Vom Gift der Schlangenschwestern geschwächt verließ Geron den Bau. Zuvor jedoch verbarg der Held den Eingang unter Steinen, und die unheiligen Schätze der Schlange lud er auf seinen Schild und versenkte sie im Yaquir.»

—eine Almadaner Legende

Die Überlieferungen schweigen, an welchem genauen Ort der Kampf des Siebenstreich-trägers gegen die drei Schlangenleibigen Schwestern stattfand. Anhänger Iribaars verehren den unbekannten Ort, und der Magier Alg'Orton suchte vor etwa 1.900 Jahren nach ihm. Neben magischen Artefakten und eher derischen Schätzen vermutet man dort die Überreste der unheiligen Schlangenbrut. Die von Geron versenkten prachtvollen Schätze hat man schon an mancher Stelle im Yaquir ohne Erfolg gesucht.

Über die Jahrtausende währende Zeitspanne vor Anbeginn der ersten menschlichen Landnahme existieren, wie andernorts auch, nur einige wenige mündliche Überlieferungen. Man darf wohl annehmen, dass die Erzzwerge in den weitestgehend unzugänglichen Bergtälern des Eisenwaldes – von denen sich später ihre streitbaren Vettern im Ambossmassiv abspalteten – die ersten vernunftbegabten Bewohner des heutigen Almadas waren. Solches jedenfalls behaupten sie selbst, und wer würde es wagen, ihnen das in Abrede zu stellen?

Am Südufer des Yaquir begann das mythische Bannland des sagenumwobenen Drachenkaisers von Zze Tha, der vielfach in den gemeißelten Stelen der zwergischen Chronik *Die Taten der Altvorderen* an den Hängen des Ambosses Erwähnung findet.

Die bosparanische Besiedelung

Im Jahre 883 vor dem Fall des hunderttürmigen Bosparan entsandte der weise Kaiser Seneb-Horas ein Expeditionsheer aus, um die Lebensader des noch bescheidenen bosparanischen Imperiums hinaufzuziehen: den Yaquir. Der Vorstoß der Legion verlief nahezu reibungslos, denn bis auf einige ungeordnete Überfälle wilder Rotpelze, die das Land beiderseits der Yaquirufer damals noch in großer Zahl bevölkerten, stieß man auf keinerlei Widerstand. So konnte man dem Kaiser im Sommer des Jahres 1.876 v.H. glücklich die Gründung des äußersten Vorpostens Yaquirquell melden. Doch ahnte niemand, dass man sich mit diesem Vorstoß viel zu nahe an das Stammland der streitbaren Ambosswürge herangewagt hatte: Kaum war der Großteil des Expeditionsheeres im Triumphzug nach Bosparan zurückgekehrt, traf am kaiserlichen Hof die Meldung ein, dass der Vorposten Yaquirquell vollständig vernichtet worden sei.

Seneb-Horas schickte eine Strafexpedition aus, der es zwar nicht gelang, die Angroschim zu einer offenen Feldschlacht zu stellen, dafür aber die zahlreichen Goblinstämme, die das Tal des Yaquirs beherrschten, fast vollständig vertreiben konnte.

Der Aufmarsch und Festungsbau der bosparanischen Armee und die zunehmende Besiedlung und Urbarmachung des Landes blieb den Spähern des im Südosten blühenden Diamantenen Sultanats nicht lange verborgen. Ihr Sultan Mordai ibn Dhuri witterte leichte Beute und entsandte noch im selben Jahr ein überlegenes Heer aus Kriegelefanten, Kamelreitern und Hunderten von Fußsoldaten an den Yaquirstrom. Doch der Angriff auf den Yaquirwiesen vor Punin scheiterte teils aufgrund eigener Überheblichkeit, teils an der eisenen Disziplin der bosparanischen Legionen.

Als Tribut an den Sieger belohnten ihn tulamidische Weise mit einem jener sagenumwobenen 'Schwarzen Augen', deren schiere Existenz bis dahin von den bosparanischen Sternkundlern stark angezweifelt worden war.

Um das Jahr 8.000 v.H.: Die Erzzwerge besiedeln den Eisenwald, Errichtung der Feste Tolshidur.

5.800 v.H.: Die Ambosswürge unter Athax Stahlauge bezwingen ein großes Drachenheer am oberen Yaquir; Athax' Sohn Andrasch gründet später im Amboss das Bergkönigreich Waldwacht.

5.200 v.H.: Friedensschluss zwischen Echsen und Zwergen; der Geode Brandan und Pyrdacor legen Yaquir, Raschtulswall und Darpat als Nordgrenze des Echsenreiches fest. (Durch einen Trick gelingt es Brandan, seine Brüder und die Echsen zu veranlassen, diesen Frieden ewig wahren zu lassen; er selbst kommt dabei zu Tode.)

1.876 v.H.: Kaiser Seneb-Horas detachiert ein Expeditionsheer von Bosparan aus yaquiraufwärts.

1.876 v.H.: Vernichtung des Vorpostens Yaquirquell durch die Ambosswürge

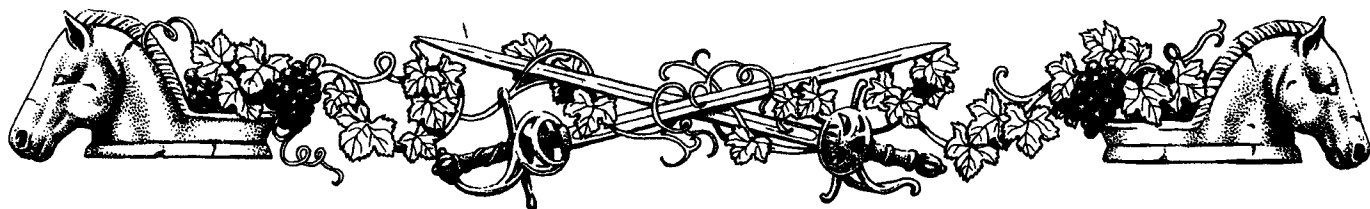
1.875 v.H.: Vertreibung der Goblins aus dem Yaquirtal. Aus dieser Zeit stammt die Redewendung 'Jemanden über den Yaquir schicken'. Es war unter den bosparanischen Legionären Brauch, gefangene Goblins in die Stromschnellen des Yaquir zu jagen, die dann meist jämmerlich ertranken.

1.874 v.H.: Gründung der Stadt Punin als Grenzfeste

1.874 v.H.: Schlacht von Punin, Bosparaner besiegen tulamidische Reiter.

1.873 v.H.: Gründung des Geheimen Ordens vom Schwarzen Auge zu Punin

1.866 v.H.: Bau der Festung Ragath



In den darauffolgenden Jahren zog es mehr und mehr Siedler aus dem Kernland des Reiches in die verheißungsvolle Außenprovinz.

Das Königreich Nordmarken

Die Provinz Ober-Yaquirien wurde in das riesige, zu weiten Teilen menschenleere Königreich Nordmarken eingegliedert, das in seiner Ausdehnung etwa die Fläche der heutigen Provinzen Albernia, Windhag, Kosch und Almada umfasste. Derweil prosperierte die Garnisonsstadt Punin, da Seneb-Horas die Yaquirstraße als durchgehend gepflasterte Verbindung zwischen den Flussmetropolen Cuslicum, Bosparan und Punin erschaffen ließ und die Könige und Königinnen der Nordmarken auf viele Götterläufe innerhalb ihrer Mauern residierten, die zwar dem Kaiser in Bosparan untertan waren, über den Kaiserzehnt jedoch frei verfügen konnten. Als bald darauf die kaiserlichen Soldaten infolge der verlustreichen Trollkriege von allen Reichsgrenzen abgezogen wurden, rückten die Elfen des Auvolks nach und ließen sich in den lichten Wäldern und Auen des lieblichen Landes nieder. Aber gerade sie fanden keineswegs die Billigung der Ambosszwerge, deren streitlustiger Hochkönig Swerka die 'Elfenkriege' um die Nutzung der gruben- und feuerholzreichen Wälder Waldwachts anzettelte.

Unter der segensreichen Regentschaft der Friedenskaiser erlebte Ober-Yaquirien seine erste große Blüte, in dieser Zeit finden zahlreiche Siedlungen im Abgabebuch des Praios-Tempels von Punin erstmalig Erwähnung.

Als Wendepunkt in der Geschichte des Landes wie des gesamten Reiches muss die Regierungszeit Fran-Horas 'des Blutigen' gelten. Zwar veranlasste er den Bau jener Heerstraße, die wir heute als Reichsstraße II kennen, und gründete die heute berühmte Magierakademie, doch in späteren Jahren ließ er die Werber seiner quer durch das Yaquirtal ziehenden Truppen allerorten neue Banner ausheben, in denen die eingezogenen Siedler gegen das aufständische Gareth ziehen mussten.

Nach dem schicksalsträchtigen Aufeinandertreffen fehlte es nun allenthalben an tatkräftigen Männern und Frauen; den wieder einfallenden Banden von Rot- und Schwarzpelzen konnte wenig entgegengesetzt werden, so dass viele Siedler notgedrungen ihren Ländereien den Rücken kehrten und ins Kernland des Reiches zurückflohen. Eine Ansiedlung nach der anderen wurde aufgegeben, das noch junge und schwach befestigte Ragath wurde von Goblinhorden unter Führung der Schamanin Orvazz überrannt. Da schon bald kein geordnetes Staatswesen mehr existierte, versank das Land zusehends in Barbarei. Die Dunklen Zeiten hatten begonnen. Auch in Almada verblasste der Glaube an die Götter, und die Gläubigen lauschten den Einflüsterungen von Götzenanbetern. Die Rahjaverehrung machte wüsten Levthanskulten Platz, Schlangen und Eidechsen wurden auf den Altären von Blutgöttern geopfert, und in Punin selbst versuchten einige Nemekath-Anhänger, das Gebrochene Rad, den höchsten Tempel des Boron, mit ihren Lehren zu vergiften. Als das misslang, errichteten sie in den Hügeln der Capitale einen eigenen unterirdischen Tempel zur 'wahren Verehrung des Herren Boron', in dessen geheimen Kammern grässliche Opferungsrituale stattgefunden haben sollen.

Als die Nemekathäer schließlich aus der Verbannung von den Zyklopeninseln wieder auf das Festland zurückkehrten, bildete sich ein Kreis Puniner Boronis, um die 'reinen Lehren' des Herren Boron zu Pergament bringen. Inmitten des 'Dunklen Zeitalters' entstand das *Schwarze Buch* mit allen wichtigen Sammlungen von der Mythologie über Visionssuchen bis zu den Liturgien und Bestattungsritualen des Kultes. Was aus dem Nemekath-Kult in Punin geworden ist, berichten nicht einmal die Annalen der Kirche des Todes.

ab ca. 1.860 v.H.: Auelfen siedeln sich im Yaquir- und Valquirtal an.

1.713 v. H.: Menschen treffen auf eine Elfensiedlung in der Valquirsenke und siedeln sich an. Sie nennen sie Taladur.

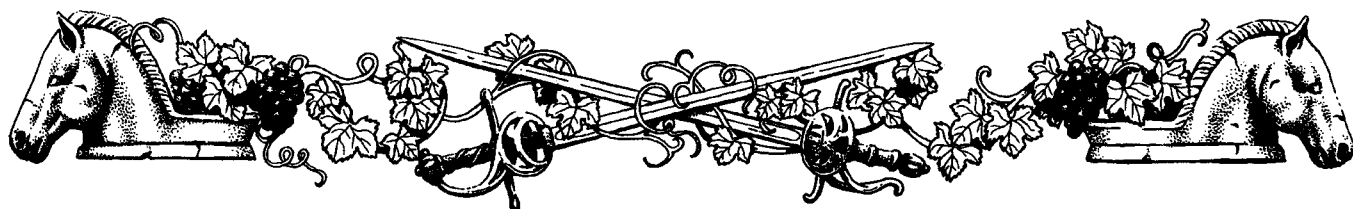
1.612 v.H.: Gründung der Academia der Hohen Magie durch Erzmagus und Kronprinz Fran von Bosparan

um 1.563 v.H.: Zwerge siedeln sich in Taladur an und verdrängen die letzten Elfen.

1.561 v.H.: Viele Bürger Ober-Yaquiriens sterben in der Ersten Dämonenschlacht.

1.561 v.H.: Ragath wird von Goblinhorden überrannt.

1.378 v.H.: Das Schwarze Buch entsteht fast unbemerkt in Punin.



Das Emirat Al'Mada

Nicht nur dem Alten Reich bescherten diese düsteren Tage Not und Elend – rund 500 Meilen weiter südöstlich begann in Khunchom ein mehr als hundertjähriges Interregnum, ausgelöst durch den Tod des großen Sultans Sheranbil V.

Nun, da keiner mehr die geheimnisvollen Komponenten des Bannfluchs erneuerte, der von Bastrabuns Bann ausging, flohen die Bewohner der südlichen Shadifsteppe vor den geschuppten Horden Elems durch die glühende Khôm-Wüste gen Norden. Nach schier endlosem Zug und ungezählten überstandenen Fährnissen rasteten sie eines Nachts am Ufer eines breiten Flusses, in dessen Fluten sich voll und rund das Madamal spiegelte. „Endlich“, sprach da ihr weiser Anführer Sarhidi ibn Nebahat, „Al Mada – das Land des Mondes!“

Zum ersten Emir von Al'Mada bestimmte man den jungen Aslam, den Sohn des großen Sarhidi, der dieselbe Würde für sich selbst bestimmt abgelehnt hatte. Aslam ließ einige der prunkvollen Zitadellen und Festungen errichten, die größtenteils noch heute über das Land wachen. Sein Statthalter auf der Feste Chabetz bei Nervath (dem heutigen Valpokrug) handelte erstmals mit den 'kleinen Menschen der Berge' um Gold, Eisen und Edelsteine, während die Beys der Festungen Fercaba und Shinadra die Pforten der Wüste vor räuberischen Nomaden schützten. In den Bergen Amhallas fand man die ersten Almadinminen, aus denen der legendäre Feuerrubin *Zyklopfenfeuer* stammt, der als Trophäe viele Besitzer haben sollte, bevor er mit anderen Besitzstücken Hela-Horas' beim Falle Bosparans verschwand. Der kluge Emir und seine Nachfolger residierten im prunkvollen Almadinpalast hoch über der unbezwingbaren Festungsstadt Al'Muktur, dessen Schönheit bald weit gerühmt wurde. Über Jahrzehnte hinweg fassten die Tulamiden fast überall in der weitestgehend entvölkerten Provinz Fuß und stellten rasch die Mehrheit der Bevölkerung gegenüber den wenigen Güldenländern. Auch diese Verbliebenen nahmen jedoch schnell viele Sitten und Gebräuche der Neuankömmlinge an, besonders die fremdartige Sprache der Shadif-Tulamiden mischte sich mit der der Bosparaner.

Doch auch die allgemein segensreiche Regentschaft der Emire von Al'Mada sollte ein Ende haben: Der letzte und berühmteste der umsichtigen Emire, Harabal y ben Avun, sah sich ab 85 v.BF derart vom wiedererstarkten Bosparanischen Reich bedrängt, dass er sich entschloss – zum Wohle seines Volkes und Al'Madas –, das Land kampflos Kaiserin Obra-Horas zu überantworten.

Allein Harabals hitzköpfiger Sohnes Rashid sammelte einen guten Teil der Heerscharen seines Vaters um sich und führte sie gegen das bosparanische Heer. Die 'Schlacht in den Nebelauen' beim Dorf Weinbergen sollte zu einem ähnlichen Desaster werden wie fast 800 Jahre zuvor die Schlacht von Punin. Der weitsichtige Kaiser verzichtete nach dem leichten Sieg auf jegliche Strafsanktionen und gliederte das Emirat als Protektorat Almada wieder in sein Reich ein.

Das Protektorat Almada

Obgleich das Land seine Autonomie eingebüßt hatte, die es nie mehr wiedergewinnen sollte, setzte sich anfangs auch unter den kaiserlichen General-Protektoren die Blüte des Landes fort. Unter der Ägide des Murak-Horas wurden tausende tulamidischer Gefangener aus Mhanadistan im Süden Almadadas teils als Sklaven, teils als Halbfreie angesiedelt, was zwar einige der Alteingesessenen um ihr kaiserliches Pachtland brachte, ansonsten aber die kulturelle Vielfalt des Landes förderte.

Unter Muraks schöner Tochter Hela gelangte ihr brutaler Gefolgsmann Teodicus an die Macht, den bald im ganzen Yaquirland der Beiname 'der Strecker' bekleidete, was von seiner Vorliebe für jene Folterprozedur herrührte.

ab 1.398 v.H.: Zug der Zehntausend, der Exodus der Shadif-Tulamiden; zahllose Sippen fliehen aus der Steppe ins Yaquirland.

1.324 v.H.: Ausrufung des Emirats Al'Mada

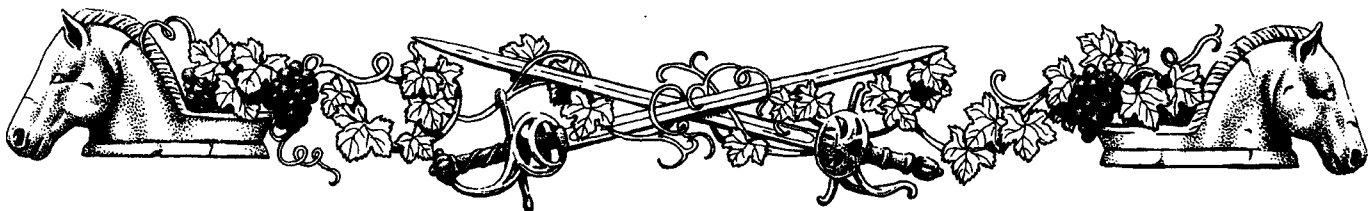
Die Emire von Al'Mada

1.324–1.281 Aslam ybn Sarhidi
1.281–1.260 Gushadal al'Zahir
1.260–1.221 Yalacham Acha'an
1.221–1.187 Ismeralda al'Azila
1.187–1.164 Ashulab y-ben Nazir
1.164–1.135 Alman al'Sfahor
1.135–1.106 Hamadi y ben Alman
1.106–1.076 Harabal y ben Avun

1.340–1.076 v.H.: Das 'Guldene Zeitalter' der Tulamidenherrschaft und der Convivencia (der friedlichen Koexistenz von Tulamiden, Güldenländern, Elfen und Zwergen) beschert dem Land eine erste kulturelle Hochblüte.

1.076 v.H.: Schlacht in den Nebelauen, Wiedereingliederung des Protektorats Almada ins Alte Reich

1.010 v.H.: Kaiser Murak-Horas lässt kriegsgefangene Tulamiden aus Mhanadistan in den Süden Almadadas umsiedeln.



994 v.H.: Das verheerendste Yaquir-Hochwasser seit Menschengedenken zerstört die komplette Weinernte.

Die General-Protektoren Almadás
 1.075–1.058 Idris v. Culming
 1.058–1.046 Zarpada Al'Shirasgan
 1.046–1.012 Idris II. v. Culming
 1.012–993 Teodicus der Strecker
 993–991 Xafira Sfalía

993 v.H.: Al'Muktur (tul.: *die Unbezwingbare*) fällt durch Verrat.

30. Pra. 993 v.H.: die Zweite Dämonenschlacht

992 v.H.: Almadanische Aufständische brennen Arivor nieder und nehmen an der Plünderung Kusliks teil.

991 v.H.: Königreich Almada

Die allgemeine Wut gegen den grausamen Herrn gipfelte schließlich in einem Hörigenaufstand im Jassafheimer Flusshafen, den Teodicus' Reiterei noch blutig niederschlagen konnte.

In diese Zeit fällt auch die blutige Unterdrückung der tulamidischen Lebensart und Kultur Almadás. Schon früh in der Regierungszeit Helas galt per kaiserlichem Erlass jedweder von augenscheinlich tulamidischer Herkunft als unfrei und erbuntertänig, obschon es kaum einen Almadani unter Praios' Antlitz gab, der die Abkunft seiner Altvorderen von den Kindern Tulams verleugnen konnte. Seit dieser Zeit wird bis in heutige Zeit der unfreie Bauer (erkennbar) tulamidischer Abkunft in Almada als 'Fellache' bezeichnet.

Eine Gruppe der tulamidischen Zwangssiedler jedoch tat sich mit von den 'Güldenländern' geknechteten Fellachen zusammen und weigerte sich, die niederen Arbeiten zu verrichten. Diese stolzen und eigenwilligen Leute stahlen sich mit Phexens Schutz fort und zogen, von den Herrschern geächtet, auf eigene Faust weiter – und begründeten das Volk der Zahori.

Als die Kunde vom zweiten Volksaufstand der Stadt Gareth und dem Herannahen des Bürgerheeres laut wurde, erfuhren die kampfbereit einmarschierten Rebellen plötzlich überraschenden Zulauf von Hunderten von Freiwilligen, die bereit waren, Seite an Seite mit den Kindeskindern ihrer einstigen Feinde gegen die Tyrannei der Schönen Kaiserin zu kämpfen. Teodicus der Strecker endete, wie viele alte Quellen nicht ohne ironischen Unterton festhielten, auf der Streckbank im Kerker von Al'Muktur.

Nach der Zweiten Dämonenschlacht auf den Feldern von Brig-Lo, die durch das direkte Eingreifen der Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm zugunsten der Rebellen entschieden wurde, herrschte viele Monde lang Chaos und Durcheinander in ganz Almada, durch Eifersucht, Misstrauen, Habgier und aufflammende Fehden der einzelnen Landesteile untereinander noch genährt, während nicht wenige Aufständische noch immer plündernd durch das geschlagene Bosparanische Reich zogen.

Almada wurde zum Königreich erklärt und sollte fortan von einem Landesverweser im Fürstenrang an des Kaisers statt regiert werden, der die Provinz als Erblehen zugesprochen bekam. Das Königreich wiederum untergliederte sich in die sechs Grafschaften Yaquirtal, Ragath, Waldwacht, Südpforte, Amhallas und Caldaia (das spätere Eslamsgrund).

Das Königreich Almada

Die Almadaner Landstände einigten sich bei ihrem ersten Zusammentritt nach tagelangem Gezänk und einigen handfesten Raufereien auf den ehrgeizigen Freiherrn Obidos von Viryamun als Landesfürsten, der dem Kaiser zu Gareth den Lehnseid schwor und daraufhin von diesem in seiner Würde bestätigt wurde.

Das Fürstengeschlecht derer von Viryamun darf wohl mit einigem Recht als diejenige Sippe gelten, die den Begriff vom 'streitbaren almadanischen Adel' richtig populär machte, denn so ist beispielsweise von Fürstin Travanca überliefert, dass sie mehr als 35 Duelle aufs 'Dritte Blut' ausfocht und allesamt gewann – bis auf das letzte. Unter der sich anschließenden Herrschaft ihrer Base Esfera geriet das Haus derer von Ragathsquell, eine der mächtigsten Magnatenfamilien Ragatiens, mit dem Haus Eschgeier aneinander, dem der Graf und mehrere Junker des Yaquirtals entstammten. Beide wussten zahlreiche befreundete und folgsame Sippen hinter sich, die dem Ruf zu den Waffen nur zu gerne Folge leisteten. Am 7. Rondra des Jahres 913 hallten die hitzeflirrenden Straßen Ragaths von Kampfschreien und Flüchen, klirrendem Stahl und galoppierenden Hufen wider, ehe die wenigen noch lebenden Yaquirtaler nach erbittertem Gefecht das Feld räumen mussten.

Ungeachtet des weiterhin schwelenden Konflikts ihrer Vasallen und der sich immer drastischer abzeichnenden Kleinstaaterei, sah sich die oftmals übereifrige Fürstin Antara veranlasst, ihrer längst das gesamte Umland überstrahlenden Capitale Punin ein neues Komitee vorzusetzen, welches bald darauf als 'Collegium der Stadtoberen zu Punin' etabliert wurde. Längst erachteten die interessierten Ratsmitglieder und Patrizier der Provinzhauptstadt die Landstände nur noch als Randfiguren im politischen Spiel, und als es nun mehr und mehr um die wahre Vor-

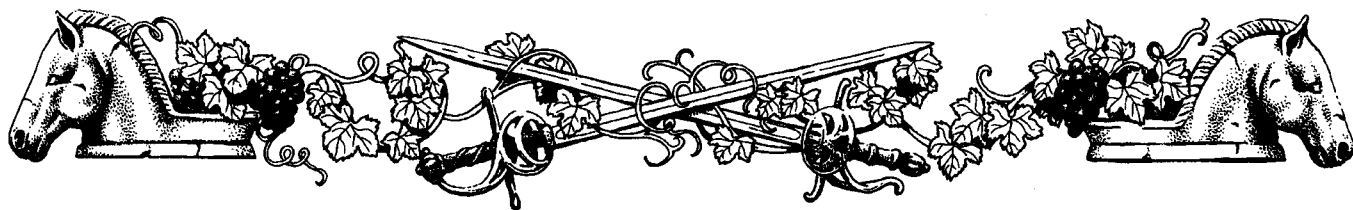
Die Fürsten von Almada

Das Haus Viryamun

991–968 Obidos I.
 968–953 Eglamor'
 953–936 Travanca die Streitlustige
 936–909 Esfera
 909–875 Obidos II.
 875–857 Travanca II.
 857–829 Antara

7. Ron. 913 v.H.: Die Ragather Blutfehde – erstes Scharmützel zwischen Yaquirtaler und ragatischen Edelleuten

913–720 v.H.: zunehmende Bedeutung von Lokalpatriotismus; Konflikte der Städte und Regionen untereinander



herrschaft in Almada ging, leistete ihnen die Überzeugungskraft der schweren Puniner Gold-dublonne gute Dienste.

Der gewiefte Ratsobere Boronathan riet seiner Fürstin zur Flucht ins Exil jenseits der Amhallassih-Kuppen, da sie, als Opfer einer sorgfältig eingefädelten Intrige, unbedacht zwei Ritter Kaiser Sighelms im Duell getötet hatte. Danach war der Weg zur Macht frei für Boronathan und die ihm nachfolgenden 'Ratsfürsten', die das Königreich mit harter, aber durchaus nicht ungeschickter Hand führten und die für lange Zeit abwechselnd zur Hoffnung und zur Verzweiflung Almadas werden sollten.

Es gelang ihnen, durch Gerissenheit und Ränke, Bestechung und Diplomatie an der Macht zu bleiben, während man sich im übrigen Königreich in Haderliebe und Fehdenfreudigkeit erging.

829 v.H.: Machtübernahme der Ratsfürsten von Punin

Die Ratsfürsten von Punin

829–797 Boronathan
797–774 Gujadal Galandi
774–761 Charef der Schöne
761–726 Madalieb v. Madjani
726–700 Yahud al'Kasim
700–688 Mirania v. Bleichenwang
688–680 Vinyaza de Veroza
680–663 Amaros v. Lindholz
663–658 Rondara Alfaran

Almada unter der Herrschaft der Priesterkaiser

Kaum war die Kunde von der Ermordung des unmündigen Kaisers Rude II. – angeblich durch Diener der Rondara – in Almada laut geworden, ergriff die Vorsteherin des Puniner Praios-Tempels, die Hochgeweihte Zerila, mit der Sonnenlegion die Macht in Almada. Ratsfürstin Rondara Alfaran, die eine bekennende Dienerin der Himmelsleuin war, wurde von Zerila in Abwesenheit wegen "Wegbereitung zum Kaisermord" zum Tode verurteilt und bei ihrer Rückkehr augenblicklich von ihren Leuten ergriffen und auf den Yaquirwiesen verbrannt.

Sie und das in Ragath residierende Inquisitionstribunal zettelten gnadenlose Hetzjagden auf die sogenannten 'Regenbogenechsen' an: die vom Volk geliebte Priesterschaft der Tsa, der sie das Geheimnis der ewigen Jugend entreißen wollten. Das Land erlebte eine qualvolle Zeit der lodernden Scheiterhaufen. Die Sage geht von Praiolec, der den Junker Lumino von Aguilon, den Sprecher der Almadaner Landstände, zu sich bestellte und verlangte, ins Tagesgebet seiner Untertanen aufgenommen zu werden. Der Junker antwortete trotzig und unverblümt: "Halten zu Gnaden, Euer Eminenz, aber das ist bereits geschehen! Das ganze Land betet bereits tagtäglich: 'Herr Boron, erlöse uns von dem Übel!'" Der Junker wurde für seine Keckheit in Aberacht gestellt und als Ketzer gebrandmarkt – der Zorn des Volkes aber wuchs, zumal der 'Gottesdank' in wahrhaft alveranische Höhen schnellte.

Währenddessen formierte sich um 580 vor Hal in den abgelegenen Schluchten des Bosquirtales unter der tulamidischen Kriegerin Ayla al Yeshinna ein Rebellenverband, der fast ausschließlich aus Frauen bestand und der bis heute zu den mysteriösesten Kriegerorden Aventuriens gehört: der Bund der Amazonen.

Mit entflammten Herzen durch das Vorbild der Amazonen begann nun auch die Bevölkerung, sich wieder auf die traditionellen almadanischen Tugenden zu besinnen: Stolz und Tapferkeit bildeten das Band, das immer mehr Aufständische vereinte und zum bewaffneten Aufbegehren gegen die Diener des Greifens beflügelte. Als schließlich gar ein Bote aus Gareth vor das Puniner Nordtor trabte und von der Volkserhebung in der Kaiserstadt sowie dem Erscheinen des mysteriösen Rohal berichtete, da sah sich Sonnengebieter Narvan plötzlich von einer tausendköpfigen Meute belagert, die schon die Tempelmauern berannte und durchbrach, ehe die selbsternannte Sprecherin der Aufständischen, die Junkerin Zafira von Aguilon, dem zürnenden Volk Einhalt gebieten und es zur Gnade aufrufen konnte.

658 v.H.: Machtergreifung Zerilas, Fürstin Rondara Alfaran wird dem Feuertod überantwortet.

Die Sonnengebieter von Almada

658–645 Zerila I.
645–621 Ucurthea
621–602 Praiana die Gleißende
602–577 Praiolec
577–551 Zerila II.
551–528 Narvan

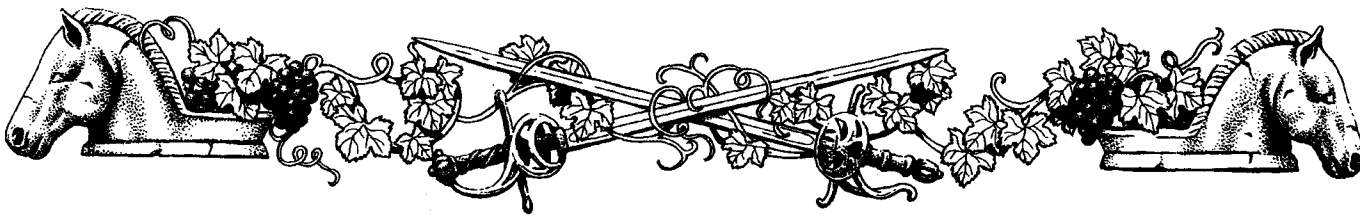
618 v.H.: Sonnen-Gebieterin Praiana lässt drei der vier Götterbildnisse im berühmten 'Vierertempel' von Brig-Lo schleifen.

554 v.H.: Im Bosquirtal tritt der Ordensbund der Amazonen an die Öffentlichkeit und ruft die Kriegerinnen Almadas zum Widerstand.

527 v.H.: Volkserhebung; Sturz des letzten Sonnengebieters, Ende der Geweihtenherrschaft

Das Haus Aguilon

Narvan wurde im Nesselgewand in die Nervather Sümpfe getrieben – das Land Almada aber hatte eine neue Fürstin, die umsichtige Zafira, Enkelin des beherzten Herrn Lumino, und die bald selbst das Vertrauen des großen Reichsbhüters Rohal genoss. Künste und



Das Haus Aguilon
527–496 Zafira
496–463 Jervan
463–419 Madalena

448–419 v.H.: Durch den Streit um die Waldwachter Alaunvorkommen wird die II. Ragathisch-Yaquirtaler Blutfehde entfacht; Graf Bugo von Ragath ruft seine Lehnsvasallen zum Heerbann gegen die alten Häuser des Yaquirtales.

13. Ing. 419 v.H.: Das *Blutfest von Aguilon*, auch: *13. Ingerimm-Massaker* – Fürstin Madalena, Graf Bugo und sieben weitere Magnaten werden während der Blutnacht im Festsaal der Burg Aguilon erdolcht.

419 v.H.: Zulipan von Punin steigt zum Principal der Academia der Hohen Magie auf.

419–399 v.H.: Tyandaris von Punin herrscht als *Fürst der almadanischen Lande* über die zersplitterte Provinz; er stellt faktisch die einzige Klammer zwischen den zerstrittenen Landesregionen dar.

403–398 v.H.: Der *Krieg der Magier* lässt weite Teile Nordalmadas verwüstet und verwunschen zurück, viele Zwerge verschwinden in den Laboratorien der Magier.

391 v.H.: Fürst Eslam wird zum Kaiser des Neuen Reiches gekrönt und nimmt somit auch die Königswürde Almadas an.

Wissenschaften wurden nun wieder gepflegt, jede Stadt, ja sogar jedes Adelshaus bediente sich der Kunst, um Reichtum und Macht zu demonstrieren. So kommt es, dass es in Almada Städten wie Yasamir, Sherbeth und Inostal gibt, die zwar nach Maßstäben des gesamten Reiches winzig, aber dennoch voller architektonischer und künstlerischer Schätze sind.

Obwohl sich das Fürstenhaus derer von Aguilon durch leichte Senkung der Kopfsteuer beim einfachen Volk viele Freunde schuf, sprachen die Magnaten auf ihren Landsitzen voller Verachtung von der fürstlichen Familie. Da diese, ganz nach dem Vorbild Rohals, keinerlei Truppen in Sold hielt, ja der ganze Kriegerstand und das Rittertum reichsweit verpönt waren, wagten sich nach und nach wieder immer mehr Goblins aus den unwegsamen Bereichen des Landes in die fruchtbaren Täler der Menschen, so dass selbst Junker immer ein paar Besoldete in Diensten hielten, um wehrhaft zu sein – und dies aus altem Recht heute noch tun.

In diesen Tagen entflammte ein hitziger Streit um die Alaunvorkommen in den Hängen der Waldwacht (denn das Alaun ist ein unerlässlicher Bestandteil beim Färben von Tuchen), auf die sowohl der Graf Ragaths wie auch einige altfürstliche Junkerhäuser aus dem Yaquirtal Ansprüche erhoben.

Bei einem Vermittlungsversuch der Fürstin auf Burg Aguilon endete bereits das Eröffnungsbankett jenes denkwürdigen Landtages am 13. Ingerimm 419 v.H. in einem blutigen Eklat: Degen, Dolche und Stilette wurden gezogen und hitzig und unverblümt stachen die Antagonisten aufeinander ein. Diesmal hatten die Yaquirtaler alle Heiligen und Alveraniare auf ihrer Seite. Als sich endlich Stille über den verwüsteten Festsaal senkte, da wateten die wenigen Überlebenden fingertief im Blut. Nur zwei Yaquirtaler Magnaten erlagen später ihren Wunden – die Fürstin aber blieb, mitsamt Graf Bugo v. Ragath und sieben seiner Vasallen, mit gebrochenen Augen im Festsaal zurück ...

Noch heute werden viele der unerbittlichen Adelsfehden in Almada mit dem markanten Schlachtruf: „Gedenket des 13. Ingerimm!“ begonnen und gerechtfertigt.

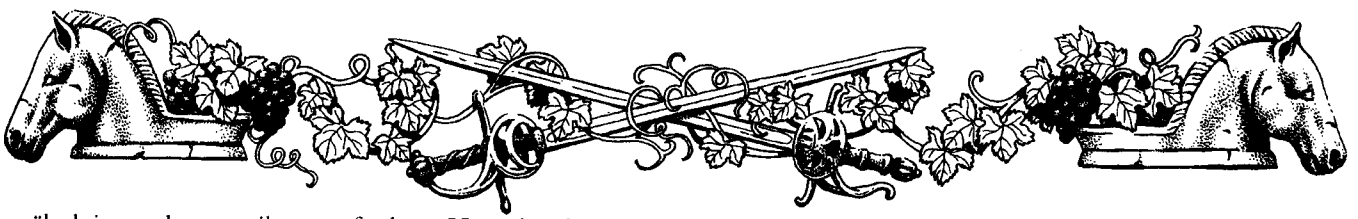
Die Schreckensherrschaft Zulipans und das Haus Almada

Während sich die überlebenden Magnaten nun gegenseitig die Schuld an dem Massaker zuschoben und in der Folgezeit zahllose kleinere waffenklirrende Scharmützel gegeneinander ausfochten, die erst durch eine bewaffnete Intervention der reichen Wollweberstadt Taladur beendet wurden, gelangte in Punin ein Mann zu unvorstellbarer Macht, dessen Aufstieg das schwärzeste Capitulum in der 1.600jährigen Geschichte der Academia der Hohen Magie einleitete: der Dämonologe Zulipan.

Während Rohal, von alledem zunächst nichts ahnend, den vergleichsweise unbescholtenen Patrizier Tyandaris von Punin zum ‘Fürsten der almadanischen Länder’ erhob, hetzten Zulipans grauenhafte Chimären durch die Lande und entführten seine Häscher Menschen und Zwerge zu Versuchszwecken, darunter der später heiliggesprochene Praios-Geweihte Gilborn von Punin (bevor er ein fürchterliches Ende in Borbarads Folterkammern fand). Es bedeutete schließlich großes Glück für das ganze Land, dass Zulipan von Hochkönig Ambros vom Kosch aus dem Volk der Hügelzwerge im Stillen Grund niedergerungen werden konnte.

Zugleich war großes Unheil über das gesamte Reich gekommen: Vom Zaubererkrieg geschwächt, hatte man den Vormarsch der Orken nur mühsam in der zweieinhalbtägigen ‘Schlacht von Ferdok’ zum Stehen bringen können. Auf der Suche nach einem neuen Kaiser entschied eine Zusammenkunft von Adligen, Bürgern und verdienten Kriegerleuten in dem von ihnen verfasste ‘Garethier Pamphlet’, dass Fürst Eslam von Almada, der einzige Sohn des zurückgetretenen Tyandaris, die Krone Rauls des Großen tragen solle, da man in ihm den letzten Nachkommen Kaiser Ugdalfs fand.

Es heißt, dass Eslam mit all seinen Höflingen im Hinterhof eines Gasthauses in Brig-Lo zu Tisch saß, als der Herold im kaiserlichen Rock hereingesprengt kam, um ihm die frohe Kunde



zu überbringen, dass man ihn zum fürderen Herrscher des Neuen Reiches bestimmt habe. Anstatt aber freudige Erregung zu zeigen, soll Eslam den verblüfften Boten angefahren haben: "Was fällt denn Ihm wohl ein? Kann man denn nicht einmal in Ruhe prassen?"

In seiner ersten Zeit als Kaiser verfügte Eslam (in der Absicht, eine Brücke zwischen seinen Landsleuten und der zentralen Provinz mit dem traditionellen Kaisersitz zu schlagen), dass der nördliche Teil der aufgelösten Landgrafschaft Caldaia als Schenkung dem Königreich Garetien zugeschlagen werden möge. Die Almadaner und Garetier liegen noch heute miteinander im Zwist, wohin das Land eigentlich gehören sollte ...

Das Almadaner Königreich erlangte in der Folgezeit – nicht zuletzt durch kronprinzliche Protektion und kaiserliche Bevorzugung – den größten Wohlstand seiner Geschichte. Die Aufzeichnungen vieler Küfer und Winzer zeugen von bis zu zehn hervorragenden Erntejahren hintereinander, die Pferdezucht erblühte in nie zuvor dagewesenem Maße, was mit dem Aufkommen des 'klassischen Rittertums' unter den Almadanerkaisern in Zusammenhang stand. Wichtigstes Ereignis unter Kaiser Eslams II. Herrschaft sollte das Schisma der Boron-Kirche sein, als sich Velvenya Karinor zur Ersten Patriarchin des Boron-Kultes erklärte, nachdem diverse Ordnungsrufe des Raben von Punin ungehört verhallt waren. Der Alanfaner Kult wurde zur Ketzerei erklärt, ohne dass sich die Puniner Kirche jedoch entschließen konnte, gegen ihn vorzugehen.

Unter der Ägide seines Sohnes Eslam III. fielen weitere dunkle Schatten über die Glanzzeit der Eslamiden: Im Westen wurden Unabhängigkeitsforderungen Albernias und des ungeliebten Lieblichen Feldes laut, und der Kaiser versammelte 3.000 Kriegersleute in Brig-Lo, die gegen das abtrünnige Vinsalt vorgehen sollten, unter ihnen auch das Regiment der gefürchteten *Almadaner Dragoner*. Nachdem dessen Kommandant, Oberst Yalach Ragathsky, im Feldlager vor Arivor hinterrücks von einem vergifteten Rebellenpfeil niedergestreckt worden war, richtete das außer Rand und Band geratene Regiment in maßlosem Zorn ein Blutbad unter der Arivorer Bevölkerung an – kaum ein Bürger sollte das Strafgericht der Dragoner überleben.

Kaiser Eslam III. – zeit seines Lebens als exquisiter Feinschmecker bekannt – erstickte schließlich an einem winzigen Wachtelknöchelchen, so dass es seinem Sohn Eslam IV. vorbehalten blieb, den auf beiden Seiten verlustreichen Krieg mit dem *Frieden von Kuslik* zu beenden. Die bis dahin verschlafene Hügellandschaft Phecadiens sollte den Abfall des Lieblichen Feldes am ärgsten zu spüren bekommen: Nunmehr zweigeteilt, wurde binnen weniger Jahre ein Grenzwall aus Zollfesten, Schanzen und Spähtürmen quer durch das Land getrieben.

Doch ein weiterer Krieg des Glaubens brach direkt vor der Tür des almadanischen Königreiches aus: Beflügelt durch die Offenbarung Rastullahs, versuchten die nunmehr novadischen Wüstensöhne vom Stamme der Beni Habled, wie ein heißer Sandsturm aus der öden Wüste in die fruchtbare Reichsmark Amhallas einzufallen. Allein dem Heldenmut der Almadanischen Pikenierte, ausgerüstet mit Spießen zur Reiterabwehr und der überlangen Boronssichel, ist es wohl zu verdanken, dass man heute nicht in Gänze vom Sultanat Almada sprechen muss.

Kaiser Bodar kümmerte dies in seiner Dekadenz wenig, er ließ die almadanischen Ställe für hauptpflegende Stutenmilchbäder plündern, sein Erbe Bodar II. trieb die verwerflichen Ausschweifungen weiter auf die Spitze, indem er all seine zahllosen Mätressen mit Nachttöpfen aus reinem Gold ausstatten ließ. Das hart arbeitende Volk in den anderen kaiserlichen Provinzen fühlte sich durch die horrenden Zehnterhebung für derlei Unfug verhöhnt; allein in seinem Ursprungsland konnte das Haus Almada noch halbwegs auf die rückhaltige Treue seiner Untertanen bauen, die 'ihrem' Kaiserhaus durchaus Pomp und Prunklust zubilligten.

Kaiser Valpo, der schon seit seiner Jugend als halt- und zügelloser Mensch verschrien war, flüchtete sich in die Weinseligkeit und ließ sich zahllose Lustschlösser und Solitüden in den besten Reblagen Almadas errichten.

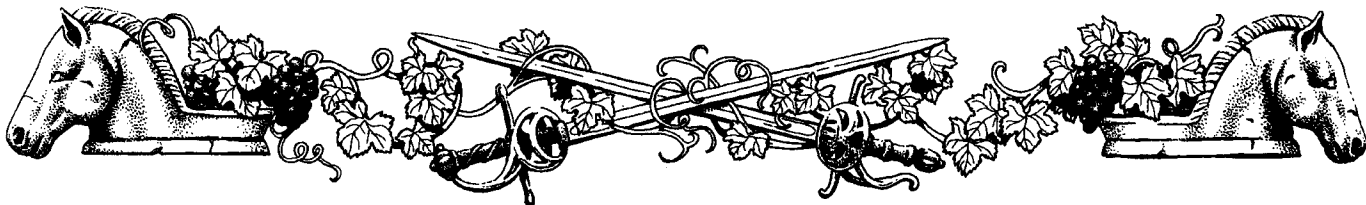
391 v.H.: Der nördliche Teil der Lgft. Caldaia fällt als Schenkung unter dem Namen 'Eslamsgrund' an Garetien.

303 v.H.: Das große Schisma entzweit die Boronkirche

Das Haus Almada

399–362 Eslam (der Münzreiche)
362–340 Tolak
340–330 Alrik der Ritterliche
330–296 Eslam II.
296–265 Eslam III.
265–246 Eslam IV.
246–221 Bodar
221–184 Bodar II.
184–130 Eslam V.
130–129 Bodar III.
129–91 Valpo der Trinker

ab 233 v.H.: Beginn des Abwehrkampfes gegen die räuberischen Nomadenvölker der Wüste Khôm



Die Thronfolgekriege und der Einfall der Novadis

114 v.H.: Kaiser Valpos einziges Kind Luciana wird als Idiotin geboren; mit dem Tod des Kaisers (91 v.H.) erlischt die Hauptlinie des Hauses Almada.

91–65 v.H.: Der Erbfolgekrieg unter den Provinz-Magnaten findet keinen Sieger.

72–67 v.H.: Annexion Süd-Almadas durch Malkillah II.

29. Ron. 67 v.H.: die *Schlacht von Yrosien*, Verlust der Reichsmark Amhallas

67 v.H.: 'Gegenkaiser' Harun residiert in Punin.

Valpo hinterließ nach seinem Tod keinen Erben, und so traten überall im Land, ja im ganzen Reich, vermeintliche Thronprätendenten auf, die ihre Herkunft höchst zweifelhaft von irgendeinem Spross des Hauses Almada herleiten konnten.

In Almada war dies 'König' Chiarissimo von Rebenthal, Monarch von eigenen Gnaden, der sich in verlustreiche Gefechte mit seinem schärfsten Widerpart, 'Gegenkaiser' Porquid von Ferdok, verzettelte. In dieser Zeit kamen auch die Landsknechte auf, die ihre Waffendienste an den verkauften, der das meiste bot. Ihre Anführer nannte man hierzulande 'Condottieri': die Anführer beweglicher Truppen, die gegen gutes Silber überall hinzogen und für jeden gegen jeden kämpften.

Ein ganzes Heer solch ruchloser Gesellen unter der 'Kaiserin' Rondhara von Albenhus rückte ab 73 v.H., heimlich unterstützt von der Vinsalter Königin Amene II. Firdayon, von Grangor aus gegen Elenvina vor und besetzte dabei kurzfristig auch weite Teile der Südpforte. Die Almadaner Magnaten achteten nicht auf die drohende Gefahr und schlugen sich untereinander um alter Blutsfeindschaften willen, die man nun – da ohnehin das gesamte Reich im Bruderkrieg entflammt war – endlich bedenkenlos mit erbarmungsloser Härte austragen konnte.

Dabei unterschätzte man die Ernsthaftigkeit der Kriegsvorbereitungen des machthungrigen novadischen Potentaten Rafim al-Mougir, des zweiten Malkillahs.

Mit einem blitzartig vorgetragenen Reiterüberfall nahm er das reiche Eslamsbad im Handstreich, worauf er sogleich an der Spitze seiner Heerscharen weiter gegen Punin vordrang.

Dort aber hatten die Magnaten bei Hofe nichts als Spott für den 'verlausten Heidenführer' aus der Wüste übrig, man rümpfte die Nasen, als die wackere Gräfin Hadjinsunni von Yaquirtal, die als einzige das wahre Ausmaß der Gefahr erkannte, um die Erlaubnis bat, den Novadi mit der kompletten Wehr Almadas angehen zu dürfen. Ihre Bitte wurde abschlägig beschieden, so dass die Gräfin schließlich nur mit ihrer eigenen bescheidenen Gardereiterei, dazu mit den Südpforter und Yaquirtaler Landsmannschaften, gegen Malkillahs wilde tausendköpfige Reiterschar zog. Trotz erbitterten Widerstandes und wahren Heldenmutes von Seiten der Gräfin und ihres Aufgebotes endete das hitzige Aufeinandertreffen der beiden Heerhaufen am 29. Rondra des Jahres 67 v.H. im Tal der Dornen an der Yrosa mit einer vernichtenden Niederlage für die Almadanis, in deren Folge das Reichsgebiet um die komplette Reichsmark Amhallas schrumpfte.

Ohne dass noch jemand ein weiteres Heer gegen ihn hätte aufbieten können, zog Malkillahs Blutsbruder Harun mit mehr als der Hälfte der novadischen Streitmacht in Punin ein, wo er sich zu einem weiteren der in diesen Tagen üblichen Gegenkaiser krönen ließ.

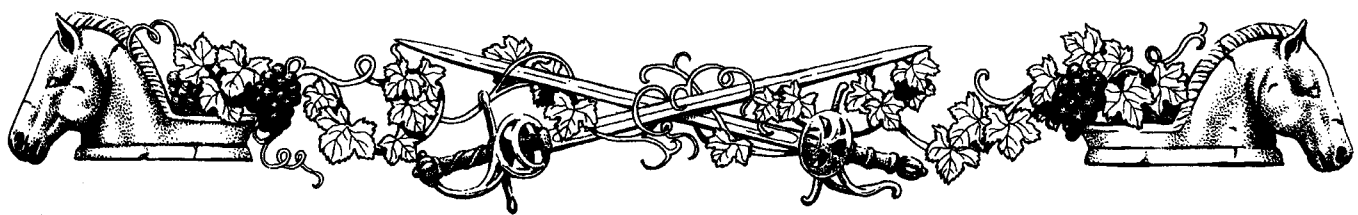
Die letzten Fürsten Almadas

In jener, der 'Kaiserlosen' Zeit besetzten Söldnerheere aus freien Stücken Städte, die ihnen als Nachschublager oder Winterquartier geeignet erschienen, und so traf das reiche Punin das Schicksal, dass das gewaltige Landsknechtsheer des 'Söldnerfürsten' Flanedrius vor den Toren der Stadt sein Winterlager aufschlug – unzweifelhaft in der Absicht, die eigenen Vorräte durch Plünderung der Eslamsstadt zu ergänzen.

Die novadischen Besatzer der Stadt stellten sich den zahlenmäßig überlegenen Mietlingen zum Kampf, woraufhin sich die Bürger Punins zurücklehnten, um den Erzdämonen mit dem Namenlosen beizukommen, solange nur das Volk und die Gebäude der Stadt verschont blieben. Doch die Landsknechte obsiegten und feierten ihren Triumph mit tagelangen Gelagen, die selbst die gewaltigen Weinvorräte der Provinzhauptstadt bedenklich dezimierten.

Als das Söldnerheer im Frühjahr endlich abzog, war unter den Toten in den Seuchengräbern auch Flanedrius zu finden, obschon sich niemand recht erklären konnte, weshalb der Blutige Rotz, dem er eigentlich erlegen sein sollte, eine solch hässliche Stilettwunde in seinem Rücken verursacht hatte ...

65–62 v.H.: Schwere Seuchen dezimieren die Bevölkerung.



Auf Flanedrius folgte einer seiner Hauptleute, doch erst die nachfolgenden Fürsten, die von den jeweiligen Kaisern direkt ernannt wurden, die Fürstenkrone also ebenfalls nicht erbten, konnten wieder leidlich Frieden und Wohlstand im Lande herstellen.

Voll Übermut ging dabei besonders Fürstin Solivai von Harmamund zu Werke, die aber schon in jungen Jahren nach einem Scharmützel mit novadischen Viehdieben vor des Herrn Borons Seelenwaage Rethon berufen wurde.

Die Fürsten von Almada

60–44 Wulhelm Gobentodt
44–32 Rahjada da Vanya
32–19 Migel v. Rebenthal
19–10 Solivai v. Harmamund

Das Haus Gareth

Kaiser Reto entschloss sich nach diesem Unglücksfall schweren Herzens, die Führung der militärisch wie fiskalisch ungeheuer bedeutsamen, aber auch stets entzweiten und schwierigen Provinz Almada selbst in die Hand zu nehmen und sie fürderhin von Gareth aus zu regieren. Sein Sohn, Kaiser Hal, der den Titel des Königs und Großfürsten zunächst nur pro forma zu tragen schien, begann nach einiger Zeit, die zügellose Macht der alteingesessenen Magnatenhäuser durch einschneidende Reformen und eine ungewohnte Lehenpolitik zu schmälern.

Als nach dem mysteriösen Verschwinden des Kaisers dessen verschlagener darpatischer Vetter Answin von Rabenmund die Kaiserwürde usurpierte, sollte auch dieser sich bald ein eigenes Bild von der sprichwörtlichen almadanischen Fehdenfreudigkeit und Haderliebe machen können: Die streitlustigen Magnaten stellten private Händel hintenan und reichten sich gegenseitig die Hände zum Bündnisschluss, um gemeinsam gegen den Thronräuber und seine Vasallen vorzugehen. So bereiteten die zur 'Loyalistisch Almadanischen Wehr' zusammengeschlossenen Ragatier und die zur 'Ratzinger Allianz' formierten Yaquirtaler mit der Eroberung von Punin und Ragath das Ende der langen Rabennacht vor.

Als kaum ein Jahr später der Schwarzpelz in nie gekannter Zahl plündernd und mordend durch das Reich zog und bis auf die Silkwiesen vor Gareth vordringen konnte, da heuerte man vom Reichtum der Provinz ein recht verrufenes Söldlingsheer an und den rauhbeinigsten Condottieri, der sich weit und breit finden ließ, gleich dazu. Just jener almadanische Landsknechtshaufen war es, der bei der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* letztlich erst das Ruder zugunsten der Kaiserlichen herumreißen konnte.

Auf dem Großen Hoftag im Hesindemond 21 Hal nahm Brin von Gareth die Königs- und Großfürstenwürde seines verschollenen Vaters an und erhob zugleich den Baron Dschijndar von Falkenberg-Rabenmund zum almadanischen Kronverweser.

Nachdem sich der Konflikt zwischen den beiden Kaiserreichen und der Oberen und der Unteren Yaquirmonarchie immer unheilvoller zugespitzt hatte, kam es zu Beginn des Götterlaufes 25 zur Eskalation: Der horasische Graf Kalman von Farsid hatte die almadanische Zollfeste Eslamsberge attackiert, die Söldner des Colonello Pilbo suchten die Weiler der Südpforte heim! Der Reichsbehüter detachierte daraufhin erhebliche Truppenverbände unter dem Kommando des Leomar vom Berg in die Grenzfeste der Südpforte. Wenig später nahm eine Delegation um Kronverweser Dschijndar Verhandlungen mit dem Emir des Amhallassih auf, um über eine Annäherung zwischen den beiden almadanischen Ländern zu beratschlagen – diese jedoch scheiterte an den überzogenen Forderungen des Emirs.

Nach dem Heldentod des Almadanerkönigs Brin von Gareth und dem hohen Blutzoll, den auch die almadanische Magnatenschaft in der Dritten Dämonenschlacht zu zahlen hatte, befürchtete man in Gareth eine Entzweiung der kaiserlichen Hausmacht, da sich die almadanische Königswürde – wie früher die Kaiserkrone – traditionsgemäß nur im Mannesstamm vererbte und somit nach almadanischem Recht dem unmündigen Infanten Selindian Hal zugestanden hätte.

Als der junge Reichsprinz im Rahjamond 28 Hal vor den versammelten Almadaner Landständen zugunsten seiner älteren Schwester Rohaja auf den Thron der Provinz verzichtete, war der Weg frei zur Krönung der jungen Infantin, die dereinst auch die erste Kaiserin des Neuen Reiches sein wird.

10 v.H.: Kaiser Reto nimmt selbst die Königs- und Großfürstenwürde an.

11 Hal: Der Novadi Khorim Uchakbar wird zum Kronverweser Almadas erhoben.

13. Fir. 18 Hal: die *Schlacht der Zwölfe* vor Punin; Vertreter der L.A.W. und der 'Ratzinger Allianz' befreien die Provinz in einem Stellvertreterkampf vom Joch des Usurpators Answin v. Rabenmund.

Das Haus Gareth

10–1 v.H. Reto
1–21 Hal Hal
21–29 Hal Brin
seit 29 Hal Rohaja

1. Phe. 19 Hal: die *Zweite Schlacht auf den Silkwiesen*; ein almadanisches Landsknechtsheer unter Ludovigo Sforigan vernichtet den Tross des orkischen Heerwurms.

Hes. 21 Hal: Die Grenze zwischen Neuem und Alten Reich wird geschlossen; Dschijndar v. Falkenberg-Rabenmund wird zum Kronverweser Almadas bestellt.

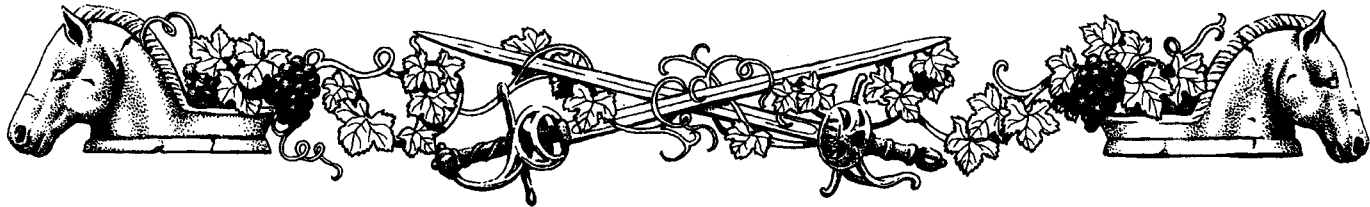
22–29 Hal: Bau der Kaiserpfalz Cumrat **Pra./Ron. 25 Hal:** Angriff des horasischen Grafens Kalman v. Farsid gegen die Grenzfeste Eslamsberge, Colonello Pilbo überzieht das Gugellatal mit Mord und Brand.

26–27 Hal: Verhandlungen zwischen dem Kgr. Almada und dem Emirat Amhallassih um eine Annäherung

27 Hal: Zu Punin tritt mit Eslam v. Eslamsbad u. Punin ein vermeintlicher Nachkomme der Eslamiden auf.

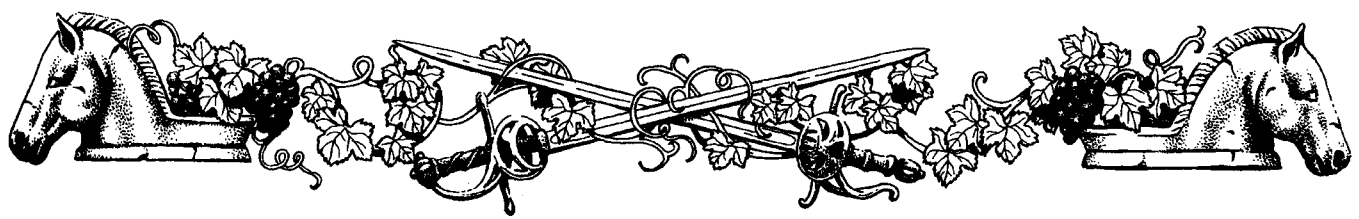
21.–23. Ing. 28 Hal: Almadanerkönig Brin v. Gareth, Gaugraf Kelsor v. Rengor und zahlreiche weitere Magnaten fallen in der Dritten Dämonenschlacht.

15. Rah. 28 Hal: Infant Selindian Hal v. Gareth verzichtet auf die Eslamskrone.



15. Pra. 29 Hal: Rohaja v. Gareth wird auf Cumrat zur Almadanerkönigin gekrönt.

Auf der Pfalz Cumrat wurde im Ingerimm 29 Hal der 'Friede von Weidleth' in einer ausschweifenden Verlobungsfeier zwischen dem Horasreich und dem Neuen Reich endgültig besiegelt und der Verrat des Grafen Uchakbar offenbar, der nach gescheiterter Intrige zum Emirat überlief. Als sein Nachfolger bestellte die Regentin Emer ihren Sohn Selindian Hal, der zudem Anfang 30 Hal seine Knappschaft im Eslamidenpalast von Punin antrat, während sich der Konflikt zwischen 'marodierenden' Trupps des Verräters Uchakbar und den Garden der almadanischen Grenzbarone verschärfte.



Grafschaft Ragath

Herrscher: Graf Brandil v. Ehrenstein ä.H. u. Streitzig
Grafensitz: Kaiserliche Reichsstadt Ragath mit Burg Ragath im Besitz des Grafen
Wappen: Schild von Gold und Purpur geviert, auf den goldenen Feldern purpurne Reben, darüber die Grafenkrone
Geographische Grenzen: im Norden Grenzverlauf quer durch das caldaische Hochland, im Osten am Fuß des Raschtulswalles, im Süden am Bosquirlauf, im Westen am Yaquirstrom, im Nordwesten am Lauf des Creswal und dem Fuß des Ambossgebirges
Landschaften: im Herzen der Grafschaft die fruchtbare Ebene Ragatiens, die Heidelandschaft des caldaischen Hochlandes im Vergleich dazu vielfach karg und abweisend, auch das wilde Bosquirtal bei weitem nicht so dicht besiedelt wie das zentrale Ragatien.
Bodenschätze: im Ambossgebirge neben Kupfer auch Eisen, Silber und Blei, Flussgold zudem im Bosquir, Steinbrüche sowohl am Fuß des Amboss wie des Raschtulswalles und brauner Marmor aus Selaque
Handel und Handwerk: Schnapsbrennereien, Torfstecher, Köhlereien, Fluss-Schiffferei, Woll-, Lein- und Bauschweberei, Bergbau, Fischerei
Ackerbau und Tierzucht: in Ragatien vor allem Korn-, aber auch Bausch-, Wein-, Obst- und Ölfruchtanbau, Pferde- und Rinderzucht, im caldaischen Hochland sowie teilweise in Bosquiriten dagegen hauptsächlich Schaf- und Ziegenhaltung
Einwohner: um 75.000 (davon etwa 350 Zwerge und 100 Elfen)
Wichtige Städte und Dörfer: Freie Reichsstadt Ragath (1.830),

Franfeld (750), Schlangentodt (740), Yasamir (700), Valpokrug (630), Quirod (620), Boral (620), Schrotenstein (600), Jurios (590), Arbasim (550), Cres (520), Bitterfeld (387), Selaque (300)

Garnisonen: 1 Regiment Kaiserlich Ragather Kürassiere (im Wiederaufbau), 2 Banner Schweres Garderegiment Yaquir (Pikeniere), 1 Banner Gräflisch Ragather Partisanieri und Armbrustschützen, 50 Söldlinge der 'Almadaner Hakenspieße'

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: v. Ragathsquell j.H. (ehedem Grafengeschlecht und eines der ältesten Häuser Almadas), v. Harmamund (ehedem Grafen- und Fürstengeschlecht), v. Jurios ä. u. j.H. (ehedem Landgrafengeschlecht), v. Graytenau zu Valpokrug, v. Falado zum Rabenfels (Magnatenhäuser), v. Franfeld, v. Scheffelstein (Junkersfamilien)

Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Ayla al'Yeshinna (Gründerin der Amazonen), Dom Danilo Caer Donn (Elfenbaron zu Cres), Geist Sheik Ashfirans, Dythlinde von Valpokrug (Märtyrerin der Schlacht auf den Silkwiesen), Rön v. Heideberg (Märtyrer von Praske wider Rakolus v. Schrotenstein)

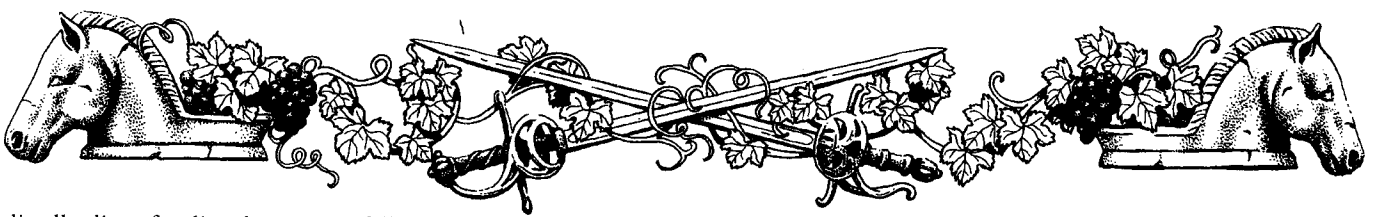
Talismane und Wunderstätten: Rossbanner der Gräfin Hadjinsunni, die Kühle Schrübbel, Maguswald von Bitterbusch als Relikt der Magierkriege, Ruinen der alten tulamidischen Grenzfesten Chabetz, Feuerfälle von Algormosch, Hügelgräber der Goblins

Lokale Fest- und Feiertage: 1. Praios: Beginn der Viergötterwallfahrt in Ragath, 30. Tsa: Fest von San Bordana, 1.-15. Rahja: Rosstaufe an der Yaquirquelle

Abgeschlossen durch die himmelhoch dräuenden Gipfel des Raschtulswalls, deren schneebedeckte Häupter allzu oft von schwärzlich flimmernden Gewitterwolken verhüllt werden, ist der südöstlichste Winkel des Königreiches, das **Bosquirtal**, eine üble Wetterküche, die so gar nicht recht in das liebliche Bild passen mag, das Fremde sich zumeist vom sonnigen Almada machen. Während der *Beleman* überall sonst im Lande den Himmel blaufegt und die Wolkenbänke vor sich her yaquiraufwärts schiebt, trifft er hier mit dem Granitstock des Raschtulswalls auf ein Hindernis, das allein die Götter zu überwinden vermögen. Schwarzpappeln, Steineichen und mächtige Zypressen prägen überall dort das wilde Hügelland entlang des *Bosquir*, wo nicht menschliches Bemühen der Landschaft ein kultivierteres Antlitz verleiht. Die starke Strömung des Bosquir und sein über weite Strecken tief eingeschnittenes Flusstal, die nur an wenigen Furten den gefahrlosen Übergang gestatten, tragen dabei mindestens ebenso sehr zum Schutze dieser südöstlichen Flanke des König-

reichs bei wie die uralten Grenzfesten und die *Ragather Schlachtreiter*, die in der Vergangenheit stets die Grenze der Grafschaft gegen Überfälle der blutrünstigen Ferkinas verteidigten. Nachdem das Regiment im Kampf gegen die Schwarzen Horden im Osten des Reiches fast vollständig aufgerieben wurde, müssen nun Landwehren und Teile der königlichen Regimenter einsteilen ohne Unterstützung durch Truppen der Krone die Grenze schützen.

Efferd teilt seine Gaben hier oft allzu reichlich aus, so dass der Weinbau nicht so gut gelingen will wie in anderen Teilen Almadas, aber Peraine schenkt dem Land am Bosquir doch auch ihre Gunst, und so keltert man neben herbem Rebensaft hier aus Äpfeln die leicht prickelnde *Zidra*. Nicht nur Kaiser Valpo schätzte zudem die zahlreichen Obst- und Weinbrände aus dem Bosquirtal, auch heute erfreuen sich Bosquirtaler Schnäpse in der übrigen Grafschaft und im nahen Punin großer Beliebtheit. Weithin berühmt sind die *Marmorbrüche von Kaiserlich Selaque*,



die allerdings für die schweren Unfälle unter den Zwangsarbeitern berüchtigt sind. Der von hier stammende grünesprenkelte braune Marmor fand seit den Zeiten Kaiser Belen-Horas' in ungezählten Prachtbauten des ganzen Reiches Verwendung. Domna Praiosmin von Elenta, die kaiserliche Vögtin von Selaque, versäumte es, eine nähere Untersuchung der Unfälle anzuordnen, von denen die meisten wohl auf das Wirken einiger Kobolde zurückgehen, die über den Raub 'ihres' Marmorvorkommens zunehmend erzürnt sind.

Darüber hinaus findet sich an den Ufern des Bosquir Flussgold, und sowohl Einheimische wie auch manch Fremder versuchen hier ihr Glück. Doch die Goldkörner sind meist klein, und reich sind auf diese Weise bisher die allerwenigsten geworden, auch da nach dem almadanischen Landrecht dem Lehnsherrn die Hälfte allen aus dem Fluss gewaschenen Goldes zusteht. Eigenhörigen ist das Goldwaschen ohnehin untersagt, und jeder Freie riskiert pervalische Strafen, wenn er ohne Erlaubnis des Barons Gold wäscht oder gar dabei ertappt wird, wie er einen Teil seiner Ausbeute zu unterschlagen versucht. Manch einen Unerschrockenen zog es deshalb schon auf die andere Seite des Bosquir, wo dessen südliche Zuflüsse das sonnenfarbene Metall aus den mächtigen Flanken des Raschtulswalls auswaschen, die Goldkörner in den Gewässern zahlreicher sind und kein Baron seinen eifersüchtigen Anspruch auf die Hälfte der Ausbeute geltend macht. Noch eifersüchtiger wachen indes die Ferkinas über die Schätze Transbosquiriens, und viele der Wagemutigen, die ihr Glück im Niemandsland auf der anderen Seite des Flusses suchten, beschlossen ihr derisches Dasein an deren Folterpfählen.

Dass die Ferkinas nicht in größerer Zahl nach Norden vorstoßen und den Bosquirlauf an seinen Quellen schlicht umgehen, um direkt in das Herz der Grafschaft Ragath einzufallen, liegt vor allem an der Wacht der *Amazonen von Keshal Rondra*. Hoch oben, versteckt im Gewirr der Schluchten des Raschtulswalles, liegt südlich einer der drei Bosquirquellen die Höhlenburg, Gründungs- und Stammfeste des Amazonenordens. Dort regiert Königin Ayshal, und ihre Kriegerinnen haben schon mehr als einen allzu Wagemutigen aus den Händen der wilden Bergbarbaren befreit. Auf Besucher, die ungebeten nach Keshal Rondra zu gelangen versuchen, reagieren sie allerdings kaum freundlicher als auf räuberische Goblins.

Wehmut liegt über dem **Hochland von Caldaia**, denn es ist gespalten wie Almada selbst. Bis 391 v.H. eine eigenständige Landgrafschaft, verfügte Kaiser Eslam I., ihren nördlichen Teil unter dem Namen 'Eslamsgrund' Garethien einzugliedern, auf dass eine Brücke zwischen seinen Landsleuten im Süden und der zentralen Provinz geschlagen würde. Seiner fruchtbarsten Auen beschnitten, wurde Caldaia bald vom Reich vergessen, und die Grafen zu Ragath, denen der südliche Teil zugesprochen worden war, konnten in den stoischen Heidebauern keine Bereicherung ihrer Untertanen sehen ...

In weiten, welligen Zügen erhebt sich das karge Hügelland weit empor über das Tal des Yaquirs, dessen Hitze und Ausgelassenheit hier höchstens in den Sommermonaten einmal spürbar sind. Die Erde im Schatten von Amboss und Raschtulswall ist schrump-

dig, überzogen nur mit dickem Gras, struppigen Strauchgewächsen und zerzausten Fichten- oder Pinienwäldern.

Ruppig ist auch der Caldaier Menschenschlag, wortkarg, bodenständig und boronsfromm. Mit riesigen, blökenden und meckernden Herden von Heidschnucken und den eigentümlichen Faulziegen mit ihrem wulstigen, ausladenden Gehörn ziehen die Hirten von der Schneeschmelze bis zum ersten Frost über die braungrünen Heidebuckel. Hier duftet es im Sommer nach wildem Thymian, Rosmarin und Lavendel, im Frühherbst sind die Matten mit prallen Blaubeeren, Hagebutten und purpur-violett strahlendem Heidekraut übersät. Hier stößt man bisweilen auch auf regelmäßig geformte, bewachsene Hügel, die angeblich die Gräber der vor mehr als einem Jahrtausend vertriebenen Goblins beherbergen sollen.

