



DAS REICH DES HORAS

Das Liebliche Feld und die angrenzenden Provinzen



Das Reich des Horas

von

Jörg Raddatz und Thomas Römer

sowie

Michael Johann, Heike Kamaris, Ulrich Kiesow,
Ina Kramer, Stefan Küppers und Andreas Michaelis

Mit Beiträgen von

Frank Wilco Bartels, Hannes Bergthaller, Clemens Bock, Stefan Deutsch,
Florian Don-Schauen, Marcus Rene Duensing, Ralph Edenhofer, Niels Gaul,
Michael Hasenöhlrl, Eckart Hopp, Lars Torben Oltrogge, Andrej Pfeiffer,
Steffen Popp, Christel Scheja, Tim Spier, Olaf Tomaszewski
und Hadmar Freiherr von Wieser



Liebe Leserin, lieber Leser,

nachdem die meisten Regelwerke des Schwarzen Auges ein neues Gesicht und eine modernere Form bekommen haben, war es an der Zeit, auch eine wichtige Region Aventuriens neu zu beschreiben. Denn in den letzten Jahren (sechs irdische, göttergefällige zwölf gar in Aventurien) hat sich viel getan im einstigen Königreich am Yaquir: Der Horastitel wurde wieder mit Bedeutung erfüllt, neue Provinzen und Kolonien erobert. Doch nicht nur zu diesen politischen Ereignissen finden Sie Material in diesem Heft. Wir haben uns besonders bemüht, amüsante und interessante Informationen über die Landschaft und Kultur zwischen Phecadi und Harotrud zusammenzutragen, um dem Land ein unverwechselbares Flair zu verleihen.

So werden Sie auch schnell feststellen, daß das Horasreich nur noch in wenigen Teilen mittelalterlich ist: In den großen Städ-

ten herrscht eine fortgeschrittene Kultur; und Handel, Wissenschaft und Technik stehen in hoher Blüte.

Doch das Horasreich ist auch die Domäne der Kavaliere, so daß es sich in besonderem Maße für jenes weite Feld von Abenteuern eignet, die man als 'Mantel-und-Degen-' oder 'Musketier-Kampagnen' kennt: Ehrenhändel wollen ausgefochten, Intrigen gewoben oder aufgedeckt und edle Damen und Herren beeindruckt sein.

Der Spielleiter findet dazu hilfreiche Hinweise im zweiten Heft **Fürsten, Händler, Intriganten**; doch es würde uns sehr freuen, wenn Spieler und Meister zugleich durch die Lektüre dieses Heftes auf die unverwechselbare Atmosphäre eingestimmt werden, die all diese Abenteuer umgibt.

Jörg Raddatz im Namen der Redaktion



Inhalt

Das Reich des Horas	7
Die Geographie des Lieblichen Feldes	7
Die Provinzen im Einzelnen	8
Herzogtum Grangor	8
Kronmark Yaquirbruch	11
Erzherzogtum Horasia	11
Erzherrschaft Arivor	13
Herzogtum Methumis	14
Kronmark Goldfelsen	16
Erzherzogtum Chababien	17
Kronmark Khomwacht	18
Straßen und Wege im Horasreich	19
Flußschiffahrt	20
Zollfesten und Grenzstationen	20
Geschichte des Lieblichen Feldes	21
Das Horasreich	34
Das Königreich Yaquiria	34
Reichsorganisation	37
Die Horaskaiserlichen Einkünfte	39
Rechtswesen	39
Von den übrigen Reichsteilen	39
Die Außenpolitik	40
Heer und Flotte des Horasreichs	41
Die horasische Gesellschaft	43
Die Stände	43
Besonderheiten der horasischen Gesellschaft	46
Mentalität und Lebenswandel der Horasier	50
Handel und Wandel	51
Ackerbau, Viehzucht und Winzerkunst	53
Tierzucht, Jagd und Fischfang	54
Bodenschätze und Reichtümer	54
Technik, Wissenschaft und Handwerk	55
Religion und Kirchen	59
Geistesgeschichte	62
Materielle Kultur	62
Zeitvertreib und Vergnügen	66



Die Städte des Lieblichen Feldes	70
Kaiserstadt Vinsalt	70
Kuslik am Yaquirmund	78
Grangor - Stadt der Kanäle	86
Arivor - Stadt des Kriegeradels	92
Neetha - Die Weiße Wacht	96
Belhanka - Stadt der Liebe	98
Universitätsstadt Methumis	102
Silas	106
Bethana	108
 Das Königreich Dröl	110
Geschichte	110
Die Provinzen im Einzelnen	111
Wirtschaft	114
Gesellschaft	114
Kultur	116
Staat	116
Politik	117
Recht und Gesetz	118
Armee und Flotte	118
Die Stadt Dröl	119
 Das Seekönigreich beider Hylailos	124
Geschichte der Zyklopeninseln	124
Geographie des Archipels	127
Tiere und Pflanzen der Zyklopeninseln	131
Handel, Handwerk & Broterwerb	133
Die Kultur der Zyklopäer	135
Gesellschaft	137
Staat und Politische Struktur	137
Städte auf den Zyklopeninseln	138
Rethis	138
Teremon	138
Garen	142
Palakar	142



Die Geographie des Lieblichen Feldes

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

Ihren Namen hat die Region vom milden Klima, dem fruchtbaren Boden, der vor allem vom Schwemmsand des Yaquir gebildet wird (dem charakteristischen Ocker, der auch in Malerei und Schminkkunst Verwendung findet), und den stets ausreichenden Regenfällen, die gemeinsam dafür sorgen, daß die Früchte der Felder hier üppiger als anderswo in Aventurien gedeihen: Durch das milde Klima begünstigt, ist ein großer Teil des Landes mit Ackerflächen und Weiden bedeckt.

Die Wolken, die vom Meer herüberwehen, regnen an den Goldfelsen und Hohen Eternen ab und versorgen die Flüsse **Sikram**, **Mardilo**, **Onjet**, **Banchab** und viele weitere mit kühlem, klarem Naß.

Der wichtigste Wasserlauf des Lieblichen Feldes ist jedoch der **Yaquir**, der die mittelreichische Provinz Almada durchquert, ehe er ins Vinsalter Königreich fließt und sich bei Kuslik ins Meer ergießt.

Das Yaquirtal ist am Rande der Goldfelsen recht schmal und steilwandig, erweitert sich unterhalb von Vinsalt jedoch in eine feuchte Stromau, in der sich bisweilen gefährliche Sumpflöcher auftun. Dort hat der mächtige Strom eine Breite von mehr als einer Meile erreicht, ist aber gleichzeitig so tief, daß seetüchtige Schiffe ihn bis Pertakis stromauf befahren können - flache Schiffe wie die Thorwaler Drachenboote sogar bis Vinsalt.

Flora und Fauna

Größere, zusammenhängende Waldgebiete gibt es fast nur noch am Fuß der Goldfelsen und der Hohen Eternen, die bis in hohe Lagen bewaldet sind. In Küstennähe sind die ursprünglichen Wälder schon lange ein Opfer des Haus- und Schiffbaus geworden und durch knorrige Nußbäume, Pinien oder schnellwachsende Bosparanien ersetzt worden.

Die Waldstücke, die auf der Karte zu finden sind, sind natürlich nicht die einzigen, vielmehr geben sie Flächen mit größeren Wäldern an, in denen sich bisweilen auch noch wildes Getier findet, das ansonsten in die unzugänglichen Bergwälder und Hochländer zurückgedrängt ist.

Dort halten sich noch Wölfe und Bären auf, Hoch- und Niederwild sind gelegentlich auch in den kleineren Wäldern im Landesinneren zu finden. Diese Tiere dürfen nur vom Adel gejagt werden, und es drohen dem Wilderer strenge Strafen. Sucht man dagegen ein landestypisches, in allen Regionen verbreitetes Tier wie den nivesischen Wolf, den bornländischen Elch oder den Jaguar der Mohadschungle, so muß man schon mit dem Schoßhündchen der Edeldamen und Höflinge vorlieb nehmen ...

Menschen und Zwerge

Die zivilisierteren Bewohner des Lieblichen Feldes sind fast ausschließlich Menschen. Zwergische Siedlungen findet man nur in der Krondomäne **Schradok** und am Rande der Goldfelsen, der Anblick eines Elfen gilt bereits als aufsehenerregende Seltenheit.

Auch Orks und Goblins sind selten anzutreffen, abgesehen von ein paar 'zahmen' Exemplaren, die hier und da im Feld- oder Waldbau niedrige Arbeiten verrichten. Wilde Banden beider Spezies kommen in unseren Tagen kaum noch aus den Gebirgen zu Überfällen in die Täler herab. Andere Zweibeiner dürfen als entgültig vertrieben gelten: So gibt es vermutlich keinen einzigen Troll und höchstens eine Handvoll Oger westlich der Goldfelsen.

Städte und Dörfer

Die größte Stadt des Lieblichen Feldes ist **Kuslik** mit etwas mehr als 21.000 Bewohnern, gefolgt von **Vinsalt** - der Haupt- und Horasstadt - mit seinen etwa 20.000 Bürgern. Nächstgrößter Ort ist die Handelsmetropole **Grangor** (um 9.000), auf die etwa gleichauf die eher von Rondra denn von Phex geprägten Städte **Neetha** (5.900) und **Arivor** (5.500) folgen. Weitere große Städte sind **Methumis**, **Silas**, **Belhanka** und **Bethana**, sowie schließlich die Orte **Sewamund**, **Horasia**, **Pertakis**, **Sibur**, **Efferdas** und **Chetoba**, die alle mehr als 1.000 Einwohner haben.

Doch nicht nur mit Städten ist das Land dicht bedeckt. Im Kerngebiet des Reiches zwischen den Flüssen Sewak und Tovalla muß der Reisende kaum einmal mehr als fünf Meilen reisen, um auf ein Dorf, einen Weiler oder wenigstens einen größeren Gutshof zu treffen. Südlich der Tovalla hingegen findet sich dichtere Bebauung fast nur entlang der Küste, von einigen Holzfällerlagern und Zwingfesten entlang der Hohen Eternen einmal abgesehen.

Ähnlich verhält es sich im Norden, wo die Orte entlang der Flüsse Yaquir und Phecadi liegen, während Phecanowald und die Hügel des Eisenwaldes kaum bevölkert sind. Die auf der Karte durch einen roten Punkt markierten Orte haben mindestens 500 Einwohner, alle benannten Dörfer und Städte mindestens 800.

Magie

Interessanterweise hat das Liebliche Feld, so fruchtbar und zivilisiert es sein mag, nur wenige magische **Kraftlinien** und **Nodices** (ausgezeichnete Schnittpunkte), an denen sich die Sphärenkraft sammeln oder konzentrieren könnte. (Ein solcher Knotenpunkt befindet sich direkt unter der Schatzkammer des Landherren von Khomblick, doch dazu später.) Auch den Druiden oder Hexen heilige Orte wie Steinkreise, dschinnenbewohnte Gipfel oder uralte Wälder sind im Kern-



land des Alten Reiches wohl kaum zu finden (was letztlich dazu führt, daß die 'liebfeldische' Sicht der Zauberei eine von Nutzdenken geprägte gildenmagisch-akademische ist. Da und dort trifft man aber auch im Lieblichen Feld auf Erscheinungen der jenseitigen Sphären. Besonders die Küstenregionen scheinen gerne von Geistern und ähnlichen Wesen

heimgesucht zu werden, doch auch an Land gibt es unzählige alte Schlachtfelder aus zweieinhalbtausendjähriger Geschichte, an denen die Gefallenen wehklagend umgehen sollen, und viele alte Schlösser, ganz gleich ob verlassen oder noch immer bewohnt, haben ihr Gespenst, das die Geschichte eines unglücklichen Ahns am Leben erhält.

Die Provinzen im Einzelnen:

Um bei dem teils heillosen Durcheinander von Herzogtümern, Kronmarken, Grafschaften innerhalb einer Provinz, Grafschaften im Provinzrang und dergleichen für das Horasreich typischer Strukturen die Orientierung zu behalten, sei Ihnen die Karte auf der gegenüberliegenden Seite ans Herz gelegt. Alle Provinzen (also direkt dem Vinsalter Königshaus lehens-

pflichtige Gebiete) sind im folgenden durch spaltenübergreifende Überschriften hervorgehoben. Grafschaften innerhalb von Provinzen haben eine eigene Überschrift, unter der sich dann auch die einzelnen Baronien der Grafschaft finden. Mehr über die politische Struktur des Horasreiches können Sie ab Seite 34 nachlesen.

Herzogtum Grangor



Nahezu den gesamten Norden des Lieblichen Feldes umfaßt diese traditionsreiche Provinz an Phecadi und mittlerem Yaquir. Außer der grenznahen Lage und dem gemeinsamen Herrscherhaus haben die einzelnen Gebiete des Herzogtums allerdings recht wenig gemeinsam, wenn man von den traditionellen

Bindungen an das nahe Mittelreich einmal absieht — doch selbst dabei ist das **Phecadische** eher dem Hzm. Nordmarken ähnlich, während im Land von **Bomed** am Yaquir die Verwandtschaften mit dem benachbarten Almada ins Auge fallen.

Der traditionelle Schwerpunkt der Provinz liegt im **Phecadiland** zwischen **Windhagbergen** und **Sewak**. Dieses Gebiet ist geprägt von der mächtigen Handelsstadt **Grangor**, und viele Bewohner der kleinen Dörfer und Gehöfte wandern ab in die Reichtum verheißende Metropole, so daß sich überall in Phecadien verödetes Bauernland und überwucherte Brachen finden, zwischen denen sich einzelne Höfe hartnäckig halten. Im Volksmund gelten die *Grangorier* (wie man die Bewohner des Herzogtums im Unterschied zu den *Grangorem* aus der Stadt selbst nennt) als kräftige Bauernburschen und dralle Landmädchen, die man sich gern als Leibdiener, Nachtgefährten und Ammen ins Haus holt. Beim Bearbeiten der Felder gehen sie beherzt zu Werk und arbeiten länger und mehr als die Bauern an anderen Orten — angeblich deshalb, weil sie "die Freuden der Muße ohnehin nicht zu schätzen wissen", wie die übrigen Bewohner des Alten Reichs spotten.

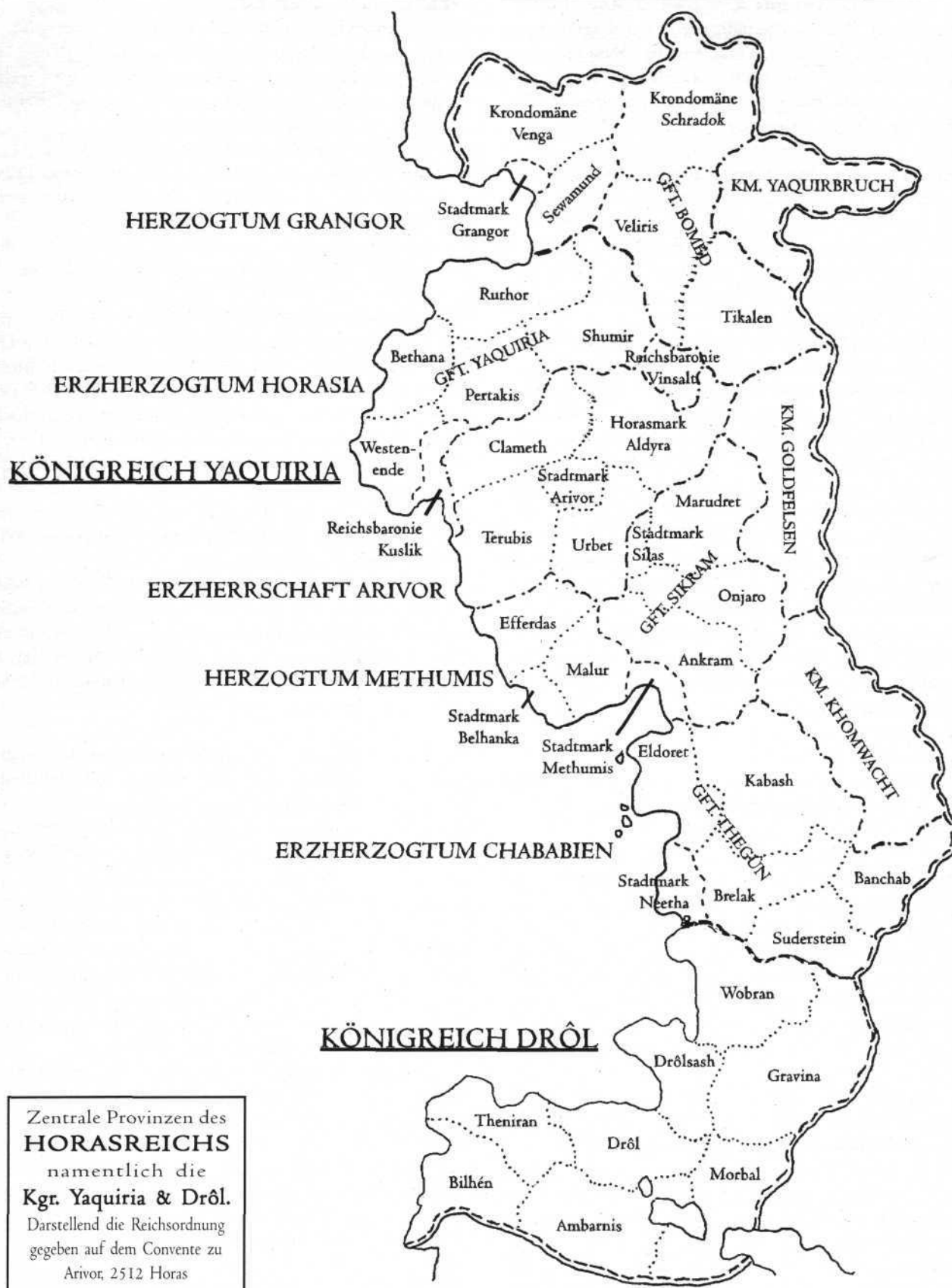
Allgemein läßt sich feststellen, daß große Herrngüter mit Fronbauern selten sind und die meisten Landleute als Pächter leben, die dem Grundherrn einen erträglichen Zins schulden und ihn ansonsten nur gelegentlich als ihren Gerichtsherrn kennenlernen.

Tatsächlich hat hier der Adel eine relativ schwache Stellung, sieht man einmal vom schier alles dominierenden Herzogs-

geschlecht der *Garlischgrötz*, ihrer direkten Verwandten und Vasallen ab: Im Herzogtum Grangor gibt es fast keine Landgüter von 'Fremden' — sprich Vinsalter Hofadligen —, und der Händler-, Fischer- und Bauernstand prägt mit seinen schlichten Sitten das Bild der Grangorier: Im Vergleich zu den übrigen Liebfeldern gelten sie als nüchtern, kühl und realistisch in allen Dingen. Weder auf kulinarischem noch auf modischem Gebiet wurden irgendwelche bemerkenswerten Leistungen vollbracht.

Ein typisches Kennzeichen der Grangorier ist, daß sie Fremde durchaus freundlich begrüßen und bewirten, dabei aber stets eine unsichtbare Barriere aufrechtzuerhalten wissen. Diese gesellschaftliche Schranke zu durchbrechen, ist das erklärte Ziel vieler Zuwanderer, aber manchmal erst nach Generationen möglich. Hinsichtlich der schönen Künste ist der Unterschied zum übrigen Alten Reich nicht derart groß, daß er eine gesonderte Betrachtung erforderte — es wäre allein festzuhalten, daß die eher praktischen, 'ingerimmschen' Künste wie Architektur und Feinhandwerk höher im Ansehen stehen als Malerei oder Dichtkunst.

Stadtmark Grangor: Im Südosten der reichen (selbst freien und nur dem Horasthron unterstehenden) Handelsstadt erstreckt sich gut fünfzehn Meilen weit das von ihr abhängige Bauernland, dessen Landvogt im Dorfe Sicheln residiert. Nicht nur Korn und Gemüse für die Mägen der Grangorer gedeihen hier, vor allem ist die Gegend bekannt für ihren Flachs- und Hanfanbau, der für die Segelmacher und Seiler der Hafenstadt unverzichtbar ist; daneben ist aber auch der Fischfang und das Gastgewerbe erwähnenswert. Hier an der Küste tobt in den Nächten, in denen die Thorwaler vor Hunderten von Jahren die Stadt gebrandschatzt hatten, ein weißes Geisterkalb kettenrasselnd über die Strände und Küsten, wo man allenfalls die Geister der Erschlagenen erwartet hätte.



Zentrale Provinzen des
HORASREICHS
 namentlich die
Kgr. Yaquiria & Drôl.
 Darstellend die Reichsordnung
 gegeben auf dem Convente zu
 Arivor, 2512 Horas



Kron-Domäne Venga: Eine wahrlich schöne Landschaft bietet das Tal des **Phecadi**, der in der **Lagune von Grangor** ins Meer der Sieben Winde mündet. Wenn man von Grangor flußaufwärts fährt, stößt man schon nach wenigen Meilen auf ein unüberwindliches Hindernis und unvergleichliches Naturschauspiel: Hier durchbricht der Phecadi eine Hügelkette, um dann mehr als vierzig Schritt in Kaskaden in die Tiefe zu stürzen. Über dem von ständigem Dröhnen erfüllten Talkessel liegt stets ein leichter Sprühnebel, der unter Praios' Strahlen prächtige Regenbogen erzeugt. Eine gepflegte Straße führt in Serpentina die dicht bewaldeten Hügel hinauf. Oben angekommen, erblickt man mitten im Wald einen trutzigen Basaltpfiler von fast dreißig Schritt Höhe als Vorposten der nahen Zwergengebirge.

Von hier kann der Reisende einen ungetrübten Blick bis nach Grangor genießen oder sein Auge gen Norden wenden, wo inmitten bewaldeter Hügel der glitzernde Phecadi den Blick fesselt und das satte Grün der Landschaft nur von einzelnen Gehöften und der Straße nach **Venga** unterbrochen wird. Je weiter man nach Norden kommt, desto zahlreicher wird der Anblick von Burgen und Wehranlagen. Ist im unteren Phecadital bereits jedes Gehöft befestigt, so scheint sich hier Burg an Burg zu reihen. Selbst die Bauern auf den Feldern tragen stets einen langen Dolch, denn wenige Meilen weiter nördlich beginnt das Mittelreich, das schon lange ein Auge auf das fruchtbare Tal geworfen hat.

Die Nordgrenze des Lieblichen Feldes bildet hier eine Wehrmauer, der nördliche Teil des **Horaswalls**, von mehr als fünf Schritt Höhe und einer Gesamtlänge von über 30 Meilen, in regelmäßigen Abständen besetzt mit Türmen. Am Phecadi, wenige Meilen nördlich des Zuflusses des Grenzflusses **Grothe**, steht die hochmoderne Zitadelle **Phecanostein**, in deren Nähe der Reisende das Zolltor durchschreiten kann, nachdem er peinlich genau untersucht und ausgefragt wurde.

Baronie Sewamund: Das südliche Grangorer Land wird klimatisch vom **Beleman** geprägt, der vom Meer der Sieben Winde über das Land weht: Daher ist die Haupteinnahmequelle des Landes auch der Fang von Grangorinen, Grangorellen und vor allem Thunfischen, die geräuchert, eingesalzen oder getrocknet hauptsächlich nach Grangor verkauft werden. Einiges Geld bringen auch durchreisende Händler, da sich in **Sewamund**, dem mit 1250 Einwohnern bei weitem größten Ort Phecadiens, die Wege von Vinsalt, Grangor und Kuslik treffen.

Die Landschaft Sewamunds wird geprägt von weiten Ackerflächen und Weiden, unterbrochen von alten Kanälen und Riedwiesen. Je mehr das Tiefland in den **Phecanowald** übergeht, desto mehr löst ein dichter Wald die Auen ab, der vielen fast als unheimlich erscheint. Da Sewamund zu den am längsten besiedelten Gebieten an der Westküste gehört, ist der Phecanowald voller Ruinen und verlassener Gemäuer, aber auch zahlreiche kleine Höfe finden sich hier. Viele Alteingesessene meinen sogar, der Wald wäre von Feen bewohnt oder es würde dort spuken.

Grafschaft Bomed

Ganz anders als im benachbarten Phecadiland sieht es im Yaquirtal aus: Hier ist es die **Horasstraße** entlang des gut befahrenen Flusses, die reisende Händler und Handwerker anlockt und dem überwiegend bäuerlichen Land einen Hauch von großer weiter Welt verleiht.

Auch hier ist man auf sein einfaches, aber recht freies Leben stolz und freut sich, daß zwischen den Bauerndörfern große Güter in Adelsbesitz eher die Seltenheit sind — selbst herzogliche und gräfliche Amtsleute und Schulzen gelten eher als angesehene Großbauern denn als verhaßte Ausbeuter.



Krondomäne Schradok: Unter der Herrschaft ihres *Bergkönigs Gorfar, Sohn des Gurobead*, ist die nördlichste Domäne des Lieblichen Feldes ein Eckpunkt der firunwärtigen Verteidigungslinie geworden: Neben den traditionellen Erzbergwerken hat der Landherr auch zahlreiche unterirdische Verteidigungsanlagen in den Fels schlagen lassen.

Von den Einwohnern der Domäne sind fast ein Drittel Angroschim aus dem Volk der *Erzzwerge*, die vor allem im Norden leben, während die Auen des Yaquir überwiegend von menschlichen Fischern und Bauern, das mittlere Hügelland von Winzern und Viehzüchtern bewohnt ist.

Die Landschaft unterscheidet sich kaum von der des nahen Almada und weist viele Dörfer auf, die inmitten von Weinbergen und Weideland liegen und deren Land trotz der Bestellung durch menschliche Pacht- und Zinsbauern oftmals im Besitz zwergischer Sippen ist, die selbst in den unterirdischen Hallen im Phecanowald leben.

Baronie Veliris: Den weiten **Yaquirbruch** zwischen **Unterfels** am **Urastal**, **Veliris** am **Sewak** und **Schloß Baliiri** nimmt die Baronie Veliris ein — das traditionelle Kernland der Grafschaft Bomed, denn in diesem Ort an der Horasstraße längs des Yaquir beginnt auch die **Herzogstraße**, die über Veliris ins ferne Grangor führt.

Einstmals, unter den Kusliker Herzögen, gab es hier überaus viele Jagdschlösschen und Landsitze des mittelreichisch orientierten Adels, doch als im Unabhängigkeitskampf die strategisch wichtige Baronie zum Aufmarschplatz der Kämpfer wurde, flohen fast alle hohen Herren und Damen ins nahe Almada — und danach sorgten die Grafen und Herzöge schon dafür, daß keine neuen Fremdlinge nachrückten.