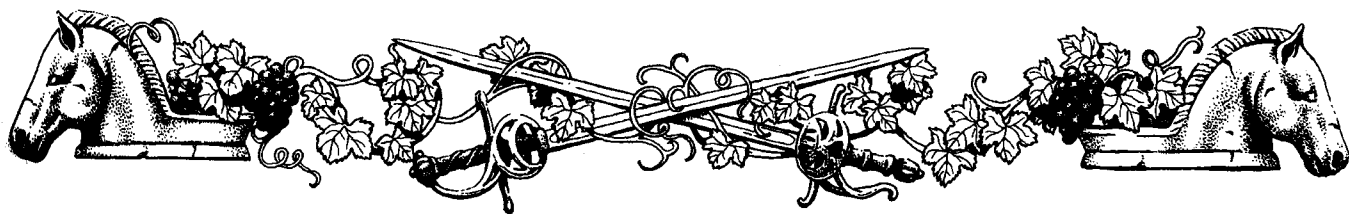
Von der schlichten, grauen Grenzstation *Franfeld* her windet sich die Reichsstraße II durch die *Almadanische Pforte*, vorbei an wind-schiefen Wohntürmen und Burgen, die hier, teils verlassen, auf den felsigen Hügeln thronen. Im Schutze einer dieser Wehranlagen, der trutzigen *Falkenburg*, liegt das schmucke Städtchen *Yasamir*. Als zentraler Markt der Region werden hier Wolle, Ziegenleder, Hafer und Gerste, caldaischer Weißwein (leicht säuerlich), Holzkohle sowie Schnäpse aus Wacholder und Quitten umgeschlagen.

Von hier ist es nur ein knapper Tagesritt bis zu den *Ruinen Yaquirquells*, einstmals äußerster Vorpostens der bosparanischen Siedler. Überwuchert von knorrigen Wurzeln und Dornenranken würde sich kaum jemand freiwillig an diesen seltsamen Ort begeben, zumal es hier nicht ganz geheuer sein soll. Doch entspringt hier der Yaquir: die von allen Almadanern als 'Onkelchen' vertraulich und respektvoll zugleich geheiße Lebensader der Provinz, die sich als kleiner Wasserfall aus dem porösen Schiefergestein herauszwängt, ehe sie sich als Bach in lauter kleine Kaskaden zerteilt, die sich in immer wilder werdenden Bocksprüngen praioswärts davonmachen.

Der Volksglaube spricht dem Quellwasser eine urtümliche Lebensmagie zu, und so wurde es Tradition der almadanischen Pferdejunker, hier ihre Einjährigen – getrieben von tapferen jungen Magnaten sowie deren Eigenhörigen – zu tränken. Endgültig vorbei ist es mit dem friedlichen Bild, wenn Reiter aus dem Emirat auftauchen, denn auch sie achten diese alte Tradition.

Die einstige Landgrafenstadt *Jurios* genießt als Handelsstation zwischen Almada und dem Kosch bescheidenen Wohlstand. Das alte Landgrafengeschlecht hat sich inzwischen auf seine Stammfeste Hochdrachenstein in den Ausläufern des Amboss zurückgezogen. Gerissen und intrigant kalkulierend verfolgt der heißspornige und charismatische Dom Amos Nazir Eglamour von Jurios ä.H. den Wiederaufstieg seiner Familia – doch ringen in Ragath gleich drei ehemalige Grafengeschlechter um die Krone, so dass der herrschende Graf Brandil sie mit seiner aus Garethien geübten Politik recht einfach gegeneinander auszuspielen vermag.

In Blickweite Hochdrachensteins bietet sich mit den *Feuerfällen von Algormosch* ein Naturschauspiel ganz besonderer Art. Durch den wabernden Nebel stößt der glutvolle Schein eines von Feuer-



zungen umspielten Magmaströme, der sich gute zwanzig Schritte einen Berg hinunter ergießt, um dort in einer Felsspalte alsbald zu verschwinden. Für die Angroschier wie die Menschen ein Ort der Heiligkeit, hüten hier ein alter zwergischer Angrosch-Diener und eine menschliche Ingerimm-Geweihte die Kultstätte.

Der Fremde, der durch das Bosquirtal oder über das caldaische Hochland in die Grafschaft reist und einen ersten Blick über die sanft gewellte Ebene Ragatiens erhaschen kann, mag glauben, er setze erst jetzt seinen Fuß nach Almada. Weite Weizen- und Praiosblumenfelder, zwischen denen die Weingärten, Obst- und Olivenhaine wie dunkle Flecken auf goldgelbem Leinen wirken, wechseln sich ab mit großen Weideflächen, auf denen kopfstarke Herden von Pferden und Rindern stehen, zumeist *Ragather Warmblüter* und *Warunker Braune*.

Zu den großen Herrenhöfen, neben denen sich so mancher Baronsitz in den nördlichen Provinzen des Reiches wie eine windschiefe Scheune ausnimmt, gelangt man über schnurgerade, oft meilenlange Bosparanien- oder Pappelalleen. Von hier aus bewirtschaftet der Landadel seine ausgedehnten Plantagen. Wie im Yaquirtal gilt der Großgrundbesitzer, ob adlig oder nicht, in den Landschaften östlich des Yaquirs als uneingeschränkter Herr über sein Land und damit in der Regel auch dessen Bewohner. Tagelöhner, auf Adelsgütern durchweg eigenhörig, schuften hier bei der Ernte, während berittene und bewaffnete Gutswächter das Vieh auf den Weiden hüten.

Auch in Ragatien schlägt sich in der Pferdezucht noch das alte tulamidische Erbe nieder. Berühmt ist etwa die Zucht derer von *Ragathsquell* oder von *Harmamund*. Genauso wie überall in Almada entlang des Yaquir wird hier der Wert einer Frau oder eines Mannes an der Pracht des Reittiers gemessen, und Pferdediebe spannt man schon mal kurzerhand hinter ein bis zwei Rösser, um sie zu Tode zu schleifen.

Neben den großen Plantagen gibt es freie Bauernschaften vor allem in den vom Obst- und Weinbau geprägten Landschaften nordwestlich des Yaquirs. Dort herrscht im Herbst großer Bedarf an zusätzlichen Arbeitskräften, und sogar Zahori verdingen sich hier als Pflücker. Der *Bauschanbau* entlang der Ufer des Yaquirs liegt fast durchweg in den Händen von Kleinpächtern, die zwar nicht unbedingt eigenhörig, dafür aber vollkommen dem Preisdiktat der Ragather Bauschaukäufer ausgeliefert sind. (Dies gilt allerdings nicht für die Elfen, deren Bauschwaren auf dem Ragather Markt höchste Preise erzielen.)

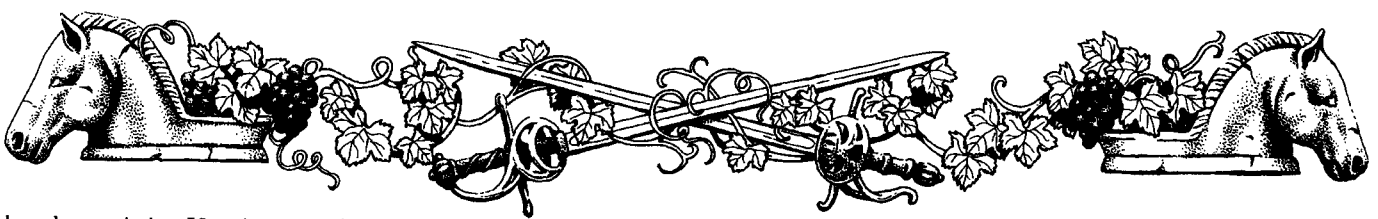
Eine Besonderheit in der sonst an Sumus Schätzen nicht eben reichen Landschaft bilden die *Silberminen von Kaiserlich Molay* am Fuße des Ambossgebirges. Aus naheliegenden Gründen scheint manchem Magnaten das Amt des Vogtes von Kaiserlich Molay deshalb begehrenswerter als die eigene Baronswürde. Aus ebenso verständlichen Gründen zieht man es in Gareth allerdings vor, keinem Almadaner dieses Amt zu übertragen. Deshalb herrscht derzeit seine Prinzliche Hoheit *Frankwart vom Großen Fluss*, der Zweitgeborene des Herzogs der Nordmarken, von Elenvina Ragath aus über Molay, reist jedoch zum Transport des Silbers nach Punin (und seltener zur Inspektion) immer mit der zusätzlichen Bedeckung der Schatzgarde mit an.

Die Grafschaft Ragath gilt wohl nicht zu unrecht als die 'kaisertrouste' Region Almadass. Besonders von Yaquirtalern, Südpfortern und Südalmadanern werden ihre Bewohner deshalb oft als 'halbe Garethier' geschmäht. Diese sehen das natürlich anders und reagieren eigentlich genauso empfindlich auf 'Garethier Gängeleien' wie jeder andere Almadaner. Graf Brandil als gebürtiger Garethier ist von seinen Lehnleuten dann auch vor allem deshalb relativ wohlgekommen, weil er viele Feinheiten almadanischer Familienpolitik auch nach Jahren im Amte immer noch nicht völlig durchschaut hat.

Eine wichtige politische Gruppierung Almadass, die sich vor allem aus dem Adel der Grafschaft rekrutiert und sich bereits bei der Niederschlagung des Answinismus im Lande und bei der Besetzung Schrottensteins hervortat, ist die *Loyalistische Almadanische Wehr*. Großen Einfluss besitzt sie vor allem unter dem Landadel, dessen Familien ansonsten vielfach in heillosen Fehden zerstritten sind. Sprecher der L.A.W ist *Dom Danilo Caer Donn*, Baron zu Cres. Dass ein von Hal eingesetzter Neuaadliger es überhaupt zu solchem Ansehen bringen konnte, wäre in anderen Regionen Almadass praktisch unmöglich. Auch seine Position als – reichlich badoc – Elf, der eben nicht über seine Zugehörigkeit zu einer der alteingesessenen Familien von vornherein in oft jahrzehnte-, wenn nicht jahrhundertealte Fehden verstrickt ist, hat aber sicher zu dieser ungewöhnlichen Akzeptanz beigetragen.

Die vielen Familienfehden nicht nur zahlreicher ragatischer Geschlechter mit den Sippen des Yaquirtals, sondern auch die Zwiste und Hader innerhalb des ehrversessenen Adels der Grafschaft ziehen entsprechend zahlreiche Duelle nach sich, die, aufgrund des Duellverbots unter dem Reichslandfrieden in der Regel als 'Turnei nach pervalschen Regeln' oder 'Fechttübung' deklariert, hierzulande jedoch nur selten mit liebevollen 'Laffenwaffen' ausgetragen werden, wie es in manchen anderen Landesteilen immer mehr zur Mode zu geraten scheint. Vom Mann oder der Frau von Stande wird vielmehr erwartet, dass sie sich nach Möglichkeit zu Pferde schlägt, sei es mit dem Almadanersäbel oder mit dem Rabenschnabel. Auch hierbei kommt, wie gleichfalls im Yaquirtal, die letztlich auf tulamidischen Ursprung zurückgehende Sitte zum Tragen, den Gegner während des Kampfes mit Spottversen zu bedenken. Auf diesen Kampf sind viele mehr oder weniger dekorative Gesichtsnarben, gelegentlich jedoch auch in der Regel unbeabsichtigte Todesfälle zurückzuführen. Das Bedecken des Antlitzes im Kampf gilt jedoch als ausgesprochen feige und nicht borongefällig. Denn genau wie bei allen anderen Bewohnern der Grafschaft pendelt die religiöse Seele des Ragaters zwischen ausschweifender Tsa- und Rahjaverehrung sowie tiefer Boronsfrömmigkeit. Ragath mit seinem Praios-Tempel ist zudem eine wichtige Station und für die meisten Gläubigen aus der Grafschaft Ausgangspunkt der *Viergötterwallfahrt nach Brig-Lo*.

Einen Ruf besonderer Art genießt in manchen Kreisen das *Kloster der Hl. Noiona*, an der Grenze der Mark Ragathsquell zu Selaque gelegen. Für gute Dukaten nimmt man hier Patienten aus begüterten Familien auf, deren vom Abt des Klosters beur-



kundete geistige Verwirrung schon so manche Erbschaftsan-
gelegenheit ganz entschieden von Komplikationen befreite.

Ähnlich sinistre Geschichten erzählt man sich über *die Ruinen der alten tulamidischen Grenzfesten Chabetz*, beim gleichnamigen Weiler in der Baronie Valpokrug gelegen, wo der *Geist Sheikh Ashfirans* umgehen soll und immer noch seinen einsamen Kampf gegen die Nachkommen der güldenländischen Eroberer kämpft. Nur zwei Dschinne (Erz und Humus) sind ihm dabei als Streitmacht geblieben, mit welchen er die nähere Umgebung immer wieder in Angst und Schrecken versetzt.

Relikt der Drachenkriege soll angeblich die *Kühle Schrübbel* sein, ein seit vielen Jahrhunderten versumpfter See, den das Barons-
haus in mühevoller Arbeit durch Sträflinge trockenlegen lässt.

Immer wieder stoßen die Verbrecher in dem angeblich menschen-
verschlingenden Sumpf dabei auf gigantische Knochen, ja sogar einen Drachenschädel will man gefunden haben. Dass hier nach jedem Yaquirhochwasser alte Sumpflöcher verschwinden und sich an anderen Stellen neue auftun, macht ihn auch für den Orts-
kundigen zu einer heimtückischen Falle.

Eine Stätte alter Mythen ist auch der *Maguswald von Bitterbusch* als Ort der Verheerung aus den Magierkriegen, bei dem es sich um ein aus der Vogelschau seltsam geometrisches (nämlich ex-
akt ovales) Wäldchen handelt, das ausschließlich aus Bosparanien besteht. Eine Sage berichtet, dass hier Zulipan von Punin ein
ganzes Heer garetischer Weißmagier in Bäume verwandelt ha-
ben soll.

Kaiserliche Reichsstadt Ragath – Die Wehrhafte

Stadtherr: Reichsvogt Ludovigo Sforigan

Einwohner: um 1.850

Wappen: goldener Greif auf rotem Grund (wegen Verpfändung halbiert)

Garnisonen: 2 Banner Kaiserlich Ragather Schlachtreiter (im Wiederaufbau), 1 Banner Schweres Garderegiment Yaquir (Pikenierte), 1 Halbbanner Gräflisch Ragather Partisanieri und Armbrustschützen, 20 Söldlinge der 'Almadaner Hakenspieße' (vom Reichsvogt als städtische Gardisten im Sold gehalten)

Tempel: PRA, RAH, PER, ING (alter Kult), PHE

Handel und Gewerbe: Pferde-, Korn-, Wein- und Ölhandel, Woll-, Lein- und Bauschweberei, Spitzenklöppler, Schneider, Schuster, Handschuhmacher, Färber, Zinngießer, Seiler, Zimmerleute, Fluss-Schiffer

Gasthäuser und Schenken: Hotel 'Am Markt' (Q9/P9/S15), Hotel 'Goldenes Schwert' (Q7/P8/S22), Gasthaus 'Almadaner Stuben' (Q5/P4/S25), Gasthaus 'Alter Fährhof' (Q4/P4), Schenke 'Zum Hufnagel' (Q2/P2), Schenke 'Hirnschmelzer' (Q1/P2)

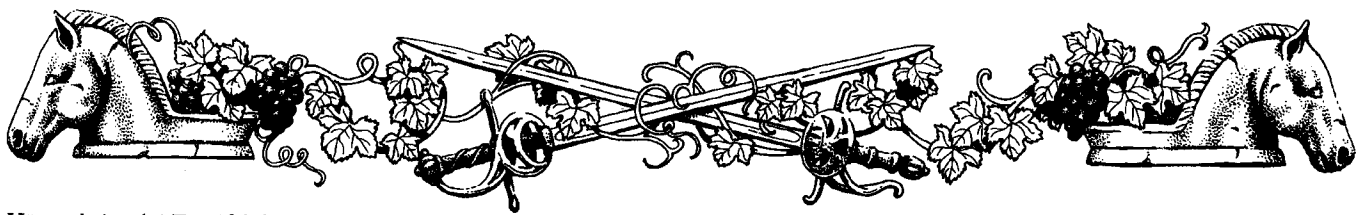
Ganz gleich, aus welcher Himmelsrichtung man sich als Rei-
sender der Stadt nähert, ob auf dem Yaquir von Punin her flussaufwärts oder über die Reichsstraße aus Garetien kommend, der isoliert über die weite ragatische Ebene aufragende Burg-
berg Ragaths weist dem Fremden schon aus vielen Meilen Ent-
fernung den Weg.

Die ihn bekronende Grafenfesten **Burg Ragath** (1) beherrscht dann auch nicht nur die Siedlung zu ihren Füßen, sondern von ihrem Bergfried aus grünweißem Marmor reicht der Blick über ganz Ragatien, an klaren Tagen auch noch weiter. Von den nördlich aufragenden Gipfeln des Amboss bis zur gewaltigen Silhouette des Raschtulsturms im Süden vermeint man dann, die ganze Grafschaft überblicken zu können.

Neben der trutzigen Burg des Grafen bezeugt auch die mehr als sechs Schritt hohe Stadtmauer, durch die man nur über die Reichsstraße am **Puniner Tor** (2) sowie am **Garethher Portal** (3) in die Stadt gelangt, die Wehrhaftigkeit Ragaths und seiner Bür-
ger. Zwar ist die Wacht über die Almadanische Pforte heute nicht mehr so entscheidend für das Wohl und Wehe des ganzen Rei-
ches wie zu Zeiten ihrer Gründung unter Kaiser Belen-Horas, doch noch immer profitiert die Stadt von ihrer günstigen Lage an der wichtigen Handelsstrecke zwischen den südlichen Lan-
den und den zentralen Provinzen des Mittelreiches. Davon kün-
den unter anderem auch die große Wechselstation und die nach

ihrer teilweisen Zerstörung in der kaiserlosen Zeit erst jüngst wieder ganz aufgebaute und neubenannte **Kaiser-Hal-und-Kö-
nig-Brin-Brücke** flussabwärts der Stadt. Im letzten Hafen am Oberlauf des Yaquir werden hier zudem all jene Waren von den Kähnen der Schiffer zum Weitertransport auf der Reichsstraße umgeladen, wenn dies nicht schon in Punin geschehen ist, weil der Yaquir flussaufwärts von Ragath nur noch von Flößen und kleinsten Booten befahren werden kann.

Da die Stadt im Zentrum einer der fruchtbarsten Landschaften des Mittelreiches liegt, verwundert es nicht, wenn die meisten Häuser in den schmalen Gassen der Stadt denn auch vom Reich-
tum ihrer Bewohner zeugen. Breit genug, um Fuhrwerke pas-
sieren zu lassen, sind außer der Fortsetzung der Reichsstraße in-
nerhalb der Stadtmauern nur die Zufahrten zur Burg und zum Hafen, doch selbst in den engsten Gassen reihen sich die Stein-
und Fachwerkbauten in sauberer Ordnung. Tulamidisch anmu-
tendes Durcheinander wie in manchen Vierteln Punins wird man hier vergeblich suchen, und auch die verspielte Erker- und Winkelarchitektur der Eslamidenzeit hat keine deutlichen Spu-
ren in den Gassen Ragaths hinterlassen. Die vielfach vor den Türen ihrer Häuser lautstark ihrem Gewerbe nachgehenden und dabei ungeniert mit Bekannten wie Fremden gleichermaßen mal derb, mal hintersinnig scherzenden oder singenden Handwer-
ker lassen jedoch trotz der meist im Garethher Stil errichteten



Häuser keinerlei Zweifel daran aufkommen, dass man sich hier im sonnenverwöhnten Almada und nicht etwa in einer der nördlichen Provinzen des Mittelreiches befindet.

Am wenigsten deutlich zeigt sich der Wohlstand Ragaths noch in den Gassen des **Uferviertels**, wo zwischen Hauptstraße und dem yaquirwärtigen Verlauf der Stadtmauer vor allem die bescheidenen Werkstätten der Gerber, Färber, Seiler und Zimmerleute angesiedelt sind. An der Hauptstraße findet sich gleich neben dem Garether Portal und gegenüber der Station der **Beilunker Reiter** (4) auch die **Zinngießerei des Garosch** Sohn des Giltrax (5). Mehr als 40 zwergische und menschliche Arbeiter produzieren hier Zinngeschirr für die wohlhabenden Bürgerhäuser im ganzen Mittelreich. Nicht selten füllt man dort die Pokale aus der Gießerei des Garosch mit dem berühmten Ragatzowein aus der **Kelterei Jarbossan** (6), auf welche man am anderen Ende des Uferviertels stößt. Meiden sollte der Fremde die im Hafen gelegene Schenke **Hirnschmelzer** (7), es sei denn, er zählte sich zu den ausgesprochenen Liebhabern derber Volksbelustigungen. Wer es vorzieht, anstatt in hirnlose Prügeleien mit betrunkenen Schiffen in grobe Wirtshaus schlägereien mit angetrunkenen Fuhrknechten verwickelt zu werden, ist auf der anderen Seite der **Yaquirallee** in der Schenke **Zum Hufnagel** (8) eindeutig besser aufgehoben. In beiden Etablissements kann man auch Zeuge regelmäßiger Auseinandersetzungen zwischen Angehörigen der *Ragather Schlachtreiter*, der *Almadaner Hakenspieße* sowie der kaiserlichen und gräflichen Gardisten werden.

Kaum mehr als einen Steinwurf von den bescheidenen Fachwerkbauten des Uferviertels und des Hafens entfernt, erheben sich rund um den **Marktplatz** und der **Statue** der von Yaquirtalern ermordeten *Madalena von Aguilon* die steinernen 'Palacios' der wohlhabenden Kaufmanns- und städtischen Adelsfamilien Ragaths, der *Cronbiegler*, der *Lampérez*, der *Ballurat* und von *Silvanbühler*. Angemessene Unterkunft findet der luxusverwöhnte Reisende hier in der mit ihrem Prunk tatsächlich an die Neue Residenz der Hauptstadt gemahnende 'Garether Suite' des Hotels **Am Markt** (9), dem unzweifelhaft ersten Haus am Platz. Im großen *Ragatiensaal* des Hotels finden in einstweiliger Ermangelung eines eigenen Rathauses auch die Sitzungen des Ragather Gildenrates statt. Just gegenüber, auf der anderen Seite des Marktes, befindet sich der **Palacio Sforigan** (10).

Prunkhotel wie Herrschaftsvillen verblassen jedoch im Schatten des prächtigen **Sonnentempels** (11), dem Haupthaus des Götterfürsten in Almada, der sich im Zentrum des Marktplatzes erhebt. Hochgeweihte ist hier Tsaya di Lacara aus altem ragatischen Geschlecht, die über die wenig praiosgefällige Regentschaft des Vogtes wenig erbaut ist. Sie hält auch das alte Verbot von Magie am Praiostag aufrecht, das noch aus der Zeit vor den Priesterkaisern stammt. Dafür, dass der alte Haudegen Sforigan seinen Ruhestand als Reichsvogt nicht ungetrübt genießen kann, sorgen zudem die häufigen Reibereien mit der Vögtin der umliegenden Mark Ragathsquell, *Radia von Franfeld*, die im prächtigen **Palacio Franfeld** (12) direkt beim Sonnentempel residiert. Als die vormalige Grafenstadt im Jahre 25 Hal den Status einer Kaiserlichen Reichsstadt erlangte, hatten sich die Bürger Ragaths,

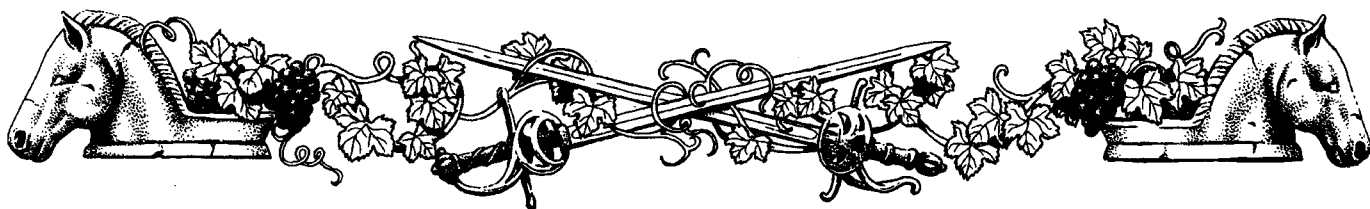
um sich von den Verpflichtungen gegenüber dem Grafenhaus freikaufen zu können, bei der finanzkräftigen Vögtin hoch verschuldet. Die energische Domna Radia versucht immer wieder mit wechselndem Erfolg, sich in die Angelegenheiten der Reichsstadt einzumischen, und werden die Schulden samt Zinsen nicht bis 37 Hal zurückgezahlt, verbleibt Ragath als Pfand auf Dauer bei der Familie von Franfeld.

Im **Burgviertel** zwischen dem Garether Portal und dem Grafensitz liegen neben einigen Handwerksbetrieben und dem **Hotel Goldenes Schwert** (13) vor allem die Wohnhäuser vieler Ragather Kaufleute. Direkt neben dem Stadttor, gegenüber der *Zinngießerei des Garosch*, befindet sich die **Fechtschule** von Dom Lorenzino Monzon (14). Unweit davon, am **Platz ohne Gnade**, wo im Jahr 913 v.H. die blutige, mehr als fünfhundert Götterläufe währende Fehde zwischen den Sippen *von Ragathsquell* und *von Eschgeier* entfacht wurde, aus deren Wurzel auch die bis heute währende Feindschaft zwischen Ragatiern und Yaquirtalern erwuchs, liegt der **Peraine-Tempel** (15) mit seinem angegliederten **Therbünitenspital**.

Im **Weberviertel** westlich des Burgberges finden sich trotz des Namens nicht nur die Werkstätten der Weber, sondern sämtliche Handwerksberufe, von denen die traditionsreiche **Waffenschmiede Caya Culfarans** (16) als eine der besten Säbelschmieden Almadas gilt. Seit das Tragen liebfeldischer 'Laffenwaffen' auch im Königreich Almada immer mehr zur Mode wird, gehen die Geschäfte zwar bei weitem nicht mehr so vorzüglich wie ehemals, doch direkt neben der **Garnison der Ragather Schlachtreiter** (17) gelegen, auf deren Gelände sich auch das **Zeughaus** (18) der Stadt befindet, muss Domna Caya derzeit noch keineswegs um die Existenz ihres schon vor mehr als hundert Götterläufen von Albernia nach Ragath übergesiedelten Schmiedegeschlechts bangen, was die muskelbepackte Frau selbst vor allem darauf zurückführt, dass sie zu den regelmäßigesten Besuchern sowohl im öffentlichen Phex-Tempel der Ragather Kaufleute, dem **Haus des Fuchses** (19), als auch im **Ingerimm-Tempel** (20) gehört.

Schließlich liegt im Süden des Weberviertels noch der von den meisten Bürgern ängstlich gemiedene und von Hochwürden di Lacara in ihren Praiostagspedigten regelmäßig abgemahnte **Magierturm** (21) eines umherziehenden Zauberers, der wegen häufiger Abwesenheit die Nähe des **Tempels der Schönen Göttin** (22) mit dem angrenzenden Stall nicht stört. Von Einheimischen wie Fremden gern aufgesucht wird in diesem Teil der Stadt auch das vielbesuchte Gasthaus **Almadaner Stuben** (23), wo man zu günstigen Preisen angemessene Bewirtung und Unterkunft erhält.

Wer die Tore der Stadt nach Sonnenuntergang erreicht, muss sich seine Herberge ohnehin im **Alten Fährhof** (24) der Familie Gesandaran suchen. Hier, vor dem Garether Portal, schon auf Ragathsqueller Grund und Boden und so dem Zugriff der städtischen Zünfte entzogen, findet sich seit zwei Götterläufen auch ein moderner **Manufakturbetrieb** (25), wo aus dem tobrischen Eslamsbrück geflohene Spitzenklöppler nun ihrem fleißigen Handwerk nachgehen.



Mark Südpforte

Herrscherin: Markverweserin Shahane al'Kasim

Grafensitz: Burg Agum

Wappen: silbernes Portal auf rotem Grund

Geographische Grenzen: Die Brigella grenzt die Mark im Osten von Waldwacht und Yaquirtal ab, der Yaquir im Süden vom Emirat Amhallassih und (über ca. 30 Meilen) dem Horasreich. Die Gugella setzt die westliche horasische Grenzlinie weiter fort, doch ragt Kaiserlich Phecadien über Phecanowald und Eisenwald hinaus bis an den Phecad.

Landschaften: Tosh Mur (Ausläufer vom Eisenwald) im Norden der Mark, Grenzmark (der nördliche Teil des Phecanowaldes) im Westen. Das Culminger Land im Herzen der Südpforte, die Wacht am Yaquir. Brigella, Gugella und Yaquir bilden fruchtbare Aulandschaften an ihren Ufern, die Brigellawälder überziehen weite Teile der südlichen Mark.

Bodenschätze: Eisenerze, Kupfer, geringe Edelsteinvorkommen

Handel und Handwerk: Holz, Kohle, Teer, Wein, Erz, Möbel

Ackerbau und Viehzucht: Hafer, Weizen, Obst, Puniner Hornvieh, Dillwisch-Rösser, Hamster

Einwohner: um 44.000, davon ca. 350 Zwerge (im und beim Eisenwald) und ca. 200 Elfen (am Pildeker See und in den Brigella-Auen)

Wichtige Städte und Dörfer: Inostal (870), Dâl (810), Imdal (620), Neu-Süderwacht (550), Agum (540), Endivarol (530), Pildek (540), Rengor (500), Brindâl (500), Mesch (360), Geierschrei (340)

Garnisonen: je 3 Banner der I., II. und III. K&K Almadanischen Garderegimenter, 2 Banner schweres Garderegiment 'Yaquir', 2 Banner des Großfürstlichen Leibregiments 'Eslam von Almada'

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: al'Kasim, von Culming, von Pildek, von Abundil

Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Praiodor der Märtyrer

Talismane und Wunderstätten: Bluteiche von Blitzacker, Phecanowald, Dillwischwald, Pilzenklamm

Lokale Fest- und Feiertage: 7. Phex: Pferdetrieb in Pildek, 18. Ronda: Todestag Praiodors

Als 'Bastion des Reiches' bezeichnete Reichsbehüter Brin die Mark Südpforte einst, die ewige Wacht gegen gleich zwei fremde Reiche hält, nämlich das Emirat Amhallassih und das Reich der Horas. Viele Burgen der 'Steinernen Wacht am Yaquir' recken ihre Türme und Mauern trotzigen Süden und Westen, steingewordene Warnungen an jene, die mit gierigen Augen auf die reichen Königslande der Erbin des Kaiserthrones schielen.

Dichte Wälder bedecken das Hügelland und bieten den Waldbauern, Köhlern und Holzfällern ein reichhaltiges Auskommen, und wo die Bäume der Axt gewichen sind, reihen sich Rebe an Rebe und Stiel an Stiel auf Rebäckern und goldenen Haferfeldern. Denn die Ackerfrucht gedeiht in der Mark wohl, „gehegt vom Yaquir und seinen beiden kleinen Schwestern, Brigella und Gugella, und gestreichelt vom Beleman“ und den warmen Khômwinden.

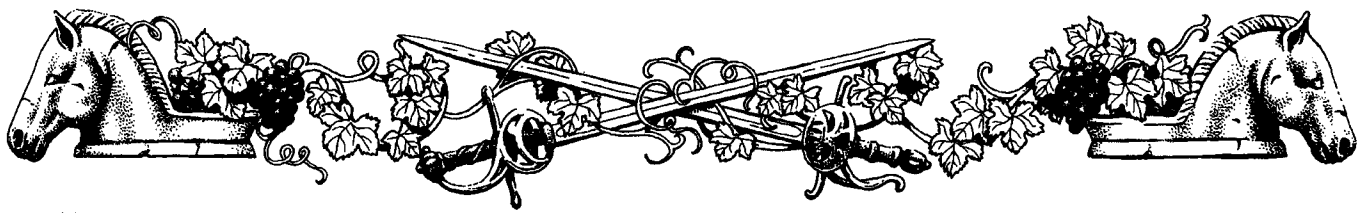
Die Wachsamkeit gehört zu Land und Leuten wie der Geiz zum Bornländer, so sagt man hier, und so mag es den Wanderer nicht wundern, wenn er, aus dem Yaquirtal kommend, nach den Schreinen der Heiteren Göttin Ausschau hält, in der Mark jedoch gehäuft auf Tempel der kriegerischen Ronda trifft. Die bemanneten Festungen Dâlblick (bei Dâl), Neu-Süderwacht (am Zusammenfluss von Yaquir und Gugella), Culming (dort, wo die Gugella gen Süden knickt) und Eslamsberge (bei Imdal) bilden den märkischen Teil des *Almadaner Gürtels* und bewachen die Grenzen trotz aller Bekenntnisse zum Frieden – für einen hinterhältigen Angriff wie dem von Graf Kalman von Farsid ist man stets gewappnet!

In Punin und Ragath sieht man die Mark fast schon als wildes Hinterland an, mangelt es dort doch gänzlich an einer dominierenden Capitale, von der das Land beherrscht wird. Die größten Orte sind Imdal, Agum, Pildek und Endivarol, deren Bedeutung sich jedoch auf die von wichtigen Marktflecken beschränkt, und Inostal und Dâl, die der Yaquirschiffahrt als Anlegestellen und den Reisenden als Raststätte dienen.

Zwischen den einzelnen Orten und Adligen hat sich so ein recht ausgeglichenes Kräfteverhältnis herausgebildet, in das auch die Markverweserin selten eingreift – Shahane al'Kasim sieht sich selbst mehr als Hüterin der Grenze und setzt auf die Selbständigkeit der Almadaner, was deren 'politische' Ziele betrifft. Und so herrscht zwar zwischen den Baronen der Südpforte die sprichwörtliche Almadaner Zwistigkeit, die sich jedoch zu Zeiten der Not und gegen Horasiat oder Kalifat in eine verschworene Einigkeit verwandeln kann.

Im Norden unterscheiden sich die Berge von **Tosh Mur** kaum von denen aus der Grafschaft Waldwacht und sind wie diese bewohnt von Sippen des Volkes der Erzzwerge. Kaum ein Wanderer verirrt sich in diese abgelegenen Höhen und Täler, in denen die Soberanos der herrschenden Familias mehr gelten als die Königin im fernen Gareth, und wo ein einvernehmliches Miteinander mit den Zwergensippen den Alltag stärker beherrscht als die Politik mit den mächtigen Reichen im Süden.

In dieser Region liegt auch die Vogtei Agum, das Land der Markverweserin, die ihr Land von Edlen *Vögt Damotin Fuxfell von Agum* verwalten lässt. Als aufgestiegener Gemeiner aus ei-



ner schlitzohrigen Marker Händlerfamilie hat Fuxfell es schwer gegen so alteingesessene Magnaten aus den Häusern Culming und Pildek, so dass er sich und seinen Untergebenen stets beweisen muss, dass er von Rang und Adel ist – eine teils schmerzhafteste Prozedur für die Eigenhörigen. Selbst die neubelehnten jungen Adelsfamilien, die ihrerseits um Ansehen kämpfen, blicken auf die umtriebigen Vogt herab, der jedoch fast frei walten kann, da Shahane al'Kasim sich selten in ihrer Dominie aufhält, sondern meist auf den Grenzfesten Dälblick oder Neu-Süderwacht anzutreffen ist.

In den von Menschen betriebenen Erzminen der Südpforte schufteten Tagelöhner, Fellachen und Zwangsarbeiter, um das geförderte Eisenerz schließlich alle zwei Monate über den Waldwächter Stieg bis in die Eisenstadt Taladur zu karren und ihren bescheidenen Lohn dafür einzustreichen – an dem die Barone des Eisenwaldes und damit die Königin stets gut mitverdienen. Die tiefen Wälder Tosh Murs beherbergen so manche düstere Köhlerfamilie, und man munkelt, diese Leute lebten nicht ohne Grund so weit ab von den belebten Straßen des Königreiches ... So reihen sich die kleinen Dörfer der Region auch meist entlang des Agumer Weges zwischen Mesch und Geierschrei und meiden die Einsamkeit der Berge, in der man meist nur auf Schäferstellen und Kohlenmeiler trifft.

Die Burgen Geierschrei und Agum stammen noch aus den Zeiten der Zwergen- und Goblkriege, auch wenn sie vielfach renoviert und verbessert wurden. Heute ragen die alten Gemäuer dunkel und hässlich über die Dörfer zu ihren Füßen und gemahnen an frühere, kriegerrische Zeiten in den Almadaner Landen. Während Geierschrei noch recht gute Wege gen Waldwacht und Nordmarken besitzt, leben die Dörfchen Agum und Mesch in größerer Abgeschiedenheit. Hier im Marker Hinterland ist man weit ab von Punin und den Garether Bürokraten und hält an alten Traditionen und Werten fest. Zu diesen, so scherzen die Mescher, gehört auch der 'Mescher Heiligmacher', den Baron Obidos mit geradezu valpoischer Hingabe verfeinert und verdaut. Zwischen dem Oberlauf der Brigella und dem Gugellazufluss

Culmadi liegt das **Culminger Land**, das einst der einflussreichen Familie von Culming zu eigen war. Die geradezu sprichwörtlich almadanische Heißspornigkeit der Familie brachte sie während der Erbfolgekriege um die größten Teile ihres Lehens, doch noch immer gilt der Name als einer der angesehensten in Mark und

Provinz, und die Kämpferinnen und Kämpfer des Hauses Culming sind immer in der ersten Reihe zu finden, wenn Bedrohungen ihre Schatten über die Mark werfen.

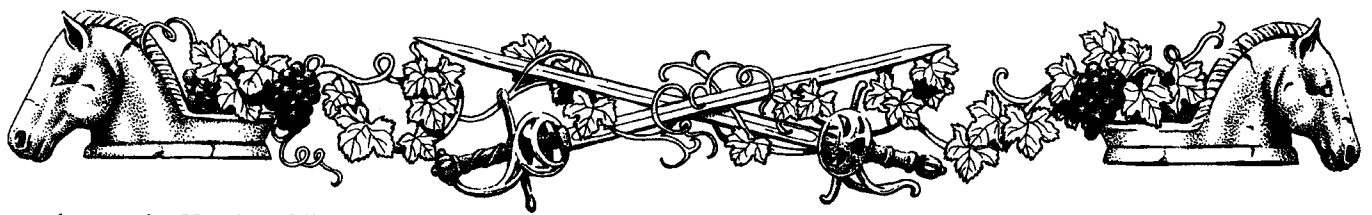
Zwischen den sanft auslaufenden Hügellketten des Eisenwaldes wechseln sich die Acker- und Weideflächen kleiner Waldbauernhöfe mit einzelnen Weingärten ab und verhelfen dem Landadel zu großem Wohlstand. Im Frühling und Herbst verdingen sich ziehende Zahori als Pflanzler und Pflücker, führen Schauspiele oder Kunststücke auf, bis sie nicht mehr gebraucht oder geduldet werden. Für die Arbeit in den Schelaker Teersiedereien jedoch sind sich die stolzen Fahrensleute zu schade, so dass hier fast nur Zwangsarbeiter und Tagelöhner schufteten.

Pildek gehört zu den bedeutsamsten Marktflecken der Region, wo wöchentlich Südpforter Ziegen, Schafe,

Hornvieh und Pferde den Besitzer wechseln – und schon so mancher Fremde hat sich überrascht über die hohe Qualität der hiesigen (Dillwisch-)Rösser gewundert, von denen man munkelt, sie entstammten der Linie eines Einhornes, das im Wald bei Pildek lebe. In diesem Ort hält zudem die Markverweserin bisweilen Gericht, wenn die Verbrechen die Kompetenzen der Barone übersteigen oder einmal mehr Streitigkeiten im Adel zu schlichten sind.

Ein grausames Beispiel traditioneller Urteile stellt die Bluteiche von Blitzacker dar: eine uralte, mehrfach vom Blitz gesplattene Eiche, die als Richtstätte beim 'Rondra-Urteil' fungiert – die Angeklagten werden beim Herannahen eines Gewitters mit stählernen Bändern an den Baum gefesselt. Verschont Rondra, die Herrin von Blitz und Donner, sie mit ihrem Zorn, ist ihre Unschuld erwiesen. Glücklicherweise wird eine solche Probe nur bei schweren Verbrechen mit widersprüchlicher Beweislage ver-





wendet, um das Urteil zu fällen, doch die Herrin der Gewitter tobt wild in der Südpforte ...

Die Culminger Landsleute werden von den Bewohnern der südlich am Yaquir gelegenen Landschaft **Wacht** jedoch bereits als Hinterwäldler belächelt. In der Wacht häufen sich die etwas größeren Städte wie Endivarol, Brindâl, Inostal und Dâl, durch die auf dem Yaquirstieg Fremde, Händler und Pilger zu Hauf ziehen. Die Wege in den Baronien sind besser befestigt und gepflegt, Gasthäuser und Handwerk verdienen gut an den Reisenden und Soldaten. Im späten Ingerimm bezeichnen viele den Yaquirstieg sogar als 'Weinstraße' auf dem Weg nach Belhanka, wo Hunderte Geweihte und Gläubige die Heitere Göttin im Rahjamond feiern wollen – und auf dem Weg dorthin schon fleißig den Wein vom letzten Jahr prüfen ...

Oliven und Trauben besonderer Güte gedeihen hier an den Ufern des Yaquir, doch das Zentrum des Handels ist die kleine Stadt Dâl, bei der sich die drei Reiche und ihre Garnisonen in der Tat auf Sichtweite gegenüberstehen. Und so wundert es nicht, dass die Markverweserin Shahane al'Kasim viele Monde bei den Truppen auf Burg Dâlblick verbringt, wo sie nicht nur die beiden fremden Reiche, sondern auch den noch von Hal belehnten, novadischen Baron Chabun ben Nafiref von Brindâl im Auge behalten kann, der nach Khorim Uchakbars Verrat am Königreich dem Strick häufiger näher war, als ihm lieb sein konnte. Noch größer und wehrhafter als Dâlblick präsentiert sich die Reichsfeste Neu-Süderwacht dem Horasier. Die Burg gilt als architektonische und kriegstechnische Meisterleistung und birgt mit ihren großen Kasematten und Ställen die Hauptkontingente der in der Südpforte stationierten Truppen (siehe unten). In der Wacht ist die Bedrohung durch reichsfeindliche Einheiten noch greifbar, auch wenn die Reiche einander Freundschaft und Frieden versprechen mögen – in der Südpforte weiß man, was man davon zu halten hat.

Vorzüglich zur Jagd geeignet sind die weiten Brigella-Wälder, die weite Teile der Wacht bedecken. Das dichte Innere dient als Refugium für Rotwild, Hasentiere und Geflügel, besitzt nach außen hin jedoch nur lockeres Untergehölz, wo sich gut reiten lässt. Auf dem See bei Endivarol pflegen Adel und Bauerngören die Entenjagd – die einen mit der Armbrust, die anderen mit der

Schleuder. Mit Fallen gejagt werden die großen Hamster der Region, deren Fleisch als Delikatesse gerühmt wird und deren Fell als teure Verbrämung von Gewändern dient, die aber auch von reichen Kindern im ganzen Reich als Spielzeuge geliebt werden. Die auch als **Grenzmark** bezeichneten Ländereien Phexhilf und Phecadien sind seit jeher der Zankapfel horasisch-raulscher Politik, die selbst unter der Hand vom heimlichen Handel über die weniger bewachten Grenzbereiche profitieren. Da es der Markverweserin jedoch widerstrebt, auf der Straße zum Besuch des Kaiserlandes Phecadien und der dortigen Feste Eslamsberge zweimal die Grenze des Horasreiches passieren zu müssen, lässt sie von den betroffenen Baronen den Weg entlang der Gugella über die Burgen Culming und Phexhilf bis nach Imdal ausbauen, so dass der Handel sich hier Zölle sparen kann, die Reisenden das Reich nicht mehr verlassen müssen, um auf guten Straßen zu reisen – und die Schmuggler wohl einen Gutteil ihres Gewinns einbüßen werden.

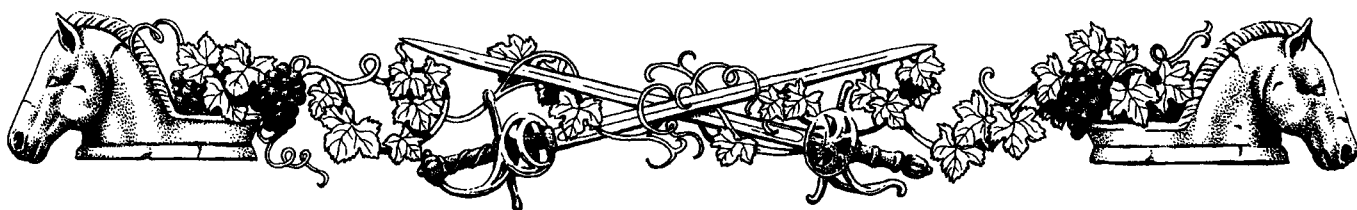
Die Pforte zwischen Eisenwald und Phecanowald ist der kürzeste Weg von Almada nach Windhag und weiter nach Albernia und zeigt noch wenig von der Schroffheit der Berge im Innern des Gebirgszuges. Ansässige warnen jedoch davor, den Pass zu verlassen, da in den Ausläufern des Phecanowaldes angeblich Geistergestalten ihr Unwesen treiben sollen. Eine von ihnen soll die des in der Südpforte fast als Heiliger verehrten Prinzen Praiodor von Almada sein, der als Beschützer der Grenze gilt. Als erstgeborenes Kind Kaiser Eslams III. fiel er während des Unabhängigkeitskrieges des Lieblichen Feldes, als er in der Südpforte mit einer Schwadron Reiterei unterwegs war und von einem Kriegshaufen des Hauses Marvinko attackiert wurde. Praiodors Leiche wurde in einem nahen Dorf aufgebahrt, doch am dritten Tage war sein Leib verschwunden. Die abergläubischen Einheimischen sprachen davon, dass Boron seinen Geist zurückgesandt habe, der nun bis zu dem Tage, an dem ganz Phecadien wieder dem Reiche Rauls angehören würde, Wache an der Grenze halten werde (wahrscheinlicher aber ist, dass das Kaiserhaus seinen gefallenen Prinzen schnell heim ins sichere Gareth hat holen lassen). Die Bewohner des Marktfleckens Eslamsruh hingegen behaupten bis heute, dass Praiodor in ihrem Boron-Tempel ruhe.

Reichsgrenzfeste Neu-Süderwacht – Stolze Wacht am Yaquir

Auch wenn sich die Situation zwischen beiden Kaiserreichen wieder entspannt hat, so wird am Grenzübergang die Ein- und Ausreise doch streng kontrolliert. Architektonisch gilt die Grenzfeste als Höhepunkt des Monumentalbaustils, man nennt sie gar in einem Zuge mit der Prinzessin-Emer-Brücke von Havena.

Durch den vielfach gestaffelten Mauer- und Gebäudekomplex führt in dessen Mitte die Straße. Auf breiten Wehrgängen aus dem grauen Granit des Eisenwaldes sieht man Torsions-

schleudern und Hornissen, die jeden Rechtspann Land in knapp einer halben Meile Umkreis mit Tod und Verderben spicken können, dahinter ragen Spähtürme, Stallungen, Kasematten- und Quartierhäuser hervor. Man berichtet, dass das Kastell durch tiefe unterirdische Einlassungen sogar gegen Unterminierung gesichert und für ein ganzes Regiment oder mehr ausgelegt sei. Und so halten die Truppen der drei Banner des II. K&K Almadanischen Garderegimentes und die zwei des Großfürstlichen Leibregimentes *Eslam von Almada* stete Wacht.



Grafschaft Waldwacht

Landesherr: Graf Rabosch Sohn des Reshmin von Waldwacht

Grafensitz: Taladur, Feste Spähricht

Wappen: zwei gekreuzte silberne Schmiedehämmer auf blauem Grund

Heraldische Farben: Silber-Blau

Geographische Grenzen: Brigella im Westen, Eisenwald und Ambossausläufer im Norden, Cresval und Yaquir im Osten, eine Linie vom Nordrand des Thangolforstes bis zum oberen Valquir im Süden

Landschaften: Kupfertann (mit Teilen des Bergkönigreichs Waldwacht), Valquirsenke, Tosch Mur

Bodenschätze: Eisen, Kupfer, Silber, Alaun, Almadine, Saphire, Zwergengold und -kohle

Handel und Handwerk: Steinschneider, Silber-, Gold-, Eisen- und Kupferschmiede, Bogner, Schwertfeger, Eisenplättner und -krämer, Bronze gießer, Drahtzieher, Färber, Weber, Tuchhändler, Schuster, Holzfäller, Köhler und Tischler

Ackerbau und Tierzucht: Weizen- und Gerstenanbau, Obstbauern, Winzereien, Imker, Pferde- und Schafzucht, Waidhändler

Einwohner: um 19.000 (davon ca. 1.000 Zwerge, 600 Tulamiden, 100 Elfen)

Wichtige Städte und Dörfer: Taladur (1.350), Pundred (600), Flogglond (400), Bangour (400), Braast (350), Jennbach (300)

Garnisonen: Schwadron 'Drachenblut' des Schweren Gardere-

gimentes Yaquir, 2 Schwadronen Großfürstliches Leibregiment 'Eslam von Almada', 1 Kompanie Hellebardiere des II. K&K Almadanischen Garderegiment, 2 Banner Längschwerter III. Almadanisches Garderegiment, 4 Rotten zwergischer Kolbenschwinger, 2 Rotten zwergischer Armbrustschützen, diverse Landsknechtshaufen der Familias

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: Haus des Reshmin (Graf), vom Berg (eines der ältesten Häuser des Reiches), von Taladur (Kanzler und gräflicher Vogt), von Braast (derzeitiger Landständesprecher), von Viryamun (ehemaliges Fürstengeschlecht), Tandori und Ernathesa (rivalisierende Handelshäuser)

Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Athax Stahlauge (Zwergenheld), Caralus, Geist der Fürstin Madalena, Enthor Sieverling (umtriebiger Druiden), Chaidarion (Riesenlindwürmin)

Talismane und Wunderstätten: verlassene Stollen im Eisenwald und Amboss sowie der verfluchte Schacht von Groschmarox, Borgasim (Tal der toten Drachen), Druidenkreise von Loganoth, Elfenmysterium

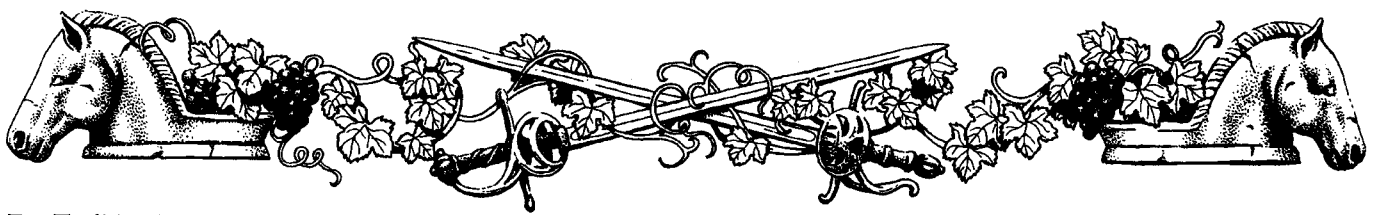
Lokale Fest- und Feiertage: 1. Firun: Tag der Jagd, Kronverweserliche Jagd zu Tolshidur; 1. Ingerimm: Tag des Feuers, Prozessions- und Fackelzug zahlreicher Zwerge durch die Straßen Taladurs und Bangours; 14. Ingerimm: Ferbalosch, Freudenfest der Ambosszwerge

Wie ein hingestreckter Riese mit angezogenen Knien, die Gipfelhäupter in den Wolken verborgen, liegt es da, das uralte Zwergengland *Tosch Mur*, von den Menschen Waldwacht genannt. Im Norden verriegelt der roteleuchtende Eisenwald Grafschaft und Provinz, weiter zeigt der Amboss Risse und Schründe. Üppiger Fruchtbarkeit begegnet der Reisende fast ausschließlich in der grünen *Valquirsenke*; die Hochlande des *Kupfertanns* südlich des Ambossmassivs und des noch immer *Tosch Mur* genannten Eisenwalder Berglandes im Westen sind dagegen dicht mit Nadelgehölz und Strauchwerk bewachsen, zwischen dem sich immer wieder wundersame Kräuter finden.

Seit Schaffung der 'Lex Zwergia' unter Kaiser Sighelm und Bergkönig Greifax Rechtsetzer vor über achthundert Jahren leben Zwerge und Menschen in geschäftlichem, manchmal gar verschworenem Treiben zusammen, verbunden durch die mühsam abzutragenden und zu verarbeitenden Gaben Ingerimms, die einen prächtigen Gewinn versprechen.

Der derbe Humor und die bodenständige Wesensart des Kleinen Volkes ist dabei auf die menschlichen Bewohner übergegangen, wie auch die rauhe Landschaft das Gemüt prägt. Doch nur ein Landesfremder würde die derben Späße, den schneiden-

den Spott und die ausgeprägte Streitlust als üble Verbissenheit betrachten. Sicher ist, dass die Waldwachter nicht darauf warten, bis etwas heranwächst, sondern harte Arbeit gewohnt sind, da das Handwerk einen beträchtlich höheren Stellenwert einnimmt als die Landwirtschaft. In den kleinsten Ortschaften hört man es von Sonnenaufgang bis tief in die Nacht aus Schmieden und Werkstätten hämmern und sägen, sieht man Baumeisterinnen, Steinschneider, Drahtzieherinnen und Klöppler ihr Tagewerk verrichten, streift einen der Dunst von Hochöfen, Gerbereien und Leimarbeiten und vernimmt man vom Wald her den Biß der Äxte, die für frisches Brenn-, Bau- und Grubenholz sorgen. Anders als in weiten Teilen Almadas regieren hier vornehmlich alteingesessene, traditionsbehaftete Familien, die sogenannten *Descendientes*, die mit Verachtung auf die frisch belehnten Adligen der Hal-Zeit herabblicken. Auch wenn die tief in Handel und Politik verflochtenen Häuser, deren Soberans grundsätzlich intrigenreiche Ränkespiele untereinander betreiben, sich spinnefeind sind, so gebärden sie sich nach außen doch wie ein fest zusammengeschmiedeter Panzer – mit unterschiedlich starken Gliedern zwar, doch zu einer nur schwer aufzubrechenden Einheit verbunden.



Zur Tradition ist *Graf Rabosch Sohn des Reshmin von Waldwacht* inzwischen selbst geworden. Seit Eslam V. herrscht er mit mürrischem, doch väterlichem Gemüt auch im Auftrag des Bergkönigs Arombolosch über das Miteinander der Völker und sorgt sich umtriebig um den blühenden Handel seiner Ländereien – und all dem, was darunter liegt. Denn während das dünn besiedelte Land seit langem schon als ein Teil Almadas gilt, so sind die unterirdischen Kammern und Hallen der Berge allein Eigentum der Zwerge.

Auch wenn es in jüngster Zeit ruhig um den Alten geworden ist, bleibt er im Volksmund doch die knarrende Seele der Waldwacht, über dessen Reichtum (und wie er zu selbigem gelangte) die haarsträubendsten Gerüchte von prächtigen Schätzen, mechanischen Wunderwerken und unterirdischen Fallen kursieren. Als heimeligen Ort wird wohl kein Mensch die Abstürze des Ambossmassivs bezeichnen, und so setzt der Almadani nur dann einen Fuß in die wilde Waldlandschaft des **Kupfertanns**, wenn er das nachbarliche Kosch bereisen muss. Seit Menschengedenken ist der *Roterzpass* die schnellste (oberirdische) Verbindung in den Norden. Wird die Passhöhe auch erst im Koscher Eisenstätt erreicht, so passiert man die Provinzgrenze bereits an jenem wind-schiefen, auf einem abweisenden Gebirgssattel emporragenden Turm, den die Menschen *Ambosswacht* nennen. Wenige nur kennen die alte Legende, nach der die Hexe Fanalolie aus der Caralus-Sage in den Tiefen des Turmes die Einhörner Liranin, Asarlin und Ordulan gefangen hielt, und so mag es der Reisende den Göttern zunächst danken, wenn er Unterschlupf in der Ambosswacht findet ...

Dies gilt auch, wenn sich an einem wolkenlosen Frühjahrs-tag das Praiosrund urplötzlich verdunkelt und man in den Schatten der erhabenen und mächtigen Riesenlindwürmin *Chaidarion* gerückt wird. Niemand kann ermessen, wann sie auf welcher Seite des Amboss auftaucht, denn sie gilt als überaus launenhaft. Menschen terrorisiert sie lieber, als sie mit Haut und Haar zu verspeisen, misst ihren durchtriebenen Geist im steten Jäger-und-Gejagter-Spiel an ihnen, in dem sich die Rollen stetig vertauschen, geht meist nur zum Schein auf ihre Finten ein, doch betrachtet sie sie in ihrem Übermut nicht wirklich als ernstzunehmende Widersacher. Eine Einstellung, die sich vielleicht allmählich zu ändern beginnt, seit eine mutige Allianz von almadanischen Doms und Domnas, Koscher Zwergen und Rittern der Nordmarken ausgezogen ist, der Bestie den Garaus zu machen. Eine schwere Hatz ist es, hegt man bislang doch lediglich Vermutungen über den Hort der Drachin, und beständig werben die Jäger um unerschrockene Recken, die sich dieser gefährlichen Queste anschließen wollen.

Schon vor Jahrtausenden bekämpften die *Ambosszwerge* hier die Echsischen und bewiesen sich in gnadenlosen Schlachten gegen die Heere vergangener Zeitalter. Heute bestellen sie kleine Gemüse- und Obstfelder, schlagen Grubenholz und gewinnen würzige Öle aus den Harzen der Nadelbäume. Doch vornehmlich bewirtschaften sie schier endlose, die mittelreichischen Provinzgrenzen mannigfach kreuzende Schächte, deren Einstiege man in den Felswänden wie die Löcher eines Weidener Kuh-

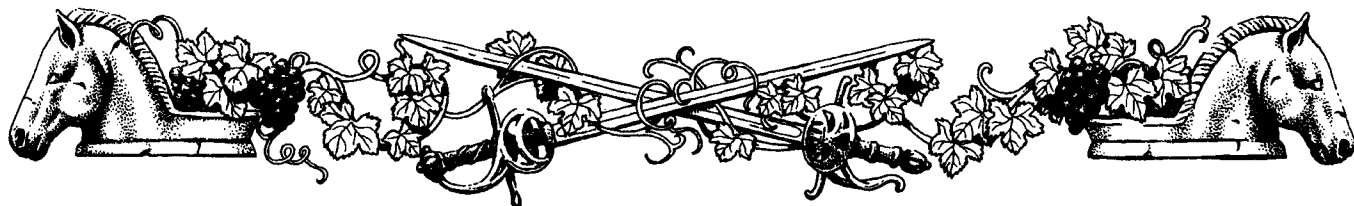
käses erblicken kann. Vornehmlich Saphire, Zwergengold, Kupfer und die bröckelige Zwergenkohle werden hier gefördert – und auf all diese Bodenschätze halten die Angroschim ein eisern bewahrtes Monopol.

In der nur durch ein Labyrinth von Stollensystemen erreichbaren, unbegrünten und niemals vom Praiosrund beschienenen Klamm *Borgasim* (Rogolan: Tal der toten Drachen) türmt sich noch heute der größte Stolz der Ambosszwerge: weiße, graue, braun verfärbte und schwarz verrußte, übermannslange Knochen, Hügel von Zähnen, ein jeder so groß wie ein ganzer Kinderkopf – Relikte des beim Kleinen Volk unvergessenen Siegs *Athax Stahl-*



auges über eines der Drachenheere von Zze Tha und ein Ort, den ein jeder Ambosszweig im Rahmen seiner Feuertaufe aufsucht.

Im waldgesäumten Valquirtal prallen seit alters her die Interessen der Reichsstädte Punin, Ragath und Taladur aufeinander. Reich an Olivenplantagen, Obsthainen, Weinhängen und Weideflächen ist das vom Kupferwald hin zum nur mit Flößen schiffbaren Valquir abfallende, wellige Kulturland, das seit je her einfach **Valquirschenke** genannt wird. Goldgelbe Raps- und Weizenfelder prägen die weitflächigen Besitztümer der Magnaten, deren ziegelgedeckte Landhäuser sich pinienumstanden aus der flachen Landschaft erheben. Auf großzügig abgesteckten Kop-



peln tummeln sich hier die stolzen Stuten und Hengste der Junker, Eigenhörige bewirtschaften die Äcker, schwere Fuhrwerke rumpeln über holprige Wege, während von eilenden Boten oder ungestümen Domnitos haushoch aufgewirbelte Staubwolken noch in der Luft liegen, wenn die Reiter flinken Galopps bereits die nächste Biegung passiert haben.

Auf einer sanften Erhebung am Zusammenfluss von Cresval und Yaquir liegt weithin sichtbar die *Burg Aguilon*, der geschichtsträchtige Stammsitz des einstigen Fürstengeschlechts, wo sich die Schreckensnacht des '13. Ingerimms-Massakers' ereignete. Noch heute, so sagt der generell dem Aberglauben recht zugängliche Waldwachter, ginge hier stets am Jahrestag dieser schändlichen Intrige der Geist der unschuldig dahingemeuchelten Fürstin Madalena um, von ungetrübter Schönheit, doch voll gnadenlosem Hass.

Zehn Meilen nördlich der turmreichen Woll- und Eisencapitale Taladur liegen die ergiebigsten *Alaunvorkommen* des gesamten Reiches. Es nimmt nicht wunder, dass um dieses zur Tuchherstellung äußerst kostbare Mineral schon zahlreiche Blutfehden und Streitereien entflammt sind und der heutige Hauptanteils-eigner der Grube, Salatori Ernathesa, tunlichst darauf bedacht ist, nichts von dem kostbaren Gestein ungehandelt aus dem streng bewachten Areal entkommen zu lassen. Folgt man der Straße weiter nach Norden, vorbei an weißgekalkten Höfen, emsig surrenden Windmühlen und rußigen Kohlemeiereien, erreicht man bald die almadanischen Erblände des nordmärkischen Hauses vom Berg.

In den weiten Auen und Hainen der *königlich-gräflichen Fasane-rie Tolshidur* findet mit der Jagd des Kronverwesers im Firun all-jährlich eines der bedeutendsten gesellschaftlichen Ereignisse der Provinz statt, zu dem regelmäßig hohe Prominenz aus dem gesamten Reich erwartet wird. Ist dann ein eitles Kommen und Gehen, herrscht ansonsten eher Einsamkeit in diesem Winkel Waldwachts vor. Gelangt man gar nach *Jennbach*, dem letzten zivilisierten Posten auf der Passage zum Roterzpass, mit der verspielten *Burg Chabola*, will es einem scheinen, als ob im Schatten der Berggiganten nicht nur die heraufkommende Landstraße aus Punin, sondern die ganze Welt zu Ende sei.

Westlich von Taladur, im Quellgebiet des Valquir, leben die wenigen Sippen der *Elfen*, die in der Waldwacht nur vereinzelt vorkommen. In dem mit Platanen, Akazien und Rotbuchen bewaldeten Hüggelland pflanzen sie Bausch und Kräuter, betätigen sich als Jäger, Fischer und Fallensteller und bieten den Menschen und Zwergen Färbemittel, feine Leder- und Schnitzarbeiten, beste Sehnen sowie kräftigende Wundsalben zum Tausch an. Ein Vordringen in ihr Gebiet unterbinden die Elfen allerdings mit freundlicher Einladung zum Aufbruch, notfalls auch mit ungeahnter Bestimmtheit, und allein als sehr *badoc* geltende Nachkommen der Elfen wissen von alten Liedern zu berichten, dass es am Quell des 'Valdir' eine Stätte alter Magie gegeben haben soll.

In der kleinen Handwerks- und Minenstadt *Bangour*, deren gedrungene, aus grauen Steinquadern errichtete Häuser eindeutig auf den großen Anteil zwergischer Bevölkerung hinweisen, kann

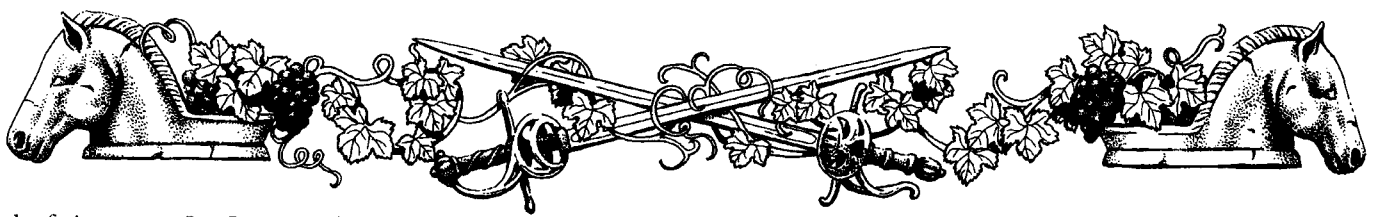
man entweder den *Waldwachter Stieg* weiter in das von tiefen Tälern durchschnittene, kaum von Ackerbau und Winzerei geprägte Eisenwalder Bergland reisen oder die aus den Nordmarken kommende *Eisenstraße* hoch in das bizarre, schroff aufragende Zwergengebirge selbst einschlagen. Wie sich der Reisende auch entscheiden mag, stets wird er in das uralte zwergische Land **Tosch Mur** (Rogolan: rotes, brüchiges Erz von den Wurzeln der dunklen Bäume) vordringen. Schon lange leben hier weit mehr Menschen als Angehörige des Kleinen Volkes, doch hat sich der urtümliche Name nicht geändert.

Die Bewohner dieser Region sind durchweg bodenständig (mit deutlichem Drang zur Prahlerei), doch mag man ihnen dies vergeben, ereignet sich hier oben wahrlich nicht häufig etwas wirklich Aufregendes. Die Imkermeister bieten den besten Honig der Provinz zum Kauf an, das geschlagene Holz ist ausgesprochen robust und somit für den Bergbau auf ideale Weise geeignet, die vom Waldboden gelesenen Bergtrüffel gelten landesweit als Delikatesse, und das Gebirgswasser sprudelt frisch und klar, dass es eine Freude ist, sich nach langer Wanderschaft daran zu erquicken (und vielleicht auch Begründung für das einzige von Almadanern wirklich geachtete Bier ist).

In dem dichten Nadelgehölz südlich des Waldwachter Stieges erhebt sich auf einem wie aus rostigen, übergroßen Nägel bestehenden Felsen aus Granitsäulen die finstere *Burg Viryamun*. Ehedem Sitz des ersten almadanischen Fürstengeschlechts, haust hier heute der despotische, im Ton oft ruppige *Baron Sumudan Viryamun von Flogglond*, der wegen seines überaus großen Geschicks im Handel mit den Zwergen in der merkantil geprägten Waldwacht beneidet wird. Für dahergelaufene Tagelöhner, Zahori und sogenannte Abenteurer hat er hingegen nur lauthals geäußerte Verachtung übrig.

Je weiter man sich von der gräflichen Achsstraße hinauf in die dicht bewachsenen Täler und himmelstürmenden Berge macht, desto stärker umfängt einen die Natur mit ihrer unwiderstehlichen Schönheit: Zwischen diffusem Praiosschein überspannen Mooskissen ganze Grate, knorrige Rinden ummanteln altherwürdige Baumriesen, Gebirgsseen breiten sich klar und einladend in majestätischen Talkesseln aus, von Ferne tönt das Läuten der Herdenglöckchen und über den sanft daherziehenden Wolken erhebt sich die blauseidene Himmelsdecke so durchsichtig und rein, dass einem nur die schiere, kalte Vernunft das Gefühl versagen mag, von hier oben bis hoch nach Alveran blicken zu können.

Die Burgen und Dörfer scheinen mit den Bergen, von deren Hängen sie sich oft bedrohlich hervorragend erheben, zu verwachsen. Hier erstrecken sich auch die zahlreichen Einstiegs-schächte zu den von Zwergen und Tagelöhnern bearbeiteten Minen, deren bekanntestes Fördergut die glutrot funkelnden *Almadine* sind, deren wichtigstes aber das *Eisenerz* darstellt. Von Generation zu Generation wird die Legende vom weisen Zwergen Bragosch Sohn des Agrim berichtet, der einst zu Füßen des Berges Rotnas einen launischen Elementargeist des Erzes eingefangen haben soll. Zeternd fragte dieser, was er denn von ihm Übles wolle, und flehte und bettelte eindringlich, ihn doch wie-



der freizusetzen. Im Gegenzug bot er „Gold auf ein Jahr, Silber auf zehn Jahre oder Eisen auf immerdar“. Nun, der schlaue Bragosch wählte das Erz, von dem seine Enkelsenkel noch heute ein leidliches Auskommen haben.

Doch ist das Leben in den Gruben, tagtäglich mit einem kleinen Licht in der Hand die knotig nassen Sprossen Leiter um Leiter tiefer hinab in die ewige Nacht des Berges zu steigen, wirklich nicht jedermanns Sache. Immerwährendes Brausen und Sausen, Klopfen und Hämmern, unheimliche Schattenbewegungen, unterirdisches Quellgeriesel, von allen Seiten herabtriefendes Wasser und aufsteigende Erddünste verwirren die Sinne, die einem vorgaukeln, hier nicht nur von eifrigen Arbeitern umgeben zu sein. Und erzählt man sich nicht allerorten die düstere Legende des verfluchten Stollens von *Groschmarox*, dessen falscher Glanz den Gierigen in die Fährnis bössartiger Grubengase und anderer namenloser Schrecknisse lockt? Sieht man aber erst das Erz in den Stollen blühen, die glitzernden Kristaldecken das Licht der Funzeln bizarr zurückstrahlen und aus spiegelblan-

ken Höhlenseen turmhoch ragende Felssäulen sich zu spitzen Nadeln verengen, dann vergisst man für kurze Zeit das innige Sehnen nach dem Hell des Tages.

Gen Norden windet sich der *Eisenstieg* in Schlingen zwischen feuchten Klamrwänden, von denen sich der Sprühregen feiner Wasserfälle ergießt. Wie ein Spinnennetz zweigen von hier aus uralte Waldpfade und Jägersteige in die verwitterten Hochtäler zu fast vergessenen Ortschaften. Irgendwo hinter jenen steilen Serpentinpfaden befinden sich die *Steinkreise von Loganoth*. Der Volksmund erzählt von mürrischen Trollschamanen, die hier ihre unheiligen Rituale vollziehen, tatsächlich aber handelt es sich um eine der seltenen gemeinsamen Wirkungsstätten von Druiden und Geoden. Sieben Kreise zu je vierzehn Monolithen aus wahrlich steinaltem Granit durchweben einander, so dass nur ein Falke die wahre Geometrie dieser Anordnung erkennen könnte. Allerdings wird kaum ein Wanderer willentlich auf die Ringe stoßen, denn magischer Schutz lässt den Unbefugten stetig vom Wege abkommen.