Heute findet man daher noch vielerorten verlassene, verfallene Villen und Lustschlösser, die teils von der bäuerlichen Bevölkerung der umliegenden Dörfer geplündert und als Steinbrüche benutzt wurden, teils aber als verwunschen gelten und daher immer noch die Schätze der Vergangenheit bergen — keine zwei Tagesmärsche von der Kaiser- und Königsstadt entfernt, bildet der dichte **Bodarowald** im Südzipfel der Baronie Veliris eine stärkere Wegscheide als mancher Strom.

Baronie Tikalen: Die nur dünn besiedelte Baronie Tikalen zwischen dem breiten Yaquir und den waldreichen Hän-



gen der **Goldfelsen** birgt zwischen ihren Grenzsteinen nicht nur die **Geronsspitze**, den höchsten Gipfel des Herzogtums Grangor, und den uralten **Bosparanshain**, sondern auch die reichen Erzvorkommen des oberen **Sikramtales**, die neben dem Bauholz die wichtigste Einkommensquelle der Landschaft darstellen; Städte im eigentlichen Sinne gibt es hingegen nur wenige; statt dessen liegt hier mit der 'Yaquirwacht' eine der stolzesten Burgen des Reiches, die den westlichen Weg ent-

lang des Yaquir schützt und im Kriegsfall sperren kann; die Rotzen auf ihren Bastionen kontrollieren den Schiffsverkehr auf dem Fluß und können selbst das gegenüberliegende Ufer bestreichen. Trotz der Nähe zur Kaiserstadt Vinsalt haben die Tikaler als typische Grangorier ihre Selbständigkeit bewahrt, so daß es kaum höfische Herrengüter inmitten des Waldes gibt und selbst die Jagdschlösser den Herzögen, Grafen und Baronen der Provinz Grangor zu eigen sind.

Kronmark Yaquirbruch

Das städtelose Land südöstlich des **Yaquir** liegt größtenteils in den **Goldfelsen** und **Amhalassih-Kuppen** und ist nie besonders kultiviert worden. Auch heute noch leben die allermeisten Bewohner in wenigen befestigten Wehrdörfern am Yaquir, und fast gibt es mehr Soldaten als Arbeiter in dem Grenzland zu Mittelreich und Kalifat, das einem direkt vom Kronkonvent ernannten Kronvogt untersteht.

Die örtlichen Bauern und Yaquirfischer, von denen viele laut Gewohnheitsrecht seit Jahrzehnten die beiden Grenzen überschreiten dürfen, um ihre Märkte, Verwandten, ja teilweise sogar Äcker und Fischgründe zu erreichen, gelten vielen Liebfeldern als unsichere Patrioten, und der 'Verräter aus dem Yaquirbruch', der heimlich mit Novadis und Mittelreichern gemeinsame Sache macht, ist ein klassisches Motiv in abenteuerlichen Erzählungen und Bühnenstücken. Nicht einmal der Aufstieg des erfolgreichsten aller Yaquirbrucher, des *Staats-Mareschalls Folnor Sirensteen*, hat da einen Wandel herbeiführen können.

Die Ostgrenze der Mark ist die unsicherste im Lieblichen Feld: Offiziell reicht Yaquirbruch bis zu einem Punkt gegenüber der **Brigella-Mündung** beim almadanischen Brig-Lo und damit weit ins Emirat Amhalassih.

Die faktische Grenze verläuft hingegen entlang des Fließchens **Oradella**, doch mitunter dringen novadische Reiter auch bis kurz vor **Oberfels** vor, wo der Kronvogt seinen Sitz hat — im Gegenzug wird dann für einige Wochen das Umland der Siedlung Amhallah besetzt.

Die aventurienweit vermutlich wichtigste, im Lande aber nicht allzu beachtete Örtlichkeit der Kronmark ist das Bergkloster **Mantrash'Mor** hoch über Oberfels, die einzige (nach dem Fall des Klosters Marano) noch bestehende Niederlassung des alten Zwölfgöttern zugleich geweihten *Bundes des Wahren Glaubens* — wahrscheinlich wird sich dies ändern, wenn das gigantische Zwölfgöttermonument, das die Mönche hier aus dem weichen Gestein der Goldfelsen schlagen, erst einmal vollendet ist.

Erzherzogtum Horasia



Seit undenklichen Zeiten ist das Land zwischen dem **Yaquir** und dem **Meer der Sieben Winde** besiedelt - seine drei Städte **Bethana**, **Bosparan/Vinsalt** und **Kuslik** gehören nachweislich zu den ältesten des Kontinents und wurden der Überlieferung nach vom *Heiligen Horas* persönlich gegründet; und so kann man

das Erzherzogtum auch ohne Hochmut als das Kernland des Alten wie auch des Horasreiches bezeichnen.

Praktisch seit Jahrtausenden leisten sich hier die höfischen Würdenträger ihre Landsitze — ganz gleich, ob es der Kaisersitz in Bosparan, der Herzogshof in Kuslik oder der Königspalast in Vinsalt ist, dessen Nähe sie suchten und suchen.

Der Horaskult ist hier besonders fest verwurzelt, und ebenso kann man hier Bauern treffen, die zur Göttlichen Hesinde beten. Wenn aber die Einheimischen eines vom Efferdkult gelernt haben, dann ist es dies: Keine Laune zu unterdrücken und jedes Gefühl zu zeigen, so wie auch Sturm und ruhige See sich unvorhersehbar abwechseln — auch erleben sie fast täglich, wie sehr ihre Lebensweise von den Launen der Höhergestellten abhängig ist.

Reichsbaronie Vinsalt: Das Vinsalter Land hat nur zwei Aufgaben: Kornkammer und Wehr der Hauptstadt zu sein. So ist — mit Ausnahme einiger Wälder, die als Kaiserliches Jagdrevier reserviert sind — auch fast das gesamte Land unter den Pflug gebracht, parzelliert, mit wehrhaften Weilem bedeckt und schließlich mit zwölf Festungen (die, in alle Himmelsrichtungen verteilt, einen Ring um die Kaiserstadt bilden) verteidigungsbereit gemacht worden. Viehweiden und Kornäcker säumen die Straßen, auf denen, wie sonst höchstens noch in Arivor, Bewaffnete präsent sind, und kaum eine Dorfschänke, in der die Gardisten von einer der benachbarten Festen nicht die Mehrzahl der Gäste ausmachen.

Natürlich reicht weder die Arbeitskraft der Bauern noch die Größe der Äcker aus, um die insgesamt gut 30.000 Bewohner zu ernähren — aber dafür gibt es ja die Stadt Vinsalt, deren Handwerkskörper hartes Silber in die Kassen bringen, so daß an Korn und Fleisch selten Mangel herrscht ...

Im Norden der Stadt liegt am **Yaquir** das überaus geschichtsträchtige **Jagdschloß Baliiri**, in dem sich einst die aufständischen Adligen gegen die Garether Tyrannei zum Bundesschwur trafen.



Reichsbaronie Kuslik: Ein schmaler Streifen Land nördlich des **Yaquir**, größer ist das Gebiet der Stadt Kuslik nicht. Entstanden, um die Macht der alten Kusliker Herzöge auf ein Minimum zu beschränken, war das ehemalige Fürstentum noch in die Städtmark und die Baronie **Hussbek** geteilt worden — doch da beide seitdem traditionell in den Händen treuer Gefolgsleute des Hauses *Galahan* gewesen sind, wurde beim Erlöschen des Fürstentums auch die Baronie Hussbek wieder mit der Stadt zusammengefaßt. Kusliker Urkunden behaupten, die erste Residenz des Horas sei weder Bethana noch Horasia oder Bosparan gewesen, sondern ein Ort namens *Yaquirofest* — und der Volksmund hat daraus die Legende gemacht, irgendwo in den Wäldern im Norden der Stadt seien noch die Ruinen der antiken Großstadt zu finden, in denen auf jeden kühnen Erforscher unendliche Reichtümer warteten — doch es ist schwer zu glauben, daß sich in den lichten Hainen einer Domäne, die man gut in ein, zwei Tagen durchwandern kann, noch eine solche seit Jahrtausenden gesuchte Stadt verbirgt. (Andere hingegen meinen, Yaquirofest warte auf dem Grund des Tursolanisees zwischen Kuslik und Schelf auf die Rückkehr des Horas oder sei gar mit ihm zusammen ins Götterreich entrückt worden.)

Grafschaft Yaquiria



Gft. Yaquiria

Das Land zwischen Yaquir und Sewak wurde immer schon von Bosparan/Vinsalt und Kuslik beherrscht, und die eigenen Städte blieben im Vergleich zu den beiden Metropolen eher klein. Die meisten Yaquirier leben daher auch auf großen Gütern im Besitz der Hofadligen und finanzieren deren Intrigen und Amouren mit ihrer Arbeit auf den Weinbergen und Äckern sowie mit Fischfang; Frondörfer und Zinsbauernhöfe liegen dicht beieinander. Im großen und ganzen haben die Landleute nicht viel mehr als ein erträgliches Auskommen. Dennoch besitzen sie einen beträchtlichen Stolz auf ihre Heimat, der vielleicht nur noch bei den Bauern der Garethr Kaisermark zu finden ist.

Baronie Shutnir: Als einer der freundlichsten Landstriche im Alten Reich wird die Baronie Shumir zwischen **Sewak** und **Yaquir** bezeichnet - andere hingegen sprechen von einem der langweiligsten: Die Nähe zur Kaiserstadt Vinsalt, die Lage an der *Reichsstraße* nach Kuslik und die fruchtbaren Böden, vor allem entlang des Yaquir, wo ein Weinberg an den nächsten grenzt, beschenken jedem der hier begüterten Adligen einigen Wohlstand, der von zahllosen Tagelöhnern und Wanderarbeitern erarbeitet wird. Nur der, der weiß, welche Kabbalen und Ränke die Vinsalter Hofedlen hier auf ihren Landgütern spinnen, vermag einen Blick hinter die Fassade des Ländchens zu tun ...

Baronie Ruthor: Auch wenn man es nicht vermuten würde, ist die unscheinbare Baronie an der Südküste der **Grangorer Bucht** die dichtestbesiedelte Herrschaft des Horasreiches nach den Vinsalter und Kusliker Stadtmarken: In drei Land-

städten, einigen Marktorten und ungezählten Landgütern wohnen mit über 20.000 Menschen mehr als in der eigentlichen Kaiserstadt. Viele Einheimische leben von Fischfang, andere vom Feld-, Obst- und Weinbau auf den großen Adelsgütern, aber auch von den Diensten, die sie den Hofadligen leisten. Denn selbst wenn die Höflinge nur gelegentlich hier weilen, brauchen sie doch Personal, das ihre Villen und Landsitze in Ordnung hält und vor allem Räuber und Einbrecher abschreckt, auch wenn das ein eher frommer Wunsch ist.

Wer nicht das Geld investiert, wirklich erfahrene Wächter anzuwerben, wird wohl über kurz oder lang Opfer der *Küstenfüchse* — eine gewitzte Diebesbande, die ihr Versteck im **Arinkelwald** hat und des Nachts unblutige Einbrüche in vernachlässigte Villen in allen angrenzenden Domänen **unternimmt**.

Domäne Pertakis: Wo sich die Horasstraße von Bethana nach Arivor (und weiter bis Drol) mit der von Vinsalt nach Kuslik trifft und den Yaquir überquert, liegt die fast 1.500 Seelen beherbergende Landstadt **Pertakis**, die dem umliegenden Land den Namen gab. Der blühende Ort in der Mitte von vier großen Städten, wo eine alte Zugbrücke den mächtigen Strom überspannt und nach traditionellem Privileg fast alle Handelskähne einen Zwischenhalt einlegen müssen, war immer schon ein begehrter Stützpunkt und Handelsplatz am Yaquir — zumal selbst Schivonen noch bis Pertakis den Fluß hinaufsegeln können. So entstand auch in dieser Stadt, die etwa einen Kutschen-Reisetag von Kuslik, Vinsalt, Bethana und Arivor entfernt liegt, der 'Postendienst Pertakis', eine erfolgreiche Boten- und Reisekutschengesellschaft.

Erst in der Grundreform vom Jahre 2491 Horas gelangte das friedliche Land aus der Hoheit der Arivorer Erzherrscher in den Besitz der Yaquirier, die dem strebsamen und friedfertigen Geist der Pertakier mehr entgegenkamen — auch wenn sich die vornehmeren Leute rund um Pertakis, **Arinken** und **Shenilo** einen Ruf als Hitzköpfe bewahrt haben.

Baronie Bethana: Rund um den Ort, wo die ersten güteländischen Siedler Aventurien betraten, erstreckt sich ein Ländchen, das so gar nichts von der besonderen Ehre ahnen läßt, die ihm hier nach allgemeiner Meinung widerfuhr: Die Gegend ist eine schlichte Küstenlandschaft voller Fischerdörfer, in denen nach einem guten Fang die silbrigen Thunfische mit ihrem Blut die Wege schlammig rot färben; und nur zum Landesinneren hin kehrt mit großen Landgütern zumindest eine Ahnung von Adel und Pracht ein.

Neben der altehrwürdigen Stadt **Bethana** umfaßt die Stadtmark zwei weitere Landstädte, von denen die eindeutig wichtigere **Horasia** mit seinen 1.260 Einwohnern ist. An jener Stelle, 15 Meilen südöstlich von Bethana, wo der Überlieferung nach zuerst der geheiligte Fuß des Horas den Boden berührte, steht heute auch der größte Horastempel des Landes. Den Gläubigen des Heiligen gilt der Ort als wichtige Pilgerstation am heiligen Weg, den der Halbgott zu seiner späteren Residenz Bosparan zurücklegte.



Domäne Westenende: In mancher Hinsicht liegt die kleine Domäne am westlichsten Vorsprung des festländischen Horasreiches im toten Winkel: Schon der Name des kleinen Herrensitzes deutet an, daß die Region anders als das nahe Bethana erst besiedelt wurde, als man gewohnt war, alles vom Erzherzogssitz Kuslik aus zu bewerten. Selbst die gut ausgebaute Küstenstraße steht im Schatten der kürzeren Verbindung zwischen Kuslik und Horasia, die weit abseits des Herrensitzes hinter dem **Dalvrettawald** verläuft, indem sogar noch Wölfe leben.

Von Vinsalt aus gesehen, galt Westenende erst recht als Ende der Welt, und erst mit der Eingliederung der Zyklopeninseln

erweiterte sich das Blickfeld so weit, daß man auf das eigentlich recht wohlhabende und angenehme Ländchen aufmerksam wurde — doch es ist fraglich, ob das den Einheimischen recht ist: Bislang konnten einige Dörfer zäh an so mancher alten Tradition und persönlichen Freiheit festhalten, was der hierherziehende Adel bei der Suche nach schönen Landgütern wohl wenig zu schätzen wüßte.

Erst in den letzten Jahren beginnt der Ort Westenende als Seebad von sich reden zu machen, und viele Adlige, stets auf der Suche nach dem 'letzten Schrei', verbringen hier die wärmsten Tage des Sommers im Kurhaus — das fast so groß ist wie der eigentliche Ort — beim Spiel und Geplauder.

Erzherrschaft Arivor



Einer Grafschaft gleichgestellt, doch traditionell unter der weltlichen Hoheit der Rondrakirche ist das Land, das sich rund um die Stadt **Arivor** zwischen **Yaquir**, **Sikram** und dem **Meer der Sieben Winde** erstreckt.

Niemand lebt stärker nach den Ritualen und Gebräuchen der Ahnen als die Arivor, und die alten Familienburgen, Landsitze und Güter legen Zeugnis ab von diesem Traditionsbewußtsein: Hier ist das Leben adelsstolz und prunkvoll, und die alte rondrianische Tradition des Militärisch-Schlichten mag im fernen, armen Weiden ihren Platz haben — hier zeigt man, was Wehrhaftigkeit und Macht bedeuten: "Wenn der Adel baut, wird immer gleich eine Zitadelle draus", wie ein Sprichwort behauptet. Dabei ist das Auftreten der Arivor eher freundlich und verbindlich zu nennen: Dem Fremden (sofern er auf ihrem gesellschaftlichen Niveau steht) begegnen sie jedoch mit leichter Herablassung, ohne dabei arrogant zu wirken; jedenfalls nicht viel arroganter als alle Liebfelder von Stand.

Die Landschaft ist ein kontrastreiches, aber malerisches Durcheinander von kargen Heideflächen und trockenen Hügelzügen inmitten von weiten Feldern, fruchtbaren Weinbergen und blühenden Ölbaumhainen, doch das Los der einfachen Bauern ist nur bedauernswert zu nennen: Wie im fernen Bornland haben sich hier adlige Ritterorden und Priesterkaisertum überlagert und vermischt und so eine Weltsicht geschaffen, in der der nichtadlige Landmann nicht viel mehr gilt als das Vieh in seinem Stall: Der Stand eines Menschen bedeutet in Arivor viel, fast alles, und die Landleute auf den großen Fronhöfen (eigentliche Dörfer gibt es hier kaum) sind zum größten Teil grundhörig und zu hohem Zins verpflichtet, der ihnen nur wenig zum Leben läßt.

Gelegentlich fühlen sich die Bauern eines Guts von den Worten eines wandernden Tsageweiheten (denn die Junge Göttin gilt ihnen viel) zum Umsturz aufgefordert, dem Amtmänner und Vögte, gar Ritter und Geweihte zum Opfer fallen und der dann für einige Tage, Wochen oder gar Monde die betroffene Domäne in Unruhe versetzt, bis unter den Reitstiefeln der Ordenskrieger wieder Ruhe einkehrt — trügerische Ruhe.

Kaum ein Arivorer Stadtbürger oder Adliger geht ohne Waffen aus dem Haus, und so mancher streitlustige Fremde hat den bitteren Fehler gemacht, die kostbar mit Edelsteinen besetzten, schmalen Klingen der Arivorer Dolche und Rapiere als 'Spielzeug' und 'Geckenwaffen' abzutun: Die Arivorer stellen seit eh und je etliche der besten Soldaten und vor allem Offiziere des Reichs.

Stadtmark Arivor: Nicht nur im Herzen der Erzherrschaft ist die Stadt Arivorgelegen: Die Einheimischen behaupten auch stolz, ihre Stadt, nicht Vinsalt, sei der Mittelpunkt des Lieblichen Feldes, eine Behauptung, die zumindest in geographischer Hinsicht wohl zutreffend ist.

Im Süden der Mark liegt der kleine Gerons-See, in dem der Heilige angeblich einst die Wasserechse *Ranafan* erschlagen haben soll. In historischer Zeit aber ist der See vor allem als Austragungsort gigantischer Wasserturniere mit kleinen Galeeren bekannt geworden — auch wenn das letzte derartige Turnier vor über hundert Jahren ausgefochten wurde.





Horasmark Aldyra: Im Osten Arivors liegt dieses Gebiet, das als traditionelle Domäne des Hauses *Firdayon* und Teil des militärischen Herzens des Horasreichs besondere Beachtung verdient. Die kaiserlich-königliche Stammburg **Aldyramon** oberhalb des namensgebenden Städtchens am Yaquir beherbergt heutzutage die Kriegskunstakademie, in der die höheren Ränge des Heeres geschult werden.

Das Rittertum steht hier hoch im Kurs, Stolz und Ehre sind für die alten Familien höchstes Gut - auch wenn sie im Lauf der Zeit vielerorts eher zu Standesdünkel und familiärer Engstirnigkeit wurden, die nur von der praktisch unerschütterlichen Loyalität gegenüber dem Haus *Firdayon* ("Einem von uns", wie ausgerechnet der Almadaner Überläufer Bren-Di Cren sagte) in den Schatten gestellt wird.

Einen genauso stolzen und eigentlich seelenverwandten Menschenclash stellen die Einwohner **Radoleths** und **Siburs** am oberen **Sikram** dar — doch gerade durch diesen Stolz streben sie seit langen Jahrzehnten nach der Gründung einer eigenen Baronie, die die südöstliche Hälfte der Horasmark umfassen soll — nicht um der Abneigung gegen die *Firdayon*, denen die örtlichen Familien seit langem treu dienen, sondern wohl vor allem um Streitlust und Hochmut willen.

Domäne Clameth: In den letzten Jahrhunderten war das fruchtbare Clameth oft umstritten und gelangte nach dem Frieden von Kuslik an die Grafen von *^aquiria*, die es erst bei der Grundreform des Jahres 2491 an die Erzherrscher zu Arivor verloren. Auch heute noch gelten die Ciamether bei den übrigen Arivoren als wenig kriegerisch und 'ideale Troßmeister'. Denn die Bauern des Ciamether Landes südlich des **Yaquir** betreiben hauptsächlich Viehzucht — vor allem kräftige Rinder, aber auch Pferde werden hier in großen Landgütern herangezogen. Um die Tiere auch im Winter füttern zu können, baut man zudem entlang der großen Straßen Raps an, dessen Blütenpracht das Land seinen Spitznamen 'gelbe Domäne' verdankt.

Bekannt ist die Gegend auch für ihre vielen Hexengeschichten und die in alten Zeiten durchgeführten grausigen Hexenverfolgungen, die sich auf örtliche Legenden um den angeblich hier ausgetragenen Kampf zwischen dem Heiligen *Geron* und der Schlangenhexe *Serpentia* stützen und schon so manche unglückliche Frau auf den Scheiterhaufen gebracht haben. Heute noch kommen Verehrer Geron's ebenso hierher wie gelegentlich zwielichtige Gestalten, die die Geister der Toten beschwören wollen.

Baronie Terubis: Vor knapp 300 Jahren gründeten Thorwaler an der Stelle des geplünderten Fischerdorfes **Terubis**, praktisch unter den Augen der Kusliker Herzöge, an der Küste des Lieblichen Feldes einen Stützpunkt für ihre Raubzüge auf die Zyklopeninseln und die südlichen Städte und legten den noch heute existierenden Hafen an. Erst nach dem Kusliker Frieden vertrieb der Ardaritenorden die Piraten; der Hafen wurde nur noch von Küstenfischern und 'Wetterflüchtigen' benutzt und ist heute zur Bedeutungslosigkeit herabgesunken, obwohl er früher bis zu zehn Ottas Schutz gab. Lediglich die Dämme werden noch intaktgehalten, um Überschwemmungen zu vermeiden — und gelegentlich läuft das hier stationierte einzige Schiff der Arivorer Provinzflotte, die waffenstarrende, schwere Viermastkarracke *Heilige Lutisana*, aus oder ein. Die schon vorher gegründeten Bauernhöfe des gerne als 'Hinterland' bezeichneten Gebietes zwischen Meer und **Ranafandelwald** sind seit damals Terubis unterstellt und genießen vergleichsweise große Freiheiten gegenüber dem auf der Küstenburg **Arondriella** (bei Terubis) residierenden Baron, während die später geschaffenen Frongüter weit stärker dem Orden gehorsam sein müssen - obwohl Arivor fern hinter dem unweg-samen Ranafandelwald liegt und nicht einmal eine direkte Straße zum Sitz der Erzherrscher existiert.

Domäne Urbet: Das waldreiche Urbet war früher vor allem für seine Landwirtschaft und Flußfischerei im **Sikram** bekannt und stützt sich nun verstärkt auf Handel und Handwerk, seitdem der Landherr vom Erzherrscher allerlei Handels- und Zollrechte an der Horasstraße übertragen bekam. Von allen Teilen der Erzherrschaft ist Urbet immer schon am meisten von den nicht gerade seltenen Bauernaufständen bedroht gewesen, denn die Bindung der Bauern an die Junge Göttin *Tsa* ist eng, und immer wieder ziehen vom Tsatempel im nahen Silas aus Laienprediger durch die Domäne und verbreiten Ideen von Wandel und Veränderung, die sowohl Bauern wie Ritter leicht als Aufrufe zu Umsturz und Revolten auslegen ...

Nach einiger Unruhe haben die Ordenskrieger den Aufruhr dann niedergeworfen und siedeln die Übeltäter in anderen Domänen an — Urbet aber bleibt zurück mit einer immer kleiner und immer aufsässiger werdenden Bauernschar, während die Handwerker der kleinen Wehrklöster Mehrarbeit leisten, um Ausrüstung zu erneuern oder gar weitere befestigte Tempelkastelle zu errichten, die das Land vor den in die Wälder der Umgebung geflohenen Vogelfreien schützen sollen.

Herzogtum Methumis

An **Sikram** und **Onjet** liegt jene Provinz, deren Eigenarten und Bewohner das allgemeine Bild vom Lieblichen Feld vielleicht stärker geprägt haben als irgendeine andere Region: Fruchtbare Felder und Obsthaine, fischreiche Gewässer und wohlhabende Handelsstädte gibt es ebenso wie uralte Adelsfehden und berauschende Lebenslust. Hier begegnet man all

der Lebhaftigkeit, Fröhlichkeit und Leichtlebigkeit, die der Fremde mit dem Namen 'Liebliches Feld' verbindet. Man liebt Musik und Tanz ebenso wie das Schauspiel und die bildende Kunst und bewundert sich für seine natürliche Gabe, das Leben zu genießen. Und dazu gehören nicht einmal notwendigerweise Prunk und Reichtum: Wo die Tafeln der Reichen kost-



barste Speisen aus fernen Gegenden tragen, genießt der Landmann sein Mahl aus frischem Brot, Schafkäse und Oliven.

Hier wachsen Weine, die ohne falsche Bescheidenheit als die besten Aventuriens bezeichnet werden, und die vielleicht kundigste und berufenste Insitution gibt dem Recht: Von den

sanft ansteigenden Hängen am Fuß der **Goldfelsen** stammt der *Tharf*, der Heilige Wein der Rahjakirche, ein vorzüglicher, süßer Rosewein, der nicht nur die Farbe, sondern auch das Aroma der Königin der Blumen besitzt.

Hier, wo das Liebliche Feld am lieblichsten ist, macht sich die Lebensfreude auch in der Kunst bemerkbar: Die beliebteste Theaterform ist das Lustspiel (ein Name, der während der hohen Feste der Rahja ganz neue Bedeutung gewinnt — auswärtige Besucher sind oft schockiert vom zwanglosen Mitgehen und Mitwirken des Publikums bei gewissen Aufführungen). Hier sei auch noch einmal erwähnt, daß die sehr körperbetonende Mode der letzten Jahrzehnte nur im Ausland als 'Vinsalter Stutzermode' bezeichnet wurde - im eigenen Lande heißt sie weit treffender 'Methumische Tracht'.