Reichsstadt Taladur – Stadt der Streittürme

Stadtherr: Ratsmeister Salatori Ernatesa

Einwohner: 1.350 (davon ca. 200 Zwerge)

Wappen der Stadt: in Gold ein zinnengekrönter Turm mit Mauerpforte auf blauem Grund

Garnison: 30 gräfl. Axtschwinger, 1 Haufen Pikeniere ('Landsknechtshaufen Taladur'), diverse Söldlinge der einflussreichen Familien

Tempel: Ingerimm, Travia

Handwerk & Gewerbe: Eisen-, Kupfer-, Nagel- und Pfannen-

schmieden, Silberschmiede Ubolosch, Glockengießerei Ernatesa, Bogner, Schwertfeger, Eisenplättneri Zayxobar, Bronze gießerei Amazetti, Eisenkrämer, Drahtzieherei Tandori, Schneider, Färber, Weber, Schuster, Tischler, Essighändler, Waidhändler, Falknerei Hayando, Konditori, Obsthändler
Gasthäuser & Schenken: 'Turmschänke' (Q6/P5), 'Angroschs Keller' (Q3/P4), 'Der Hammer' (Q7/P5), 'Gräflische Braustube' (Q6/P6)

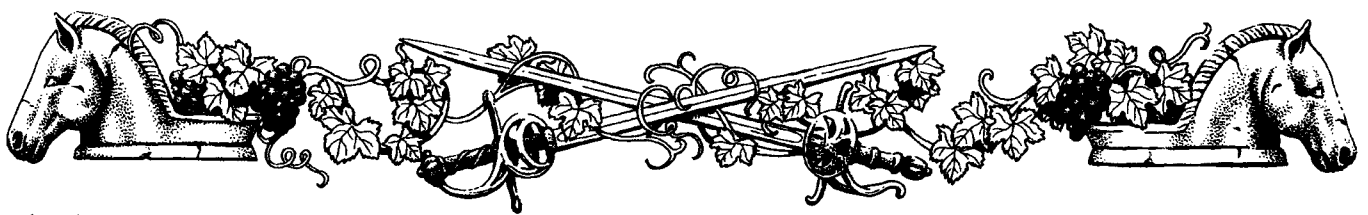
Taladur – der Name vereint für den Almadani Reichtum und Macht, Hader- und Großmannssucht, Intrigen und Familienbande. Schon von weitem verkünden die kühn aufragenden Geschlechtertürme die – vermeintliche – Größe ihrer Doms und Domnas.

Rings um die Grafenstadt findet man nur ländlich-flache, weiß gekalkte Bauten, Weinstöcke, die sich an den Boden kauern, und gedrungenes Gestrüpp. Doch plötzlich erhebt sich vor blau-violettem Gewitterhimmel die bedrohliche Silhouette der Reichsstadt.

Die sechzehn Türme Taladurs sind Relikte einer blutigen Zeit, in der sie wuchtig und respekteinflößend vor stetig wieder auflebenden Familienzweigen Schutz boten. Militärisch waren und sind die Türme zwar von zweifelhaftem Wert, aber an der Höhe kann man Ansehen und Reichtum des jeweiligen Geschlechts deutlich ablesen. Manche der Türme stehen heute etwas schief, andere zeigen tiefe Risse im Mauerwerk und werden von rostigen Mauerankern mühsam zusammengehalten.

Längst hat sich das Zentrum des almadanischen Handels vollends in die Königsstadt verlagert, doch noch immer blühen in Taladur Erzhandel und -handwerk. Und es sind nach wie vor die alten Familien Taladurs, die das gewinnträchtige Gewerbe um die Verhüttung und Weiterverarbeitung der Sumuschätze in aufreibender Konkurrenz zueinander organisieren. Rege wird von diesem Ort der Warenaustausch mit den Ambosszwerge betrieben, (ehr)geizig um jedes Skrupel Edelmetall gefeilscht und verbissen dem eigenen Vorteil nachgegangen.

Schlendert man des Mittags durch die verwinkelten, stufenreichen Gassen der engen Stadt, so vernimmt man unablässig das Klingen der Hämmer auf den Amboss und das Zischen abgeschreckten Metalls, schmeckt die rußig-erdige Luft der Hochöfen und den Schweiß von Schmieden und Plattnern, schlägt einem die brennende Glut der unermüdlich angefachten Schmelzfeuer in unregelmäßigen Hitzeschüben entgegen. Eifer und Fleiß der Taladuri sind sprichwörtlich – ebenso ihre Humorlosigkeit, die sich in täglicher Rivalität ergehen. Gleich-



gültig ob Schmiedeknecht oder Kaufherr, jeder fühlt sich einem der alten Geschlechter der Stadt loyal zugehörig, auch wenn diese oftmals nur noch Schatten ihrer einstigen Macht darstellen. Offen und lautstark bezichtigen sich die Parteien gegenseitig der Pfscherei, des Betrugs, der Hinterlist und Hehlerei. Auch wenn all dies zweifellos der Wahrheit entspricht, erstaunt allein die pure Schärfe der Worte und die Härte der Kämpfe.

Bei der Auswahl seiner Freunde und Geschäftspartner sollte man also tunlichst darauf bedacht sein, sich mit der 'richtigen' Familie einzulassen. Die Tatsache, dass die Wurzeln der Stadt auf einen friedliebenden Handelsplatz der Elfen mit den Zwergen zurückreichen, kann da eigentlich nur erstaunen.

Hinter dem schlichten, backsteinernen **Bodartor** (1) begegnet dem Reisenden zunächst jedoch ein gänzlich anderes Taladur. Dem dichtgedrängten Kern der Stadt vorgelagert, befinden sich hier die Natursteinbauten der Weber, Färber und Schneider, gilt die Stadt – oft vergessen – nach dem Niedergang Ilsurs doch als einer der größten Umschlagplätze für Rohwolle im ganzen Reich. Der **Wollmarkt** (2) bildet denn auch ein belebtes Zentrum ange-reister und hiesiger Händler, die kritisch die feilgebotenen Wollballen der Phraischafe, Eisenwalder Langohren, Amboss-Schnucken und Caldaischen Heidelämmer begutachten, bis dann oft ganze Karren des begehrten Materials den Besitzer wechseln. Hier finden sich auch gewebte Tuche in den kräftigen Farben Almadas, feiner Drapé, bestickte Wämser für den Wochen- oder Praiostag und natürlich eine reiche Auswahl der berühmten *Khariad*, der Hochzeitstücher der Almadaner.

In diesem Viertel liegt auch der **Tempel der Guten Frau** (3), das stets blumenverzierte Haus der Göttin Travia. Mutter Arefina Goratini ist eine charmante, opulent gebaute Enddreißigerin, die sich aufopferungsvoll um die Gläubigen der Stadt kümmert, die es ihr allerdings nur mäßig danken: Gerade den großen Familien dient der Tempel lediglich zur Weihe politisch sorgfältig eingefädelter Eheschließungen, bei denen sich diese an Protz auszustecken versuchen.

Entlang der Eisenstraße, der berühmten Achsstraße Taladurs, erheben sich die mehrgeschossigen Bauten, die teilweise noch weit vor die priesterkaiserliche Zeit zurückreichen. Quaderschwere Sandsteinburgen erheben sich klobig vom Kopfstein des Weges, hier und da die fast archaisch wirkenden Geschlechter-

türme, geziert lediglich von den Wappen der Familien: die blaue Schwertlilie der *Tandori* auf weißem Grund, grün auf Schwarz der Drache der *Amazetti*, die geflügelte Schlange derer *von Zalfor* rot auf Gold, in Silber die gekreuzten Rapiere des Hauses *Ernatesa* auf kraftvollem Grün und schließlich der goldene Turm derer *von Taladur*, der ältesten Familia der Stadt, auf schwarz-rot geteiltem Schild.

Besonders prachtvoll wiederhergerichtet überragt der **Streitturm der Tandori** (5) alle übrigen in der Stadt. Seit es dem alten und herrischen Patron Eytal Tandori gelang, das alleinige Schürfrecht an der kürzlich entdeckten Kupferrader zwischen Eisenwald und Amboss zu erwerben, befindet sich die Familie in erneutem Aufstieg. Die Tandori kontrollieren die wichtigsten Schmieden und die Drahtzieherei der Stadt, beschäftigen an die 80 Handwerker, Mägde und Knechte, und ihre Söldlinge, die *Lilienröcke*, gelten zurecht als die gefürchtetsten weit und breit. Den neu gewonnenen Reichtum präsentiert die Familie stolz: Erst unlängst wurden die Zinnen des 35 Schritt hohen Turmes mit glänzenden Kupferplatten beschlagen.

Derweil wartet der erbitterteste Rivale der Tandori, Ratsmeister Salatori *Ernatesa*, hämisch auf den Moment, an dem die ersten Zinnen Grünspan ansetzen. Der überaus knauserige Magnat betreibt vornehmlich den Eisenhandel und die Bronze gießerei der Stadt und ist auch an der reichen Alaunmine bei Tolshidur beteiligt.

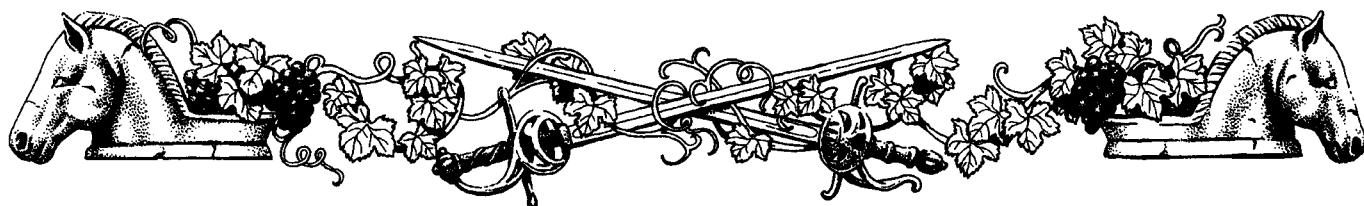
Der hochbetagte *Graf Rabosch* thront in der **Feste Spähricht** (10) über der Stadt. Das düstere, durch und durch aus massivem Granitgestein errichtete Gemäuer mit dem gut 25 Schritt hohen Bergfried macht wahrlich keinen einladenden Eindruck.

Am schattigen **Gongplatz** (12), dem zentralen Ort der Stadt, ist die erhabene **Halle der Erze** (13) gelegen, der hiesige Ingerimm-Tempel. Es erstaunt nicht, dass dieser marmorne Koloss das am prunkvollsten ausgeschmückte Bauwerk der Stadt ist, deren Reichtum sich fast ausschließlich auf die Schätze der Erde begründet. Die Familien versuchen sich auch hier krampfhaft an repräsentativen Gaben zu überbieten. Noch überragt der Turm des dumpfschallenden Simiagongs der Ernatesa die Großhalle des Tempels, doch die Handwerker der Tandori arbeiten bereits an einem monströsen, kupfernen Gong, um alles bisher Gesehene zu übertrumpfen.

Taladur – Wichtige Gebäude nach Nummern

- 1 Bodartor
- 2 Wollmarkt
- 3 Tempel der Guten Frau
- 4 Erzstiege
- 5 Streitturm der Tandori
- 6 Streitturm der Amazetti
- 7 Streitturm derer von Zalfor
- 8 Streitturm der Ernatesa
- 9 Streitturm derer von Taladur
- 10 Feste Spähricht
- 11 Rathaus
- 12 Gongplatz
- 13 Halle der Erze

- 14 Garnison
- 15 Silberschmiede Ubolosch
- 16 Glockengießerei Ernatesa
- 17 Eisenplättneri Zayxobar
- 18 Bronze gießerei Amazetti
- 19 Drahtzieherei Tandori
- 20 Falkneri Hayando
- 21 Hotel Zum Gong
- 22 Gorins Lustige Spielgrotte
- 23 Gräfliche Braustube
- 24 Angroschs Rast
- 25 Hungerturm



Grafschaft Yaquirtal

Herrscher: Graf Selindian Hal von Gareth

Grafensitz: Al'Muktur

Wappen: schräggeteilter Schild, oben rot, unten blau, von einer silbernen Wellenlinie geteilt

Geographische Grenzen: Der Yaquir ist Grenze im Osten, im Süden trennt er das Yaquirtal vom Emirat Amhallassih. Im Westen scheidet die Brigella die Grafschaft von der Mark Südpforte. Im Norden existiert keine geographische Grenze zur Grafschaft Waldwacht.

Landschaften: Yaquirien, Madahöhen, die Flüsse Yaquir, Valquir und Brigella besitzen wegen Fischfang, Transport und Handel immense Bedeutung für das Yaquirtal.

Bodenschätze: Tonerde

Handel und Handwerk: Töpfer- und Kachelwaren, Bauschware (auch elfische), Weine

Ackerbau und Tierzucht: Trauben, Weizen, Obst, Oliven, Jagdwild, Fisch, Pferde

Einwohner: um 80.000, davon ca. 600 Elfen (200 in Punin); einzig nennenswerte Zwergensiedlung ist Punin mit ca. 200 Einwohnern.

Wichtige Städte und Dörfer: Punin (20.300), Madasee (1.050), Al'Muktur (980), Jassafheim (960), Soroban (880), Weinbergen 780, Malkid (700), Sherbeth (700), Ratzingen (550), Hundred (550), Bactrim (450), Chella (450), Then (550), Brig-Lo (365)

Garnisonen: Burg Eslamstreu: 5 Schwadronen Puniner Gardereiter, 2 Banner der II. K&K Almadanischen Garde, 3 Banner der III. K&K Almadanischen Garde; Kaiserpfalz

Cumrat: 5 Banner der I. K&K Almadanischen Garde, 1 Schwadron Kaiserliche Schatzgarde, 2 Schwadronen Großfürstliches Leibregiment 'Eslam von Almada'; Feste Hohenasperg: 2 Banner der II. K&K Almadanischen Garde, 1 Schwadron Kaiserlich Valquirer berittene Bogenschützen; Zollfeste Then: 2 Banner Schweres Garderegiment 'Yaquir' (Pikeniere), 2 Schwadronen Großfürstliches Leibregiment 'Eslam von Almada'; vereinzelt Banner und Schwadronen weiterer Regimente

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: vom Berg (eines der ältesten Häuser des Reiches), von Streitzig, Al'Shirasgan (eines der ältesten almadanischen Junkerhäuser), von Rebenthal, von Asperg, di Madjani (Ratsmeisterin von Punin und altes Junkernblut), di Rastino (Gemahlin des Kronverwesers, altes Baronsgeschlecht)

Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Hl. Etilia, Hl. Gilborn, der Geode Brendan, El'Fenneq

Talismane und Wunderstätten: Schlachtfelder von Brig-Lo und Brandenstein, Allerheiligste Halle des Schweigens mit dem 'Schwarzen Buch', Regenbogentempel mit der 'Kreide der Tsa', Akademie der hohen Magie zu Punin, Almadinpalast zu Al'Muktur, der Madasee

Lokale Fest- und Feiertage: 1.–7. Rahja: Fest der Freude; 24. Rahja: größter Pferdemarkt Almadadas in Jassafheim; 1. Boron: Tag der Toten; 30. Tsa: Tag der Erneuerung; 29. Travia: Gilbornstag; 18. Phex: Basiliskentag

Sanfte Hügel, gurgelnde Flüsse, pralle Weinstöcke, verschlafene Dorfschänken – und zwischendrin der heißblütige, stolze Charakter der Einwohner: Das Yaquirtal stellt sich dem Betrachter als Inbegriff dessen dar, was man in Aventurien im allgemeinen unter 'Almada' versteht.

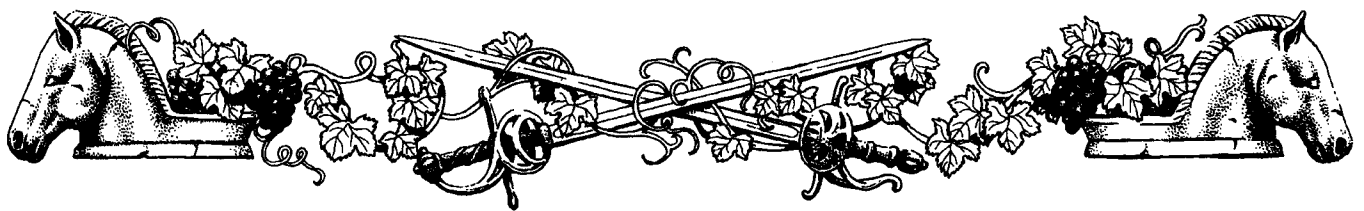
Obwohl die Grafschaft seit dem Verlust Südalmadas nicht mehr im Innern, sondern an der Grenze des Königreiches liegt, ist sie doch immer noch das Herzstück des Landes, das zu bewahren nicht nur den Baronen und Junkern, sondern auch den Winzern und Stallmägden von immenser Bedeutung ist. Fragt man den Yaquirtaler, welcher Landstrich auf Dere es am ehesten verdiene, dass die Götter ihren Fuß darauf setzen, lautet die inbrünstige Antwort selbstredend: "Das Yaquirtal natürlich – denn das haben sie doch schon getan!" und bezieht sich auf die Zweite Dämonenschlacht um Brig-Lo.

Nirgendwo sonst im Reich erblühen die Gaben Peraines so üppig wie im Yaquirtal, nirgendwo reifen Weintraube, Kirsche und Arange so prall, nirgendwo stehen die Felder so golden. Ganze Hügelketten beherbergen Tausende von Weinstöcken oder Apfelbaumreihen, das saftige Gras der Auen nährt die almada-

nischen Rösser und das Schlachtvieh, der goldene Weizen die Menschen.

Und zu leben versteht man in der 'schönsten Grafschaft Almadadas', wie einem von Punin bis Brig-Lo versichert wird. Die Keller der edelsten Geschlechter des Reiches sind gefüllt mit Rebenblut – allen voran der vorzügliche *Yaquirtaler Madawein* – und Ährenfrucht, und so leben die Bauern von Madasee und Soroban wie Könige und sind stolz darauf.

Selten einmal frisst der Beleman aus dem Westen die warmen (und teils sandigen) Khômwinde auf, so dass das Yaquirtal zum Jahresende hin für Fremde fast unerträglich heiß wird. Doch wer hier aufgewachsen ist, wird den Namenlosen tun und während der Mittagsstunden auf die Felder oder in die Berge gehen – das *Boronsstündchen* zur Mittagszeit ist fester Bestandteil des Alltags, zu dem eine kleine Mahlzeit aus Brot, Käse und Obst gegessen und verdaut wird, um im Anschluss ein wenig zu dösen. Neu-Lowanger Dualisten beschrieben das Yaquirtal einst als "Hort namenloser Faulheit und Hohn am Götterfürsten, dessen heilige Stunde dort zum Fläzen verschwendet und nicht zur reinigenden Arbeit genutzt wird!" Doch tatsächlich hat sich das mit-



tägliche Päuschen als ausgesprochen heilsam erwiesen, denn Staub und Hitze zehren sonst zu arg am Leib der Feldarbeiter. So findet man also in den heißesten Stunden des Tages die Felder und Hügel leer, während so mancher Hirte unter den Akazien im Schatten liegt oder die Winzermagd sich im Bach die Füße kühlt. Auch die *Tabernas*, wie die Tavernen hierzulande genannt werden, bleiben über Tag erstaunlich leer, denn dass man unter Praios' strafendem Auge der holden Rahja besser nicht allzu sehr zuspricht, das weiß ein jeder Yaquirtaler – so manche fettleibige Wirtsperson aus dem Ausland, die die Warnungen in den Wind schrieb, ist hier schon am Schlagfluss gestorben. Dieser gemütliche Wesenszug wird dem Volk nur zu gerne als Faulheit ausgelegt, und so effizient und ausdauernd wie im Kosch oder in Darpatien – ja selbst wie in Ragatien oder der Waldwacht – arbeitet man hier vielleicht wirklich nicht. Der Yaquirtaler hat keine Eile in seinem Tun, das ist nur ungesund und ein Frevel an der Herrin Rahja. Zudem hat es ja, so Boron wünscht, auch noch ein Morgen – und wenn nicht, lohnt es sich nun heute auch nicht mehr, die Arbeit noch hastig anzugehen ...

Im Allgemeinen zeichnen sich die Bewohner dieses sonnigsten Landstrichs des Mittelreiches durch Eigenschaften aus, die der Göttin Rahja wohlgefällig sind: Lebensfreude und Temperament, ein Hang zum Genuss, zur leichten Lebensart und zur Spöttelei – man sagt von ihnen, dass selbst beim Scherzen eine Hand am Waffengehänge ruhe und sie beim Fechten noch scherzen. Ehrabträgliche Witze sollte man sich gegenüber dem Yaquirtaler jedoch selbst besser verkneifen, wenn man sich nicht einer mit Mistgabeln und Rebenmessern bewaffneten, vielköpfigen Sippe gegenübersehen möchte ... Stolz und Ehre sind hier nicht nur eine Sache des Adels, nein, ein jeder Yaquirtaler saugt sie mit dem Rebenblut von Kindesbeinen an auf.

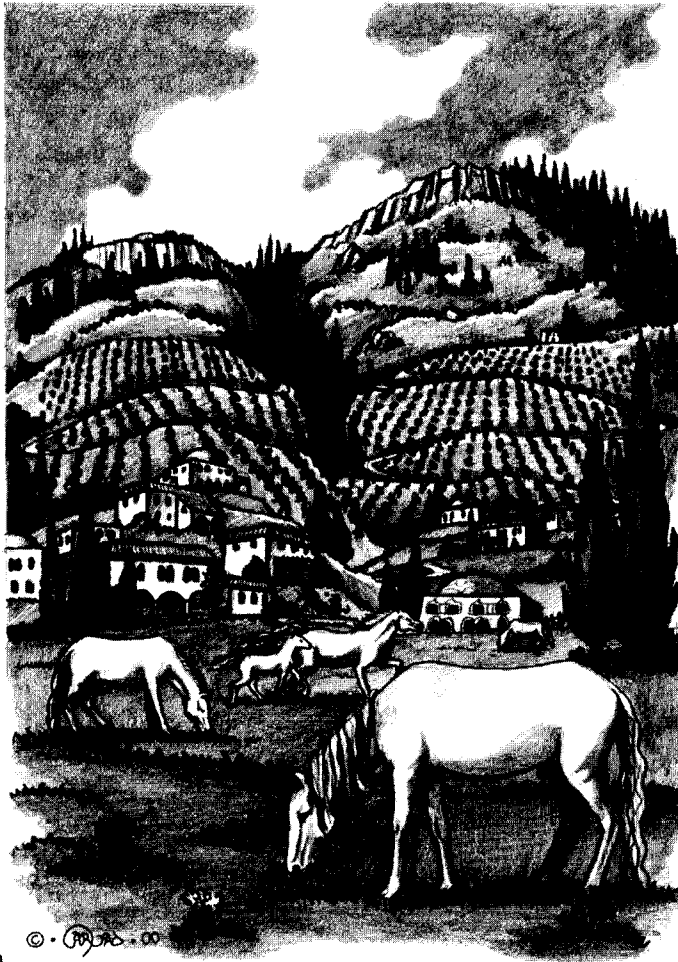
„Fette Bäuche, freier Kopf“, sagte einst Kaiser Bardo über seine almadanischen Sorgenkinder und beschrieb damit den Yaquirtaler an sich. Wer um das Überleben kämpft, wird nicht auf den Gedanken kommen, Handel mit dem Nachbarn anzufangen. Doch wer bereits die Heuschöber für die nächsten Jahre gefüllt weiß, schielt auf das Gut des Nachbarn, um sich mit ihm messen zu können – und gerät in Streit.

Die Familie und die Verwandtschaftszugehörigkeit schreibt man im Yaquirtal wie in ganz Almada sehr groß. Die *Familia* der örtlichen *Soberana* besteht aus ihren Blutsverwandten, doch bringt das einfache Volk der *Nobleza*, dem alten almadanischen Adel, eine derart tiefgreifende Loyalität entgegen, dass so mancher Neuaadlige aus der Hal-Zeit bereits auf Hexenkunst spekuliert. Von Hundred bis Weinbergen wird kein Rahjabund geschlossen, ohne dass der örtliche Soberan befragt wird, der umgekehrt den Medicus schon mal auf eigene Kosten bemüht, wenn ein treuer

Eigenhöriger schwer erkrankt ist. Diese Verwobenheit von Adel und Gemeinen birgt jedoch keinerlei Verbrüderung oder Vermischung der Stände untereinander, nein, kaum irgendwo trennt man so scharf zwischen Herrschenden und Dienenden wie im Yaquirtal – von den Puniner Patriziern einmal abgesehen, die gerne glauben, ihr Reichtum gebe ihnen Rang und Recht des Adels. Doch die namhaften Geschlechter der Grafschaft bleiben die *von Bergs*, die *Al'Shirasgan* (deren Soberan Hilbarn auf Answins Seiten gegen die Ratzinger Allianz focht und verlor), *Rebenthal* (einst Fürsten, nun Junker), *Madjani* (ein altes Junkerngeschlecht, das mit einigen Ragather Magnatenhäusern verfehdet ist) und *Rastino*, die mit der letzten Fürstin Solivai (und somit den ragatischen Harmamunds) verwandt sind.

Kaum ein Yaquirtaler trägt nicht das Erbe jener Tulamiden

im Blut, die auf ihrer Flucht vor den Echsen Heißblütigkeit und Haderliebe ins Land brachten, die sich mit dem gütlichen Pioniergeist verbanden. An Yaquir und Valquir findet man noch immer kleine Elfensiedlungen, aus denen auch einige Familien in Punin eine Heimat fanden, die sie jedoch mit zwergischen Auswanderern aus Eisenwald und Amboss teilen mussten. Während die Hauptstadt Almadass als weltoffen gilt und man das in ähnlichem Maße auch über die Ortschaften entlang des Yaquirstiegs sagen kann, verstärken sich nur wenige Meilen vom Yaquir im Inland Lokalpatriotismus und Kleinstädtereie. Travias Gesetze der Gastfreundschaft gelten hier als ehern, und Fremde gehören bald, ob sie wollen oder nicht, fast zur Familie. Doch wehe, man gerät in die Zwistigkeiten, die zwischen zwei Sippen, Gewerben oder Orten ausgetragen werden ...





Von der Stadtmark Punin bis nach Brig-Lo zieht sich entlang des Yaquir das nach dem Fluss benannte **Yaquirien**.

Die Orte am Yaquirstieg leben von den Durchreisenden und Händlern, die hier von Gareth nach Vinsalt zu Hauf strömen, und den Pilgern, die zur Walstatt der Zweiten Dämonenschlacht oder den Wallfahrtsorten im Lieblichen Feld oder in Punin ziehen. Doch gerade in der Umgebung von Punin hat die Grafenschaft noch ruhige Rückzugsorte zu bieten, von denen der Madasee und der nahegelegene Wald nur das bemerkenswerteste Beispiel sind.

In Madasee hat neben der Nobleza auch so mancher Patrizier sein Landhaus am See, dessen Wasser heilsame Kräfte bergen soll. Sicher ist jedoch, dass in dem See noch niemals jemand ertrunken ist – selbst solche, die sich das Wasser zum Freitod erkünnen wollten, landeten sicher wieder an den Ufergestaden. Die Abschlussklasse der Puniner Akademie von 29 Hal untersuchte dieses Phänomen im Rahmen ihrer Magierprüfung und kam zu dem Ergebnis, dass der See Heimstatt eines dem Leben ganz besonders zugewandten Wassergeistes sei. Das Städtchen selbst bietet einen besinnlichen Efferd- und einen fröhlichen Rahja-Tempel sowie einen sehr alten Madaschrein der Hesindtochter, der von den Schlangенpriestern aus Punin betreut wird. Neben Punin ist Madasee eine weitere Siedlung der Auelfen, die hier sogar lebende Pfahlbauten in den See bauen, die allerdings kaum noch Ähnlichkeit mit denen ihrer wilderen Geschwister im Norden aufweisen, sondern wesentlich komfortabler gestaltet sind. Ebenfalls beliebtes Ausflugsziel von Besuchern Punins ist die Stadt Al'Muktur, in der einst der sagenumwobene Almadinpalast der Sultane von Al'Mada als Zentrum des Landes hoch über dem gleichnamigen Ort thronte – heute jedoch hat das nahe Madasee längst mehr Einwohner und Bedeutung, besonders seit der neue Graf Selindian Hal aus dem Hause Gareth zunächst seine Knappenzzeit in Punin abdient, bevor er den Grafensitz in der alten Sultansfestung einnehmen kann.

Am Yaquirstieg gelegen, dient der Ort Then als Markt zwischen Almada und dem Amhallassih – Pferde, Weine, Stoffe, Edelsteine und Hölzer wechseln hier über die Reichsgrenze, um weiter nach Punin und das nördliche Mittelreich verbracht zu werden. Eine Karawanserei und eine Geldwechselstation bieten den Handelskarawanen neben Tempeln des Phex, der Travia und einem Efferd-Schrein die Möglichkeit, sich auf die Reise in jedwede Richtung gut vorzubereiten. In Then verlässt auch der Raschtulweg das Königreich, über den man den Raschtulswall nach Erkenstein und Fasar und schließlich auch Aranien und Mhanadistan queren kann. Allerdings wird der Raschtulspass, von den Almadanis nicht zu Unrecht 'Blutpass' genannt, trotz der Gelegenheit, am Orbuquell in einem Landgasthaus sicher unterzukommen, immer noch von Drachen, Ferkinas und Khoramsbestien unsicher gemacht wird, die teilweise aber auch bis über den Yaquir gelangen.

Kaum zehn Meilen südlich von Then liegt im Yaquir die Felseninsel, die von den Einheimischen nur als *der Brandenstein* bezeichnet wird. Um die hohe Klippe mit dem flachen Plateau ranken sich alte Zwergenlegenden, die beschwören, dies sei der Ort,

an dem der Geode Brandan den Drachen Pyrdacor selbst zum Friedensschluss mit den Zwergen überlistet hätte.

Noch immer in der Stadtmark Punin gelegen sind das Gestüt des Kaiserlichen Marstalls zu Punin, in dem Yaquirtaler und Elenviner Vollblüter der Linie *al'Damacht* gezüchtet werden. Das Yaquirtaler Vollblut des Gestüts ist für seine Treue und sein Temperament bekannt, stammt es doch aus einer alten Linie von Shadifs ab, vor etwa 1.400 Jahren von den tulamidischen Flüchtlingen selbst mitgebracht. Die Elenviner des Marstalles sind inzwischen so weit verfeinert, dass sie zu den edelsten ihrer Art gehören – und auch das Wappen Almadas zieren.

Von den einzelnen Gestüten des Marstalles werden die Jungtiere jedes Jahr jeweils getrennt für einige Monde auf die *Ebene der tausend Pferde* in der Nähe der neuen Kaiserpfalz Cumrat (zur Pfalz siehe Seite 51) getrieben, wo sie die Weide genießen können, bevor für sie der Ernst des Lebens mit der Schulung auf dem Gestüt und vielleicht sogar in der Hofreitschule zu Punin beginnt. Naturgemäß kommt es bei diesen Trieben bisweilen zu 'Weideunfällen', deren Früchte – halbedle Elenviner oder Yaquirtaler Vollblüter – recht preiswert auf dem Pferdemarkt von Al'Muktur feilgeboten werden.

Zu Jassafheim als größtem Pferdemarkt Almadas gelangen alljährlich zum 24. Rahja manche der wertvollen Tiere sogar per Flussfracht, stets schwer bewacht von den Söldlingen der Pferdejunker, die zurecht Novadiüberfälle auf ihr kostbares Gut fürchten.

Weiter yaquirabwärts dient das Fährschiff von Weinbergen als Flussquerung auf dem Weg nach Eslamsbad, dem Karawanenweg am nördlichen Khômrund und schließlich bis zu der Oase Alam-Terekh und nach Mhanadistan. Diese Route ist zwar wesentlich länger als diejenige über den Raschtulspass, bietet aber die Möglichkeit des einträglichen Handels mit den Novadis – jedoch auch die Gefahr von räuberischen Überfällen der Wüstenreiter. Weinbergen selbst ist für seinen besonders pittoresken Rahja-Tempel auf der Spitze des Weinberges bekannt, auf dem die Yaquirtaler Madatraube besonders fruchtig wächst; der örtliche 'Hal'sche Jungbaron' Gero von Khabosa kann jedoch trotz dieser Grundlagen dem alt-almadanischen Junkergeschlecht von Rebenthal zu Sherbeth an Ansehen und Unterstützung im Volk nicht das Wasser reichen.

An der Grenze zu der Mark Südpforte, die sich manchmal auf dem rechten, manchmal auf dem linken Ufer der Brigella hinzieht, liegt das denkwürdige Städtchen Brig-Lo, selbst nach tausend Jahren immer noch im Schatten jener Walstatt, auf der die Zweite Dämonenschlacht stattfand. Ströme von Pilgern aus ganz Aventurien besuchen diesen Ort, an dem die Götter Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm leibhaftig die almadanische Erde berührten (die auch – neben 'echt antiken' Dolchen und Amuletten – in kleinen Glasgefäßen von Andenkenhändlern wie dem uralten Bedi al'Kavar gehandelt wird). Einst standen auf dem 'Hügel der Vier' der Vierertempel und die Statuen der vier Götter, die das Dämonenheer vernichtet und den Aufständischen den Sieg schenkten. Zur Zeit der Priesterkaiser jedoch schleiften die Truppen der Praios-Priesterschaft den Tempel und die drei Statuen, die nicht Praios zeigten.



Obwohl mehr als tausend Jahre seit der Schlacht vergangen sind, berichten die Boroni des nahen Tempels immer noch von vielen Geistererscheinungen, die sie trotz erheblicher Bemühungen nicht in Borons Hallen zu schicken vernöchten.

Die Mündung der Brigella wechselt manchmal, die Brig-Loer sagen, auf Efferds wankelmütigen Sinn hin, ihr Bett, so dass die Bewohner mittlerweile alle auf den Hügeln wohnen. Es hält sich die Sage, dass Efferd erst dann besänftigt ist, wenn seine Statue wieder auf dem Hügel der Vier steht ...

Das alte Junkersgeschlecht Al'Faran stellte bis vor kurzem auch die Barone Brig-Los, musste allerdings dem Namen derer von Berg weichen, auch wenn Baron Leomar vom Berg, gleichzeitig Reichserzmarschall, fast nie in seinem Leben anzutreffen ist. In dem Kavallerieort, das im Westen des Dorfes liegt, schieben Banner sowohl des Yaquirtales wie auch der Südpforte Dienst, um die Grenze vor marodierender Novadireiterei zu schützen. Ein Anreiz mag dabei das Elenvinergestüt *Diamant* sein, das die Familie vom Berg hier besitzt und das von den Gardetruppen ganz besonders geschützt wird. (Zur Stadt Brig-Lo und ihren Besonderheiten siehe Seite 51.)

Das Hinterland des Yaquirtales, die **Madahöhen**, zeichnen sich durch die allgegenwärtigen Hügelketten und die schmalen Flüslein und Bäche aus, die die Täler durchziehen. Hier gedeiht die fruchtbare Madatraube ganz besonders prall, zusätzlich finden sich jedoch fast von Dorf zu Dorf unterschiedliche Rebenarten, die ihren Herkunftsort in Geschmack und Reichhaltigkeit verraten. Die größten Orte sind hier Soroban, Hundred und Ratzingen sowie das alte Artesa am Theron.

Die Landschaft der Madahöhen hat selbst die Fürsten und Könige Almadas bezaubert, so dass hier ab und an kleine Landhäuser und -schlösschen und Rahja-Schreine allerorten zu finden sind. Wie am Yaquir leben hier und entlang des Valquirs noch

immer verstreute Elfensippen, die dem Land ihren Namen gegeben haben mögen und die Gegend für ihre Ton- und Bauschwaren berühmt machen. Auch im düsteren *Thangolforst*, im angeblich verwunschenen *Alten Wald* und am See *Aquino* findet man das Auvolk trotz dichter menschlicher Besiedlung, doch kann man diese Elfen kaum noch als ursprünglich bezeichnen. Zwischen Ratzingen und Sherbeth befindet sich das bekannte Gestüt *Grillenbusch*, das ebenfalls zum Kaiserlichen Marstall Punin gehört. Die Zucht hier folgt der Linie des Hengstes *Chalik El-Kalif* und ist so berühmt, dass manche Novadisippe versucht ist, ihre Raubzüge bis hierher durchzuführen – ob der Wachsamkeit der Barone entlang des Yaquir gelingt dies jedoch fast nie.

Auch im Yaquirtal verläuft natürlich der *Almadaner Gürtel*, jene Burgenkette, die Almada vor den Feinden jenseits der Reichsgrenzen schützt. Beginnend bei Brig-Lo setzt sie sich über Burg Hohenasperg bis zur im Jahre 29 Hal fertiggestellten Reichspfalz Cumrat fort, dem Juwel Almadas, das der eigens dafür von der Reichsregentin bestellten Pfalzgräfin Caldja Vanossa von Streitig-Jurios zu Lehen gegeben wurde. Und niemand geringerer als der ehemalige und langjährige Graf des Yaquirtales bewies, wie wichtig gerade jetzt die Wehr gen Süden ist: Khorim Uchakbar, dessen Verrat Adel und Gemeinde der Grafschaft in wissendem Triumph aufheulen ließ und die Wiedereroberung Südalmadas und die Rache an den Novadis wieder in den Mittelpunkt des Alltagsgeschehens rückte.

Um so glücklicher sind die Yaquirtaler nun mit ihrem neuen Grafen, auch wenn er noch am Hofe in Punin weilt. Doch dass sie jetzt den kaiserlichen Prinzen Selindian Hal als Soberan über sich wissen, den viele noch immer lieber als König Almadas sehen würden als seine ältere Schwester, erfüllt alle, von der Winzermagd bis zum Baron, mit innigem Stolz.

Königs- und Reichstadt Punin – Stadt der freien Künste

Stadtherrin: Ratsmeisterin Rinaya di Macjani

Einwohner: um 20.000 (davon ca. 2.000 Tulamiden und Novadis, je ca. 200 Zwerge und Elfen)

Wappen: zwei gekreuzte goldene Schlüssel auf grünem Grund

Garnisonen: je ein Banner des I. bis III. K&K Almadanischen

Garderegiments, I. Banner des Schweren Garderegiments

'Yaquir' (Pikenierte), VII. Schwadron des Ragather Kürassier-

regiments (Schwere Reiterei), V. bis VII. Schwadron des

Puniner Gardereiterregiments (Rabenschnäbler), 1 Schwadron

Kaiserlich Valquirer berittene Bogenschützen, I. bis III.

Schwadron des Großfürstlichen Leibregiments 'Eslam' (Leichte

Reiterei), 1 Banner Tulamidische Reiter, 100 Stadtgardisten

('Grünröcke'); diverses weiteres Kriegsvolk, Söldlinge und

Karawanenbegleiter

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

Ingerimm, Peraine, Travia, Efferd; Schreine der Marbo, der

Mada, des Nandus, des Aves, der Etilia; Bethaus des Rastul-

lah

Punin ist die Stadt der vereinten Gegenstände, die reiche, majestätische und altehrwürdige Provinzhauptstadt, und kaum ein Name in Almada verbreitet helleren Glanz. Almadaner sind niemals nur Almadaner. Wer aus Al'Muktur stammt, ist Yaquirtaler – und stolz darauf! Wer aus Ragath kommt, ist Ragather – und wehe dem, der ihn anders tituliert! Die *Puniner* aber, die stolzen

Bürger der Königsstadt, bilden nochmals ein besonderes Völkchen für sich und sind im übrigen Land – mit Neid in der Stimme – als hochmütig, heimtückisch und geldgierig verschrien. Belesenheit, Eleganz, Weltoffenheit und Bürgerstolz – das sind dagegen die Tugenden, mit denen sich die *Puniner* selbst charakterisieren würden. Die lebenspralle, temperamentvolle und



hektische Yaquirmetropole ist das Handelszentrum Mittelaventuriens, in dem die Reichsstraße aus Weißen, Darpatien und Gartien, der Yaquirstieg aus dem Horasreich, die Eisenstraße aus den Zwergengebirgen und die Karawanenrouten aus Fasar und Mhanadistan zusammentreffen.

Als 'Tor zum Land der Ersten Sonne' und als wichtigster Fürstenhof des Südens kommt Punin aber auch als Grenz- und Garnisonsstadt eine immense militärische Bedeutung für das Kaiserreich zu, ohne dass die hohe Truppenpräsenz hier wie in Wehrheim augenscheinlich würde. Sie verliert sich in dem volkrei-

chen, lauten und lebenslustigen Schmelztiegel Punin, wo das friedliche Neben- und Miteinander von Almadanis, Nordprovinzler, Liebfeldern, Zwergen, Elfen, Tulamiden, Zahori und Novadis offenbar nicht nur anziehend auf fremdländische Kaufleute und Abenteurer, sondern auch auf zahlreiche geistige und geistliche Größen wirkt. Nirgendwo außer vielleicht in Kuslik oder Al'Anfa wird man auf eine größere Zusammenballung von Gelehrten, Zaubern und Geweihten der unterschiedlichsten Kongregationen treffen, denn Punin galt immer schon – gerade für mittelreichische Verhältnisse – als sehr freigeistige Stadt.

Ingwacht

Das erste, was der auf der Reichsstraße von Nordosten aus anreisende Fremde von Punin erblickt, ist das grandiose Häusermeer mit seinem Schachtelwerk braunroter und rostfarbener Dächer, aus dem nahezu sechzig bannerbewehrte Türme und zwei Dutzend glänzende Kuppeln aufragen. Von der Reichsstraße kommend erreicht man zunächst *Ingwacht*, das geschäftige Viertel der Handwerker, die ihren Verdienst aus vielerlei geschickten und traditionsreichen Tätigkeiten beziehen. In den engen Gassen reiht sich Werkstatt an Werkstatt, dazwischen streunende Katzen, Garküchen mit duftenden Cressos und kleine Weinschenken unter vollen Wäscheleinen, die sich kreuz und quer mit ihrer tropfnassen Last über die schmalen Straßen spannen.

1. Kaiser-Raul-Brücke

Die alterwürdige Steinbrücke aus der Reichsgründerzeit, die den Yaquir mit vier elegant geschwungenen Bögen, einer Länge von 102 Schritt und einer Höhe von 8 Schritt überspannt, stellt neben der *Kaiser-Hal-und-König-Brin-Brücke* zu Ragath die einzige Yaquirbrücke in Almada dar (womit auch die Hälfte aller Yaquirbrücken genannt sind).

Schon seit den Tagen Kaiser Rauls besiedeln gefährlich weit über das Wasser ragende Verschläge und Verkaufsstände die Brücke fast über ihre gesamte Länge. Die Flussfischer und einfachen Handwerker scheuen die hohe Markt- und Stapelsteuer der Reichstadt und haben ihre Stände langsam aber sicher zu kleinen Häuschen am Brückenrand ausgebaut, so dass die Brücke inzwischen eine eigene Sehenswürdigkeit geworden ist.

2. Garethor Tor

Die klobige und von zwei hohen Rundtürmen gesicherte Bastion wirkt eher wie eine trutzige Stadt-

burg und Zollstation denn wie ein gemeines Stadttor. Von zehn wohlbewaffneten *Grünrücken* wird hier auf nahezu sämtliche in die Stadt beförderte Ware Zoll erhoben.

3. Hotel Raschtulswall (Q5/P3/S27)

In der Nähe des Garethor Tors gelegen, bietet *Yacopo El'Shall* mit seinen hinreißend hübschen Töchtern *Sanne* und *Fershal* eine günstige Bleibe von doch erstaunlicher Qualität. Reine Laken, saubere Wasser und tulamidische Küche – und es bleibt wohl Yacopos Geheimnis, wie er dies zu derart günstigen Preisen anbieten kann.

4. Eisenmarkt

Einer der bekanntesten der vielen Puniner Märkte ist sicherlich der Eisenmarkt im Herzen Ingwachts, auf dem längst auch andere Güter erstanden werden können. Über all die Helme, Nägel, Pfannen, Kürbisse, Wagenräder, Krummsäbel und Truthähne hinweg wird lauthals gefeilscht und gestikuliert. Ein neuer Skandal in der Residencia, ein Sieg der *Skorpione* oder gestiegene Weinpreise – nichts fördert die Kauflust mehr als ein vertrauliches Palaver.

5. Ingerimm-Tempel

(Vorsteher: Seine Hochwürden Bultrax Sohn des Bulgrosch)

Der etwa 1.300 Jahre alte Ingerimm-Tempel, dessen säulenreiche Fassade im Altgüldenländischen Stil die Ostfront des Eisenmarktes dominiert, gilt als eine der wenigen zwergischen Kultstätten in Menschenstädten. Unter die Erz- und Ambosszwerges mischen sich hier die menschlichen Klingenschmiede, Plättner, Sporer und anderen Handwerker, gilt der Tempel doch noch vor dem Eisenmarkt als bedeutendster Treffpunkt der kleinen, aber einflussreichen und vor allem dukatenschweren zwergischen Gemeinde Punins.

In diesem Haus vertieft vor einigen Jahrzehnten die Baumeisterin Asfalia de Lana ihr Handwerk,

bevor sie sich hauptsächlich dem Bau der Tempel des Herrn Boron widmete.

6. Zunfthaus der Grobschmiede

(Zunftmeister: Grax Sohn des Reshmin)

Ebenfalls am Eisenmarkt gelegen, waltet ein jüngerer Bruder des Waldwächter Grafen nunmehr über die Zunftordnung dieses einflussreichen Gewerbes. Pikanterweise sind es meist Händler eben jener Grafschaft, gegen welche die Zunft entschieden vorgeht, wenn sie den übermäßigen Verkauf Waldwächter Schmiedeerzeugnisse zu unterbinden sucht.

7. Stallburg – der Kaiserliche Marstall und die kaiserliche Hofreitschule zu Punin

(Vorsteher: Kronverweser Dschindar von Falkenberg-Rabenmund durch Erzzuchtmeister Dajon von Taladur ä.H.)

In einem wappengeschmückten, türmestarrten Stadtpalast ist seit dem Jahre 443 v.H. der ruhmvolle Kaiserliche Marstall von Punin beheimatet. Jedes einzelne Vollblutross, das in diesem Gestüt untergestellt, gepflegt und zugeritten wird, trägt einen klangvollen Adelsnamen und verfügt über einen längeren Stammbaum als die meisten almadanischen Magnaten. Es kann ohne Übertreibung gesagt werden, dass hier auf relativ engem Raum, von Gardisten bewacht und unverkäuflich, ein Großteil der besten Rösser Aventuriens beisammensteht. Hehrstes Ziel eines jeden almadanischen Pferdejunkers ist es, eine seiner Stuten oder einen Deckhengst in eine der fünf Blutlinien des Kaiserlichen Marstalls einkreuzen zu dürfen, was quasi dem Ritterschlag für einen Pferdezüchter gleichkommt.

Wiewohl dies zu erreichen schon äußerst schwierig ist, wird es noch bei weitem übertroffen von der Diffizilität, ohne allerhöchste Beziehungen an eines der Rösser dieses Gestütes zu gelangen. (Mehr zum Thema *Pferdejunker und Reiterkunst* siehe Seite 77.)



8. Schmiede der Gebrüder Sfazzio (Q8/P8)

Die besten Klingen innerhalb der Königsstadt kann man bei Ernario und Adalrik Sfazzio erstehen, die alle ihre Rapiere, Degen und Säbel mit den charakteristischen, verschlungenen Initialen 'SF' versehen. Auch exotische Waffen aus den Tulamidenlanden findet man in dem gut sortierten Geschäft, und so manch eine Rarität lässt sich nach längerer Suche ausfindig machen. Ein Besuch lohnt sich allein schon deshalb, weil man ab und an eine Gruppe echter Abenteurer hier antreffen kann!

9. Königlich-Großfürstliche Kellerei

Die größte Kellerei des Reiches befindet sich in diesem streng bewachten Hofgebäude. Von Kaiser Valpos 'Oberkanzlei für Alcoholica, Destillate und andere Volksvergnügen' gegründet, lagern und reifen in den kühlen Kellergeschossen angeblich über siebenhundert Ox aller jemals bekannten Rebsorten – ein beträchtliches Vermögen! In jedem Herbst fahren ganze Wagenkolonnen mit der kompletten Traubenernte der kaiserlich-königlichen Besitzungen vor, denn das Kaiserhaus lässt hier selbst kelteren und Kellermeister Lodovico v. Alhesh gilt als die herausragende Koryphäe unserer Zeit auf diesem Gebiet.

10. Gebrüder Argasch und Irgasch

Für ihre Stahlschranke berühmt sind die zwergischen Zwillingbrüder, die ihre Ware sogar den almadanischen Nobleza verkaufen. Eigentlich galt ein A&I bis jetzt als absolut einbruchssicher, doch die 'Fürstin' hat mit dem Diebstahl des Drachenauges aus Frau Dallensteins Besitz das Gegenteil bewiesen. Nun haben die Gebrüder eine Belohnung auf die Ergreifung der Diebin ausgesetzt und arbeiten an der Verbesserung ihres Modells 'Drachenschreck'.

11. Groß- und Hof-Weberei Galandi (Q9/P9)

Feinsten Damast, edelsten Brokat und dünnste Seidenstoffe liefert der streithare Patrizier Pero: Galandi in höchster Qualität – und zu stolzesten Preisen. Neben immer wieder neuen Muster- und Stoffvariationen, nach denen es das Patriziat gelüftet, ist Galandis einträglichstes Geschäft die Lieferung aufregend hauchfeiner Stoffe für die Rahja-Tempel des Königreichs. Als er zwei seiner Kinder an der Trollpfote verlor, wandte er sich tief verbittert von den Zwölfgöttern ab und huldigt heute mehr trotzig als inbrünstig dem Gott Rastullah – sehr zum Missfallen seiner Tochter, der hiesigen Hochgeweihten der Rahja.

12. Zunfthaus der Gerber und Lederer

(Zunftmeisterin: Pagaia Glutwein)

13. Kellerei Pichelstein (Q2-4/P5)

Stößt man auf einen schlechten almadanischen Tropfen, so ist es wohl ein Pichelsteiner! Doch dank seiner bestechenden Eloquenz und Geschäftstüchtigkeit vermag es Meister Ernilfo, diese von ihm billig eingeholten Tropfen ahnungslosen Reisenden aufzuschwatzen, und die Kellerei ist auch überraschend stark in den Fernhandel mit Fasar eingebunden.

14. Geburtshaus des Hl. Gilborn

Die barbaradianische Bedrohung der vergangenen Jahre verhalf diesem unscheinbaren Fachwerkhäus zu neuer Ehre, das von der Kirche des Götterfürsten prächtig herausgeputzt wurde. Viele Gläubige pilgern an die Geburts- und Kindheitsstätte des Heiligen und hinterlassen Lichter, Bildnisse von in den Schwarzen Landen verschollenen Angehörigen sowie allerlei Spenden und Opfergaben. Längst haben sich einfallsreiche Puniner Kleinrämer eingefunden, die auf Bauchläden eifrig nachgefragte Schnitzfigürchen des Heiligen, praisgoldenen schillernde Schutzmedaillons und andere Devotionalien feilbieten.

15. Bognerei Abendwind (Q10/P?)

Ganz typisch für elliische Handwerkskunst bietet auch die Auelle Noiona Abendwind nur erstklassige bis einmalige Ware feil. Die überaus ruhige und irritierend fremdartige Noiona aber gibt ihre Kurz-, Komposit- und Langbögen nur nach tatkräftiger Gegenleistung ab. (Meisterentscheidung; die Bögen besitzen allesamt einen TP mehr als herkömmliche.)

16. Druckhaus Sfindini Erben & Cie.

Als eines der berühmtesten Druckhäuser des Reiches darf die Werkstatt des alten Bodar Sfindini gelten. Tag und Nacht ächzen hier die beiden Druckerpressen – eine Investition, die sich allmählich auszuzahlen beginnt. Nicht nur werden hier in steter Überarbeitung die universale *Encyclopaedia Magica* von 8 Hal, das berühmte *Bestiarium & Herbarium Aventuricum* und andere Schriften der hohen Wissenschaften aufgelegt, sondern auch allerlei '4-Taler-Novellen' für die gehobene Bürgerschicht sowie unzählige Flugblätter, öffentliche Verlautbarungen und Ankündigungen der Zünfte. Wenn man sicherstellen möchte, dass eine Nachricht binnen Stunden in der Capitale Bekanntheit

erlangt, so gebe man sie bei Sfindini Erben & Cie. für einen Silbteraler pro Doppelblatt in Druck.

17. Pferdehändler Rohfelder (Q3-4/P5-7)

Der schmierige Hagen Rohfelder darf als der übelste Rosstäuscher weit und breit gelten, der sich jedoch derart gut auf das 'Schminken' alter Klepper versteht, dass er sie immer wieder an arglose, durchreisende Glücksritter als 'Streitrosser aus unserm Herrn Kaisers Marstall' verschachern kann.

Yaquirhafen

Mochten die Gassen Ingwachts mit ihrem heiteren und emsigen Treiben bislang noch den Charakter von nach außen verlegten Wohn- und Arbeitsstuben besessen haben, so herrscht zwischen Basar und Hafen eindeutig der Handel vor. Die Straßen sind gesäumt von Spielbudenbesitzerinnen, Kleinkrämern, Bettlerinnen und gestrandeten Glücksrittern, die doch noch immer auf Phexens Beistand hoffen. Ringsumher findet man in Yaquirhafen mehrstöckige Kontore und Speicherhäuser mit Kränen an den weit hervorragenden Dachfirsten, doch mögen sie dem Fremden vor lauter Verwunderung über das ohrenbetäubende, vielfältig bunte und von unverständlichem Sprachengewirr durchwobene Menschenmeer kaum ins Auge stoßen.

18. Großer Basar

Zweigeschossige, wuchtige Backsteinbauten aus priesterkaiserlicher Zeit umgrenzen auf 100 mal 50 Schritt unzählige Marktstände und -zelte, zusammengepferchtes Kleinvieh, berühmte Schausteller, blumige Reden schwingende Stadtführer und skeptische Besucher. Kuttelsuppe, honigseimtriefende Milchgrütze, Puniner Zuckerwaffeln und Cressos, Geierschenkel, Wein, Oliven, Teppiche und Stoffe, rare Gewürze, Tand und Seltenes, herauschende und eigentlich verbotene Gerüche – und derweil ein vorbeistolzierender Bidenhocker aus der nahen Khöm machen das unüberschaubare Wirrwarr perfekt.

19. Hafenanlagen

20. Efferd-Tempel

(Vorsteher: Hochwürden Mirinya von Franfeld)
Eher düster tritt das klobige Gebäude im Befreiungsstil aus seiner Nachbarschaft hervor. Nur wenig prachtvoll wirkt das graubasaltene Gotteshaus mit den wasserspeienden Delphinen an den



Ecken, denn obwohl Kapitäne und Besatzung hier vor und nach langen Flussfahrten dem Launenhaften opfern, so tragen die ungleich wohlhabenderen Großhändler ihren Götterzenth doch eher zu Rahja, Phex oder Boron.

21. Herberge Zum Scharfen Hoben (Q4/P3/B 20)
Inmitten der Kontore des Yaquirhafens betreibt die Thorwalerin *Rialla Knallfaust* ihre rauhe Schnaps-tränke, in der sich meist Handwerker, Flussfischer und Schiffsbesatzungen aufhalten. Hier darf sich nur thorwalsch – also bestens gelaunt – verdroschen werden, und die gemeinsame Nachtruhe im Dachgeschoss kennt kaum vielbeinige Plagegeister.

22. Apotheke Blaemendal

Als der junge Alonso Blaemendal die traditionsreiche Apotheke seiner Mutter erbt, war er bereits dem eigenen Boronwein verfallen. Doch seine große Liebe, die tulamidischstämmige Rayadez, ehlichte ihn nicht nur trotzdem, sondern versorgt ihn und andere Kunden weiterhin mit dem Traumsaft exzellenter Qualität. Die sehr borongläubige Endzwanzigerin wurde allerdings noch nie im Gebrochenen Rad gesehen, da sie die unterderische *Halle der Träume* des Alanfaner Ritus durch die Kanalisation erreichen kann. Als eine der Hauptagentinnen der Hand Borons vor Ort liefert Rayadez ihre Mixturen auch in bessere Häuser, meist den Kindern oder Gatten bestinformierter Persönlichkeiten. Bisweilen lässt sich die schöne Frau auch auf eine berauschte Liebelei ein oder nimmt ihren Mann mit, der ihr bereits völlig verfallen ist und sich inzwischen ebenfalls exzellent darauf versteht, die Damen zum Plaudern zu bringen.

23. Freudenhaus *Levthans Jagd* (Q1/P2 – doch was heißt das schon?)

Aber auch gar nichts mit der feinsinnigen Kunst der Liebesfreude hat das zu tun, was man im schmutzigen Gewölbe von *Levthans Jagd* finden kann. Abgerissene Gestalten suchen hier bei billigem Brand nach billiger Befriedigung, die ihnen einfältige Dirnen und Burschen lustlos und routiniert bereiten. Kaum ein Grund für Glücksritter oder königliche Inspektoren, sich hierher zu verirren, gälte die schmierige, elfische Besitzerin *Zorzal* nicht als beste Kontaktperson zur Puniner Unterwelt mit exzellenten Beziehungen zu tulamidischen Menschenhändlern aus Mhanadistan.

24. Hotel und Spielsalon *Silberling* (Q8/P8/B36)

Gepflegteres Amüsement versprechen Dom und Domna *Galetti*. An den Spieltischen wird mit

Vinsalter Coupons gesetzt, ein vorzügliches Ensemble samt elfischem Sänger spielt zum Tanze auf, und stets trifft man hohe Damen und Herren aus Patriziat und Adel bei plüsiertem Plausch, Trunk und Spiel. In die Salons der *Galetti* eingelassen zu werden ist nur mit hervorragender Empfehlung möglich.

25. Zunfthaus der Fluss-Schiffer und Flussfischer (Zunftmeister: Eglamour Fesor und Gerdina Balurat)

Laut geht es in diesen Zunfthallen zu, denn eigentlich sind sich die Fischer und Schiffer des Yaquirs spinnefeind. Eher unglücklich muss daher der Entscheid der Zunftversammlung genannt werden, die einst getrennten Gemeinschaften zugunsten der neuen Zunft der Apotheker und Medici zusammenzulegen, um die heilige Zahl Zwölf zu wahren.

26. Hungerturm

27. Zunfthaus der Gewürz- und Fernhändler (Zunftmeisterin: Aifa saba Erlani)

Prachtvoll im eslamidischen Stil ist dieser mit glänzenden Messingkuppeln und schmalen Minaretten verzierte Palazzo, dem man schon von außen den Reichtum dieser einflussreichen Zunft ablesen kann, die hauptsächlich von Tulamiden mit Beziehungen nach Fasar beherrscht wird.

Theaterviertel

Als pulsierendes Zentrum der Capitale erstreckt sich das berühmte Theaterviertel vom Etilienpark bis zur Arkadenstraße. Mehr als jeder andere Stadtteil hat es dazu beigetragen, dass Punin heute als Hort der Weisheit und der hohen Wissenschaften gilt. So spazieren hier auch allerorten Eleven, Studiosi und Magister der diversen ansässigen Institutionen in ihren auffälligen Gelehrtenröcken umher, paarweise oder in Grüppchen disputierend, und auch in den Schenken des Viertels trifft man auf weinselige Adepten und Scholaren.

Die blendend weißen, meist im Geviert errichteten Häuser stammen größtenteils noch aus frühester boparamischer Zeit und stellen mit *Tempelhof* den ältesten erhaltenen Stadtkern beider Reiche dar. Neben hohen Tür- und Fensterbögen, marmornen Stütz- und Zielsäulen, Kuppeldächern und Rundbogenarkaden weisen die meisten Gebäude zudem noch einen schattigen, mit Blumen, Grünpflanzen und tulamidischen Wasserspielen verzierten Innenhof auf.

28. Theaterplatz

Kulturelles und gesellschaftliches Herz der Stadt ist der Theaterplatz. Die lichte, marmorweiß ausgelegte Plaza, auf der auch die 20 Schritt hohe *Caralusäule* und der tulamidisch anmutende *Schlangenbrunnen* zu finden sind, ist von Prachtfassaden im Eslamidischen Stil umgeben. Stets sieht man hier einige Grüppchen Scholaren beisammen stehen, debattierende Patrizier, wild und mit lautem Hufgeklapper über den Platz galoppierende Botenreiter sowie edle Droschken und Pferdesänften.

29. Yaquirbühne

Als berühmtestes 'Commodianten-Haus' des Reiches wird sie oft bezeichnet, und das sicherlich zu Recht. Die Schauspieler des Theaters um den vielgeliebten, alternden Heldenarsteller *Omer Shadif* (siehe Seite 102) brillieren unter der Leitung ihres elfischen Intendanten, *Maestro Regentau*, mit der Aufführung wechselnder Bühnenstücke so recht nach des Volkes Gusto. Das alterwürdige Schauspielhaus und die angeschlossene Freilichtbühne verfügen zwar über reichlich Plätze, doch stets ist es eine diffizile Angelegenheit, noch kurzfristigen Eintritt zu erlangen. Und wird gar das Epos *Niederichlagung des Drachenkaisers* zum Besten gegeben, in dem Omer als heiliger Geron nach stundenlangem, stets von auf das aktuelle politische und gesellschaftliche Leben gemünzten Spottversen unterstrichenem Ringen über ein Ungetüm aus bunten Tüchern und Leder, das gar Feuer zu speien vermag, obsiegt, steht halb Punin auf dem Kopf! Monatlang ausgebucht ist das Haus auch bei Aufführungen des bereits zu Nationalstatus aufgestiegenen Stückes *Die Schlacht um Gareth*, bei dem man erfahren kann, dass die Almadaner Söldner unter Ludovigo Sforigan Gareth quasi allein vor den Orks gerettet haben ...

30. Ordenshaus der Grauen Stäbe

(Vorsteher: Zordan Erillion von Hohenstein)
In direkter Nachbarschaft liegt die erst 22 Hal einggerichtete Niederlassung des ODL. Die grauen Stäbe sehen sich zum einen als Beschützer und Wähler der geistigen Schätze der vier großen Bibliotheken Punins (Academia, Hesinde-Tempel, Stadtarchiv und Königliche Sammlung), zum anderen als Verteidiger des Königreichs wider Borbaradianismus und andere finstere Magie.

31. Königliches Kriegerseminar

(Vorsteherin: die alternde und aufbrausende Rittfrau Madira Esdenaloza, Edle zu Tres Vaquas Flacas)



"697 Horas" – die Inschrift auf dem altbosparanischen Gründerstein des weitläufigen und finsternen Basaltbaus ist der beste Beweis für sein ungeheures Alter. Lange diente das Seminar als Ausbildungsstätte für Leichtes und Schweres Fußvolk, doch nach der Rebellion an der Seite der ersten Amazone *Ayla al-Yeshinna* ab 554 v.H. wider die Herrschaft der Priesterkaiser gab man den Vorzug der Leichten Reiterei. "Mit Ross und Reitersäbel!" ist auch der Schlachtruf aller Zöglinge des Seminars, dessen Innenhof von einer lebensgroßen, weißen Marmorstatue der vorbildhaften Amazone geziert wird. Das Seminar besitzt ein anscheinliches Gestüt vor den Toren Punins.

32. Zunftthaus der Wein- und Ölhändler (Zunftmeister: Alrico Tormente)

33. Galleria der Schönen Künste

Hier findet sich eine herrliche Sammlung almadanischer Landschaftsmalerei, elfischer Zauberbilder und tulamidischer Emaillekunst. Wertvollstes Stück ist die Skulptur *Der Trinker* des Zwergen Radin Sohn des Augrim. Auch das Gemälde *Yaquirswellen* hat inzwischen hierher gefunden, eine Schenkung des Hauses Dallenstein. Zur Zeit stellt man hier gerne die Götterdarstellungen des Bildhauers Amando Sferozza und die Ölportraits des Liebfelders Leonardo della Rahjada aus.

34. Schule des Lebens

"Zu Ehren des Eridur von Pailos" – dies steht in schmucklosen, doch wohlgesetzten Lettern über dem Eingang zu lesen. Hier disputiert Jorgen von Harmlyn die Thesen des rahjaverbundenen Wanderphilosophen, der sich 194 v.H. nach eingehendem Studium des maraskanischen Dualismus in der Yaquirmetropole niederließ, um Zöglingen aus begütertem Hause die verschiedensten Formen der Philosophie nahezubringen. Mag die Auseinandersetzung mit der 'Lust an der persönlichen Ausgeglichenheit' gargänzlich 'unalmadanisch' erscheinen, so ist der Zulauf doch beträchtlich. Den Zuwendungen seitens des Kronverwesers Dschijn-dar ist es zu danken, dass sich hier alljährlich Anfang Rahja namhafte Geisteswissenschaftler aus ganz Aventurien versammeln.

35. Etilienpark

Im Herzen der Stadt befindet sich auch der großzügig angelegte Stadtpark mit vielen schattenspendenden Akazien und Pinien, einem klaren See, in dem sich eine Vielzahl goldglänzender Fische tummeln, sowie einem gepflegten Heckenlabyrinth, ge-

stiftet vom vormaligen Ratsmeister *Abdul Asiref*. Tagsüber ist der Park ein beliebter Versammlungsort für Novizen und Eleven, nachts für Verliebte, die sich gerne 'bei Etília' treffen – einer herzerweichend romantischen Darstellung Etílias mit der neugeborenen Marbo auf dem Arm und einem Raben auf der Schulter.

36. Schlangentempel

(Vorsteher: Seine Eminenz Durian von der Heydt)

Inmitten des Etilienparks liegt auch der Hesinde-Tempel, wo monumentale zeitgeschichtliche Werke wie *1000 Jahre Neues Reich* geschaffen wurden. Dem Puniner Schlangentempel obliegt auch traditionsgemäß die Fortschreibung der *Chronica Eterna*, jenes heiligen und immerwährenden Kalendariums der Hesinde-Kirche, welches den umfassendsten Abriss der bekannten Menschheitsgeschichte darstellt.

Neuerdings zum Pilgerort aufgestiegen ist der Tempel, seit hier durch die Haldana von Ilmenstein, die Magisterin der Magister, Mharbal al'Tosra aus Fasar (als hoher Geweihter des Phex) und Rumina Dranesco von Bosparan (die sicherlich einflussreichste Nandus-Geweihte Aventuriens) der Bannfluch über Borbarad ausgesprochen wurde. Im Tempel selbst befinden sich Schreine des Nandus und der Mada, da man letztere in Almada als Nationalgöttin und Herrin der Träume ansieht.

37. Hotel Yaquirien (Q10/P10/B30)

Die Dame Yaquiria Duniya LaValpo hat die Kunst der fürstlichen Gästebetreuung einst im *Seelander* zu Gareth erlernt, was für einen bedarften Reisenden unverkennbar ist. Wer möchte, der mag sich die Eslamssuite für 15 Dukaten pro Nacht bereitstellen lassen, in feinsten kulinarischen Köstlichkeiten schmelgen oder mit seinen einflussreichen Gesprächspartnern in einem der beiden Konferenzräume phexgefällig disputieren.

38. Haus Boronsruh (Q8/P9/B12)

Direkt gegenüber des Hesinde-Tempels findet sich das edle Hotel, in dem sich fast nur Gäste aus dem Süden einmieten. Tatsächlich befindet sich unter dem Gebäude der verborgene Boron-Tempel nach Alanfaner Ritus, die *Halle der Träume*, in dem die Gläubigen mit allerlei Rauschmitteln borongefällige Visionen suchen. Die Traumdrogen werden von der Apotheke Blacmendal geliefert, und genau wie diese ist das Haus Boronsruh mit seinem Betreiber Ondilio Caramin längst von der Hand Borons übernommen, die in der Stadt des Puniner Ritus ein immenses (religiöses) Interesse

hat und mittels der gefährlicheren Rauschmittel auch bereits etliche 'Gläubige' in einflussreichen Kreisen besitzt.

Die blutigen Darstellungen an den Wänden der Kulträume sind jedoch weit älter als die Macht Al'Anfas und verbergen den Zugang zu noch so mancher unentdeckten Kammer.

39. Zunftthaus der Apotheker und Medici (Zunftmeisterin: Aziza Zadeh)

Die Meisterin der Zunft, die nach langjährigem Kampf mit dem Zunftirat eine eigene Gilde für die Medici und Apotheker durchzusetzen verstand, sieht sich in Gefahr, bei den nächsten Wahlen von der bereits sehr einflussreichen Rayadez Blacmendal entmacht zu werden, die keinen Gedanken darauf verschwendet, anständig zu kämpfen, sondern zu den wirksamsten und schmutzigsten Tricks greift.

40. Academia der Hohen Magie und Arkanes Institut zu Punin

(Vorsteherin: Spektabilität Prishya Garlichgrötz von Grangor)

Das berühmteste und angesehenste magische Lehrinstitut Aventuriens ist naturgemäß auch eine der größten Akademien des gesamten Kontinents. Das *Pentagrammaton*, das atemberaubende, angeblich von Dschinnen errichtete Hauptgebäude mit dem alles überragenden Elfenbeinturm, ist von jedem Punkt der Innenstadt aus sichtbar. (Eine ausführliche Beschreibung der Academia finden Sie auf S. 87.)

41. Weinstube Löwin & Einhorn (Q6/P7/B15)

Das Weinlokal ist teuer, gepflegt und angenehm schlicht und wird sowohl von den Studiosi und den Magistern der Academia als auch von vielen besergestellten Avesfreunden gerne aufgesucht. Auch Carnon di Troca, ein durch die Yaquirlande ziehender Alchemist, macht hier gerne Station. Neben einem hervorragenden Weinsortiment werden hier vom Besitzer und Küchenmeister *Yandurio Sfanpano* auch ein reichhaltiges Teesortiment und gute almadanische Küche geboten.

42. Haus der Mephalliten

Das schmucke kleine Gebäude steht noch nicht lange direkt an der Vinsalter Pforte, da das Gründungs Haus Mephals bei einem Brand zerstört wurde. Der Hauptsitz wurde nach Rommils verlegt, so dass *Yppolita Dunjasac* (eine Abgängerin aus Donnerbach) in der Magierstadt Punin nur der Zweitsitz jenes Magierordens verblieb, der sich be-



müht, die magiebegabten Kinder auch der einfachen Leute ihrer Bestimmung – nämlich einer Akademie des Bundes des Weißen Pentagramms – zuzuführen.

43. Sprach- und Schreiberschule

Unterricht in gesetzten Worten (Rhetorik und Rethonik) für Arm und Reich, Volk und Adel, sowie die Ausbildung im Lesen und Schreiben (oder gleich zum Schreiberling) kann man hier bei *Meisterin Corvara di Valencia* erhalten, deren Schule von der Nandus- und der Hesinde-Kirche wie auch von der Eslamidenresidenz unterstützt wird, wenn auch die Nobleza solche Volksbildung mit zwiespältigen Gefühlen sieht. Zu der Bardenschule direkt nebenan besteht ein sehr übles Verhältnis, erträgt Meisterin Corvara die Verbrechen am schönen Garethi, die dort begangen werden, doch kaum, und die Begegnung der adligen Schüler mit den Bardenzöglingen endet immer wieder in heftigen Wortduellen, die trotz aller Eloquenz meist für die schlagfertigen angehenden *Troveres* ausgehen.