Fremden gegenüber sind die Methumier sehr aufgeschlossen, und schnell heißen sie selbst den Reisenden aus fernstem Land willkommen. So kann sich die Provinz auch mit einem nivesischen Akademieleiter samt fimelfischer Geliebter und einem mohischen Häuptlingssohn sowie einer tulamidischen Tänzerin als Barone schmücken, denn hier am Sikram nimmt man vieles nicht so ernst und läßt selbst den wildesten Adelslaunen ihren Lauf.

Baronie Efferdas: Der einzige Teil des Herzogtums nördlich des **Sikram** hat sein Zentrum in der namensgebenden Landstadt **Efferdas**, die in ihrem Hafen nicht nur einen horaskaiserlichen Flottenstützpunkt mit wohl 600 Matrosen und 50 Soldaten beherbergt, sondern auch eine Werft der Familie *Slin*, die recht gute Karavellen zimmert und seit Generationen mit den Schiffsbauern im nahen Rivalen Belhanka wetteifert — und da die Familie überdies seit langer Zeit den Forstmeister der Baronie stellt, fehlt es auch in ungünstigen Zeiten nie an günstigem Bauholz ...

Die großen Landsitze und Herrengüter der Baronie weisen neben Acker- und Weideland insbesondere Obstgärten, aber auch weite Felder auf, die das als *Methumis-Taba* bekannte milde Rauchkraut tragen — und Freunde der qualmenden Kunst schätzen die Rosenholz-Pfeifen aus dem Haus *Ohan Cabots* in **Toricum**, die über Belhanka weithin exportiert werden.

Stadtmark Belhanka: Das Umland der Stadt der Liebe wird nur zu deutlich von den Bedürfnissen und Wünschen des Rahjakultes bestimmt: Schon bei der Anreise beeindruckt die weiten Felder rund um **Belhanka**, auf denen, soweit das Auge reicht, nur rote, goldene und purpurne Rosen blühen und den Betrachter auf die Gewinnung von Rosenwasser und Rosenöl hinweisen, die in der Stadt weit verbreitet ist.

Domäne Malur: Südlich des Sikram, zwischen Belhanka und Methumis, schließt sich die Domäne Malur an, die ganz von den lichten Bosparanienwäldern der Belcramer Hügel geprägt ist — hier, in einem kleinen Tal unweit von Toricum, liegen auch die von üppigem Gestrüpp überwucherten Ruinen des alten bosparanischen Ortes Casulet, mit einem der größten erhaltenen Rundtheater des Lieblichen Feldes. Zur Küste hin wird das Land karger, der steinige rote Boden taugt gerade noch zur Weidewirtschaft. Dieser aber haben die Malurer den salzigen Vendraminer zu verdanken, einen Weichkäse, der sich im Süden des Lieblichen Feldes großer Beliebtheit erfreut und von dem die Bauern gerne sagen, daß sein würziger Duft all die Gerüche einer lauen Sommernacht in den Dünen am Malurer Busen in sich enthält.

Stadtmark Methumis: Nur dem Herzog untertan und von seinem Sohn verwaltet ist das Land rund um die Hauptstadt Methumis, von der das ganze Herzogtum seinen Namen hat. In der Mark selbst reiht sich Landgut an Landgut, und kaum etwas anderes wird hier angebaut als der Tabak, der den Namen Methumis in ganz Aventurien verbreitet hat. Und wenn die Erntezeit vorbei ist und die frischen Blätter mit Honig, Wein oder Rosenwasser fermentiert werden, steht ein würzig süßer Duft über den Feldern, der selbst den Vorbeireisenden schier trunken macht.

Grafschaft Sikram



Zwischen den Goldfelsen und dem Sikram erstreckt sich die Grafschaft gleichen Namens. Hier ist man traditionell eigenständig und stellt seine Distanz zum Herzog am Meer eher heraus, als sie zu leugnen. In diesem Zusammenhang ist auch zu sehen, daß gerade in letzten Jahren die Gründung von speziellen Schulen schier überhand genommen hat und wohl jeder Baron ein Stücklein vom Ruhm der großen Universität in Methumis auf seine Herrschaft zu übertragen versucht ...

Der übrigen Provinz sehr ähnlich sind die Sikramer aber in ihrer Verbundenheit zu Rahja, der Göttin der Lebensfreude, und viele Winzer huldigen ihr gern und voller Dankbarkeit: Aus dem Tal des Sikram stammen viele kräftige Rot- und Weißweine, die fast alle durchgeegoren sind und keinerlei Süße mehr zeigen. An anderen Orten Aventuriens mögen trockene Weine als schlecht gelten, gerade weil sie lange Lagerzeiten vertragen, hier aber schätzt man sie ob ihrer Bekömmlichkeit und weil sie die Speisen leichter verdaulich machen — vor allem die gehaltvolle Dauerwurst Sikrami sei hier erwähnt.

Baronie Ankram: Die Herrschaft zählt noch zum weiteren Hinterland von Methumis und versorgt die Herzogsstadt mit Nahrung wie Getreide, Gemüse, Obst und vor allem Rotwein, aber auch mit Farbstoffen für Maler und Tuchfärber wie dem Ankramer Sonnengelb und Kyorer Himmelsblau. Herausragende Bauwerke sind zum einen die achteckige Burg Ankhelet über der weltoffenen Landstadt Ankram und zum



anderen die noch junge Akademie der Künste - ein Lieblingskind der Baronin, wo sich Barden, Gaukler und Tänzerinnen treffen und allerlei altbekannte und exotischen Formen der Musik und des Tanzes gelehrt werden.

Eine Sehenswürdigkeit ganz besonderer Art ist der König-Therengar-Kanal: Die bislang einzige künstliche Wasserstraße in ganz Aventurien verbindet die Flüsse Sikram und Onjet zwischen den Orten Parsek und Ankram — eine Strecke von immerhin zwanzig Meilen. Der Kanal hat eine Breite von nur sechs Schritt und weist deshalb vierundzwanzig Ausweichen auf, an denen Schiffe aneinander vorbeifahren können. Entlang der Strecke stehen Semaphore, die die Ankunft eines Schiffes verkünden. Ein kleiner Hügelrücken in der Mitte der Strecke wird mit Hilfe zweier Hebewerke überwunden.

Am Anfang und am Ende des Kanals stehen Zollstationen, die pro Schiff eine Maut von 5 Dukaten erheben. Trotz dieser Schwierigkeiten verläuft der Schiffsverkehr auf dem Kanal recht zügig, zumal ein gut ausgebauter Treidelweg zur Verfügung steht. Die Reisezeit zwischen Silas und Methumis läßt sich auf diese Weise um mehrere Tage — im Vergleich zum Seeweg über Belhanka — verkürzen, was bei vielen Waren erhebliche Gewinne zuläßt.

Stadtmark Silas: Die traditionelle Hauptstadt der Grafschaft ist Silas, das als Gräfliche Stadt direkt dem Landgrafen untersteht und dessen Stadtmark zwar die flächenmäßig kleinste derartige Einheit im Horasreich darstellt, jedoch durch den wichtigen Sikramzoll und die exklusive Cigarren-Manufactur und Bosparanjer-Kellerei auf dem großen Stammgut des Hauses Marvinko eine nicht zu unterschätzende Domäne bildet.

Baronie Onjaro: Das Land nördlich des Onjet lebt vor allem vom Handel mit Eisen aus den Minen und Holz aus

den tiefsten Wäldern — denn wie der nördliche Nachbar Marudret ist das Land zu weiten Teilen von Wildnis bedeckt: Gut die Hälfte der Baronie trägt dichten Wald, ein weiteres Drittel liegt in den kargen Höhen der Goldfelsen.

Wäre da nicht die Reichsstraße zwischen Silas und Parsek, um die sich das restliche Gebiet als fruchtbares Ackerland mit Obsthainen, Weinhängen und Tabakfeldern drängt, könnte die Baronie gar nicht aus eigener Kraft überleben.

Am Fall des Onjet liegt — wie sollte es in der Grafschaft anders sein — eine Hesinde und Nandus gewidmete und von der Harbaliom Bosparani geleitete kleine Akademie, die die Kinder der einheimischen Honoratioren im Lesen, Rechnen und natürlich der rechten Einstellung zum Horaskaisertum in Geschichte und Gegenwart unterweist.

Baronie Marudret: Den nördlichsten Teil des Herzogtums Methumis stellt die Baronie Marudret dar, die vom wild-
rauschenden und nur an wenigen Stellen querbaren Mardilo durchströmt wird. Auf den nur wenig fruchtbaren Hügelketten gedeiht als ertragreichste Frucht die Bergrebe.

Das Marudreter Land ist auch nach Jahrtausenden noch recht unentwickelt: Mehr als die Hälfte der Baronie ist von unberührten Wäldern bedeckt, in denen sogar noch Säbelzahniger leben sollen. Wo der Goldfelser Stieg zwischen Vinsalt und Methumis den Mardilo überquert, liegt der namensgebende Hauptort zwischen der uralten, heute von einer Brücke überspannten Furt und dem stolz aufragenden Rauhen Berg, der das Stadtschloß trägt, das trotz seines Namens ein alter, wehrhaft-trutziger Festungsbau ist.

Mehr dem kosmopolitischen Sinn des Freiherrn Macrin entspricht da die noch neue Kunstakademie, ein sowohl vielgelobter wie bespöttelter Anziehungspunkt für junge Künstler, die in größeren Städten wenig Chancen hätten.

Kronmark Goldfelsen

Die Goldfelsen waren stets das ureigenste Gebirge der bosparanischen Siedler, die gleißende Barriere zu einem unbekannten Kontinent, den zu erobern sie angetreten waren. Die höchsten Gipfel ragen etwa drei Meilen hoch auf, womit die Goldfelsen zu den kleineren Gebirgen gehören. Wegen ihrer markanten Formen und der Nähe zur Zivilisation haben die meisten Berge einen eigenen Namen, die bekanntesten sind die Brayanskron (man beachte die vermutlich alt-güldenländische Schreibweise), die Drei Horaskaiser, das Goldene Szepter und weit im Norden der Zwölfgötterberg von Mantrash'Mor.

Die Goldfelsen bestehen häufig aus glitzerndem Feuerstein, der in bizarrsten Formen splittert und fantastische Zackentürme und funkelnde Halden bildet. Wenn das Morgenrot den Himmel in ein farbenprächtiges Gemälde aus Zartblau und Rosa verwandelt, dann gleiten Praisos' erste Strahlen über die schroffen Türme und brechen sich in hunderterlei alveranischen Lichtwundern.

Bei Nacht spiegelt sich das Funkeln der Sterne am Firmament in Tausenden kleinen Silberlichtern wider. Solch eine Offenbarung ist das Sternenwunder, daß der Hesindetempel von Vinsalt hier ein mächtiges Fernrohr errichtet hat, um die Wege der Götter und Halbgötter zu erkunden. Irgendwo soll hier den Sagen zufolge auch das Zauberschloß des Magiers Mondrazar gelegen haben. Die Westflanke ist auch heute noch von undurchdrungenen Urwäldern aus Zedern und Bosparanien bewachsen.

Auf den Hängen der Mark gedeiht nur wenig Wein, dieser aber von ausgezeichneter Qualität, der sogenannte Goldfelser Morgenrot. Er ist ein schwerer, herber Rotwein voller Kraft und Feuer. "Wer das Morgenrot mit Morgenrot begrüßt, wird das Abendrot nicht mehr sehen", sagt ein alter Spruch; und die Weingüter sind mehr oder minder die einzigen dauerhaften Siedlungen — denn auf den vielen kleinen Jagdschlösschen leben die meiste Zeit nur der Verwalter, seine Dienstboten und einige Büttel und Wachleute.



Erzherzogtum Chababien



Als den „Wilden Süden“ bezeichnen die zivilisierten Bewohner der Städte nördlich von Methumis das Gebiet südlich des Onjet — und der Name rührt von den weiten, unbesiedelten Flächen her, die die Horasstraße durchquert. Nur wenige Orte gibt es, die der Reisende auf seinem Weg nach Neetha aufsuchen kann: Allenfalls im Bereich der Küstenstraße sind die Dörfer zahlreicher und dichter besiedelt, und entlang der Horasstraße gibt es Herbergen in ausreichender Anzahl; das Landesinnere ist jedoch fast gänzlich unberührt. Hier und da findet sich die Zwingfeste eines Barons, ein einsamer Weiler oder eine mehr oder weniger gut erhaltene Straße. Häufiger sind jedoch Herden von Wildrindern oder nächtens heulende Wolfsrudel — ja, sogar hin und wieder einige Löwen und Antilopen.

Kein Wunder also, daß Chababien nur von den Wagemutigsten als Domizil erkoren wird: In dieser Gegend, gewissermaßen jenseits der Goldfelsen, gleicht die Landeskultur in vielem der methumischen, doch hat auch der novadische Einfluß Spuren hinterlassen, sei es in friedlicher oder kriegerischer Hinsicht. Im Umgang mit Waffen sind die Chababier mindestens so geübt wie die Arivorer, doch fehlt hier das spielerische Element.

Neben den rondrianisch gesinnten und freiheitsliebenden Siedlern gibt es hier mehr als nur eine Räuberbande, die vor allem dem Durchreisenden das Leben schwer macht. Auch Überfälle einzelner Novadisippen aus der Kabash-Pforte und aus den Weidegründen jenseits des Banchab sind eher häufig als selten zu nennen.

Recht und Gesetz liegen in der Hand des Einzelnen oder werden schlicht durch zahlenmäßige Stärke festgestellt. Gelegentlich werden von Neetha aus sogenannte 'Rechtswahrer' über Land geschickt, fähige, loyale Kämpfer, die Büttel, Richter und Henker in einem sind. Unterstützt werden sie häufig von wenigen loyalen Subjekten - von Kopfgeldjägern, die sich die ausgesetzten Prämien unter den Nagel reißen wollen.

Und wer die Feinde aus Fleisch und Blut nicht fürchtet, dem setzen die Elemente zu: In den mörderischen Sommernächten, dann, wenn man glaubt, daß jedes Lüftchen von der drückenden Hitze ermattet steht, bricht plötzlich ein Orkan los, der durch die Lande fegt. In den sandigen Wirbeln glaubt man sämtliche Dschinne der Wüste jenseits der Berge johlen und gröhlen zu hören. Wenn man dem Wüstenwind begegnet, ist es das beste, sich flach auf die Erde zu werfen, sonst wird man unfreiwillig über viele Meilen mitgezerrt. Am nächsten Tag aber zeugt nur noch ein wenig verstreuter Sand von dem Getöse, kein Baum ist umgeknickt, die Häuser, deren Dächer abgedeckt wurden, finden sich in bester Ordnung wieder.

Stadtmark Neetha: Seit wenigen Jahren ist das Neethaner Land endlich wieder friedlich mit seinem südlichen Vorland verbunden; und seit die Stadt nicht mehr der

abgelegene Endpunkt der Reichsstraße ist, profitiert auch die ganze Stadtmark davon; auch wenn des Erzherzogs Regiment bei den entschieden rondratreuen Neethanern nicht uneingeschränkt beliebt ist und man sich selber immer noch gern als letzten Posten der Kultur sieht, eine Haltung, die weiter nördlich nicht unbedingt geteilt wird. Auf jeden Fall — und das erkennen alle anderen Provinzen an — kommen aus dem Neethanischen die besten Reiter und die besten Pferde, zumal auf dem Erzherzöglichen Gestüt zu Valavet seit einigen Jahren erbeutete Shadifröscher des Goldfelterschlages fast reinblütig weitergezüchtet werden.

Doch auch die Seefahrt spielt eine bedeutende Rolle, und auch manche Bräuche der Zyklopeninseln finden sich hier. So kann man auch gut einen Zusammenhang sehen, wenn unter dem Neethaner Patriziat und Adel die Kunst des Waffenschmiedens durchaus als eines Edelmannes würdig gilt.

Grafschaft Thegun



Nach dem Sturz des abtrünnigen Markgrafen Phrenos schlossen die Barone des Umlandes in Thegun einen Bund, um flugs Amene ihrer Treue zu versichern und nicht auch in den Strudel hinuntergerissen zu werden; aus diesem Verbund ging nach einigen Wirren erst die Kron-Vogtei Thegun hervor, die dann als Grafschaft doch wieder mit dem Gebiet Neethas im Erzherzogtum Chababien zusammengefaßt wurde, denn das karge Umland hatte kulturell und wirtschaftlich stets zu der Hafenstadt am Chababmund gehört.

Domäne Eldoret: Die recht dicht besiedelte Domäne stellt neben der Stadtmark Neetha das wirtschaftliche Standbein Chababiens dar, denn die Salzfelder vor der Küste, die weiten Kornfelder, der Fischfang in den Küstendörfern und der rege Handel mit Drol und den Zyklopeninseln haben das Land vermögend gemacht. In Chetoba gibt es sogar eine Werft, die zu günstigen Preisen stolze Karavellen baut. Die langsame wirtschaftliche Entwicklung Eldorets wird vor allem durch die zahlreichen Räuberbanden gefährdet, die sich vor allem in den küstennahen Sümpfen verbergen.

Baronie Kabash: Die an der Horasstraße gelegene Landstadt Thegun ist als nomineller Grafensitz der Mittelpunkt der gleichnamigen Grafschaft, doch wichtiger noch als die Grafenburg Banesh mit einer Niederlassung der Heilig-Blut-Ritter und den berühmten weitläufigen Gärten ist das hier im Ort gelegene Ordenhaus der Draconiter. Der einzige andere nennenswerte Ort ist der namensgebende Weiler Kabash an der Karawanenstraße, die weiter östlich durch die Kabashpforte zur Oase Achan in der lebensfeindlichen Khomwüste führt. Das Umland hat sein gerüttelt Maß an gesetzlosen Wegelagerern und umherstreifenden Novadis; besonders erwähnenswert



ist aber ein Krieg, der nach Meinung der Einheimischen zwischen zwei nichtmenschlichen Stämmen ausgefochten wird: Schenkt man den Kabasher Erzählungen Glauben, so befindet sich in dieser Baronie das Revier des Waldwolfherzogs Chwaraz, dessen 'Reich' ständig von den zähen gelbbraunen Sandwölfen aus der Kabashpforte bestürmt wird.

Domäne Brelak: Das Land östlich der Hauptstadt Neetha wird beherrscht von der unter Fran-Horas gegründeten Feste Eskenderun, berühmt für 'einhornweiße' Brieftauben, die Bienenzucht und steinerne 'Bienenkorbhütten' anstelle richtiger Häuser. Weniger pittoresk und mehr für den Geschmack der hiesigen Rondrianer sind die hier gezeigten Reliquien — namentlich die Knochen des vom Heiligen Geron erschlagenen Wurms von Chababien, aber auch Waffen und Rüstungen derjenigen novadischen Krieger, die in den letzten Jahrhunderten bei Angriffen über die lange Zeit einzige Chababbrücke fielen; und solange 'domestizierte' goblinische Feldarbeiter im Brelaker Land nicht ungewöhnlich sind, wird sich an der Präsenz der Rondrianer auch wenig ändern.

Baronie Suderstein: In der südlichsten Baronie des alten Lieblichen Feldes wirken Adel und Lehnswesen so deplaziert wie der schöne Garethi-Name: Denn die wenigen Einwohner sind ein Völkchen gemischter Herkunft, das aus einstigen Bosparaner Siedlern, Novadis und allerlei anderen Stämmen herangewachsen ist. Die wenigen Handelsgüter des Gebietes umfassen neben

Banchaber Blende, Messing und Quarzsand vor allem Bauholz und Schwefel; besonders hervorzuheben aber sind die Sudersteinbrüche, in denen man weißen Marmor für Prachtbauten in Neetha und andernorts gewinnt; in den sumpfigen Flußauen bauen die tulamidisch-stämmigen Bauern zudem den sonst kaum bekannten Reis an. Schwierigkeiten macht dagegen die Verschiffung der Handelswaren nach Neetha. Die Fahrt ist lang, und neben den Stromschnellen und der sengenden Hitze fordert auch das Umladen an der Shilisher Brücke und der Thalionmelfurt seinen Tribut, so daß für die Sudersteiner kaum ein Gewinn herauspringt.

Domäne Banchab: In der Landschaft ganz im Osten des in sich schon armen Chababiens läßt sich nichts von dem erkennen, was den Reichtum des Lieblichen Feldes ausmacht: Gerade mal zweitausend Seelen hausen hier in kleinen Wehrgehöften, die rund um den Weiler Terdan und an den Auen des Banchab liegen. Das Land ist wenig fruchtbar, selbst die ausgemergelten Kühe und Ziegen, die man hie und da finden kann, bieten ein Bild des Jammers und weisen Spuren des Hungers und des Elends auf.

Daß ein wenig Erz in den Abhängen der Eternen gewonnen wird, ändert auch nichts an der Armut der Baronie, denn die Eigner der Minen sitzen in Neetha und lassen das Erz ohne Verzug den Banchab hinunter zur Küste verschiffen; und da der Herr Baron sein Lehen nur um des Titels willen kennt und die meiste Zeit bei Hofe lebt, wird es wohl auch auf längere Zeit so bleiben.

Kronmark Khomwacht

Zwei wichtige Gebiete umfaßt die südöstlichste der drei Kronmarken: zum einen die Kabashpforte, die die Goldfelsen von den Hohen Eternen trennt — ein sattelartiger Einschnitt von 15 Meilen Breite. Der niedrigste Punkt, über den der uralte Paß zur Oase Achan führt, ist eine wildromantische



Schlucht, durch die orgelnd der Beleman in die Hitze der Khom einbricht. Daneben hat die Kronmark als das einzige Gebiet des Horasreiches auch Anteil an den Hohen Eternen, dem graublau schimmernden Kalkgebirge von mehreren tausend Schritt hohen Giganten im fernen Osten der Droler Mark. Die Hauptkette der Hohen Eternen wird sogar von Fünftausendern gebildet, die als die 'Drachenzähne' bezeichnet werden, dazu kommen viele Meilen weite Ausläufer mit Hunderten unerforschter Gipfel und Täler.

Das ganze Massiv ist reich durchsetzt mit durchsichtigem Quarz, zwischen dem sich auch Bergkristall, Rosenquarz und Amethyst findet. An den reichlich beregneten Westflanken sind die tief eingeschnittenen Täler bis hinauf zur Baumgrenze mit dichten Zedernwäldern bewachsen.

Novadischen wie chababischen Märchen zufolge soll irgendwo inmitten der Drachenzähne ein Tal, eine Festung oder sogar ein ganzes Land der Unsterblichen liegen; unbestreitbar ist jedoch, daß auf dem Khomblick nördlich der Drachenzähne *Shafirder Prachtige* residiert, der wahrscheinlich älteste Kaiserdrache Aventuriens und einer der bedeutendsten Verbündeten des Horasreiches, dessen Blick und Flug über die Kabashpforte, Chababien und sogar die südwestliche Khom schweifen.



Straßen und Wege im Horasreich

»Die Kronstraßen im Yaquirkönigreich machen eine rechte Freude, sind sie doch allemals so gut wie die Reichs-Straßen, dazu meist besser erhalten, welch letzteres auch für die herzoglichen und gräflichen Straßen gilt, woran man wohl sehen mag, daß dem Liebfelder der Commerz und das schnelle Reisen, wie auch traviagefällige Rast gar sehr am Herzen liegen ...«

—Von Weg und Steg; Beilunk, 37 v.H.

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

Die Staatsstraßen

Die *Seneb-Horas-Straße* von Bethana über Pertakis, Arivor, Silas, Methumis und Thegün nach Neetha und die *Yaquirstraße* von Kuslik nach Brig-Lo, als allerälteste Reichstraße von Belen-Horas erbaut und später Nummer IV genannt (die hinter der Grenze als etwas schlechterer *Yaquirstieg* weiter bis Punin verläuft), sind sowohl von der Bauart als auch vom Erhaltungszustand besser als die Reichsstraßen im Neuen Reich: drei Wagen breit, durchgehend gepflastert, mit Gräben und Trittsteinen versehen und mit Herbergen im Abstand von fünf Meilen ausgestattet.

Sowohl die Straße selbst wie diese Herbergen unterstehen direkt der Horaskaiserin; sie sind damit frei von Provinzzöllen und der örtlichen Adelsgerichtsbarkeit entzogen. Gerade die Staatsstraße zwischen den Brücken von Pertakis und Silas ist dafür bekannt, daß sie sehr scharf bewacht wird, auf daß sich ja kein Arivorer Gesetzloser in eine Herberge flüchtet und langwierige Auslieferungsbegehren auslöst.

Die Kronstraßen

Von fast gleicher Qualität sind zwei Straßen, die aufgrund ihrer Bedeutung der Königin (somit also der Kontrolle des Kronkonvents und des Direktoriums für Straßenbau) unterstehen und Kronstraßen genannt werden: Zum einen ist das die Verbindung von Grangor über Shumir nach Vinsalt, die weiter als *Goldfelser Stieg* zwischen Vinsalt und Methumis verläuft und mit den Brücken über Sikram und Mardilo Meisterwerke der Baukunst in einer überwältigenden Szenerie bietet — im teilweise dicht bewaldeten Hügelland aber auch den einen oder anderen Hinterhalt durch Wegelagerer.

Von der unter Silem-Horas erbauten, mit Granitplatten belegten Küstenstraße von Grangor nach Drol sind nur Teile erhalten: Zwischen Grangor und Bethana ist sie trotz einstigem Reichs- und heutigem Kronstraßenrang schon lange keine erstklassige Route mehr. Der erneute Ausbau der hervorragenden Strecke aus Bethana, die zur Zeit noch in Neetha endet, bis nach Drol und weiter zum Harotrud wurde für das kommen-

de Jahrzehnt in Aussicht gestellt — bis jetzt ist nur die Heerstraße von Neetha nach der südlichen Grenzfeste Morbal in gutem Zustand, während das Stück zwischen Methumis und Neetha weiterhin stark verfallen ist.

Trotz ständiger Einwände der Harbaliom Bosparani und aller Handelshäuser werden immer noch an Brücken und Provinzgrenzen oft horrendes Wegezölle erhoben (erfreulich hingegen ist das Fehlen von Zollposten an der Grenze zwischen den verschiedenen Grafschaften und Baronien). Vor allem durch diese Gebühren aber sind die Kronstraßen in recht gutem Erhaltungszustand. Dies ist dem Umstand zu verdanken, daß die Provinzherren, durch deren Gebiet eine Straße führt, zumindest die Hälfte ihrer Zolleinnahmen wieder in die Erhaltung des Weges stecken müssen.

Die übrigen Wege

Alle anderen verzeichneten Straßen unterstehen völlig den Provinzherrschern (unzählige Baroniestraßen sind nicht einmal verzeichnet) und können alle erdenklichen Erhaltungsgrade aufweisen.