44. Bardenschule *Torbenia* mit Aves-Schrein

In diesem schreiend bunt bemalten Gebäude inmitten des kreativsten Eckchens Almadas liegt die Bardenschule, die die Fürstin Zafira von Aguilon einst der Südpforter *Trovera Torbenia* zum Geschenk machte, da diese an ihrer Seite gegen die Priesterkaiser angesungen und schließlich geholfen hatte, die blutlüsterne Menschenmenge davon abzubringen, die versammelte Praios-Priesterschaft bei lebendigem Leibe zu zerrissen. Die derzeitige Besitzerin und Leiterin, *Boronya Burlana Sfantano*, ist von den Reichen und Einflussreichen ob ihrer Spottverse geradezu gefürchtet, auch wenn sie schon so manchen Strafdienst im Praios-Tempel hat ableisten müssen. Die Lehrmeister der Schule ziehen meist selbst noch mit ihren Schülern von Dorf zu Dorf, hier in Punin dagegen gewinnt man den Nachwuchs hauptsächlich aus dem Armenviertel. (Siehe auch *Von Cancion und Lamento*, Seite 82.) Im Gebäude befindet sich auch der Schrein des Aves, jenes Sohnes von Phex und Rahja, der dem Wander- und Abenteurervolk als Schutzgott dient.

Sereno

Ein gemütliches Eckchen im turbulenten Punin bildet Sereno, der äußerste Südwesten der Stadt, der noch innerhalb der Mauer liegt. Tauben gurren von den Dachkanten der Ziegeldächer, kleine

Wasserspiele lockern das Stadtbild auf und der süße Duft von Zuckerbäck umspielt die Nase. Als aufstrebendes Heimatviertel der gut situierten Weinhändler, Winzer, Brenner, Brauer und Schankwirte mag manchem Valpojünger dieses Viertel als weinseliger Ort oder gar als die größte Gaststube Aventuriens erscheinen – hier treffen Rahja und Travia wahrlich aufeinander.

45. Tempel des Rebenblutes (Rahja-Tempel) und Eslampark

(Vorsteherin: Weinkönigin und Patriziertochter Madalena Galandi)

Inmitten einer exotischen Gartenanlage erheben sich zwei an ihrer Basis miteinander verbundene, etwa zehn Schritt hohe Kuppelbauten aus rosafarbenem Eternenmarmor. Das Allerheiligste des Komplexes ist die *Halle des Rausches und der Ekstase*, deren Abmessungen ob vieler illusionistischer Gemälde und des wildwuchernden Weines kaum mit dem Auge auszumachen sind. *Madalena Galandi* sagt man einen weitaus größeren Einfluss auf die weltlichen Geschicke der Stadt und vielleicht gar des Landes nach, als dies für eine Dienerin der Heiteren Göttin üblich ist. *Eslam von Eslamsbad* etwa soll in ihrer besonderen Gunst stehen und habe gar eines der Rahja-Rösser aus dem *Schönen Gestüt* wenige Meilen den Yaquir hinauf zum Geschenk erhalten.

Kaiser Eslam V vermachte diesen Park der Rahja-Kirche, die ihren Tempel hierher verlegte und den Park mit einer weinlaubumkränzten Statue des Kaisers schmückte.

46. Tempel der Gütigen Mutter unserer Almadianischen Heimat

(Vorsteher: Mutter Zefira und Vater Sedef)

Leicht heruntergekommen ist der Quaderbau des Travia-Tempels, da das Geld meist sofort in die Kasse zur Versorgung der Armen fließt. Auf zwei Etagen werden hier Bedürftige verköstigt, untergebracht und mit volstem Einsatz in Richtung eines geregelten Lebens gehievt. Mutter Zefira ist landesweit hochgeachtet für ihre Entschlossenheit, Vater Sedef wird als augenzwinkernder Possenreißer geschätzt, da er auch noch auf die Wangen des Verzweifeltsten ein kleines Lächeln zu zaubern vermag. Selbst die so stolzen Zahori schauen hier bisweilen vorbei, da Zefira selbst das 'Geschenk' eines umherziehenden Fahrensmannes an eine verlichte Puniner Bürgertochter war.

47. Zunfthaus der Rosszüchter und -händler (Zunftmeisterin: Ishar Cypreza)

Wen mag es wundern, dass diese Zunft als eine der einflussreichsten der Stadt gelten muss? Fast heilig ist dem Almadaner sein Ross, und zwangsläufig avancierte Punin als Landescapitale auch zum wichtigsten Umschlagplatz für edle Hengste und Stuten. Obwohl nicht von Stand, genießt denn auch Domna Cypreza einen erstaunlich hohen Ruf bei den Pferdejunkern Almadas, da sie es meisterhaft versteht, die Wünsche nach kräftigen Deckhengsten oder edlen Zuchtstuten gegeneinander abzuwägen und zur Zufriedenheit aller Lösungen zu arrangieren – ein Geschäft, bei dem sie vorzügliche Einkünfte erzielt.

48. Zunfthaus der Küfer und Zimmerleute

(Zunftmeister: Reto Jesco Ragather)

49. Speisehaus *Reichsmark Amhallas* (Q7/P4)

Eine Kuriosität ganz eigener Art stellt das Restaurant des Lucca Sfantini dar. Scharfgewürztes und aufwendig Eingelegtes überrascht hier den Gaumen, während Musiker und Geschichtenerzähler die alten Legenden der besetzten Mark am Leben erhalten. Längst ist diese Örtlichkeit bei den jüngeren Almadanis zum kaum mehr geheim zu nennenden Hort des begeistert gefeierten *Reconquista*-Gedankens geworden, und alles und noch viel mehr weiß man hier dem Wissbegierigen über 'das abgetrennte halbe Herz des Yaquirs' zu berichten – besonders die neuesten Taten von El'Fenneq (siehe Seite 101).

50. Arsenal und Zeughaus

Vor allem die Zünfte sind es, die sich um den Bestand des Zeughauses kümmern und hier ihre Waffen und Rüstungen für die Bürgerwehr bewahren.

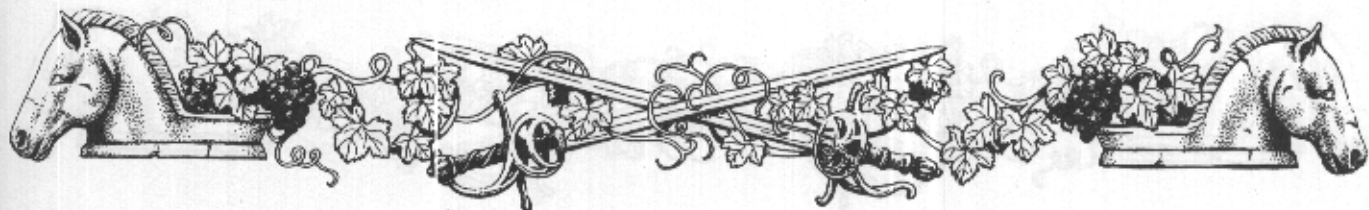
51. Zunfthaus der Conditores

(Zunftmeister: Raul Salkin Al'Nabash)

Feinstes Puniner Marzipan, Gewürzgebäck, honigsüße Zuckerwatte, Karamelläpfel, mehrgeschossige, bunte Torten in aberwitzigen Formen und kunstvolle Tischverzierungen aus Zuckerguss? Den Ruf als 'süßeste Stadt der Zwölfgöttlichen Lande' verdankt Punin der kreativen Kunst seiner Konditor- und Bäckermeister.

Tiefenbrunn

Sereno schließt sich nach Norden hin *Tiefenbrunn* an, das Zentrum gutbürgerlichen Handels und des gehobenen Patriziats. Althosparanische Stadtvillen



wechseln sich hier mit ucurianischen Gebäuden ab; hier rattern die schmuckvollen Kutschen mit bestgekleideten Puniner Handelsdamen und -herren entlang, hasten die Bediensteten mit Schreiben einher und geben sich die Botschafter und Besucher fremder Reiche ein Stelldichein beim Stadtrat oder den Kanzleien.

52. Gesandtschaft des Kalifats

Prächtig residiert in diesem tulamidischen Palast *Agdul al-Tergau*, der Zweitgeborene des Emirs von Amhallasch, pikanterweise in direkter Nachbarschaft zur königlichen Hofkanzlei am Fuße Goldackers. Er betont zwar immer wieder, dass er sich keinesfalls als Diplomat versteht, veranstaltet aber regelmäßig rauschende novadische Feste, mit denen er die Eintracht der hiesigen Wüstensöhne zu stärken versucht und diese eingeschworene Gemeinde gegenüber dem Königreich als nicht gering zu schätzende Macht zu präsentieren versteht. Auf Weisung seines Bruders *Charim Said* flieht er geschickt neue Handelsbeziehungen zu den Patrierhäusern der Stadt, von denen viele auch trotz des verschärften Konflikts zwischen Nord- und Süd-Almada gewinnversprechenden Geschäften um Teppiche, edlen Schmuck und Tabak nicht abgeneigt sind.

53. Extraordinaire Gesandtschaft des Horasiats

Trotz aller Bemühungen des Vinsalter Ambassadors, *Signor Gharmin von Shurnir-Sewamund*, das Verhältnis zu verbessern, hält der Kronverweser nach dem Vertrag von Oberfels zu ihm allenfalls eine geschäftsmäßig kühle Bekanntschaft.

54. Kontor Kolenbrander

(Leiterin: Gernit Kolenbrander)

55. Kontor Stoorrebrandt

Weniger am Yaquirhandel denn an den Herausforderungen und Gewinnen der aufwendigen Karawanenzüge durch Khöm und Raschtulswall ist dem boznländischen Handelshaus gelegen. Kontorleiter *Dornulf Frodars* gibt daher regelmäßig Aushänge in Druck, über die er wagemutige Kundschafter und Schutzleute für diese wilden Gebiete sucht. Und stets ist die Arbeit gut bezahlt – eine harte und gefährliche Arbeit!

56. Rathaus und Ratsstube

Das alte Prachtgebäude, das mit eisernen Fahnen- und Fackelhaltern sowie den Wappenschilden der im Hohen Rat vertretenen Zünfte und Patrierhäuser geschmückt ist, präsentiert sich als stolzes

Monument bürgerlicher Eigenständigkeit. Der *Gemeine Rat* und das *Stadtrichter* treten im *Bürger-saal* zusammen, der *Hohe Rat*, der 24 Mitglieder zählt (je zur Hälfte aus Zünften und Patriziat), im *Grünen Kabinett*.

Am Hauptportal sind neben den Rohalschen Maßstäben die Stadtmaße – die Elle und der *'Puniner Pfiff'* als Schankmaß – in Eisen eingelassen, direkt daneben mahnen fünf Pranger als warnendes Zeichen zur Aufrechterhaltung von Frieden und Redlichkeit. Im gepflegten *Ratskeller* des ehrwürdigen Gebäudes findet man Handwerker, Kaufleute und Schreiber bei einem Kelch Wein und deftiger Küche (Q5/P4).

57. Kutschenstation

In ständiger Betriebsamkeit gehen hier Reisekutschen verschiedenster Häuser in alle Teile Aventuriens ab, die auch Post und Sendungen in fremde Städte mitnehmen.

58. Schule der Juristerei und Landesgericht

Im Herzen von Tiefenbrunn trifft man allenthalben auf die ebenso hochgelehrten wie hochmütigen Rechtsscholaren in ihrer weiß-goldenen Tracht. Im selben Gebäudekomplex wie die Schule befindet sich auch das Landesgericht, dem zumeist die Magister der Rechtsschule vorsitzen. Bei Fällen der hohen Gerichtsbarkeit allerdings tritt Kronverweser Dschindjar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund höchstselbst als Schiedsmann auf und bietet eine seiner feinsinnigen, rhetorisch brillanten und mit gewandter Schärfe gewürzten Befragungen.

59. Königliche Hofkanzlei mit Landesarchiv

Noch zu Füßen des Residenzhügels gelegen und umgeben von einem verspielt Wassergraben ist die Königliche Hofkanzlei, deren in sich gewundene Säulen, dreigeschossige Arkadengänge und mannigfachen Erker und Türmchen mit dekorativen Elementen der almadanischen Lande geschmückt sind.

Sechs Elitewardisten in Almadanerblau und Silbergrau mit rotem Rosswappen begutachten kritisch jeden zu den Kanzleistuben Ein- wie Ausgehenden. In den prunkvollen Gemächern empfängt der Landeskansler *Rafik Liethelm Maldonado von Taladur d.H.* Bittsteller und Deputationen, hier wird über Zölle und Zehntabgaben, über Teuerungen, Ross- und Weinpreise entschieden.

In den drei Kellergeschossen der Kanzlei befindet sich das heillos mit Akten, Denkschriften, Protokollen und Pamphleten überfüllte Landesarchiv, und selbst die spindeldürre und uralte *Meisterin*

Archea scheint die Gewalt über diese Papierflut verloren zu haben. Wer etwas Wichtiges, gar etwas lange Vergangenes zu wissen wünscht, der muss Zeit und Geduld mitbringen – oder sich selbst auf die Suche begeben.

60. Mada-Thermen

Neben diesem Ort der Politik befindet sich mit den altberühmten Mada-Thermen ein Ort der Entspannung und der tulamidischen (Be-)Sinnlichkeit. Das älteste dampfbeheizte Badehaus des Kaiserreiches, vor über 1.300 Jahren auf Geheiß der Emire von Al'Mada errichtet, ist über einer der drei warmen, leicht schwefelhaltigen Quellen gelegen, die seit jeher im Gebiet der Eslamstadt sprudeln. In wohlthuenden Dampfbädern, Massageräumen und würzig duftenden Kräuterbassins labt sich ein jeder, der die 3 Silbertaler Eintritt zu entrichten vermag. Dass die attraktiven Bediensteten – selbst einige Elfen und gut gebaute Tulamiden befinden sich unter ihnen – gerne auch zu (teuren) rahjagefälligen Freuden verführen, ist in Punin weniger ein Geheimnis denn höchst willkommene Gewissheit.

61. Commandantur

Am Rande von Tiefenbrunn erhebt sich wuchtig die sandsteinfarbene Zitadelle. Hier sind zwei Kompanien *Grünrück* und neuerdings auch die Schreibstuben des königlichen Marschalls, Baron *Ancuiras Alfaran von Artesa*, untergebracht, wo man sich den Kopf über die Sicherung der mittäglichen Reichsgrenze zerbricht, nachdem Khorim Uchabar mit allem militärischen Wissen des Königreiches zum Kalifat übergelaufen ist. Dessen Pläne auszukundschaften ist zwar die nunmehr bedeutendste strategische Herausforderungen für die Yaquirmonarchie – doch finden sich selten Freiwillige, die in die Höhle des Löwen gehen mögen.

62. Hotel Haus Yaquirborn (Q9/P9/S27)

Das zweitbeste Haus am Platze.

63. Zunftaus der Drucker und Buchbinder

(Zunftmeister: Bodar Sfandini)

Klein, aber bedeutend ist dieses Handwerk in einer Stadt der Wissenschaften und des aufblühenden Verlagswesens, und bedacht beobachtet die Zunft alle in Punin veröffentlichten Bücher, Periodika oder Flugschriften. Denn druckt jemand wider die Privilegien der Gemeinschaft, so drohen ihm Schandstrafen, mitunter gar die Konfiskation und Verbrennung des illegalen Materials. Der Inhalt dagegen ist der Zunft egal ...



64. Hallen zu Ehren des Helden Caralus (Rondra-Tempel)

(Vorsteherin: Hochwürden Eslamida von Punin) Dass dieser Tempel so gar nicht dem rondriani-schen Standard entspricht, ist auf den Umzug in den ehemaligen Prunkpalazzo während der Dunklen Zeiten zurückzuführen. Der Tempel beherbergt eine neunköpfige Novizenschar, die von der drahtigen *Eslamida Sensendengler* und zwei Knappen der Göttin Unterweisungen erhalten.

Die rot-silber glänzende Bethalle wird geziert durch eine unvollkommene Statue: Dem lobpreisend niederknienenden Caralus fehlt seine sagenumwobene Streitaxt, die zu finden und dem Heiligen in die Hände zu legen erst jüngst die Landständeversammlung beschloss.

65. Reichs- und Landesmünze

66. Gilbornshalle (Praios-Tempel)

(Vorsteher: Seine Eminenz Amando Laconda da Vanya, Hoher Inquisitionsrat, Hochgeweihter der Reichskirche zu Ragath und Punin; in Vertretung Hochgeweihte Praiosmin Liguria LaValpo-Sfurcha)

Gegenüber den Mada-Thermen erhebt sich hinter einem hohen Säulengang die mehr als imposante Fassade des Sonnentempels. Dem Heiligen Gilborn, Schutzpatron wider die Zauberei, ist dieses Haus gewidmet und hier verwahrt man auch das Sonnenzepter Gilborns; alljährlich am 29. Travia wird der Gilbornslauf zu Pferde ausgetragen. Der Hohe Inquisitionsrat ist oft auf Reisen, so dass er mit der mit sanfter Bestimmtheit waltenden Hochgeweihten Praiosmin almadanisches Urgestein und eine nicht minder praiosbewusste Vertretung für sich bestellt hat. In Palangana, außerhalb der Stadt-mauer, ist der alte Inquisitionsturm auch heute noch gut eingerichtet.

67. Uhrturm Langer Rafik

Ein Geschenk des Bergkönigs, das mit einem zwergischen Uhrwerk ausgestattet ist und zu jeder vollen Stunde ein melodisches Glockenspiel erklingen lässt.

Goldacker

Reichtum und Macht assoziiert der Puniner mit dem Goldacker, dem vornehmsten Viertel der Stadt. Neben den königlichen Verwaltungspalästen reihen sich hier die 21 *Palacios* der bedeutendsten, einflussreichsten und untereinander oft zänkischen Magnaten und Patrizier entlang des *Lotosstieges*

aneinander. Diese berühmteste aller Almadaner Prachtstraßen, herrlich bepflanzt mit Königspalmen, windet sich gemächlich aufsteigend um den Hügel, auf dessen Plateau sich in gut 90 Schritt Höhe die Kaiser und Könige Almadas ihre pompöse Heimstatt errichten ließen.

Alles in Goldacker ist von höchstem Rang. Schlank wie Pagen geben sich die gekrönten Türme, und wenn die hier verweilende Noblesza vorüberreitet, len Damastrock über die Kruppe des Pferdes gereitet oder den Caladabreser mit der Pfauenfeder stolz in den Nacken geschoben, dann tragen sie ihre auffällig kostbare Tracht nach neuester Mode sowie prunkvolle, mit Gold, Silber und edlen Steinen verzierte Säbelgehänge, die ihren Vollblut-rössern bei jedem Hufschlag gegen das seidige Fell schlagen.

68. Palacio Madjani

Nicht die prunkvollste der Patriziervillen ist es, doch seit der überraschenden Wahl von *Rinaya di Madjani* zur Ratsmeisterin sicherlich einer der stadtpolitisch (und das heißt immer auch gesellschaftlich) bedeutendsten.

69. Palacio Taladur

70. Palacio Galandi

Die scheinbar uralte Soberana des ehrwürdigen Hauses, *Borondina Galandi*, herrscht in diesem erhabenen Palast als unangefochtenes und strenges Familienoberhaupt. Von ihren Gemächern aus blickt sie auf die daliegende Stadt wie Golgari auf die Sterbenden, stets neue Fäden im Intrigen-gewebe der Capitale ziehend, die Existenzen mit einem Wimpernschlag niederschmettern oder steil nach oben hieven, gerade wie es dem politischen und kommerziellen Kalkül der Patriarchin dienlich ist. Gewissen spricht sie sich selbst ab, und von Handlangern, zu denen sie zunächst alle – selbst nicht minder einflussreichen – Familienmitglieder zählt, verlangt sie nichts weiter als strikteste Loyalität. Bei Erfolg aber erweist sie sich verschwenderisch großzügig.

71. Palacio von Bleichenwang

72. Palacio Sfandini

Der alte Zunftmeister *Bodar* führt ein scheinbar ereignisloses Leben in Würde und Wohlstand, doch tatsächlich unterstützt er die Stimmungsmache seines Enkels, Lucca für die Reconquista aus vollem Herzen. Ingeheim bereitet er eine die Stimmung gegen das Emirat aufpeitschende, reichlich

illustrierte Schandnovelle vor, die zu entschlossenem Handeln für die „Befreiung der Mark Süd-Almada“ aufrufen soll. Er ist sich längst der ungenutzten Macht seines Zunftbewusst, und so mag es nur noch eine Frage von Zeit oder Gewissen sein, ob er seinen sicherlich einiges an Aufruhr stiftenden Plan umsetzen wird oder nicht.

73. Eslamidische Residenz

Auf der Kuppe des Goldackers, am höchsten Punkt der Stadt, erhebt sich im strahlenden Weiß reinsten Eternenmarmors das Königliche Residenzschloss des Hauses Almada.

Schon das pittoreske *Schlusstor*, von sechs Gardisten des III. Königlichen Langschwerterbanners bewacht, ist ein eslamidischer Triumphbogen, auf dem der Sieg der Almadaner Dragoner über die liebfeldischen Rebellen bei Arivor dargestellt wird. *Wach- und Gesindehaus* und die *Stallungen* nebst *Remise* (wo die silberbeschlagene Prunkkarosse der Almadanerkönige untergestellt ist) treten wie *Gesäße- und Zeughaus* in den Hintergrund. Hinter dem Palast erstreckt sich eine bezaubernde *Gartenanlage* mit Wasserspielen, Pavillons und einer *Ménagerie*, die neben einigen weißen Botentauben die Sperber, Habichte und Jagdfalken des Kronverwesers und der kaiserlichen Familie beherbergt. Auf den weißen Bänken an den Teichen liegt meist immer genüsslich ein rundes Dutzend edler Rassekatzen, die auf Anweisung der Gemahlin des Kronverwesers in der Residenz frei umherstreifen können.

Die weitläufige Residenz selbst beeindruckt vornehmlich durch ihre vergoldete, freitragende Hauptkuppel, die sich in 60 Schritt Höhe über dem *Königssaal* wölbt und als drittgrößte Kuppel Aventuricens gilt (nach den Praios-Tempeln von Gareth und Beilunk). Weitere imposante Räumlichkeiten sind der langgestreckte *Spiegelsaal*, das *Kristallkabinett*, das *Porzellanzimmer* sowie der *Elfenbeinsalon*. In diesem lenkt an Königsstatt Kronverweser *Dschindar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund* die Geschicke der Provinz, weitblickend und überaus versiert in allen Facetten der hohen Diplomatie, Rhetorik und Rechtskunde – eine Gabe, die wesentlich zur Stabilisierung der schwierigen Grenzlande in den vergangenen Jahren beigetragen hat. Umgeben ist der gesamte Komplex von einer sechs Schritt hohen, weißgetünchten Mauer mit umlaufendem Wehrgang und neun überdachten Wachtürmchen, von denen man jeden Punkt der Stadt und des nahen Umlandes aufmerksam im Blick behält.



74. Eslamidische Treppe

Direkt vom Vorplatz der Residenz fällt steil die kunstvoll gestaltete, breite *Eslamidische Treppe* ab, die mit vielen hundert Stufen eine weitere der großen Meisterleistungen almadanischer Baukunst ist. Die bis zur Hofkanzlei und nach Tiefenbrunn hinunterreichende Treppe bietet einen traumhaften Blick über die Stadt und wird gerne von reichen Müßiggängern und Verliebten frequentiert.

Tempelhof

Im Herzen Punins und mit der älteste Kern der Stadt liegt der kleine Stadtteil Tempelhof. Die Häuser um den Boron-Tempel sind weiße, ziegelgedeckte albosparanische Villen mit Innenhof und Säulengang, jedoch von schlichter Eleganz. Tempelhof geht fließend in Ingwacht und Tiefenbrunn über und doch haben sich hier, in unmittelbarer Umgebung von Tsa- und Boron-Tempel, erstaunlich viele religiöse Menschen niedergelassen. Die turbulente almadanische Kultur gibt sich in dieser Gegend etwas stiller, gedämpfter, ja andächtiger, so dass das bunte Leben um Tempelhof herum stattzufinden scheint. Doch natürlich gibt es auch hier Handwerker, Händler und Gastwirte, bei denen es so lebhaft zugeht wie andernorts in Punin.

75. Platz des Schweigens

Der kolossale, weitläufige Platz des Schweigens ist das geistliche Zentrum der Residenzstadt, vielleicht sogar ganz Almadas. Jene erhabene, weihevoll e Stätte im Herzen der Stadt trägt ihren Namen nicht von ungefähr: Der Zwölfgöttergläubige überquert diesen sakralen Ort nur in andächtigem Schweigen, denn im Angesicht der gigantischen, schwarzen Fassade der *Allerheiligsten Hallen des Schweigens*, des zweitgrößten Boron-Tempels Aventuriens, mag selbst dem ungläubigsten Zweifler noch rechte Gottesfurcht in die Glieder fahren.

Wendet man sich aber um, so fühlt man sich sogleich ins bunte Leben zurückversetzt, denn just gegenüber – gerade wie es dem tulamidischen Dualismus wohlgefällig ist – schillert der Regenbogentempel der Jungen Göttin in allen Farben des Lichtes.

76. Das Gebrochene Rad – Die Allerheiligsten Hallen des Schweigens

(Vorsteher: Seine Erhabenheit Bahram Nazir, der Rabe von Punin)

An die 1.800 Jahre alt, gilt dieses vielsäulige Bauwerk im Gildenländischen Tempelstil als ältestes

erhaltenes Bauwerk einer uralten Stadt. Die Tore zur kreisrunden *Halle des Todes* und der *Grufte der Raben* gleiten in absolut lautloser Mechanik auf, die einst von tulamidischen Architekten und zwergischen Mechanici als Tribut in den jungen Tempel eingebaut wurde (die Dampfmechanismen – über eine der heißen Quellen Punins gebaut – arbeiten tief in der Erde, so dass der Lärm allein bei den Arbeitern im Kesselraum zu hören ist).

Nicht nur als Wallfahrts- und Pilgerziel, sondern auch als Orakelstätte wird der Tempel von Gläubigen aus ganz Aventurien aufgesucht. Die gewaltige, runde *Halle des Todes* bildet die Nabe des gebrochenen Rades des Tempelbaus und ist entlang der Wände mit kunstvollen Reliefs verziert, die seit dem Bau des Gebäudes auf alten Mauern bestehen. Dargestellt sind Todesszenen im sogenannten *Totentanz*, in dem Borons Alveraniere die Menschen unterschiedlichster Stände und Jahre zu ihrem Herren berufen. Hier ruhen nicht nur die Gebeine der Heiligen Etalia in einem silbernen Schrein, der von den ehrwürdigen Etilianern liebevoll gehegt wird, hier befindet sich auch die Ur-schrift des *Schwarzen Buches* der Boron-Kirche.

Sind es vor allem diese Reliquien, vor denen sich die Betenden in ihren Gott versenken, so hüten die Boronis an diesem Ort auch den Abstieg zu den *Katakomben von Punin*, wo die Gebeine Tausender in schmucklosen Nischen bestattet liegen. Besondere Erwähnung unter den weitläufigen unterirdischen Tempelanlagen verdient die *Rabengruft*, in der alle bisherigen Erhabenen des Puniner Kultes bestattet liegen und zu der nur das amtierende Kirchenoberhaupt Zutritt gewähren kann. Oft zieht sich Bahram Nazir dorthin zur tagelangen Zwiesprache mit den Seelen seiner Vorgänger zurück.

77. Regenbogentempel

(kein Kirchenoberhaupt, beständig wechselnde Vorsteher)

Direkt dem Gebrochenen Rad gegenüber erhebt sich ein Gebäude, wie es gegensätzlicher nicht sein könnte: der bedeutendste Tempel der Tsa, der Legende nach das erste und größte Bauwerk, das von den zugewanderten Tulamidensippen nach dem *Zug der Zehntausend* errichtet wurde, um der Jungen Göttin für den üppigen Landstrich zu danken, den sie ihnen nach dem kummervollen Exodus aus dem Shadif für den Neubeginn zugehört hatte. Über und über mit bunten Kieselsteinen und Halbedelsteinen besetzt, leuchtet der Tempel fast stündlich in einer anderen Farbe des Regenbogens. Wenn die Sonnenstrahlen schräg durch die vielen Fenster ein-

fallen, ergießt sich märchenhafter Lichtglanz über die Säulen und Kapitelle im Inneren der Haupthalle, und der kristallene Altar, in dem die heilige *Kreide der Tsa* ruht, beginnt dann von innen heraus in sinnbetörenden Farben zu strahlen. Eine der angesehensten Priesterinnen ist Pasqua Sfalia, die mit Kraft und Energie zupackt, wo ihr Arm vonnöten ist.

78. Zunfthaus der Weber und Schneider (Zunftmeister: Ramwald Knabenschuh)

79. Das Letztbarmherzige Hospiz Unserer Sanften Frau Marbo

(Vorsteherin: Mada Rezzia Al'Keshim)

Die Marbiden haben es sich zur Aufgabe gemacht, Schwerstverletzten und Todgeweihten zu einem leichteren Flug über das Nirgendmeer zu verhelfen. Da sie dabei auch Mittel wie Boronwein oder Ilmenblatt verabreichen, ist ihr Haus nicht unumstritten – dies zumal, da die Gerüchte nicht verstummen, dass ab und an einige dieser Mixturen für andere Zwecke den Schränken des *Ordens zur sanften Ruhe* entwendet werden.

80. Hofschneiderei Knabenschuh (Q10/P9)

Bei Galandi werden die Tuche bestellt – doch bei Ramwald Knabenschuh lässt man sie zuschneiden.

81. Hort der Draconiter

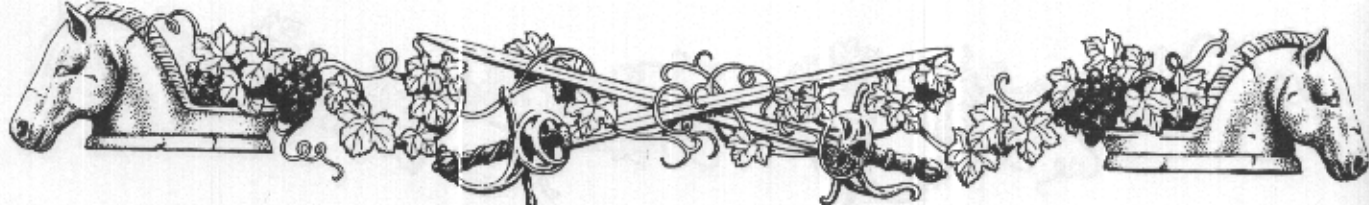
(Vorsteher: Erzabt Cadomar Viarius Erlenfang)

Über dem Haupteingang des kleinen Hauses und weiter über die gesamte Frontfassade windet sich eine Schlange, zwischen deren gewundenem Leib immer wieder kleine Reliefs der Heiligen Canyeth und des Drachen Naclador zu finden sind. Heiligtum des Hortes ist die *Wandelbare Statue* aus dunkelgrünem Marmor, die aus vielen tausend Einzelstücken besteht und an deren Zusammensetzung die Draconiter beständig arbeiten. Spekulationen zufolge soll sich die Statue mit weit weniger Einzelteilen sogar noch zu ein oder zwei anderen Gestalten fügen lassen.

Der Erzabt und seine Ordensschwester und -brüder erforschen stetig die Mysterien der Dritten und Sechsten Sphäre und beauftragen häufig Avesjünger mit hesindegelägigen Quesen.

Ober-Punin

Nach Goldacker ist Ober-Punin das Viertel der Reichen und Einflussreichen Punins. Vornehme Großbürger unterhalten hier aufwendige Villen, verzogener Nachwuchs almadanischer Magnaten, dem



langweiligen Landleben überdrüssig, amüsiert sich mit kostspieligem Zeitvertreib – den nicht jeder von ihnen immer begreifen kann –, und allenthalben sieht man Domnas und Doms in eleganter Mode auf den Terrassen der Tschhäuser und Gebäckstuben, mit schmuck bestickten Fächern Kühlung erheischend oder Konversation betreibend.

bei einem Glas Tee oder etwas Rauchwerk vorzüglich der Abschluss einer neuen Handelsüber-einkunft begehen. Der Wirt *Shakan ibn Dashmar* ist zwar ein aufdringlicher, doch harmloser Schwätzer, der genau weiß, wann er seine Kundschaft un-gestört zu lassen hat. Dies trifft aber nicht für *Nadalin saba Jachakbal* zu, eine betörend schöne

gangenheit an, und erst kürzlich musste der gesam-te Komplex renoviert werden, doch mit stolzem Blick schauen die Gardisten von den archaischen Zinnen der Feste auf die vorbeieilenden Drosch-ken herab, in der festen Gewissheit, in der ältesten erhaltenen Bastion des Mittelreichs zu dienen.

82. Oberstädter Tor

Das elegante Türhaus wird meist nur vor drei wenig aufmerk-samen *Grünröcken* bewacht, da die Gegend sehr ruhig ist.

83. Handelshaus Dallenstein

Die Villa in dem wohlgepflegten Park besteht aus feinstem Mar-mor, die Fenster aus Silaser Glas. Die Handelsherrin Ga-nielle Dallenstein gilt als Kunst-mäzenin und sinnensfrohe Frau, die auch bisweilen im Rahja-Tempel zu sehen ist und beste Kontakte zu Madalena Galandi pflegt.

84. Palacio di Tornillo

In der Puniner Gesellschaft ob der unregelmäßigen Séan-zen beliebt, versteht es die mit düsterem Charisma ausgestat-tete *Baraya di Tornillo*, ihre Gä-ste mit Ahnen und Geistern sprechen zu lassen, in tiefster Trance Prophezeiungen über die Zukunft zu treffen und mit ihrem Kater *Corvino* aus der Kristallkugel zu lesen. Ein-ladungen erhält man erstmals auf Nachfrage und nach einem per-sönlichen Gespräch, bei dem die undurchschaubare Jahrmarkts-zauberin alle Gildenmagier von der Liste streicht.

85. Weinstube Schwarzer Schwan (Q7/P9)

Bei *Jesso Ellensweng* trifft sich abends alles, was Rang und Namen hat, zum Plausch in einem scheinbar rustikalen Ambiente mit Blick auf einen herrlichem Akaziengarten.

86. Teehaus Sharisad (Q7/P6)

Bei aufregend fremdartigen Klängen und Tanz-darbietungen von Novadi-Schönheiten lässt sich



Baraya die Tornillo

und von allen verehrte *Sharisad*, die mit ihrem ge-schmeidigen, nur luftig verhüllten Körper die Sin-ne der Geschäftsleute verwirrt – und eine Agentin von *Agdul al-Tergavi* ist.

87. Garnison

Die alte Grenzborg des Bosparanischen Reiches beherbergt noch heute den größten Teil des in Pu-nin stationierten königlich-gräflichen Garderegim-ents. Dem Gemäuer sieht man seine uralte Ver-

Palangana

Westlich des umfriedeten Stadtkerns liegt Palangana, das noch immer eher länd-lich geprägte Quartier der Bauern, Viehzüchter und der einfachen Weber, Schneider, Schuster und Fleisshauer, die nur einge-schränkte Bürgerrechte be-sitzen, aber auch die meisten der in Punin ansässigen No-vadis haben hier ihre charak-teristischen weißgetünchten Flachbauten errichtet. Zwar hat man sich generell auf ein friedliches Miteinander ein-gerichtet, doch hin und wie-der kommt es zwischen Almadanis und Novadis zu ernsthaften Streitereien, weshalb die Stadtgarde hier besondere Präsenz zeigt. Mit der *Maquammeile*, der Imman- und Gladiatoren-arena, der Wagenstadt der Zahori sowie unzähligen Wett- und Spielbuden ist Palangana zudem das Amüserviertel der könig-lichen Capitale.

88. Al'Mukturer Tor

Streng kontrollieren hier die Stadtwachen das bunte Ge-misch der Passanten, Boten

und Gaukler sowie die schweren Karren, auf de-nen Feldfrüchte, Fleischladungen, Federvieh und Weintransporte eingebracht werden.

89. Gladiatorenschule

Nach Al'Anfa dürfte Punin die berühmteste Gla-diatorschule Aventuriens besitzen. Doch anders als im tiefen Süden werden hier nicht Kämpfer auf Leben und Tod herangezogen, sondern muskel-bepackte Ringerinnen und Schaukämpfer, die das



Wolk mit packend inszenierten Wettkämpfen zu faszinieren verstehen. Leiterin dieser Institution ist schon seit Jahrzehnten die einarmige *Ralia von Geierschrei*, eine gutmütige, doch energische Veteranin, die in Yaquirhafen, Palangana und Unter-Punin auf der ständigen Suche nach neuen Zöglingen ist. Gut dreißig Gladiatoren befinden sich in ständiger Ausbildung, allerdings ist die Fluktuation der Gladiatoren hoch, da erprobte Streiter gerne als gut bezahlte Wachleute von Zünften und Handelshäusern übernommen werden. Wer sich jedoch allein auf das imponierende Äußere der Frauen und Männer verlässt, ist verlassen, da die meisten ihre Waffen zwar imposant schwingen können, mit dem Tieffen jedoch hapert es ...

90. Caralus-Stadion

Nach dem Brand der alten Gladiatorenarena, der auch auf das benachbarte Immanstadion übergriff, sind nunmehr die Arbeiten am neuen Stadion vollendet, das mit über tausend Plätzen künftig beide Einrichtungen umfassen wird. Schon bei der Eröffnungsfeier füllten die Puniner das ovale Stadion jubelnd bis auf den letzten Platz, als zunächst *Skorpion Punin* 17:9 über die *Kusliker Kavaliers* ob siegte und später die derzeitige Favoritin unter den Gladiatoren, *Yanis die Kralle*, den leichten Novadi *Khorim den Klopfer* in Grund und Boden drosch.

91. Taverne Skorpionsstich (Q4/P4)

Vor den Flammen gerettet werden konnte die Stammkneipe der legendären *Skorpione* und all ihrer Anhänger. Bis auf die Straße dringt am Vorabend eines wohl wieder zum Spektakel geratenen Spiels der Puniner Immanmannschaft der weinselige und mit stets schneller werdenden Wiederholungen angestimmte Schlachtruf: "Der Skorpion, der schafft das schon!"

92. Brauhaus *Zwergenglück* (Q6/P4)

Eine Rarität ist fürwahr dieses Brauhaus, denn es ist billig und von herausragender Qualität – zumal für Almada, wo sich ein mancher Koscher wehmütig nach seinem Ferdoker Bräu zurückseht.

93. Peraine-Tempel

(Vorsteherin: Hochwürden Brigellina Eisenwein)
Mitten in Palangana liegt der neue Tempel der gütigen Göttin, nachdem sich die Innenstadt schon längst nicht mehr als der rechte Platz für diesen Kult erwiesen hätte. Bauernhöfe, Felder und Obstplantagen sind hier näher, zu dessen Einsegnung die vier Geweihten im Frühjahr rund um Punin unterwegs sind.

94. Spital Unseres Gütigen Vaters Therbân von Malkid

Dieses Hospiz, das von den Geweihten des Peraine-Tempels geführt wird, wurde 62 v.H. als reines Siechen- und Pestilanzhaus im Anschluss an die schreckliche Epidemienzeit gegründet. Heute versorgt man hier vornehmlich in Unter-Punin aus der Gosse gezogene Kranke, wie man überhaupt bemüht ist, die Ausbreitung von neuen Seuchen gerade in den Armenbezirken der Stadt zu unterbinden.

95. Papiermühle Guridi

Punin ist mit seiner Druckereikunst fast zwangsläufig auch Zentrum der Papierherstellung. Das edelste und reinste wird hier von der boronsfrommen Familie Guridi geschöpft, die ihr Produktionsgeheimnis streng verwahrt.

96. Haus Yaquirblick

Vorsichtshalber außerhalb der Stadtmauern hat sich das Redaktionshaus der streitbaren Journaille *Yaquirblick* etabliert, das sich selbst als 'souverän' tituliert. Schon mehr als einmal geriet der Schriftleiter *Tifal Ui Stephan* wegen seiner oft nicht gerade feinsinnigen Kommentare zur Landes- und Reichsführung mit selbiger in scharfen Konflikt, doch konnte der wortgewandte und umtriebige Mann stets härtere Sanktionen oder gar eine Drucksperrung vermeiden. Ist man auf der Suche nach den unausgesprochenen Gerüchten der Stadt, dem letzten Klatsch oder der jüngsten Intrige, hier weiß man Bescheid!

97. Maquammeile

Die prachtvollen Arkadengänge der alten Arena, die steinernen Stiegen, die mit Khômsand ausgestreute, gewaltige Pferderennbahn – dies ist dem Puniner Heimat. Zweiwöchentlich treten die in farbenprächtigen Pluderhosen gewandeten Wagenlenker und Reiter im Wettbewerb gegeneinander an, und dabei wird gewettet, dass es Phex die Tünnen in die Augen treibt, Klatsch ausgetauscht, die eine oder andere Eheschließung abgestimmt und Rahjas Blute zugesprochen. Jemand, der dort unten gegen die langjährigen Favoriten besteht, dem mögen sich vielleicht ansonsten verschlossene Türen öffnen ...

98. Bethaus des Rastullah

Das umstrittenste Gebäude der Stadt steht unmitteibar an der Maquammeile, so dass ein jeder Besucher der Pferderennen unweigerlich daran vorbeikommt: das Bethaus des Rastullah. Lange kämpften die Novadis für die Errichtung eines ei-

genen Gotteshauses, und als zumindest längere Zeit lang kein Widerspruch aus dem Hohen Rat laut wurde, schuf man Fakten. Selbstredend ist das Haus den meisten Zwölfgöttergläubigen ein Dorn im Auge – besonders den Nationalisten.

99. Zunfthaus der Fleischer und Räucherer (Zunftmeister: Karim Corbal)

100. Herberge *Mutter Zefira* (Q3/P5)

„Geh doch zu Mutter Zefira!“, bedeutet leider nichts sehr Traviagefälliges. Ist man erst einmal tief genug gesunken, so hat man vielleicht bald Gelegenheit, bei *Mutter Zefira* mit Punins übelstem Gelichter zusammenzutreffen. Diese 'Herberge' wechselt unsterk den Gast und beherbergt niemanden über Nacht. Bei verschwenderischem Mahl treffen sich die Größen der Unterwelt und beraten zukünftige Geschäfte – der Name eine reinste Verspottung der gutmütigen Tempelvorsteherin!

101. Zelt- und Wagenstadt der Zahori

Auf den Feldern südlich von Palangana herrscht ein dichtes Gewirr von Zelten, Planwagen und Bretterbuden, allesamt fröhlich bunt bemalt und mit Fahnen, Zotteln und Glöckchen verziert. Braungebrannte Zahori hängen tiefende Wäsche zwischen den Karren zum Trocknen auf, üben allerlei akrobatische Kunststücke oder genießen hier den schönen Praiostag auf der Wiese. Des Nachts aber, wenn Madas Mal am Himmel steht und die Sterne funkeln, dann entzündeten sie unzählige Fackeln und Laternen, spielen die *Vihuela*, tanzen den *Lamento* aus Liebe oder Hass, lachen und lieben und begrüßen die unsicher herbeikommende Puniner Jugend. Die Zahori lesen ihnen gern für einige Kreuzer die Zukunft aus der Hand oder den Sternen, geben abenteuerliche Geschichten aus Süd-Almada zum besten, das niemand so kenne wie sie; Feuerschlucker und Jongleure amüsieren die ausgebüchsten Zöglinge, denen dies alles wie ein aufregender Ausflug in eine andere Welt erscheint. Und fehlt am nächsten Morgen ein Sohn oder eine Tochter daheim, so ist sie mit den Zahori gereist, um die Welt zu sehen.

Unter-Punin

Gilt die Yaquirmetropole dem Fremden als Stätte der Wissenschaft und des wohlhabenden Bürgertums, so hat er Unter-Punin niemals betreten, denn hier herrscht das Elend. Verrufen und erbärmlich sind die Gassen, in denen zerlumpete Kinder um Reste streiten, für die sich in der Oberstadt kein



Schöllhund aus dem Sessel mühen würde. Das Verbrechen hat sich hierher zurückgezogen und heimliche (zollfreie) Einstiege in die Kanalisation der Altstadt gefunden, Aufruhr und Messerstecherei sind an der Tagesordnung. Zunächst sind die Gassen entlang des Yaquirstiegs, der von hier seinen Ausgang nimmt, noch halbwegs solide und intakt. Doch dann geht man nur noch durch Schlammplübe und Unrat, die Hütten rücken immer näher zusammen und neigen sich schief gegeneinander, so dass nur noch schmale, lichtlose Korridore verbleiben, in denen gerade noch zwei Maultiere aneinander vorbeikommen.

„Wo Licht ist, ist auch Schatten“, schrieb schon Kaiser Hal – und Punin verbreitet größten Glanz.

102. Vinsalter Pforte

Die massive Bastion ist mit zwölf Gardisten bestens bewacht, denn schwer ist die Aufgabe der *Grünröcke*, bei all dem regen Verkehr aus dem Yaquirt il nicht auch Bettler, Diebe und anderes lichtscheues Gesindel aus dem Elendsviertel in die Innenstadt hineinzulassen.

103. Haus des Blutatrik

In Unter-Punin findet man nicht nur die größten Laster, Lärm, Dreck, Unflat und Kindergeschrei, sondern auch das Haus des im ganzen Viertel gefürchteten Blutatrik, der mit seiner Bande in Erpressungsgeschäften, Hehlerei und Mordaufträgen verstrickt ist. Der bislang als ungekrönter Verbrecherkönig geltende Atrik zeichnet sich in der Puniner Unterwelt durch seine Skrupellosigkeit und Brutalität aus – allein die Elfe *Zornal* (siehe *Freudenhaus Levthans Jagd*, Nr. 23) ist bereits eine seit Jahrzehnten fest installierte Größe.

104. Taverne Zum rüddigen Kötter (Q3/P3)

Abend für Abend versammeln sich im großen Keller des *Naganir Plogglonder* etwas tausend Jahre Steinbruch, und wer als Fremder ohne Messer im Bauch diese Spelunke verlässt, darf sich glücklich schätzen.

105. Phex-Tempel

(Vorsteher: Hochwürden Phexgeschwind Wieserläufer)

Überall in der Stadt, in den Kontoren der Großhändler und am Rande der Märkte findet man kleine Schreine des Phex, doch nur einen wirklich reichen Tempel besitzt der Gott der Nacht in Punin. Dieser gehört zu den wenigen öffentlichen Häusern des Gottes, wird vom Rat geduldet und kurierweise von einem Halbelfen geleitet. Natürlich

ist dieser nicht nur in die mannigfachen Handelsaktivitäten eingebunden, sondern auch im Diebeshandwerk der Stadt involviert, für das er angeblich noch einen geheimen Tempel unterhält. Immerhin konnte er erreichen, dass sich die einzelnen Gruppierungen bislang nur sehr selten gegenseitig meucheln ...

106. Geisterbeschwörer

Nahe der Stadtmauer und direkt am Graben, der Punin umgibt, empfängt der finstere Geisterbeschwörer *Yalach Tazani* seine Kunden, die Kontakt mit solchen magischen Gestalten suchen. Tatsächlich erfährt Yalach von den Geistern geheime Informationen, da sie sich gegen einen Gefallen bereit zeigen, Dinge herauszufinden, Personen heimzusuchen oder auch Gegenstände zu vernichten. Dass sich unter den 'Geistern' auch der ein oder andere mindere Alptraum- oder Besessenheitsdämon aus der Domäne Thargunitoths befindet, ist seinen Kunden jedoch meist unbekannt. Kontakt aufnehmen kann man über das Freudenhaus *Levthans Jagd* (Nr. 23) oder einen der gut zahlenden, hochgestellten Kunden. Sowohl die Halle des Schweigens wie die Akademie der Hohen Magic wären über die Ergreifung des aus der Grauen Gilde ausgestoßenen Magiers hocherfreut.

107. Herberge Bei Adalbin (Q2/P2/B20)

Die Qualität von Adalbins Unterkunft ist nur als orkisch zu bezeichnen: Verlauste Laken, feuchte Strohsäcke, abgestandenes Wasser und schimmeliges Brot sind nicht wirklich das, was sich ein weitgereister Abenteurer wünschen mag, doch erreicht er Punin nach der Phexenstunde, so wird er mit der einzigen Herberge Unter-Punins vorlieb nehmen müssen, denn das Vinsalter Tor ist dann verschlossen.

108. Totenfeld mit Boron-Tempel

Zwischen Palangana und Unter-Punin erstreckt sich die zweite, größere Nekropole Punins. Oft nur mit schlicht geschauzten oder geflochtenen Boronsrädern auf dem Grabe gedenken die Hinterbliebenen ihrer Verstorbenen. Nachts aber sollte man den Boronanger meiden, denn vage Schatten huschen dann entlang der frischen Gräber, und kaum einer möchte wissen, was für derbe Gestalten sich immer wieder an den Golgaritenwachen vorbeidrücken und an der Totenruhe vergehen.

109. Sternenturm

Erst vor wenigen Götterläufen wurde die hochmoderne Sternwarte auf der *Schwanenhöh* am jensei-

tigen Yaquirufer eingerichtet. Die Sternenkundler betreiben hier für ihre nächtlichen Forschungen das zweitgrößte Teleskop Aventuriens, das ein sicheres Vermögen gekostet haben muss (ein größeres findet sich nur noch in den Goldfelsen). Die Wissenschaftler setzen sich je zur Hälfte aus Magistern der Academia und Lehrmeistern des Hesinde-Tempels zusammen, ihre Führung obliegt *Cendari Refieriel*, einer Draconiterin des arkanen Zweiges.

110. Alte Abtei (westlich außerhalb des Stadtplans)

So heißt dieses alte Travia-Kloster schlicht bei den Puninern, das während der Kaiserlosen Zeit beim Einmarsch der Novadis niedergebrannt wurde. Heutzutage ist die weitläufige Ruine in gewissen Kreisen beliebt für Schäferstündchen oder eigentlich verbotene Duell und bietet in seiner rauen Schönheit für beide Anlässe eine herrliche Kulisse. Doch sollen hier schon zwei Streithähne, die über die Gunst einer Dame in Hader geraten waren, über die Angebetete bei einem Schäferstündchen mit einem dritten Rivalen gestolpert sein.

111. Schloss Yaquirst (östlich außerhalb des Stadtplans)

Noch etwas weiter außerhalb liegt über einem lichten Zedernhain das Lustschloss der Almadanerkönige, das heute vornehmlich vom Kronverweser und seiner Familie genutzt wird, wenn dieser einige Tage jenseits der Amtsgeschäfte und öffentlichen Verpflichtungen verleben will. Bei großen Festen oder Veranstaltungen innerhalb der Capitale ist Schloss Yaquirst auch schon als weitere königliche Gästeresidenz benutzt worden, so zuletzt während des außerordentlichen Allaventurischen Konvents der Magic 27/28 Hal.

Kanalisation

Unter dem gesamten bosparanischen Zentrum der Stadt erstreckt sich die alte Kanalisation, ebenso unterhalb von Ober-Punin und Bereichen von Palangana, wo sie derzeit ausgebaut wird. Nahe des Yaquirs gelegen fällt es nicht schwer, den Unrat von 20.000 Einwohnern zu entsorgen, was die Fischer von Arbasim beständigen können. Doch wie anderswo hat sich auch in der Puniner Kanalisation lichtscheues Gesindel einquartiert, das ausgetrocknete Abschnitte zur Planung von Überfällen, Entführungen und Diebeszügen benutzt. Diese nur selten phexgefalligen Vorhaben können hier allerdings eine überraschende Wendung nehmen, wenn eine Gruppe Adepten der Academia sich im Labyrinth unterhalb der Stadt verlaufen hat.



Punin – Wichtige Gebäude nach Nummern

1	Kaiser-Raul-Brücke	F 12 X	57	Station der Postillone	H 8 X
2	Garethor Tor	F 12 V	58	Schule der Juristerei & Landgericht	H 8 O
3	Hotel Raschtulswall	G 11 X	59	Königliche Hofkanzlei (mit Landesarchiv)	G 7 X
4	Eisenmarkt	G 11 V	60	Madathermen	G 7 O
5	Ingerimm-Tempel	G 11 O	61	Commandantur	G 9 X
6	Zunft haus der Grobschmiede	G 11 W	62	Hotel Haus Yaquirborn	G 8 X
7	Stallburg	F 10 X	63	Zunft haus der Drucker und Buchbinder	G 7 V
8	Schmiede der Gebrüder Sfazzio	G 10 X	64	Hallen zu Ehren des Helden Caralus	F/G 8 O
9	Kgl.-Grfsl. Kellerei	F 10 X	65	Reichs- und Landesmünze	F 7 X
10	Gebrüder Argasch und Irgasch	H 11 X	66	Gilbornshalle (Praios-Tempel)	F 7 O
11	Groß- und Hof-Weberei Galandi	H/I 12 X	67	Glockenturm <i>Langer Rafik</i>	F 7 V
12	Zunft haus der Lederer und Gerber	G 10 O	68	Palacio Madjani	F 6 X
13	Kellerei Pichelstein	H 12 O	69	Palacio Taladur	G 6 X
14	Geburtshaus Gilborns	H 11 O	70	Palacio Galandi	G 6 V
15	Bognerei Abendwind	H 11 V	71	Palacio von Bleichenwang	F/G 5 X
16	Druckhaus Sfandini Erben & Cie.	I 12 O	72	Palacio Sfandini	F 5 O
17	Pferdehändler Rohfelder	I 11 X	73	Eslamidische Residenz	G 6 O
18	Großer Bazar	I 11 O	74	Eslamidische Treppe	G 6 W
19	Hafen	I 12 V	75	Platz des Schweigens	G/H 9 X
20	Efferd-Tempel	J 12 X	76	Das Gebrochene Rad	H 9 O
21	Herberge <i>Zum Scharfen Hoben</i>	J 11 X	77	Regenbogentempel	G 9 O
22	Apotheke Blaemendal	I 10 X	78	Zunft haus der Weber und Schneider	G 8 V
23	Freudenhaus <i>Levthans Jagd</i>	J 10 X	79	Das Allbarmherzige Hospiz Liebfrauwon Marbos	H 9/10 V
24	Hotel und Spielsalon <i>Silberling</i>	J 11 O	80	Hofschneiderei Knabenschuh	H 10 X
25	Zunft haus der Flußfischer	J 11 V	81	Hort der Draconiter	H 9 W
26	Hungerturm	K 11 X	82	Oerstädter Tor	F 6 O
27	Zunft haus der Gewürz- und Fernhändler	I 10 O	83	Handelshaus Dallenstein	F 8 X
28	Theaterplatz	I 8 X	84	Palacio di Tornillo	F 8 V
29	Yaquirbühne	I 8 O	85	Weinstube <i>Schwarzer Schwan</i>	E/F 7 W
30	Ordenshaus der Grauen Stäbe	J 9 X	86	Teehaus <i>Sharisad</i>	C 3 X
31	Königliches Kriegerseminar	J 8 X	87	Garnison	D 1 X
32	Zunft haus der Wein- und Ölhändler	I 8 V	88	Al'Mukturer Tor	I 6 V
33	Galeria der Schönen Künste	J 8 V	89	Gladiatorenschule	H 5 X
34	<i>Schule des Lebens</i>	J 7 X	90	Caralus-Stadion	H 4 X
35	Etilienpark	I 9 X	91	Taverne <i>Skorpionstich</i>	I 5 X
36	Schlangentempel	I 10 V	92	Brauhaus <i>Zwergenglück</i>	J 4 X
37	Hotel Yaquirien	J 8/9 O	93	Peraime-Tempel	M 3 X
38	Haus <i>Boronsruh</i>	J 10 V	94	Spital Unseres lieben Vaters Therbün von Malkid	M 3 O
39	Zunft haus der Apotheker und Medici	I 7 X	95	Büttnerlei Guridi	J 5 X
40	Academia der Hohen Magie u. Arkanes Institut	J 9 V	96	Haus Yaquirblick	J 5 O
41	Weinstube <i>Löwin & Einhorn</i>	J 9 W	97	Maquameile	G-L 2 X
42	Haus der Mephaliten	K 8 X	98	Bethaus des Rastullah	J 3 X
43	Sprach- und Schreiberschule	J 10 O	99	Zunft haus der Fleischer und Räucherer	K 4 X
44	Bardenschule <i>Torbenia</i> mit Avesschrein	J 10 W	100	Herberge <i>Mutter Zefira</i>	K 3 X
45	Tempel des Rebenblutes und Eslamspark	J 6 X	101	Zelt- und Wagenstadt der Zahori	M/N 2 X
46	Tempel der Gütigen Mutter unserer Almadan. Heimat	J 6 V	102	Vinsalter Pforte	K 8 O
47	Zunft haus der Roßzüchter und -händler	J 6 O	103	Haus des Blutalrik	L 9 X
48	Zunft haus der Küfer und Zimmerleute	I 6 X	104	Taverne <i>Zum räudigen Köter</i>	K 9 O
49	Restaurante <i>Süd-Almada</i>	I 6 O	105	Phextempel	L 8 X
50	Arsenal und Zeughaus	K 6 X	106	Geisterbeschwörer	K 9 V
51	Zunft haus der Conditori	K 6/7 O	107	Herberge <i>Bei Adalbin</i>	L 8 O
52	Gesandtschaft des Kalifats	H 6 X	108	Totenfeld mit Boron-Tempel	M 6 X
53	Extraordinaire Gesandtschaft des Horas:rats	H 7 X	109	Sternenturm	J 13 X
54	Kontor Kohlenbarander	H/I 7 O	110	Alte Abtei	ca. 1 Meile westl. der Stadt
55	Kontor Stoorrebrandt	I 8 W	111	Schloß Yaquirfest	ca. 1 Meile südöstl. der Stadt
56	Rathaus & Ratsstube	I 8 M			



Festungsstadt Al'Muktur – 'Die Unbezwingbare'

Stadtherr: Landvogt Ansvin Romualdo Ferbras von Al'Muktur

Einwohner: um 1.000 (davon ca. 300 Tulamiden und 100 Novadis)

Wappen: eine schwarze Löwin vor silberner Scheibe auf rotem Grund

Garnisonen: 2 Schwadronen des Puniner Gardareiterregimentes, 1 Schwadron Großfürstliches Leibregiment 'Eslam von Almada', 10 Büttel des Landvogts

Tempel: Tsa, Rondra, Bethaus des Rastullah

Handel & Gewerbe: Korbflechter, Teppichknüpfer, Rosspanzerschmiede, Wollkämmer, Töpfer, Taubenzüchter, Pastetenbäcker, Winzer und Kellermeister

Gasthäuser & Schenken: Gasthaus 'Zur Pfauenfeder' (Q8/P7), Taverne 'Al'Surüt' (Q6/P4), Weinschenke 'Strammer Muktur' (Q3/P6)

Stolz und feindselig wie eine mächtige Festung ragt die altalmadische Palaststadt Al'Muktur (tul.: *die Unbezwingbare*) gestaffelt über drei Höhenebenen auf einem granitigen Felsplateau im Herzen des Yaquirtales auf, rechter Hand umflossen vom Flüsschen Aquen, linker Hand vom Bach Brandenau.

Mag der Ort zu Zeiten der Emire von Almada sicherlich doppelt so groß gewesen sein, scheint Al'Muktur heute nur mehr ein hoch umtürmtes und mauerbewehrtes Städtchen in einem Meer von sanftgrünen Rebhängen und rosa Mandelblüten zu sein, dessen weißgekalkte Häuser sich eng beisammengedängt an den Fels klammern – wäre da nicht der gewaltige und unfassbar prunkvolle *Almadinpalast*, der nominelle Grafensitz Selindian Hals von Gareth, der mit seinen Kuppeln, ornamentaler Zinnen und kolossalen Rundtürmen wie eine mächtige, strahlend weiße Krone hoch über der Stadt thront.

Das von zwei hohen Rundtürmen flankierte *Aslamstor* sichert eine Zugbrücke über den Aquen und die Achsstraße Al'Mukturs, die sich in immer enger werdenden Serpentin den Hang hinaufwindet, dutzendfach unterbrochen von schmutzigen Knicktreppen und dunklen Abzweigungen in schmalen Gässchen. Hier, auf der untersten Höherebene außerhalb des zweiten Mauerings, liegt das etwas weniger feine Al'Muktur, die Heimat der Korbflechter, Wollkämmer, Töpfer und Teppichknüpfer, die sich rund um den abschüssigen *Pferdebrunnenplatz* erstreckt, der an sechs Tagen der Woche als lebhafter *Basar* gerutzt wird. Rund um den Platz liegen der kuppelgekrönte *Tempel der Tsa*, das *Badehaus Palazar* und die *Taverne Al'Surüt*. Durch das stark befestigte *Rosstor* gelangt man in die edlere Oberstadt, wo man durch hufeisenförmige Portale in schattige Innenhöfe voll von Goldregensträuchern und Granatapfelbäumen spähen kann. Hier liegt nicht nur die einstige *Cancillera* des Almadinen Emirats (heute das *Bethaus des Rastullah*), wo man mit den 'kleinen Menschen der Berge' um Gold, Eisen und Edelsteine feilschte, sondern pikanterweise auch der *Tempel der Rondra*.

Da Graf Selindian Hal von Gareth seine Knappenzeit vornehmlich in der Eslamidischen Residenz zu Punin verbringt, residiert neben einigen gräflichen Magistralen der Landvogt *Ansvin Romualdo Ferbras von Al'Muktur* fast allein im atemberaubend weitläufigen und geschichtsträchtigen Almadinpalast hoch über der Festungsstadt.

Auf einem steilen, gewundenen Pfad gelangt man aus der Oberstadt durch das *Schlangentor* in die Festung, dessen Name von eindrucksvollen Reliefs und Fresken herrührt, die den Kampf der Tulamiden gegen die kaltblütigen Kreaturen der Echsen-sümpfe darstellen. Hinter dem Tor gelangt man in den *Drachenhof* der Festung, zu allen Seiten flankiert von schattenspendenden Arkadengängen, während das Pflaster des Hofes von dem gewaltigen Mosaik eines Kaiserdrachen geziert wird. Hier ragt auch der gemiedene *Glockenturm* auf, von dem sich der Emirssohn *Rashid ibn Harabal* 1.076 v.H. nach der endgültigen Niederlage des Almadinen Emirats gegen das Alte Reich zu Tode stürzte. Dem Drachenhof gegenüber erhebt sich das doppelflügelige *Hauptgebäude* der Festung, dessen ungastliche, streng bewachte Untergeschosse auch den berühmt-berüchtigten *Kerker von Al'Muktur* beherbergen.

Das Herz des Hauptgebäudes mit seinen farbigen Stuckornamenten, den bunten Kacheln und alttulamidischen Sprüchen an den Wänden ist aber unzweifelhaft der achteckige *Spiegelsaal* der Emire, der von einer majestätischen Zedernholzkuppel überwölbt wird.

Jenseits des Hauptgebäudes nach Osten hin erstreckt sich der riesige und stark verwilderte *Festungsgarten*, wo sich hinter einem wahren Dickicht aus Efeu, Zypressen und Wildrosen die *Grabkammer der Emire* verbirgt, die vor über 1.000 Jahren magisch versiegelt wurde. Im Süden schließt sich ein gepflasterter Innenhof um einen Brunnen an, der von den prächtigen *Stalungen* und dem einstigen *Haremsgebäude* der Festung flankiert wird.



Brig-Lo – Uralte Gräber

Stadtherr: Baron Leomar Almaderich Sig swild vom Berg
Einwohner: um 350 (davon ca. drei Dutzend Novadis und ca. drei Dutzend Elfen und Halbelfen)
Wappen: roter Löwe auf schwarzem Grund
Garnisonen: 2 Banner I. K&K Almadanisches Garderegiment im Kavalleriefort, 10 Fußsoldaten, 1 Zöllner der Grafschaft Yaquirtal

Tempel: Boron, Tsaschrein
Handel & Gewerbe: Gastgewerbe, Reliquienfertigung und -verkauf, Weinanbau, Fischerei
Gasthäuser & Schenken: Herberge 'Sieg von Brig-Lo' (Q5/P8 – P6 außerhalb der 'Pilgersaison'), Gasthaus 'Graf Selindian' (ehemals 'Graf Khorim', Q3/P4), Schenke 'Hela, Hela, wir kommen!' (Q2/P3), Taverne 'Amhallwind' (Q4/P6)

Zahlreiche Monumente, Gedenkstätten und Grabmäler rings um das Schlachtfeld erinnern an die hochgestellten Sieger und die Gefallenen der Zweiten Dämonenschlacht, die rund um Brig-Lo tobte, und alljährlich treffen zum *Jahrestag der Schlacht* (30. Praios) Tausende von Pilgern ein, um das historische Ereignis zu feiern. Insbesondere auf dem *Hügel der Vier*, dem ehemaligen Feldherrenhügel, finden Feierlichkeiten und Dankopfer statt. Die *Verbrennung der Dämonen* – symbolisiert durch Stroh- und Lumpenpuppen – sowie alchemistisches Feuerwerk leiten dann den Monat Rondra ein.

Der *Vierertempel*, der einige Jahre nach der Schlacht auf dem Hügel der Vier errichtet und gleichzeitig allen vier besagten Göttern geweiht wurde, existiert heute nicht mehr. Er wurde im Jahr 618 v.H. durch Praiana 'die Gleifende', damalige Statthalterin der Priesterkaiser in Almada, geschleift. Von den ehemals vier Götterstatuen, eine jede mehr als zwei Mannslängen hoch, ist heute nur noch das Standbild des Praios erhalten. Es fand sich erst Jahrhunderte später (vermutlich von aufgebrachten Dorfbewohnern dorthin geschleift) im Hof eines Gasthauses in Brig-Lo und wurde durch Kaiser Eslam I. wieder an seinen

alten Platz gestellt, die übrigen drei sind verschollen. Inmitten der Grabmäler findet sich auch ein kleiner *Schrein der Tia*, einen *Boron-Tempel* hingegen gibt es im Dorf, dem lange Jahre die jetzt amtierende Großmeisterin der Golgariten, Borondria, vorstand. Brig-Lo zählt etwa 365 Einwohner. Die einfachen Gebäude sind aus Lehm und Holz gebaut und mit Yaquirschilf gedeckt, während die reichereren noch dem albosparanischen Baustil entsprechen.

Am Fluß entlang verläuft hier der Yaquirstieg gen Kuslik, der älteste erhaltene Verkehrsweg des Kontinents. Die Brigella ist launisch wie Efferd selbst, und alle paar Jahre ändert sie ihren Lauf, so daß immer eine der beiden Brücken des Yaquirstiegs – rechts und links des Dorfes – über trockenen Boden führt. Manchmal wird dann auch ein altes Überbleibsel der Schlacht freigelegt oder angespült.

Wichtigstes Verteidigungsgebäude ist ein *Kavalleriefort*, es liegt jedoch westlich von Brig-Lo und gehört somit zur Mark Südpforte. Wenn die wenigen Herbergen des Ortes belegt ist, finden Pilger und Reisende Unterkunft bei den gastfreundlichen (und geschäftstüchtigen) Einwohnern.

Cumrat – kaiserliche Pfalz zu Almada

Nach dem Alttulamidischen ist sie benannt, die bizarre Felslandschaft um die Mündung der Yrosa in den Yaquir: 'cumrat' heißt soviel wie *standhaft, beständig*, zugleich auch *widerborstig* und *trotzig*. Allerlei Aberglaube rankt sich um die von alteingesessenen Einwohnern gemiedene Gegend, als verflucht gelten die Felsen *Itsach* und *Aytan*, die gut sechs Schritt aus den Fluten ragend die Einfahrt aus der Yrosa in den Yaquir und durch heftige Strudel auch die Schifffahrt behindern.

Um das Reich stärker noch als in der Vergangenheit nach Süden zu sichern, erging während des Großen Hoftages 21 Hal durch S.K.H. Brin von Gareth an das Land Almada die Order, am Orte der schmachlichsten Niederlage des Königreichs eine prachtvolle Pfalz zu errichten – gemäß neuester Wehrlehre konstruiert, mit modernstem Gerät ausgestattet und als herrschaftlicher Wall gegen den Unglauben der Wüstensöhne (und den unsicheren Friedenspartner Horasreich).

Heute führt eine prachtvolle Pinienallee die gepflasterte Burgstraße hinauf zur größten und modernsten Wehranlage des Reiches. Schon von ferne beeindruckt die massiven, gelbbraunen Sandsteinmauern mit der imposanten Gesamtlänge von 900 Schritt; die zahlreichen verspielten Türmchen und geschwungenen Steinmetzarbeiten an den Zinnenkronen sind Zeugnis des selbstbewussten Neu-Eslamidischen Baustils.

16 Schritt misst die Front des gewaltigen *Eingangsportals*, reich verziert mit Szenen aus der wechselvollen Geschichte der südlichen Grenzlande. Rechts und links der Schildwappen von Reich und Provinz blicken die elf Eslamiden auf den Eintretenden hinab. Sieben weitere, mit Messingkuppeln gekrönte Tore führen die fünf Höhenebenen der Festungsanlage empor, allesamt versehen mit doppelten Fallgittern, Pechnasen, Posten für Armbrustschützen und geschlossenen Wehrgängen im mittleren Geschoss. Benannt sind die Tore nach den Königreichen und Herzog-



tümen des Reiches, die bereits bei Baubeginn 22 Hal selbst für deren Ausführung aufkommen mussten, die Markgrafschaften statteten jeweils einen der großen Salons im Oktogon aus. Aus Maraskan kamen lediglich die Pflanzen für die Lustgärten, eine Selbstdarstellung Araniens wurde schon bei Baubeginn nicht mehr in Erwägung gezogen.

Zu normalen Zeiten arbeiten gut 80 Personen auf der Pfalz. Lederer und Sattler, Drechsler, Zimmerleute, Näherinnen und Wäscher, Konditore, Köche und Kellermeister, Eisen- und Waffenschmiede, Zofen, Pagen und Verwalter sorgen für ein reges Treiben auf den oberen Burgebenen. Zudem sind hier Soldaten des I. K&K Almadanischen Garderegiments sowie eine Schwadron der Kaiserlichen Schatzgarde stationiert – im Kriegsfall würde Cumrat aber bis zu sechsmal so vielen Streibern Platz bieten.

Neben der *Garnison* erhebt sich die *Halle der Leuin*. Heilige zwölf Säulen tragen das hohe Tonnengewölbe, bemalt mit Fresken, die altherwürdige Streiter der Himmlischen Kriegsherrin in irdenen Farben zeigen. Auf der anderen Seite des *Exerzierplatzes* liegen die prachtvollen *Stallungen*.

Die vierte Ebene ist ganz zum Ruhme des Götterfürsten bestimmt, seinen Glanz weit in das heidnische Nachbarland hinauszustrahlen. Der aus reinstem weißen Eternenmarmor errichtete *Praios-Tempel* schließt unmittelbar an die Wehrmauern an, deren Turm auf der Ostseite von einer furchteinflößenden Greifenstatue, gen Westen von einem doppelmannshohen Standbild Ucuris, des Himmlischen Herolds, gekrönt wird. Prachtvoll gen Alveran erhebt sich über dem Sakralbau eine zehn Schritt durchmessende Kuppel, deren kunstvoll zur Netzstruktur arran-

gierte Gold- und Emailleplatten im Licht der Praiosscheibe gleißen.

Das *Oktogon* ist das Herz der Pfalzanlage, der mächtige Prunkpalast von Cumrat mit seinen acht hoch aufragenden Türmen. Durch das *Garetische Tor* gelangt man in die kuppelgekrönte Eingangshalle, wo stets eine Lanze mit glänzenden Hellebarden Spalier steht. Über den mit weißem Kies ausgelegten *Innenhof* betritt der Gast die pompöse, mit hellbraunem Marmor geflieste *Empfangshalle*. Unter der auch für diverse Feierlichkeiten angelegten Freitreppe grüßt huldvoll eine mannshohe *Skulptur Kaiser Hals I*.

Zur Linken befindet sich der *Beilunker Salon*, ein für große Empfänge konstruierter Parkettsaal, zur Rechten begibt man sich in das *Windhager* (Getränke-) *Kabinett*. Hier schließt sich der Verwaltungsfür an, wo Pfalzgräfin und Burgvogt ihren Geschäften nachgehen, den Tafel- und Kellerzehl verrechnen sowie das kaiserliche Münz-, Gewichts- und Maßprüfrecht ausüben.