Was der Reisende kaum zu fürchten hat, sind die Überfälle wilder Tiere. Unangenehm ist jedoch, daß Angriffe von Räubern und Wegelagerern zunehmen, je weiter man nach Süden kommt. Zwischen Methumis und Neetha gibt es kaum einen Büttel, der hier für die Durchsetzung von Recht und Ordnung sorgt, und südlich von Neetha herrscht trotz nomineller Oberherrschaft der Horaskaiserin schiere Anarchie.

Die Herbergen bieten meist gehobenen Standard, besonders empfehlenswert sind darunter die Wechselstationen der Beilunker Reiter und anderer Botendienste, die meist nicht nur mit gutem Essen, Bademöglichkeiten und leidlich sauberen Betten aufwarten können, sondern auch häufig gute Pferde zu annehmbaren Preisen verkaufen oder vermieten und zudem Gelegenheit bieten, interessante Berichte aus aller Herren Länder zu vernehmen.

Ebenfalls von Interesse sind die Karawanenrouten von Kabash nach Achan und von Bomed nach Virinlassih: In Kabash oder Bomed kann man tulamidische und novadische Waren zur Hälfte des Preises erstehen, den sie in Vinsalt oder Grangor kosten, zudem trifft man hier ein buntes Völkergemisch an und kann sich auf viele Arten unterhalten oder seine geographischen Kenntnisse erweitern.

Reisemöglichkeiten

Wenn der Liebfelder reist, dann tut er dies seinem Stand entsprechend. Ein Adliger reitet lediglich zu seinem Vergnügen, auf der Jagd und als Offizier im Feld, wenn er aber an einen Ort außerhalb seiner Ländereien reisen muß, nimmt er dafür selbstverständlich seine Kutsche — auch wenn er nur in die fünf Meilen entfernte Landstadt will.

Wer keine Kutsche sein eigen nennt, mietet sich ein entspre-



chendes Gefährt bei einer der zahlreichen Droschkenvermietungen. (Alle Mietdroschken haben seitliche Laschen, an denen der Reisende sein eigenes Wappen befestigen kann.)

Für den minder Begüterten gibt es weiterhin die Möglichkeit, eine Botenstation aufzusuchen. Viele der Botendienste haben mehr oder weniger regelmäßige Kutschverbindungen zu den großen Städten und befördern neben Handelsgütern auch Passagiere.

Das Horasreich ist damit das erste Land Aventuriens mit einem einigermaßen zuverlässigen Postkutschenwesen, das vor allem vom 'Postdienst Pertakis' betrieben wird, und die Signalhörner der Postillons gehören ebenso zum Landschaftsbild wie die zahlreichen Gaststätten 'Zur Post' oder 'Posthof', die meistens auch als Wechselstation dienen.

Auf dem Tierrücken reist nur der Kleinbürger, Bauer oder ungläubige Wüstensohn.

Flußschiffahrt

Dem alleine Reisenden mögen vielleicht die gepflasterten Straßen von größerem Nutzen sein, dem Kaufmann aber, der den Wein oxweise und das Korn in Quadern verschafft, sind die vielen kleinen und großen Flüsse wichtiger, auf denen sich Flöße und Lastkähne fast ungehindert ins Landesinnere bewegen und dabei größte Frachtmengen transportieren können. Wichtigste Lebensader ist dabei natürlich der Yaquir, der für Seeschiffe bis Pertakis, für Flußbarken auf seinem gesamten Lauf im Lieblichen Feld schiffbar ist, wenn auch Sandbänke in der Nähe von Kuslik und einige verborgene Riffe zwischen Bomed und Oberfels den Einsatz von Lotsen nötig machen; Hauptverkehrsmittel auf 'Väterchen Yaquir' sind der Treidelkahn und der Windenfrachter, aber auch die ein oder andere stolze Segelbark bringt zahlende Reisende oder teures Gut von Punin herein oder wieder hinaus ins Almadanische.

Der Sikram, zweitgrößter Fluß des Landes, ist von Sibur bis zur Mündung schiffbar und wird bis Silas noch mit Seglern befahren, weiter stromaufwärts jedoch vornehmlich mit Flößen.

Dritter in der Reihe ist der bis zur Einmündung des Banchab befahrbare Chabab, über den der Handel mit dem Sultanat Chababien abgewickelt wird, gefolgt vom Onjet, der bis Onjaro schiffbar ist. Der Phecadi, der sich wenig nördlich von Grangor so prächtig in Kaskaden abwärts ergießt, ist wegen eben jenes Naturschauspiels nur zwischen Venga und Imdal, und auch dort nur mit flachen Kähnen, befahrbar.

Als ganz besondere, weil künstliche Wasserstraße ist der König-Therengar-Kanal zwischen den Orten Parsek und Ankram erwähnenswert, der bei der Geographie des Herzogtums Methumis (auf Seite 16) näher beschrieben wird.

Zollfesten und Grenzstationen

Tunlichst beachten sollte der Reisende die Gesetze betreffs Zoll und Einfuhr von Gütern. Da vielerlei Arten von Handel in den Händen der privilegierten Häuser vereinigt sind, ergeben sich hier die unterschiedlichsten Arten und Sätze an Zoll: An den Übergängen ins Neue Reich werden bei der Einfuhr zwanzig Prozent des Warenwertes kassiert, in den Häfen und an den anderen Grenzen zwischen acht und fünfzehn Prozent. So war es — zumindest nominell — bis zur Horaskränzung Kaiserin Amenes. Seitdem ist der Handel entlang des Yaquir fast vollständig zum Erliegen gekommen, da das Alte wie das Neue Reich sich in Schikanen für den Reisenden zu übertrumpfen versuchen. Da sich zudem das Horasreich und die Länder der Schwarzen Allianz alles andere als grün sind, herrscht zur Zeit eine Situation wie zur Ausrufung der Unabhängigkeit: Der Handel (natürlich auch mit dem Mittelreich) wird vornehmlich über die Oasen Achan und Virinlassih und über die großen Häfen abgewickelt — und so mancher Lagervermieter in Kuslik oder Karawanenführer in Achan reibt sich vergnügt die Hände ...

Um den Zoll durchzusetzen und die Unverletzlichkeit des

Reiches zu gewährleisten, finden sich an den Grenzen im Abstand von höchstens zehn Meilen Zollfesten, die mit mindestens zehn Gardisten bemannt sind. Diese Stationen sind oft von quadratischem Grundriß und mit vier Türmen, mehreren Aufenthaltsräumen und Ställen versehen. Zwischen der Außenmauer und einem vorgelagerten Turm verläuft die Straße in einem Gang, der sowohl von oben als auch von den Seiten aus eingesehen werden kann. Hier wird der Zoll genommen.

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

Die meisten Zollstationen, bisweilen sogar regelrechte Festungen, finden sich entlang des Phecadi und der Gugella, aber auch in den nördlichen Goldfelsen, in der Kabashpforte und am Banchab.



Geschichte des Lieblichen Feldes

Die hier beschriebenen Ereignisse umreißen nur einen Bruchteil der Geschichte — doch alles andere hätte den Rahmen schier gesprengt. Wann immer dies möglich war, haben wir vor allem die Vorgänge betont, deren Folgen auch heute noch spürbar sind — sei es, daß sie staatliche oder kulturelle Grundlagen gelegt oder auch nur gängige Schlagworte geprägt haben. Daher haben wir die Form gewählt, wichtige (und daher oft erwähnte) Epochen oder Ereignisse mit einer eigenen Überschrift zu versehen, damit sie schneller aufzufinden sind. Wir verwenden hier durchgehend die gültige Zeitrechnung des Wiedererstandenen Horasreiches; zur Umrechnung sei gesagt, daß das erste Jahr des Horas dem 1492. Jahr vor dem Untergang Bosparans und dem 2485. Jahr vor der Regentschaft des Kaisers Hai entspricht.

—Vinsalt, im Praios 2512 nach Horas' Erscheinen, im Jahre 27 Hai nach Garethers Zählung

Die Vorzeit

Das Liebliche Feld ist die Wiege der menschlichen Zivilisation (oder zumindest der heute in Aventurien vorherrschenden), doch während wir aus den Dschungeln und Wüsten des Kontinentes Kunde kennen, die viele Jahrtausende zurückreichen, gibt es hier kaum Beweise für frühere Kulturen oder auch nur Bewohner.

Dennoch lebten schon vor dem Erscheinen des Heiligen Horas Menschen an der \aquirmündung: Siedler aus dem fernen Güldenland.

Manchen Berichten zufolge waren sie den kühnen Erkundungsfahrten des Halbgottes Aves gefolgt, dem Aventurien seinen Namen verdankt, andere lehren, daß sie von den Göttern für unbekannte Frevel auf den wilden und rauen Kontinent verbannt wurden, wo damals noch furchtbare Drachen, Echsen und Schlangenwesen mächtig waren.

Die Meinung, daß diese Ur-Liebfelder als triviale Mörder, Räuber und andere Verbrecher in einer Sträflingskolonie angesiedelt wurden, findet sich vor allem bei den Tulamiden und den Thorwalern, sie ist hingegen sowohl im Horas- wie im Mittelreich verpönt und wird mancherorts als Götterlästerei betrachtet und entsprechend bestraft. Es ist völlig unklar, mit welchen Schiffen die Überfahrt vollbracht wurde, da ein halbes Jahrtausend später Biremen als neuartige Erfindung galten. Manche Geweihte von Hesinde und Efferd behaupten gar, daß jene ersten Überfahrten nicht mit derischen Dingen zugegangen sein können.

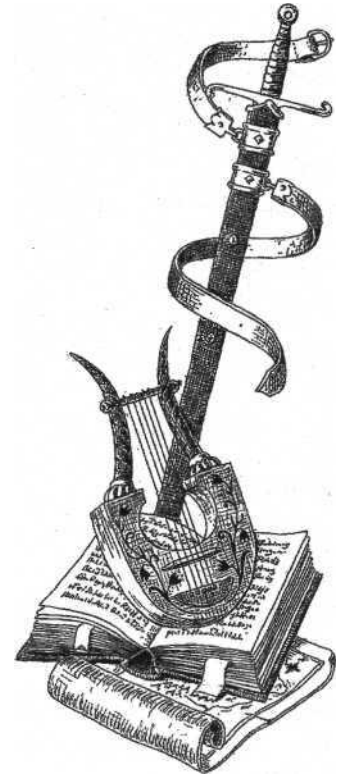
Die Ära des Heiligen Horas

Den eher legendären Überlieferungen und Volkssagen nach drängte es die weise Hesinde angesichts der Nöte der ersten Siedler, ihnen einen fähigen Herrscher zu geben — so schickten denn die Götter ihren Gesandten Ucuri, den schnellen Falken, der im Leibe einer Güldenländerin einen Sohn werden ließ.

Am 7. Praios des Jahres 1 Horas (1492 vor Bosparans **Fall**, 2485 vor Hai) erschien der Heilige Horas, der Göttergesandte, den Bewohnern des Lieblichen Feldes auf dem Rücken eines goldenen Adlers sitzend und betrat dort aventurischen Boden, wo heute die Stadt Horasia steht. Der erste Kaiser lehrte seine Untertanen Recht und Gesetz und ermahnte sie, ein den Göttern wohlgefälliges Leben zu führen.

Die Ära des Heiligen Horas ist voll von Legenden, die sich in erster Linie auf die Heldentaten des Göttersohnes selbst beziehen: So soll er den Drachen Fuldigor vertrieben und eine Sturmflut allein durch die Macht seines Wortes abgewehrt haben. Doch es heißt auch von ihm, seine Mutter im Güldenland sei die Gelehrte Gylduria gewesen, die dank ihrer großen Kenntnisse und außerordentlichen Macht selbst über Dämonen gebieten konnte. Auch soll er Prinzessin Lamea, die Tochter des dortigen Kaisers, gehehlicht haben, ehe ihn der Götter Ruf nach Aventurien führte.

Auch von den Taten der beiden Frauen wird erzählt — wie Gemahlin und Mutter aufbrachen, um den Verschollenen zu suchen, und in Aventurien viele gefährliche Aben-



7. Praios I Horas:

Der Heilige Horas erscheint den ersten Siedlern



um 300 Horas (?):
Heldentaten des Hl. Geron

501 Horas:
Gründung Bosparans

555 Horas:
Gründung Kusliks

542 Horas:
Horas' Entrückung

590 Horas:
Gründung Bethanas

um 600 Horas:
Dalida-Horas Kaisern zu Bosparan

605 Horas:
Abfassung der *Horas-Apokryphen*

614 Horas:
Stadtgründungen von Methumis,
Neetha und Drol

924 Horas:
Die Erste Dämonenschlacht

ca. 950 - 1300 Horas:
Die Dunklen Zeiten'

teuer bestanden, ehe sie ihn erkannten. Einer Version zufolge soll Prinzessin Lamea die Stadt Bethana, die Magierin Gyladura aber Kuslik regiert (oder gegründet?) haben.

Die wohl bekannteste Legende dieser Zeit aber ist die von Geron dem Einhändigen, der eigenhändig einen ganzen Wald an jener Stelle rodete, wo sich später Bosparan erhob, ehe er seine berühmten Sieben Heldentaten mit dem Schwert Siebenstreich vollbrachte, von denen der Sieg über die Große Schlange vom Sikram (beim heutigen Marvinko) und über die Chimärischen Oger (im Bosparanischen Wald) die populärsten sind, da sie sich im Lieblichen Feld abspielten, während der genaue Ort des Sieges über den Ewigen Drachen von Phecadien (die siebte und letzte Großtat Gerons) von den Gelehrten eher in Nordmarken vermutet wird.

Die Ära des Heiligen Horas endete im Jahre 542 seiner Herrschaft, als der Göttersohn entrückt und nicht mehr gesehen wurde - dem Glauben nicht nur der Liebfelder nach wurde er zum Alveranier aller Zwölfe erhoben.

Die Horas-Apokryphen

Auf dem Adlerthron zu Bosparan folgte dem Heiligen Horas seine Tochter (?) Dalida-Horas, deren Namen wir in einem Dokument aus dem Jahre 596 Horas finden. Mit diesem Datum finden wir uns jedoch bereits in der überlieferten Geschichte — denn auf das Jahr 605 Horas wird die Abfassung eines Textes datiert, der angeblich in Kuslik entstand und als die 'Horas-Apokryphen' bekannt ist. Sie berichten, daß Horas als der Enkel des Praios und 'Göttlicher Kaiser aller Menschen und Kreaturen' herrschte und damit zugleich der Bote des Lichts war, doch wie ihr Name schon sagt, hatten selbst die späteren Horaskaiser anscheinend gute Gründe, die Texte nie in eine Sammlung heiliger Schriften aufzunehmen. (Der heutigen Praios-Kirche hingegen gelten sie als heiliges Buch, da sie die Machtansprüche der Boten des Lichts vortrefflich auf eine 'historische' Grundlage stellen.)

Die theoretische Grundlage des heute bekannten Textes entstand vermutlich erst unter Dalida-Horas' Enkel Belen-Horas, der sich, gestützt auf seine militärischen Erfolge, als Urenkel des vermeintlich Göttlichen Horas selber zum Gott ausrief — als die direkte Folge und göttliche Strafe wurden und werden die Trollkriege betrachtet, die die kaiserliche Armee so schwächten, daß sämtliche Eroberungen verloren gingen.

Nach seinem Tode wurde die Vergöttlichung von Kaisern dann auch für immer verboten, die Apokryphen aber überdauerten die Zeit durch mündliche Überlieferung extremer Horas- und Kaiserkultisten.

Die Friedenskaiser

Glücklich und friedlich, wie es dem Erbe des Heiligen Horas weit eher entspricht, verlief die Ausbreitung des Alten Reiches unter Belen-Horas' Nachfolgern: Die Friedenskaiser erweiterten das Reich langsam, vorsichtig, mehr auf Sicherheit als auf Land-erwerb bedacht — und der Überlieferung zufolge unterschieden sich ihre Untertanen nur nach Talent und Göttergaben, denn weder Erbadel noch Sklaverei gab es in diesen Tagen unter den Sielern.

Jeder Kaiser des Bosparanischen Reiches war stolz auf seine Chronisten, die jedes wichtige Ereignis in der Hof- und Amtssprache Aureliani (oder Alt-Güldenländisch) mit seinen 57 Schriftzeichen aufschrieben, doch all dieses Wissen wird uns wohl auf immer verschlossen bleiben, denn sämtliche Originale lagen in der später völlig ausgebrannten Palastbibliothek zu Bosparan, und nur wenige Fragmente blieben andernorts erhalten.

Die Dunklen Zeiten

Als des Horas' Erbe schwach geworden war, führte die Habgier des Haldur-Horas und die Rachsucht seines Sohnes Fran zum Konflikt mit der aufgeblühten Stadt Gareth, der in der Dämonenschlacht gipfelte, die dem Reich viele der fähigsten Köpfe raubte und Chaos und Finsternis über das Alte Reich brachte, die auch nicht vor dem Kernland am Yaquirhalt machten. Zwar konnte sich hier unter wechselnden, einander befehlenden Dynastien der Schein einer Kaisermacht halten, doch kulturell muß man von einer Zeit



des Dunkels sprechen. Künste und Wissenschaften, aber auch so manche Magie geriet in Vergessenheit, Weite Teile der Nordprovinzen erwarben damals große Freiheiten, und es wurde auf lange Zeit üblich, daß der jeweils mächtigste Kriegsherr des Garethher Landes nach Bosparan zog und sich vom schwachen Kaiser zum fast selbstständigen König erheben ließ.

Vor allem aber waren die Dunklen Zeiten eine Epoche des Wandels: Die Kaiser verwendeten weiter das bereits damals altertümlich-gehobene Alt-Güldenländisch, während das einfache Volk eine simplere Mundart gebrauchte, aus der sich das heute so kompliziert erscheinende Bosparano entwickeln sollte, und während die Obrigkeit erbittert an den alten Göttern des Güldenlandes festhielt, blühten im Volk allerlei seltsame Kulte auf (unter denen der Toteskult des Boron-Priesters Nemekath nur der berühmteste ist), die fremde Götter verehrten — teils tulamidische, teils zwergische, ja sogar echsische und orkische: Im reichen Cuslicum wurde ein gemeinsamer Tempel des Orkgottes Brazoragh und der Echsengöttin H'Szint gegründet ...

In diese Zeit fiel auch der Beginn der Horasverehrung, als sich die leidende Bevölkerung dem Kult des heiligen Gründervaters zuwandte — auch die Umbenennung des Wandelsterne in Horas scheint sich erst damals ereignet zu haben.

Die Kusliker Kaiser

Erst als eine Kusliker Dynastie den Thron zu Bosparan bestieg, zeichnete sich eine Wende ab, die vor allem darauf beruhte, daß durch kluge Gesetzgebung und tatkräftige Förderung die neuen Verhältnisse nicht einfach bekämpft, sondern in geordnete Bahnen gelenkt wurden: Brigon-Horas gelang es, die allerorten herrschenden Kriegsherren in ein System persönlicher Treuepflichten einzubinden und so die bekannte Form des Lehnsadels zu schaffen.

Besonders verehrt wird heute Kaiser Silem-Horas, der sich vor allem um die Kultur verdient machte: Er erhob das längst allgemein verwendete Bosparano auch zur Hofsprache und ließ die noch heute üblichen 31 Zeichen von Kuslik entwerfen; vor allem aber erließ er das berühmte Zwölfgötter-Edikt, das die zwölf echten Götter von den unzähligen Götzen trennte und die Verehrung der letzteren unter Strafe stellte, die Verehrung des Heiligen Horas als Gesandter der Zwölfe hingegen blieb ausdrücklich erlaubt. Unter Silems Herrschaft, während der er wie sein Vater meistens in Kuslik residierte, konnte er auch mit Dalek V den Prätendenten des alten Kaiserhauses zu Bosparan besiegen und so seiner Dynastie den Thron entgültig sichern. (Von einem jüngeren Sohn des Silem-Horas stammt auch das heutige Horashaus der Firdayon ab, wie erst in den letzten Jahren eindeutig bewiesen werden konnte.)

Die Grenzen von 42 Murak

Die Reformen des Silem-Horas ermöglichten seinem Enkel Murak, die letzten kriegerischen Orktrupps aus den nördlichen Provinzen zu vertreiben und einige Jahre später mit der altehrwürdigen Sultansstadt Khunchom die Reste des Tulamidenreiches zu unterwerfen. Als Murak-Horas im 42. Jahr seiner Herrschaft (1475 Horas) stirbt, ist alles aventurische Festland südlich der Linie Havena-Trallop-Rulat dem Kaiser in Bosparan untertan und das Reich damit größer als je zuvor.

Die 'Grenzen von 42 Murak' sind inzwischen zum Schlagwort geworden, um das Ziel einer — nach Lage der Dinge nur durch Krieg zu erreichenden — Herrschaft Vinsalt-Bosparans über ganz Aventurien zu beschreiben.

Bosparans Fall

Seine höchste Pracht erreichte das Alte Reich scheinbar unter seiner letzten Kaiserin Hela-Horas, von der so lange gesagt wurde, sie stehe mit den Göttern im Bunde, bis sie es selbst glaubte und sich zur Göttin ausrufen ließ — und dieser Hochmut rief den Zorn der Himmlischen auf sie und ihr Reich herab und führte zu seiner Zerstörung durch die aufständischen Garethher.

Am 22. Rondra des Jahres 1492 Horas wurden die Mauern Bosparans erstürmt und

Die Kusliker Kaiser

1330 - 1382 Brigon

1382 - 1405 Silem

1405 - 1433 Obra

1433 - 1475 Murak

1475 - 1492 Heia



1492 Horas:

Bosparans Fall



Hela, die 'Schöne Kaiserin', von den Göttern niedergestreckt. Die Armeen der Garether plünderten das Land, machten die Städte Bosparan, Arivor und Methumis nahezu dem Erdboden gleich und verheerten die übrigen. Als das Heer endlich nach Gareth zurückkehrte, folgte ihm ein drei Meilen langer Troß aus Beutewagen.

Danach kamen die Goblins, und was die Garether den Bewohnern des Lieblichen Feldes noch gelassen hatten, das wurde ihnen jetzt genommen. Hunger, Armut und Seuchen rafften große Teile der Bevölkerung dahin.

Der Theaterorden

1495 Horas:

Gründung des Theaterordens

1495 Horas bildete sich nach der Befreiung der Stadt Arivor von einer Goblinhorde im dortigen Theater als einem der wenigen erhaltenen Gebäude ein Waffenbund, dessen Ziel die Befreiung des Landes von der Goblinplage war - die zwölf Begründer sollen je sechs Krieger aus dem Lager der ehemaligen Kaiserlichen und der Rebellen gewesen sein. Erste Marschallin des 'Heiligen Ordens unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor' war Lutisana von Kullbach, eine junge Garether Kriegerin.

Dem Orden gelang es, binnen kürzester Zeit alle marodierenden Goblins zu vertreiben oder zu erschlagen. 1498 erhob sich Marschallin Lutisana ohne kaiserliche Erlaubnis zur Komturin von Phecadien, um den Wiederaufbau des Landes zu leiten, da sie das Garether Interesse am Lieblichen Feld für erloschen hielt. Kaiser Raul allerdings entsandte ein weiteres Heer unter der Führung des Gorben von Rommilys ins Liebliche Feld, der das gesamte Land zwischen Grangor und Chorhop unterwarf und Lutisana als Hochverräterin hinrichten ließ.

Obwohl eine gebürtige Garetherin, gilt die als Heilige verehrte Lutisana den Liebfeldern als Märtyrerin, die das Land gegen Garether Tyrannei verteidigen wollte. Während das Haus Marvinko sie als leibliche Ahnfrau betrachtet, sieht sich der Ardaritenorden in der geistlichen Nachfolge der Theateritter.

Die Protektorate

1503 - 1548 Horas:

Zeit der Protektorate

Bis zum Jahre 1503 wurden drei Protektorate gegründet, deren eindeutig größtes, Kuslik, das Land zwischen Sewak, Tovalla und den Goldfelsen umfaßte — das 'Herz der Verderbnis' — und vom siegreichen Gorben von Rommilys verwaltet wurde, während Phecadien und Vorderes Almada etwa den heutige Grafschaft Phecadien bzw. Bomed (mit Yaquirbruch) entsprachen, die als 'minder verderbt' und daher strafwürdig galten — hier konnte gar das alte Grafenhaus der Garlischgrötz weiterbestehen.

Die Verehrung des Horas wurde verboten, im Protektorat Kuslik wurden die Tempel fast aller Götter geschleift, da die Bürger als "unrettbar dem Dämonengezücht verfallen" galten. Auch der Theaterorden fiel kurzfristig in Acht und Bann, wurde jedoch auf Weisung des Garether Tempels der Rondra bald wieder zugelassen, eine gewisse Rondralia von Kullbach wird als Erbin Lutisanas mit dem 'Geronsland' Silas-Marvinko beschenkt. Zugleich wird ein 'Census und Taxus' durchgeführt: In allen drei Protektoraten leben zusammen noch 92500 Menschen — so viele wie vor 15 Jahren alleine in Bosparan ...

1548 Horas:

Einrichtung des Erzherzogtums
Kuslik und der Droler Mark

Die Bevorzugung des heutigen Herzogtums Grangor hielt übrigens bis zur Unabhängigkeit an und wirkt bis heute in der gewissen Mittelreichsnähe der Grangorier nach.

Das Erzherzogtum Kuslik

Im Jahr 1548 endete mit der Aufhebung der Protektorate die Besatzungszeit. Kaiser Debreks jüngster Bruder Hardo von Gareth wurde zum Erzherzog von Kuslik erhoben, einer Provinz, die sich von Grangor bis Methumis erstreckte. Mit Ausnahme von Bosparan wurden alle Städte wiederaufgebaut. Im Jahre 1641 wurde in Belhanka die erste Magierakademie wiedereröffnet, im Jahre 1673 der Grundstein für den noch heute bestehenden Hesindetempel von Kuslik gelegt; und als 1686 die Sklaverei verboten wurde, begann der langsame und mühselige Wiederaufstieg: Die Goblins waren endgültig vertrieben oder unterworfen, und im Jahre 1690 konnte das Haupthaus des Theaterordens nach Pilkamm im Bornland verlegt werden. 150 Jahre später war das Erzherzogtum Kuslik wieder eine der reichsten Provinzen des Neuen Reiches.

Die Erzherzöge von Kuslik

1548- 1583 Hardo
1583 - 1618 Romun
1618-1647 Hardo II.
1647- 1664 Merak
1664-1696 Arsek
1696-1741 Terren
1741 - 1794 Gurd
1794- 1841 Curon



Die Zeit der Priesterkaiser

Im Jahre 1841 ließ Priesterkaiser Noralec den mittlerweile 92jährigen Herzog Curon seines Amtes entheben und setzte den Bewahrer der Ordnung Berdin von Havena ein. Die Herrschaft der Praiosgeweihten — speziell der Vorläufer der Inquisiton - entwickelte sich zu einem wahren Terrorregime, das seinen Höhepunkt im Jahr 1957 erreicht, in dem 231 Hinrichtungen zu verzeichnen sind.

Die Schreckensherrschaft hätte wohl zu einem Volksaufstand geführt, wenn nicht Rohal der Weise in Gareth die Priesterkaiser vertrieben hätte.

Das Herzogtum Kuslik

Als neuen Herzog von Kuslik setzte Rohal Baron Yumin Galahan von Hussbek ein, doch die Liebe des Volkes gehörte mehr ihm selbst, zumal der Weise im Jahre 2061 Horas auch den Wiederaufbau Bosparans - unter dem neuen Namen Vinsalt - gestattete. Dies führte zum Aufblühen des Hesindekultes, welcher auch heute noch die führende Glaubensrichtung im Horasreich darstellt.

Von den schlimmsten Wirren der Magierkriege und des Ork-Einfalls blieb das Herzogtum verschont, doch unter den Almadaner Kaisern wurde die wieder blühende Provinz und Kornkammer des Reiches rücksichtslos ausgepreßt. Bei der Niederschlagung der Grangorer Hungerrevolte von 2178 Horas erweist sich Herzog Midor als willfähriger Handlanger von Kaiser Alrik; es gibt über 800 Tote.

Der Kampf um die Unabhängigkeit

Dieser keine zehn Jahre umfassende Zeitraum war voll vielfältiger Ereignisse, die gar nicht alle erwähnt werden können — doch weil damals viele Grundlagen des heutigen Staates entstanden, sollen jene Vorgänge beschrieben werden, die immer noch nachwirken, sei es in Politik oder in Kultur:

Der Baliiri-Schwur

Am 27. Praios 2236 trafen sich auf dem Jagdschloß Baliiri bei Vinsalt zahlreiche Vertreter des Adels und der Bildung und schworen nach langen Beratungen, den Aufstand zu wagen. Als Teilnehmer der Versammlung eindeutig belegt sind *GrafKhadan Firdayon* aus Vinsalt, *GrafThursis ai Oifyildiki* aus Neetha, *Gräfin Tharinda Marvinko* aus Silas sowie *SeneschallAcano ya Torese* von den Ardariten; doch glaubt man den stolzen Aussagen der Barone, Edlen, Kaufleute, Geheimbünde und Spektabilitäten über ihre Vorgänger, mußten sich schon einige hundert Verschwörer in den Sälen gedrängt haben ...

Die Hundert Tage von Kuslik

In der Nacht vom 21. auf den 22. Efferd 2236 bestürmten und eroberten Aufständische sämtliche kaiserlichen Festungen zwischen Methumis und Grangor. Einzig die Alte Burg' in Kuslik (mitsamt dem herzoglichen Gefolge aus dekadenten Hofschranzen, Mätressen und Lakaien) konnte von Oberst Targuin Conchobair und seiner Garde gegen den Ansturm gehalten und 100 Tage lang verteidigt werden, bis am 2. Firun eine Kaiserliche Streitmacht von 1.500 Soldaten aus Havena in Kuslik landete und ohne Schwierigkeiten zur Alten Burg vordrang, da sich keine Einheit der Rebellen zur offenen Schlacht stellte. Im Mittelreich gelten die '100 Tage' als Symbol tapferen Ausharrens, die Liebfeldern hingegen sehen sie als Symbol dafür, wie starrsinnig sich die Kaiserlichen Günstlinge an ihre Pfründe klammerten.

Die Dragonaden

Von Brig-Lo aus rückten zu Kriegsbeginn weitere 3.000 Soldaten (darunter die berühmten Almadaner Dragoner) yaquirabwärts vor; die Rebellen vermieden jedoch jegliche Schlacht um die eroberten Garnisonen und zogen sich statt dessen in die unwegsamen Goldfelsen zurück. Alle verdächtigen Adligen wurden abgesetzt, das Land wurde unter Kriegsrecht gestellt und die Bevölkerung durch die erzwungene Einquartierung der Soldaten — denen man auch Mißhandlungen und Plünderungen gestattet hatte — unter-

Die Statthalter

1841 - 1862 Berdin
1862-1888 Anzo
1888- 1904 Gefermin
1904- 1933Holbec
1933- 1957 Torben

Die Herzöge von Kuslik

1958-1976 Yumin
1976 - 2018 Answin
2018-2043 Hubert
2043 - 2058 Broinho
2058 - 2083 Ralhia
2083-2106 Broinho II.
2106-2144 Broinho III.
2144-2185 Midor
2185-2214 Dabbert
2214-2240 Olruk
2240 - 2243 Juban

27. Praios 2236 Horas:

Der Baliiri-Schwur — Beginn des Unabhängigkeitskrieges

Firun 2236:

Die Kaiserlichen gehen
in die Offensive



10. Phex 2236:

Massaker von Arivor

21./22. Rahja 2236:

Seeschlacht von Methumis

17. Praios 2237:

Seeschlacht vor Harben

19./20. Ingerimm 2238:

Erste Schlacht von Arivor

8. Phex 2241:

Schlacht von Marvinko

drückt. Die nächsten sieben Jahre brachten zwar viel Leid, konnten die Moral aber nicht brechen, das Wort 'Dragonade' aber blieb als Ausdruck für brutale Zwangsmaßnahmen bis heute bestehen: Nachdem am 9. Phex 2236 der Kommandeur der Almadanischen Dragoner im besetzten Arivor von **einem** vergifteten Pfeil getroffen wurde, richtete das Regiment daraufhin unter den Einwohnern ein Blutbad an. In Folge schließen sich die bis dahin eher neutralen Ardariten aktiv dem Aufstand an.

Im Rahja des Jahres gelang es den Neethanern, deren Graf Thursis sich zum Markgrafen von Chababien ernannt hatte, mit ihren nur notdürftig bewaffneten Fischerbooten und Handelskähnen eine Seestreitmacht aus Mengbilla zu vertreiben. Das einzige Gefecht südlich von Methumis trägt viel zum Lokalstolz der Neethaner bei.

Mitte Praios 2237 setzten Rebellen aus Grangor im Kaiserlichen Hauptkriegshafen von Harben sieben Galeeren in Brand. Geschichtlich hatte dieses Ereignis wenig Folgen, gegenwärtig wird es aber immer wieder gerne als Beweis für die horasische Überlegenheit zur See angeführt.

Ein Jahr später kam es zur ersten offenen Schlacht des Krieges, als die aufständischen Ardariten nach monatelangem Geplänkel (vor allem aber, weil sie die bisherige Taktik der Plünderungen und Attentate nicht billigten) dem kaiserlichen Heer auf den Feldern vor Arivor entgegentraten. Zwar erlitten sie eine deutliche Niederlage, die sie praktisch am weiteren Eingreifen hinderte, doch die Schlacht hat — so Seneschall Acano in klassisch rondrianischer Gesinnung — 'dem Orden seine Kriegerehre zurückgegeben.'

Im Efferd 2240 Horas wurde das Vigilantenheer Bosparan von Gräfin Tharinda vom Sikram in Silas offiziell aufgestellt und begann einen Siegeszug, bei dem sie bis Praios 2241 alle Kaiserlichen Festungen südlich des Sikram erobern konnte. Im Phex des Jahres traf jedoch das Heer mit der Hauptmacht der Kaiserlichen bei Marvinko zusammen, und hier wurden die durch Krankheit geschwächten und schlechter bewaffneten Rebellen fast bis auf den letzten Mann niedergemacht; Gräfin Tharinda starb auf dem Schlachtfeld. Bis dahin war die Nachfahrin der Heiligen Lutisana eindeutig Kopf und Seele des Freiheitskampfes gewesen und als zukünftige Regentin eines befreiten Lieblichen Feldes betrachtet worden. Da sich Graf Khadan Firdayon zuvor aufgrund (falscher) Späherberichte über kaiserliche Truppenballungen bei Marudret geweigert hatte, dem Vigilantenheer mit seinen Rebellentrupps aus den Goldfelsen zur Hilfe zu kommen, glauben das Haus Marvinko und seine Anhänger auch heute noch, der spätere König habe seine Verbündete aus Ehrgeiz und Neid bewußt geopfert.

Der Flug des Roten Drachen

Trotz des Sieges von Marvinko wurde die kriegsmüde Besatzerarmee durch Desertionen zunehmend geschwächt: Bis Mitte 2242 setzten sich mehr als ein Drittel der Soldaten ab. Am 11. Rondra 2243 sah Graf Khadan seine Zeit gekommen und drang mit seinem Heer aus den Goldfelsen vor, am 19. Rondra setzten mehr als eintausend Rebellen über den Sikram. Am 9. Efferd fiel Belhanka nach zweiwöchiger Belagerung, am 27. Efferd wurde das kaiserliche Heer bei Arivor eingekesselt und in viertägiger Schlacht besiegt, am 11. Travia fiel Vinsalt, am 21. Boron Bethana.

Dieser nach dem Wappentier der Firdayon benannte Feldzug brachte die komplette Umkehr der Verhältnisse: Khadan wurde zum unbestrittenen Führer des Aufstands und rief sogleich die Adligen des Lieblichen Feldes zur Beratung zusammen, während in Kuslik und Grangor die verbliebenen kaisertreuen Einheiten belagert wurden. Doch statt zur letzten Schlacht kam es am 14. Rahja 2243 zu Verhandlungen zwischen Graf Khadan und Kaiser Eslam IV (Herzog Juban von Kuslik wurde einfach ignoriert) im Kusliker Hesindetempel. Der Frieden wurde am 1. Praios 2244 besiegelt, am folgenden Tag begann der Abzug der kaiserlichen Truppen, am 5. Praios wurde Graf Khadan in Vinsalt zum König des Lieblichen Feldes gekrönt.

Herzog Juban verblieb nur mehr der Fürstentitel und die unmittelbare Umgebung von Kuslik — die reichen Galahanschen Hausgüter im ganzen Lieblichen Feld allerdings blieben auch in seinem Besitz und ermöglichten so bis zum Sturz Fürstin Kusminas den offenen und verdeckten Widerstand gegen die Firdayon-Könige zu Vinsalt.

27. Efferd bis I. Travia 2243:

2. Schlacht von Arivor

I. Praios 2244:

Friede von Kushk



Das Königreich am Yaquir

Die Liebfelder hatten zwar ihre Unabhängigkeit errungen, doch alte und neue Feinde lauerten auf die erste Schwäche des jungen Königreiches, und innerhalb des Landes wollten Adlige und Bürger ihre neue Freiheit noch weiter ausweiten, bis der Zerfall in eine Reihe von Stadtstaaten drohte. Doch König Khadan wußte, wo er nachgeben und wann er hart bleiben mußte: Die Grafen von Grangor und Methumis erhielten den Herzogstitel (letztere sehr zur Verbitterung des Hauses Marvinko), Marschall Acano wurde als Erzherrscher der Grafschaft Arivor bestätigt und die traditionellen Thronlande von Yaquiria wurden den Baronen von Bethana zur Verwaltung übertragen — und sie alle erhielten weitreichende Privilegien, die der Königsmacht später noch so manches Problem bereiten sollten.

Des Königs größter Widersacher aber war Markgraf Thursis von Neetha, der gerne seine 'allein errungene' Souveränität wahren wollte. Doch dann zog ein Reiterheer der Beni Novad gegen Neetha, wohl mehr als tausend fanatische Anhänger des neuen Gottes Rastullah. Wäre nicht die Hl. Thalionmel gewesen, würde das Sultanat Chababien wohl bis zum Meer der Sieben Winde reichen; sie aber hielt allein und mit dem Beistand Rondras die Neethaner Chababbrücke und bewahrte so die Stadt vor der Einnahme. Der drohende Fall Neethas band die Region nicht nur eng an das Schutz verheißende Liebliche Feld, die Heldengestalt der Heiligen wurde auch zum Symbol dafür, daß die Götter auf der Seite der Liebfelder standen, und sicherte bis heute Macht und Ansehen der Rondrianer.

'Alles, was schwimmt'

Der Garether Kaiser Bodar versuchte noch einmal, die Abtrünnigen durch eine vollständige Blockade sämtlicher Landwege in die Knie zu zwingen, doch nach König Dettmars Befehl, 'alles, was schwimmt' auf See hinauszuschicken, war die einzige langfristige Folge die Entstehung einer Handelsflotte (anfangs aus Kuttern und Seelenverkäufern), die den Kontakt vor allem zu den Thorwalern und Nostria, aber auch mit dem Bornland und Maraskan aufbaute und den Grundstein zur Seemacht Vinsalts legte — denn bald folgten den Kauffahrern auch schützende Kriegsschiffe. Seitdem ist die militärische Macht der Königlichen Flotte stets gewachsen, zunächst in Anzahl, schließlich in Qualität. Ein solches Machtinstrument erweckte natürlich stets die Gier der Provinzherren, so daß eigentlich kein Jahr ohne einen handfesten Streit auf dem Kronkonvent um die Zuordnung einzelner Flotillen und deren Unterhaltung verging und daß die Verwaltung der Flotte (das Amt des Großadmirals) eigentlich stets einem Plankenlauf glich.

Die Kusliker Krise

Durch die Bedeutung des Seehandels hatte die Macht Kusliks wieder stark zugenommen, und von 2304 bis 2307 zerriß ein erbitterter Bürgerkrieg das Land, als Fürstin Kusmara nach der Königskrone griff und sie tatsächlich erlangte, nachdem sie sich im Hesindetempel von Kuslik zur Königin hatte salben lassen. Elf Jahre lang regierte noch einmal das Haus Galahan über das Königreich, doch nach Kusmaras Tod riefen die Adligen fast einstimmig den gestürzten König Albom Firdayon zurück. Daß unter der machtgierigen Königin Kusmara, die wohl nicht an den Bestand ihrer Dynastie glauben mochte, zahlreiche Krongüter ihrem Familienbesitz einverleibt wurden, zählt heute zu den wichtigsten Argumenten für die Beschlagnahmung der Galahanschen Güter. Gleichermassen berühmt wie historisch umstritten ist der Handstreich von Großadmiral Thursis, der während des Kuslik-Vinsalter Bürgerkrieges die Flotte kurzerhand zu Hochseemanövern in die Zyklopensee und ins Askanische Meer verlegte und so dem Zugriff der beiden streitenden Parteien entzog.

Die 'Blutige Regentschaft'

Mit der Zeit wurde der Königshof immer mehr zum Schauplatz politischer Intrigen: Als bei Königin Elissas Tod 2358 die Thronfolgerin Amene (I.) erst vier Jahre alt war,

Die Könige zu Vinsalt

2244 - 2261 Khadan
2261 - 2292 Dettmar
2292 - 2305 Albom
2304-2315 Kusmara
2315-2333 Albom
2333 - 2358 Elissa
2358 - 2378 Amene
2378 - 2404 Barjed
2404-2431 Amene II.
2431 - 2463 Therengar
2463 - 2488 Tolman
seit 2488 Amene III.

2246:

Grangor erringt die Stadtfreiheit

4- Peraine 2259:

Thalionmels Opfer

2271 - 2297:

Blockade aller Handelswege durch das Neue Reich

2304 - 2307:

Die Kusliker Krise — Bürgerkrieg im Lieblichen Feld

2358 - 2372:

Tyrannenherrschaft Prinz Salmans



übernahm ihr Vater, Prinzgemahl Salman, die Regentschaft und ließ fast ein Dutzend Adliger unter dem Vorwurf des Hochverrates hinrichten. Zu seiner Überraschung war Amenes erste Amtshandlung bei Erreichen der Volljährigkeit im Jahre 2372 seine Verbannung auf eine der Waldinseln, die noch unter ihrer Mutter erforscht worden waren. Salmans Blutige Regentschaft hatte das Reich an den Rand eines Adelsaufstands gebracht und zwang Königin Amene I. zur Anerkennung weiterer Adelsprivilegien, die die mächtige Stellung des Kronkonventes begründeten.

Militärisches Muskelspiel

Königin Amenes gleichnamige Enkelin schließlich war es, die zuerst offen eine Position der Stärke gegenüber dem Mittelreich anstrebte: So befahl sie den Bau der ersten Schivonen, die heute der Stolz der Flotte sind, und griff mehrfach in den Erbfolgekrieg im Nachbarland ein: zuerst mit Hilfgeldern für den aufständischen Herzog von Tobrien, nach dessen Niederlage durch die Anwerbung eines Söldnerheeres, das in den Diensten einer weiteren Prätendentin Almada und Nordmarken eroberte.

Die vernichtende Niederlage dieses Heeres gegen den späteren Kaiser Perval führte dazu, daß die Monarchin zähneknirschend die Kosten als 'Privatinvestition' aus der Schatulle des Hauses Firdayon begleichen mußte (was die Dynastie fast an den Rand des Ruins brachte und auf lange Zeit in die Arme bürgerlicher Geldgeber trieb), da der Adel, geführt vom Fürsten von Kuslik, nichts anderes akzeptiert hätte. Dennoch kann diese Zeit als Geburtsstunde der in späteren Jahren so erfolgreichen Vinsalter Geheimdiplomatie gelten.

Die Schlacht bei Olbris

In König Therengars Zeit - der ansonsten vor allem Dank des unter seiner Ägide erbauten großen Kanals Bedeutung gewann - fiel der bislang letzte große Angriff einer äußeren Macht auf das Königreich: Im Hügelland nahe Methumis scheiterte im Jahre 2451 Horas die Novadische Reiterei des Kalifen Chamallah von Unau an der Disziplin der Vinsalter Pikeniere, so daß sich der Unterlegene lieber an 'leichterer Beute' wie Chorphop versuchte.

Veteranen der Schlacht bei Olbris brüsten sich gerne damit, daß der junge Kalif nach der Niederlage seine Hauptstadt auf die andere Seite des Kontinentes verlegte.

Das Horasreich

Nachdem Amene (III.) Firdayon im Jahre 2488 Horas mit 30 Jahren den Thron bestieg, schien sie nur eine weitere mittelmäßige Monarchin neben einem mächtigen Adelsrat zu werden, doch es sollte anders kommen.

Schon frühzeitig schaffte sie es, durch geschickte Verträge den Handel zu verstärken und durch ihre Reformen, namentlich das Bildungs- oder Hesinde-Edikt, die innere Stärke des Landes zu mehren. Vor allem erwies sich, daß ihre Menschenkenntnis sie dazu befähigte, die richtigen Leute an die richtigen Stellen zu setzen, ihre Staatskunst ihr die Möglichkeit gab, auch neuartige Wege ohne Straucheln zu gehen, und ihre Geduld es ihr erlaubte, ihre fertigen Pläne und Vorlagen bis zu einem Punkt ruhen zu lassen, wo die Widerstände am geringsten waren — eine Fähigkeit, die ihr noch sehr von Nutzen sein sollte.

Jahr des Horas, Jahr der Rondra

Daß die große Mehrheit der Liebfelder das elfte und zwölfte Regierungsjahr der Amene als nicht weiter bemerkenswert empfand (oder heute nur von den Sorgen spricht, die ihnen der rasante Vormarsch Tar Honaks machte), ist vor allem dem so verrufenen Direktorium für Besondere Angelegenheiten zu verdanken: Dieser Geheimdienst hatte schon im Jahr 2499 alle Hände voll zu tun, um die in gewissen Kreisen aufgeblühte Horasbegeisterung ohne großes Aufsehen im Zaum zu halten; denn so mancher hoffte für das Jahr 2500 auf die Rückkehr des Horas und mit ihm der Goldenen Zeit.

2433 - 2441:

Bau des Kanals zwischen Silas und Methumis

18. Ingerimm 2451:

Schlacht von Olbris

2488:

Amene III. Firdayon wird Königin zu Vinsalt



Mehrere Umsturzversuche von Jüngern eines 'wahren Horas' konnten ebenso verhindert werden wie Anschläge gegen Tempel der Zwölfgötter oder die Königin — denn in den Augen der extremsten Fanatiker stand der Reichsgott Horas über allen anderen Göttern, und nach ihrer Meinung hatte sich Amene III. durch ihre Unterstützung des Hesindekultes um jedes Recht auf den Thron gebracht.

Diesem bedenklichen Fanatismus scheinen im Rondra 2500 die Himmlischen selbst entgegengetreten zu sein, denn damals sandte die göttliche Rondra ihrem Hochgeweihten zu Arivor einen Traum, wie das Schwert der heiligen Thalionmel zurückgeführt werden könnte - und daß es so geschah, wurde nicht nur in Neetha und Arivor als unverkennbares Zeichen der Zwölfe Macht und Gnade gesehen.

Die Regierenden aber hatten erkannt, welche gefährliche Saat im Volk schlummerte, und taten alles, um den Glauben an den Heiligen Horas in friedliche Bahnen zu lenken, ehe er in allgemeinen Fanatismus umschlug.

2500:

Thalionmels Schwert wiedergefunden

Die Comto-Ogman-Urkunde

In den folgenden Tagen konfrontierte Königin Amene III. die Geweihtenschaft der Hesinde unvermittelt mit einer über tausend Jahre alten Urkunde, in der ein "Comto Ogman vom Silem-Palast, Sohn des Prinzen Garian von Bosparan, Enkel des edlen Kaisers Silem-Horas" seinen Untertanen für die Glückwünsche dankt, die sie anlässlich der Vermählung seiner Tochter Nisha mit dem Baron Floro Firdayon von Aldyramon dem Brautpaar dargebracht hatten.

Dieses seinerzeit kaum wichtige Dokument bewies jedoch unbezweifelbar die Abstammung des Hauses Firdayon von den Kusliker Kaisern und damit die direkte Ahnherrschaft des Silem-Horas zu Königin Amene - wenn es denn echt war.

Genau dies wollte die Königin nun von der Hesindekirche erfahren. Weder enthüllte sie, von wo das Dokument stamme, noch was sie damit zu tun gedenke; nur die Frage der Echtheit sollte geklärt werden. Mehrere Wochen lang wurde die Urkunde mit Wissenschaft und Magie geprüft, bis das Urteil feststand - sie stammte zweifellos aus der angegebenen Zeit, und kein Hinweis auf eine Fälschung ließ sich finden.

Die lange vermutete Ahnherrschaft des weisen Silem-Horas war also nachgewiesen, doch noch war die Zeit nicht gekommen, den Fund öffentlich zu machen und die naheliegenden Konsequenzen zu ziehen, denn das Kaiserreich im Norden war wachsam und hätte die Bekanntmachung leicht als Provokation empfunden.

Der Pakt von A'Layis Hiphon

Der langerwartete günstige Moment kam im Jahre 2502, als aus Gareth die Depesche eintraf, daß Kaiser Hai verschollen sei und sich sein Vetter Answin von Rabenmund selbst zum Kaiser erhoben habe - wider Recht und Gesetz, wie die Vinsalter Hofjuristen sogleich befanden, vor allem aber gegen den Willen weiter Teile des mittelreichischen Adels, so daß man einen langwierigen inneren Konflikt, ja, sogar einen Bürgerkrieg, erwarten konnte.

Die ersten Früchte trug der Konflikt wenige Tage später, als die geheime Gesandte zu Rethis Seekönig Mermydion — bis dahin ein Vasall des Mittelreichs — überzeugen konnte, sich in dieser Lage lieber mit dem starken Reich auf dem nahen Festland zu verbünden, als in den drohenden Thronfolgekrieg hineingezogen zu werden.

Der im Seeköniglichen Palast A'Layis Hiphon unterzeichnete Vertrag stellt den größten außenpolitischen Erfolg seit der Unabhängigkeit dar, da er nicht nur einen neuen, eng an Vinsalt gebundenen Alliierten einbrachte, sondern zugleich der mittelreichischen Westflotte einige wichtige Stützpunkte nahm.

\br allem aber sah er vor, daß dem Verbündeten die Schutzherrschaft zufallen möge, wenn einer der beiden Regenten ohne mündigen Erben versterben sollte — und kein halbes Jahr später war König Mermydion einem Jagdunfall zum Opfer gefallen, hinter dem praktisch jeder die Tat eines Meuchlers vermutete; allein, ob der Anstifter in Gareth oder Vinsalt saß, war umstritten.

2502:

Mittelreichischer Kaiser Hal verschwunden; Thron wird von Answin von Rabenmund usurpiert; Seekönig der Zyklopeninseln schließt Pakt mit Amene



9. Phex 2502:

Amene nimmt den Horas-Titel an

Die Horasproklamation

Gestützt auf die politische Meisterleistung des Paktes von A'Layis-Hiphon ebenso wie auf die Comto-Ogman-Urkunde ließ Königin Amene am 9. Phex 2502 Hal verlauten, daß sie als leibliche Nachfahrin des Silem-Horas künftig den Namen Amene Horas-Firdayon, Erbin des Kaisertums, tragen würde, und ließ die Rechtmäßigkeit dieser Ansprüche von der Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein wie auch vom Vinsalter Wahrer der Ordnung Staryun bestätigen.

Die sehr subtile Feinheit, daß sich die Monarchin weder zur Kaiserin noch gar zur halb göttlichen Horas ausriefen ließ, ging im allgemeinen Aufsehen unter und war auch kaum mehr als eine letzte Beschwichtigung der Adligen im Kronkonvent, die sich auf einmal mit einer Regentin konfrontiert sahen, hinter deren Anspruch sich die Patrioten in Volk und Bürgertum zu sammeln begannen.

Je mehr nun die Nachrichten aus dem Mittelreich von Bürgerkrieg und dem schier unaufhaltsamen Vormarsch der Orks erzählten, desto vehementer drang gerade Markgraf Phrenos ai Oikaldiki von Neetha, der Nachkomme Graf Thursis', im Kronkonvent auf einen Krieg gegen Gareth, um 'die Almadaner Gebiete zu befreien', die Angliederung Hylailos' unwiderruflich zu machen' und 'den Glanz der Horas zu vervielfachen', — loyale Töne, wie man sie seit Jahrzehnten nicht aus Neetha gehört hatte.

Die offizielle Macht des Königreiches suchte ihre Ziele jedoch lieber im Süden — denn der große Heerzug der Al'Anfaner war von der Wüstensöhnen zurückgeworfen, ihr Höhenflug beendet worden. Es schien gerade den Händlern und Großbürgern ein weit lohnenderes Ziel, aus dem Inselreich der Schwarzen Metropole die eine oder andere Perle herauszubereichen, als sich in einen wenig verheißungsvollen Krieg gegen das Mittelreich aufzureiben — denn ein unterworfenen Garetien gegen Einwohner und Orks zugleich verteidigen zu müssen, erschien den meisten als Schreckensbild.