Der erste Stock beherbergt den großen *Greifenfurter* (Spiegel-) *Salon*, den *Warunker* (Waffen- und Tanz-) *Saal*, eine kleine almadanische Landschaftsgalerie, die pfalzgräfliche Bibliothek, ein Theater- und Musikzimmer sowie den großen Bankettsaal, während der zweite Stock gänzlich den kaiserlichen Gemächern vorbehalten ist.

Im dritten Stock schließlich sind die Gemächer der Pfalzgräfin Caldja Vanossa von Streitzig-Jurios ä.H., daneben reich ausgestattete Quartiere für Gäste. Ebenso befindet sich hier ein Fechtboden (häufig auch für das Peluraspield benutzt) sowie der Zinnfigurenraum. An diese Etage fügt sich der geschlossene Wehrgang an die Außenmauern des Oktogons an.*



Emirat Amhallassih – das verlorene Land

Landesherr: Emir Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim

Emirssitz: Amhallah, Palast Djer Al'Mougir

Wappen: goldener Krummsäbel über silbernem Zelt auf blauem Grund

Heraldische Farben: Gold-Silber-Blau

Geographische Grenzen: Goldfelsen im Westen, Yaquir im

Norden, Orbun im Osten, Khöm und Raschulsturm im Süden

Landschaften: Nash'Yaquim, Amhallassih-Kuppen, Zul'Djerim (beansprucht)

Bodenschätze: Gold, Kupfer, Almadine, Achate, Lapislazuli

Handel und Handwerk: Steinschneider, Gold-, Kupfer-, Fein-, Säbel- und Schmuckschmiede, Bogner, Rüstungsschneider, Gewürzhändler, Färber, Weber, Tuchhändler, Teppichknüpfer, Schuster, Holzfäller, Köhler, Tischler

Ackerbau und Tierzucht: Wein-, Weizen-, Hirse- und Obstbau, Pferde-, Schaf-, Ziegen- und Kamelzucht, Flussfischerei, Vogelfänger

Einwohner: um 20.500 (davon ca. 3.000 Mittelreicher, je ca. 200 Zwerge, Elfen und Ferkinas)

Wichtige Städte und Dörfer: Amhallah (2.640'), Omlad (1.050), Oase Al'Mharim (680), Ukuban (550), Ferchaba (480)

Garnisonen: 99 Elitereiter des Emirs, 3 Lanzen (jeweils ca. 50

Krieger) Spahija (auch als berittene Bogenschützen), 2 Lanzen schwere Spahija, 3 Lanzen Kamelreiter, 10 Lanzen Askarija (in den Städten, Oasen und Karawansereien), dazu die 'Balaian', die persönliche Leibwache von Khorim Uchakbar, die angeblich aus Murawidun des Kalifen besteht.

Wichtige Adelsgeschlechter und einflussreiche Familien: al-Tergau (Herrscherfamilie), al'Mougir (Bey von Omlad), al'Harim (Bey von Ferchaba), al'Benin (Bey von Al'Mharim), Gaudush (Handelsfamilie – spionieren für das Mittelreich)

Helden, Heilige und mysteriöse Gestalten: Malkillah II. (für die Novadis), Khorim Uchakbar, Gräfin Hadjinsunni von Yaquirtal (für die Almadanis), Ayshal (Königin der Amazonen), Ruben der Alte (Einsiedler, weiß so manches Geheimnis aus der Zeit vor der Besetzung – aus erster Hand!), El'Fenneq (für die Fellachen)

Talismane und Wunderstätten: Djafardal (das Tal der Dornen), Namqih Solshid (der weinende Stein), die Katakomben von Eslamabad, Oyal-Allayah (legendärer wunderwirkender Stein), Burg Blutfels, Amazonenfeste Keshal Rondra

Lokale Fest- und Feiertage: 2. Rastullahallah: Fasalleh, Jahrestag der Schlacht von Yrosien

In den Jahren 72 bis 67 v.H. überrannte Kalif Malkillah II. mit nur neun Lanzen seiner besten Wüstenkrieger das vollkommen unvorbereitete Süd-Almada. Die Gunst der Kaiserlosen Zeit nutzend, annektierte er von Amhallah im Westen aus systematisch die gesamte kaiserliche Grenzmark, bis er in der Schlacht von Yrosien seinen Feldzug mit der Niederwerfung des von Bruderzwisten entzweiten almadanischen Heeres unter Gräfin Hadjinsunni krönte und abschloss. Das Heer des Kalifen stieß sogar bis Punin vor.

Viele Almadanis wurden seinerzeit in die Sklaverei geführt, der Rest floh über den Yaquir oder versuchte sich mit den neuen Regenten zu arrangieren. Doch sind es nicht nur die Nachfahren verräterischer Opportunisten, die südlich des Yaquirs ihre Heimstatt haben, und so findet man bis heute in den Dörfern und Städten des Emirats Almadanis, die zwar gewisse Sitten der Novadis übernommen haben, ansonsten aber ihre Familienbande in den Norden aufrecht erhalten.

Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim verwaltet mit großem Geschick die ertragreichen Ländereien und Edelsteingruben des Kalifen, sein Land gilt als novadisches Bollwerk gegen die Ungläubigen aus dem Norden. Als Reaktion auf den Bezug der kaiserlichen Pfalz Cumrat gestattete der Emir es seinem diplomatisch wie taktisch geschickten Sohn Charim Said, den alten Palast Ker'Tulam in Ukuban prunkvoll und reich an Kostbarkeiten auszubauen und dort nunmehr als Bey mit seinen Beratern

und Lieblingsfrauen aufmerksam die Geschehnisse am jenseitigen Yaquirufer zu beobachten. Er belebte zudem die Yaquirschiffahrt sowie den lukrativen Handel mit Punin und bereitet sich unter den Adleraugen des Emirs darauf vor, einmal seinen Platz einzunehmen. Erst kürzlich entstanden erhebliche politische Spannungen mit dem Mittelreich durch den Verrat Khorim Uchakbars, der seine staatskundlichen und militärischen Fähigkeiten nun dem Kalifat zur Verfügung stellt und dem etliche geheime Details aus der almadanischen Verteidigung bekannt waren und der jede Burg des Almadaner Schildes bestens kennt. Er beanspruchte das wilde Transbosquirien als Bey des Sandschaks Zul'Djerim für sich, das jedoch ob der dort lebenden Ferkinas, Amazonen und Drachen sowie des mittelreichischen Widerstandes kaum dem Emirat zugehörig gelten kann.

Als das wahre Al'Mada bezeichnen die Novadis Nash'Yaquim, die Auen südlich des Yaquir, in denen die Reben im Herbst schwer herabhängend, süß und würzig die Düfte von Pfefferminzbüschen, Kümmel, Ingwer und Anis die Luft durchschweben und die Koppeln belebt sind von prachtvollen Shadif. Goldene Weizen- und Hirsefelder umspielen die auf sanften Anhöhen liegenden Lehmhütten der Fellachensippen, die schon seit Jahrhunderten hier leben. Unter jedem dieser Hügel verstecken sich die Einstiege zu uralten Feggagir, jenen aus Grundwasser gespeisten Bewässerungssystemen, die wie ein feines Gewebe die Felder mit Frischwasser versorgen.



Intensive Farben beleben die Szenerie: silberblau die Wellen des Yaquir, dunkelgrün die im Khômwind wippenden Wipfel der Zedernhaine, tiefbraun das satte Erdreich, kupferrot und im Sonnenlicht glänzend die Kuppeln der Paläste. Die Teppich- und Gewürzmärkte überfluten die Sinne zudem mit den verwirrenden Sinneseindrücken; kunstvolle Mosaike und Kachelschmuck zieren in komplizierten Mustern und Formen die Tore und Höfe der Städte, aus Gips geschnittene Ornamente und Holzschnitzereien in bunter Bemalung säumen Türen und Fenster, und über all dem liegt das ewig strahlende Azur des himmlischen Zeltes.

Stolz begehen die Novadis allerorten entlang des Yaquirs am Zweiten Rastullahallah das *Fasalleh*, den Jahrestag der siegreichen Schlacht von Yrosien, an dem üblicherweise auch die *Amadah* der Knaben stattfindet.

Gelangt man allerdings nahe Ukuban zum *Djafardal* (tul.: *Tal der Dornen*), an die Walstatt der Schlacht, erfüllt einen kaum ein feierliches Gefühl. Um ein Fanal für den großen Sieg Rastullahs und die Schande der Ungläubigen zu setzen, ramnten die siegreichen Reiterhorden des Kalifen die Speere und Lanzen der getöteten Almadanis in den von deren Blut getränkten Boden. Doch schon nach wenigen Wochen begannen – wohl durch ein Wunder der von den Almadanis seit Jahrhunderten in hohen Ehren gehaltenen Göttin *Tsa* – frische Ranken, grüne Triebe und Dornen aus dem toten Holz der Schäfte zu sprießen, und nach kaum zwei Monden erhob sich auf dem Schlachtfeld ein dichter Dornicht aus Agaven, Stechginster und Kaktusfeigen, das seither über die Totenruhe der Gräfin *Hadjinsunni* und ihrer vernichteten Streitmacht wacht.

Früher war es die pulsierende Capitale Süd-Almadas, heute nimmt *Omlad* nach Amhallah nur noch die zweite Position unter den Städten des Emirats ein. Als Ausgangs- und Endpunkt einer bedeutenden Handelsroute vom Yaquirtal nach Mhanadistan lebt die Stadt vornehmlich vom Umschlag exotischer Waren, aber auch vom größten *Sklassenmarkt* nördlich der Khôm. Mittelreicher, Horasier, Elfen, Zwerge, wilde Ferkinas, einige Orks und manchmal – die Götter allein mögen wissen, wie diese unglückseligen Kreaturen hierher gelangen – sogar kupferhäutige Waldmenschen. Überfälle von Novadireitern entlang des dem Omlad gegenüberliegenden Abschnitt des Yaquirstiegs sind daher besonders gefürchtet, graut es doch einem jeden aufrechten Händler und Reisenden, schon am nächsten Morgen mit Ketten um Hand- und Fußgelenke in die Unfreiheit verhöckert zu werden. Mutige Versuche, gefangengesetzte Anverwandte durch kühne Befreiungsaktionen zurück in die Heimat zu bringen, sind jedoch selten vom Erfolg gekrönt ...

Wenige Meilen von Omlad hinein ins Hinterland befindet sich die Ruinenstadt *Al'Keshir*. Von der einstig gewaltigen Pfalzanlage des Reiches sind nicht mehr als niedergerissene Mauern, abgebrannte Turmstümpfe und chaotische Schutthügel übriggeblieben. Heute grasen Schafherden respektlos zwischen den Gemächern der vormals Mächtigen, und hin und wieder bergen Hirten einige der noch verbliebenen Pfalzschätze: Bücher und Karten, Münzen, deren Köpfe heute keiner mehr kennt, und

Waffen, stumpf und rostig gestoßen von Satinavs unerbittlichen Hörnern.

Im Nash'Yaquim schlägt El'Fenneq in der letzten Zeit am häufigsten zu, und in diesem Landstrich verkehren auch die fahrenden Zahorisippen mit Handelswaren oder Botschaften von der anderen Seite des Yaquir, wenn sie dort einmal wieder auf die Abneigung eines Barons gestoßen sind.

Kommt man von Süden her, so mögen einem die **Amhallassih-Kuppen** als Paradies der wiedergefundenen Natur erscheinen. Zunächst ritzen Dornenkraut und Kakteengewächse die Fesseln der Kamele, dann erblickt das Auge Sanddornsträucher und Ölbäume, während sich auf den Höhen Wacholder und dichter werdende Korkeichenhaine mehren. Und dann erreicht man den Pass, der Horizont weitet sich, ein frischer Hauch von feuchtem Erdreich dringt in die Nase, bis einem das ganze fruchtbare Yaquirtal in all seiner Macht und unbezwungenen Schönheit auf der einen, die majestätische Khôm auf der anderen Seite zu Füßen liegt.

Die größte Zitadelle erhebt sich in **Ferchaba**, einem der strategisch bedeutendsten Nadelöhre auf dem Weg hinab ins Yaquirtal. Hier ist die alte tulamidische Feste über Jahrhunderte von den Markverwesern des Reiches zu einer wahren Palaststadt ausgebaut worden. Die *Amhashal* umfasst nun die Residenz des mächtigen Beys Keshmal al'Harim, das Verwaltungsviertel, Wohngebäude, Quartiere für Leibgarde und Garnison, Waffenkammern, einen Gebetsaal, Bäder und das gänzlich mit blauen Kacheln gedeckte Nasuleum. Die vielen kleinen Gärten, Brunnen und künstliche Kaskaden hinabplätschernden Gewässer verleihen dem Komplex einen fast verträumten Charakter, der leicht darüber hinwegtäuscht, dass es sich um eine der wichtigsten Festungsanlagen des Emirats handelt.

Doch wenig schmucke Orte findet man ansonsten in den trockenen Tälern der Amhallassih-Kuppen. Von feinem Staub bedeckt sind so die erbärmlichen *Minendörfer* der Berge, die an der Südseite der Kuppen zum besseren Schutz vor Sand und Sonne gar direkt in die Hänge eingehauen sind. Bedauernswerte Sklaven sind es, die hier unter der Glut des Tages in schlecht gesicherten Gruben Gold, Kupfer, Achate und Lapislazuli aus dem nackten Fels hauen. Die begehrten *Almadine* aber findet man nur in tief ins Erdreich gestoßenen Stollen, zu denen lediglich die zähesten und kräftigsten Arbeiter abgestellt werden, deren Lebenserwartung dennoch erschreckend kurz ausfällt. Dies mag auch in der schlechten Behandlung durch die Aufseher begründet liegen, die häufig ein grausames Regime führen. Bis auf die Minen des Emirs verzeichnen diese Gruben insgesamt eine nur marginale, für den Besitzer aber doch lohnende Ausbeute.

Zwergischen Überlieferungen zufolge schuftet hier in einer Rubinmine nahe Eslamabad eine versklavte Zwergensippe für den Kalifen, die hier eigentlich nur zweitrangig nach Almadinen, sondern auf Befehl des letztlich zum Hochkönig gewählten Albrax Sohn des Agam nach *Oyal-Allayah* forschten, dem 'Herzen der Sonne': einem Stein aus gänzlich unbekanntem Material, der von innen heraus zu glühen imstande und zu ungekannten Wundertaten fähig sein soll.



Jenseits dieser Siedlungen leben neben Khoramsbestien, Berglöwen und in unendlicher Ruhe ihre Kreise ziehenden Geiern nur Räuberbanden und Einsiedler in den Kuppen, und auf beide stößt man meist unverhofft. Doch gibt es kaum einen Anreiz, sich jenseits der wenigen, sowieso schon schlechten Pfade in die leeren Täler zu begeben, es sei denn, man sucht den *Namqih Solshid* (tul.: 'der weinende Stein'). Niemand weiß so recht, wo sich dieser befinden soll, und so werden mehrere Orte als derjenige genannt, wo einst der Knappe Gräfin Hadjinsunnis ver-

sucht haben soll, die Klinge seiner Herrin entzweizuschlagen, auf dass die wundersame Waffe nicht den Ungläubigen in die Hände fiel. Die Mär endet damit, dass die heilige Klinge schließlich den Stein spaltete und dabei selbst völlig unversehrt blieb, handelt es sich bei der Waffe doch um die *Almadinlöwin*, eines der zwölf Löwinnenschwerter. Ihr Verbleib gilt als unsicher, doch Legenden zufolge soll eine Reiterin den heiligen Stahl erkannt und aufgenommen haben, ihre Spur aber verlor sich in den Höhen des Raschtulswalls.

Amhallah – Bollwerk des Kalifats

Stadtherr: Emir Dschelafan al'Tergau ibn Thurschim

Einwohner: 2.640 (15 % Mittelreicher, 3 % Horasier)

Wappen der Stadt: silberner, neunstrahliger Stern auf dunkelrotem Grund

Heraldische Farben: Weiß-Rot

Garnison: 99 Elitekrieger des Emirs im Palast (je eine Lanze Spahija und Askarija), 40 Stadtwachen, im Kr eggsfall 400 aus der Bevölkerung rekrutierte Speerträger und Bogenschützen

Tempel: Bethaus des **Rastullah**, Tsa, Peraine, Schrein des

Phex

Handwerk & Gewerbe: Gewürz-, Getreide-, Fisch- und Obsthändler, Teppich- und Mattenknüpfer, Besenmacher, Mosaik- und Kachelleger, Pferde- und Kamelhändler, Vogelfänger

Gasthäuser & Schenken: Hotel 'Al'Makil' (Q8/P8/S25), Teehaus 'Khoramsbestie' (Q7/P6), 'Effendi' (Q4/P3), 'Rote und Weiße Kamele' (Q3/P4), 'Zum 16. Gesetz' (Q1/P2 – erbärmliche Kaschemme, die strikt nach dem Gottesgebot serviert ...)

Warmer Wüstenwind weht feinen Khômsand über die engen Gassen Amhallahs, die erfüllt sind vom lautstarken Feilschen der Händler, dem Geruch südländischer Gewürze und dem näselnden Klang der Kabasflöte. Fluss-Schiffer aus drei Reichen stapeln ihre kostbare Fracht im Hafen oder bieten sie schon vom Boot aus zum Verkauf dar, und im Teehaus *Khoramsbestie* tauschen Boten und Spione sich wie Wüstenfüchse gegenseitig umlauend geheime Kunde aus. Zwei Meilen südlich des Yaquirstiegs gelten plötzlich andere Gesetze, andere Bräuche.

Herrschaftlich ragt der auf einem weithin im Yaquirtal zwischen Däl und Brig-Lo sichtbaren Felsen gelegene Palast *Djer Al'Mougir* über die Stadt, von strahlend weißgekaukten Mauern bewehrt, mit hohen, von goldenen Kuppeln gekrönten Minaretten verziert und von einem bunt-wuchernden, mit gekachelten Wasserspielen versehenen Prachtgarten umgeben.

In den kostbar ausgestatteten Gemächern, zu denen auch der sagenumwobene Harem zählt, residiert heute *Emir Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim* über Stadt und Land.

Durften während der jüngsten horasisch-mittelreichischen Krise die Grenzfeste von Neu-Süderwacht und Oberfels lange nur mit gesiegeltem Passierschein und unter horrenden Zollaufgaben gequert werden, konnte dieser neutrale Hafen als einziger von beiden Seiten angelaufen werden. Zudem führen seit chedem zahlreiche Schmuggelrouten durch die Goldfelsen an Amhallah vorbei.

Somit konnte der aufstrebende Ort, in dem auswärtige Händler volle geschäftliche und persönliche Freiheiten sowie – gegen ein

gewisses Entgelt – den Schutz des Emirs genießen, nach und nach zum bedeutendsten Warenumschlagsplatz am mittleren Yaquir avancieren.

Heute sieht man in den Basaren und Kaufhallen ein buntes Bild von reich gewandeten Kaufherren, stolzen Wüstensöhnen in ihren weiten Keffer Trachten, unter deren Gesichtsschleiern schwarz funkelnde Augen hervorblicken, ärmliche Krämer in zerschlissenen Kaftanen, in aufwändige Schleier gehüllte Novadischnheiten, Almadaner mit tief ins Gesicht gezogenen Calabresern und sich ächzend den Schweiß mit einem Tüchlein abtupfende Horasier.

Im Zentrum liegt **Alt-Amhall**, die Reste des von der Eroberung Malkillahs verschonten mittelreichischen Städtchens, um das die heutige Hauptstadt errichtet wurde. Manchmal kaum schrittbreite Gassen fügen sich zu einem Labyrinth aus sandsteinernen Bauten, kleinen Plätzen, Basaren und Rauchstuben zusammen. Hier befinden sich neben Handelskontoren und Lagern auch der *Tempel der Peraine*, das *Haus des Ewigen Lebens* und *Phexens Schrein* (hinter der Fassade eines Ölladens). Der hiesige Mondschatten *Elnasar Mukbal* ist wohl der einzige, dem alle mit und über Amhallah Handel und Schmuggel treibenden Kaufleute bekannt sind – Wissen, das den Kronverweser im Norden deutlich interessieren würde.

Im Westviertel, dem *Al'Kash*, haben sich hauptsächlich Bauern und Winzer hinter die schützenden Mauern der Stadt zurückgezogen, doch wohnen hier auch zahlreiche Händler und Karawanenführer. Im Osten stehen die *Residenzen der Beys*, die



oftmals mit dem Hause al'Tergau durch vielfältige Familienbande verbunden sind.

Hoch über der Stadt schließlich erhebt sich noch vor dem Palastberg das von einer mit Fächerbögen verzierten Arkade umgebene *Bethaus des Rastullah*. Ganz aus dem roten Sandstein der Amhallassih-Kuppen errichtet, steht es dem Gläubigen zu jeder

Tages- und Nachtzeit offen, seine Gebete an den Einen Gott zu richten.

Kostbarste Teppiche sind auf dem ansonsten mosaikgeschmückten Boden auf die Fensterfront ausgerichtet, vor der eine übermannsgroße, mit Almadinen und Achaten verzierte Darstellung der Brust Rastullahs im Gegenlicht aufgerichtet ist.

Oase Al'Mharim – das alte Eslamabad

Stadtherr: Bey Hachmad al'Benin ibn Rashmal

Einwohner: 680 (5 % Mittelreicher)

Wappen der Stadt: grüne-braune Palme umgeben von fünf roten Almadinen auf goldenem Grund

Heraldische Farben: Grün-Rot-Gelb

Garnison: 25 Askarija als Stadtwache, diverse Leibgarden hochgestellter Kurgäste

Tempel: Bethaus des **Rastullah**, Schrein der Tsa

Handwerk & Gewerbe: Bader, Barbieri, Gastronomie, Wundheiler, Quacksalber, Karawanenführer, Steinschleifer, Wasserträger, Märchenerzähler, Wahrsager

Gasthäuser & Schenken: Kurhotel 'Adamant' (Q10, P10, S35), Kurhotel 'El'Kalif' (Q9, P9, S50), Badehaus 'al'Telgush' (Q8, P5), Teehaus 'Azila' (Q4, P5), Rauchstube 'Khômhud' (Q4, P3)

Im Süden der Amhallassih-Kuppen zehrt die glühende Khôm an den fruchtbaren Hängen und umspült Berge und Täler mit feinstem, weiß-gelbem Sand. In einem jene letzten Talkessel vor dem endlosen Gleißn des Wüstenhorizonts liegt die schöne Stadt Eslamabad, von den meisten Mittelreichern allerdings stoisch *Eslamsbad* geheißen, während sie bei den Novadis als Oase *Al'Mharim* bekannt ist. Nach einem erster Tagesmarsch durch verdorrtes Land begrüßen einen hier üppige Palmenalleen, sprudelnde Springbrunnen vor eslamidisch verspielten Hausfassaden, dick mit Teppichen ausgelegte helle Kammern und erquickende Badestuben. Kaiser Eslam I. selbst soll die heißen und angeblich wunderwirkenden Quellen entdeckt haben, die heute begüterte, an Gliederschmerzen und Bauchgrimmen kränkelnde Persönlichkeiten wie hochadelige Müßiggänger aus den großen Reichen zur 'Cur' locken.

Doch Reichtum lockt auch immer solche an, die sich an ihm laben wollen, und so finden wortgewandte Händler, Märchenerzähler und Quacksalber geschickt Zugang zu den aufwendigen Hotels und Badehäusern, durchstreift lichtcheues Gesindel die

Gassen und versuchen ambitionierte Verehrer (oder Erbschleicher), die Herrschaften heldenhaft vor dem Abschaum zu bewahren.

Bey Hachmad al'Benin ibn Rashmal, ein galanter, alternder Sohn der Khôm, versteht es vortrefflich, mit inszenierten Kamelrennen, Säbel-Schaukämpfen und schaurigen Einlagen von geladenen Illusionisten aus Fasar seinen gut zahlenden Gästen Amusement zu verschaffen – und zugleich wertvolle Informationen für sich und die Kalifatspolitik abzuschöpfen. Doch ist nicht jede Reiterei Scharade, denn den Stämmen der Khôm ist der hier versammelte Prunk gleichfalls lohnendes Ziel.

Nicht gelungen ist es bislang, Zugang zu den in vielen Märchen genannten *Katakomben Alt-Eslamsbads* zu erlangen. Seit langem versiegelt, sind ihre Eingänge verschüttet und durch Bannmale gesichert. Die wenigen schriftlichen Zeugnisse der gruseligen Geschehnisse jener Tage verbannte man in die Tiefen des Punier Archivs, und so weiß heute niemand mehr, dass die lebensspendende Kraft der Oase kein götter- noch gottgewollter Zufall ist ...



Transbosquirien oder *Zul'Djerim* – das Wilde Land

Keine dreißig Meilen von der pulsierenden Capitale Punin entfernt, setzen die jäh hinabstürzenden, mit Do-nicht überwucherten Hänge des Raschtulswalls der Zivilisation ein abruptes Ende. Auch wenn es stets ein ehrgeiziges Anliegen der Könige Almadas war, bereits jenseits des tosenden Bosquir dem Reich trutzige Vorposten zu errichten, so muss das lediglich von barbarischen Ferkinahorden, dunklen Druiden und sinistren

Schwarzmagiern bewohnte Land doch letztlich als herrenlos gelten. Zwar verdient der jüngst vom Emir verkündete und mit einigen Reitern des übergelaufenen Khorim Uchakbar unterstrichene Anspruch auf dieses Gebiet schon auf Grund der geographischen Lage die volle Aufmerksamkeit des Kronverwesers, doch wird sich die Durchsetzbarkeit dieses hehren Plans erst noch erweisen müssen.

Transbosquirien gehört der unbezwingbaren Natur, der Macht der Elemente. Eigensinnige Kobolde und vorwitzige Elementargeister sind das Harmloseste, was man in diesem vergessenen Teil Aventuriens erwarten darf. In den schroff aufragenden Felsburgen stößt der sich leichtfertig hierher Verirrte dann aber auf irrsinnige Harpyien, hinterhältige Grottenschrate (die in einer verlassenen Mindoriummine hausen sollen) und so



manches alte Drachengeschöpf, nicht zu reden von den heimlicheren Gefahren so mancher lieblich anzuschauenden, doch namenlos giftigen Blume der Hochmoore.

Zum schwarzen Herzen dieses abweisenden Landes ist die halb verfallene Feste *Blutfels* geworden, deren vier wackelige Türme sich von einer verbrannten Höhe aus erheben wie die fauligen Zähne im Gebiss eines Ghuls. Schon lange ging in der einstigen

Grenzfeste ein Spuk um, doch seit eine

kühne Strafexpedition almadanischer Magnaten den Beweis dafür erbrachte, dass sich hier nunmehr auch die verurteilte Schülerin des schändlichen Verräters Rakolus von Schrotenstein niedergelassen hat, gilt die Burg als Inbegriff der Schrecknis – und das zu recht. Niemand hat bislang klaren Verstands die tiefen Gewölbe der *Mordaza Maraneta* verlassen,

um einen verständlichen Bericht über die dämonischen Untriebe und blutrünstigen Experimente der Borbaradianerin abgeben zu können, doch genügt den meisten bereits der Anblick jener unheilverkündenden, blauschimmernden Aura, die des Nachts das Gemäuer zu erdrücken scheint, um sich auf dem direkten Wege zurück in sichere Gefilde zu wünschen ...

Keshal Rondra – Königinnenreich der Amazonen

„Ein unbedachter Schlag, Amazone – hast du vergessen, dass die Göttin auf dich blickt?“ – so schallt es von den Übungshöfen der Amazonenburgen und verdeutlicht die Hingabe an die Göttin Rondra, die Himmelslöwin.

Einst, als die Heere der Priesterkaiser das Reich verwüsteten und die Kirche der Kriegsgöttin auszurotten versuchten, führte um 580 v.H. eine junge, von Rondra erleuchtete Gläubige eine kleine Schar der Löwin treu ergebener Kriegerinnen in die Berge des Raschtulswalles und gründete den Orden der *achmad'sunni* (lat.: *Kriegerin, Rächerin*). Der Kampf der *achmad'sunni* gegen

die Schergen der Priesterkaiser war hart und blutig. Der Löwin gleich verbargen sie sich, um sich den Feinden in kleinen Gruppen rondragefällig entgegenzustellen – und viele Amazonen gab es nie, zur Blütezeit vielleicht 300. Mit dem Kampf der *achmad'sunni* begann in Almada der Widerstand gegen die Priesterkaiser, gegen die so mancher harte Schlag geführt wurde und die auf Aylas Kopf 1.000 Dukaten aussetzten.

Allein drei Männer gehörten dem Bund an, nämlich der Baron von Brig-Lo, Izlavo Wolkenstein, und seine beiden Brüder. Der Baron sah sich selbst, aufgrund seiner edleren Abkunft, zum



Anführer bestimmt, Ayla al'Yeshinna (tul: *die Tapfere*), wie die Kriegerin bald genannt werden sollte, jedoch nur als religiöses Oberhaupt. Als es zu einer Auseinandersetzung zwischen den beiden kam, bei der sich fast alle *achmad'sunni* auf die Seite Aylas schlugen, fasste der Baron den Entschluss, sich das Kopfgeld der Praios-Priesterschaft zu verdienen und Ayla und die Kriegerinnen an die Puniner Praios-Priesterschaft zu verraten, doch er und seine Brüder wurden zuvor von Ayla und ihren Kriegerinnen gestellt und getötet.

Die Triumphe der Kriegerinnen überwältigten Ayla, die aus Rondras besonderer Gnade den Schluss zog, dass der Göttlichen die Frauen mehr am Herzen liegen. Sie errichteten die Höhlenburg *Keshal Rondra*, in der die späteren Hochköniginnen der Amazonen bis vor etwa 250 Jahren ihren Sitz hatten – bis sie dann auf Rondras Weisung in die Burg *Kurkum* in den Beilunker Bergen umzogen. Diese Burg war schon kurz nach der Gründung der *achmad'sunni*, nämlich im Jahr 577 vor Hal, von einer Gruppe dieser Kriegerinnen errichtet worden, die durch eine Vision in ihre Heimat zurückgerufen worden waren, um dort gegen die verhassten Priester des Praios zu kämpfen. Für den Umgang mit den weniger von Rondra gesegneten Männern stellte Ayla rigoreuse Regeln auf, die absichern sollten, dass die *achmad'sunni* unter sich blieben und ihnen weniger Beachtung schenkten als andere Frauen. 554 trat Ayla noch einmal an die Öffentlichkeit und rief alle tapferen, rondragläubigen Frauen dazu auf, sich dem Kampf der *Amazonen* anzuschließen, und viele folgten ihrem Ruf (das Datum wird in Almada nach wie vor als Zeitpunkt der Gründung des Ordens missverstanden).

Nach dem Volksaufstand im Jahre 527 v.H. (bei dem die angeblich in hohem Alter noch jugendliche Ayla im Kampf gefallen sein soll), nach der Vertreibung der Priesterkaiser, zogen sich die Amazonen in die Einsamkeit ihrer Berge zurück, verborgen vom Antlitz der Welt, und kamen nur hervor, wenn es einen Kampf im Namen der Herrin auszufechten gab. Hier krönten sie auch ihre erste Königin, Aylas Tochter, und da Keshal Rondra die gro-

ße Zahl der Kriegerinnen mit der Zeit nicht mehr beherbergen konnte, taten die Amazonen es ihren Beilunker Schwestern gleich und zogen fort, auf Rondras Hilfe hoffend, eine neue Heimstatt zu finden. So gründeten sie die nördliche Felsenburg *Yeshinna*, während Burg *Löwenstein* später ein Zweig der Kurkumer Linie wurde.

Die Kämpfe der Amazonen fanden kaum spektakulär statt, sie kamen, kämpften und verschwanden meist genauso schnell wieder, wie sie gekommen waren. Mit dem Erscheinen Rastullabs jedoch drohte ein neuer Feind, der Keshal Rondra nicht nur mit den Ferkinas ringen, sondern auch als Bollwerk gegen die ungläubigen Novadis dienen ließ, die immer wieder Angriffe nach Almada hineinritten.

Heute wissen die Amazonen, was ihre Königin Sophrina einst dazu bewog, ihren Sitz nach Kurkum zu verlegen, obwohl die Novadis schließlich ins Amhallassih einfielen. Doch die jetzige Königin Ayshal, die ebenso von Ayla al'Yeshinnas Blut ist wie Hochkönigin Gilia, hält an den Traditionen so weit fest, wie es die Weisungen der verstorbenen Yppolita zulassen, die während ihrer Herrschaft die alten Regeln Aylas lockerte. So verdankt Ayshals Sohn, der zu Bauern in Bosquirien gegeben wurde, Königin Yppolita sein Leben, die die Tötung der neugeborenen (unerwünschten) Knaben untersagte.

Ayshal und ihre Kriegerinnen kämpften unter Gilia an der Trollpforte, wo Rondras Segen mehr denn je über 'ihren' Amazonen lag, denn die rund einhundert Frauen kehrten fast alle zurück. Ferkinas, Novadis – der Feind von einst ist der Feind von heute, und so manche Attacke wird von den bosquirischen und yaquirischen Landen abgewehrt, bevor die Herrscher dieser Lehen die Bedrohung überhaupt bemerken. Manchmal kommt ein Trupp Kriegerinnen zum Tauschhandel in die Zivilisation, da die Bergdörfer, von denen sie leben, eben nicht alles bieten, was sie so brauchen, und bisweilen ist dabei eine Amazone, die sich in den Dörfern am Bosquir oder Yaquir einen Mann sucht, um ihrem Volk eine der zwei vorgeschriebenen Töchter zu schenken.



Almadaner Lebensart

Schmelztiegel Almada

Zwerge aus der Waldwacht, Elfen aus dem Yaquirtal, Ferkinas und Goblins aus dem Raschtulswall, Novadis aus dem Amhallassih, Horasier aus dem Liebliehen l'eld und Tulamiden – seit die almadanische Geschichtsschreibung existiert, birgt das Land am Oberlauf des Yaquir ein Gemisch der verschiedensten Rassen und Völkerschaften, die allesamt Almada prägen.

Haben die güldenländischen Siedler in Mhanadistan und Khunchom mit blondem Haar und blauen Augen ihr Erbe hinterlassen, sind die Tulamiden durch das almadanische Hintertürchen wieder in das Herz des Reiches eingedrungen und brachten sich mit schwarzen Haaren und Augen und einer leichten Dunkelfärbung des Teints ein. Nur im Land am Kvill oder Albernica mag

es mehr Elfenmischlinge geben, doch in Punin und Madasee leben sie weit menschlicher als jene. In Taladur und Bangour ist der Handel mit den zwergischen Grubenarbeitern und Hüttenbesitzern aus der Wertschaft nicht mehr wegzudenken, und auch der Novadi vermag, so sehr sich die Almadaner dagegen auch sperren, einen Großteil seiner Kultur und Handelsgüter im Lande wiederzufinden.

Das Nebeneinander und Miteinander macht die Almadaner zu einem toleranten und aufgeschlossenen Volk, das dennoch auf seine Traditionen und Besonderheiten besteht, um sich von den anderen zu unterscheiden. Und bei aller Liebe zum Heimatland ist in Traviass Namen ein jeder willkommen, der es ebenso hält.

Die Almadanis

Die Almadanis sind ein Völkergemisch an der Grenze zwischen güldenländisch-mittelreichischem und tulamidischem Kulturraum. Zu albosparanischen und shadif-tulamidischen Elementen mengte sich mit dem Vordringen der Novadis auch noch ein Schuss Wüstenblut, der die ohnehin schon ausgeprägte Heißspornigkeit des Volkes weiter unterstrich. Nicht umsonst sagt man, die Almadanis trügen das Herz auf der Zunge.

Dagegen bewunderten die Bewohner der anderen Provinzen insgeheim immer schon die den Sinnenfreuden zugeneigte leichte Lebensart der Almadanis, und mehr noch als für ihren Ehrgeiz und ihre Streitlust sind sie im ganzen Reich dafür berüchtigt, rahjaische Schwerenöterinnen und Schürzenjäger zu sein. Auch sind die Bewohner des südlichen Königreiches für ihren kleinräumigen Separatismus und das starcköpfige Festhalten an regionaler Loyalität bekannt, ebenso wie für ihre tiefverwurzelten Animositäten untereinander, die allesamt noch weit vor dem ausgeprägten Provinzstolz rangieren. So kommt es, dass man sich hierzulande zunächst einmal als einer Adelsfamilie zugehörig sieht, dann erst als Caldaier, Phcadier, Ragatier oder Yaquirtaler, an dritter Stelle als Almadani und zuletzt als Mittelreicher.

Aufbürokratische Kanzlei-Erlässe und kaiserliche Einmischung in ihre Belange sind die stolzen Südländer ganz und gar nicht gut zu sprechen, was sich in einer sehr selbstbewussten und unbequemen Magnatenschaft und einer gewissen volkseigenen Aufmüpfigkeit äußert, die den fremdländischen Herrschern in Bosparan und Gareth, die sich damals wie heute mit der Regie-

rung dieser Provinz abmühten und abmühen, stete Kopfschmerzen bereitete.

Nordalmadaner werfen den Bewohnern der südlichen Landesteile oft vor, nie etwas heute zu erledigen, was sich nicht auch auf morgen verschieben ließe, während Auswärtige dies generell als allgemein almadanisches Übel bezeichnen. Dabei ist das landesübliche 'Boronsstündchen' über Mittag eher eine Auswirkung der großen Hitze als wirklich eine regionale Neigung zur Trägheit.

Nichtsdestotrotz lassen sich bei den Almadanis neben allen sperrigen und eigenwilligen auch viele liebenswerte und charmante Eigenschaften ausmachen. Hierbei ist zuerst die heilige Gastfreundschaft gemäß Traviass Geboten zu nennen. Die Schankwirtin stellt auch fremdländischen Abenteurern unaufgefordert den besten Jahrgangstropfen auf den Tisch und verabschiedet sie schließlich – gerade wie jeden Einheimischen – mit dem angedeuteten Kuss auf beide Wangen.

Die meisten Almadanis zeichnen sich darüber hinaus durch ein immens hohes Ehrverständnis und einen engen Sippenzusammenhalt aus. Die Blutsbande wiegen schwerer als alles andere und aus dem Ansehen der Familie und dem Glanz des eigenen Stammbaumes resultieren auch Stolz und Ehrgefühl der einzelnen Sippenmitglieder. Wer Schande über sein Haus bringt, der entehrt damit gleich das ganze Geschlecht, und sein Name wird von den Nachfahren mit jeder denkbaren fluchenswerten Tat in Zusammenhang gebracht.



Tulamiden und Novadis

Auch ein Jahrtausend nach der tulamidischen Herrschaft über das Emirat Al'Mada leben noch zahlreiche Nachfahren von Zulhamid und Zulhamin am oberen Lauf des Yaquir: Fellachensippen entlang der Amhallassih-Kuppen, Weinbauern um die alte Hauptstadt Al'Muktur, wortgewandte Händler auf den Märkten der großen Städte, erfahrene Führer der gewinnträchtigen Handelskarawanen in die Sultanate Erkin und Fasar, das Emirat Mhanadistan und weiter bis nach Khunchom, Quacksalber, Wahrsager, Sterndeuter und Märchenerzähler sowie reisende Gelehrte und Emissäre. Mit ihren bunten Pluderhosen, reich bestickten Blusen und Westen, wallenden Urhängen, fein gewebenen Kaftanen und Turbanen verleihen sie dem Erscheinungsbild almadanischer Städte jenen Hauch von Exotik, der sie für andere Mittelreicher so faszinierend und verwirrend zugleich werden lässt.

Verwirrung stiften dabei eigentlich erst die kommerziellen und kulturellen Folgen des jahrhundertelangen Zusammenlebens. Silbertaler und Heller durchmischen sich wie selbstverständlich mit Zechinen und Muwlati in den Geldkatzen, aus denen manchmal gar noch ein alter Denar hervorgezogen wird. Maße und Gewichte, Zeitrechnungen und Fachbegriffe finden nebeneinander in den unterschiedlichen Traditionen Verwendung.

Das bekannteste Beispiel der kulturellen Durchwehung ist freilich die Architektur, deren tulamidisch verspielte Elemente der Kuppeln, Arkadengänge, Minaretten und Zwiebeltürme in Form des Eslamidischen Stils von Almada aus über Gareth (Kaiserpalast) und Beilunk (Praios-Tempel) weit ins Reich ausstrahlte

und derzeit mit dem Neu-Eslamidischen Stil (Kaiserpfalz Cumrat) eine Renaissance erlebt.

Überall auf dem Land und in den Städten kann man zu kleinen Grüppchen zusammensitzende Tulamiden bei einem Glas gezuckerten Pfefferminztees, einer brodelnden Wasserpfeife oder einer Partie *Rote und Weiße Kamele* sehen, die hierbei beiläufig – oder aber wild gestikulierend – ihre Philosophien über den Weltenlauf austauschen. Weniger gut gelitten sind hingegen die heißblütigen Novadis, denen auch nach so vielen Jahrzehnten die Besetzung Südalmas nachgetragen wird, und die daher im Norden als Brandschatzer, Meuchler und Sklavenjäger weitläufig gefürchtet sind. Doch längst hat sich der Verlust der Reichsmark Amhallas als beständiges Faktum erwiesen, und im gegenseitigen Streben nach wirtschaftlichen und strategischen Vorteilen lavieren in diesem Patt beide Seiten umeinander wie Berglöwe und Wüstenfuchs. Da ernannt Kaiser Hal unter Protest den Novadi Khorim Uchakbar zum Grafen des Yaquirtals, während wenig später Reichsbehüter Brin mit Cumrat die größte Wehrburg des Reiches gegen die Wüstensöhne errichten lässt. Da führt Charim Said al-Tergau den Handel zwischen Kalifat und Reich zu neuer Blüte, während der Emir nur wenige Monde später seinem Anspruch auf Transbosquirien mit Reiterscharen Nachdruck verleiht. Derweil fassen immer mehr Novadis auch in Reichsalmada Fuß, beziehen kleine Viertel in den Städten des Yaquirtals, errichten gar mancherorts Bethäuser des Rastullah und haben dabei mit wilden Wüstenkriegern so viel gemein wie der Almadani mit einem Weidener Katzenbauern.

Die Zahori

Als einst die von Kaiser Murak-Horas im Süden Almas als Fellachen angesiedelten tulamidischen Kriegsgefangenen im Zuge von Kaiserin Helas 'Rache an den Mördern ihres Vaters' endgültig entrechtet wurden, zogen jene unter ihnen unter blutigen Verlusten fort, deren Stolz zu groß war, um sich zu unterwerfen. Auch angestammte Eigenhörige tulamidischen Blutes – Nachfahren der Beni Shadif – schlossen sich den Flüchtigen an, die fortan unerwünscht von einem Ort an den nächsten flohen. Versuchten diese Tulamiden am Anfang noch, unter *Zhulhamin Bheraimisuni* (nach den mündlichen Überlieferungen der Zahori die jüngste Schwester Sultan Najaras) der Stachel im Fleisch der kaiserlichen Truppen zu sein, zerbrach diese Einigkeit jedoch, nachdem Hela auch in Mhanadistan und dem Balash mit härtesten Repressionen die tulamidische Kultur zu unterdrücken suchte.

Nachdem der Widerstand sinnlos geworden war, lebten sich die einstigen Kämpfer teils widerstrebend in Almada ein, ihre Kultur begann, sich langsam mit der bosparanischen zu vermischen, und so wurden die stolzesten, eigensinnigsten und, wie sie selbst

sagen, tapfersten der Unterdrückten zu den Stammeltern der Zahori, die sich bald ein Leben der Wanderung zu eigen machten. Selbst zu Teilen aus dem edlen Blut des Diamantenen Sultanates, weigerten sich diese Vagabunden, sich irgendeinem Herrn oder einer Herrin zu unterwerfen, und da die ehemaligen Fellachen ihrer Gemeinschaft ebenso hart für die Freiheit gekämpft hatten, wollten sie auch über keinen der ihren herrschen. Das Erbe ihrer tulamidischen Kultur hielten sie jedoch trotzig hoch und entwickelten sich ungeachtet der Schikanen zu den begabtesten Tänzern, Weissagern und Pferdekünstlern, die sich beim Volk und schließlich auch bei den Herrschenden eine zwiespältige Achtung ertriotzen. Da sie berühmt dafür wurden, aus den Sternen und den Inrah-Karten zu lesen, nannte man sie bald nur noch 'Zahori', was im almadanischen Sprachengemisch so viel bedeutet wie *Zauberer* oder *Wahrsager*.

Wichtigste Elemente im Leben der Zahori sind die Gemeinschaft und die Freiheit. Während sie letztere stets für sich und andere beanspruchen und damit häufiger mit den Magnaten Almas aneinandergeraten, gewährt ihnen erstere vor den Auswirkun-



gen dieser Konflikte Schutz und Sicherheit – denn wenn von außen keine Hilfe zu erwarten ist, wenn man stets als Sündenbock herhalten soll, steht man im Innern zusammen. Innerhalb einer Sippe sind fast alle Zahori wenn nicht blutsverwandt, so doch verschwägert, so dass beispielsweise die Verurteilung eines einzigen der ihren dazu führt, dass der verantwortliche Adlige es mit zwei bis drei Dutzend Vagabunden zu tun bekommt, die Befreiungsversuche oder Racheakte gegen ihn richten, das Volk aufwiegeln, das Vieh töten ...

Die Zahori haben ein Jahrtausend lang Übung in Flucht und stummer Nachrichtenübermittlung, so dass mit einer Sippe in Fehde zu liegen heißt, mit allen Zahori in Fehde zu liegen. Aufgrund dieser Mechanismen meiden die Magnaten Almadas stillschweigend den Konflikt, wo immer das möglich ist, wenn sie nicht in Kauf nehmen wollen, dass ihre eigenen Diener und Fellachen plötzlich Flausen von Freiheit und einem romantischen Wanderleben im Kopf haben ...

Dass das Leben der Zahori kaum so romantisch ist, wie sich die Dorfjugend und die Dramenschauspieler das so vorstellen, sondern von harter Plackerei und dem Misstrauen der Außenstehenden geprägt ist, ändert nichts daran, dass kein Fahrender bereit wäre, im Tausch für ein luxuriöses Leben auf seine Unabhängigkeit zu verzichten. Und immer wieder einmal verschwindet eine Pferdewand oder ein Schankknecht, wenn eine Sippe der Zahori durch das Dorf gezogen ist, um sich nicht mehr dem Wort des örtlichen *Soberans* beugen zu müssen.

Bei dieser Lebensweise ist es kein Wunder, dass die Priesterschaft des Praios mit flammenden Reden und pervalischen Maßnahmen gegen das Fahrendenvolk vorgeht, wo auch immer sich eine Gelegenheit bietet. Zwar stehen die Tänzerinnen und Glücksritter unter dem Schutz der in Almada viel mächtigeren Rahja- und Phex-Kirchen, doch vermögen auch sie nicht mehr zu helfen, wenn ein Praios-Priester seine Verurteilung gesprochen hat. *Völkerverhetzung, Hämmern an den Grundfesten von Dere und Alveran*, ja sogar *Demokratie* lauten meist die Anklagepunkte, neben denen *Diebstahl* und *Verleitung zur Landesflucht* regelrecht harmlos erscheinen.

Doch Stolz und Hass brennen heiß im Blut der Zahori, so dass schon die Familien von Geweihten des Praios Opfer ihrer Blut-

rache wurden. Und so mancher Almader sympathisiert im stillen Kämmerlein mit den Fahrenden, die schließlich nur tun, was ein jeder Almader täte – Blut mit Blut heimzuzahlen. Manchmal eine solche Auseinandersetzung kulminiert in einem blutigen Kleinkrieg, der auf beiden Seiten hohe Opfer fordert.

Die Familie spielt in der Gesellschaft der Zahori eine große Rolle, und jede Sippe umfasst bis zu einem halben Dutzend Familien, die jeweils in mindestens drei Generationen mehr als ein Dutzend Mitglieder aufweist. Besondere Achtung wird hierbei den Alten gezollt, die ihren umfangreichen Erfahrungsschatz aus allen Lebenslagen auf ihre Kinder, Enkel und Urenkel weitergeben. Der oder die Älteste aller Familien führt die Sippe durch das Land, fällt Entscheidungen und schlichtet die häufigen Streitereien unter den Fahrenden, verhandelt aber auch mit Außenstehenden. Diese oder dieser *Mhanah* ist meist

eine sehr angesehene Respektperson, beachtet jedoch immer die Wünsche und Meinungen der betroffenen Sippenmitglieder.

Trotz ihres meist sehr lockeren Liebeslebens gibt es feste Gemeinschaften unter den

Zahori, auch wenn sie nur unter den Segenswünschen 'Tsas (selten) oder Rahjas geschlossen werden. Sie gelten in den seltensten Fällen für das ganze Leben, meist überdauern sie nur wenige Jahre. Für die Kinder einer solchen Verbindung fühlen sich auch nach einer Trennung noch die Familien beider Partner verantwortlich, Streit um die Kinder kommt nicht vor – außer, der 'Besitzer' eines Eigenhörigen beansprucht das Kind des entlaufenen Vasallen für sich. Das Kind einer ehelosen Beziehung gilt den Fahrenden aber

ebensoviel wie das einer Ehe, so dass Hochzeiten allein den Grund haben, den Segen der jeweiligen Göttin auf das Paar (das übrigens auch gleichgeschlechtlich sein kann) herabzurufen.

Solche Hochzeiten werden, wie jedes freudige Ereignis im Sippenleben (etwa Geburten oder die Heimkehr eines Verwandten) hemmungslos gefeiert. Mit Wein, Trauben, Kürbisfladen und selbstverständlich ohne Erlaubnis des hiesigen Barons gejagtem Wild, mit Gesang zur Begleitung auf der *Vihuela* und den allgegenwärtigen *Lamento*-Tänzern preisen sie Rahja und sprechen



© - 2000 - 00



der Göttin, die so beispiellos ihre Hand schützend über das Volk legt, ihren höchsten Dank aus.

Neben der Heiteren Göttin beten die Zahori, tief in dem Dualitätsglauben ihrer Vorfahren verwurzelt, den listenreichen Phex als Rahjas Geliebten an, der den Fahrenden bei ihren waghalsigen Kunststücken und Diebeszügen bewohnt und dem Volk bei seiner Flucht von Anfang an gewogen war. Der Fuchs gilt neben der Stute als heiliges Tier der Zahori, und beide werden von ihnen verehrt, ohne gewaltsam in Zaum oder Käfig gehalten zu werden. Des weiteren bestimmen Boron und seine erfinderische Tochter Za den Alltag des Fahrensvolkes, und auch wenn letztere sich in der Gestalt einer Eidechse zeigt, ist sie den Zahori doch wohlgesonnen, ja, manche Nachfahren der Beni Shadif gehen sogar so weit, das ganze Volk und seinen Namen auf die stets Erneuernde zurückzuführen – die *Za h'or*, die heiligen Erben (oder Nachfahren) Zas, welche die Wiedergeburt des vertriebenen Volkes in Al'Mada ermöglichte.

Während die Junge Göttin als Lebensschenkerin verehrt wird, ist die Haltung zu Boron geradezu rebellisch zu nennen. Ein jeder muss sterben, der Tod im Alter wird eher als Geschenk denn als Strafe angesehen – doch trotzdem ist es üblich, nach dem frühen Tod eines Kindes oder Menschen im besten Alter Boron selbst in Hassreden und zornigen Ausbrüchen zur Fehde zu rufen. Daher auch der Name des Tanzes der Zahori, *Lamento*, der weniger klagend, sondern vielmehr *anklagend*, voll Zorn und Wut, auch für die Verstorbenen getanzt wird – bisweilen sogar auf ihren Gräbern.

Natürlich gibt es unter den Zahori auch Geweihte, meist der Rahja oder des Phex. Solche Hingabe an eine einzige Gottheit ist jedoch sehr selten, in jeder Sippe gibt es meist kaum mehr als je einen Priester beider Götter. Häufiger kommt es vor, dass ein außenstehender Geweihter mit den Zahori reist. Auch Priester des Boron oder der Tsa sind ihnen willkommen, doch hat noch niemand von einem Sippenmitglied gehört, dass sich einem dieser Götter geweiht hätte – ihre Wesenszüge sind einfach zu leidenschaftlich.

Als Fahrende ziehen die Zahori mit ihren Karren und Wagen durch Almada (und angrenzende Provinzen), bieten Tanz, Akrobatik (mit Pferd und ohne) oder Wahrsagerei feil und gehen dem Handel nach. Sie haben immer fremdartige Güter zu bieten, da sie zwischen Almada und dem Amhallassih kreuzen, wie es ihnen beliebt – schließlich fühlen sie sich keinem Herrscher verbunden und gelten bei Novadis wie Neu- und Altreichern als neutral. Beliebte Waren sind Pferde, Stoffe und Schmuck, aber auch Töpferwaren.

Die Einstellung der Zahori zum Eigentum ist bestenfalls 'großzügig' oder 'elfisch' zu nennen, da sie sich in den Sippen den Besitz teilen, so dass sie den Aufruhr nicht verstehen, den die *Verrugos* (die 'Knauser', ein Name, der für die meisten Nicht-Zahori verwendet wird) um sogenannte Diebstähle machen. Gleiches gilt noch viel stärker für das menschliche Eigentum – die Eigenhörigkeit verstehen sie als gewaltsame Versklavung, und die traviagefällige Ehe erscheint ihnen wie die freiwillige Entsprechung dazu. Dass sie sich trotzdem häufig auf Novadi-Ter-

ritorium bewegen, hängt mit einem ähnlichen Verhältnis zu den Beys wie zu den almadanischen Adligen zusammen – wer einen Zahori anrührt, riskiert einen blutigen Aufstand.

Die Hauptverbrechen, die unter den Zahori bestraft werden, sind Vergehen gegen die Sippe oder Familie (wie etwa Verrat, dem heimtückischen Mord an einem Pferd oder gar einem Sippenmitglied) und werden je nach Stärke mit kurzfristigem Ausschluss oder gar lebenslanger Verbannung geahndet. Körperstrafen jeglicher Art sind den Zahori abgrundtief verhasst und bedeuten absolute Erniedrigung und Ehrverlust. Sie werden nur über jene verhängt, die so grausame und entsetzliche Verbrechen begangen haben, dass die Fahrenden den Täter nicht mehr als Menschen anerkennen. Eine solche Erniedrigung geht meist mit einer verschlüsselten Brandmarkung im Gesicht einher, so dass ein jeder Zahori sofort weiß, wessen der Verstoßene schuldig ist. Solche Menschen zählen zu den einsamsten, aber auch gefährlichsten Verbrechern des Landes und werden unter den ihren nie wieder Freunde oder Geliebte finden.

Der *Lamento* gilt als Ausdruck der innigsten Lebenskraft der Zahori-Tänzerinnen und -Tänzer. In jeder Lebenslage verstehen sie es, ihrer Kunst so glühenden Ausdruck und so viel Gefühl zu verleihen, dass man in die Seele des Tänzers zu schauen vermag. Am berühmtesten sind jene Tänzerinnen und Tänzer, die von Rahja ganz besonders gesegnet sind und aus dem tulamidischen Erbe die Kunst der magischen Tänze mitbrachten. Anders als in der alten Heimat besitzen unter den Zahori nicht nur die Frauen, sondern auch die Männer diese Gabe, die sie zu wahrhaft zauberhaften Tänzern befähigt. (Weiteres zu den Tänzen auf Seite 82, *Von Cancion und Lamento*.)

Die magischen Tänze der Zahori

Wie bei den tulamidischen Sharisad vermögen die *Hazaqi* (ein alter tulamidischer Lehnbegriff, der einen Feuerpfau bezeichnet und für alle Tänzer der Zahori verwendet wird) ihre angeborene magische Kraft durch die Bewegungen ihres Körpers in Astralmuster zu verweben. Die begabten Kinder müssen diese Kunst von einer anderen magischen Hazaqi erlernen, da allein die fehlerhafte Drehung einer Hand zum Misserfolg führen kann. Weben die tulamidischen Sharisad feinste Astralgespinste mit jedem einzelnen Finger, ist der Prozess bei den Hazaqi weit mehr durch Kraft und Stolz geprägt – sie zwingen die Kräfte mit ihrem Leib und ihrem Willen in die richtige Form. Die Zahori sind gesellige Menschen, so dass selbst jene Tänze, die eigentlich nur zum Wohl (oder Wehe) einer einzigen Person gedacht sind, vor großem Publikum getanzt werden können. Die Hazaqi verfügen wie die tulamidischen Tänzerinnen über sieben magische Tänze, die sich jedoch teilweise von denen der Sharisad unterscheiden.

Die Rahjarra

Dieser Tanz entspricht etwa seinem tulamidischen Vorbild, dem *Tanz der Liebe*, außer dass sich der *Lamento* natürlich aggressiver und fordernder präsentiert. Die rauschhafte und eifersüchtige-



ge Liebe, die er bei sämtlichen Zuschauern hervorbringt, will wohl angewendet sein ...

Bisweilen tanzen zwei Zahori diesen Tanz miteinander und füreinander, was dann als Rahjabund – zumindest für diese Nacht – angesehen wird und in der Wirkung dem Zauber LEVTHANS FEUER ähnelt (nur kann die Regeneration allein geschenkt, nicht geraubt werden, und der Tanz kostet die beiden Tänzer insgesamt nur 7 ASP, die aufgeteilt werden können). Diese Wirkung tritt auch ein, wenn ein Hazaqi den Tanz nur für eine Person tanzt (er kostet dann nur 3 ASP). Der Verlust des Klugheitspunktes kommt nur bei der massenwirksamen Version zur Anwendung.

Probe: CH/CH/CH

Kosten: 7/3 ASP

Wirkungsdauer: einen ganzen Tag/nur eine Nacht

Die Pavoncarse

Dieser stolze und laute Tanz besteht neben den stampfenden Schritten aus vielen majestätischen Posen und entspricht weitgehend dem *Tanz der Ermutigung* – die Zuschauer fühlen ihr Selbstvertrauen gestärkt, was sich in einem zusätzlichen Mutpunkt auswirkt (bei bis zu fünf Zuschauern erhält jeder zwei MU-Punkte). 'Nebenwirkung' ist der unbändige Stolz, der die solcherart ermutigten Zuschauer befällt ...

Probe: MU/CH/GE

Kosten: 7 ASP pro Person

Wirkungsdauer: ein Tag

Die Selinata

Vor allem durch seine geschickte und schnelle Fußarbeit zeichnet sich dieser Tanz an den Mondgott aus, durch den die Hazaqi bis zu drei Zuschauern den Geist leicht zu verschleiern vermag, so dass sie weniger misstrauisch, sondern gutgläubig und freigiebig werden ... (Die Klugheit der Verzauberten senkt sich um zwei Punkte, und die übrigbehaltene ZF der Hazaqi verteilt sich nach ihrem Willen für eine Stunde auf das Tilent/Lügen der restlichen Zuschauer.) Schon manche Verhandlung mit dem örtlichen Soberan ist durch diesen Tanz noch einmal glimpflich abgelaufen.

Probe: IN/CH/GE

Kosten: 7 ASP pro Person

Wirkungsdauer: ein Tag

El Vanidad

Dieser Tanz arbeitet mit elaborierten Arm- und Handbewegungen sowie schreitenden Schritten, er unterscheidet sich je nach

gewünschter Aussage in Tempo und Charakter – ansonsten entspricht er dem *Tanz der Bilder* der Sharisadim. Die Halluzinationen zeigen Farben und Bilder, die unterschiedlichste Gefühlsregungen in den Zuschauern erwecken können.

Probe: CH/GE/KK

Kosten: 9 ASP

Wirkungsdauer: Dauer des Tanzes

Die Madayana

Die Auswirkungen der langsamen und besinnlichen Madayana, die stets nachts getanzt wird, kommen nur zur Geltung, wenn die betroffene Person schläft: In den Träumen desjenigen, für den die Hazaqi tanzt, formen sich Bilder, Botschaften, Gefühle und Szenen nach dem Wunsch der Tänzerin, die klarer werden, je mehr ZF-Punkte bei der Probe übrigbleiben. Die Hazaqi muss jedoch eine emotionale Beziehung zu dem Opfer haben (Liebe, Freundschaft, Hass, Eifersucht), und die Träume müssen nicht nur angenehm sein. Es ist nicht von Belang, wie groß die Distanz zum Träumer ist. (Orientieren Sie sich an der TRAUMGESTALT).

Probe: IN/CH/GE

Kosten: 12 ASP

Wirkungsdauer: solange der Tanz währt

Die Zarpada

Bedrohlich und aggressiv ist dieser Tanz, mit dem die Hazaqi es verstehen, ihre Gefährten von übler Beherrschungsmagie jeglicher Art, also auch Flüchen oder druidischen Herrschaftsritualen zu befreien (siehe *Tanz der Erlösung*).

Probe: MU/CH/KK

Kosten: 12 ASP

Wirkungsdauer: permanent, für dieses Mal

Der Suenyo

Alle Elemente des Lamentos kombinierend, fordert der Suenyo die Tänzerin oder den Tänzer in all seiner Kunstfertigkeit und Ausdauer etwa 20 Minuten lang. Er bewirkt den tranceartigen Zustand, der die Zuschauer glauben lässt, dass der Tanz noch andauere (während die unwissenden Opfer sich fasziniert an dem Tanz ergötzen, wissen die Zahori, wann sie wegschauen müssen ...). Doch das ist mehr als genug Zeit, um das Lager abzubrechen und sich auf den Weg zu einem Yaquirfloß zu machen. (Der Suenyo entspricht dem *Tanz ohne Ende*.)

Probe: KL/CH/KK

Kosten: 13 ASP

Wirkungsdauer: 2 Stunden



Der Mittelreicher zwischen zwei Welten

Nun, was unterscheidet den Mittelreicher vom Almadani, mag ein Bornländer oder Alanfaner einwenden – und weiter: Ist nicht der Almadani schließlich ein Mittelreicher?

Während sich letztere Frage leicht bejahen lässt – und kein Almadani würde dies nach mehrfachem Insistieren wirklich bestreiten wollen –, so verhält es sich mit der eragennanten deutlich diffiziler. Befragt man aber einen schon lange am Yaquir ansässigen Koscher Schmied, Nordmärker Händler oder tobri-schen Tüchmeister, keiner würde von sich als Almadani sprechen. Ja, man lebe hier schon seit etlicher Zeit oder gar in einer nachgeborenen Generation, aber Almadani sei man dadurch freilich nicht. Nein, hierzu reiche ein Geburtsort nicht aus, das sei wahrlich eine Angelegenheit des Blutes!

Während sich ein Tobrier in Darpatien, ein Alberrier in den Nordmarken oder ein Greifenfurter in Weiden leidlich schnell einzuleben vermag, so tun sich die Nachbarn im südlichen Königreich oft schwer, sich den Bräuchen und Gepflogenheiten anzupassen.

Sicherlich ist der Handelsemissär aus der fernen Kaiserstadt zunächst von der prallen Lebenslust fasziniert, doch schufen nicht die Götter den Tag, um einem ernsthaften Gewerbe – wo nötig auch mit einem Quantum Verbissenheit – nachzugehen? Auch das tut der Almadani. Beide Aspekte des Lebens aber gleichzei-

tig derart intensiv auszuleben ist den meisten ihre Sache nicht. So erstaunt die Zugezogenen denn auch die ehrfürchtige, doch zugleich auch augenzwinkernde Ungezwungenheit, mit der die Einheimischen dem Totengott in so mancher alltäglichen Situation huldigen, im gleichen Atemzug aber auch die Junge Göttin anzurufen vermögen. Das leichttherzige Sinnieren über Leben, Liebe, Leiden und Lust kann einer nicht begreifen, der seinen Unterhalt in weniger gesegneten Landstrichen bei meist kläglichem Verdienst jedoch ungleich mühsamer erarbeiten muss – und dies oftmals bei schlechtem Wetter.

Der Mittelreicher hebt sich also vornehmlich durch sein vielfach sprachloses Unverständnis für die Sitten der Almadanis ab – die er gemäß ordentlichem Reichs-Garethi demzufolge auch lieber 'Almadaner' nennt.

Und so geht der aus dem Norden kommende Klein- oder Großhändler, Handwerksmeister oder Gelehrte seinem Gewerbe nach, denn schließlich sind die Einheimischen aufgeschlossene Menschen, unter denen man gut gelitten ist, solange man etwas anzubieten hat. Man schüttelt zwar gelegentlich mit dem Kopf, wenn nach einem wahrlich generösem Angebot das Gegenüber noch immer ins Lamentieren gerät, doch eines Tages hat auch der Mittelreicher das almadanische Wesen durchschaut, wenn es auch niemals das seine sein wird.

Elfen in Almada

Vor den Eroberungszügen der Guldinländer und in den Dunklen Zeiten, als die Menschen und Zwerge den wieder einfallenden Orks und Goblins wichen, fand eine Besiedlung Almadass statt, die fast unbemerkt blieb. Aus dem Reichsforst und dem Tal des Großen Flusses wanderten, Elf für Elf, Sippe für Sippe, die Angehörigen des Auvolkes in das Land am Yaquir ein, das sie fast menschenleer und von anheimelnder Schönheit vorfanden. Unauffällig und leise umgingen sie die Zwergensiedlungen und Goblinhöfen und schufen ihre lebenden Pfahlbauten in abgelegenen Bereichen an Yaquir, Valquir, Brigella und den Seen des Yaquirtales oder zogen sich an die Flüsse der tiefen Wälder zurück.

Thangolforst, Alter Wald und Brigellawälder heißen heute die Stätten, die das Schöne Volk einst zur Heimstatt erkor. Sagen von damals berichten, dass die Elfen mit ihrer Liedern immergrüne Wälder nach ihren Träumen gestalteten, mit Einhörnern und Feen durch die Auen wandelten und lebende Städte von atemberaubender Schönheit schufen.

Erste Konflikte mit den Zwergen gab es, als die Elfen begannen, die holzreichen Wälder Waldwachts zu besiedeln. Unter dem starrköpfigen Hochkönig Swerka entwickelten sich diese Auseinandersetzungen bald zu den 'Elfenkriegen', die maßgeblich zu dem schlechten Verhältnis der beiden alten Völker beigetra-

gen haben und dazu führten, dass noch heute kaum eine Elfe den Eisenwald betritt.

Zurückgedrängt, gründete das Schöne Volk eine Siedlung im Wald am Fuß der Berge, die später von den nachziehenden Menschen *Taladur* genannt und besiedelt wurde.

Denn kaum eine Elfengeneration später kehrten die wieder erstarkten Menschen in das Tal des Yaquir zurück: Die streitbaren Pferdekrieger aus dem Land jenseits der großen Wüste drängten das Schöne Volk tief in die Herzen der Wälder zurück, da es für sich bleiben wollte; doch gab es auch Traumweber und Zaubersänger, die mit Freundschaft und Neugier auf die „Rosenohren mit der lauten Stimme, den sprechenden Händen und der sonnengegerbten Haut“ blickten. Viele der Elfen blieben, als das Emirat Al'Mada entstand und die alten Ruinen bosparanischer Kultur wieder mit Leben füllte. Sie sahen den Palast von Al'Muktur erblühen und betrachteten mit schönen Augen das Almadinzimmer, das dort zu Ehren der Menschengötter erschaffen wurde. Manche entschieden sich, ein wenig abseits zu leben, andere jedoch fanden ihren Platz in diesem neuen, wirklichen Land.

So halten es die Elfen auch heute noch. An den Flüssen und Seen Almadass leben die Abkömmlinge des Auvolkes noch immer ein wenig für sich, auch wenn ihre Ursprünglichkeit einer



Anpassung an das Leben der Menschen gewichen ist. Am Yaquir gibt es viele Fischersippen, deren Geschick bei Bootsfahrt und Fang das der benachbarten menschlichen Fischer natürlich weit in den Schatten stellt.

Dieser Punkt und die Tatsache, dass die Elfer noch nicht einmal Zehnt abzugeben haben, führen zwangsläufig zu Konflikten mit den noch immer heißblütigen Nachfahren der Beni Shadif. Meist bleibt das Auvolk deshalb unter sich oder zieht sich in schwer erreichbare Gegenden zurück, doch in fast jedem Dorf gibt es auch solche Spitzohren, die ihr Handwerk wie jeder andere Bewohner ausführen. Holzschnitzereien aus Endivarol oder Obsidianfigürchen aus Selaque, beständige und feine Woll-, Web- und Stoffwaren, Hornschnitzereien, Bögen oder Musikinstrumente sind die gängigsten Erzeugnisse aus den feingliedrigen Händen der Elfen.

Doch hat das gemeinsame Leben der beiden Völker natürlich auch zu einer großen Zahl an Halbelfen geführt, so dass neben den tulamidischen Erbzügen ein geringer Anteil Elfenblut be-

sonders im Yaquirtal und in der Südpforte recht verbreitet ist. Das mag sich in leicht elfisch ausgeprägten Augen oder Ohren oder in einer Begabung für ein Handwerk oder eine Kunst äußern, in sehr seltenen Fällen aber auch in einer marginalen magischen Begabung (wie ein, zwei Zaubersprüchen, dem Meisterhandwerk oder dem Schutzgeist der Magiedilettanten).

Mit etwa 200 reinblütigen Elfen ist Punin die größte Siedlung dieses Volkes in Almada, dazu kommt sicher noch einmal das doppelte an Halbelfen, die in der Capitale leben. Hier gibt es Größen des alltäglichen Lebens, wie die Bognerin *Noiona Abendwind* oder den elfischen Intendanten der Yaquirbühne, *Maestro Regentau*, doch weit mehr Abkömmlinge des Schönen Volkes haben sich in Palangana, im Theaterviertel oder in Ingwacht angesiedelt und leben hier halb nach ihrer alten Art, halb nach jener der Menschen.

Auch ihnen schlägt jedoch die teils bewundernde und teils verärgerte Haltung der Menschen entgegen, die Neid gegen Schönheit und Kunstfertigkeit der Langlebigen hegen.

Zwerge in Almada

„Und wohe man im Eisenwalde oder Amboss auch schreyte, allenthalben muss man sie erblicken. Dreckig wie die Erdschrate, klein und hässlich (itzbesondere ihre Weiber), mit aufgedunsenen Köpfen und nur den Profit suchend. Eine Plage synd sie, dieses stehet so fest wie die Götterbyldnisse von Brig-Lo. Was mag da das Zeychnen der 'Lex Zwergia' durch unseren Kayser Sighelm schon für Nutzen tragen?“

—Tagebuchnotiz des Grafen Grotian von Ragathsquell, 882 v.H.

Längst überholt ist jenes von Misstrauen und Unkenntnis geprägte Bild der Almadaner über die Zwerge in ihrem Land – denn wurden nicht auch die Statuen des Vierertempels einst geschliffen?

Vornehmlich den Norden der Mark Südpforte und den Westen der Grafschaft Waldwacht unterhöhlen die uralten Stollen der *Erzwerge*. Ewig rauchen hier die Hochöfen aus ihren das Dickicht der Wälder überragenden Schloten, und für ihre fabelhaften Eisen-, Bronze- und Stahlerzeugnisse genießen die Angroschim im ganzen Reich einen guten Ruf. Auch als geschickte Bauherren werden sie von den Magnaten gerne herangezogen, doch beschränkt sich ihr Umgang mit den Menschen meist auf das Geschäftliche. Zu mürrisch und ernsthaft sind sie vielen Almadanis, zu hoch schätzen sie selbst ihr eigenes Sippenleben, ihre verschworenen Bruderschaften und ihr rituelles Brauchtum: Vermal klopfen sie sich auf den Helm, bevor sie ihre Stollen

verlassen; haben sie eine Passage über den Yaquir überstanden, tragen sie zwei Wochen lang einen Knoten im Bart; und wird eine Tochter geboren, so erschallen die Dudelsäcke, Schlagharfen und Gongs drei mal drei mal drei Tage und Nächte lang tief unter der Erde.