Die Krise von Neetha

Im Verlauf des Jahres 2503 Horas gelangte Kunde von hochverräterischen Umtrieben nach Vinsalt: Der nach außen hin loyale Markgraf Phrenos hatte trotz aller Lippenbekenntnisse vergessen, mit welchen heiligen Eiden er seiner Königin die Treue geschworen hatte, und strebte nach der Unabhängigkeit vom 'Vinsalter Joch', wie es seine Agenten in der Neethaner Bevölkerung predigten. Seit das Schwert der Thalionmel im Jahre 2500 Horas von Beauftragten des Arivorers Ordensseneschalls gefunden worden und damit der niederen Politik entrückt war — man munkelt, der Markgraf hätte die Waffe selbst gerne an sich gebracht, um die Menschen hinter seine Sache zu scharen —, hatten seine Gehilfen noch leichteres Spiel, die Massen gegen die Selbstherrlichkeit der übrigen Liebfelder aufzubringen.

Wären die Vinsalter Truppen nun tatsächlich gen Almada gezogen, wie vom Verräter scheinheilig gefordert, hätte der Hochverräter seinen eigenen Staat errichten oder zumindest ebenso einen Bürgerkrieg entfesseln können, wie er gerade im Mittelreich herrschte.

Als die Stimmung im Adel und Bürgertum immer mehr nach einem Krieg zum Beweis der eigenen Stärke verlangte, handelte Amene III. ganz entgegengesetzt zu ihrer fernen Vorfahrin gleichen Namens: Im Praios 2504 Horas legte sie dem Kronkonvent Beweise für den Verrat des Markgrafen vor, verlangte und erhielt außerordentliche Befugnisse und zog alle königlichen Elitetruppen (mit Ausnahme der zur Grenzverteidigung notwendigen Garnisonen) von der Nordgrenze ab, um sie gen Neetha zu schicken.

Die anschließenden Kampfhandlungen sind kaum Bürgerkrieg zu nennen: Die ersten Gefechte mit Markgräflichen fanden Ende Ronda statt, und schon Mitte Travia war Neetha fest in der Hand loyaler Truppen. Die Armee neuen Stils des Staats-Marschalls Fólnor Sirensteen hatte den ersten Beweis ihrer Überlegenheit geliefert. Die Teilung der Markgrafschaft Neetha in den Theguner Baronsbund im Hinterland und ein Stadtherzogtum unter dem Firdayonprinzen Timor von Vinsalt besiegelte das Ende einer ehrwürdigen, aber stets unruhigen Provinz.

2503:

Die Intrigenspiele des Markgrafen
Phrenos ai Oikaldiki



Markgraf Phrenos



Die Eroberung Drols

Die folgende Monde brachten tägliche neue Beweise für die Perfidie des abgesetzten Markgrafen ans Licht: Der Verräter war sogar bereit gewesen, sich mit den finsternen Boronis von Mengbilla und dem hinter diesen stehenden Al'Anfa zu verbünden und deren Dublonen als Hilfgelder anzunehmen. Die ganze Zeit über sammelten sich **in** Boron und Hesinde zahlreiche Truppen in Neetha, um einen befürchteten Aufstand der Neethaner im Keim zu ersticken, wie allgemein vermutet wurde. Doch dann traf am 27. Hesinde 2504 Staats-Marschall Folnor Sirensen persönlich mit einem Geheimbefehl Amenes in Neetha ein - und am nächsten Tag setzten die ersten Soldaten über den Chabab und begannen den Marsch auf die südliche Nachbarstadt Drol.

Zur ersten und einzigen echten Schlacht kam es bei Wobran, als ein Vinsalter Regiment auf die doppelte Übermacht 'Droler' traf- die sich aber nach dem liebfeldischen Sieg als ausländische Söldner mit Mengbillaner Offizieren entpuppten.

Die eigentlichen Truppen des Stadtstaates leisteten allenfalls symbolischen Widerstand; am 5. Firun ergab sich die Stadt Dröl den herannahenden Liebfeldern. Marschall Sirensen hielt sich allerdings nur kurz in Dröl auf und rückte weiter südwärts vor. Mit dem Vorstoß auf Winneb am Rand der Echensümpfe und der mehrwöchigen Belagerung und Eroberung der von Schwarzen Kohorten gehaltenen Festung Ambarnis an der Straße nach Mengbilla endete der Feldzug.

Hesinde/Firun 2504:

Vinsalter Truppen erobern Drol

Das Reich der vier Königskronen

Zu Beginn des Jahres 2505 Horas hätte Amene Firdayon zwischen vier Königskronen wählen können: Seit langem schon Königin des Lieblichen Feldes, war sie zwei Jahre zuvor zur amtierenden Königin beider Hylailos geworden, um den Pakt von ALayis Hiphon gegen garethtreue Revisionisten zu verteidigen. Die Eroberung Dröls hatte ihr die Königswürde über die Stadt eingetragen, und zur gleichen Zeit hatte sie den Titel einer Königin vom Südmeer angenommen und mittels einer Mischung aus Muskelspiel und geschickten Verträgen mit einheimischen Mächten die Gründung eines kleinen, aber einträglichen Kolonialreiches auf den Waldinseln erreichen können.

Spätestens jetzt aber war der Konflikt mit Al'Anfa unvermeidlich geworden — denn hätte die Schwarze Perle den Verlust ihres entfernten Vasallen Drol noch verschmerzen können, war die wachsende Präsenz der wirtschaftlich wie militärisch durchaus ebenbürtigen Horasier im tiefen Süden mehr, als die Granden dulden konnten. Der damals aufflammende Konflikt hält bis zum heutigen Tage an.

In jenen Tagen regte sich aber auch der Zweifel über die Dauerhaftigkeit der bestehenden Staatsform — mit einer Kaiserin, die sich ungern Kaiserin nennen ließ, und einem Konglomerat aus vier in keiner Hinsicht gleichwertigen Königreichen war der Staat zu einem kaum überschaubaren Gebilde geworden, in dem sich alte und neue Amtsträger das Leben schwer machten. Doch es läßt sich kaum leugnen, daß Amene III. ihre vier pompösen Königstitel in den folgenden Jahren der zähen Verhandlungen mit Adel und Großbürgern gut zupaß kamen.

Kusliker Tändelei mit dem Mittelreich

Während die kriegslüsternen Verehrer des Murak-Horas immer lauter ihre Eroberungsgelüste predigten und nach einem Eklat auf dem Gareth Hoftag von 2507 Horas nur mühsam mit viel Geheimdiplomatie ein offener Krieg hatte abgewendet werden können, demonstrierte die Fürstin von Kuslik, Kusmina von Galahan, erneut die Eigenständigkeit ihrer Stadt und Dynastie: Im gleichen Jahre wurde die Ehe geschlossen zwischen der jüngeren Tochter des Königs von Albernien und Kusminas Sohn und **Erben**, Prinz Romin - und viele Adlige des Horasreiches waren dem Ruf der Fürstin zu dieser gesellschaftlichen Heerschau in Mittelreich nach Havena gefolgt.

Ein neues Erzherzogtum Chababien

Als im Jahre 2508 ein Aufstand der verelendeten Wanderarbeiter die Grafschaft Thegun



I. Praios 2510:

Errichtung des Erzherzogtums
Chababien

5. Praios 2510:

Graf Kaiman von Phecadien über-
fällt das Mittelreich; beinahe
Ausbruch eines umfassenden Kriege

verheerte, wurden Zweifel am Sinn der Teilung der alten Markgrafschaft Neetha laut — doch der Anstoß zur Reform fiel weiter nördlich: Nach dem Überfall einiger Thorwaler auf ein Dorf am Yaquir verhängte der Graf von Thegun als einziger Provinzherr ein striktes Aufenthaltsverbot für alle Thorwaler über sein Gebiet — in sich schon eine extrem weite Auslegung seiner Rechte.

Doch als es dann bei dem Versuch, eine größere Sippe thorwalscher Händler auszuweisen, zu erheblichen Unruhen kam und gar der Graf selber erhebliche Verletzungen erlitt, ohne daß seine Truppen auch nur annähernd des Aufruhrs Herr werden konnten, zog Königin Amene die Konsequenzen: Zum 1. Praios 2510 wurde die Grafschaft Thegun mit dem Erzherzogtum Neetha zum Erzherzogtum Chababien unter der Herrschaft Prinz Timors vereint; das kaum fünf Jahre währende Experiment der künstlichen Trennung von Stadt und Umland war gescheitert.

Der Krieg zieht herauf

Das Jahr 2010 Horas begann mit einem Paukenschlag: Als Graf Kaiman von Phecadien zu Venga ein Heer ausgehoben hatte, um Unruhen in Grangor niederzuschlagen, rückte er statt dessen nordwärts auf Elenvina vor und überfiel am 5. Praios eine mittelreichische Grenzfestung südlich der Stadt, um den von vielen Fanatikern ersehnten Krieg herbeizuzwingen — und wenn er selbst auch nicht weit kam, schuf er doch einen Kriegsgrund, den keine Seite übersehen konnte.

In den folgenden Monaten wachsender Kriegsgefahr wurden auf beiden Seiten die Heere verstärkt, Truppen nahe der Grenze stationiert, die Grenzübergänge geschlossen und die diplomatischen Beziehungen auf ein Minimum beschränkt. Im Lieblichen Feld selbst begann Fürstin Kusmina einen 'Rat der Völkerverständigung' um sich zu scharen, der offen gegen Eroberungskriege auftrat, aber auch gegen das Haus Firdayon agitierte.

Die Akten der Erleuchteten zu Bosparan'

Zu Beginn des Jahres 2511 wurden in Kuslik Schriftstücke veröffentlicht, die die offene Abkehr vom Zwölfgötterglauben fordern und einen lästerlichen Eingott Horas predigen. Fürstin Kusmina behauptete, die Texte stammten aus dem Beraterzirkel der Kaiserin und sollten die absolute weltliche wie geistige Diktatur Amenes vorbereiten. Daher ließ sie eine außerordentliche Versammlung einberufen, um über die Zukunft des Landes zu entscheiden.

Der Blutkonvent zu Arivor

Im Hesinde des gleichen Jahres trafen sich die Adligen und Städtevertreter des Lieblichen Feldes zum bestbesuchten Kronkonvent seit Jahren — es sah so aus, als würde hier die Entscheidung zum Krieg zwischen den Kaiserreichen fallen. Aber es sollte anders kommen: Im ehrwürdigen Theater zu Arivor ereignete sich ein Mordanschlag auf Amene-Horas, als ein Magier in der frevelhaften Maskerade eine hesindegesandten Alveraniers die Kaiserin "ob ihrer lästerlichen Horasverehrung" vor aller Augen niederstrecken wollte. Allein durch die unerschütterliche Loyalität des Erzwissensbewahrers Abelmir von Marvinko konnte eine allgemeine Täuschung verhindert und die abscheuliche Intrige enthüllt werden, die Kusmina Galahan gesponnen hatte: Die Fürstin Kuslik hatte geplant, sich direkt nach Amenes Tod mit quasi göttlicher Rückendeckung zur Königin erheben zu lassen und dank ihrer guten familiären Kontakte die Krise mit dem Mittelreich beizulegen — die erbliche Herrschaft über ein starkes Reich wäre dem Hause Galahan sicher gewesen.

Dieses Mal zeigte Amene-Horas die ganze Härte einer Kaiserin: Die des vielfachen Hoch- und Staatsverrates überführte Fürstin wurde zum Tode verurteilt, ihr Sohn ausgewiesen, die Hausgüter der Familie Galahan zugunsten des Kaisertums eingezogen sowie das Fürstentum zu Kuslik aufgehoben und dem neugeschaffenen Erzherzogtum Horasia eingegliedert.

Nach den erschütternden Ereignissen fürchteten manche Adlige, daß die Kaiserin nunmehr die Macht des Adels ganz brechen wolle — doch taktisch klug benutzte die Monar-

Hesinde 2511:

Der 'Blutkonvent' zu Arivor



Fürstin Kusmina



chin die Gelegenheit nur dazu, die ihr genehmen Änderungen der Staatsverfassung praktisch ohne Gegenstimmen durchzusetzen und die in diesem Buch beschriebene Staatsstruktur zu schaffen.

Vor allem aber schworen die Adligen und Bürger des Horasreiches bei diesem Anlaß Amene-Horas feierlich die Treue und garantierten, künftig keine Einsprüche mehr zu erheben gegen ihr kaiserliches Recht, die Geschicke des Staates zu lenken und seine Politik zu bestimmen.

Das Heilige Horarium

Ausgestattet mit dem offiziellen Segen der Geweihtenschaft, machte sich die Kaiserin auch an die vielleicht größte Aufgabe ihrer Regentschaft: Die Säuberung des Horasglaubens von den gewaltigen Irrtümern und Irrlehren, die sich gebildet hatten, solange der Kult im Verborgenen bleiben mußte.

Damals hatten sich viele kleine Sekten mit teilweise sehr extremen Ansichten entwickelt, die fast nur gemeinsam hatten, daß sie blühende Zeiten im Falle der Rückkehr des Horas verhiessen und fromme Göttergläubige mit machtgerigen Fanatikern und schlichtweg irrsinnigen Propheten zusammenfaßten.

Im Praios des Jahres 2512 wurde in Vinsalt das Heilige Horarium als Wahrheit über den Heiligen Horas vorgestellt und von Konvent der Geweihten der Zwölf nach heftigen Diskussionen akzeptiert, da in ihm der 'Gott' nurmehr als regionaler Schutzheiliger und Gesandter der Zwölfe präsentiert wurde und damit auch für deren Kirchen akzeptabel war.

Mit diesen Reformen wurde viel erreicht: Die ärgsten Feinde im eigenen Land sind besiegt und das Volk unter einer starken Kaiserin geeint. Doch schon ziehen neue Schatten herauf, und nur die Götter ahnen, was die Zukunft bringen mag.

Praios 2512:

Das Heilige Horarium



Das Horasreich

Das Horasreich umfaßt zur Zeit die Reichsteile Yaquiria, Hylailos, Drol sowie die Südmeer-Kolonien als jeweils unabhängige Gebilde, die nur von der Kaiserin und ihren Beauftragten zusammengehalten werden — und daß immer öfter von

den Zwölf Städten des Reiches die Rede ist, wird von vielen Beobachtern als Absage an eine baldige Expansion in dichter besiedeltes Gebiet gewertet, was verstärkte Kolonisierung im Südmeer und anderenorts natürlich keineswegs ausschließt.

Das Königreich Yaquiria

Dieses Königreich umfaßt das eigentliche Liebliche Feld und ist nur eines von mehreren Reichsteilen - doch aufgrund der Tradition und seines Reichtums selbstverständlich der bei weitem wichtigste.

Sein Oberster Souverän und Lehnsherr ist der König oder die Königin von Yaquiria, traditionell in Vinsalt residierend und ein Nachfahr des Hauses Firdayon. Hier regiert weiterhin Königin Amene III., die Nachfolge wird ihrem ältesten Kind, Kronprinzessin Aldare, zufallen, wenn der Kronkonvent keinen Einspruch einlegt.

Direkt dem Königshaus lehenspflichtig sind die Erzherzöge von Horasia und Chababien, die Herzöge von Grangor und Methumis, die Erzherrscher von Arivor sowie der Baron von Vinsalt. Eine besondere Rolle spielen die dem Militär entstammenden Markverweser von Khomwacht, Goldfelsen und Yaquirbruch, die nicht zum alten Adel gerechnet werden.

Der Landesaufbau

Die Grundlage der Staatsstruktur und -Verwaltung sind heute die *Land-* oder *Gutsbezirke*, die aus den alten Landgütern hervorgegangen sind und von einem *Junker* oder *Signore* beherrscht werden (so daß sich auch der Name *Signorie* eingebürgert hat). Der Besitzer der Signorie ist Inhaber der Gerichtsbarkeit der Leichten Hand und richtet damit über minder schwere Streitigkeiten und Vergehen, zudem erhebt er die Steuern und darf bis zu zehn Bewaffnete in Diensten haben — und

natürlich die nicht persönlich genutzten Ländereien an die Bauern seines Bezirks verpachten.

Die Signorsherrschaft ist von Gegend zu Gegend unterschiedlich ausgeprägt: Im Herzogtum Grangor etwa ist der Signore nicht viel mehr als der Richter, Pacht- und Steuereinnahmer für ein, zwei Dörfer, denen er meist einen erträglichen Pachtzins auferlegt hat, während andererseits im Arivorschen der Junker faktisch ein 'kleiner König' ist und die Verpachtung von Land schon eine Ausnahme darstellt. (Die allermeisten Landleute müssen als Tagelöhner auf dem riesigen Herrngut arbeiten.) Ähnlich ist es im Methumischen, doch wird dort zumindest ein Teil des Landes an die Bauern verpachtet, und die Einkünfte der großen Tabakpflanzungen, Weingärten und Obsthaine erlauben es, einen recht erträglichen Pflückerlohn zu zahlen.

Nur ein Teil der etwa 230 Signorien des Lieblichen Feldes sind tatsächlich in der Hand einer Signorsfamilie — viele Gutsbezirke gehören auch dem höheren Adel, und manche sind als Stadtsignorien faktisch selbstständig.

In der Regel bildet eine dörfliche Siedlung den Mittelpunkt einer Signorie (auch wenn manche nur Landgüter, Villen und Weiler besitzen), und oftmals wird dieses Dorf immer städtischer: Handwerk und Handel überflügeln den Ackerbau und die Viehzucht, eine Markt entsteht und die Einwohner streben nach mehr Einfluß auf ihr Geschick. In solchen Fällen haben der Provinzherr sowie die Krone das Recht, die Signors-





würde der neuen Kleinstadt zu verleihen: Dadurch wird aus einem Landbezirk eine Landstadt, die die obengenannten Rechte und Pflichten des Signors in die eigenen Hände nehmen darf und die damit verbundenen Ländereien als eigenen städtischen Besitz nutzen kann. Der vom Rat bestimmte Stadtmeister genießt den Status eines Signors, solange er in Amt und Würden ist und als Vertreter der Stadt agiert.

Etwa zehn Signorien, seien sie nun Güter oder Landstädte, sind zu einer *Herrschaft* oder *Domäne* zusammengefaßt, von denen es zwei grundsätzliche Formen gibt: In einer *Baronie* besteht eine erbliche Adelsfamilie, die zwei oder drei Landgüter besitzt und zugleich die Gerichts- und Landwehrhoheit über die ganze Herrschaft als Erblehen innehat. Daneben gibt es einige Herrschaften, die keine Baronsfamilien haben, sondern in denen der Gerichts- und Landwehrherr jeweils aus den Reihen der örtlichen ('landsässigen') Signore vom Provinzherren zum Landherr oder Gransignore auf Lebenszeit erhoben wird — zum Teil hat die Versammlung der Signore ein Vorschlagsrecht.

Der Herr einer Domäne ist zugleich Landrichter und Landwehrhauptmann, doch wird es gerne gesehen, wenn er sich bei diesen Aufgaben von Advokaten und Adjudanten beraten läßt, die ihm vom Horasiat zur Seite gestellt werden — und da dies dem Adelsherrn ermöglicht, mehr Zeit für sein Vergnügen und höfische Ereignisse aufzuwenden, nehmen die meisten das auch sehr gerne an, zumal die Ablehnung schnell von adligen Gegnern als Mißtrauen gegen die Diener der Horaskaiserin ausgelegt werden könnte ...

Zwischen zwei und vier Domänen bilden mitunter eine *Grafenschaft*, doch ist das Netz der Grafschaften — anders als im Mittelreich — alles andere als umfassend oder besonders bedeutsam; schließlich sind die heutigen Herzogtümer ja bis zur Unabhängigkeit selbst nur Grafschaften gewesen; die neuen Grafschaften wurden vor allem geschaffen, um die etwas ländlicheren Gebiete gegenüber den Residenzen mit ihren unmittelbaren Stadtmarken abzugrenzen und damit ein gewisses Gegengewicht zu den Provinzherren zu schaffen.

Die Grafen sind heute vor allem ranghohe Adelsherren mit teils sehr bedeutendem Grundbesitz. (Die Marvinko, Landgrafen vom Sikram, sind heute noch ein wenig reicher als die Berlinghän in Methumis, ihre Lehnsherren.) In der Staatsverwaltung spielen sie wie die anderen Grafen hingegen nur eine nebensächliche Rolle und sind eher hinter den Kulissen aktiv.

Die *Herzogtümer* Yaquirias hingegen, auch oft als *Provinzen* bezeichnet, sind hingegen von sehr großer Wichtigkeit: Die fünf Herzöge sind Richter in wichtigsten Strafsachen, dazu Kronmarschälle und besitzen zudem ein beträchtlichen Reichtum in Form von Land und Handelsbeteiligungen.

Der Kronkonvent

Die Ständeversammlung des Königreiches Yaquiria ist der Kronkonvent: In diesem Gremium tagen vierteljährlich die Vertreter des Hoch- und Landadels und des Bürgertums im lieblichen Feld und repräsentieren die Untertanen der Kro-

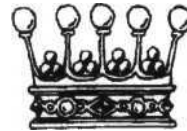
ADELSRANGE IM HORASREICH



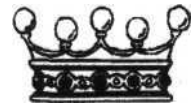
Horas

LEHNADEL

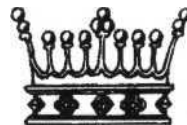
TITULARADEL



Herzog/Herzogin



Granduco/Granduchessa



Graf/Gräfin



Marchese/Marchessa



Baron/-in



Comto/Comtessa



Gransignore/-a



Cavaliere/-a



Signore/-a



Esquiro/-a



ne, das Land gegenüber dem Hof— wobei hier die gesellschaftlichen Unterschiede natürlich gewaltig sind.

Bezeichnenderweise versammelt sich der Kronkonvent nicht in der Königstadt Vinsalt, sondern auf 'neutralem Boden' in Arivor. Der Vorsitz des Konventes liegt dann auch traditionell beim Regenten von Arivor: Als Erzherrscher ist er Herr über eine Provinz, als Meister des Bundes eine moralische Autorität, als Seneschall der Ardariten ein Machtfaktor — und zugleich Inhaber einer traditionell als neutral geltenden Position, mit der sich auch die Gegner des Hauses Firdayon abfinden konnten.

Im altherwürdigen Theater am Güldenhelm zu Arivor wird daher alle drei Monate mit einem Gebet zu Rondra und den anderen elf Göttern die Versammlung eröffnet und danach ein bis drei Wochen über die inneren Angelegenheiten wie Steuerfragen, Straßenbau oder Adelsfehden diskutiert.

Seit der Horasproklamation erstreckt sich das Einflußgebiet des Kronkonventes allerdings ausdrücklich nur noch auf das Königreich in den Grenzen des Kusliker Friedens: Die neueren Gebiete wie Drol und Hylailos, aber auch die Kolonien sind der Gesetzgebung des Konventes ebenso entzogen wie alle 'Staats-Affären', vor allem also die Außenpolitik.

Dennoch ist der Konvent keinesfalls machtlos: Er bestimmt, wie viele Soldaten die Adligen der Königlichen Armee zuführen müssen, kann der Krone in einer 'Stand- und Landespetition' Mißstände anzeigen und Gesetzesvorschläge machen und bewilligt (oder verwirft) die königlichen Steuern und legt deren Höhe fest. (Es ist jedesmal ein Schauspiel, die erbitterten Debatten um jeden Heller zu verfolgen, der aus den Schatullen der Adligen in die Schatzkiste der Königin wandern soll.)

Die Kronsekreterios (KS) im einzelnen:

Der **KS für das Wehrwesen** kümmert sich um die Aushebung und Versorgung der Königlichen Regimenter — der Oberbefehl über die Truppen liegt allerdings völlig beim Staats-Marschall und seinen Untergebenen.

Der **KS für Recht und Ordnung** ist für die inneren Belange des Königreiches zuständig und hat die undankbare Aufgabe, den Landfrieden zu wahren und das Fehdenwesen zu bekämpfen. Der ihm unterstellte *Direktor für Reichsordnung* kümmert sich um die internen Belange des komplizierten Adelswesens, der *Direktor für das Gerichtswesen* um die Niedere Gerichtsbarkeit.

Dem **KS für Staatsfinanzen** (zuständig für die Erhebung der königlichen Steuern) unterstehen die *Direktoren für Außenhandel*, für Zoll- und Steuerwesen und für Verkehrswesen, Straßen- und Hafenbau.

Der **KS für Diplomatie** schließlich ist für kaum mehr als die Versorgung der Königlichen Gesandten zuständig, doch da diese an fast allen ernstzunehmenden Fürstenhöfen von Horaskaiserlichen Ambassadors abgelöst wurden, ist sein Amt vielleicht am wenigsten umkämpft von allen.

(Aus politischen Gründen genießt auch der Erzwissensbewahrer des Alten Reiches traditionell den Titel eines **Kronsekretärs für Kultur und Bildung**.)

Vor allem aber richtet der Konvent zur Wahrnehmung seiner Rechte dauernde Ausschüsse unter Kronsekreterios ein, die auch außerhalb der Tagungen die Adelsrechte verteidigen und möglichst erweitern sollen. Die Ernennung der Kronsekreterios und ihrer untergebenen Direktoren aus der Mitte des Konventes geschieht auf fünf Jahre (kann allerdings jederzeit rückgängig gemacht werden) und ist noch mehr ein Spektakel der Adelsfraktionen als die Steuergesetzgebung — selbst wenn die Amtsinhaber meist zugleich Barone oder Signores mit nur geringer Sachkompetenz sind.

Zu den etwa fünfhundert stimmberechtigten Delegierten des Konventes zählen zum einen die Adligen des Königreiches, aber auch Vertreter des Bürgertums:

Die *Königsbank* wäre eher Thron zu nennen, ist sie doch allein der amtierenden Königin vorbehalten, auch wenn diese sich in der Praxis oft von einem Mitglied ihres Hauses (nämlich Kronprinzessin Aldare) vertreten läßt.

Die *Fürstenbank* umfaßt alle übrigen Hochadligen des Königreiches Yaquiria: Barone, Grafen, Herzöge und Erzherzöge, aber auch die Gransignores und Stadtherren von Grangor und Belhanka ob ihres Amtes sowie die als gleichrangig gewerteten Hierarchen der zwölfgöttlichen Kirchen — zwar kaum 25 Personen, aber aufgrund ihres Ranges und ihrer Macht viele, viele Bürgerstimmen wert.