Wesentlich aufgeschlossener sind dagegen die *Ambosszwerge*, die häufig fern ihres Heimatgebirges auch in den Städten Almadas anzutreffen sind, teilweise sogar jenseits des Yaquir. Meist führen sie dort Familienbetriebe (Schustereien, Waffenschmieden, Wirtshäuser und Druckereien), doch sieht man sie auch zusammen mit Menschen in größeren Werkstätten arbeiten. Stets zum 14. Ingerimm kehren aber die meisten von ihnen zurück in die ehmigen Hallen des Amboss, um das *Ferbalosch* zu begehen; ursprünglich ein Fest anlässlich des Sieges über die Drachen von Zze'Tha, ist es heute vornehmlich ein ausgelassenes Besäufnis mit Tanz, Musik und geselligen Wettspielen, zu dem auch Fremde gerne geladen sind.

Wie selbstverständlich leben heute die Zwerge mit gleichen Rechten und Pflichten unter den Almadanis und sind ihnen als Handwerker und Führer durch die Wildnis der das Königreich umgebenen Bergwelten willkommen. Nur entlang des Yaquir, wo die Berge fern sind, stößt ein Angroschim bei Zeiten noch auf Argwohn und Spöttelei – denn blieb nicht auch ein Götterbild von Brig-Lo einst bestehen?



Almadanische Heldentypen

Im Folgenden wollen wir Ihnen einige besonders gut oder schlecht nach Almada passende Heldentypen nennen sowie einige hier spielbare Besonderheiten mit Werten versehen. Bei den meisten Typen können Sie auf das Talentwerteschema noch die Boni und Mali für die almadanische Volkszugehörigkeit aufschlagen.

Die **Amazone**, sämtliche **Geweihten** und der **Medicus** – sie alle passen in ihrer bereits in anderen Publikationen vorgestellten Art nach Almada. Der in Almada geborene **Bard** wird wohl hauptsächlich als *Trovere* der Torbenia-Schule von einem Adelshof an den anderen ziehen, um den oder die Angebetete zu besingen und sich damit einige Heller zu verdienen, oder als *Schauspieler* bei einer der Wanderbühnen oder gar einem Puniner Theater ansässig sein. Auch der **Gaukler** kann als *Schauspieler** verwendet werden oder als *Zahori* geführt werden, dann sollten allerdings noch die Variationen der Zahori auf den Talentespiegel angerechnet werden.

Den **Jäger** gibt es wohl hauptsächlich als *Wilahüter**, es sei denn, er entstammt den wilderen Regionen der Provinz wie etwa Tösch Mur oder Bosquirien.

Den **Krieger** in seiner archaisch-weidenschon Form gibt es in Almada kaum, statt dessen pflegt man den *Amazonenstil** oder seltener den *Kavalierstil**. Punin, der Hort der Wissenschaften, hat sich auch auf den **Medicus** ausgewirkt, der als *Militärarzt**, häufiger jedoch als *Gelehrter** anzutreffen ist. Der almadanische **Söldner** ist hier zumeist als *Mercenario* in einem Haufen zu finden, der sich zu Zeiten des Konfliktes an den Meistbietenden verkauft, sich jedoch zu Friedenszeiten schon mal in einem Dorf festsetzt und dort überwintert, ohne einzusuchen, dafür zahlen zu müssen. Der **Streuner** ist in Almada in allen Variationen zu finden, so als *Hochstapler** (was in Almada allerdings leicht blutigen Enden kann), als *Schieber**, *Spieler** oder *Lügenichts**.

Zuletzt sei auf die Fremdrassen eingegangen, von denen natürlich die *zwergischen Wandergesellen*, *Kavaliere* und *Kämpfer* zu nennen sind; *Geoden* gibt es in Almada praktisch nicht. Unter den **Elfen** leben hier hauptsächlich solche *voraUvolk*, die *Waldelfen* lassen sich sicherlich an zwei Händen abzählen und leben verborgen am Rand der Provinz. Stattdessen lebt eine große Zahl an Halbelfen im Zeichen des Mondes, die noch mit den almadanischen Volksmodifikatoren versehen werden können.

Bei den **magiebegabten Heldentypen** seien vordringlich die **Magier** genannt, die fast ausnahmslos von der *Puniner Akademie* kommen, einige wenige 'Fremdmagier' aus Gareth, Elenvina oder Grangor mag es geben. Akzeptiert wird hier jedoch jeder, dem nicht die Dämonendämpfe aus der Nase oder Bannstrahlen aus den Fingern fahren ...

Unter den **Hexen** finden wir hauptsächlich kultivierte *Schöne der Nacht*, mystische *Rabenhexen* und (hauptsächlich in Punin) belesene *Schlängenschwestern*. Unter den Gauklern und Zahori

befindet sich jedoch ein ansehnlicher Teil der *Fahrenden Schwesterschaft*, deren Werte man mit denen der Zahori kombinieren sollte. Der **Schelm** passt wie er ist nach Almada, ist jedoch auch in der Form des *Vagabunden** gut spielbar. Praktisch für das almadanische Land geboren ist der **Scharlatan**, den es auch bisweilen unter den Zahori gibt, typischer ist er jedoch in seiner Form als *Wahrsager* um Punin. Die **Sharisad** aus dem Tulamidschen findet man bisweilen, hauptsächlich in den größeren Städten oder an einem bedeutenden Adelshof. Sie prägt sich jedoch unter den Zahori als *Hazaqi* aus, die es sowohl männlich wie weiblich gibt. **Druiden** gibt es in Almada kaum, höchstens in Punin findet man einmal einen untypischen *Beherrscher* oder *Elementaristen*. Allein im Eisenwald oder Raschtulswall leben solche zurückgezogenen Einsiedler noch ungestört.

Talentespiegel

Almadanische Volksmodifikatoren: Schwerter –1, Scharfe Hieb Waffen +1 (bei Krieger manchmal Schwerter –2 und Scharfe Hieb Waffen +2), Reiten +2, Selbstbeherrschung –2, Bekehren/Überzeugen +1, Betören +1, Etikette +1, Feilschen +1, Menschenkenntnis –1, alle Naturtalente –1, Geschichtswissen +1, Sprachen kennen +1, Sternkunde +1, Boote Fahren +1, Singen +1, Prophezeien +1

Zahori bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

MU 12+, IN 12+, GE 12+, JZ 5+

Herkunft (W20):

1	arm	Ausgestoßener
2–15	mittelständisch	durchschnittliches Sippenmitglied
16	reich	Kind geweihter Zahori
17–18	reich	Kind einer/s angesehenen Hazaqi
19	adlig	Kind einer/s Sippenältesten
20	hochadlig	direkter Nachfahre von eines alten tulamidischen Adelsgeschlechts

(Wobei natürlich auch das Kind eines Sippenältesten nicht mehr zu sagen hat als das eines Ausgestoßenen, allerdings mehr Ansehen – das natürlich auch erfüllt werden will.)

Talent-Modifikatoren der Zahori (auf der Basis des Gauklers): Stichwaffen –2, Scharfe Hieb W. +2, Akrobatik –2, Klettern –2, Reiten +2, Selbstbeherrschung –3, Tanzen +2, Bekehren/Überzeugen +2, Betören +2, Gassenwissen –1, Lügen +1, Menschenkenntnis –1, Orientierung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +3, Geographie –2, Sternkunde +1, Falschspiel –2, Gefahreninstinkt –2, Prophezeien +2, Stimmen imitieren –1

Sollten Sie eine **Hazaqi**, eine(n) zahorische(n) Tänzer(in), spielen wollen, modifizieren Sie die Werte der Sharisad bitte wie folgt:



Hruruzat -3, Dolche +1, Peitsche +2, Speere und Stäbe -2, Wurfaffen +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung -3, Sich verstecken +1, Bekehren/Überzeugen +4, Etikette -1, Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +3, Lesen/Schreiben -2, Heilkunde Seele -1, Schneidern -2, Taschendiebstahl +2, Glücksspiel -1, Prophezeien +2

Glutaugen und markante Nasen

Durch ihre Abkunft von tulamidischen Urahnen besitzen die meisten Almadanis den 'typisch südländischen' Teint der Haut, haben rabenschwarzes oder dunkelbraunes Haar und dunkle Glutaugen, auch wenn durch die lange Zugehörigkeit zum Neuen Reich auch hellere Hautfarbe, blondes Haar und blaue oder grüne Augen keineswegs ungewöhnlich sind.

Das Haupthaar wird im Königreich - unabhängig vom Geschlecht und mit Ausnahme Caldaia - bevorzugt lang (und bei den Herren als Eslamszopf) getragen, denn kurzgeschorenes Haar galt bis vor kurzem als vorgeschriebenes äußeres Standeszeichen der Eigenhörigen und Erbuntertänigen.

Darüber hinaus zeichnen sich die Gesichter der meisten Almadanis durch scharfe Konturen und markante, schmale Nasen aus. Dass man im Land des Weines dagegen zu geröteten Wangen

und im Alter zu Bäuchlein neigt, kann nicht verallgemeinert werden, obwohl es in nicht wenigen Fällen zutreffen mag.

Den Almadanerinnen schreibt man jene glutvoll schwarzen Augen unter dichten dunklen Brauen zu, die sie in den Augen von Nordländern so begehrenswert erscheinen lassen. Viele tragen einen blumengeschmückten Haarknoten unter dem typischen almadanischen Spitzenschleier. Die Männer sind zumeist von drahtigem Wuchs. Edelmänner pflegen sich hingebungsvoll aufgezwickelte Schnauzbärte wachsen zu lassen, deren bekannteste Form sicher der sogenannte 'Kaiser-Alrik-Bart' ist. Laut einem weitverbreiteten Aberglauben soll ein solcher Bart sogar Dschinnen und Dämonen abschrecken, da er seinem Träger zu einem tapfer-verwegenen Erscheinungsbild nach dem Vorbild des ritterlichsten aller Almadanerkaiser verhilft. Dass seinem Namens-





geber, Kaiser Alrik, angeblich genau das widerfuhr – man sagt, er sei auf einem Staatsbesuch in Rashdul von Dschinnen oder

Dämonen verschleppt und danach nie wieder gesehen worden – ist die Crux der Geschichte ...

Von Stulpenstiefel und Caldabreser

Kaum eine Narrheit der Vinsalter oder Garther Hofmode, die am Hofe zu Punin nicht begeistert aufgenommen, imitiert oder weitergesponnen wurde. Man wird lange suchen müssen, bevor man einen schlecht gekleideten freien Almadani findet, denn die äußere Erscheinung gilt den Südpförtlern viel, und selbst einfache Bürger flanieren mit solchem Putz und aufwendiger Toilette durch die Gassen ihrer Stadt, daß manch Darpatier mutmaßte, sie gehörten dem Patriziat oder zumindest den Grundbesitzern an.

Derzeit (30 Hal) herrschen zwei Stile vor, nämlich der *Landsknechtstil* (den man fern des Hofes in den Grafschaften Ragath und Waldwacht und bisweilen in der Südpforte trägt) und der *Höfische Stil*, der sich im Yaquirtal und Punin durchgesetzt hat und sich in pragmatischerer Art auch in der Südpforte findet. In ersterem trägt der modebewußte almadanische Dom oder die Domna ein kurzes, goldbesticktes Wams von kräftiger Farbe mit geschlitzten Ärmeln, dazu hohe Stulpenstiefel, die bis über das Knie hinaufreichen. Die Beine der Hosen sind wieder bis knapp unter das Knie hinabgerutscht, wo sie mit bunten, schärpenartigen Bändern zusammengeschürzt werden.

Der Höfische Stil bevorzugt überschenkellange Brokatwämser mit Spitze an Kragenausschnitt und Ärmelaufschlag in dunkelblau, braun-gold oder grün. Hier trägt man meist Seidenstrümpfe zu den Pluderhosen. Winters wird darüber gerne noch ein Umhang getragen. Absolut obligatorisch ist der große, breitkrempe Hut, der *Caldabreser*, der bei Gemeinen mit einer aufgepflanzten Hahnen-, bei Adligen mit einer Reiher- oder Pfauenfeder

geschmückt ist. Der Degen, das Rapier oder der Säbel werden zur Linken an einem Bandelier oder an einer Seidenschärpe getragen. In der Rockmode wird der geschlitzte, meist prunkvolle Überrock aus kostbarem Brokat der Mark Punin oder horasischem Damast an der Taille festgchakt, was einen Blick auf die weit schwingenden zarten Unterröcke alfanfanischer Schmuckseide freigibt.

Das Dekolleté erlebt eine zweite Hochblüte, die Halsauschnitte werden zunehmend tiefer und weiter. Nur inkonsequente Schönheiten oder eher travianische Gemüter bedecken den Ausschnitt durch einen Kragen aus Batist oder feinsten Ragather Klöppelspitze. Zart hervorblitzen darf die Spitze des Unterkleides jedoch an Ausschnitt und halblangem Ärmel, an letzterem ragen meist lange Rüschen heraus, die in Muster und Motiv gerne an den hervorblitzenden Unterröcken wieder aufgenommen werden. Das hochgesteckte Haar kann man ebenso mit einem Spitzenschleier in Weiß oder Farbe des Kleides verzieren, hier ist alles schick, was die Webstuben hergeben.

Die Bürgermode orientiert sich an der des Adels, geht jedoch meist gedeckter und weniger gold- und schmuckverziert einher, während der freie Bauer sich selbst zur Arbeit in helle Kleider mit dunkler Überschürze kleidet, meist ein weites grobes Leinenhemd über einer unter dem Knie geschnürten Hose. Die Bäuerinnen und Handwerkerinnen tragen meist unter einem Leder- oder Stoffmieder eine weiße Stoffbluse, die sich über die Schultern hinunterschieben läßt, dazu Rock oder Hose, Stiefel oder Schuhe.

Mundart und stumme Eloquenz

Der Besucher aus Gareth oder Darpatien hat es in Punin, mehr noch im Inland Almadan, nicht leicht, sich einzuleben, und eines der Hindernisse, die es zu überwinden gilt, ist die Sprache der Almadanis. Dem Weltreisenden mag auffallen, dass in Brig-Lo und Ragath Namen und Begriffe einem ähnlichen Klang folgen wie in der fernen Stadt Al'Anfa.

Woher dieser mysteriöse Gleichklang kommt, beschreibt die Sprachforscherin der Almadanischen Sprach- und Schreiberschule, Meisterin Corvara di Valenca, als 'parallele Sprachentwicklung'. Schließlich seien die Shadif-Tulamiden vor fast eineinhalbtausend Jahren nach Almada ausgewandert und hätten hier die Dunklen Zeiten schneller als anderswo beendet. Mit sich brachten sie ihre besondere Form des Tulamidy, die sich hier ausgebreitet und mit dem Bosparano der güldenländischen Einwanderer vermischt hätte. Meisterin Corvara mutmaßt, dass

die Beni Shadif nicht nur in den Norden, sondern auch in den Süden geflohen seien und ihren prägenden Sprachgebrauch auch dorthin mitgenommen hätten. Mit den Jahrhunderten hätten sich beide Vermischungen zu ganz eigenen Sprachvarianten entwickelt, die vielleicht noch den Klang und einige Vokabeln gemein hätten. Doch während der alfanfanische Sprachgebrauch noch durch die Waldmenschen und viele Seefahrernationen verändert wurde, schloß sich das Almadanische zu dem ab, was wir heute zwischen Franfeld und Neusüderwacht wiederfinden.

Zu dem tulamidischen Erbe zählt jedoch nicht nur die Sprache, sondern auch die 'stumme Sprache' oder die 'sprechenden Hände', wie die Yaquirtaler Elfen diese Eigenart der Siedler nannten. Denn wenn der Almadaner argumentiert, dann setzt er dazu nicht nur sein Mundwerk, sondern auch seine Hände und Finger, ja seinen ganzen Körper ein.



Wichtige Worte werden immer mit großen Gesten unterstrichen, und so können die Hände einer Erzählerin die Geschichte bisweilen wahrer erzählen als ihre Zunge. So wundert es denn auch nicht, dass die almadanischen Diebe und Schurken Meister ihrer ganz eigenen Art des *Atak* sind, das sich zu einer vollständigen Sprache erweitert hat, deren Grundbegriffe jedoch überall verständlich sind.

Kleines Almadanisches Lexikon

Den Ritter und die Rittfrau heißt man in Almada *Caballero/-a*, und nicht Cavalliere, wie das im Horasreich verbreitet ist (und man spricht es als 'Kabajero' aus). Die politischen Strömungen und Parteiungen, die am Hof ein Gespinnst aus Beziehungen und Gefälligkeiten weben, bezeichnet man als *Callada*, einen Feldzug oder einen Angriff nennt man *Campanya*, ein Lied oder Gedicht *Cancion*, den Handel *Comercio* (und der Händler *Comerciante*), und für den Söldnerführer hat sich das horasisch-stämmige *Condottiere* durchgesetzt. Höflichkeit und Höflichkeit nennt man *Cortezza*, die alteingesessenen Waldwächter Magnaten *Descendientes*. Die angesehenen Herrschaften werden mit *Dom* und *Domna* angeredet, mit *Domnito* und *Domnita* (bzw. *Domnatella*) für den unmündigen jungen Herrn oder die junge Dame. Als eigenständigen Begriff für Baronien verwendet man *Dominien*; Eigenleute nennt man hier *Eigenhörige* (für Eigen-

leute tulamidischer Abkunft, aber auch verallgemeinert, sagt man *Fellache*), der *Eslamo* existierte als Alt-Währung im Werte von zehn Dukaten. Der meist adligen Sippe zollt man hier als *Familia* Respekt, als schmeichelnde Anrede für junge schöne Damen und Herren verwendet man *Graciosos/-a*, der Adlige heißt hier auch *Magnat/-in*, für den Gesamtheit des almadanischen Adel (besonders aus altem Almadaner Blut) sagt man *Nobleza*. Diese Magnaten besitzen auf dem Land großflächige *Latifundias*, auf denen sich auch die bewirtschaftenden *Guts-* oder *Herrenhöfe* befinden. Der Oberbegriff für Zwiste, Hader und jede Form der Streitigkeit bis hin zur Blutrache wird mit trockenem Humor als *Querella* (Plural: -s) untertrieben. Die 'neuen' und nichtalmadanischen Adligen heißen *Rescendientes* oder *Hal'scher Neuadel*. Man verwendet statt Residenz *Residencia*, statt Villa oder Palast *Palacio*, und die Oberhäupter der almadanischen Adelsfamilien bezeichnet man als *Soberan(-a)*, während der Erbe oder die Erbin des Titels nach alter Tradition *Mundillo/-a* genannt wird (das Neugeborene kam gleich nach der Geburt auf dem kostbaren Klöppelkissen zu liegen, auf dem es nackt – damit man das Geschlecht sehen konnte – den Vasallen präsentiert wurde). Die *Streitturnpolitik* bezeichnet kleinräumigen Lokalpatriotismus (benannt nach den Zuständen in Taladur), den Barden oder die Spielfrau nennt man *Trovere* und *Trovera*, eine Taverne heißt *Taberne*, und skandalöses Verhalten umschmeichelt man als *valpotös* ...

Almadanische Namenskunde

Namensgebung in Almada ist ebenso willkürlich wie im restlichen Reich, weist jedoch natürlich regionale Besonderheiten auf. **Vornamen** tragen gerne die Namen oder Attribute der Götter Rahja, Boron und Tsä (auch als Za- verwendet) im Wort, wie *Boronathan*, *Corvara*, *Rahjian*, *Tsaya*, *Zarza*.

Zweitnamen oder Beinamen bezeichnen häufig ein dem Kind entgegengebrachtes Gefühl oder eine gewünschte Eigenschaft, so zum Beispiel *Amada/-o*, *Promesa/-o*, *Maldonado/-o*. Sie stammen häufig aus dem bosparanischen Spracherbe der Region.

Die **adligen Familiennamen** schließlich gebrauchen die Almadaner so wechselhaft und unterschiedlich wie nügendwo anders – bisweilen kommt es gar auf die Situation und das Umfeld an, welche Namen zur Verwendung kommen und welche nicht.

Dies sei an dem Beispiel der Baronin *Yanis von Nordhain* erläutert, deren *Familia* die der *di Rastino* ist. Ihr zweiter Vorname, *Solivai*, ist von einer Ahnin entlehnt und wird von jeder Frau der Familie getragen. Durch die Heirat mit dem Kronverweser Almadas kann sie zusätzlich auch über den Namen Falkenberg-Rabenmund verfügen. So nennt sie sich auf Versammlungen der Stände in Almada meist stolz *Yanis Solivai di Rastino von Nordhain*. Im Umfeld des Kaiserreiches und Familienbelangen der Rabenmunds jedoch heißt sie sich *Yanis von Nordhain-Rabenmund*, um Baronie und Gemahl hervorzuheben.

Almadaner Adlige verwenden ihre Namen je nach Situation –

und welche gerade die passenden Konnotationen bergen. Damit teilen sie den anderen mit, in welcher Funktion sie anwesend sind – der versammelten *Nobleza* auf einer Landständeversammlung noch einmal ins Gedächtnis zu rufen, dass man der Familie Rabenmund eingeheiratet hat, hieß gemäß der almadanischen Etikette, dass man dort nicht nur die eigene Baronie, sondern auch noch die Interessen der Rabenmunds vertritt. Liebe sich die Baronin als Yanis von Falkenberg-Rabenmund ankündigen, teilte sie damit bereits früh mit, dass sie das Haus als Gemahlin des Kronverwesers und vermutlich auf seine Bitte hin betritt – und nicht als Privatperson Yanis di Rastino, als die sie vielleicht amouröse Verabredungen trafe ...

Die Verwendung von Namen im Almadanischen hat bereits so manchen Herold und so manche Wappenkönigin bodenlos verwirrt und führt dazu, dass fremde Adlige in Punin nach wie vor in so manches Fettnäpfchen treten.

Viele **bürgerliche Familiennamen**, besonders um Ragath herum, zeichnen sich durch die Buchstabenkombination Sf-, Sg- und Sb- am Anfang aus, wie zum Beispiel *Sforigan*, *Sgirra*, *Sfalia*. Andere stammen vom Klang her noch aus dem tulamidischen Sprachgebrauch (*Assiref*) oder sind mittelreichische Gebrauchsamen, die teils auf grässlich verstümmelnde Art in das almadanische Sprachwesen einzufügen versucht wurde (z.B. *Lamperez*). Für alle Almadaner gilt jedoch, dass sie ihren Na-



men mit Stolz tragen und nicht dulden, dass er bespuckt oder in den Schlamm gezogen wird – denn wie sagte schon Travanca I. Viryamun von Almada: „Tritt meinen Namen in den Staub, und du trittst mich!“ – und die ganze Familia gleich mit.

Typische almadanische Namen:

Männliche Vornamen: Alrico, Alonso, Almanzo(r), Amando, Azulejo, Bardojoz, Balbiano, Biscarat, Iiodar, Borondino, Cahusac, Caldaio(s), Cambados, Cazorlenyo, Danilo, Eglamo(r), Escalio, Eslam(o), Espejo, Federigo, Girolamo, Gonzalo, Gualdo, Gujadal, Hazanyo, Hesindio, Hillero, Ingrinio, Ippolito, Isonzo, Jacopo, Joselito, Lanvolo, Laurenzio, Locovico (Ludovigo), Lumino, Maquedar, Moritatio, Nazir, Obides, Ordonyo, Pelayo, Perinyo, Punino, Rahjian(o), Rondrigo, Salvestro, Sansovino, Servando, Talfan, Tolak, Valdemoro, Valpo, Vencelao, Viento, Volapio, Yalach, Yanturio, Zayano (auch: Trayano), Zahir und jüngst: Selindio oder Selindiano

Weibl. Vornamen: Ahumeda, Aldea, Aldonaza, Antara, Alricia, Azila, Baraya, Boronya, Caneya, Caldaya (Caldja), Concabella, Corvara, Daroca, Dunyaca, Elea, Escalada, Esfera, Eslamid(i)a, Farfanya, Fhadime, Gonzaga, Gujadanya, Ilmice(a), Ismeralda, Luciana, Madalena, Maqueda, Mirandola, Mirhaneba, Morena, Noiona, Novara, Olenga, Olivenaca, Pasqua, Peliria,

Rahjada, Rahjana, Rhajineza, Richeza, Rinaya, Rondral(i)a, Shahanc, Sefira, Siguenza, Simanca, Solivai, Solsona, Travanca, Tsaya (auch Tsaia und Zaya), Ulzedona, Usanza, Unicornia, Valposella, Vanoza, Vibora, Viminyoza, Vinyaza, Yanis, Yaquiria, Yedra, Yegua, Zafira (Zefira), Zalamca, Zarpa(da), Zorilla, Zorzal

Zweit- und Beinamen: Amada/-o, Desidera/-o, Glaciana/-o, Hilada/-o, Honora/-io, Leovigilda/-o, Maldonada/-o, Merita/-o (Mera/-o), Misteria/-o, Promesa/-o, Valerosa/-o, Violanta/c, Zonza/-o

Bürgerliche Geschlechternamen: Adelbuhler, Assiref, Ballurat, Bauernfeind, Blaemendâl, Bolongaro, Castanyeda, Cavazaro, Contador, Cronbiegler, Degenhardt, Fethhennn, Frostwein, Furlani, Galandi, Küferhilf, Lamperez, Lautenschläger, Maltichio, Manzanares, Mirador, Monzon, Mudejar, Ossentani, Pitanza, Pipote, Ragather, Ragaza, Rüdwein, Schlehwein, Sensendengler, Sfalia, Sfindini, Sfapano, Sforigan, Sgirra, Taubentanz, Trapani, Valdepenya, Vascagni, Zurriaga

Bekannte adlige Geschlechternamen: Abundil, Agum, Alcorta, Al'Faran, al'Kasim, Al'Shirasgan, Artesa, Berg ä.H., Bleichenwang, Braast, Culming, Eschgeier, Franfeld, Harmamund, Jurios, di Lacara, di Madjani, Ragathsquell, di Rastino, Rebenthal, Scheffelstein, Streitzig ä.H., Taladur ä.H., da Vanya, Viryamun

Eigenhörige, Landsassen und Magnaten

Die almadanische Gesellschaft ist von starken Oppositionen zerworfen, die meisten Almadanis sehen sich als Feind der übrigen Stände und nehmen nur denjenigen an, dem sie selbst angehören (die Loyalität zu seinem Magnaten ist dennoch vorhanden – auch wenn es sich um eine Hassliebe handelt). Standesübergreifende Kontakte – egal ob es sich um einen Traviabund oder um die Querella einer Baronsfamilia mit einem bürgerlichen Kaufmannsgeschlecht handelt – sind dem eigenen Ansehen in solchem Maße abträglich, dass man sie nach Möglichkeit von vornherein zu vermeiden trachtet.

Die Unfreien und Halbfreien

Sieben von zehn Almadanis gehören einem dieser beiden Stände an. Obwohl der Reichtum der Provinz vor allem aus ihrem mühevollen Tagwerk resultiert, besitzen sie so gut wie keine Rechte, aber viele Pflichten, und sind ebenso Eigentum ihres Soberans wie das Land, das sie für ihn bestellen, oder das Vieh, das sie für ihn hüten.

Die Unfreien, hiezulande als *Eigenhörige* oder *Fellachen* bezeichnet, unterliegen der Erbüntertänigkeit, was heißt, dass auch all ihre Kinder und Kindeskinde sowie alle, die in ihre Sippe einheiraten, automatisch ebenso zum Eigentum des Lehnsherrn werden. Generell lässt sich sagen, dass die Almadaner Eigen-

hörigen zumeist besser genährt sind als die Unfreien in anderen kaiserlichen Provinzen, was auf die Üppigkeit des Landes selbst zurückzuführen ist. Gemeinhin nämlich ist es den Eigenhörigen wenigstens gestattet, sich bei der Ernte oder Lese selbst in den Mund zu verköstigen. Hierbei treten sie jedoch in Konkurrenz zu den 'professionellen' Pflückern (mitunter ziehende Zahori) und Tagelöhnern als eigens zu diesem Zweck angeheuerten Erntehelfern, die im Sommer und Herbst in Almada und im Horasreich ein gutes Auskommen finden, während sie den Rest des Götterlaufes – als halbfreie Vagabunden – durch die Lande ziehen, obgleich sie nirgendwo besonders gern gelitten sind.

Die Fellachen gehen zurück auf die Nachkommen tulamidischer Kriegsgefangener, die Kaiser Murak-Horas einst im Süden Almadas ansiedeln ließ. Obgleich sie inzwischen, im Laufe ungezählter Generationen, zu kaiser- und königstreuen Untertanen geworden sind, besitzen sie bis heute (als ein Relikt aus der Zeit der schlimmsten Unterdrückung tulamidischstämmiger Bewohner) nur eine eingeschränkte Freizügigkeit und bedürfen wie die Unfreien eines Geleitbriefes ihres Lehnsherrn, wann immer sie dessen Lande verlassen wollen. Da die Fellachen im Emirat (als Zwölfgöttergläubige) schlechter gestellt sind als vor der novadischen Eroberung Süd-Almadas, müssen sie hier als diejenigen gelten, von denen der Gedanke an eine Reconquesta am eifrigsten am Leben gehalten wird.



Die Freien

Auch all die Winzer und Hofbauern, die nominell dem Stand der *Freien* oder *Landsassen* angehören, sind in Wahrheit nur so frei, wie es die Struktur der landesweit vorherrschenden *Halbpacht* zulässt: Dabei stellt die großgrundbesitzende Landesherrin, zumeist von Barons- oder Junkerstand, dem freien Untertan ein Stück Land mitsamt einem Gehöft, arbeitswilligem Vieh und einigen Eigenhörigen zur Verfügung – kurz: mit allem, was der Freie zur Bewirtschaftung des Landes benötigt. Dafür stehen der Landesherrin aber auch die Hälfte der eingebrachten Erträge zu, wodurch dem Landsass schlussendlich ein eher schlechtes als rechtes Auskommen verbleibt.

Zu wirklichem Wohlstand können eigentlich erst die freien Kaufleute und Handwerker gelangen, und unter ihnen besonders die Bürger der größeren Städte. Zwar gibt es in Almada – anders als im Nachbarkönigreich Yaquiria – nur ein relativ dünn gesätes Großbürgertum, doch haben einige Häuser des Puniner und Ragather *Patriziates* in punkto Einfluss, Prunk- und Machtentfaltung längst mit den renommiertesten Adelshäusern der Provinz gleichgezogen.

Der Adel

Almada mit seiner stolzen, genussfreudigen und eleganten Magnatenschaft, die seit jeher streng und unnachgiebig über das Königreich herrscht, gilt vielen als die traditionelle Heimat der hohen Schule des *Junkertums*. Anders als in manch anderen zwölfgöttlichen Landen ist der Junkerstand hierzulande noch mit echtem *Großgrundbesitz* verbunden. Viele Junkerfamilien stammen von altfürstlichem Gutsadel ab, und wer unter ihnen etwas auf sich hält, der imitiert streng hochadlige Etikette mit übertriebenem Standesegoismus und tauenderlei ausbündig galanten Redensarten. Vom *Ritter-* oder *Cavallerostand*, aus dem sie zumeist herkommen, haben die Junker nur einige verworre-

ne Reminiszenzen geerbt, wie etwa die Pflicht zum *Rossdienst* im Kriegsfall (d.h., sie dienen dann als Reiterei in der Landwehr). In einem Leben voller Herausforderungen, Duelle, kapriziöser Verstrickungen und süßer Liebschaften ist die einst wehevoll zelebrierte *Hohe Minne* heute zu von der Cortezza maskierten schnelllebigen Buhlschaften und Amoretten verkommen, aus dem einst straffen Lehnverband wurde ein Geflecht vager Lippenbekenntnisse und labiler Bündnisschlüsse, die durch tiefer- und weiterverästelte Blutsfeindschaften allesamt als sehr fraglich anzusehen sind.

Da die *Königsfamilia* seit vielen Jahren landfremd ist und der *Provinzadel* fast schon traditionell keine Kohärenz, sondern vielmehr ein Chaos sich bekämpfender Willenszentren darstellt, liegt die eigentliche Macht im Lande denn auch seit jeher bei den Geschlechtern der *Nobleza*. Zwar sind die Angehörigen jener altalmadanischen Magnatenhäuser unzweifelhaft auch Patrioten, aber eben Patrioten auf ihre Art, indem sie die Freiheit des Landes gleichsetzen mit ihrer eigenen Freiheit, welche auf gewaltigen Vorrechten basiert, die im Laufe der Jahrhunderte der Krone einerseits und dem Volk andererseits abgetrotzt wurden. Kaiser Reto soll einst über sie gepoltert haben: "Geier sind sie alle – aber niemals Vasallen!"

Sein Sohn, Kaiser Hal, setzte diesen altalmadanischen Adelshäusern in ungewohnter Lehnspolitik einen neuen Stand vor die Nase, um ihre zügellose Macht einzudämmen: den der *Rescendientes* (oft auch abschätzig als *Hal'sche Neudadlige* bezeichnet), welcher sich größtenteils aus verdienten Streibern für Kaiser und Reich rekrutierte, die zumeist aus auswärtigen Grafschaften und Provinzen, wenn nicht gar aus fremder Herren Länder herstammten – so befinden sich unter den von Hal belehnten Baronen zwei Mohas, ein Elf und ein Novadi – ganz zu schweigen von den zwei Halbelfen, die in Almada ja schon fast als normal gelten. Allein, man kann Öl nicht mit Wasser mischen, und dass die Neubelehnten und die alte *Nobleza* sich jemals einander annähern werden, erscheint dieser Tage ungewisser denn je.

Die Almadaner Landstände

Die *Versammlung der Almadaner Landstände zur königlichen Reichstadt Punin* wurde 991 v.H. von Fürst Obidos Viryamun instituiert, um die Allianz zwischen provinziellem Adel und der Krone zu verfestigen. Sie dient dem Provinzherrn dabei lediglich als beratendes Gremium, das ihm Beschlüsse zur inneren und äußeren Landespolitik unterbreitet, ohne dass dieser auch zur Umsetzung derselben gezwungen wäre.

Stimmberechtigt sind allein die *Magnaten*, also alle Edelleute, wobei jene von barönlischem Stand über vier, die von Edlen- oder Junkerstande über zwei und solche von Cavallerostand über eine Stimme verfügen. Die Reichsstädte Punin, Ragath und Taladur dürfen zwar ebenfalls Vertreter zum Landtag entsenden, aber den Provinzherrn zu beraten steht ihnen nicht zu. Die Magnaten sitzen einander in der Landständeversammlung in obskur an-

mutender Tradition auf fünfeinhalb Bänken im Sechseck gegenüber. Fünfeinhalb Bänke deshalb, da nicht nur die Südpforter, Yaquirtaler, Waldwachter und Ragather Magnaten über eine eigene Edlenbank verfügen, sondern weil auch die (heute landlosen) Edelleute der einstigen Reichsmark Amhallas ebenso wie die der (aufgelösten und zwischen Garetien und Almada halbierten) Landgrafschaft Caldaia nach wie vor eine eigene Bank besetzen.

Die Leitung des jährlich in der Puniner Hofkanzlei oder in Ausnahmefällen auch einmal andernorts zusammentretenden Landtags, der selten ohne lautstarke Dispute abläuft, obliegt dem auf zwei Jahre gewählten *Landständesprecher*, derzeit (30 Hal) dem Waldwachter *Baron Alrik de Braast y Braast*, der Vogt Sforigan im Amt abgelöst hat, da die beiden Häuser seit Jahrhunderten in



(nunmehr freundschaftlicher) Fehde liegen. Am Abend seiner Wahl hörte man Alrik zufrieden sagen: "Es gibt kein Amt auf ganz Dere, das ein Braaster nicht besser ausfüllen könnte als ein Sforigan!"

Später sollte er dies bestätigen, als er zur Sühne für die Besetzung kaiserlichen Lehenlandes und Inhaftierung der Vögtin Praiosmin von Elenta durch die LAW den Gang nach Selaque antrat und dort seinerseits einsaß.

Recht und Gesetz

Bei der sprichwörtlichen Haderliebe der Almadaner mag es Außenstehende verwundern, dass die Gerichtsbarkeit nicht vollends überlastet ist. Doch gelangt bei weitem nicht jeder Streit vor den Richter; oftmals wird die Rechtsverfolgung eher durch die althergebrachte Fehde ausgetragen oder schlicht durch ein Machtwort des Soberans beigelegt.

Die Rechtsprechung im eigentlichen Sinne war aber stets Vorrecht und unüberschbarer Ausdruck der Herrschaft des grundbesitzenden Adels. Doch belasten sich Baron, Vogt oder Junker kaum mit den vorgetragenen Streitfällen ihrer Untergebenen, bei den unfreien Eigenhörigen wird Recht und Gesetz im *Dorfgericht* durch den Dorfschulzen verkörpert, dessen Amt meist von jeher innerhalb einer Familie weitervererbt wird und dem damit im ländlichen Leben der Bauern eine ungeheure Machtfülle zukommt. Nur den freien Bauern und Bürgern steht es offen, ihre Klagen direkt vor dem *Landgericht* des Barons zu erheben, wo der Lehnsherr auch die Urteile des Dorfgerichts überprüft. Übt der Baron das Richteramt nicht selbst aus oder ist der Fall arg kompliziert, wird vom Kronverweser nach Möglichkeit ein studierter Jurist beigelegt – und dem dürfte bei so manchem Almadaner Landrechtsbrauch der kalte Schweiß ausbrechen, haben sich doch gegenüber dem 'Codex Raulius' und der 'Ius Concordia' des Neuen Reiches in Almada diverse althergebrachte Kuriositäten gehalten. So muss ein jeder Pferdedieb mit strengster Kerkerhaft in Al'Muktur rechnen (wenn er nicht von dem aufgebrachten Halter bereits zu Tode geschleift wurde), während man bei der Tötung eines Gegners im Duell – dieser Tage

Turney gemäß Pervalschen Regeln genannt – in der Regel darauf bauen darf, dass das Gericht angesichts eines solch minder schweren Delikts auf dem einen Auge blind ist und das andere zu drückt.

Auf eine solche Parteilichkeit ist jedoch kaum zu hoffen, wenn eine Streitigkeit vor das mit den Grafen besetzte *Königlich Almadanische Hochgericht* zu Punin gelangt, dem der Kronverweser persönlich vorsitzt und mit Fingerspitzengefühl zwischen den Forderungen aus Gareth und den Bräuchen der Almadaner zu vermitteln sucht. Dem Wirken des Hofgerichts ist es auch zu verdanken, dass eine Blutrache nunmehr durch ein sogenanntes 'Blutgeld' abgelöst werden kann – wenn sich die andere Seite auf einen solch ehrbescheidenden Kuhhandel einlässt.

Strafen fallen üblicherweise ähnlich aus wie anderswo im Reich, etwa werden schwere Missetäter oftmals zu Zwangsarbeiten in den Valpokruger Sümpfen begnadigt. Für Schwerstverbrecher von Stande gilt aber noch immer der Brauch, dass nicht mehr als drei Schläge geführt werden dürfen, um das Haupt vom Leibe zu trennen. Ein Urteil Borons und Tsas, falls der Kopf dann noch nicht gefallen ist!

Im Land der Liebe gilt übrigens das Zeugen oder Austragen eines Bastards der ausschweifenden Weinfeste oder einer Liebesbeziehung nicht als ehrbescheidend im eigentlichen Sinne, doch sind diese solcherart unehelich gezeugten Kinder nicht erbberechtigt. Meist erhalten sie das Recht, den Namen der mütterlichen oder väterlichen Familia zu tragen und leben im (halb-)elterlichen Haus, erben jedoch keine Güter oder Titel.

Auszug aus der Almadaner Wappenrolle

»Als provinzielle Eigenheit der Almadaner in der Heraldik ist die Verwendung der Ross-Stirnform zur Wappendarstellung zu nennen, die dem Kopfschutz gepanzelter Pferde nachempfunden wurde. Des weiteren ist die silberne Scheibe, das Symbol der Mada, nicht nur im Provinz-, sondern auch in auffällig vielen Adelswappen des mittäglichen Königreiches zu finden, die dem Kenner bereits beredtes Zeugnis von der Herkunft des Geschlechtes leiset.

Weitere heraldische Besonderheiten der Südprovinz entstammen besonders dem Zeitalter des 'Novadisturms'. Seitdem sind abgehauene, blutende Novadiköpfe und Krummsäbel, säbelschwingende Löwen, Greifen und Dragoner oder ein von Pfeilen durchbohrtes goldenes Zelt (als Sinnbild des Rastullah-Irrglaubens) ein beliebter und weit verbreiteter Motivschatz.«

—Kaiserliche und hoch-offizielle Wappen- und Siegelkunde, Wappenkönig Thurbenaar, Gareth, 1 Hal



Königreich Almada (rotes steigendes Pferd auf silberner Scheibe auf Blau)



(von links nach rechts)

Haus Viryamun (ein roter Rebstock auf grünem Dreieck auf goldenem Grund)

Haus Harmamund (geviert in Gold und Purpur, davor in 1 ein roter Drache)

Haus Al'Shirasgan (fünf schwarze Sporen auf silbernem Grund)



(von links nach rechts)

Haus Rebenthal (zwei goldene Winzermesser um eine Rebe auf blauem Grund)

7. Haus Culming (eine blaue Rose vor silberner Scheibe auf rotem Grund)

8. Haus Taladur (schrägrechts geteilt in Rot und Schwarz, davor ein goldener Streitturm)



Allianzwappen des Kronverweserlichen Paares (gespalten, rechts schwarzer Rabe nach innen schauend auf Silber, links fünf silberne Lotosblüten auf Blau, im Halbkreis um das Herzschild mit dem almadanischen Wappen gruppiert)

Landknecht und Caballero

In einem Land wie Almada, dessen Magnaten sich seit jeher gegenseitig nicht das Licht in den Augen gönnen und verbittert um das Mein und Dein streiten, stellen die **Landknechte** oder 'Mercenarios', obwohl sie nirgendwo gern gelitten sind, einen nicht unerheblichen Machtfaktor dar. Ihre raubbeinigen Anführer, die 'Condottieris', die mit ihren oft zügellosen, aber hoch beweglichen kleinen Spießhaufen, den 'Terzios', gegen gutes Silber überall hinziehen und für jeden gegen jeden kämpfen, wurden in den Stadt- und Adelsfehden immer mehr zum Zünglein an der Waage, deren Schlachtgeschick mitunter über Sieg oder Schande eines ganzen Landstrichs entscheidet.

Im ebenso reichen wie zerstrittenen und zersplitterten Yaquirkönigreich, wo sich das eingenommene Blutgeld von allen Provinzen auch am pläsiertlichsten wieder unter's Volk bringen lässt, sind die 'Freibeuter des Krieges' schon in eigenem Interesse darauf aus, Blutsfehden zwischen den mächtigsten Sippen des Landes zu unterstützen, die schwelende Feindschaft der Städte Punin, Ragath, Taladur und Al'Muktur weiter zu schüren und

gleichzeitig die eigenen Truppen zurückzuhalten wie ein Vinsalter Bankier, der sein Gold auf Zinsen legt, nur um dann – beim ersten Austausch von Gewalttätigkeiten – mit dem Hut in der Hand vom Meistbietenden die Bestellung entgegenzunehmen.

Wären es anfangs neben fremdländischen Reisigen vor allem Gebirgsburschen und -maiden aus dem vergleichsweise armen Hochland Caldaia, die in Fehde und Krieg nur ein Peluraspil sahen, für das sie ihr Leben und ihre Unversehrtheit als höchsten Einsatz boten, von dem sie sich aber Glück und Reichtum als raschen Gewinn erhofften, schlossen sich später auch Söldlinge aus allen anderen Regionen Almadas den verwegenen Haufen an. Die bevorzugte Waffe der almadanischen Landknechte ist der lange *Hakenspieß*, dazu tragen sie oft noch einen Säbel und ein ganzes Arsenal aberwitzig gekrümmter und gezackter Messer und Dolche am Gürtel, die sie selbst noch liebevoll 'Blutzapfer' oder 'Waisenmacher' nennen.

Anders als in vielen anderen Provinzen des Neuen Reiches gilt



das **Rittertum** im schnelllebigen Almada bereits als 'weidensch' und 'rustikal'; ein Caballero zu sein bedeutet zunächst gesellschaftlichen Status und erst viel später moralische Verpflichtung. Die Knappschaft am Hofe des Provinzherrn oder der wichtigsten Magnatenfamilien erfährt unter den Zweit- und Nachgeborenen seit den letzten Jahren des Heldentums wieder begeisterten Zulauf. Die ragathischen Schlachtreiter gelten als die Edlesten der Kavallerie und sind gewappnet mit Schild, Stechhelm, eisernem Harnisch sowie Arm- und Beirschienen. Sie führen auf ihren zumeist nur mit einer leichten Eisenstirn gepanzerten Rössern eine kurze Stoßlanze als Hauptwaffe (ähnlich der novadischen Dschadra), dazu Reitersäbel oder Rabenschnabel für den Nahkampf. Die leichte Reiterei hingegen gilt als 'weni-

ger tapfer', da sie wegen ihrer großen Geschwindigkeit meist zu Aufklärungsdiensten eingeteilt wird. Der Dienst in einem berittenen Almadanischen Garderegiment allerdings gilt als sicherer Weg zu einer Offizierslaufbahn.

Die Boronssichel oder die Pike dienen den gemeinen Fußregimentern als Reiterabwehr gegen die stets zu Pferde vorgetragenen Attacken der Novadis und Ferkinas, erstere ist jedoch auch gegen Fußvolk sehr wirksam – und gegen Laien eindrucksvoll! Nichtadlige Offiziere sind in Almada, im Lande des Standesdünkels und der Sippenwirtschaft, seltener als in anderen Provinzen und werden kaum als gleichwertig betrachtet, auch wenn die Rondrianer stets predigen, dass es im Krieg nicht auf die Geburt, sondern auf Mut und Tapferkeit ankäme.

Der Almadaner Gürtel – Die Steinerne Wacht am Yaquir

Mehr noch als auf Reitkunst und Söldnerrasse verlässt sich die Krone Almadas, deren innerstes Anliegen die Verteidigung der langen mittäglichen Reichsgrenze gegen Horasiat, Kalifat und Ferkinas ist, klugerweise auf die Zahl, Festigkeit und schieren Eindruck ihrer Grenzfesten, denn die 'steir gewordene Wacht am Yaquir', von den *Troveres* oft besungen, ist alles andere als eine romantisch-verklärte Mär der Minnesänger. Der 'Almadaner Gürtel', jene Linie von Festungen, die die Eslamiden und später das Haus Gareth um den Süden des Reiches legten, zeigt den Feinden trotz der Stirn, und mit der titanischen Grenzfesten Neu-Süderwacht, der modernen und repräsentativen Kaiserpfalz Cumrat, der waffenstarrenden Garnisonsburg Eslamstreu und dem 'uneinnehmbaren' Al'Muktur ragen gleich mehrere der größten und stärksten Festungen der Zwölfgöttlichen Lande am Oberlauf des Yaquir auf.

2. Burg Phexenstein (Phexhilt)
3. Feste Culming
4. Reichsgrenzfesten Neu-Süderwacht
5. Burg Dälblick
6. Kavalleriefest Brig-Lo

Yaquirtal

7. Garnison Eslamstreu (landeinswärts an der Brigella)
8. Feste Hohenasperg (Imrah)
9. Kaiserpfalz Cumrat
10. Zollfesten Then

Bosquirien

11. Feste Arbasim
12. Burg Wildenfest

an das Emirat gefallen

13. Zitadelle Shinadra
14. Feste Fercaba
15. Kaiserpfalz Al'Keshir (bei Omlad; zerstört)
16. Ker'Tulam (Ukuban; früher: Burg Yaquirwacht)
17. Feste Blutfels (Transbosquirien)

Der 'Almadaner Gürtel'

Südpforte

1. Zollfesten Eslamsberge (gegenüber der horasischen Festen Phecanostein am Phecadi)



Bei Hofe

Der Eslamidenhof

Seit Kaiser Valpos Zeiten gibt es in Punin keine erblichen Herrscher mehr, denn mit der Linie der Almadaner Kaiser erlosch auch die der Könige Almadas. Erbfolgekriege, der Verlust Süd-Almadas und schließlich die Königskrone in den Händen wechselnder Fürsten aus den alten Häusern der Nobleza, die stetig an den Quereillas des Landes beteiligt waren, führten das Land und auch die Hofhaltung ins Chaos. Auch zwanzig Jahre Personalunion mit der Kaiserkrone unter Reto und Hal halfen nicht, die Magnaten Almadas zur Ordnung zu rufen. Denn selten war der Herrscher so fern wie zu diesen Zeiten, und so sehr wie mit den Almadaner Kaisern konnte man sich mit der Familie Gareth, auch wenn sie diese alte Blutlinie indirekt fortführt, nicht identifizieren.

Die Entscheidung des Reichsbehüters Brin, der den bis dahin im Königreich reichlich unbekannten Rechtsgelehrten und Baron Dschindar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund zum Kronverweser Almadas ernannte, erwies sich bald als vortreffliche Wahl, denn nicht nur in Punin, nein, in ganz Almada kehrte langsam wieder Ruhe ein. Die selten so geeinte Nobleza jubelte gar, hatte sie doch ihr größtes Anliegen erreicht: den rastallahgläubigen Heiden Khorim Uchakbar als Verwalter Almadas abzusetzen, auch wenn er noch fast weitere zehn Jahre als Graf im Yaquirtal herrschen sollte.

Dschindar von Falkenberg-Rabenmund, Baron von Neuborn, brachte neuen Wind in die Eslamidenresidenz. Nicht nur ließ sich der meist so ruhige Mann in keine einzige Fehde ziehen oder auch nur zu einem unbedachten Wort provozieren, nein, der gelehrte Jurist und gute Florettkämpfer bescherte Almada das, was man – für diese zornige Provinz zumindest – als Frieden bezeichnen würde.

Auf der Feier seiner Belehnung fand der Kronverweser auch seine zukünftige Gemahlin, die Baronin Yanis di Rastino von Nordhain – sehr zur Freude vieler seiner Untertanen eine Almadanerin aus altem adligen Blute. Mit dem Rahjafest der beiden besitzt Punin nun tatsächlich wieder so etwas wie einen Hof, der zum Zentrum von Gesellschaft, Kultur und Politik geworden ist.

Fröhlicher und unkonventioneller ist der Hof geworden, seit Yanis dort an der Seite ihres Gemahles lebt und sich sehr um das Wohl der jungen Magnaten kümmert, die hier ihre höfische Erziehung erhalten. Berühmt sind mittlerweile die Abende ihres Debattier-

clubs in der Residencia, bei denen viele politische und philosophische, aber auch magische oder ethische Themen angeschnitten und Gäste zu Vorträgen geladen werden, die in weniger freidenkerischen Städten sicherlich eher im Karzer gelandet wären. Doch während viele der altgedienten Soberans und Soberanas auf ihren Ländereien noch mit Missmut auf die Eslamsresidenz als Mittelpunkt des höfischen almadanischen Lebens schauen, sind es zumeist die jungen Magnaten, deren romantische und heimatverliebte Ader sie sich dort einfinden lässt. Die Liebesheirat des kronverweserlichen Paares inspiriert die Gemüter der jungen Adligen und "setzt ihnen Flausen in den Kopf", wie Baron Sumudan Viryamun von Flogglond einmal sagte – und er sollte recht behalten, als seine Tochter mit einem Junkerssohn aus verfehdetem Hause davonlief.

Bei Hofe amüsiert man sich, hier begegnet und verliebt man sich, hier entstehen Freundschaften oder Feindschaften, die die Adelsländer noch auf Jahrzehnte zusammenschmieden oder entzweien werden. So manch eine Minne, die hier zart zwischen zwei Edelleuten beginnt, endet schließlich in einem Rahjas- oder Traviabund, wie im Fall des Landvogtes von Punin, dem Yaquirtaler Ansvin von Al'Muktur, und seiner Gemahlin Tsajane de Braast aus der Waldwacht.

Bei Hofe besitzen Beschäftigungen wie das Theater, die Vinsalter Oper oder musikalische Darbietungen einen hohen Stellenwert, doch auch anderen Vergnügungen, wie etwa der stilvollen Pferdewette oder dem gediegenen Boltanspiel wird hier gefrönt. Yanis von Nordhain ist es auch zu verdanken, dass die ausdrucksstarken und rahjagefälligen Tänze der Zahori inzwischen salonfähig geworden sind, deren berühmteste Tänzerin, die Fahrnsfrau Ziqati, nunmehr in ganz Punin gefeiert wird.

Selbst wenn das Leben am Hof locker und pläsiertlich wirkt – auch Politik wird hier unter den Magnaten betrieben. Die Eslamidenresidenz auf dem Goldacker ist berühmt für ihre vielen kleinen Zimmerchen, in denen Absprachen getroffen und Bündnisse geschlossen oder gebrochen werden – im Almadanischen heißt man solche Treffen und die Fraktionen, die am Hof ein Gespinnst aus Beziehungen und Gefälligkeiten weben, auch die *Callada* (Schweigen), da solche Gespräche natürlich nicht an die Öffentlichkeit dringen und die Auswirkungen derartiger Intrigen meist erst Wochen, Monate oder gar Jahre später zu spüren sind.



Von der Hohen Kunst des Fechtens

Der Umgang mit Säbel und Degen dient dem Almadaner nicht schlicht zur körperlichen Ertüchtigung oder einfachen Form, Konflikte auszuräumen, nein, das Kreuzen der Klingen hat sich gleichsam zu einem gesellschaftlichen Zere noniell entwickelt. Zwar wird es als Vergnügung inzwischen auch von wohlhabenden Bürgern und Patriziern ausgeübt, doch wird man das ausgeprägte, komplizierte Ritual, die Hohe Kunst des Fechtens nur an einem der großen Magnatenhöfe des Königreiches angesichtigt werden.

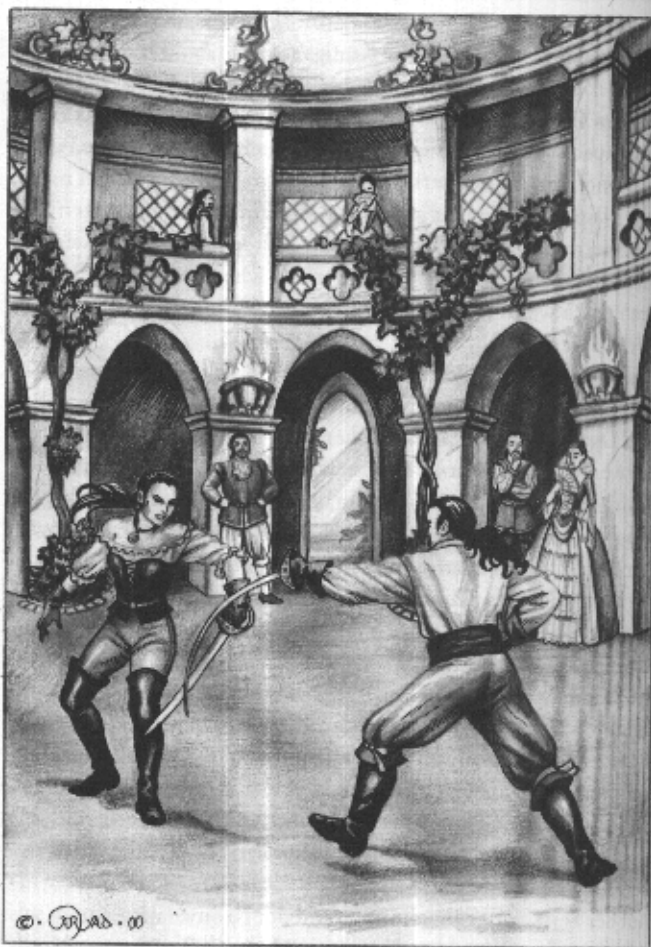
Gilt die Waffe als Spiegel der eigenen Persönlichkeit, ist die exzellente Fechtausbildung bei einer großen Lehrmeisterin von Stand sozusagen die Erziehung. Die Art der Körperhaltung, das verächtliche oder kraftvolle Abwehren der gegnerischen Klinge, *Stoß* oder *Schlag* zur rechten Zeit und auch die dabei geführte *Klingenlage* sprechen eine komplizierte Sprache. Von Spott, Gleichgültigkeit oder Ehrerbietung kündigt die angewandte Taktik, wegen der allein bereits neue Forderungen ausgesprochen werden können!

Zunächst begeben sich die Kombattanten in die *Auslage*, die Fechterstellung, die dem Gegner die kleinste Angriffsfläche bietet und schnelle Bewegungen nach vorwärts und rückwärts gestattet. Während des nun folgenden Ganges ist die *Mensur*, der Abstand zwischen beiden Kämpfern, variabel, doch gilt ein Abstand von mehr als zwei Schritt schlicht als feige. In einer mittleren Mensur kann der Gegner nur durch einen *Ausfall* getroffen werden. Bietet ein Kombattant absichtlich Blöße, so gewährt dieser *Einladung*. Rechnet der Angreifer mit einer *Parade* des Gegners, so greift er mit einem Scheinstoß oder Scheinhieb, der *Fin-te*, an, um dann blitzschnell in die frei werdende Blöße zu stoßen oder zu schlagen. Die in einen Angriff übergehende Parade wird als *Riposte*, nach einer parierten Riposte als *Contrariposte* bezeichnet. Phex- und rahjagefällig ist diese schnell und elegant vorgeführte Kunst, die mit einem rondrianischen Kräftemessen wenig gemein hat.

Landesweit üblich ist der *Almadanersäbel*, ein schlanker Reiter-säbel, oder der *Degen*, wiewohl auch *Rapier* und *Florett* seit geraumer Zeit vermehrt zur Anwendung gelangen, die allerdings, gerade im Ragathischen, oft noch als 'Laffenwaffen' spöttisch beäugt werden.

Gefochten werden kann eigentlich überall dort, wo sich Domna und Dom zum freundschaftlichem Messen in dieser Kunst auf-fordern – nur in den Gassen von Städten oder Ortschaften gilt dies, da 'gemein', als verpönt. Magnaten freilich, welche die

Cortezia ihres Hofes hochhalten, besitzen einen eigenen, je nach Status schlicht oder kunstvoll ausgestalteten Fechtboden, von dem mitunter stundenlanges munteres Füßescharren und das Sirren der Klingen schallt.



Fechten gilt in Almada immer noch vornehmlich als Auseinandersetzung zwischen zwei Edelleuten. Dem im Horasreich ebenfalls verbreiteten Mannschaftsfechten, also mehrere Fechtgänge zweier Gruppen, wird hier nur wenig Beachtung geschenkt, während die Vorstellung eines Schaufechtens allein unter Jüngern und Geweihten der Rahja vorkommt, die auf diese Art ihrer Göttin in schöner und tödlicher Vollendung dienen.



Pferdejunker und Reitkunst

Das Pferd ist *das* Tier Almadas, das seine Verehrung sogar im Wappen der Provinz gefunden hat und damit vermittelt, wie sehr Almada der Göttin Rahja, deren Tier die Stute ist, zugeneigt ist. Und so hält sich denn jeder Vertreter der Noblesza, der etwas auf sich hält, und jeder Almadaner, der es sich leisten kann, Yaquirtaler oder Elenviner Vollblüter, die hierzulande sehr edlen Warunker oder gar die Krone des Pferdegeschlechtes: die Shadif. Das Yaquirtaler Vollblut des Kaiserlichen Marstalles zu Punin ist für seine Eleganz, Treue und sein Temperament bekannt, stammt es doch aus einer alten Linie von Shadif, die vor etwa 1.400 Jahren mit den tulamidischen Flüchtlingen in das Land am Yaquir kamen. Es existieren ein weißer und ein goldfuchsfarbener Schlag, aber auch Rappen sind beliebt. Für die leichte Reiterei der Almadaner ist das Yaquirtaler Vollblut brauchbar, doch für die Schlachtreiterei sind schwerere Schläge dienlicher.

Und während die Zahori ihrem Publikum die waghalsigen Kunststücke der Reitakrobatik auf dem blanken Pferderücken oder ihre Eigenheit, die Freiheitsdressur, zur Schau stellen, können sich Zuschauer an der Puniner Hofreitschule an der edlen Dressur der Rösser erfreuen, die unter ihren Reitern in jeglichen Gangarten, in schwierigen Reitfiguren wie der *Piaffe*, dem Traben auf der Stelle, der *Capriola* (dem kraftvollen Sprung auf der Stelle), dem Seit- und Rückwärtsweichen und diversen Drehungen niemals ihre hart angelernte Eleganz und stolze Haltung verlieren und selbst die Hufe noch perfekt und graziös setzen. Die Reitkunst ist in ihrem ureigensten Sinne almadanisch, viele der Begrifflichkeiten wurden hier geprägt und die bestausgebildeten und edelsten Tiere kommen aus dem Kaiserlichen Marstall zu Punin, der in seiner jetzigen Form auf nunmehr fast fünfhundert Jahre ungebrochene Zuchtlinie und Pferdeschulung zurückblicken kann.

Doch ein edles Tier besitzen heißt noch nicht, es auch tatsächlich reiten zu können. Die Almadanis lehren ihre Kinder das Reiten noch vor dem Laufen, so sagt man, und so mag es nicht verwundern, dass das Militär der Provinz drei der sechs berittenen Garderegimenter stellt und auch das Großfürstliche Leibregiment aus Leichter Reiterei besteht. Hier, am Nabel der nörd-

lichen Reiterei, entwickelte sich aus den militärischen Anforderungen an das Pferd eine der rahjagefälligsten Künste: Zu Ehren Eslams I. aus dem Kaiserlichen Marstall hervorgegangen, führte die Kaiserliche Hofreitschule zu Punin zu seiner Krönungsfeierlichkeit die erste *Quadrilla* vor, in der je ein Dutzend weiße und fuchsröte Yaquirtaler Vollblüter von blau-uniformierten Gardereitern in künstlerischer Formation auftraten und Einzelreiter die exzellente Schulung ihres Pferdes vorführten. Diesem Tag wird noch heute zur Eröffnung des Weinfestes in Punin mit dem Kaiserlichen Hofreitfest gedacht, in dem der oder die beste Dressurreiterin gekürt wird.

Die Pferdezucht ist in Almada selbstredend von immenser Bedeutung, selbst der Kaiserliche Erzmarschall Leomar vom Berg frönt dieser Berufung und führt die berühmte Elenvinerzucht 'Diamant'.

"Die besten Pferde des Reiches kommen aus dem Yaquirtal", sagte einst der Pferdenarr Alrik von Almada und gründete das nach ihm benannte Marstallgestüt der Elenviner Linien 'Chalik El-Kalif' und 'Al'Rik al'Djinn' bei Sherbeth, das wegen Platzmangels vom Gestüt Fahadime bei Al'Muktur abgespalten wurde, in dem heute nur noch die Linie 'Cherun al'Damacht' und 'Nazir al'Orhima' gezüchtet wird. Doch natürlich gibt es auch in der Südpforte und in Ragatien exzellente Gestüte (erwähnt sei der kleine Yaquirtaler Schlag der Dillwisch-Rösser bei Pildek), wobei natürlich auch hier das Ragathische Marstall-Gestüt 'Eslam II.' (in Voraussicht auf die Regentschaft seines Sohnes von Kaiser Alrik so benannt) beim Dubioseer mit der Linie *Shabob al'Raachtuls* vor allen anderen zu nennen ist.

Doch nicht umsonst hat sich in Almada der Begriff des 'Pferdejunkers' geprägt, da viele der Magnatenfamilien noch immer stolz die Zuchtrechte wahrnehmen, die ihnen zu Zeiten der Eslamidenkaiser verliehen wurden. Fast meint man, dass sich der alte Adel über genau dieses Privileg definiert, da die neubelehnten Rescendientes meist kein Interesse daran besitzen, sich mit solchen Angelegenheiten zu belasten – es sei denn, sie selbst sind gebürtige Almadaner, die zu Rang und Namen kommen.

Bündnisse und Parteiungen

Wie fast überall, wo Politik gemacht wird, die auch andere Reiche betrifft, gibt es auch hier Parteiungen, Geheimbünde und Bündnisgruppen.

Einleitend sei jedoch gesagt, dass Politik in Almada ein schwieriges Feld ist, auf dem schon so mancher Auswärtige, der sich darauf hat behaupten wollen, gescheitert ist. Zwar mögen die almadanischen Staatsleute im allgemeinen weniger intrigant und kompliziert denken als beispielsweise die Horasier, und weniger diplomatisch vorgehen als die Garetier, doch dafür setzen sie selbst

bei gefährlichen Spielen schon mal alles auf eine Karte und zögern selten, ihren Zielen das Glück (möglicherweise sogar das Leben) anderer zu opfern. Und nirgendwo sonst folgt auf den Entschluss so schnell auch die Ausführung des Planes oder sieht man das eigene Leben bei einem misslungenen Plan so schnell bedroht ...

Die *Moderados* arbeiten für das Wohl und die Stärke des ganzen Reiches, damit auch ihr Heimatland gestärkt wird. Äußere Feinde und Konflikte lassen sich durch eine handlungsfähige Zentral-



macht ebenso wie innere Gerechtigkeit besser erzielen, als dies bei einem schwachen Gareth und steter Vollmachten- und Autoritätskungelei möglich wäre. Dieser Gruppierung gehören neben Graf Brandil hauptsächlich Barone aus dem Hal'schen Neuadel an, die so versuchen, sich gegen die alteingesessenen Familien zu behaupten. In ihren Handlungen und Plänen unterstützen sie die Kaiserfamilie, gehen verdeckt gegen die *Eslamiden* und weniger subtil gegen die *Traditionalisten* vor.

In letzter Zeit missverständlich geworden ist die Selbstbezeichnung der *Eslamiden*, die mitnichten die Parteilung des 'Gegenkönigs' Eslam von Eslamsbad, sondern eine recht alte Gruppierung darstellen, die die 'Goldenen Zeiten der Eslamiden' wieder herbeischnen. Dass in diesem Zirkel die Herrscherjahre der Almadaner Kaiser in gänzlich verklärender Weise dargestellt werden, lenkt nicht davon ab, dass die Eslamiden ein starkes Almada an der Spitze des Neuen Reiches befürworten, die almadanischen Gelder im Land halten wollen (man könne ja schließlich nicht für alles zahlen), daran arbeiten, die Zölle und Grenzkontrollen zu verschärfen, um Almadaner Erzeugnisse zu bevorzugen, und schließlich die Novadis aus der alten Mark Amhallas zu vertreiben trachten.

Zu den Eslamiden gehören Adlige aus altem Blut, deren Familien unter den Eslamidenkaisern hohe Ränge bekleideten, die sie durch die von Gareths verloren, und verbohrt patriotische Junker, die in alten Zeiten schwelgen. Zu Eslam und Rohaja gibt es keine einheitliche Stellungnahme, beide Seiten werden vorsichtig umworben. Denn allein Rohaja als Kaiserin und Königin kann dem Land zu alter Größe verhelfen, doch wird befürchtet, dass sie das Land zugunsten Garetiens vernachlässigt.

Von ähnlicher Grundeinstellung, jedoch weit radikaler, stehen die *Traditionalisten* am Ende der Skala, deren harmlose Bezeichnung schon so manchen über die Gefährlichkeit dieser Gruppierung getäuscht hat. Die Tatsachen, dass altes almadanisches Recht durch die Krönung einer Frau gebrochen wurde, dass der Nobleza verwehrt wird, die beschmutzte Ehre selbst zu verteidigen und man stattdessen ehrbeschneidend vor den Landesherren treten muss, und schließlich die Verweigerung, altes eslamidisches Blut wieder auf den rechtmäßigen Thron in Punin (und, wie Extremisten behaupten, Gareth) zu setzen, lässt diese Magnaten den Kampf gegen Gareth aufnehmen. Die zumeist altadligen Traditionalisten kämpfen mit ihren nicht unbescheidenen Mitteln für Eslam von Eslamsbad als Almadanerkönig, stellen sich insgeheim (nicht jedoch öffentlich) gegen den Kronverweser und die Königin und würden eine Abspaltung Almadas vom Reich bevorzugen, wenn eine Regentschaft des Kaiserthrones von Almada nicht durchsetzbar wäre.

Selbstredend in Punin vertreten ist die *Hand Borons*, die sich jedoch hier, in der Stadt des Puniner Boron-Kultes, vorsichtiger bewegen muss, als es ihr lieb ist. Die Frau im Interesse der Gesellschaft, Catalinya Adrancez, ist hierbei kaum mehr als ein Ablenkungsmanöver, die nicht viel über die pro-alanfanischen Maßnahmen im Hintergrund informiert wird, die sich hauptsächlich um Informationsbeschaffung und -erpressung der Politik und des Puniner Kultes drehen.

Im Grenzland zum Horasreich darf natürlich auch das *Directorium für Besondere Angelegenheiten* nicht fehlen, das ähnliche Ziele verfolgt wie die *Hand*, natürlich pro-horasisch motiviert.

Dass auch nach Sympathisanten für einen Wiederanschluss Almadas an das Horasreich Ausschau gehalten wird, sorgt bei der *Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur*, die solche Aufklärungsversuche zu unterbinden trachtet, für Besorgnis.

Als eher regionales Bündnis, das jedoch ebenfalls über bedeutenden Einfluss verfügt, sei hier die *Loyalistisch Almadanische Wehr* genannt, ein kaisertreues Adelsbündnis aus ragatischen und Waldwacher Magnaten, das sich gründete, um gegen Answins Machtübernahme zu rebellieren. Nach Answins Niederlage führte das in der Rebellion gewachsene Selbstbewusstsein der LAW und ihres eigenwilligen Sprechers, des Elfenbarons Danilo Caer Donn von Cres, zu fortwährenden Reibereien mit übergeordneten Instanzen in Gareth und Punin. Das Überlaufen des ehemaligen LAW-Mitgliedes Rakolus des Grauen zu Borbarad veranlasste die LAW zur Besetzung seiner Baronie, jedoch auch des benachbarten Kaiserlandes Selaque. Diese Eigenmächtigkeit hatte die Strafversetzung der Führungsspitze der LAW an die tobrische Front zur Folge, die allerdings für den LAW-Sprecher (und bald darauf andere 'Gerüttelte') eine Versetzung in Brins Feldherrnzelt und die Ernennung zum Kommandeur der Almadaner Reiterei bedeutete. Der Schutzherr hatte ein weiteres Mal seine Fittiche ausgebreitet. Das Entsetzen über Brins Tod und die starken Verluste der Almadaner Reiter bei der Trollportenschlacht bewogen den Creser Baron, mehrere Monde lang spurlos zu verschwinden – just zu der Zeit, als er nach dem Willen seiner langjährigen Widersacher wegen der Besetzung Selaques unter Hausarrest gestellt werden sollte. Ob sich die LAW künftig zurückhaltender erweist, bleibt abzuwarten.

Die *Ratzinger Allianz* verband zum selben Zweck einen Großteil der Länder des Yaquirtales und besteht auch weiterhin als Bündnis, das daneben aber auch dem politischen (und kriegerischen) Kampf gegen die Übergriffe der Novadis und der Rache an dem ehemaligen eigenen Grafen Khorim Uchakbar gewidmet ist.