Die *Edlenbank* ist den Signores und Gransignores vorbehalten — alles in allem etwa 400 Leute, zu denen neben den 'echten' Landadligen auch die Stadtmeister der Landstädte von Vinsalt bis Thegun zählen; sowie den neun anerkannten Magierakademien und diversen Kriegerschulen, Orden und Tempelvorstehern, sofern sie nicht ohnehin zur Edlenbank gehören. Da sehr viel Signorien im Besitz des höheren Adels sind, spielen dessen Beauftragte natürlich ebenfalls eine erhebliche Rolle. Die langwierige Komplexität der Abstimmungen beruht hauptsächlich darauf, daß jede Bank für sich zu einem Votum kommen muß und natürlich innerhalb einer Bank die Stimmen deutlich unterschiedlich gewichtet sind; so können etwa die Herzöge und Grafen jederzeit den übrigen Hochadel dominieren. Oft bleibt nur der Weg übrig, daß sich die ganze Bank eines Votums enthält.

Da die Verhandlungen und Abstimmungen gleichzeitig in ein und demselben Saal stattfinden, kann eine entschlossene Haltung der einen Bank oft die noch Unentschiedenen anderer Bänke mitreißen. Erst danach werden die Meinungen der drei Bänke vom Vorsitzenden abgefragt und verglichen. Sogar das Votum der Königin kann von den anderen beide Bänken überstimmt werden, wenn sich diese einig sein sollten. (Der Kronkonvent hat mit demselben Quorum ebenfalls das Recht, einen vom Monarchen bestimmten Thronfolger abzulehnen und ein anderes Mitglied des Hauses Firdayon in der Erbfolge aufzuwerten.)

Von den Parteierungen

Da man in den Kronkonvent nicht gewählt wird, sondern durch Geblüt oder persönliche Leistungen dort seinen Sitz erhält, gibt es natürlich keine Parteien, die ihre Mitglieder in



den Konvent bringen wollen. Doch gibt es natürlich durchaus eher informelle Parteiungen, denen sich die Konventsmitglieder einfach aufgrund ihrer Überzeugungen (oder üppiger Zuwendungen) annähern:

Zuvörderst ist da natürlich die große Gruppe der *Bosparaner* zu nennen: Die früheren *Loyalisten* stehen für friedliche Erweiterung der Horasmacht durch Handel und Wandel und vernünftigen Patriotismus, für die Belehrung und Unterweisung des Volkes und eine gerechte Herrschaft durch aufgeklärte Monarchen. Organisatorisch sind sie oft eng mit der *Harbaliom Bosparani* verbunden und damit auch recht bis sehr hesindianisch gesonnen. Als wichtige Vertreter gelten unter anderem Baronin Aldare von Aldyra, Seine Exzellenz Abelmir von Marvinko und Herzog Eolan von Methumis.

Die fast genauso große Fraktion der *Rondrianer* umfaßt neben vielen Hochadligen und Signores Arivors und Chababiens auch Landadlige anderer Provinzen, denen die ganzen Neuerungen und Modernisierungen einfach zu schnell und zu weit gehen — von der wachsenden Macht der Vinsalter Gelehrten und Beamten über die Förderung der Stadtbürger bis hin zur Horasverehrung. Naturgemäß ist der Herr von Arivor der Anführer dieser Gruppe, doch auch Herzog Cusimo von Grangor fühlt sich zu ihnen hingezogen.

Eine kleine, aber einflußreiche und recht eigenständige Gruppe am Rande der Bosparaner sind die Freisinnigen oder *Liberianer*,

die bemerkenswerterweise zum Teil aus den Unabhängigen des Hauses Galahan hervorgegangen sind: In guter Kusliker Tradition predigen sie freien, unbeschränkten Handel, die Abkehr vom horasischen Nationalismus, Freundschaft mit dem Mittelreich, besondere Förderung des Bürgertums und den Vorrang von Talent vor Geblüt, was sie zu Favoriten vieler Handelsstädten und Gegnern des konservativen Landadels macht. Zwar rechnen sich nur wenige dauerhaft dazu, doch da erhebliche Finanzkraft reicher Kaufherren hinter den Libertariern steht, vermögen sie bei so mancher Abstimmung die Unentschlossenen zu gewinnen. Es ist allgemein bekannt, daß der *Bund der Freidenker* mit ihnen zusammenwirkt, und viele vermuten auch eine weit engere Verquickung mit der Kirche des Phex, als schicklich wäre.

Daneben gibt es noch weitere, kleine Gruppierungen, wie die fanatischen *Murakianer*, die immer noch für Eroberungskriege gegen das Mittelreich plädieren, sowie völlig formlose Zirkel, deren Mitglieder nur zu bestimmten Themen einhellige Meinungen haben.

Selbstverständlich — wie könnte es im Horasreich anders sein — haben die größeren Parteiungen auch innere Zirkel, in denen die Einflußreichsten bei anegehmer Unterhaltung über die Politik entscheiden, die sie den einfachen Gefolgsleuten vorschlagen werden. In diese Kreise zu gelangen, ist ebenso begehrt wie aufwendig, wenn nicht gar unmöglich.

Reichsorganisation

An der Spitze des Horasreiches (das höchstoffiziell als 'Wiedererstandenes Reich des Horas' oder 'Imperium Renascentum Horasi' bezeichnet wird) steht die Kaiserin Amene-Horas. Ihr untersteht in dieser Funktion der *Staatsorden des Goldenen Adlers* als Gemeinschaft aus Dienstadeligen und anderen verdienten Untertanen sowie die gesamte ehemals königliche Kriegsflotte und ein großer Teil der Armee.

Mit den Kusliker Bannmagiern und den methumischen Hellsehern verfügt die Horaskaiserin auch über jenen Nachwuchs an Hofmagiern, ohne die ein großes aventurisches Reich kaum überleben kann, dazu kommen die Vinsalter Leibheiler.

Der Reichsrat

Dieses Gremium tagte früher (seit König Khadans Zeiten) als Ausschuß des Kronkonventes alle sechs Monate in Vinsalt und beriet die Monarchen in Dingen, die das ganze Horasreich betreffen: Außenpolitik und Diplomatie, Kriegs- und Wehrwesen, Handelsgesetze und ähnliches. Daß der Rat die ureigensten Rechte eines Souveräns beschnitt, war bei ihm absolut beabsichtigt - denn konnte der Adel nicht auf so manche fatale königliche Fehlentscheidungen verweisen?

Bei all den erfolgreichen Kriegen und Vertragsabschlüssen der letzten Zeit zog Amene den Reichsrat allerdings kein einziges [Mal hinzu und demonstrierte damit die 'Nutzlosigkeit' des Gremiums.

Heute sind die noch immer bestehenden Institutionen Hof-

rat, Reichsrat, Geheimer Reichsrat und Wirklicher Geheimer Reichsrat zu reinen Ehrentiteln geworden, die zur Schmückung und Auszeichnung verdienter Adliger und Bürger benutzt werden und immer noch erhebliches Ansehen verleihen, selbst wenn sie keine echte politische Macht beinhalten — und letzteres wird auch wohl auf absehbare Zeit so bleiben.

Die Kaiserlichen Räte

Um den Adel nicht durch die Gründung neuer Ministerien oberhalb der Kronsekretariate aufzuschrecken, hat das Horasiat den Weg gewählt, schlichte Beratungsgremien aus Fachgelehrten und unabhängigen Experten für die Kaiserin einzurichten:

Zur Zeit existieren der *Kommerzienrat* für Angelegenheiten der Wirtschaft, der *Medizinalrat* für Fragen der Gesundheits- und Armenpflege, der *Justizrat* für die Gesetzgebung, der *Defensionsrat* für die Landesverteidigung sowie der *Akademi-sche Rat* für Fragen der Bildung und Kultur. Amene-Horas hat diese Gremien in der Regel mit Frauen und Männern der Praxis — Kaufherren, Mediziner, Condottiere — besetzt, und ein ausgeklügeltes Rangsystem entscheidet, wieviel Zeit ein jeder aufwendet und wieviel Ansehen er dadurch erwirbt.

Zwar liegt die Aufgabe der Räte offiziell bei langfristigen Aufträgen, die die Kompetenzen der Kronsekretäre nicht beschneiden — so arbeitet der Justizrat an der Kodifizierung des Bosparanischen Rechtes und seiner Anpassung an moderne



Zeiten, während der Akademische Rat beauftragt wurde, eine Große Encyclopaedie des Horathi (der gültigen Landessprache) zu erstellen. Doch die Hofräte haben nun einmal zumindest genauso das Ohr der Kaiserin wie die adligen Kronsekretäre, und so herrscht hinter den Kulissen ein reges Gerede um Macht und Einfluß.

Die Kirche des Horas

An dieser Stelle sei es noch einmal deutlich gesagt: Eine Horaskirche, die mit denen der Zwölfe zu vergleichen wäre, gibt es nicht und wird es unter Amene-Horas' Herrschaft gewiß auch niemals geben. Denn die Feindseligkeit und Häresievorwürfe der arrivierten Kulte, die die Schaffung einer solchen halbgöttlichen Kirche unvermeidbar mit sich bringen muß, will die Kaiserin um jeden Preis vermeiden — zumal sich eine durchaus akzeptable Alternative gefunden hat: Die Aufgaben der Kirchen in Repräsentation und Administration werden von zwei Orden erfüllt, die beide allein der Kaiserin unterstehen und in Auftreten und Erscheinung durchaus an Geweihtenschaft und Laienorden angelehnt sind, ohne diese provokanten Bezeichnungen zu gebrauchen.

Der Horaskaiserliche Hausorden vom Heiligen Blut

Einst ein dubioser Kriegerbund, der vor allem durch pompöse Feierlichkeiten glänzte und durch großmäulige Weltmachansprüche von sich reden machte, hat sich die Gemeinschaft in den letzten zwölf Jahren deutlich gewandelt. Seit sich Prinz Timor ihr anschloß, wurde sie immer schärfer beobachtet — und zweimal wurde fast die gesamte Führung des Ordens verhaftet, weil sie den Krieg gegen den Rest der Welt und dafür notfalls auch Amenes Sturz wollte; allein der Prinz entging in allen Fällen dem Arrest und einer Untersuchung.

Die bombastischen Horas-Feiern prägen noch immer das Auftreten des Ordens, und hinsichtlich der Repräsentation, der Zelebrierung weihervoller Anlässe und sogar der Missionierung spielen sie praktisch die Rolle einer Horas-Geweihtenschaft — und mit ihren Roben und Waffenröcken in Scharlach und Purpur sind sie eine sehr beeindruckende Gemeinschaft.

Der Orden ist dafür mit dem besondern Status des Hausordens der Dynastie Horas-Firdayon belohnt worden, und spätestens seit Amene-Horas in ihrer Eigenschaft als Oberhaupt der Familie das Großmeisteramt übernahm, ist der Orden der Kaiserin und Königin gegenüber lammfromm und verzichtet auf jedes unerwünschte Maulheldentum; zumal die Großmeisterin in letzter Zeit auch immer öfter höchstverdiente Freunde der Familie und des Thrones mit repräsentativen Titeln und Ämtern im Orden auszeichnet. (Was der Ausdruck 'Heiliges Blut' einst genau bedeuten sollte, ist während der Verhaftungen in Vergessenheit geraten — und daß er heute vom Volk auf die Heiligkeit der Firdayon-Blutlinie bezogen wird, ist durchaus gewünscht, auch wenn solcher Hochmut natürlich nirgendwo niedergeschrieben steht.)

Der Horaskaiserliche Staats-Orden des Goldenen Adlers

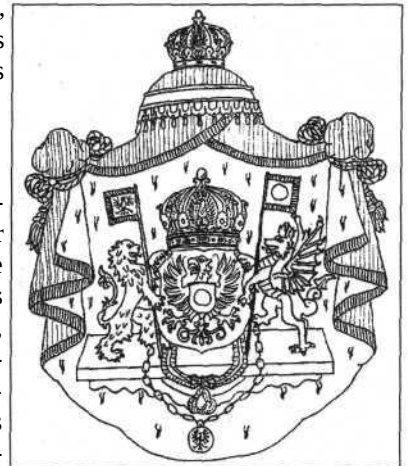
Dieser Orden ist den Laienbruderschaften vieler Kulte nach-

gebildet und hat sich dem Heiligen Horas als Erstem Kaiser und Patron der Regierungskunst verschrieben. Seine Mitglieder haben die Aufgabe, ihre Ordens-Großmeisterin Amene-Horas in Angelegenheiten der Staatsregierung und Verwaltung zu unterstützen, indem sie Teile der horaskaiserlichen Ländereien verwalten, den örtlichen Adligen als rechts- und staatskundige Berater zur Seite treten, staatsfeindliche Verbrecher und Verschwörer verfolgen und vieles mehr.

Der Goldene-Adler-Orden besitzt Ränge, die denen der Armee gleichen, in der Regel nur nacheinander erworben werden können und dem Inhaber praktisch den (nichterblichen) Adelsstand sowie erhebliche politische Vollmachten verleihen.

Die Symbole des Horasreiches

Bei wenigen Themen gab es in letzten Jahren soviel Verwirrung wie bei den Symbolen des Staates — denn da auch der Staatsaufbau voller Widersprüche steckt, wurde mal die Krone der Vinsalter Könige zur Horaskrone, mal das alte Bosparaner, mal das Königliche, mal ein ganz neues Wappen zu dem des Horasreiches erklärt.



Wappen und Fahne

Seit 2511 ist das amtliche Reichswappen der goldene, rot bewehrte Adler auf Grün (das Symboltier des Horas), der auf seiner Brust einen Schild mit dem traditionellen Wappen des Alten Reiches (goldene Scheibe auf Blau) trägt. Die Staatsflagge zur See ist das grüne Banner mit dem Wappen; die Handelsflotte heißt allerdings auch oft eine einfach waagrecht grün-gold-grün gestreifte Fahne.

Nationalhymne

Die offizielle Hymne des Horasreiches ist das traditionelle Lied *Land des Horas*, allerdings mit einem neuen Text, der viel von Ruhm und Glorie erzählt und eine goldene Zukunft verheißt, aber keine Aufforderungen zum Kampf oder Ansprüche auf ganz Aventurien mehr enthält. (Der alte Text ist längst nicht in Vergessenheit geraten, und nicht nur großmäulige Narren grölen ihn gerne — mitunter kann man selbst hohe Adlige und Staatsdiener dabei ertappen, daß sie im angeheiterten Zustand die "Grenzen, die uns Murak gab" besingen.)

Feiertage

Höchster weltlicher Feiertag ist neuerdings der 8. Boron, der Tag der Horaskränzung zu Arivor (sowie Amene-Horas' Geburtstag ...). Zu diesem Anlaß wird im ganzen Reich gefeiert, die Heilig-Blut-Ritter veranstalten Paraden, Triumphzüge und Festspiele, die Arbeit ruht, und in Reden wird der ruhmvollen



Vergangenheit gedacht und die gloriose Zukunft beschworen. Ein weiterer hoher Festtag ist der 7. Praios, der Jahrestag von Horas' Erscheinen, der in den letzten Jahren offiziell nicht mehr allzu eifrig begangen wird, da an diesem heißen Sommertag die Sonne den hitzköpfigen Nationalisten den letzten Verstand aus den Köpfen zu brennen scheint.

Als wöchentlicher Gedenktag des Heiligen Horas wurde (nachdem er lange Zeit am Praiostag gefeiert wurde) höchstamtlich der Markttag in Horastag umbenannt, da der Heilige über das Blühen des Reiches und damit auch des Handels wacht, und

weil jener Tag auch von den Sternkundigen als besonders eng dem Horas verbunden betrachtet wird — und außerdem hätte die offizielle Umwidmung des Praiostages theologische und politische Probleme ohne Ende beschert ...

(Der Nationalfeiertag des Königreiches Yaquiria ist nach wie vor das Unabhängigkeitsfest am 19. Tsa, der Gedenktag der Baliiri-Schwurs. Die traditionellen Festspiele und Paraden finden weiterhin größtenteils unter Leitung der Rondra-Geweihten statt, auch wenn die Heilig-Blut-Ritter in den letzten Jahren immer mehr Ereignisse übertragen bekommen haben.)

Die Horaskaiserlichen Einkünfte

Der Horasdukat

Die vielleicht wichtigste Einnahmequelle der Horaskaiserin stellt der Horasdukat dar, der von jedem Untertanen jährlich zu entrichten ist. Ursprünglich aufgrund von Schätzungen von den Provinzherren zu leisten, die ihn sich wiederum von den Baronen zurückholten etc., ist heute der Aufbau eines direkten Einnehmernetzes im Gange — doch da das unter anderem auch eine regelmäßige Kopfzählung erfordert, wird wohl noch einige Zeit vergehen, bis alles reibungslos abläuft.

Die Horasdomäne

Trotz allerhöchster Ungnade im Vblksmund immer noch die Galahanschen Güter genannt, war dieser reiche Besitz bis zum Sturz der Fürstin Kusmina das Familienerbe des alten Kusliker Herzogshauses und konnte selbst nach dem Kusliker Frieden mehrmals um Güter aus Königlichem oder auch Firdayon-Besitz vergrößert werden.

Nach der Enteignung des Hauses Galahan von Amene-Horas im Namen des Staates beschlagnahmt, bildet die Horasdomäne die dritte große Quelle der Horaskaiserlichen Einnahmen —

und da sie offiziell stets nur wie Privatbesitz des Horasiates behandelt wird, hat der Krönkonvent auch nur wenig Einfluß auf sie.

Die Güter der Horasdomäne werden zur Beruhigung des Adels von den Ländereien Amenes III. (als Königin von Yaquiria) getrennt verwaltet und liegen praktisch im ganzen Lieblichen Felde verstreut: In keiner Baronie oder Domäne gehören weniger als zwei Gutsbezirke dazu, in den meisten drei oder vier, in der Provinz Horasia gar fünf und mehr.

Ein- und Ausfuhrzölle

Wie im Kapitel über die Wirtschaft ausführlicher erwähnt, ist das Horasreich von recht hohen Zollschranken umgeben, die unerwünschte Einfuhren fernhalten oder zumindest verteuern sollen. Die Zolleinnahmen der Grenzpunkte Phecanostein, Schradok, Oberfels, Nervuk und Winneb kommen der Horaskaiserlichen Schatulle ebenso zugute wie die in den Häfen erhobenen Zölle, auch wenn gerade im Süden der Schmuggel blüht und viele frisch eingeführte Güter von bestechlichen Zöllnern als einheimische Ware akzeptiert werden.

Rechtswesen

Die Gesetze des Horasreiches unterscheiden sich nur geringfügig von denen des Neuen Reiches; zu lang ist die gemeinsame Geschichte, zu ähnlich die Kultur.

Basis des Blutrechtes (Strafrecht) ist nach wie vor Rohals *Codex Pax Aventuriana* (aus den Jahren 1459—1467 Horas), auch das Stadt- und Landfriedensrecht (das z. B. Handels-, Ehe- und Erbrecht regelt) beruht auf allgemeinen mittelländischen Traditionen. Ungewöhnlich ist vor allem die größere Unabhängigkeit der Städte, die zu umfangreichen und komplizierten Stadtrechten geführt hat.

Hinsichtlich der Gerichtsbarkeit ist zu bemerken, daß sich der Adel der yaquirischen Provinzen weitgehende Vorrechte hat

sichern können: Nur selten einmal werden Verdächtige direkt vor dem Königlichen oder gar dem Horasgericht angeklagt; in der Regel sichern sich Städte, Barone, Grafen und Herzöge eifersüchtig ihre Gerichtshoheit über ihre Untertanen.

Zum Ausgleich hat die Kaiserin die *Staats-Advokatur* ins Leben gerufen, die mit rechtsgelehrten Mitgliedern des Adler-Ordens besetzt ist und in Provinzen und Herrschaften den Gerichtsherrn zur Seite tritt - zur Rechtsberatung der juristisch oft ungebildeten Adligen, aber auch als Vertretung des Horasiats: Staats-Advokaten haben das Recht und die Pflicht, alle verdächtigen Vorgänge zu untersuchen und gegebenenfalls als Repräsentanten der Kaiserin Klage zu erheben.

Von den übrigen Reichsteilen

Das *Königreich beider Hylailos* und die *Droler Mark* werden in eigenen Kapiteln behandelt (ab Seite 124 bzw. Seite 110), so daß hier nur auf die Südmeer-Kolonien eingegangen werden

soll: Das Horas-Kommissariat Südmeer (dessen Oberhaupt natürlich Amene-Horas ist) gliedert sich in eine Anzahl von 'Condominien', in denen die Herrschaft mit einheimischen 'Mon-



archen' geteilt wird — Provinzen mit gleichermaßen blumigen wie unbegründeten Titeln:

Das *Condominium Benbukkula* wird von der trahelischen Königin Peri III. im Rang einer Baronin verwaltet (also als Lehenspflichtige der Amene-Horas). Die Ausbeute an Hesindigo und Benbukkula aus Castell Firdayon deckt bislang gerade die horrenden Kosten für Forschungsschivonen und Expeditionstruppen — aber für Adel und Magnaten in Vinsalt und Kuslik sind diese Kolonialwaren als Renommee-Symbole eines großen Kolonialreiches unverzichtbar geworden.

Der altreichische Anspruch auf ein *Condominium Ucuria*, das die vier Zimtinselfn Ulikkani, Ilvat, Numesi und Unaiekk (und damit das Reich des eingeborenen 'Sonnensohnes') umfaßt,

ist eher theoretisch; Graf Perainhilf Firdayon, ein Sohn Erzherzog Hakaans, hat sein Lehen noch nie gesehen.

Das *Capital-Condominium Südmeer* umfaßt das Bilku-Archipel (Sorak, Kossike, Pekladi und Bilku) mit der Hauptstadt Neu-Bosparan, einer kleinen Holzfestung und immerhin einem ganzen Banner der Horasgarde.

Das *Ter-Rijßen-Archipel* (Sukkuvelani und Ibonka) müßte eigentlich als Condominium mit Al'Anfa bezeichnet werden, ist aber angesichts der einheimischen Menschenfresser und der alanfanischen Armada einfach nur ein völlig unhaltbarer Anspruch. Für die unerforschten Weite der Charyptik schließlich hat Königin Amene III. seinerzeit vorsorglich die *Mar' Perlenmeere* eingerichtet.

Die Außenpolitik

Die Schwarze Allianz

Angelehnt an 'Schwarze Galeeren' und 'Schwarze Perle' entstand dieser Begriff als gängiges Schlagwort für den zwischen Mengbilla und Al'Anfa (samt dessen Vasallen Mirham, Port Corrad und Charypso) geschlossenen Bund und bezeichnet den politischen Hauptwidersacher des Horasreichs: Sowohl die Al'Anfaner auf den Waldinseln wie die Mengbillaner am Loch Harodrol kommen direkt den Interessen Vinsalts in die Quere und versuchen, die Vorstöße des Horasreichs Schritt um Schritt (oder auch schneller, wenn möglich) wieder zu nichte zumachen, bis die lästigen Liebfelder wieder in ihr Heimatland nördlich des Chabab (oder der Tovalla) zurückgedrängt werden.

Die meisten Liebfelder trauen den 'Allianzlern' alle Schlechtigkeiten zu, und es ist nicht ungewöhnlich, wenn in der großen Politik und Wirtschaft hinter jedem Mißerfolg eine Al'Anfaner Intrige, hinter jedem plötzlichen Todesfall die gefürchtete Hand Borons vermutet wird; und jeder kennt Geschichten von jungen Knaben und Mädchen, die mit Rauschkraut gefügig gemacht und in die Sklaverei verschleppt wurden ...

Das Neue Reich

Das Verhältnis zwischen den beiden Kaiserreichen ist nach wie vor gespannt, aber eine unmittelbare Kriegsgefahr besteht nicht mehr. Die größten Streitigkeiten sind beigelegt, die gemeinsamen Grenzen anerkannt — doch natürlich gibt es noch zahlreiche Reibereien: Die neue Handelspolitik mit ihren Zollschranken trifft insbesondere Almada, die Flotten- und Kolonialpolitik macht dem Mittelreich erhebliche Konkurrenz, und der Kaisertitel Amenos gegenüber Brins Reichsbehüterwürde bringt erhebliche Verwirrung im diplomatischen Schriftverkehr mit sich.

(So spricht man im Volke gerne davon, daß es ja doch etwas bedeuten müsse, wenn die Götter Kaiser Hai entrückt haben, um Platz für die wahre, einzige Kaiserin zu machen. Besonders bei einigen Horas-Fanatikern ist es beliebt, die Dynastie des Reichsbehüters nach der Herkunft seiner Eltern als das 'Haus Gareth-Paligan' zu bezeichnen und so die Herkunft

der Garether Kaiserin Alara aus dem verhaßten Al'Anfa zu betonen.)

Das Königreich Brabak

Durch seine traditionelle Feindschaft zu Al'Anfa und die frühere Führungsrolle im Bündnis der Freien Südstädte scheint Brabak vielen Vinsalter Diplomaten geradezu ideal als Verbündeter im Süden — und die traditionelle Mittellosigkeit des Königs ließ ihn für Geschenke und Subsidien (Hilfsgelder) sehr empfänglich erscheinen.

Doch im Jahr der Horasproklamation erlebte hier die horasische Diplomatie ihr bislang größtes Debakel, als ein überhitzter Gesandter den König ultimativ aufforderte, Amene III. als seine Kaiserin anzuerkennen, den Horaskult als Staatsreligion einzuführen und sich mit seinem ganzen Staat dem Horasreich einzugliedern — dann könne er wohl als Provinzherr den Königstitel behalten. Der Botschafter wurde inzwischen abberufen und nach Paavi versetzt, aber die Beziehungen zu Brabak sind seitdem gespannt, und viel Arbeit wird nötig sein, ehe wieder Vertrauen herrscht zwischen den Staaten.

Andere Reiche

Mit dem *Bornland* ist das Horasreich in einer freundschaftlichen Rivalität um Handelsvorrechte und koloniale Besitzungen verbunden, wohingegen man sonst ob der großen Entfernungen recht wenig miteinander zu schaffen hat — einzig die familiären Beziehungen der Magisterin der Magister zu ihrer einflußreichen sewerischen Verwandten wären hier noch zu nennen.

Die Beziehungen zu den *Thorwaler* Hetleuten sind traditionell gespannt, zumal übereifrige Piratenkapitäne auf die Horasproklamation mit neuen Plünderungsfahrten antworteten. Da man in der 'Schwarzen Allianz' aber einen gemeinsamen Feind weiß, versucht man, so gut es geht mit den Nachfahren der Hjaldinger zurechtzukommen.

Ähnliches gilt auch für das *Kalifat von Mherwed* (man ersetze 'Piratenkapitäne' durch 'aggressive Stammesfürsten Arratistans und Chababiens').