Erst Anfang 30 Hal gegründet wurde die *Culminger Liga* vieler Südpforter Barone, die sich ebenfalls der Abwehr der Novadis und der Sicherung der Grenzen verschreibt.

In der Waldwacht seien die *Descendientes* genannt, eine Gruppe von miteinander verschworenen Alt-Baronen, die Traditionen, Macht und Einfluss bewahren wollen und stark mit den Zwergen zusammenarbeiten.

Unter den *verbrecherischen Vereinigungen* seien einige erwähnt, die sich naturgemäß fast ausschließlich auf Punin konzentrieren. Da ist die *Bande des Blutalrik* zu nennen, eine hauptsächlich in Unter-Punin arbeitende Rotte von Erpressern, Räubern und Mördern. Die *Shay'ay Mada* (tul.: *Stein der Mada*) dient Mada und Phex in okkulten und hoheitsvollen Mondscheinitualen und soll angeblich unter anderem auf der Suche nach dem mythischen 'Stein der Mada' sein, einem sternenklaren Diamanten von astraler Schönheit (nur wenige wissen genug über



diese Organisation, um die Fürstin mit ihr in Verbindung zu bringen).

Schließlich seien noch die **Bel-Dechis** genannt, die 'schwirrenden/tanzenden Dolche', denen etliche Raubüberfälle auf Handelszüge und Reisekutschen zur Last gelegt werden, so dass der Kronverweser letztlich 300 Dukaten für das Aufspüren des Unterschlupfes der Bande ausgesetzt hat.

Nicht auf Punin konzentriert sind zum Beispiel die **Schmuggler** in der Südpforte, die Luxusgüter und Waffen über die Grenze bei Schradok schaffen oder Gewürze und Stoffe bei Dál aus dem Amhallassih einschmuggeln. Ähnliche Sippen gibt es auch in Ragatien, die das wilde Land am Bosquir als Schutz nutzen, jedoch in letzter Zeit durch die gegen die Novadis verstärkten Grenzposten Verluste hinnehmen müssen.

Von Stolz und Blutrache – die Etikette der Fehde

„Viel Ungenaueres hatten wir im Rechtsseminar zu Beilunk über die archaische Form der Fehde, wie sie von den Almadanern noch heute durchgeführt wird, vernommen, so dass es nötig schien, diesbezüglich einmal selbst Beobachtungen durchzuführen. Nichts war mir hierfür geeigneter als die Ladung zur großen Jugggesellschaft meines lieben Freundes Dschindar.

(...) Die Familien von Cerastes und Al'Shirasgan traten also auf, und schon erwartete ich, dass sie sich jeden Moment an die Gurgel gehen würden, berichtete man mir doch glaubhaft von einer schon in der zweiten Generation ausgefochtenen Blutrache beider Häuser. Geradezu überrascht war ich, als sich beide Magnaten für mein Dafürhalten nun aber freundlich begrüßten, beim abschließenden Balparé der junge Therengar Eric v. Cerastes mit Rahjada, der Tochter Al'Shirasgans, gar die Yaquirella tanzte und dabei munter mit jener parlierte. Es bedurfte des schlaun Hinweises meines Freundes, dass aus Haltung, Schrittfolge und Scharfzüngigkeit der Worte beider blanker Hass und Verachtung sprachen! Das Urteil darüber, wie wenig zeitgemäß die almadanische Fehde ist, musste ich wohl revidieren, und doch vernahm ich am nächsten Morgen, dass sich des nachts zwei Gemeine aus dem Gefolge der Magnaten gegenseitig erstochen hatten.“

—Aufzeichnung der Rechtsgelehrten Edelburga v. Trallop, 23 Hal

„Die Fehde bindet zwei Häuser stärker aneinander als der Trauabund“, sagt man in Almada. Vom einfachen Zwist bis hin zur Generationen überspannenden Blutrache führt die almadanische Querella tradierte Umgangsformen mit sich, die zwar zwischen den Ständen variieren, doch eigentlich festgeschrieben sind. Diese *Etikette der Fehde* könnte man fast als Gesellschaftsspiel bezeichnen, dem von allen Beteiligten mit Hingabe gefrönt wird – doch in Almada sind Streit und Ehre nicht nur leere Worte, um sie wird mit tödlichem Ernst gefochten.

Schon der Beginn einer Fehde kennt feinste Nuancen, die auf den ersten Blick irritierend sein mögen: Die schnellste Form, mit jemandem über einen hitzigen, aber höflichen Disput vor Zeugen über Angelegenheiten von geringer Bedeutung, über dem versehentlichen Zerschneiden des Rockes mit der ungeschützten Klinge oder das ungehörige Duzen in *Zwist* zu geraten, ist die behandschuhte Ohrfeige, die in aller Öffentlichkeit ausgeführt wird, denn eine Querella, von der niemand etwas weiß, läuft dem Ehrempfinden des Almadaners zuwider. Zwiste werden mit der unblutigen Niederlage oder dem *Duell auf das Erste*

Blut, will sagen, der Verwundung, ausgetragen, es sei denn, eine ausgiebige öffentliche Entschuldigung folgt der Erklärung auf dem Fuße.

Ein *Hader* hingegen entsteht aus einer schwerwiegenden Kränkung, wie zum Beispiel der persönlichen Beleidigung der Familia oder wenn jemand einen Verwandten folgenlos durch üble Nachrede, Handgreiflichkeiten oder sonstige Tätigkeiten schmäh, und wird durch ein *Duell bis zum Zweiten Blut* satisfaktiert, was der Kampfunfähigkeit (bzw. etwa der Hälfte der Lebenspunkte) entspricht. Ein *Händel* dagegen entsteht, wenn eine Bluttat gegen einen Sippenangehörigen, einen Verbündeten oder einen Untergebenen zu rächen ist, und kann nur im *Kampf auf das Dritte Blut*, also den Tod eines der Kontrahenten gesühnt werden. *Hader* und *Händel* erklärt man gewöhnlich durch das Überbringen eines wohlgesetzten Fehdebriefes oder einer schwarzen Rabenfeder am eigenen Wappentüchlein – es sei denn, die zu sühnende Tat wurde unmittelbar beobachtet, was zumeist ein sofortiges Gefecht zur Folge hat.

Die *Blutrache* schließlich, die vierte und höchste Stufe der Querella, resultiert meist aus einem ausgefochtenen *Händel*, ist die Konsequenz einer arglistigen Bluttat oder einer besonders infamen öffentlichen Erniedrigung und wird durch den geworfenen und aufgenommenen Fehdehandschuh eingeleitet – unnötig zu sagen, dass die Weigerung der Annahme, aber auch das unangemessene Einleiten zu tiefstem gesellschaftlichem Fall führt. Dadurch ist die höchste Stufe der Gewaltspirale erreicht, die nun ihre lawinenartige Wirkung offenbart: Sämtliche Anverwandte des Geschädigten gehen gegen die Familienmitglieder des Übeltäters in einem Kleinkrieg beider Häuser vor, der sich häufig sogar auf die Diensthofen ausdehnt.

Es ist nicht – wie böse Zungen behaupten – die Unfähigkeit, Fehdebriefe schreiben zu können, die Eigenhörige und Halbfreie davon abhält, *Händel* oder *Hader* auszutragen, es steht ihnen schlicht nicht zu. Die Gewalt über das eigene Wohl und Leben obliegt beim Landsassen alleine dem Magnaten, dem Halbfreien steht zumindest der *Händel* noch offen, wenngleich in diesen Ständen Konflikte meist mit einer zünftigen Schlägerei ausgetragen werden.

Die niederen Stände kommen erst bei der *Blutrache* wieder ins Spiel, wenn die Querella über die unmittelbar Betroffenen auf die gesamte Sippe und deren Besitzungen ausgedehnt wird. Eine *Blutrache* wird nicht formal erklärt, hier sprechen die Fakten ei-



nes angezettelten Mordanschlags oder einer veröffentlichten groben Verletzung der Familienehre zumeist für sich, spätestens aber die rasch folgenden Aktionen der Gegenseite.

Einmal in Fehde, bedeutet dies keinesfalls, dass die Parteien unmittelbar ihre Streitigkeiten durch die geeigneten Maßnahmen ausräumen, denn in diesem Falle würde sich das halbe Königreich in ständigem Gefecht befinden. Vielmehr gehört es zur Etikette, gerade ob einer bestehenden Feindschaft die gesellschaftlichen Formen zu wahren, um an gewitzter Stelle eine ehrbeschneidende Geste oder ein spöttisches Wort anzubringen. Dies kann von einem süffisanten Heben der Augenbrauen beim Kosten eines eigentlich erlesenen Tropfens oder das unbotmäßig hohe Setzen gegen den nächsten Pelurawurf des Kontrahenten über das heimliche Decken der kostbarsten Zuchtstute mit einem alten Esel bis hin zum totalen Umkrempeln von Festivitäten der Gegenseite reichen.

Auch hier reagiert das Landvolk ebenso wie die städtische Bürgerschaft weit weniger feinfühlig, wenn des Morgens halb ver-

weste Schweinchälften vor der Tür der verfeindeten Familie vorgefunden, Tabakfelder abgepackelt oder der Rote Hahn auf die Giebel gesetzt werden. Doch kann es in diesem Stand geschehen, dass durch eine Sühneleistung die Fehde beendet wird – für den almadanischen Magnaten unvorstellbar, obwohl die jüngste Reichsreform eigentlich ein Blutgeld je nach Stand des Verstorbenen für die Hinterbliebenen vorsieht.

Kommt es dann endlich zum Austragen des Disputs, so hängt es zwar ganz wesentlich vom bisherigen Verlauf der Fehde und den aufeinanderprallenden Persönlichkeiten ab, ob dies spöttelnd oder verbissen geschieht, doch ist die Ernsthaftigkeit der Angelegenheit stets unbezweifelbar. Nachdem die Fehde aber mit allen Raffinessen der Fechtkunst (vgl. *Von der Hohen Kunst des Fechtens*, S. 76) beendet wurde, stellen sich den Kontrahenten zwei Möglichkeiten: Man verliert über die Angelegenheit mit all ihren pikanten Details kein Wort mehr, denn eine formale Beendigung der Streiterei gibt es nicht, oder die Spirale der Feindschaft wird um eine Stufe nach oben gedreht.



Zwischen Travia und Rahja

Gastlichkeit und Gerichte

Der typische Almadaner isst und trinkt gern und gut, und das sieht man ihm auch an. Essen ist für Almadaner nicht nur Nahrungsaufnahme, sondern Ausdruck des sozialen Status. Ein Almadaner Mahl wird im allgemeinen am Abend eingenommen und besteht aus mehreren Gängen. Bei den Gemeinen gewöhnlich aus drei bis vier, bei den Wohlhabenden sind acht oder zehn Gänge keine Seltenheit. Selbst die Ärmsten legen Wert auf eine Vorsuppe zum Hauptgericht, sei sie auch noch so dünn – wer sich selbst die nicht mehr leisten kann, gilt als wirklich arm.

Für den unerfahrenen Reisenden können anders geartete Essgewohnheiten somit schnell zum Fallstrick werden: Wenn nur ein karges, eingängiges Mahl in einer Schenke von jemandem bestellt wird, der seiner Erscheinung nach nicht zu den Armen gehört, so wird sofort Geiz vermutet, oder dass der Betreffende durch seine Gewandung einen tatsächlich gar nicht vorhandenen Wohlstand vorgaukeln will, am Ende ein Hochstapler ist oder schwerwiegende Charakterfehler aufweist. Für das Ansehen des ahnungslosen Fremden können die Auswirkungen beträchtlich sein.

Der Tag beginnt für die meisten Almadaner mit Hirsebrei oder Grütze, mit Marmelade bestrichenen Kürbisfladen oder 'Cressos', worunter man in Schmalz gebackene Teigkrügel versteht. Während des Tages beschränkt man sich auf Kleinigkeiten. Hier seien die bei den Weinbauern beliebten 'Roten Zwiebeln' erwähnt (in Wein eingelegte Gemüschwiebeln), die 'Scna', eine kalte Gemüsesuppe, oder mit gehacktem Fleisch und Zwiebelstückchen gefüllten Rebenblattrollchen, die in einer Soße aus Öl und Gewürzen mariniert wurden, deren jeweilige Zusammensetzung

oft eifersüchtig als Familiengeheimnis gehütet wird. Der Reisende wird diese sogenannten 'Salinaris' meist nur in Garküchen kennenlernen, zusammen mit den bereits erwähnten Kürbisfladen, die hier zu pikanten Saucen gereicht werden, oder dem Ragather 'Süßen Bausch'.

Eines der bekanntesten Gerichte der Almadaner Küche ist die 'Tadadura', ein Eintopfgemisch aus sämtlichen Feld- und Baumfrüchten und Innereien. Die Tadadura wird breiig gekocht und mit frisch gebackenen Kürbisfladen oder Weizenbrot verzehrt. Kürbis bildet zudem die Basis für vielerlei Kuchen und Süßspeisen, doch auch für die 'Puniner Kürbissuppe', eine bräunliche Sauce mit Kürbisschnitzern, die zum erlesenen Fasan gereicht wird. Andere bekannte Speisen sind 'Gefüllte Eierfrüchte', 'Gestopfte Mistkratzer' (gefüllte Küken), 'Almadaner Huhn' (gekocht mit Schalotten in Traubensaft), in Essig eingelegter 'Puniner Hornviehbraten', süßsaure 'Hela-Klopse' oder 'Brig-Loner Trippen' (saure Kaldaunen mit Rosinen und Bauschblüten) sowie diverse, meist aus Ragatien stammende Lamm- und Hammelfleischgerichte.

Natürlich findet auch der Fisch, ob gedünstet, gebraten oder in Öl gekocht, seine Verwendung in der almadanischen Küche. Onkel Yaquir fließt durch das Land und liefert Forellen, Gnitzen, Silberflitzen, Karpfen, Aal, Krebse und mehr.

Vergessen sei auch nicht die Fülle an Kuchen, Torten oder Naschwerk wie die sirupgefüllten 'Schlupfnutzen' oder der berühmte 'Puniner Marzipan'. Von großer Seltenheit ist die 'Valpoqua', eine Weinschaumcreme, die zu den Lieblingsgerichten Kaiser Valpos gehörte.

Rahjas Blut – vom edlen Rebensaft und der Winzerkunst

»Einst, so die von den heimischen Troveres meistvertonte almadanische Götinnensage, schritt Frau Rahja gelangweilt durch die immergrünen alveranischen Gärten Ihrer Schwester Pera'ne, ohne dort eine Pflanze vorzufinden, die Ihren Gefallen erringen konnte. So schnitt sich die Ewigholde zu Ihrer eigenen Kurzweil leicht in den Finger und presste den blutenden Schnitt unbemerkt auf die Ranken einer unscheinbaren Kletterpflanze. So flossen Rahjas Fausch- und Liebeslust im Blute vereint in die Säfte der Pflanze und wandelten diese ganz im Sinne der Schönen Göttin.«

—Was glaubt das Volk, Errik Dannike, Geschichtensammler aus Warunk

Die Almadanis, die sich gerne selbst als trunk- und sangesfreudige Kinder der Rahja sehen, nahmen das Geschenk der Schönen Göttin begeisterter an als jedes andere Volk, und so ist der

Wein das Getränk Almadas und das Lebenselixier des gesamten Königreichs. Almadinrot oder goldgelb rinnt er durch die Kehlen und erquickt Landsass und Magnatin gleichermaßen zu jeder Tagesstunde. Das Winzerhandwerk scheint den Almadanis geradezu auf den Leib geschneidert und wird von unzähligen Sippen seit Generationen ausgeübt. Keine andere Region Aventuriens – das untere Yaquirkönigreich vielleicht einmal ausgenommen – bringt edlere Tropfen hervor.

Immer schon lief und läuft in Almada alles auf den goldenen Herbst zu, die Zeit der Weinlese mit ihrem Trubel und ihren Aufregungen, wenn allerorten landauf landab Freudenfeste zur Kürung der Weinkönigin und der traditionellen Probe des Jahrgangs anstehen.

Wenn die Reben in voller Blüte stehen, so heißt es, dann wird auch der Wein im Fass und selbst in der Flasche unruhig, und so



setzt der bunte Reigen mithin schon zum *Fest der Freuden* im Rahjamond ein, sich in den Monden Praios und Rondra steigend, bis er schließlich im Efferd- und Travia-Mond Besucher aus aller Herren Länder an den Oberlauf des Yaquirs lockt, die sich von der allgemeinen Weinseligkeit mitreißen lassen wollen. So mag es wenig verwundern, dass die im ganzen Reich verbreitete Redensart "sich in der Almadaner Askese üben" in Wahrheit nichts anderes bedeutet, als dass man einmal tüchtig und zügellos über die Stränge zu schlagen beabsichtigt.

Der Wein reift in Almada in kühlen Kellereien in Bosparanien- oder Eichenholzfässern zu je 50 Urn, *Fuder* genannt, von denen man nicht selten ein Dutzend oder gar noch mehr übereinander gestapelt findet.

Es würde zu weit führen, hier alle berühmten Weine almadanischer Kreszenz zu nennen, denn ihre Zahl ist Legion. So seien hier nur beispielhaft der *Yaquirtaler Mudawein* erwähnt,

ein herrlicher Weißer, der ursprünglich (und noch immer am besten) aus Rebenthal kommt und den man den 'König der Weine und Wein der Könige' nennt, ferner die in der Südpforte gekelterte *Yaquirblume*, ein duftender halbsüßer Rosé, und der *Aquener Südhang* aus dem zentralen Yaquirtal, ein herrlich feinerherber Weißer. Der *Stramme Muktur* ist ein kräftiger Roter, während sich der *Hornenfurter Lebensquell* als spritziger Rosé gibt, ein perliger Weißwein ist die *Geiersgau*, während der *Mescher Heiligmacher* ein roter Wein ist, dem man das höchsten Mostgewicht Aventuriens nachsagt. Der *Ragazo* letztlich gilt als Delikatesse aus dem Ragatischen Kessel, man kennt ihn als mit wenig Weinbrand angereicherten *Fino*, als noch stärkeren *Oloroso* und als *Dubiosen Ragazo*, die meist in der Baronie Dubios hergestellt und statt mit Wein- mit Obstbrannt angereicherte, außerordentlich alkoholhaltige Variante aus Kaiser Valpos Rezeptsammlung.

Von Cancion und Lamento

Selbstredend tanzt man in Almada gern und viel, doch während man sich bei Hofe in stolzen Schreittänzen wie der *Kuslikana* oder der *Yaquirella* ergeht, enden die wilden Reigen- und Springtänze auf dem Dorfe wie der *Almadani* häufig in ausgelassenem Spektakel. Zu dem almadanischen Tanz schlechthin ist allerdings der *Lamento* der Zahori geworden, jene fleischgewordene Emotion, die das heißblütige Temperament der Almadaner widerspiegelt.

Elegant ist der Lamento nicht, da er aus herrischen Gesten und ausgreifenden, teils skurrilen Arm- und Beinbewegungen besteht, mit lautem Fußgestampfe arbeitet und den Hazaqi (die Tänzer nennt man *Feuerpfauen*, vermutlich abgeleitet von den meist roten oder schwarz-rot geflammten Kleidern der Tänzerinnen) ungeheure Anstrengung abverlangt. Doch er ist der Inbegriff des Stolzes und der Freiheit und vieler anderer Gefühle, die die Tänzerin oder der Tänzer hincinzulegen willens ist – wie Liebe und Hass oder beides, Trauer, Verlangen oder die Anbetung der Götter.

Zwar existieren feste Tänze, wie die verführerische *Rahjarra* oder die *Selinata*, mit der die Zahori den Mondgott anbeten, die stolze *Pavonearse*, die sich selbst unter Junkern größter Beliebtheit erfreut, die aggressive und dennoch Tsa gewidmete *Zarpada*, die besinnliche *Madayana*, die gerne für einen fernen Geliebten getanzt wird, der wechselhafte *Vanidad* oder die Krone des Lamento, der *Suenyo*, der wahrhafte Meisterleistung erfordert. Doch auf Festlichkeiten gestalten die Vihuela-Spieler und Tänzerinnen jeden Tanz tsagefällig neu. Dabei kommuniziert der Tänzer über festgelegte Fußrhythmen mit dem Musiker, um das Tempo zu ändern oder Fußteile anzukündigen (es gibt sogar Vermutungen, die Fußrhythmen der Hazaqi würden dem Wissenden noch ganz andere Informationen vermitteln ...).

Zum Lamento – aber auch eigenständig – spielen Musiker auf der *Vihuela*, einer kleineren, birnenförmigen Abart der Laute, die geschlagen, gezupft und gar gestrichen werden kann und in ganz Almada sehr beliebt ist. Dazu wird klagend, munter oder anzüglich gesungen und im Takt geklatscht und gestampft.

Das Absingen alter Volksweisen ist den Eigenhörigen liebster Zeitvertreib beim Tagwerk, während man in den Städten und Dörfern häufig auf wandernde Barden der Schule der Sängerin *Torbenia* trifft, die durch ihre festliche Volksmusik mit heimatverliebttem Einschlag, begleitet von der Vihuela, der Fidel, Schalmey und Schnarrtrommel durch alle Schichten hinweg beliebt sind. Den Sängern dieser Schule zu eigen sind jedoch auch beißender Spott und Kritik an herrschenden Baronen oder Priestern, da die Wurzeln dieser Schule in der Priesterkaiserzeit liegen. So mancher Barde hat sich hier an den Fehden der Nobleza schon eine goldene Nase verdient ... Denn während die Musiker aus gutem Hause ihre Kunst meist der Muße und der Anbetung von Geliebten wegen betreiben, verdienen sich die ärmeren Spielleute damit ihre Heller an Mäzenatenhöfen, verbreiten Neuigkeiten oder verspotten ungnädige Herrschaften.

Bekannte almadanische Troveres sind der Junker *Jacopo von Bleichenwang*, der so beliebte Canciones wie *Nimmermehr* und das *Lied vom Tod und dem Medicus* verfasst hat, sowie die Bänkelsängerin *Boronya Burlana Sfapano* (eigentlich Cronbiegler), die für das ein oder andere Spottlied auf die Magnaten Almadas verantwortlich zeichnet.

Das folgende Lied zeigt den typischen Umgang der Almadanis mit Gevatter Boron auf, den sie nicht fürchten, sondern eher als alten Freund behandeln – auch wenn sie Golgari immer wieder von den Flügeln zu springen trachten.



Tod und Medicus

Gestern, Freunde, könnt ihr's glauben,
gestern, überm Saft der Trauben!
Stellt euch mein Entsetzen für,
gestern kam der Tod zu mir!

Drohend schwang er seine Hippe,
drohend sprach das Furchtgerippe:
„Fort von hier, Magnatenknecht,
fort, du hast genug gezecht!“

(Refrain)

Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
Ihr glaubt es nicht, der Tod war da!
Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
Borons Knappe, der war da!

„Lieber Tod“, sprach ich mit Tränen,
„solltest du dich nach mir sehnen?
Siehe, da steht Wein für dich,
Lieber Tod, verschone mich!“

Lächelnd griff er nach dem Glase,
lächelnd trank er's auf die Base*,
auf unsere Gesundheit leer,
lächelnd stellt er's wieder her.

Hopp, hopp, hopp ...

Froh glaubt' ich befreit mich schon,
als erklang erneut sein Droh'n:
„Narr, für einen Tropfen Wein
glaubst du meiner los zu sein?“

„Lieber Tod – ach, wenn auf Dere
ich ein Mediziner wäre!
Lass mich! Ich verspreche dir
meine Kranken halb dafür.“

Hopp, hopp, hopp...

„Gut, wenn das ist, magst du leben.
Leb'!“ sprach er, „Sei mir ergeben!
Lebe bis du satt geküsst
und des Trinkens müde bist.“

„Oh, wie schön klingt das den Ohren,
Tod, du hast mich neu geboren!
Dieses Glas voll Rebensaft,
Tod, auf gute Brüderschaft!“

Hopp, hopp, hopp...

Ewig soll ich also leben!
Ewig Dein, Göttin der Reben!
Ewig soll'n mich Lieb' und Wein,
ewig Wein und Lieb' erfreu'n.

Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
Ihr glaubt es nicht, der Tod war da!
Hopp, hopp, hopp, fa la la la,
Borons Knappe, der war da!

*) Vermutlich ist hier Borons Base, die Göttin Tsa, gemeint ...

Vom Waidwerk – Rotwildjagd, Falknerei und Fasanerie

Zur Herbst- und Winterzeit wird die Jagd als aufwendiges gesellschaftliches Ereignis inszeniert, an dem die Domnas und Doms der Höfe sowie des Landadels teilnehmen. Nach altem Brauch wird zwischen *Hoher* und *Niederer Jagd* unterschieden, wobei Huf- und Auerwild zum Hochwild zählen.

Hoch zu Ross, mit Bogen oder Speer bewehrt, begleitet von zahlreichen Jagdhelfern, Hundetreibern, Hornbläsern, Spähern und Bewunderern, begibt sich der Hochadel mit betont firunischer Staffage vom frühen Morgentau bis zum späten Nachmittag je nach Laune auf die Pirsch-, Treib- oder Hetzjagd, deren Erfolg reichste sich als kühne Sieger gefeiert sehen.

Ein stillerer, privaterer Zeitvertreib des Adels ist die aus dem Tülamidischen stammende *Falknerei* auf Tauben, Feldhasen oder

Waldschnepfen. Geradezu in Mode gekommen sind die *Fasanerien* aus dem Horasreich, die kostbares Federvieh wie Silber-, Khôm-, Almadin- und Tsafasane, Truthähne, Goldwachteln, Raufüße und die ewig geckenhaften Horaspfaue für einen würdigen Jäger bereithalten.

Allein die *niedere Jagd* mit Fallen für Riesenlöffler, Kaninchen oder Hamster ist dem gemeinen Volk gestattet, und während die von Adel und Volk gleichermaßen betriebene *Entenjagd* ein Wettbewerb an Geschicklichkeit ist, muss die *Schlangenhatz* als törichte Mutprobe Heranwachsender gelten. Schließlich sei noch das in Amhallassih von Vogelfängern ausgeübte *Einfangen von Singvögeln* genannt – den einen zum Broterwerb, den anderen zum pläsierten Vergnügen.



Peluraspiel und Hahnenkampf

Der Almadaner ist ein Spieler: Er wettet und kämpft für sein Leben gern, so dass sich viele Arten der Vergnügungen entwickelt haben, deren im Volk beliebteste sicherlich der *Hahnenkampf* ist, der auf dem Land wie in den Städten die Freien und Eigenhörigen fesselt. Das Züchten, Ausbilden und Wetten auf die aggressiven, lauten und eitlen Gockel (die selbst so viel Ähnlichkeit zum Almadani aufweisen) hat schon so manchen im 'Hahnenfieber' ruiniert.

Pferderennen üben eine vergleichbare Faszination auf Volk und Adel aus, können sich doch hier der ganze Stolz des Pferdejunkers und möglicherweise seine *Mundilla* mit dem alten Feind aus verfehldem Haus messen oder zwei verliebte Dorfschöne sich um den Geliebten rangeln. Zu verlieren bedeutet unter Magnaten gleichzeitig auch einen gewissen Ehrverlust, erwies sich doch die eigene Zucht als nicht so exzellent wie gelobt.

An weiteren Spielen seien die mit Hingabe ausgeübten *Boltanpartien* sowie *Inrah* genannt, das jedoch weit mehr zur Weissagung denn zur Wette verwendet

wird. Kaum Geduld haben die Almadaner dagegen zum *Rote und weiße Kamele*, man weiß von *Praïostagen*, an denen der Kronverweser seine almadanische Gemahlin mit solchen Partien zum Fluchen gebracht hat.

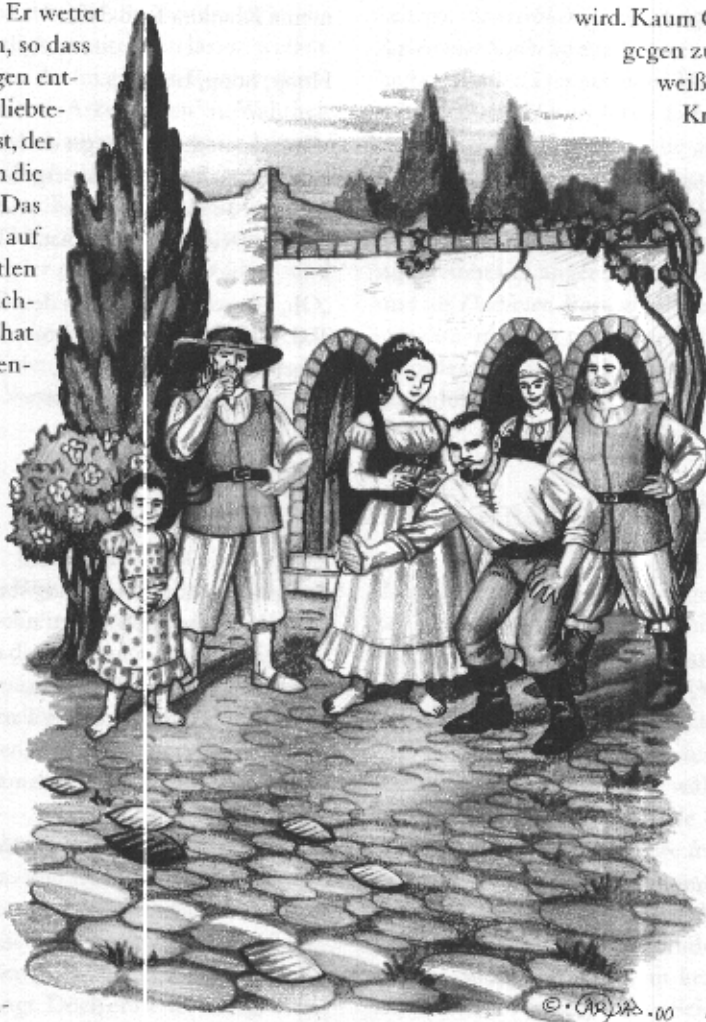
Ein bei allen Ständen beliebtes Spiel ist *Pelura*, bei dem mehrere Einzelspieler oder zwei Mannschaften gegeneinander antreten, um mit der eigenen leicht spindelförmigen Holzkugel eine andere – die *Pelura* – über eine auf den Boden gezeichnete Linie zu rollen. Die Regeln sind jedoch recht kompliziert, regional unterschiedlich und strotzen vor Sonder- und Ausnahmeregeln. Fast jeder Wurf hat eine eigene Bezeichnung (z.B. *Gans*, *Storch*, *Weißer Hirsch*, *Lahmer Hase* etc.) und ist in seiner Wertung meist vom bisherigen Spielverlauf abhängig.

Pelura als Freizeittalent:

Probe: GE/FF/FF

Startwerte: Almadaner: 1;

Nostrier (wegen der Ähnlichkeit zum dortigen *Zapfenklückern*): 0; alle anderen: -4





Zwischen Tsa und Boron – Glaube, Wissenschaft und Magie in Almada

Religion

Der Glaube der Almadaner ist tief von dem Dualitätsprinzip der Tulamiden geprägt, die mit ihrer Einwanderung nach Almada erst so manche Gottheit an die guldengländischen Einwanderer herantrugen und sie ihnen nahebrachten. Rondra und Phex sollten große Bedeutung für die gelährigen Schüler bekommen, und gerade letzterer wird in Almada als Geliebter Rahjas verehrt, der nimmt, wo die Schöne Göttin gibt.

Rahja ist unbestreitbar die wichtigste Gottheit Almadas, ihr heiliges Tier, die weiße Stute, ziert das Wappen des Landes und kommt in fast jedem anderen zumindest als Schildhalter vor. Als Schutzherrin der Traube, des Weines, der Leidenschaft und der Liebe, der Schönheit und der Ekstase, ja, des Genusses, beherrscht sie viele Bereiche des almadanischen Lebens, so dass man selbst in dem kleinsten Winzerdorf zumindest einen ihrer Schreine finden wird.

Und so manche andere Göttin, die vielleicht in Darpatien ob der Segnung des Mahles, oder in Garetien ob des Wachstums der Rebstöcke angerufen wird, besitzt in dieser Provinz weniger Bedeutung, da Rahja weitgehend auch dafür um Hilfe gebeten wird. Der listenreiche **Phex** steht hier neben Rahja, ist doch der Almadani fast ebenso handelstüchtig wie der Tulamide – feilscht zumindest für sein Leben gern. Doch auch die Wette beim Pferderennen oder Hahnenkampf, das weit verbreitete Boltanspiel und der kunstvolle Diebstahl gehören in die Domäne des Phex, so dass ihm in Punin, wie in anderen Großstädten auch, ein Handels- und ein Diebestempel geweiht sind.

Von fast ebenso immenser Bedeutung wie Rahja ist **Boron** in den almadanischen Landen, der ja in Punin seinen aventurienweit höchsten Tempel besitzt.

Zusammen mit der Ewigjungen **Tsa**, die den Almadanern hauptsächlich für das Wagnis und die Erneuerung steht, rahmt der Gott des Todes das alltägliche Leben von der Wiege zur Bahre ein und ist selbst im Schlaf, dem 'Kleinen Tod', allgegenwärtig. So haben die Almadaner denn auch ein eher freundschaftliches, ja herzliches Verhältnis zu Gevatter Tod, der doch anderswo gefürchtet und fortgewünscht wird – das Lied vom Tod und dem Medicus (s.o.) spricht hier mehr als ganze Bände an Erklärungen.

Die Domäne des Traumes jedoch muss sich Bruder Bishdaniel hier mit der (in weiten Bereichen so verehrten) Phexenstochter **Mada** teilen, die in Punin einen eigenen Schrein besitzt.

Neben Borons Tochter **Marbo** verehren die Almadaner mit ähnlicher Inbrunst ihre Mutter **Etilia**, die ihnen als Sterbliche so viel näher ist und die Liebe des Dunklen Gottes hat erringen können.

Auch **Tsa** besitzt in Punin einen ihrer wichtigsten Tempel und steht dem schwarzen Haus des Boron am Platz des Schweigens in all seiner blühenden Pracht direkt gegenüber. Und wenn ein Almadaner in den Tempel des Todes gegangen ist, um für die Seele eines Verstorbenen zu beten, so wird er auch den Tempel des Lebens aufsuchen, denn Leben und Tod gehören hier untrennbar zueinander.

Zwei weitere Götterpaare sind fest verwurzelt im almadanischen Alltag: **Efferd** der Segnende, der den Feldern und Weinbergen mit seinem Wasser das Leben schenkt und als Gemahl der zornigen **Rondra** gesehen wird, in deren Namen bereits so mancher Racheschwur die Blutflechte zur völligen Auslöschung einer Familie geführt hat.

Des weiteren werden hauptsächlich in der Waldwacht und in den Städten mit hoher Zwergenbevölkerung Frau **Travia** und ihr Gemahl **Ingerimm** verehrt, erstere als Bewahrerin der Schwüre und der Treue und als Behüterin des Herdfeuers, letzterer als Herr über die gierige Flamme (und bei Menschen vermehrt des Handwerks). Welche Gottheit hier die gebende und welche die nehmende ist, wechselt nach Situation und Glaube, denn der Herr der Flammen kann einen Menschen ebenso vergehen lassen, wie die Hüterin des Heims einen Frevler vernichtet.

Ebenso ambivalent sehen die Almadaner das Gegensatzpaar **Praios** und **Hesinde**. Die eine gibt, der andere nimmt die magischen Kräfte, der eine schenkt die Ordnung, die die andere durcheinanderbringt, und schließlich kann man sowohl die Sonne wie die Magie je nach Dosierung als Fluch oder Segen ansehen.

Auf den Dörfern ähnlich häufig wie die Herrin Rahja wird **Perraine** verehrt, die Göttin der Feldfrucht und allgemein die des Bauernvolkes, und sie überflügelt die Verbreitung **Firuns** bei weitem, der hauptsächlich in Adelskreisen verehrt wird und sich nur zur Jagdsaison seiner Beliebtheit erfreut. Doch die Tempel des Jagdgottes, der hier seiner Funktion als Wintermann gänzlich entkleidet ist, sind in Almada selten, selbst Punin besitzt nur einen Schrein.

Die Etilianer

»Etilia also kehrte in jungen Jahren und wunderschön von Angesicht in die Reiche des Herren ein, blass und einsam inmitten all der furchtsamen Seelen in Borons Hallen. Doch ihr Glaube, ihr Vertrauen in den Dunklen Herren der Nacht, ihre Liebe zum Tod war so stark, dass sie all die anderen Seelen überstrahlte, und Boron sah auf von Rethon und rief den Raben zu sich und fragte: „Golgari, mein Diener, welche Seele glüht dort so wunderschön in meinen



Hallen? Wie starb sie, dass sie so jung und kraftvoll einkehrte in meine Gefilde?"

„Herr“, sprach da Golgari, „jene Frau heißt Etilia, die stark und fest in ihrem Glauben an Euch von eigener Hand den Weg zu Euch antrat, um Euch ins Angesicht zu sehen. Voll Ungeduld und Liebe ist sie, voll Vertrauen und Hoffnung, in Euch, ihren Herren.“

Der Herr Boron, der Unbeugsame, der Gnad'lose, der Gerechte, war gerührt. So viel Gottvertrauen sollte belohnt werden, und so legte er Etilias Seele vor allen anderen auf die Seelenwaage und brachte sie vor sein Angesicht. Und so geschah es, denn Etilias Seele wog schwer.

Als er die tote Frau erblickte, sah der Dunkle Herr stärker als zuvor ihren tiefen, vertrauensvollen Glauben, der sämtliche Seelen überstrahlte, die je vor ihn getreten waren. Und so sprach er liebevoll: „Etilia, mein Kind, du kamst freiwillig in meine Hallen und bist eines Schlüssels würdig. Gerne will ich dich in mein Reich geleiten, denn stark ist dein Herz. Doch deucht mir, dass dein Leben noch lang und erfüllt hätte sein können, hättest du nicht den Weg zu mir angetreten. Zeit bedeutet nichts. Du bist eifrig und wünschst, mir ins Angesicht zu schauen, doch das hast du nun getan. So lang dein irdisches Leben auch immer währen mag, eines Nachts wirst du wieder hier vor mir stehen und Eingang halten in mein Paradies. So frage ich dich also: Etilia, willst du mir im Leben dienen, so lange die Spanne deiner irdischen Hülle noch währen soll?"

Die holde Etilia beugte ihr Haupt tief vor dem Herren über den Tod, dann jedoch sah sie auf und blickte ihm in die selten so sanften Augen. Sie lächelte und flüsterte schließlich: „Herr, man nennt Euch den Gnadenlosen, doch ich sehe Milde in Euren Zügen. Man nennt Euch den Endgültigen, und doch wollt Ihr mich in die Gefilde des Lebens zurücksenden. Man nennt Euch den Unbarmherzigen, und doch strahlen Eure Augen in Liebe. Gerne will ich Euch dienen, wie Ihr es mir bescheidet, und den Sterblichen davon erzählen, was ich in Eurem Antlitz las!"

Da lächelte auch Boron und schloss Etilia in seine Arme. Und er legte ihr seine Tochter in den Schoß, geheißene die gnadenvolle Marbo, die Etilia aus dem Tod gebar. So kam es, dass die Heilige ein sehr langes Leben lebte und uns irdischen Seelen von der Milde und Barmherzigkeit des Gnadenlosen berichtete.“

—Erzählung eines Lehrmeisters des Etilienbundes an seine jungen Schüler

Hintergrund

Dieser weltlichste Orden des Puniner Ritus entstand zur Rohalzeit quasi gleichzeitig mit den Marbiden, da sich einige Priesterinnen und Priester nicht damit zufrieden geben wollten, darauf zu warten, dass ein Mensch im Sterben lag, bevor er ihrer Sorge anvertraut wurde.

Neben den üblichen Pflichten eines Boron-Priesters sehen es die Etilianer nämlich als ihre Pflicht an, die Menschen mit ihrem unausweichlichen Schicksal – dem Tod – zu versöhnen. Sie versuchen zu lehren, dass der Tod eines Lieben kein Verlust ist, sondern dass der Ruf zu Boron die Seele vor jeder weiteren Unbill schützt und geborgen hält. Wesentlicher Bestandteil dieser Lehre ist der Glaube an die Gerechtigkeit Borons und die Vorberei-

tung auf die Begegnung mit Golgari und den Flug über das Nirgendmeer in Borons Hallen.

Rethonik und Rhetorik halten die Etilianer gleichermaßen hoch, und sie machen auch intensiven Gebrauch von der Lebensbeichte, in der sie die Seelen der Sterblichen durch Beobachtung und geschulte Menschenkenntnis auszuloten trachten. Daraus schließend können sie den Gläubigen schließlich ihre (weltliche) Ahnung mitteilen, ob sie in das Paradies eines Gottes Einzug erhalten werden oder ob die betreffende Person ihr Leben ändern muss.

Traumsuche und Angerplichten gehören natürlich auch zum Dienst in diesem Orden, und tatsächlich überwiegen die Diener und Deuter Bishdariels jene Golgaris.

Die Rolle des Etilianers

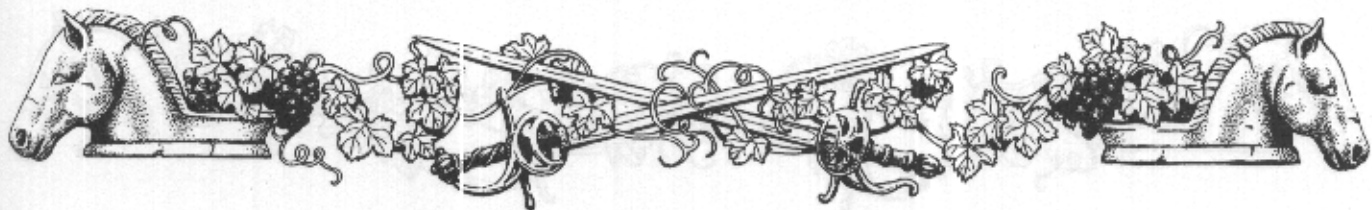
Mitglieder des Etilienbundes ziehen meist durch die Lande, um den Menschen die Angst vor dem Tod zu nehmen. Sie versuchen, über die Geschehnisse nach dem körperlichen Tod aufzuklären und erläutern den Gläubigen den Charakter von Sünden und Großtaten, während sie mit Beichten, Traumdeutungen und Gesprächen Anleitung zu geben versuchen, sich den Göttern so gefällig zu verhalten, dass man in eines der Paradiese aufgenommen wird. Auch als geistliche Berater von weltlichen Herrschern – besonders in Almada – findet man die Etilianer bisweilen, doch sehen sie die aktive Seelsorge als ihre fürdringlichere Pflicht. Gleichzeitig kümmern sie sich um die Angehörigen von Toten und helfen bei der Verwindung des Verlustes eines Lieben, lehren das Vergessen von gutem wie schlechtem und dass das Leben auch ohne sie weitergeht. Als volksnaher Orden, der hauptsächlich in Almada vertreten ist, treten ihm meist auch Kinder der mittleren oder niederen Schicht bei.

Etilianer kleiden sich in die schlichte schwarze Robe der Boron-Kirche, in die zwei silberne, einander zugewandte Raben eingestickt sind. Als besondere Auflage gilt für sie, dass sie Menschen in Seelennot beistehen und ihre Qual lindern müssen.

Meisterinformationen:

Wenn Sie einen Etilianer spielen wollen, sollte Ihr Held MU 11+, KL 13+, IN 12+ und eine TA von höchstens 4 aufweisen. Die Talentstartwerte entsprechen denen des Boron-Geweihten mit der Ausnahme einer geringeren Selbstbeherrschung (–2), besserer Menschenkenntnis (+1) und besserem Heilkunde Seele-Wert (+1). Für die (oftmals niedere) Herkunft können Sie folgende Tabelle verwenden:

1–5	unfrei	Eigenhörige, Zahori, unbekannt
6–12	arm	Bauern, Fischer, Söldner, Tempeldiener
13–17	mittelständisch	Geweihte, Handwerker, Händler
18–19	reich	Hochgeweihte, Kaufleute
20	adlig	Hoch- oder Niederadel, Ordensvorsteher



Wissenschaft

Punin ist die Metropole der Wissenschaft des Neuen Reiches, hier tummeln sich die besten Historiker, Kosmologen, Astrologen, Alchimisten – die Liste ließe sich ewig fortsetzen. Mit der *Academia der Hohen Magie* besitzt die Stadt zudem die Magierakademie, an der alte Sprüche rekonstruiert, Artefakte bis in die Grundzüge ihrer Matrices analysiert werden und sich die vermutlich größte Bibliothek nach der Halle der Weisheit zu Kuslik befindet. Allein Mirham und Al'Anfa lassen freidenkerischere Vorträge ungestraft zu, denn an der grauen Akademie beschreitet man den Pfad der goldenen Mitte, ohne sich schwarz oder weiß gänzlich zu verschließen.

Academia der Hohen Magie und Arkanes Institut zu Punin

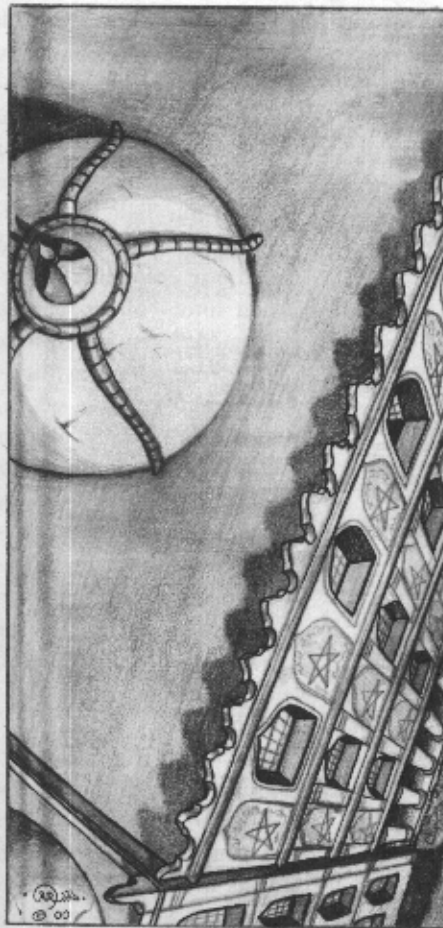
Das fünfeckige *Pentagrammaton*, Hauptgebäude der Akademie, ragt nahe des Vinsalter Tores – von fast jedem Punkt des Theater Viertels aus sichtbar – dreistöckig in den Himmel. Im Zentrum des wuchtigen Gebäudes, über dessen Eingangsportal eine von Rohals bekanntesten Weisheiten eingemeißelt ist, „Auch diese Worte vergehen“, erhebt sich der sprichwörtlich gewordene, fünf Stockwerke hohe Elfenbeinturm. Innerhalb der das Gebäude umgebenden Schutzmauer finden sich Anbauten im Yaquitaler

Stil, flächenmäßig etwa dem Haupthaus entsprechend. Im Park der altherwürdigen Akademie treffen sich Magier zum Gedankenaustausch, und die außerhäusigen 'freien Vorlesungen' sind bei den Novizen sehr beliebt. Hier steht auch die Statue des Erzmagiers Basilius, die schon seit langer Zeit die des Akademiegründer Fran-Horas ersetzt.

Der braun-grüne Raschtulsmarmor des Pentagrammatons weist keinerlei Fugen auf, die Säulen und Akrotherien passen sich exakt in den Stein ein, so dass zurecht vermutet wird, Fran-Horas hätte sich seinerzeit seiner magischer Mächte bedient, um dieses Bauwerk zu errichten.

Sehenswert ist die *Große Konventshalle*, in der schon häufiger der alle sieben Jahre stattfindende aventurienweite Magierkonvent stattfand. Scholaren, Magister und über 100 Schreiber, Hausdiener, ehemalige Gladiatoren als Wächter und mehrere Dutzend Gäste füllen stets die Gänge und Übungsräume, während die Laboratorien des Fran-Horas nach wie vor versiegelt sind.

Erst in den verwinkelten Kellergewölben wird einem die Ausdehnung der Akademie bewusst: Unter der halben Innenstadt erstreckt sich ein System von Gängen und unterirdischen Laboratorien, die sich in vielen fenster- und türlosen Häusern der





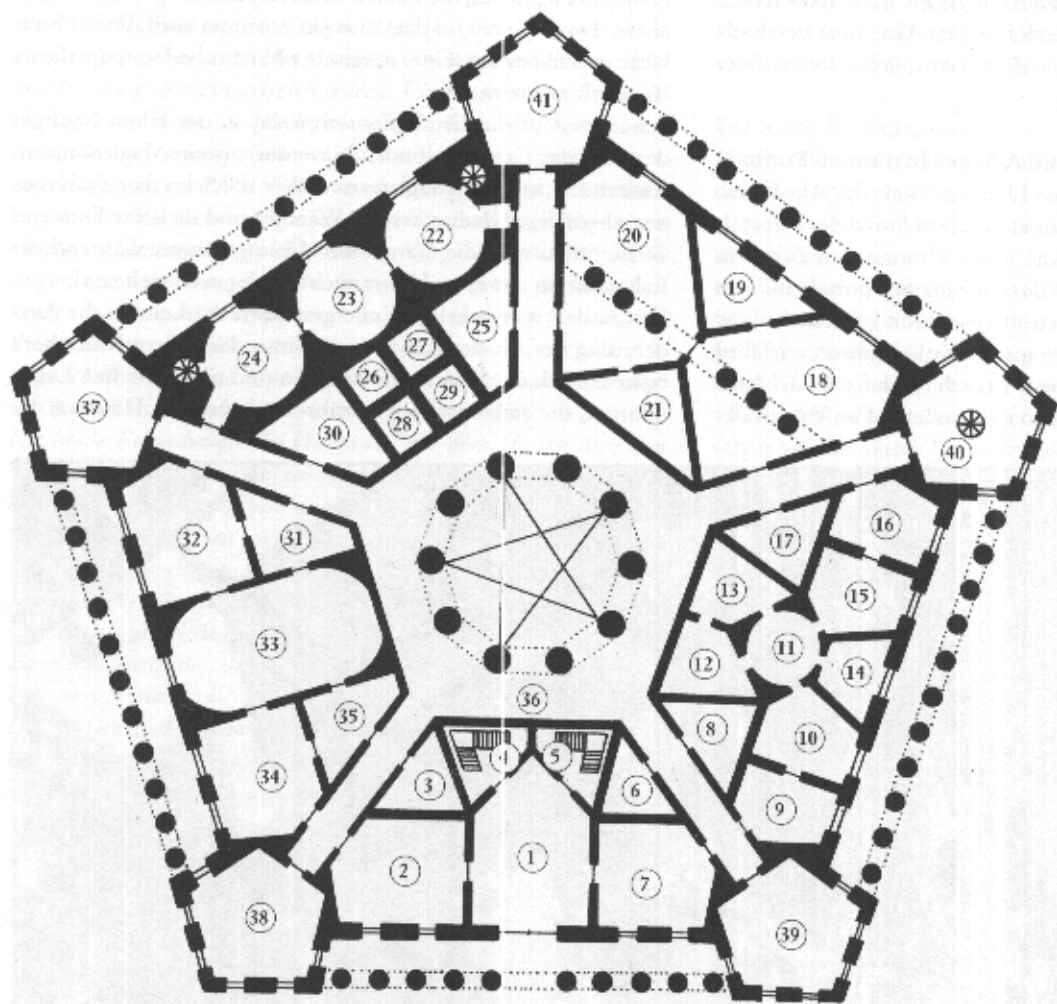
Umgebung befinden. Hier sind auch Teile der schier unerschöpflichen Bibliothek untergebracht, unter denen sich Schätze wie mehrere Erstabschriften (z.B. *Arcanum*, *Compendium Dracomagia*), zwei titanische Schriftrollen aus einem silbrigglänzenden Pergament, frühe Schriften des Dämonenmeisters und die fast vollständigen *Manuskripte von Tqelin-Ra'id* befinden, einer der wenigen erhaltenen Texte aus gildenländischen Zeiten. Bekannt ist die Akademie für die Übersetzung vieler Standardwerke aus dem Alten Reich, z.B. *Geheimnisse der Elfenmagie* (956 v.H.), und

mit der neuesten Ausgabe der *Encyclopaedia Magica* hat Punin endgültig die Führung der Wissenschaft übernommen.

Die gut verschlossenen Artefaktkammern, an denen schon so mancher Dieb gescheitert ist, weisen ebenfalls gefährliche oder verfluchte, gar dämonenbesessene magische Gegenstände auf. Grünes Famerlorsfeuer, das in Vollmondnächten die Dachspitzen umgleißt, ohne dass ein Gewitter in der Nähe wäre, wird zwar meist von Fremden misstrauisch beäugt, ist jedoch harmlos und in Punin bereits altbekannt.

Dies ist die wohl größte und angesehenste Magierschule Aventuriens, zu deren Tradition es gehört, sich nicht auf ein Spezialgebiet festzulegen, sondern vielmehr alle Bereiche der Hohen Magie abzudecken, wie auch offen für Anregungen der weißen und schwarzen Gilde zu sein. Die Aufgaben und Ziele der Akademie wandelten sich über die Jahrhunderte ständig – was blieb, war das angesammelte Wissen über die aventurische Zauberei vom nivesischen Totenkult über uralte Gildenformeln bis zu echsischen Geheimnissen und mohischem Schamanismus. Dieser Wissensschatz – von dem bisher nur Teile an die Öffentlichkeit gelangt und kaum je entschlüsselt worden sind – bildet seit den Magierkriegen, in denen die Akademie schwer in Mitleidenschaft gezogen wurde, einen der Grundpfeiler der Puniner Forschungen. Die zweite Säule des Wissens ist das Streben nach Vervollkommen und die Vereinheitlichung der magischen Forschung sowie die Suche nach den Grundprinzipien, die aller Zauberei zugrunde liegen.

Die derzeitige Leiterin Prishya Garlischgrötz von Grangor sorgt durch ihren strengen Führungsstil dafür, dass die Schule auf dem neuesten Stand des Wissens



Das Pentagrammaton

Academia der Hohen Magie &
Arkane Institut zu Punin



20 Schritt



Fixum



ist und sich in der Forschung nicht vom Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik überflügeln lässt: Fast alle Magister des verstaubten Kollegiums wurden entlassen und dafür dynamische Talente wie der Elf Salandriön Farnion Finkenfarn eingestellt. Die 49 Scholaren werden nach strengen Kriterien ausgewählt und in Seminaren ausführlich in die Philosophie, Sphärologie, Theologie und Historie sowie natürlich allen Formen der Zauberei eingeweiht. Die Eleven durchlaufen eine harte Schule und nicht selten bleut man ihnen ihre Verpflichtungen mit dem Rohrstock ein.

Zu den berühmtesten Abgängern der Akademie gehören *Mephal* (der Gründer der Mephaliten), *Taphirel ar'Ralahan* und *Erzmagus Robak von Punin*. Zwar zeichnen sich die Puniner durch enormes Bücherwissen aus und wissen selbst Textstellen aus unbekannter Werke fehlerfrei zu rezitieren, dennoch sind die 'Puniner Stubenhocker' sprichwörtlich für ihre Weltfremdheit geworden.

Immer wieder stellt die Akademie einen neuen Meilenstein der Magieforschung auf: so die Wiederentdeckung mehrerer Sprüche aus dem verlorenen *Codex 66*, die Veröffentlichung des Traktats *Rückwärtige Fortschritte* über umgedrehte Sprachmagie, die Offenbarung des Konzils der Elementaren Gewalten und die Entdeckung der *Kritischen Essenz*. Mit Spannung werden Abhand-

lungen über das vermutete Kraftliniennetz und die sogenannten *Tödlichen Träume* erwartet.

"Was die Puniner nicht kennen, das gibt es nicht", heißt es in der Welt der Magiengilden – auch wenn es sicher noch unzählige Geheimnisse der Naturmagier gibt, von denen man hier nicht einmal träumt.

Weitere Informationen zur Akademie finden Sie **in Mantel, Schwert und Zauberstab, Die Magie des Schwarzen Auges** sowie im Abenteuer **Rohals Versprechen**.

Meisterinformationen:

Wie Sprünge im Eis zieht sich das dereumspannende **Kraftliniennetz** auch durch Almada. Bedeutende Orte, die teilweise von kräftigen Linien verbunden werden, sind hierbei Punin (Academia der Hohen Magie), Brig-Lo (Zweite Dämonenschlacht) sowie der Raschtulswall (Konzil der Elementaren Gewalten, Raschtul-Kandscharot).

Fran-Horas hat offenbar das Geheimnis der Kraftlinien gekannt, als er die Puniner Akademie an einem wichtigen Knotenpunkt gründete, der angeblich eine Dunkle Pforte hervor gebracht hat, mit der man unter anderem die anderen alten Akademien des Kontinents bereisen kann – wie etwa die Al'Achami in Fasar.

Das Pentagrammaton: Academia der Hohen Magie und Arkanes Institut zu Punin

- 1 Eingangshalle
- 2 Warte- und Gesprächskabinett
- 3 Instrumenten- & Gerätezimmer
- 4 Treppe zum ersten Obergeschoß
- 5 Treppe zum ersten Untergeschoß
- 6 Gewänderkammer
- 7 Verwaltungsstube
- 8 Archiv
- 9 Arbeitskabinett der Magister
- 10 Arbeitskabinett Ihrer Spektabilität Prishya Garlichgrötz von Grangor
- 11 Kartenraum
- 12 Halle des Weißen Auges
- 13 Halle des Schwarzen Auges
- 14 Teezimmer
- 15 Arbeitskabinett des Vice-Principal Salandriön Farnion Finkenfarn
- 16 Arbeitskabinett der Magister
- 17 Artefaktekammer
- 18 Refektorium
- 19 Küche
- 20 Großer Lehrsaal
- 21 Kleiner Lehrsaal

- 22 bis 24 Übungs- und Prüfräume
 - 22 Magia Contraria
 - 23 Magia Phantasmagorica
 - 24 Magia Curativa
- 25 "Waffenkammer" (Tinkturen, Tränke, Gifte, Essenzen, Kräuter)
- 26 bis 29 Laboratorien des Fran Horas (versiegelt)
- 30 Physiologische Untersuchungskammer
- 31 Orbitarium
- 32 Schrein der Hesinde
- 33 Aula
- 34 Kleine Bibliothek
- 35 Demonstrations- und Exponatesaal
- 36 Große Konventhalle
- 37 bis 41 Ritualräume und Laboratorien
 - 37 Kristallomantie
 - 38 Metallurgie
 - 39 Elementarmagie
 - 40 Artefaktmagie (Treppe hinab zu den Koschbasaltkammern für fehlgegangene Artefakte und ominöse Fundstücke)
 - 41 Alchimistisches Labor



Wahrsagerei

Auch die Kunst der Wahrsagerei wird in Punin und Almada als angesehenere Wissenschaft betrieben, die sich verzweifelt gegen all die Scharlatane zur Wehr zu setzen versucht, die die Straßen der Hauptstadt bevölkern, um Unwissende um ihre hart verdienten Heller zu erleichtern. Doch gibt es hier die 'verlässlichsten' Astrologen, Numerologen und Traumdeuter, die man außerhalb der Tulamidenlande finden wird.

Die Puniner sind, wie die Almadaner, fast besessen von der Vorhersage der Zukunft. Die Astrologin Niobara wird im hiesigen Hesinde-Tempel als Heilige verehrt, und die Zahl der tulamidischen Tee- und Kaffeesatzleser, der Gedärmeausweider, Bleigießer, thorwalschen Runendeuter, Handleser, Geisterbeschwörer und was es nicht sonst so alles gibt, ist riesig.

Hier die Linie zwischen den Wissenschaftlern und den Scharlatanen zu ziehen ist schwierig, kommt es doch allein auf die Fähigkeit des Wahrsagers an. Nicht einmal mit Magie lassen sich die Künste analysieren, ist sie doch zur Vorhersage der Zukunft genauso gut oder schlecht geeignet, wie jedes andere (nicht-magische) Medium ...

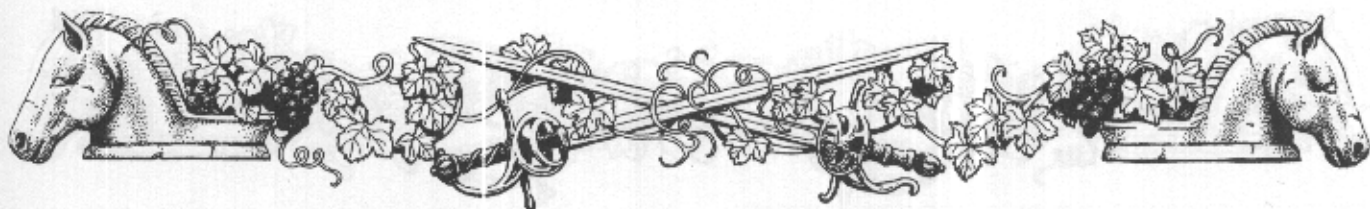
Aus dem tulamidischen Erbe tun sich unter den Wahrsagemethoden jedoch einige hervor: Zunächst ist da die *Zahlenmystik*, die noch auf alten Gesetzen aus der Zeit des Diamantenen Sultanates beruht und höchst kompliziert ist. Berechnungen

anhand von Geburtsdaten, Namenszahlen und je nach Frage anderen wichtigen Zahlen werden in bestimmten Schlüsseln miteinander verrechnet und schließlich die resultierenden Zahlen mit denen der Götter, Halbgötter und der Tagesherrscher verglichen.

Besonders in den Zelten der Zahori verbreitet ist die Wahrsagerei mit *Inrah-Karten*, für die je nach Kartenleger oder Frage aus dem okkulten oder dem profanen Satz (oder beiden) verwendet werden. Eine Karte (wie etwa die Ritterin des Feuers für eine rachsüchtige Adlige) repräsentiert hierbei den Fragesteller, die anderen werden im Bezug zu ihr ausgelegt.

Zum Dritten wäre die *Geisterbeschwörung* zu nennen, bei der meistens Scharlatane und Illusionisten einen schönen Schein vogauckeln – aber eben nur meistens, denn sucht man jemanden, der einem mit den Verstorbenen sprechen lassen kann, so wird man ihn sicherlich in Punin finden ...

Des weiteren besitzen die *Astrologen* von Magierakademie und Hesinde-Tempel mit einer Urschrift des *Folianten*, Niobaras Kompilation von Sternentafeln und deren Ausdeutung, und einer Kopie von *Am 50. Tor* zwei Werke von größter Bedeutung sowie in der Sternewarten beste Möglichkeit zur Beobachtung sechsstphärischer Phänomene.



Almadanische Persönlichkeiten

Lehensträger des Neuen Reiches

Dschindar-Fritjof von Falkenberg-Rabemund, Kronverweser des Königreiches Almada

Der in Jergan geborene Halbmaraskaner ist eine stattliche Erscheinung, nicht zuletzt wirken das streng zurückgekämmte dunkelblonde Haar und der markante Schnauzbart, der bis über die Kinnlinie herabragt, sowie der eindringlich musterrnde Blick aus den braunen Augen einschüchternd auf den Gegenüber. Doch lässt sich nicht verheimlichen, dass er dem Aufenthalt an gedeckten Tafeln den Übungsstunden mit dem Florett deutlich den Vorzug einräumt.

Der Absolvent des Beilunker *Rechtsseminars des Greifen* gilt als einer der fähigsten Rechtsgelehrten im Mittelreich. Die Berufung vom Baron zu Neuborn/Darpatien zum almadanischen Provinzherrn erfolgte nicht zuletzt aufgrund seiner Akribie und messerscharfen Logik: unabdingbaren Notwendigkeiten, um sich nicht im Dickicht almadanischer Eitelkeit und Intrigen zu ver-

irren. So weichen Strenge und Pragmatismus zumeist erst im Privaten seinem im Grunde wohlwollenden Wesen; die Beziehung zu Gemahlin Yanis und den Kindern Dschiryan und Yaquiria Brinaya liegt in tiefer Zuneigung begründet.

Seine Gewissenhaftigkeit schlägt sich meist in ernster Miene nieder, um so überraschender wirkt sein donnerndes Lachen, sei es über einen guten Scherz oder als Antwort auf eine offensichtliche Lüge. Sein Humor ist derart scharf und feinsinnig – Resultat profunder philosophischer Bildung –, dass er leicht überhört werden kann.

Dennoch kann man dem Kronverweser Umgänglichkeit attestieren, so er auf Ehrlichkeit trifft und übertragene Aufgaben zu seiner Zufriedenheit erledigt werden. Obschon ihm insbesondere die Opfer seiner gefürchteten Stegreif-Plädoyers gerne Jähzorn attestieren, ist der Kronverweser eine gereifte und in sich ruhende Persönlichkeit, die private und dienstliche Belange trefflich zu trennen versteht – neben seiner Familie sind ihm die Schö-





nen Künste, denen er als Förderer (s. *Punin*, Gebäude 34 auf S. 41) und Liebhaber gerne zuspricht, willkommenere Rekreation. Dem so verletzbaren Stolz 'seiner' Almadaner zollt er kontrollierten Respekt, insgeheim genießt ihr konsequenter Eigensinn gar seine volle Anerkennung – eigenmächtiges Handeln erntet jedoch beinahe ausnahmslos seinen Widerspruch.

Neben seiner Vertrauten und Gemahlin Yanis sucht er vor allem den Ratschluss mit Kanzler Rafik, die allgegenwärtige Callada bei Hofe ist ihm eher ein Greuel. Dem Gareth Kaiserhaus ist Dschijndar loyal verbunden, seit dem Frieden von Oberfels pflegt er eine von gegenseitiger Achtung getragene Beziehung mit dem horasischen Staats-Minister Abelmir von Marvinko.

Dschijndar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund

Geb.: 15. Peraine 5 v.H.

Kurzcharakteristik: strenger Herrscher, freiderkerischer Philosoph

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 15, NG 6

Herausragende Talente: Rechtskunde 16, Staatskunst 12, Etikette 11

Besonderheiten: scharfer und feinsinniger Hurnor; überraschendes, donnerndes Lachen

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: In abenteuerlichem Umfeld wird man Dschijndar kaum antreffen, doch könnte er einen verschollenen philosophischen Text aufspüren oder im almadanischen Adel Recherchen betreiben lassen – hierbei geht es ihm oftmals weniger um tatsächliche Erkenntnisse als darum, den Bespitzelten in Nervosität zu versetzen.

Zitat: "Wer Dinge ins Rollen bringen möchte, sollte sie zunächst den Berg herauftragen."

Yanis di Rastino von Falkenberg-Rabenmund, Baronin von Nordhain

Neckisch blitzende, bernsteingelbe Augen unter schwarzseidenem Haar und die schlanke und wendige Gestalt verleihen Yanis di Rastino, der Baronin von Nordhain und Gemahlin des Kronverwesers von Almada, ein elegantes Auftreten. Meist in modische graue Seidengewänder gehüllt, die zudem mit blitzenden, weißen Diamanten geschmückt sind, bietet sie ganz das Bild einer Landesherrin.

Wer sie jedoch im Zorn, am Spieltisch oder beim Pferderennen zu Punin erblickt, mag sie als eine leidenschaftliche, wagemutige Frau erkennen, die Phex und Rahja liebt.

Als Tochter aus altem Almadaner Blut lagen ihr Leidenschaft, Reit- und Fechtkunst bereits mit in der Wiege, und um des Mordes an ihrem eigenen Vater willen hegt sie selbst eine Blutfehde mit dem Haus Damotin Fuxfells, des Verwalters von Agum – und auch so mancher frühmorgendlichen 'Fechtübung' bei der Alten Abtei vor den Mauern Punins ist sie nicht abgeneigt, um ihre Ehre zu verteidigen.

Ihrem Land dient die Baronin von Nordhain (die daheim einen Vogt eingesetzt hat) jedoch mit ebensolcher Hingabe als Herrin des Hofes und Beraterin ihres Gemahls, für den sie schon einmal Informationen aus dubiosesten Quellen zu finden versteht – ja, in exzellent informierten Kreisen munkelt man sogar, die Gemahlin des Kronverwesers besäße Kontakte zur *Fürstin*, jener Meisterdiebin, die seit einigen Jahren Punin und Almada unsicher macht.

Den Disput und jegliche Form der Eloquenz stilisiert Yanis zur Kunstform – ebenso wie sie der kreativen und gewitzten Lüge einen künstlerischen Stellenwert einräumt wie jedem großen Werk – etwa einer Statue oder einem Gemälde.

Gewiss ist jedoch, dass die Baronin von Nordhain für ihre Familie und ihr Land durch das Feuer zu gehen bereit ist – ohne zu zaudern oder zu zögern. Ihr vordringlicher Hass gilt zunächst aber dem Verräter Uchakbar, der es wagte, ihre Kinder zu bedrohen, um sie als Druckmittel in der Politik zwischen den Reichen zu verwenden.

Yanis di Rastino von Falkenberg-Rabenmund

Geb.: 5. Phex 3 v.H. *Größe:* 80 Finger

Kurzcharakteristik: brillante Degenfechterin und Informationsbeschafferin

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 15, GE 17, HA 0

Herausragende Talente: Stichwaffen 15/14, Menschenkenntnis 10, Götter und Kulte 11, Staatskunst 9

Besonderheiten: Viele Informationen aus Unterweltquellen.

Yanis ist Geweihte des Phex, was sie jedoch auch nicht über die Maßen verschleiert: Wortwitz und Eloquenz sowie Geheimsprachen und Geheimnisse sind ebenfalls das Metier der Mondschaten.

Beziehungen: groß

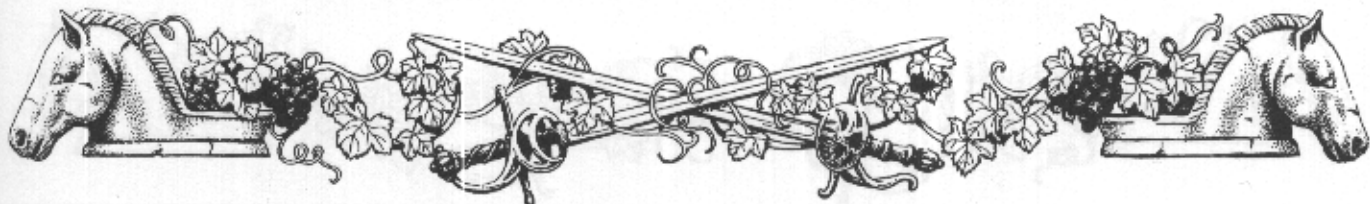
Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Yanis kann als direkte Kontaktperson zum Hof verwendet werden, man kann ihr überall begegnen, sei es bei einer *Querella*, in der Yaquirbühne oder in Belangen der almadanischen Politik.

Zitat: "Ich wette, Ihr habt das Spiel der Ratsmeisterin noch nicht durchschaut. Nein? Lasst mich Euch das bei einem Kelch Wein erklären ... Aber zunächst wolltet Ihr mir noch erläutern, was es mit den Gerüchten über die Handelsab-sprachen der Waldwacht mit Ragath auf sich hat ..."

Dschiriyen Boronian von Nordhain-Rabenmund

Zwar nicht Erbprinz der Würde seines Vaters, besitzt der Knabe jedoch ganz das Gemüt des Kronverwesers – Ruhe, Besonnenheit, Entschlossenheit. Bereits neun Monde nach der rahjagefälligen Vermählung der beiden Eheleute wurde Sohn Dschiriyen am 16. Firun 26 Hal geboren, der braungelockt und mit schönen kastanienfarbenen Augen auch dem Aussehen nach mehr dem Vater denn der Mutter folgt, von der er jedoch die almadanische Leidenschaft für das Ross mit in die Wiege gelegt bekommen hat. Kaum in der Lage, auf den kleinen Beinchen zu gehen, be-



kam er schon ein weißes Tulamidenpony, auf dem er bereits begeistert über die Hügel Nordhains zu zockeln versteht.

Yaquiria Brinaya von Nordhain-Rabenmund

Schon die Schwangerschaft fand unter sehr bedenklichen Umständen statt, auf die selbst ein eilig herbeigesandter kaiserlich-garethischer Leibmedicus keine Antwort wusste. Bei der Geburt der kleinen Yaquiria schließlich bedurften Mutter und Tochter stetiger magischer Behandlung eines Spezialisten der Vinsalter Heilakademie, so dass sie schließlich wohlbehalten, jedoch noch schwach und immer wieder kränkelnd am 21. Phex 28 Hal Tsas Segen erhielten. Erst zwei Monde später wagte es der Gemahl nach vollständiger Genesung, die Geburt bekanntzugeben, hatte er doch noch um das Leben seiner beiden Damen zu bangen. Yaquiria schlägt mit dem schwarzen Haar und den bernsteinfarbenen Augen sowie der fast winzige Größe der Neugeborenen eher nach der Mutter. Während der Genesung der beiden hüteten stets einige der kronverweserlichen Katzen treu das Krankenbett, und auch seit der Gesundung weichen die Tiere kaum von der Seite des Nachwuchses aus der Familia Nordhain, sehr zur Erschöpfung der Ammen.

Reichsritter Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H., Kanzler des Königreichs Almada

Dem vierten Sohn des alteingesessenen Waldwachter Hauses ließ man eine vorzügliche Advokatausbildung am Rechtsseminar zu Beilunk angedeihen, wo er das justiziärische Diplom mit Auszeichnung, allerdings nur als Zweitbester seines Jahrgangs ablegte. Zu seinem ärgsten Rivalen, Prinz Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, verbindet ihn inzwischen jedoch eine feste, von gegenseitigen Spötteleien gespickte Freundschaft.

Durch gute Kontakte in Gareth erlangte der vom Reichsbehüter höchstselbst im Boron 27 Hal frisch zum Ritter Geschlagene die almadanischen Landesgeschäfte. Die Hofkanzlei am Fuße des Puniner Residenzhügels ist seitdem wieder von Leben erfüllt, liebt es doch der Kanzler, sich bei erlesenen Puniner Marzipan ausführlich über die Lage in den einzelnen Teilen des Reiches berichten zu lassen. Hingegen kommt es nur äußerst selten vor, dass er die Bequemlichkeiten der Metropole hinter sich lässt, um doch einmal vor Ort nach dem Rechten zu schauen – ein Umstand, der den Magnaten draußen im Lande alles andere als unangenehm ist.

Als durchgehend rahjagefällige Erscheinung von leicht gedrungener, aber recht kräftiger Statur, dunkler Hautfarbe, schwarzem, gelocktem Haar, gepflegtem Kinnbart und phexgeschwinden, smaragdgrünen Augen, steht er in dem Genuss, sich seine Amouren auswählen zu können. Nachgesagt wird ihm eine aufregende Liaison mit Yanis von Nordhain-Rabenmund sowie eine enge Beziehung mit dem Elfen Idelon Firnensarg.

Reichsritter Rafik Listhelm Maldonado von Taladur ä.H.

Geb.: in der Nacht des 30. RAH 4 v.H.

Größe: 88 Finger

Kurzcharakteristik: meisterlicher Advokat und Reichs-administrator

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15

Herausragende Talente: Betören 15, Menschenkenntnis 11, Rechtskunde 13, Staatskunst 11

Besonderheiten: toleriert die von Emer geänderte Thronfolge, sähe Almada aber gerne mit eigenständigem König gegenüber den anderen Provinzen gestärkt – und unterstützt dieses Ziel im Verborgenen äußerst versiert.

Verwendung im Spiel: Auftraggeber zur Aufdeckung politischer Intrigen – oder Initiator derselben

Zitat: "Greift zu, nehmt noch etwas von diesem erlesenen Gebäck – und dann berichtet mir von den unerfreulichen Geschehnissen in Euren Lehnsländern, von denen mir zugetragen wurde!"

Prinz Selindian Hal von Gareth, Reichsedelknappe zu Almada und Graf vom Yaquirtal

Zunächst war es eine politische Entscheidung der Reichsregentin, ihren Sohn als Knappen an den Hof nach Punin zu senden, um die Almadaner zu besänftigen: Als Selindian im Rahja 28 Hal vor die Landesstände trat, wurde er euphorisch als neuer König Almadas gefeiert, doch sein unter den gestrengen Augen Alara Paligans vorgetragener Thronverzicht zu Gunsten Rohajas sorgte für einen Tumult, der bis heute das Land in unheilvoller Anspannung hält – war doch seit je her Tradition, den Almadintron im Mannesstamm zu vererben!

Nach der Kaiserkrone war dies nun eine Königskrone, die Selindian verlor. Der schüchterne Knabe mit dem blonden Lockenschopf und den tiefen, braunen Augen wird überall mit einer Sympathie begrüßt, als wäre er tatsächlich der junge König; selbst das Protokoll wird diesbezüglich oft beachtlich weit gedehnt. Selindian lernt begierig vom Kronverweser und dessen Hofstaat, hält sich aber auch stundenlang in den Allerheiligsten Hallen des Schweigens auf, wo er erstaunlich häufig vom Raben von Punin selbst empfangen wird.

Kronen und Szepter bedeuten dem Knaben nicht viel, und fühlte er sich zu Beginn noch 'auf's Land geschickt', wächst ihm das schöne Almada mit jedem Tag mehr ans Herz. Die überraschende Erhebung des Prinzen zum derzeit jüngsten Grafen des Reiches wird zeigen, ob doch ein Herrscher in ihm steckt.

Prinz Selindian Hal von Gareth

Geb.: 12. Phex 18 Hal

Kurzcharakteristik: kompetenter Diplomat, unentschlossener Kronprätendent

Herausragende Eigenschaften: CH 12, TA 1, RA 7

Herausragende Talente: Etikette 9, Schleichen 10, Sich Verstecken 11



Wichtige Zauberkraften und Rituale: kann Kontakt zu Geistern von Verstorbenen aufnehmen

Besonderheiten: lacht nur selten; Magier und Medici streiten sich darüber, ob auf dem Prinzen ein orkischer Fluch liegt, während Bahram Nasir den Jungen eingehend beobachtet.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: der übergangene Thronfolger, dessen Meinung hierzu noch am reifen sind und auf den von unterschiedlicher Seite Einfluss ausgeübt wird; der hochadlige Spross, der zögerlich beginnt, die Welt zu entdecken; der mysteriöse, gedankenverlorene Knabe, dem die Helden an den unmöglichsten Orten begegnen können.

Zitat: "Uns hat vom blutigen Stier geträumt, Erhabener, Er ging den Raben mit den Hörnern an."

Eslam von Eslamsbad

Als im Sommer 27 Hal die Nachricht vom Fall Eslamsbrücks Punin erreichte, betrat ein damals Unbekannter die Bühne des almadanischen Geschehens, der bald zu den angesehensten Persönlichkeiten des Königreiches avancierte: Eslam von Eslamsbad – und Punin, wie seine Anhänger stets hinzufügen und ihn als Nachkommen der Eslamidenkaiser sehen.

In einer kurzen Rede gelang es dem jungen Mann, das Entsetzen zu vertreiben, das sich ob des Verlustes der ersten Stadt des Reiches über die auf dem *Platz des Schweigens* versammelte Menge gelegt hatte: "Was fürchtet ihr euch? Ihr seid die Kindeskinde der Helden von Brig-Lo! Eure Vorfahren besiegten schon einmal das Gezucht der Niederhölle! ... Die Brücke ist gefallen, doch die Pfeiler stehen noch!"

Über die Vieldeutigkeit des letzten Satzes sollte später noch viel spekuliert werden.

Bei seinem nachfolgenden Zug durch die Yaquirprovinz kämpfte er gegen Niedergeschlagenheit und Furcht an, begleitet von einer wachsenden Schar von Anhängern aus allen Schichten der Bevölkerung. Ein Heilsbringer war geboren!

Eslam ist stets in die eslamidischen Farben Blau, Rot und Silber gekleidet. Der feingliedrige, sehr hellhäutige Mann unterscheidet sich kaum von vielen anderen jungen almadanischen Männern, sieht man von seiner ausgeprägten Nase ab. In seinen Reden jedoch berührt Eslam die Herzen seiner Zuhörer. Dabei gelingt ihm der schwierige Spagat, gleichzeitig ein Mann des Volkes und des Adels zu sein. Seine Reden handeln von Ruhmes-taten der Vergangenheit, einstiger Größe, der Rückbesinnung auf alte Tugenden, von glorreichen und friedlichen Zeiten. Jedoch auch von der Bestimmung Almadass, des Reiches und der Herrschenden.

Eslam gilt als Mann von untadeligem Ruf, der als moralische Instanz über dem Tagesgeschehen steht. Dennoch regte sich schon frühzeitig bei einigen der Mächtigen Unbehagen über seine große Beliebtheit, während andere die Meinung vertreten, er sei zu Höherem bestimmt.

Eslam von Eslamabad

Geb.: 12. Praios 6 Hal

Größe: 88 Finger

Haarfarbe: schwarzbraun **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: brillanter Rhetoriker und Diplomat

Herausragende Eigenschaften: CH 16

Herausragende Talente: Bekehren 15, Menschenkenntnis 14

Besonderheiten: wachsender Einfluss sowohl auf die Einflussreichen Almadass als auch auf unterschiedliche kleine Gruppierungen in Volk und Adel, während seine Abkunft noch immer im Dunkeln bleibt.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Unruhestifter oder Heilsbringer eines in sich oftmals zerrissenen Landes – mit seinem Charisma kann Eslam als Auftraggeber der Helden oder aber Opfer ihrer Bespitzelung fungieren.

Zitat: "Almadaner, vertraut nicht auf euch allein, denn dann seid ihr schwach. Vertraut ihr aber auf Almadass, so wird nichts euch trotzen können."

Graf Rabosch Sohn des Reshmin von Waldwacht

Rabosch ist zu erheblichem Maße in den gewinnträchtigen Erzhandel mit den Ambosszwerger verwickelt, besitzt weitläufige Wälder in Jennbach und Bangour und beteiligt sich an den kostspieligen Kaufmannszügen über den Eisenwald. Das macht ihn nicht nur zum reichsten Mann der Grafschaft (zumal er gegenüber seiner Konkurrenz einen jahrzehntelangen Vorsprung genießt), sondern auch zu einem der wohlhabendsten in Almadass überhaupt.

Seit seiner unverhofften Rückkehr aus der Schlacht an der Trollpforte überlässt er die gräflichen Geschäfte seinen mit weitreichenden Kompetenzen ausgestatteten Sekretären, Vögten, Richtern und Magistraten, vornehmlich aber seiner liebreizenden Tochter, der energischen Groschka Tochter der Bulg. Rabosch selbst hat sich weitgehend aus dem öffentlichen Leben zurückgezogen. Getrieben von geradezu höherer Eingebung studiert er tagelang uralte Steintafeln, die er sich aus Xorlosch hat bringen lassen, und begibt sich rastlos suchend auf ausgedehnte Wanderungen in den Amboss. Weilt er auf Feste Spähricht, so ist er in Gedanken versunken und tagelang nicht ansprechbar.

Graf Rabosch Sohn des Reshmin von Waldwacht

Geb.: 16 Travia 194 v.H.

Haarfarbe: grau-weiß

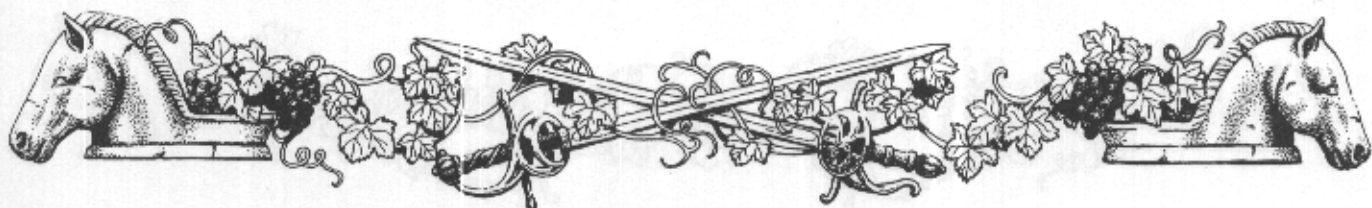
Augenfarbe: braun

Größe: 70 Finger

Kurzcharakteristik: kompetenter Mystiker, brillanter Geschäftsmann

Herausragende Eigenschaften: IN 16, GG 6 (abnehmend)

Herausragende Talente: Geschichtswissen 12, Alte Sprachen 12, Rechnen 16



Besonderheiten: auf der Suche nach dem im Großen Drachenkrieg verschütteten Heiligtum Xor'Angrasch

Verwendung im Spiel: Auftraggeber für mystische (oder auch etwas verrückte) Zwergen-, Geschichts- und Archäologie-Questen, die ihm seinem Ziel ein wenig näher bringen könnten
Zitat: "Der Schlüssel der dritten Pforte – ein Diener Pydacors sollte ihn zuletzt gen Zze Tha tragen. Doch erreicht hat er es nie, sein Ziel ..."

Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig,

Graf von Ragath

Der charismatische Endvierziger hat sich recht gut in Almada eingelebt. Stets in edlem Drapé, Seide und Damast gekleidet, präsentiert er oberste Etikette und vornehmste Lebensart in Vollendung. Sein Haar trägt der Graf standesgemäß zu einem Eslamszöpfchen zurückgebunden, der Kinnbart ist kurz gestutzt, die Finger makellos manikürt.

Sommers reitet der Ehrensteiner auf ausgiebigen Reisen durch die Grafschaft, um sich höflich distanziert auch nach den Sorgen des gemeinen Volkes zu erkundigen. Im Umgang mit den ihm Unterstellten pflegt er einen freundlichen, aber nicht zu vertrauten Ton. Gegebenenfalls gibt er selbst seine schärfsten Kritik mit ruhiger Miene Ausdruck, mischt beißendem Zynismus reichlich Spott bei, um unmittelbar im Anschluss zu nichtssagender Stegreifkonversation überzugehen.

Die alljährlichen Frühjahrsempfänge auf Burg Ragath und die ausschweifenden Herbstbälle bilden einen der Höhepunkte im gesellschaftlichen Leben Almadas, was die Einladungslisten regelmäßig zu einem brisanten Politikum macht. Hier erweist sich Graf Brandil als perfekter und nicht knauseriger Gastgeber, gebildeter Gesprächspartner und vortrefflicher Tänzer. Ja, selbst singen gehört will man ihn an wirklich gelungenen Abenden haben.

Brandil von Ehrenstein ä.H. und Streitzig

Geb.: 23. Ingerimm 17 v.H.

Größe: 89 Finger

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: tiefblau

Kurzcharakteristik: vollendeter Galan, meisterlicher Staatsmann

Besonderheiten: peinlichst darauf bedacht, auch wirklich als Almadaner aufzutreten

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: der Auftraggeber für pikante Angelegenheiten

Zitat: (in freundlichstem Tonfall) "Was Ihr in Händen haltet, ist ein Fächer, kein Fleischermesser, auch wenn Ihr ihn haltet wie eines, meine Liebe ..."

Shahane al'Kasim von Agum,

Markverweserin der Reichsmark Südpforte

Beständig umherziehend zwischen den wichtigen Orten ihrer Mark und überall nach dem Rechten sehend: so kennen die Südpfortler ihre pflichtbewusste Markverweserin. Unbekannt allein ist die mütterliche Herkunft ihrer Herrin, doch die Anerkennung ihres Erbes durch ihren Vater ist Zeichen ihrer adligen Abkunft (gelten Bastarde in Almada doch sonst nicht als erbfähig). Die stolze Kriegerin aus dem Haus al'Kasim wuchs als Tochter einer Amazone von Keshal Rondra auf der Stammburg des Ordens im Raschtulswall auf und erlernte dort das Kriegerinnenhandwerk und die Lehren der Herrin Rondra. Als junge Frau überwarf sie sich jedoch mit ihrer Gefährtin – der Erbprinzessin Ayshal – und verließ daraufhin den Orden, um in jene Lande zurückzukehren, aus denen sich die Amazonen einst zusammengefunden hatten: Almada.

Heute ist der Zwist von einst mit Ayshal vergessen, ihr Vater erkannte sie als Erbin an und sie gebar Zwillingsjungen von ihrem vor Rondra vermählten Gatten Leomar vom Berg (die tsagefällige Scheidung wurde wenige Monde nach der Geburt vollzogen). Doch ihren ältesten Sohn verlor Shahane bereits im Alter von



Shahane al'Kasim an der Seite
der Amazonenkönigin Ayshal al'Yeshinna



siebzehn, als er sich wegen horrender Spielschulden in Gareth erhängte. Nun liegt ihre Hoffnung auf dem Zweitgeborenen Gujadal, der ihr im Charakter ähnelt und ein geeigneter Landesherr sein wird, wenn es der Königin dereinst gefallen sollte, ihn zum Nachfolger Shahanes zu ernennen.

Shahane al'Kasim zeichnet sich dadurch aus, dass sie einem jeden ihrer Untertanen seine Eigenständigkeit zugesteht und nur selten in ihre Belange eingreift. Trotz ihrer kriegerischen Herkunft besitzt sie Geduld und Eloquenz und dient so bisweilen als Botschafterin nach Grangor oder ins Amhallassih, wo sie mit feiner Ironie auf die Belange des Königreiches aufmerksam zu machen versteht. Auf ihre Ehre lässt sie allerdings ebenso wenig etwas kommen wie andere Almadaner, so dass sich die glutäugige Frau auch schon in manche Querella begeben hat. Vergessen hat sie ihre Jugend und ihr Volk auf Keshal Rondra jedoch nicht, so dass sie als enge Verbündete der Amazonen gelten muss, die sie auch bisweilen auf Keshal Rondra aufsucht.

Shahane al'Kasim von Agum

Geb.: 13 v.H.

Haarfarbe: dunkelbraun *Augenfarbe:* dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Kriegerin und Landesherrscherin sowie Diplomatin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, CH 15

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 15, Reiten 14, Staatskunst 12

Verwendung im Spiel: Als sorgende und pragmatische Landesherrin vergibt Shahane schon mal delicate Aufträge an 'Spezialisten'.

Zitat: "Dafür könnt Ihr auch alleine Sorge tragen. Wir sind nicht Eure Ammel!"

Rinaya di Madjani

Geb.: 27. Rahja 3 Hal

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillante Intrigantin und Verführerin

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16

Herausragende Talente: Betören 12, Staatskunst 9

Besonderheiten: Feindschaft mit Ragath

Beziehungen: sehr ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: die kühl berechnende Stadtherrin, die ihre Grünröcke gezielt einzusetzen versteht und in vielerlei Intrigen ihre Finger hat. Zudem weiß Rinaya fast jeden Mann um den Finger zu wickeln und in ihre Netze einzuspinnen, während sie mächtige Frauen knallhart bekämpft.

Zitat: "Das wollt Ihr doch nicht wirklich tun, werter Dom?" – "Ich werde Sorge tragen, dass du dafür deinen Titel verlierst, Kebse, und eine Madjani macht niemals leere Versprechungen!"

Ludovigo Sforigan, Reichsvogt von Ragath

Der von Freunden und Vertrauten meist nur (*Dom*) *Vigo* genannte Vogt von Ragath ist ein gedrungener Mann mit grauen Schläfen. Er entstammt einer Familie, die im einstigen Süd-Almada ausgedehnte Ländereien besaß. Von dem früheren Einfluss der Sforigans zeugen jedoch nur noch das Ansehen (und die Verbreitung ...) ihres Namens und etliche aus Gründen der Tradition gepflegte, aber längst erkaltete Fehden.

Jung zum Anführer eines eigenen Haufens aufgestiegen, den *Hakenspießen*, erwarb Sforigan sich vor allem in Almada und im Lieblichen Feld einen so beachtlichen Ruf, dass sein Werdegang für manchen ehrgeizigen Söldling zum Vorbild wurde. Seinem kriegerischen Ruhm verdankte es Sforigan, dass er während des Orkkrieges zum Kommandeur des almadanischen Entsatzheeres ernannt wurde, das bei der Schlacht um Gareth in einem schonungslosen Angriff fast den gesamten Orktross niedermachte. Der heutige Vogt, der 'seine' Stadt ein wenig wie seine Privatschatulle zu behandeln beginnt, kann seinen Lebensweg nicht verleugnen. Er gilt noch immer als rauflustig und derb (ernste Kritiker sagen 'händelsüchtig' und 'bäurisch'), zudem ist ihm eine ausgeprägte Wettleidenschaft zu eigen. Die Frage nach den Erfolgsaussichten scheint für ihn dabei selten von Bedeutung zu sein, man möchte sogar meinen, dass gerade die Aussichtslosigkeit ihren Reiz auf ihn ausübt. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist ein im Winter 25 Hal auf dem Südwall in Gareth ausgetragenes Wettreiten zwischen ihm, einem freundlich ausgedrückten drittklassigen Reiter und einer tobrischen Edlen, das er, wie von allen Anwesenden schon von vornherein erwartet, verlor.

Rinaya di Madjani, Ratsmeisterin von Punin

Als Tochter eines alten, in der Geschichte des Königreichs tief verwurzelten Geschlechts bekleidet das atemberaubend schöne Edelfräulein Rinaya di Madjani nicht nur den Rang der Junkerin vom Madasce und den einer königlichen Palastdame, sondern seit kurzem auch den der Ratsmeisterin von Punin, nachdem sie ihren Amtsvorgänger – den umtriebigen Dom Abdul Assiref – im 'Hohen Rat' der Provinzcapitale ausstechen konnte.

Galt die ebenso hinreißende wie ambitionierte Stadtmagnatin lange als Mätresse des Grafen Khorim Uchakbar; sieht man sie heute in Punin auch oft in Begleitung des eleganten Provinzkanzlers Rafik von Taladur oder zahlreicher anderer hochadliger Verehrer. Während die begnadetsten Troveres des Landes an ihrem Hof verkehren und ihren Kunstsinn und ihre Lieblichkeit preisen, ist Rinaya unter den Magnaten der Waldwacht und Ragatiens verhasst und gefürchtet, denn kalt und skrupellos weiß sie die kommerzielle Vormachtstellung der Königstadt zum Nachteil der ländlichen Baronien auszunutzen.



Ludovigo Sforigan

Geb.: 3. Firun 30 v.H.

Größe: 91 Finger

Haarfarbe: schwarz, deutlich graumeliert *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: gerissener Haudegen

Herausragende Eigenschaften: KK 17

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 16, Linkshändig

12, Zechen 11, Kriegskunst 10

Besonderheiten: Rang bedeutet ihm wenig, Bgabung

hingegen viel.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Dom Vigo wirft schnell den Fehdehandschuh, und für die ausgesprochen kreativ ausgetragenen Querellas benötigt er ab und an eine helfende Hand ...

Zitat: "Bei Rahjas Tit... oh, verzeiht!" – "Wenn ich genau wüsste, dass ich recht habe oder gewinne, bräuchte ich doch nicht zu wetten!"

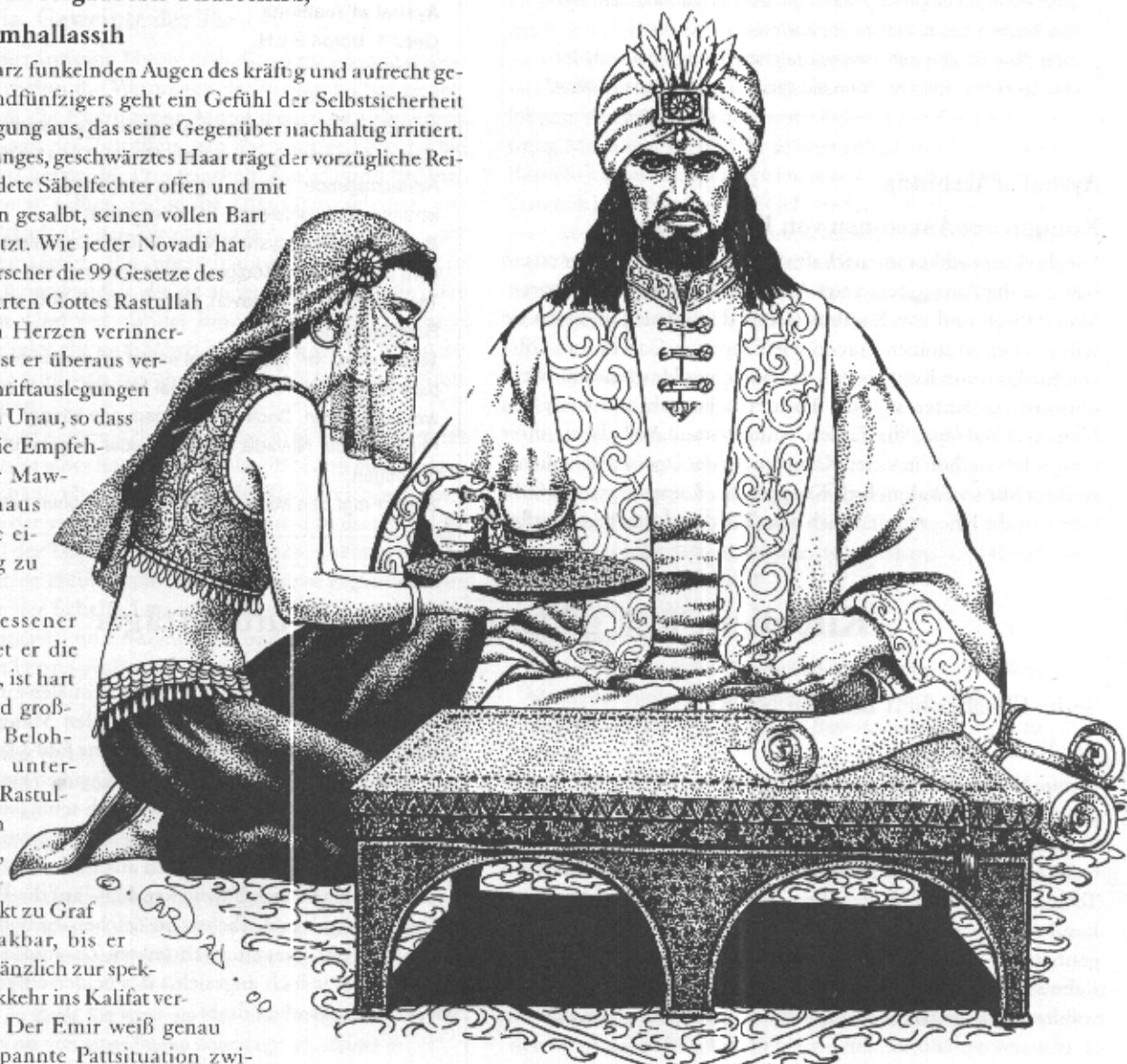
Lehensträger fremder Reiche

Dschelafan al-Tergau ibn Thurschira,

Emir von Amhallassih

Von den schwarz funkelnden Augen des kräftig und aufrecht gewachsenen Endfünfzigers geht ein Gefühl der Selbstsicherheit und -überzeugung aus, das seine Gegenüber nachhaltig irritiert. Sein schulterlanges, geschwärztes Haar trägt der vorzügliche Reiter und begnadete Säbelfechter offen und mit würzigen Ölen gesalbt, seinen vollen Bart sorgsam gestutzt. Wie jeder Novadi hat der stolze Herrscher die 99 Gesetze des glühend verehrten Gottes Rastullah tief in seinem Herzen verinnerlicht, zudem ist er überaus versiert in den Schriftauslegungen der Schule von Unau, so dass er sich über die Empfehlungen seiner Mawdliyat durchaus eine fundierte eigene Meinung zu bilden weiß.

Mit angemessener Strenge bindet er die Beyim an sich, ist hart im Strafen und großzügig in der Belohnung. Offen unterstützt er den Rastullah-Glauben im Norden, hielt lange geheimen Kontakt zu Graf Khorim Uchakbar, bis er diesen jüngst gänzlich zur spektakulären Rückkehr ins Kalifat verleiten konnte. Der Emir weiß genau um die angespannte Pattsituation zwi-





schen Reich und Kalifat, baut daher auf ein längerfristiges, offenes Nebeneinander, ohne hierbei den Hauch einer Schwäche zu zeigen.

Dschelafan al-Tergauī ibn Thurschim

Geb.: 5. Rastullahellah 207 RE (22. BOR 26 v.H.)

Größe: 91 Finger

Kurzcharakteristik: meisterlicher Staatsmann

Besonderheiten: Seit dem Sieg von Yrosien halten die al-Tergauī eine Zwergensippe in der Rubinmine bei Al'Mharim versklavt.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: der Gegenspieler des Kronverwesers und des zwölfgötterfürchtigen Almadas; Auftraggeber für gottgefällige Questen beiderseits des Yaqu rs, in die er häufig überraschend eingreift; zudem benötigt er Informanten, um das Treiben seiner Beyim kontrollieren zu können.

Zitat: "Die Säulen der Weisheit reichen höher hinauf, als Ihr blicken könnt, Effendi, denn sie reichen zu Rastullah selbst."

Ayshal al'Yeshinna,

Königin der Amazonen von Keshal Rondra

Die direkte Nachkommenschaft von Ayla al'Yeshinna, der ersten Königin der Amazonen, zeigt Ayshal in Haltung wie Gebaren. Majestätisch und von Rondras Gunst durchdrungen, bietet sie selbst neben so stolzen Frauen wie Emer von Gareth und Gilia von Kurkum von Kopf bis Fuß das Bild einer Herrscherin. Nicht umsonst verdienen sich die Töchter Aylas jede aufs neue den Namen *al'Yeshinna*, 'die Tapfere', und so stand Ayshal trotz ihrer jungen Jahre schon in vielen Kämpfen: In der Ogerschlacht diente sie ihrer Mutter Shalimah als Knappin, im Kampf gegen die Orks führte sie die Kriegerinnen nach dem Tod der Mutter bereits selbst

an. An der Trollpfote kämpfte Ayshal an der Seite Königin Gilias, die persönlich um ihre Unterstützung gebeten hatte. Gegen die heidnischen Wilden und die Ungläubigen, die alle ihre Frauen unterdrücken, geht sie nach wie vor mit unnachgiebiger Härte vor und bewahrt die ragathischen Ländereien so vor manchem Überfall, ohne dass die Herren Barone es überhaupt bemerken. Im Gegensatz zu der Tochter Yppolitas vertritt Ayshal die traditionelle Seele der Amazonen, die ihre Kämpferinnen noch nach den strikten Regeln des Volkes regiert. Gilias Offenheit für die Welt im Allgemeinen und die Männer im Speziellen stößt Ayshal ab, auch wenn sie spürt, dass die Hochkönigin von Rondra wahrhaft erwählt ist.

In letzter Zeit bewegt sich Ayshal bisweilen inkognito und mit nur wenigen Kriegerinnen in den Ländern Almadas, da sie laut den Gesetzen der Amazonen ihrem Volk noch eine Erbin zu schenken hat und dafür einen geeigneten Mann sucht.

Ayshal al'Yeshinna

Geb.: 1. Boron 2 v.H.

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: brillante Kriegerin, kompetente Herrscherin

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 15, GE 17

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen 16/16, Menschenkenntnis 9, Wildnisleben 11, Kriegskunst 13

Besonderheiten: Ayshals Vater ist Emir Dschelefan ibn Tergauī, dem die damalige Königin Keshal Rondras unbekannt war. Die Tochter selbst weiß davon, kämpft jedoch trotz allem gegen den Rastullah-Unglauben.

Verwendung im Spiel: Ayshal selbst ist die ferne und unerreichbare Königin, der Helden, zumal Männer, kaum begegnen werden können. Doch ihre Kriegerinnen können Helden gegen Ferkinas oder Novadis beistehen oder umgekehrt deren Beistand benötigen.

Zitat: "Fragt den Mann, was er hier zu suchen hat."

Kirchliche und gildenmagische Würdenträger

Seine Erhabenheit Bahram Nasir, der Rabe von Punin

Tief im Inneren der lichtleeren Allerheiligsten Hallen des Schweigens forschte der Rabe von Punin im Traum nach Omen und Traumgesichtern des Unergründlichen. Selbst die meisten Geweihten bekommen den höchsten Diener des Puniner Ritus des Totengottes nur dann zu sehen, wenn das Kirchenoberhaupt kund tut, was ihm gewahr wurde. Dies geschah in der Vergangenheit nur am ersten Tag des Boronmondes, doch teilt sich der Rabe seit einigen Götterläufen ungewohnt: häufig selbst ausgewählten Außenstehenden mit – die Gläubigen bekommen ihn

dennoch allenfalls bei hohen Begräbnisritualen zu Gesicht. Dann erblickten sie einen uralten, würdevollen Mann in schlichter, schwarzer Seidenrobe, von der sich seine fahl-blasser Haut deutlich abhebt. Seine kurzen Ansprachen zeugen von einer meisterlichen Rethorik und Diktion, die durch seine bestechende Ausstrahlung zu eindringlichen Glaubenssätzen werden. Mittlerweile hat der ursprünglich aus Rashdul stammende Hohepriester seinen ungehörlichen Hass auf die Patriarchen von Al'Anfa gezügelt und pflichtet im Zeichen der borbaradianischen Bedrohung gar einer eingeschränkten Zusammenarbeit der Kirchen bei, die jedoch angesichts des beiderseitigen Misstrauens wieder zu zerbrechen droht.



Bahram Nasir

Geb.: 5. Tsa 58 v.H.

Haarfarbe: weiß (kurz geschorener Haarkranz und Bart)

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: vollendeter Prophet und Rathoniker, meisterlicher Religionsführer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, IN 21

Herausragende Talente: Götter und Kulte 17, Prophezeien 18

Verwendung im Spiel: Der Rabe ist allenfalls für hochstufige Helden erreichbar (dann meist wegen einer sie betreffenden Vision), kann aber in übermittelten Aufträgen (vornehmlich bezüglich der Kirchenpolitik) an andere heranreten.

Zitat: "Das Sterben dauert ein Leben lang und endet erst, wenn der Tod eintritt."

bitten, das Wohl einer bestimmten Person zu gewährleisten.

Zitat: "Eine Regenbogenalalienzucht scheint mir wenig erfolgversprechend. Aber warum bietest du nicht deine Erfahrung mit Pferden an? Es gibt viele reiche Leute, die jemanden zur Beratung brauchen könnten!"

Pasqua Sfallia, Geweihte der Tsa

Als Mädchen aus ärmstem Hause kam die kleine Pasqua in den Tsa-Tempel, um dort die Weisungen der jungen Göttin zu lernen (und damit die Eltern einen Mund weniger zu versorgen hatten). Doch mit der Zeit fügte sich das zornige Gör, das sie einst war, in das Leben der Priesterschaft Tsa ein und begann, ein jedes Leben zu achten und in die Zukunft zu schauen, anstatt, wie im almadanischen Wesenszug üblich, beständig in der Vergangenheit zu leben. Ihre überschäumende Kraft hat sie in Lebensfreude umgewandelt, die sie an jene weitergibt, die ihrer Hilfe bedürfen. Und wer mit der Bitte um Beistand für einen neuen Anfang oder ein unmöglich erscheinendes Vorhaben zu ihr kommt, der wird sich von ihrer Zuversicht und ihrer Kraft angesteckt wissen ...

Da es im Tsa-Kult keinen Erhabenen im Sinne eines Schwertes der Schwerter oder eines Raben von Punin gibt, kann man Pasqua Sfallia auch nicht als oberste Priesterin der Tsa bezeichnen, doch gilt sie als eine der angesehensten Dienerinnen in diesem wichtigsten Tempel der Tsa, aber auch im Reich und darüber hinaus. Unter ihren vielen Freunden finden sich auch so gegensätzliche Menschen wie der Schelm Leirix, der tsagefüllig festgefahrene Strukturen kritisiert, und Amando Laconda da Vanya, der vor der kraftvollen Person großen Respekt hat.

Pasqua Sfallia

Geb.: 3. Rondra 16 v.H.

Haarfarbe: braun, im Sommer blondmeliert

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: charismatische und überzeugende Priesterin

Herausragende Eigenschaften: CH 15, IN 16

Herausragende Talente: Bekehren 15, Feilschen 11, Geographie 10, alle Heilkundentalente auf 12+, Glücksspiel 12, Prophezeien 13

Verwendung im Spiel: Sie kann als Rat- und Geldgeberin dienen, wenn sie von einer Sache überzeugt ist, könnte in ihrem Tempel Flüchtlingen Asyl gewähren oder die Helden

Madalena Galandi, Weinkönigin Almadras,

Hohegeweihte der Rahja

Eine braunrote Schönheit von wahrhaft rahjaischem Körper ist die junge Hohegeweihte des Puniner Tempels, die 28 Hal sogar fast zur Geliebten der Göttin erwählt worden wäre. Aber eben nur fast, denn wo andere Dienerinnen und Diener der Rahja für Schönheit und Hingebung an die Ekstase leben, lebt Madalena auch für Macht und Einfluss in den weltlichen Kreisen ihrer Heimatstadt. Die Kirche der Göttin der Liebe eignet sich vortrefflich dafür, Gelder in lohnende Kanäle fließen zu lassen oder die vielen rahjagläubigen Magnaten und Patrizier für ihren 'Einsatz im Sinne der Rahja' auf die eine oder andere Weise zu entlohnen. Auch Informationen sind ein lohnendes Geschäft, und wenn Madalena auch nicht so weit gehen würde, die gläubigen Besucher ihres Tempels systematisch auszuhorchen, so hat sie dennoch keine Skrupel, die Geheimnisse, die ihr zu Ohren kommen, auch zu verwenden. Ihre Schirmherrschaft über die philosophische Lebensschule des Eridur von Pailos übt sie dabei großzügig aus, denn so kann ihre Heimatstadt ihren Ruf als aufgeschlossene Metropole der Rahja erweitern.

Madalena Galandi

Geb.: 3. Boron 5 Hal

Haarfarbe: braunrot

Augenfarbe: hellbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin, brillante Verführerin

Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16

Herausragende Talente: Betören 14, Kurtisane 12, Menschenkenntnis 12, Staatskunst 9

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Die Helden können über eine Intrige Madalenas stolpern oder in sie verwickelt sein, oder gar angeworben werden, für sie ein bestimmtes Geheimnis zu lüften.

Zitat: "Rahja hat mir diesen Leib gegeben – doch auch diesen Verstand."

Amando Laconda da Vanya,

Geheimer Inquisitionsrat

Als Illuminatus und Hohepriester des Praios zu Punin verfügt da Vanya über beträchtlichen Einfluss in Almada, auch wenn er sich meist aus politischen Belangen herauszuhalten versucht. Er verfolgte von Anfang an das Geschick der sogenannten 'Gezeich-



entfacht hat, deren Eltern jedoch am liebsten ein Kopfgeld auf die Gestalt aussetzen würden.

El'Fenneq

Geb.: zwischen 5 v.H. und 5 Hal

Augenfarbe: ?

Haarfarbe: schwarz

Größe: Angaben schwanken zw. 8 ½ und 10 Spann

Kurzcharakteristik: passionierter Freiheitskämpfer

Besonderheiten: verhüllt

Verwendung im Spiel: El'Fenneq kann überall dort, wo gegen das Emirat aufgebeht wird oder sich dieses an der alten Kultur Süd-Almadas vergreift, ebenso überraschend auftauchen, wie er auch wieder – unerkannt – zu ertschwinden vermag. Er kann die Helden über auf seltsame Weise zugespielte Botschaften zur rechten Zeit mit den rechten Informationen versorgen. Auch auf einen der im Yaquirtal zahlreichen eifrigen Nachahmer des Wüstenfuchses kann man stoßen, oder gleich auf zwei ...

Die Fürstin der Unterstadt

Seit fast zehn Jahren treibt in Almada und hier speziell in Punin eine Meisterdiebin ihr Unwesen, die schon so mancher Juwelenfreundin und dem einen oder anderen Kunstliebhaber die Schätze entwendet hat. Keine Wand scheint ihr zu steil, keine Wache schlau genug, und letztlich stellte sich heraus, dass nicht einmal die Stahlschränke der Gebrüder Argasch und Irgasch patent genug sind, die Kleinodien vor der Diebin zu schützen.

Kaum jemand kennt das Antlitz der durchtriebenen Diebin, von der man sagt, dass sie der wahre Schatten hinter der hiesigen Phex-Kirche sei – noch nicht einmal der Vogtvikar des Puniner Tempels ist ihr je begegnet. Zuletzt sorgt die Fürstin mit dem spektakulären

Diebstahl des schwarzen Diamanten *Drachenaugen* und dem Einstieg in die Eslamidenresidenz für Furore, so dass nun neben der Stadtgarde auch der Kronverweser und die zwergischen

Stahlschränkmacher für Aufklärung sorgen wollen. Ob diese gesammelten Bemühungen den Mondschaten jedoch zu fassen vermögen, sei einmal dahingestellt, da sie mit einigen ehrenhaften Gaunern von Punin zusammenarbeitet und stets Maßnahmen zur Verwirrung der offiziellen Stellen unternimmt. Zu erkennen sind die Diebstähle der Fürstin an kleinen Katzenfigürchen aus schwarzem Obsidian, die sie am Tatort zurücklässt – und katzenleich verschwindet sie unbemerkt vom Ort des Verbrechens.

Die Fürstin der Unterstadt

Geb.: 3 v.H.

Kurzcharakteristik: brillante Degenfechterin, vollendete Diebin

Herausragende Eigenschaften: IN

14, CH 15, GE 17, HA 0

Herausragende Talente:

Stichwaffen 15/14, Klettern

16, Schleichen 15,

Schlösser knacken 16

Besonderheiten:

Geweihte des Phex

Verwendung im Spiel:

Ein Diebstahl der Fürstin kann Grund für die Anwerbung der Helden sein, oder sie stiehlt den Helden selbst ein wichtiges oder wertvolles Artefakt.

Omer Shadif,

Heldenmime

Seit drei Jahrzehnten gilt der überaus charmante Omer als die Lichtgestalt der Yaquirbühne, als viel gerühmter und hochgelobter Heldenarsteller. Vom Heiligen Geron über Caralus und Kaiser Alrik bis hin zum erst unlängst zur Theaterfigur erhobenen Schwertkönig Raidri Conchobair: Omer hat

sie alle gespielt und sich dabei mit seiner begnadeten Begabung zur hinter sinnigen Komik und überzeichnenden Theatralik die Gunst so manchen Freundes der leichten



©. ARJA 00



Muse erobert. Vor allem die Puniner Damenwelt: liegt dem eitlen Mimen zu Füßen, wirft Kuschhändchen, Blumen und parfümierte Tücher auf die Bühne, wenn der 'Held der Herzen' nach seicht dahingeplätschertem ersten Vorhang auftritt, gar spitze Jauchzer des Entzückens dringt in das gepeinigte Ohr des Begleiters einer manchen Domnita, wenn Omer das dergestalt dargereichte, rahjagefällige Angebot durch das Aufheben von Blume oder Tuch bestätigt.

Doch Omer kommt in ein Alter, in dem ihm die Rolle des kühnen Recken allmählich nur noch unter Aufgebot bester Schminkkunst zu Gesichte steht. Demütigungen, wie das unlängst gegen Gendahar von Streizig schmählich verlorene Duell um eine Liebesangelegenheit, wären ihm früher niemals passiert. Im Privaten einsam werdend, denn einer dauerhaften Beziehung stand seine Arbeit stets im Wege, fällt es Omer schwer, den jugendlichen Nachwuchs in 'seiner' Rollen einzuführen und sich in Würde auf die sonoreren Figuren zurückzuziehen.

Omer Shadif
Geb.: 2. Rahja 18 v.H.
Augenfarbe: blau
Haarfarbe: grau-blond
Größe: 94 Finger
Kurzcharakteristik: vollendeter Mime
Herausragende Eigenschaften: CH 16
Herausragende Talente: Stichwaffen (Theaterflorett) 12, Körperbeherrschung 16, Tanzen 13, Betören 11 Singen 9
Verwendung im Spiel: Bei seinen zahlreichen Amouren gilt es vermehrt, Omer vor Duellen mit rachsüchtigen Liegegatten zu beschützen. Zudem wird jemand Omer dazu bewegen müssen, dem talentierten Nachwuchsschauspieler Eslamo Gaudez seine Chance zu gewähren ...
Zitat: "Komm Er her, Drache! Und bezwinget so! Er sein von mir, Geron, dem Träger des heiligen Siebenstreichs!" – "Oh, Liebholde, wie Rahjas Augen funkelt Euer Körper so wunderbar im Lichte der Nacht."

Ziqati, Tänzerin der Zahori

Glänzendes, schwarzgelocktes, langes Haar, tulamidischer Teint, glutvolle schwarze Augen und ein rahjagleicher Körper – aber auch das leidenschaftliche und heißblütige Temperament machen diese Zahori zu einer ungeheuer ausdrucksstarken und betörenden Lamento-Tänzerin. Wenn man ihren Auftritten beiwohnt, vermeint man, nie Liebe und Hass, Zorn und Vergebung so nahe beieinander gesehen zu haben wie bei ihren Darbietungen, oder jemals innigere Hingabe an die Göttin Rahja erlebt zu haben.

Doch Ziqati dient nicht nur Rahja, sondern auch dem Herren Phex, da nach dem Glauben der Zahori der eine niemals ohne die andere sein kann, und so steht sie selbst ihrer Karriere als gefeierter Tänzerin im Wege, wenn sie auf einem ihrer Schäferstündchen den Patrizier oder die Magnatin gegen sich aufbringt,

indem sie schließlich die fremde Börse oder den Schmuck mitgehen lässt ... Noch immer haben sich die Opfer von ihrem Charme oder den Worten ihrer Fürsprecherin, der Gemahlin des Kronverwesers, besänftigen lassen – wie lange das jedoch noch gutgeht, steht in den Sternen. Doch über die Zukunft denkt Ziqati nicht nach – sie lebt jetzt und hier, und zwar richtig!

Ziqati
Geb.: 7. Rahja 8 Hal
Haarfarbe: schwarz
Augenfarbe: schwarz
Kurzcharakteristik: brillante Tänzerin und Liebhaberin, passable Diebin
Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 17
Herausragende Talente: Tanzen 14, Reiten 12, Betören 13, Taschendiebstahl 8
Besonderheiten: Ziqati verfügt über die magischen Tänze der Zahori.
Verwendung im Spiel: Die heißblütige Schönheit kann als Opfer einer Intrige oder als Diebin, als Verführerin oder Geliebte verwendet werden, die den Helden Zugang zum Kreis der Zahori verschafft.
Zitat: (auf dem Balkongeländer) "Wenn Ihr Euren Gatten so lange allein lasst, ist das Euer Fehler – was, Ihr schimpft Euch eine Fechterin?"

Leirix von Punin, Ritter von Unsinn zu Schwachfug

Lange ist es her, dass Leirix in Punin seine ersten Späße trieb und ihn das Schicksal nach Havena führte, wo er sich unsterblich in eine Kaufmannstochter verliebte. Doch nach Jahren der Sesshaftigkeit und der trockenen Zahlen – die seine Frau stets im Kopf hatte –, trieb ihn das Heimweh in die sonnigen Weiten Almadas zurück. Hier muss er keine Rücksicht auf die Geschäfte seiner Gattin nehmen, sondern kann die aufgeblasenen Patrizier und die Magnaten mit den roten Köpfen piesacken und sticheln wie er möchte. Und von Havena ist er ja nicht auf ewig fort – wirklich nicht, es gilt nur noch diese eine Junkerin zu zwacken, dann kehrt er heim ...

Leirix von Punin, von Havena, von Spaßmussein besitzt ein exzellentes Auge für Leute von Geld oder Stand, die, selbstherrlich und eingebildet, eine kleine Lektion im Lachen verdienen – und zwar über sich selbst, und so hat er gewisslich schon mehr gute Namen in den Schlamm gezogen, als so manchem Herold bekannt sind. Naturgemäß macht ihn diese Eigenschaft unter den Puninern von Rang nicht sehr beliebt – doch das einfache Volk liebt ihn, seinen unwiderstehlichen Charme und die Lehren, die er den allzu selbstverliebten Machthabern bisweilen erteilt.



Leirix von Punin

Geb.: 28. Tsa 21 v.H.

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: vollendeter Schelmenzauberer und Spötter

Herausragende Eigenschaften: CH 19, IN 16, FF 15

Herausragende Talente: Gaukeleien 13, Zechen 12, Bekehren 14, Gassenwissen 15, Glücksspiel 14, Schlösser knacken 12, Stimmen imitieren 18

Verwendung im Spiel: Es könnte Auftrag der Helden sein, die ewige Spottdrossel zu fangen, auszuquetschen oder vor den Übergriffen eines beleidigten Magnaten zu retten – denn um sein eigenes Wohl macht sich der Schelm am wenigsten Sorgen ...

Zitat: "Das sollte ein Witz sein? Kurios, ich dachte immer, man sollte über die Witze lachen, nicht über jene, die versuchen, welche zu machen ..."



Yistarrech, letzter der Bem Surqhar, genannt: der Todbringer

Schon jung wurde der Ferkinahäuptling mit dem hüftlangen Zottelhaar Sippenführer, indem er seinen Onkel zum Ringen herausforderte und ihm während des Kampfes die Kehle durchbiss. Seiner Anführerschaft konnte sich Yistarrech nicht lange erfreuen – die gesamte Sippe der *Bem Surqhar* wurde nach häufigen Plünderungen bei einem Vergeltungsangriff aranischer Soldaten aufgerieben.

Yistarrech hätte als einzigem Überlebenden nun nur noch das Schicksal eines Sippenlosen erwartet, doch errang er durch erneuten Zweikampf die Führung einer neuen Sippe.

Yistarrechs nächste drei Stämme teilten das Schicksal des ersten, sei es durch Einwirken kaiserlicher Soldaten, *Spahijas* des Kalifats oder der Amazonen Keshal Rondras. Seither ist Yistarrech bei anderen Ferkinas als *Todbringer* bekannt.

Doch scheint sich im wilden Raschtulswall etwas Außergewöhnliches um den wilden Ferkina zugetragen zu haben. In Yistarrechs Worten: "Ich hörte das zornige Trampeln Raschtulas! Ich entstieg dem Feuerkreis und erwürgte meine Feinde! Ich sprach mit dem Feuer und zwang es, mit mir zu ringen!"

Handelt es sich hierbei nur um Aufschneiderei, der Flucht von einer Ritualopferung oder gar, wofür Yistarrechs Äußeres spricht – sein Körper ist mit Hunderten winziger Narben bedeckt – den Bericht vom Kampf mit einem Feuerwesen? Selbst Yistarrechs Erinnerung an das Erlebnis ist undeutlich, doch scheint er seit diesem Geschehnis über das Zweite Gesicht zu verfügen. Er entging seither jeder Falle, die man ihm und seiner Schar zu stellen versuchte, und schüttelte alle Verfolger mühelos ab.

Yistarrech gilt als unberechenbar. Wie bei allen Ferkinas ist es angebracht, bei einer Begegnung mit ihm keine Spur von Furcht zu zeigen. Offenbar scheint es möglich zu sein, seine zeitweise Duldung durch Bestechung mit erlesenen Trophäen (Seeschlangenzähnen, Drachenschuppen, Mammutknochen etc.) zu erreichen. Angeblich soll er sogar bereit sein, unter besonderen Umständen seine außergewöhnlichen scherischen Fähigkeiten für Fremde einzusetzen. Doch das alles sind nur Gerüchte.

Yistarrech

Geb.: 6 Hal

Größe: 89 Finger

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: hellgrün

Kurzcharakteristik: erfahrener Ferkinaführer, brillanter Kämpfer

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 17, KK 16

Herausragende Talente: Ringen 17, Reiten 15, Prophezeien 17

Besonderheiten: doppelte Regeneration, 'intuitive' Form des HEXENKNOTENS (14)

Verwendung im Spiel: Als ewiger Gegner, der sich immer wieder entzieht und die Ländereien terrorisiert, kann Yistarrech den Helden überall an den Rändern des Raschtulswalles begegnen.





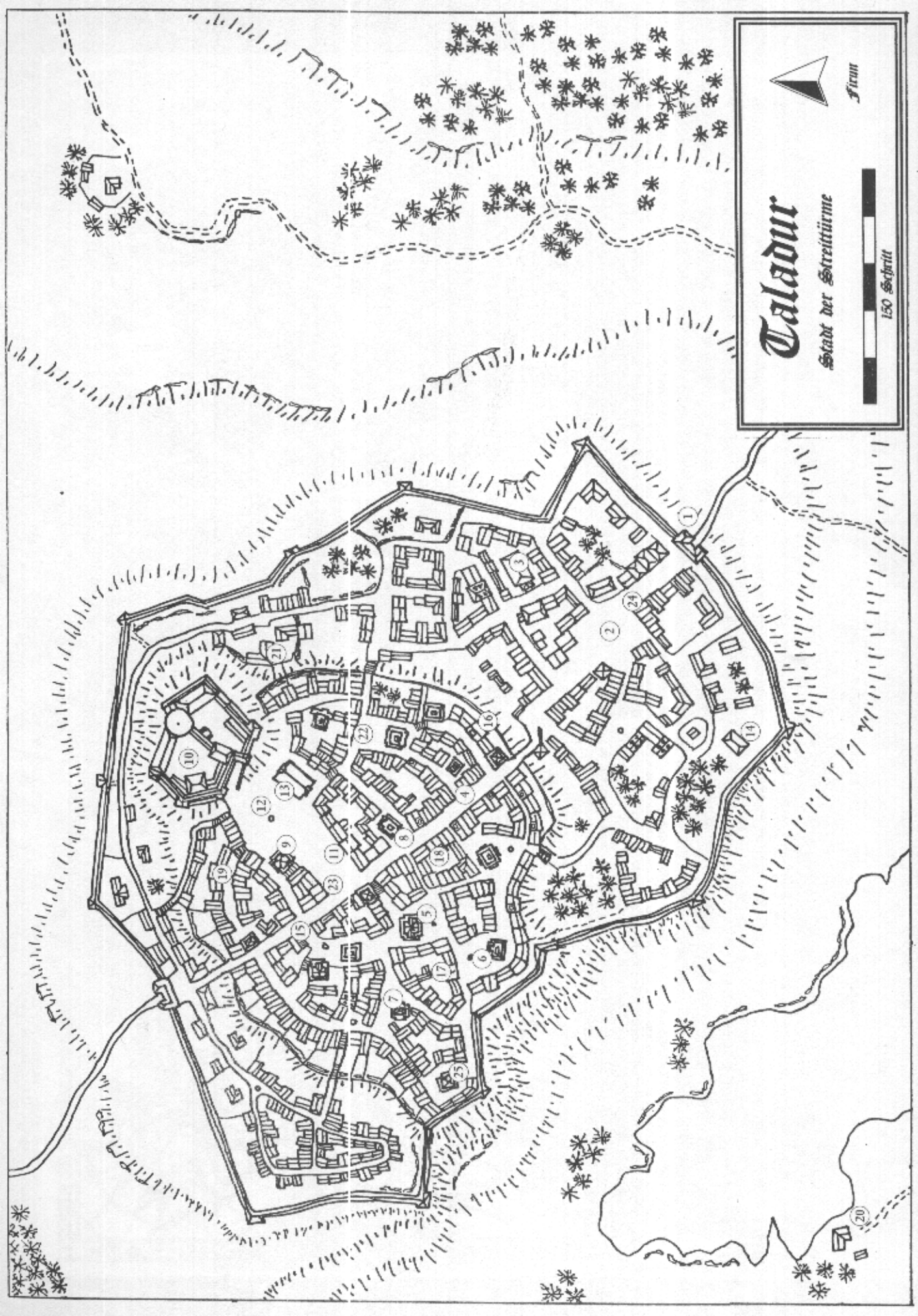
fron

Taladur

Stadt der Streittürme



150 Schritt





die Almadanische Pforte

Ragath

Munin

Keshal Kongora

Keschulswall

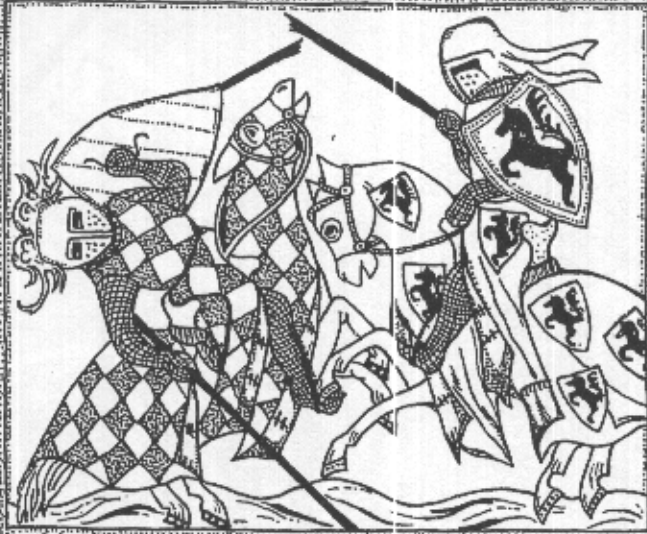


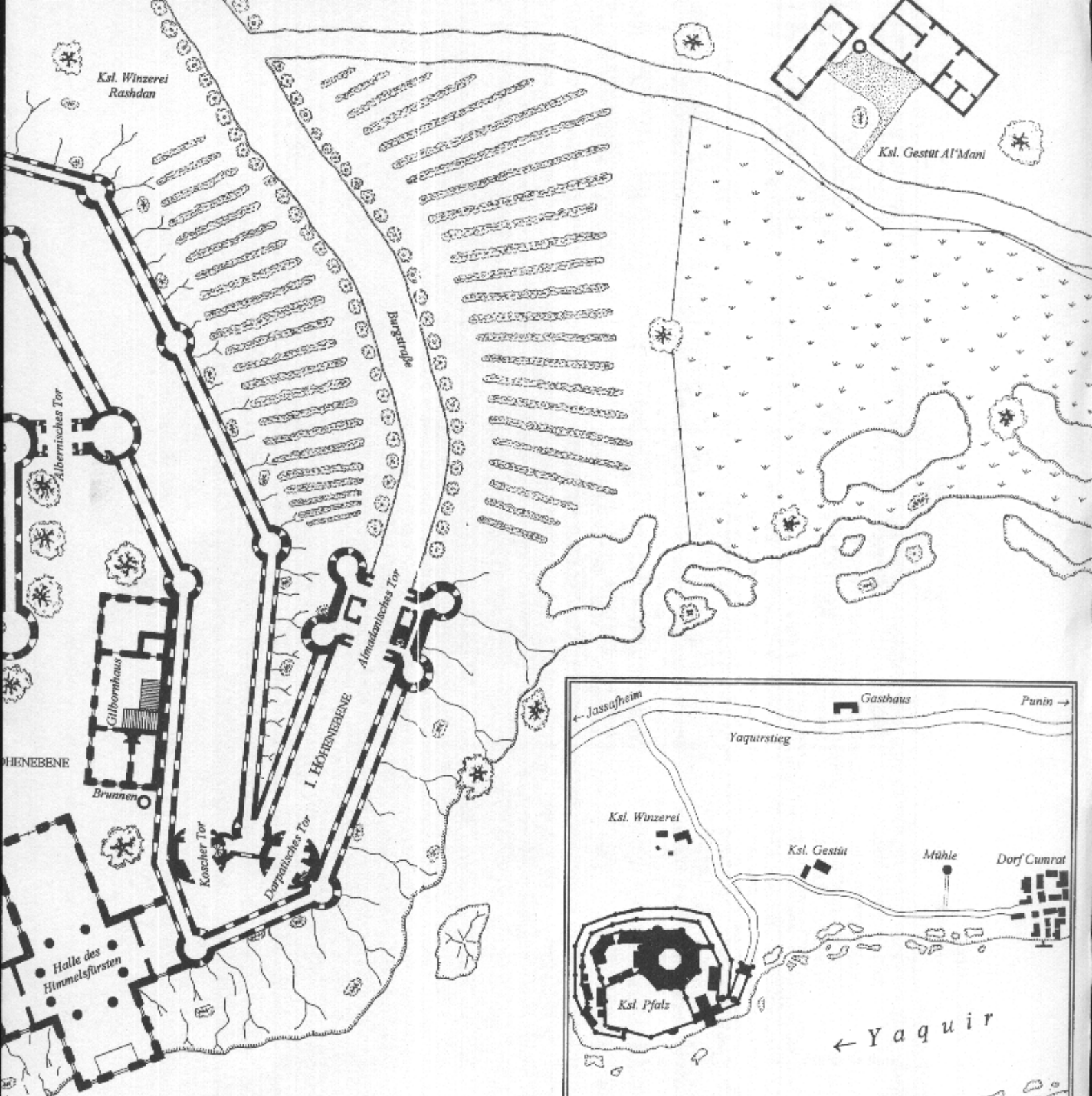
das Almadaner Königreich



Durch deren Königtum ist uns durch seine
Majestät an deren heilige Gross gemacht worden
Ihren zur Ehr und © 1748

Keynes' Annalen gehören zu den wichtigsten Grundlagen der modernen Volkswirtschaftslehre. Sie sind ein unverzichtbares Werk für alle, die sich mit der Wirtschaftswissenschaften beschäftigen wollen.

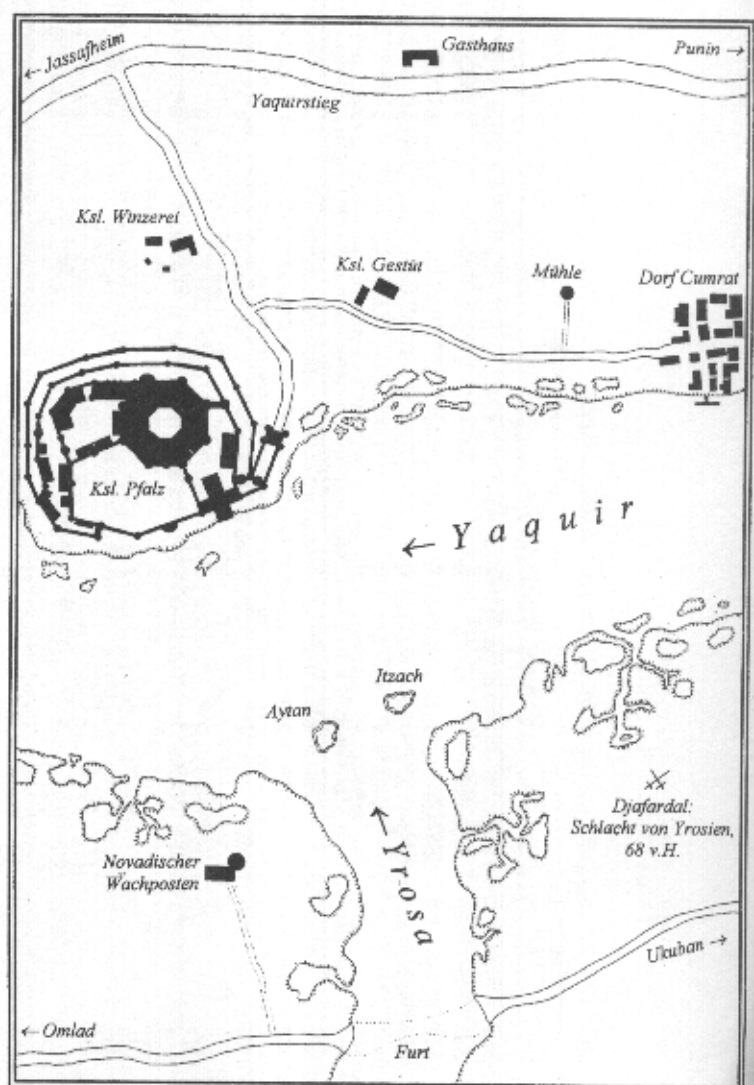


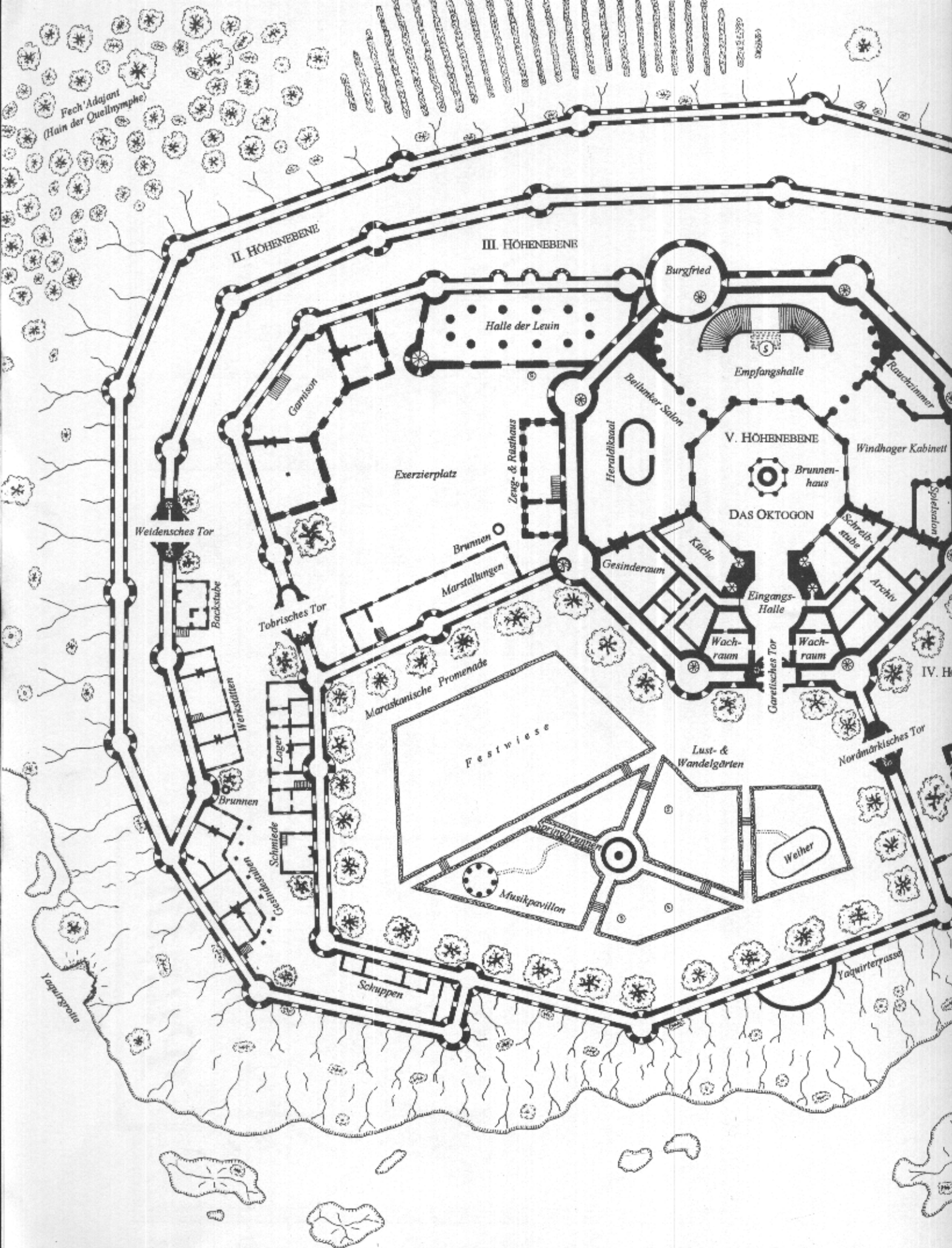


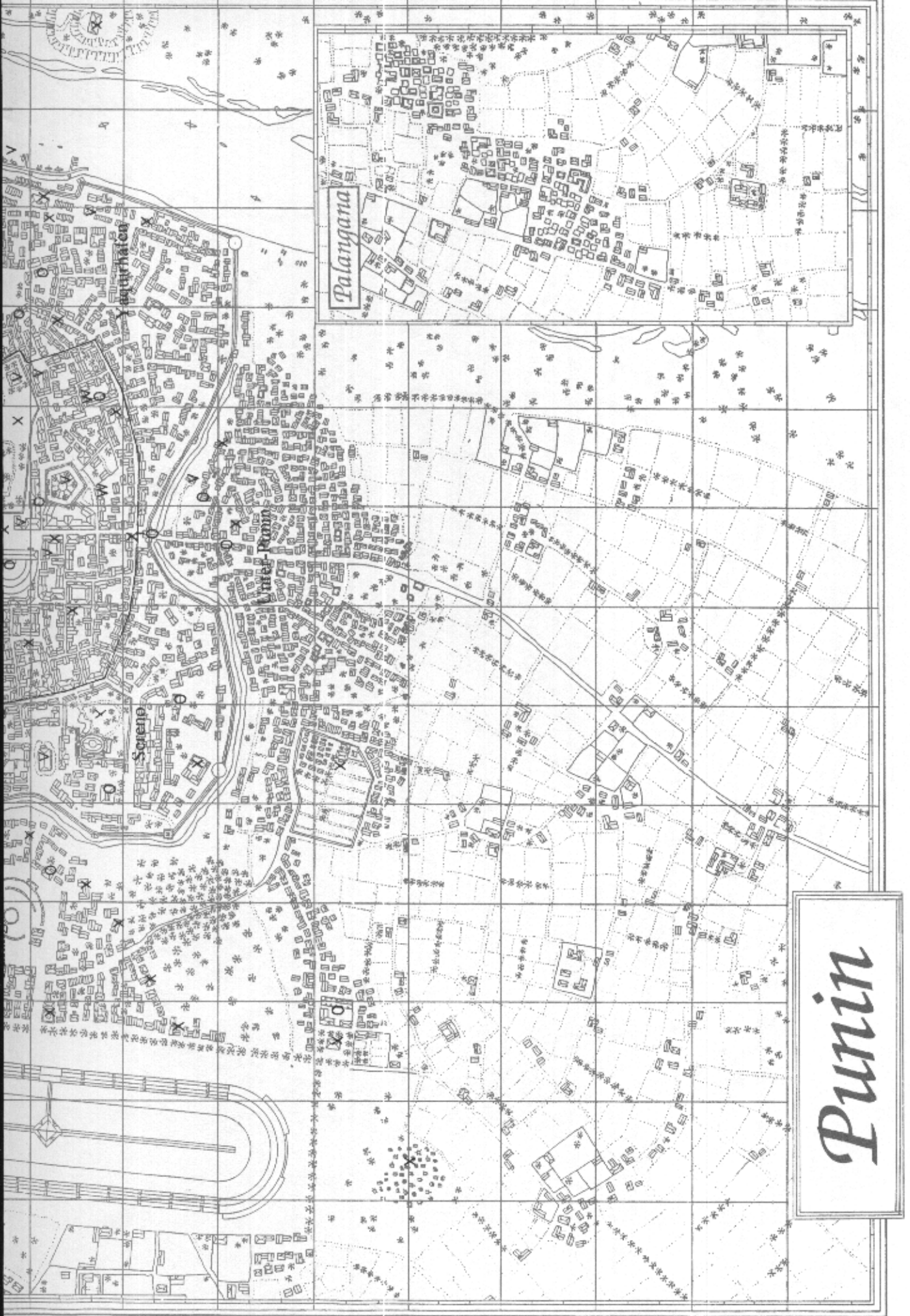
Cumrat
kaiserliche Pfalz zu Almada

20 Schritte

Firm







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Alte Abtei

Schloß Naquirfest

Ober-Platz

Goldacker

Tiefbrunn

Innsbruck

Theaterplatz

A

B

C

D

E

F

G

H