Heer und Flotte des Horasreichs

»...Schlimmabertreiben's die Herren im Lieblichen Felde. Stolz sind sie auf die Herrin Hesinde und den Herrn Phex und werfen doch jeden Kreuzer in Kors Rachen, auf daß ihre Heere und Flotten anschwellen wie die Brust eines Siechenden, den die Keuche bald niederwerfen wird...«

—aus: *Wider Fron und Lehen*; Flugschrift, 3 Hai

Man mag es so polemisch ausdrücken wie der Verfasser jener demokratischen Flugschrift — man kann es aber auch positiv sehen: Das Horasreich und seine Bevölkerung sind stolz auf seine Wehrhaftigkeit und Schlagkraft, und einen Offiziersrang in Armee oder Flotte zu bekleiden, ist ein Zeichen der Ehre, einer Ehre, die auch dem gemeinen Volk offensteht.

Organisation des Heeres

Zehn Kaiserliche Elitgarderegimenter bilden den Kern der Horasischen Armee. Hinzu kommen noch zehn Königliche Regimenter und die 'privaten' Einheiten der Adligen (insgesamt etwa fünf Regimenter), im Notfall können diese durch acht Landwehrregimenter ergänzt werden.

Über die kämpfenden Einheiten hinaus verfügt das Horasreich über eine große 'Militärbükratie', deren wichtigste Amtsträger die *Konnetabel* sind, Verwalter der einzelnen Bereiche des Heeres. Letzte und höchste Instanz und nur der Kaiserin untergeben ist der *Horas-Mareschall*, seine Exzellenz Folnor Sirensteen von Irendor, der Oberkommandierende aller kai-

serlichen Truppen in Kriegs- wie in Friedenszeiten. Sein höchstes Ziel ist es, eine 'Exemplarische Armee' zu schaffen, die ausschließlich der Kaiserin untergeben ist.

Die 'Exemplarische Armee'

Die Reform des Staats-Mareschalls 'orientiert sich an den strategischen und taktischen Möglichkeiten und Aufgaben eines modernen Staatswesens' und stößt damit bei allen weniger 'modern' Gesonnenen auf heftigen Widerstand. Sei es, daß die Ardariten den Verlust der rondrianischen Tugenden fürchten, sei es, daß die Fürsten, Herzöge und Grafen um ihren eigenen Einfluß bangen — bislang sind diese Reformen jedenfalls nur bei sieben Regimentern der Horaskaiserlichen Legion umgesetzt worden.

Der Plan des Marschalls sieht für die Fußtruppen pro Regiment vor: 1 Schwadron berittene Aufklärer, 1 Banner leicht bewaffnete Flankier, 1 Banner Schwere Infanterie (Zweihänder, Helmbarden oder Äxte), 2 Kompanien Bombarden, 1 Kompanie Armbrust- oder Arbaletenschützen und 4 Banner Pikeniere, für die Reiterregimenter 1 Schwadron berittene Aufklärer, 2 Schwadronen berittene Schützen, 3 Schwadronen Lanzer (leichte Reiterei) und 4 Schwadronen Dragoner oder Kürassiere (schwere Reiterei). Zudem sollen alle Regimenter möglichst einheitlich gerüstet und in modernen Schlachtordnungen geübt sein — kein Wunder also, wenn man schätzt, daß diese Pläne (wenn überhaupt) erst im Jahre 2520 komplett umgesetzt sein werden.





Söldner

»In Soldknechte zu investieren hat sich schon immer als praktisch erwiesen: Wenn du sie bezahlt hast, kauft sie derweil wenigstens kein Anderer und setzt sie gegen dich ein ...«

—ein Bonmot des Staats-Mareschalls Folnor Sirenssteen

Die Zahl der Söldner ist im Horasreich recht hoch, denn in einer so reichen Region gibt es manch wertvolles Gut, das durch bezahlte Schwerter geschützt werden muß: Landtransporte sind gegen Räuberbanden zu sichern; der oftmals schwierige Handel mit den Novadis funktioniert besser, wenn der Handelsherr über eine eindrucksvolle Begleiterschar verfügt, und auch viele Kapitäne auf der Fahrt zu einem verrufenen Hafen fühlen sich sicherer, wenn sich ein paar fähige Kämpfer an Bord befinden. Wer immer im Horasreich eine Laufbahn als 'Krieger für's Geld' einschlagen will, leistet einen Eid auf die Krone und verpflichtet sich, im Kriegsfall in das Reichsheer einzutreten - zu einem symbolischen Sold von einem Dukaten pro Monat ...

Die größten Einheiten — die *Kusliker Seesöldner* und die *Gol-dene Legion* — können sich sogar regelrechte 'Gildenhäuser' und 'Söldnerakademien' leisten, an denen neue Rekruten in den kämpferischen Grundfertigkeiten unterwiesen und einzelne Banner in neuen Taktiken, ja bisweilen sogar im Lesen, Schreiben und Rechnen unterrichtet werden.

Kriegerorden

Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen die Ordenskrieger: Der im Reich bekannteste und mächtigste (zudem angesehenste) Orden ist der der *Heiligen Ardare zu Arivor*, der einen essentiellen Beitrag zur Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes leistete und dessen Hochmeister und Seneschall traditionell mit der Erzherrschaft Arivor belehnt ist. Doch nicht nur dort prägen die Ardariten das Stadtbild, sondern fast jeder größere Tempel des Horasreiches zählt einen der in weißen Wappenrock mit rotem Schwert gekleideten Ordenskrieger zu seinen Tempelwachen - meist als deren Vorsteher. Zudem unterhalten die Ardariten (in ihrer geistlichen Funktion) mehrere, meist berittene Banner, die zum Teil der Ausbildung der Novizen,

zum Teil dem Schutz der Grenze vor Wüstenräubern dienen. Auch wenn sie keine Ordensburg im Horasreich unterhalten, sieht man doch bisweilen die blauschwarz gevierten Wappenröcke der Kriegerinnen und Krieger vom *Orden des Donners*, denn hier im Lieblichen Feld betrachtet man die Streiter weniger als Rondraorden denn als eine der fähigsten Söldner-einheiten ganz Aventuriens. Im Süden des Horasreiches, vor allem in der Mark Drol, sind auch die *Golgariten* präsent, die sich als Streiter für den wahren (Puniner) Boronglauben und wider die 'alanfanische Häresie' verstehen.

Unerwünscht schließlich, wenn auch nicht verboten, sind dagegen die 'Geißler', die Kämpfer des *Bannstrahl Praios*, denen allgemein zu große Nähe zum Mittelreich nachgesagt wird. Gleiches gilt übrigens auch für die rondrianischen, aber zu eng dem Garether Kaiserreich verbundenen Orden der *Templer von Jergan* und der *Schwerter von Gareth*.

Die Kaiserliche Flotte

Auch wenn sich die Schwarze Flotte Al'Anfas inzwischen wohl wieder als die größte Aventuriens bezeichnen kann, so ist die des Horasreiches, genauer die *Horaskaiserliche Hochseeflotte*, vermutlich die schlagkräftigste: Zahlreiche moderne 'Großkampfschiffe' mit weitreichenden Torsionsgeschützen unterstützen leichte und wendige, bisweilen auch ältere Einheiten; der Einsatz von Flottentaktiken und die hohe Disziplin der Besatzungen ermöglichen überraschende Manöver; vor allem aber ist der Geist der Flotte ungebrochen: Matrosen und Seeoffiziere verstehen sich als Repräsentanten eines Großreiches, dessen Stütze die Seemacht darstellt, als Bewahrer von Ordnung und Zivilisation auf See.

Seit der Flottenreform des Jahres 2511 Horas untersteht die Flotte zur Gänze der Kaiserin selbst; das Oberkommando aller Flottenteile liegt in den Händen von Großadmiral Gilmon Quendt. Sämtliche Flottenangelegenheiten werden vom Gebäude der Admiralität in Grangor aus geregelt. Dazu gehören die Instandhaltung und der Ausbau der Kriegshäfen, die Beschaffung neuer Einheiten oder die Organisation von Manövern. Einzelne Einsätze werden jedoch von den Admiralen vor Ort koordiniert.



Die horasische Gesellschaft

Auch wenn vielen auswärtigen Beobachtern das Leben im Horasreich 'freier' und 'moderner' erscheint, so findet sich hier doch eine durchaus gefestigte Struktur der Gesellschaft, die

zwar mehr auf Beziehungen, Ansehen und Finanzkraft beruht, die aber dennoch eine deutliche Unterteilung in die verschiedenen Stände kennt.

Die Stände

Der Adel

Mag das Bürgertum im Horasreich auch eine aufstrebende Gruppe sein — die führende Klasse ist und bleibt der Adel. Selbst wenn seine wirtschaftliche und sogar politische Macht allmählich abzunehmen scheinen (in Jahrzehnten gemessen), ist seine kulturelle und gesellschaftliche Führungsrolle doch unbestritten. Für die allermeisten Liebfelder aber sind der Adel und unter ihm der K.U.K. Hof in jeder Hinsicht tonangebend — was hier geschieht, erfährt man nur zu bald auch in der Provinz und ahmt es eifrig nach; und 'Herzöglich-Methumischer-' oder gar 'Kaiserlich-Königlicher Hoflieferant' zu werden, ist die Krönung eines jeden Handwerkerlebens.

Zu den zahlreichen Vorrechten des Adels gehört es, bestimmte Waffen zu tragen, ohne Strafandrohung Ehrenduelle zu fechten, ein Wappen zu führen, ein Provinzial-Regiment zu kommandieren und vieles andere mehr, das seinen Ursprung im Krieger- und Ritterstand hat, dem der Adel ursprünglich entstammt — vor allem aber ist es ein seit Jahrhunderten anerkannter Brauch, daß der Adlige jeden Bauern und Herumtreiber nach eigenem Ermessen züchtigen kann, 'wie es ihm beliebt, so lange kein Blut fließt'; ein Vorrecht, von dem viele Damen und Herren von Stand bei echten oder eingebildeten Beleidigungen nur zu gern Gebrauch machen. (Von diesem Strafrecht sind Stadtbürger seit dem Kusliker Frieden ausgeschlossen.)

Zum Hochadel zählt man diejenigen Adligen, die Lehen sowohl besitzen als auch verleihen dürfen: *Könige, Herzöge, Grafen* und *Barone*, alles in allem keine fünfundzwanzig Frauen und Männer. Die *Königin* wird mit *Euer Majestät* angeredet, die *Herzöge* mit *Euer Hoheit*, Die beiden Herzöge aus dem Geschlecht Firdayon tragen den Titel *Erzherzog* und haben Anspruch auf die Anrede *Erhabene Hoheit*. Die *Grafen* und *Landgrafen* werden mit *Euer Hochwohlgeboren* angesprochen, der ebenfalls als Graf gerechnetet *Erzherrscher* von Arivor als *Eure Hochwohlgeborene Durchlaucht*, in der Praxis aber hat sich die ihm als Bundesmeister zustehende Anrede *Eure Eminenz* durchgesetzt. Den untersten Rang des Hochadels bilden die *Barone* mit *Euer Hochgeboren*, ihre Gatten und ältesten Kinder dürfen sich *Baronet* bzw. *Baroness* nennen.

Als Niederer oder Landadel werden jene gerechnet, die Lehen nur empfangen können: Die *Junker* oder *Signores*, die immerhin einem Gutsbezirk vorstehen und manchmal als *Landherrn* oder *Gransignores* Rechte und Pflichten haben, die denen eines Barons vergleichbar sind. *Gransignores* haben das Anrecht auf die Titulatur *Euer Edelgeboren*, aus Höflichkeit

werden sie aber auch oft wie ein Baron *Hochgeboren* genannt, *Signores* werden mit *Euer Wohlgeboren* angeredet, ihre Ehegatten und Erben aus purer Höflichkeit gelegentlich als *Signorino* bzw. *Signorina* tituliert. Dem Signore obliegt die niedere Gerichtsbarkeit über seine Untertanen, die Umsetzung der königlichen Erlasse sowie die Steuererhebung, zur Unterstützung darf er bis zu 10 Bewaffnete in Dienst haben — und natürlich die nicht persönlich genutzten Ländereien an die Bauern seines Bezirks verpachten.

Zum Kleinadel zählen die *Edlen*, die meist nur ein kleines Landgut innerhalb eines größeren Gutsbezirks besitzen. Sie werden mit *Hochachtbarer Herr/Hochachtbare Dame* angesprochen. Als der unterste Adelsrang wird die von Kriegsakademien verliehene *Kriegerwürde* gerechnet, die ihrem Träger die Namens-Vorsilbe 'ya' und die Anrede *Achtbarer Herr/Achtbare Dame* einbringt.

Da selbst mit diesem niedrigen Adelsstand das Recht auf Teilnahme an Adelsveranstaltungen wie Hoffesten, Adelsbällen etc. verbunden ist, mühen sich viele Bürger redlich ab, diese Auszeichnung zu erlangen. Bei wohlhabenden Großbürgern ist es gar schon vorgekommen, daß sie ihre Handelsgeschäfte verließen, einem verarmten Signore das Landgut abkauften und nun die ordentliche Chance haben, selber in den Landadelstand aufgenommen zu werden.

Denn es ist unverkennbar, daß der oft sehr rondragefällige Land- und Hofadel mit seinem Standesdenken, seinem dükelhaften Stolz und seinen ewigen Ehrenhändeln und Duellen das Vorbild so manchen Bürgerkindes ist, der ihm in Tracht und Verhalten nur zu sehr nacheifert — und wenn davon die Rede ist, jemand sei 'von Stande', so ist damit nie etwas anderes gemeint als der Adel.

Nur sehr wenig Handelsherren versagen sich dem Drang, den Adel in Lebensweise und Benehmen zu imitieren und bei ihnen sind oft einfach die unerreichbar hohen Trauben zu sauer.

Titularadel

Neben den genannten Adelsrängen, die mit konkreten Lehen und Verwaltungsbefugnissen verbunden sind, existiert traditionell eine Fülle von Titeln, die teils direkt adelig sind, teils den Adelsstand mit sich bringen. Inzwischen besteht eine Reihe von allgemein anerkannten Rängen, die dem Träger Adelsstand ohne damit verbundene Lehen verleihen: *Esquiro/Esquiria* haben den niedrigsten Adelsrang inne und dürfen die Namensvorsilbe 'ya' führen; *Cavalliere* und *Cavalliera* rangieren zwischen Baron und Signor; *Comto* und *Comtessa* sind



Die wichtigsten Adelshäuser

Das Kaiserhaus Firdayon: Spätestens seit Beweise für ihre Abstammung von den Kusliker Kaisern vorliegen, ist das Geschlecht der Barone von Aldyra und heutigen Horaskaiser unbestritten die mächtigste Familie des Landes. Ohne regionalen Schwerpunkt liegen ihre Besitzungen im ganzen Reich, und während Hausoberhaupt Amene Firdayon die Königs- und Kaiserwürde vereint, werden noch zwei Erzherzogtümer von anderen Vertretern des Hauses Firdayon regiert. Zusätzliche Macht gewinnt die Familie über ihren vor allem der Dynastie verpflichteten Hausorden vom Heiligen Blut.

Das Herzogshaus Berlinghän: Den zweiten Rang nach den Firdayon nehmen die Berlinghän ein, deren Ursprung und Machtbasis in der Provinz Methumis an Sikram und Onjet liegt. Seit eh und je bilden die Berlinghän ein feste Stütze des Königtums und sind eng mit den Firdayon verbunden — sowohl durch Heiratspolitik wie durch die gemeinsame Gegnerschaft zum Haus Marvinko, die in der Vergangenheit immer wieder in blutigen Fehden aufflackerte.

Das Herzogshaus Garlischgrötz: Die ursprünglich nordmärkische Familie stellte seit Bosparans Fall die Protektoren und später Grafen von Phecadien und Grangor und ist heute im Besitz der Herzogswürde für die Provinz Grangor. Durch ihre Güter eine der reichsten Familien des Horasreiches, sind die Garlischgrötz grundsätzlich loyal, gelten aber durch ihre finanzielle Macht als selbstbewußt und eigenständig und pflegen gerne eine Politik der Neutralität.

Das Grafenhaus Marvinko: Die Familie der Hl. Lutisana von Kulibach und der Gräfin Tharinda hatte schon zweimal die Herrschaft über das Liebliche Feld zum Greifen nahe, doch immer wurde sie ihnen im letzten Moment entwunden — und heute bildet ihre Landgrafschaft Sikram nicht einmal eine eigenen Provinz. Ehrgeiz und Verbitterung halten sich bei den Marvinko die Waage, und nur selten beschränkten sie sich auf ihre Grafenrolle — in der Regel fallen sie in der großen Politik auf, wo sie gleichermaßen gegen die Dynastie der Firdayon wie das Herzogshaus Berlinghän agieren und argumentieren, ohne daß jemand ernsthaft ihre Loyalität gegenüber dem Land an sich in Frage stellte.

Der Blitzstrahl-Bund zu Arivor: Keine Dynastie im engeren Sinne, ist der vor allem von Landadeligen dominierte regionale Zweig der Rondrakirche dennoch unter die einflußreichen Adelshäuser zu rechnen, denn er ist der 'erbliche' Inhaber der Provinz Arivor und sein Oberhaupt der Inhaber vieler Ämter. Seine Macht kommt dabei vor allem aus der großen Zahl, denn fast jeder Signore hat ein Kind oder Geschwister irgendwo im Bund 'untergebracht', so daß der Blitzstrahl-Bund traditionell die Interessen des Klein- und Landadels sowohl gegenüber dem Hochadel wie auch dem Bürgertum vertritt.

Das Königshaus *Thaliyin* sowie das Herzogshaus *Cosseira* zählen zwar auch zum Hochadel, doch ist ihre Macht so deutlich auf das Archipel der Zyklopeninseln beschränkt, daß sie auch dort besprochen werden sollen. Ähnliches gilt für die einflußreichen Familien des Königreichs Drol.

zwischen Graf und Baron eingestuft. Ein neuer Adelsrang ist der des *Marchese/der Marchesa* über dem Grafen und unter dem Herzog, während *Granduco* und *Granduchessa* sogar dem Herzogsrang übergeordnet sind.

Nach neuem Recht darf ein 'echter' (lehensberechtigter und -pflichtiger) Adliger jene Titel vergeben, die mehr als zwei Stufen unter dem eigenen eingestuft sind - ein Graf darf also etwa *Esquiri* und *Cavelliere* ernennen, ein Herzog dazu noch *Comtos*; während die Ernennung eines *Marchese* der Königin, dem König von Hylailos und der Königsstadt Drol vorbehalten ist; *Granducos* zu berufen ist ein ausschließliches Privileg der Horaskaiserin.

Die allgemeine Meinung in Volk und Oberschicht unterscheidet kaum zwischen diesem Titularadel und den 'Real-Adligen' — selbst wenn ein Baron weit mehr Verantwortung hat, ist eine *Comtessa* doch angesehener.

(Eine Übersicht über die Adelsränge des Horasreichs finden Sie auch auf Seite 35.)

Die Offiziere und Horasritter

Zwei Gruppen müssen hier noch erwähnt werden, da sie eine Art von neuen Adel neben den alteingesessenen Edlen bilden: Da der militärische Ursprung des Adels noch so lebendig und präsent ist, stehen auch die *Offiziere des Kaiserlichen Heeres und der Flotte* sehr hoch im Ansehen und genießen je nach Dienst-rang die gleichen Würden und Vorrechte wie der Adel, selbst wenn sie bürgerlicher Geburt sein sollten; das gleiche gilt für die *Ritter des Staats-Ordens vom Goldenen Adler*, die mit der Aufnahme in den Orden einen (allerdings nicht vererbaren) Adelstitel erhalten.

Das Bürgertum

Bürger kann es naturgemäß nur in Städten geben - doch in einem Land wie dem Lieblichen Feld, in dem jeder fünfte in einer Stadt lebt, ist es eine gesellschaftliche Gruppe, die nicht zu übersehen ist. Traditionell war das echte Bürgerrecht eifersüchtig gehütetes Privileg einiger weniger Patrizier, die aus ihren Vorrechten die allenfalls vom höheren Adel beschränkte Herrschaft über 'ihre' Stadt ableiten konnten.

Eine der wichtigsten Neuerungen hinsichtlich des Bürgertums wurde per Horas-Dekret erreicht: Das 'Gesetz zur Bürgerschaft' stellte in wenigen dürren Worten fest, daß alle Einwohner einer Frei- oder Landstadt zum Bürgerstand gehören, sofern sie länger als ein Jahr und einen Tag ihren festen Wohnsitz und ein Gewerbe in einer Stadt haben - über Nacht kamen dadurch einige zehntausend Handwerker und Krämer in den Genuß der zuvor überaus eingeschränkten Bürgerrechte und genossen damit erheblich größere Rechtssicherheit gegenüber den höheren Ständen. (Von den Bürgerrechten ausdrücklich ausgeschlossen blieben damit nur die zahlreichen Arbeiter der städtischen Manufakturen, aber auch Bettler, Streuner und andere 'Gewerbelose'.)

Wie nicht anders zu erwarten, regte sich gerade in den größeren Städten schnell der Widerspruch der zuvor wenigen und damit einflußreichen Altbürger, die um ihre Macht fürchte-



ten. Nach einigem hin und her setzte sich der Kompromißvorschlag des bornländischen Generalkonsuls durch, nach dem Vorbild des Festumer Stadtrechtes zu verfahren und eine neue Klasse von Großbürgern einzufügen, die 'aufgrund ihrer Befähigung, ihres Verdienstes und ihrer Tradition' erhebliche Vorrechte in der Stadtregierung und der Vetretung im Kronkonvent eingeräumt bekam.

Heute kann man zu den Großbürgern vor allem diejenigen Kaufleute, Reeder, Bankiers und Manufakturbesitzer (aber auch Gelehrte, Akademieleiter und Hochgeweihte) zählen, die seit eh und je das Patriziat bildeten. Mancherorts konnten aber auch wohlhabende Gilden durchsetzen, daß ihr Gildenmeister ins Großbürgertum aufrückte — was das allerdings wiederum für die Zukunft bedeutet, wo sich heute schon manche Zunftmeister wie Manufakturbesitzer aufführen und ihre Gildenbrüder zu Angestellten herabdrücken wollen, muß sich erst zeigen.

Traditionell gilt das Großbürgertum als hesindegefällig (so daß es auch gelegentlich als Bildungsbürgertum bezeichnet wird): weltoffen, Neuerungen nicht abgeneigt, gebildet und alles in allem patriotisch, aber schon aufgrund seiner aventurienweiten wirtschaftlichen und kulturellen Kontakte frei von kleingeistigem Nationalismus — kurzum, die Schicht, auf die sich das Horasiat am liebsten stützen würde.

Demgegenüber zählen zu den Neu- oder Kleinbürgern in erster Linie Handwerker, kleine Händler und Krämer, Schankwirte und ihresgleichen. Die neuen Bürgerrechte haben ihnen bemerkenswerte persönliche Vorteile (wie Steuer- oder größere Rechtssicherheit vor Gericht) gebracht, vom aktuellen Stadregiment sind sie jedoch in der Regel weiterhin ausgeschlossen — außer in denjenigen Landstädten, in denen es gar kein offizielles Großbürgertum gibt.

Gerade ob seiner zahlenmäßigen Größe ist das Kleinbürgertum schwer einzuschätzen, aber allgemein hält man die Bodenständigkeit, Schwerfälligkeit, eine gewisse Engstirnigkeit, aber auch starke Bewunderung für den Adel für typische kleinbürgerliche Eigenschaften, die von seiner 'Stadtmauerperspektive' geprägt sind - er "sieht halt nicht, was draußen vorgeht."

Die Bauern

Die Bauern auf ihren Pachtgütern, die Schauerleute der Häfen, die Fischer der Küstendörfer und ihresgleichen bilden die große Masse der liebeldischen Bevölkerung - und ihnen ist die feine Lebensart herzlich gleichgültig, denn sie erfahren nur wenig von den Segnungen des Lieblichen Feldes.

Zwar kennt man im Königreich keine formelle Leibeigenschaft, aber die persönlich freien Pachtbauern auf ihrem kleinen Bauernhof leben gerade im Raum Arivor kaum besser als die unfreien Landleute im Bornland. Sie haben keinen Einfluß auf die Politik ihrer nächsten Umgebung, denn die Dorfschulzen werden vom Junker oder Signore eingesetzt — wobei gelegentlich die Wünsche der örtlichen Geweihten berücksichtigt werden. Eine längere Krankheit in einer Bauernfamilie kann leicht zum Saat- oder Ernteausfall und damit zum Verlust des Hofes

Die wichtigsten Handelshäuser

Terdilion: Schwerpunkte der Reederei sind die Beförderung von gutbetuchten Passagieren, der Tuchhandel mit Drol und Thorwal sowie der Fernhandel mit den Städten am Südzipfel Aventuriens, vor allem aber der Handel mit Waren von den Zyklopeninseln — auf Wein und Purpur hat das Haus Terdilion fast das Transportmonopol. Der rasante Aufstieg der Terdilion-Reederei in Belhanka mit ihren heute 36 seegängigen Schiffen (und Anteile an weiteren 21) ereignete sich erst unter der Leitung der noch heute aktiven Dame Fiaga, die den lukrativen Gewürzhandel mit den Waldinseln aufnahm und ein weitreichendes Handelsimperium aufbaute.

Weyringer vom Berg: In alle Richtungen betreibt das Haus seine Geschäfte: nach Norden zu Albernia und den Thorwalem, nach Süden rund um Kap Brabak und nach Osten yaquiraufwärts ins Binnenland. Simona Weyringer, Edle vom Berg, setzt ganz auf die einfachen Massengüter, die erst in großer Menge Gewinn bringen — doch das Haus hat auch die nötige Kapazität an Frachtschiffen und Lastkarren, um im Handel mit Weizen, Mehl und Wein noch ordentliche Profite zu erreichen. So findet man die Aufkäufer der Weyringers denn auch überall zwischen den Mühlen Phecadis und den Weinbergen der Eternen.

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

Darando: Diese Gesellschaft zeichnet sich durch gute Verbindungen nach Rethis und Teremon aus und ist in Neetha beheimatet. Durch ihre Hände gingen lange Zeit alle Lieferungen von Hylaios, die das Festland erreichten; und auch heute noch, nach dem Aufstieg der Reederei Terdilion, hat das Haus einen beträchtlichen Anteil am Geschäft mit jenen Waren. Daneben sind die Darando aufgrund ihrer engen Kontakte zur Rondrakirche auch engagiert im Handel mit den Gütern der Region Arivor - insbesondere den erlesenen Klingen und Kettenhemden aus der Waffenmanufaktur Saladan.

Droler Commerzien-Syndikat: Seit Stadt und Land Dröl zum Horasreich gehören, hat die dort schon immer vorherrschende Händler- und Kauffahrerallianz auch erheblichen Einfluß im Norden gewinnen können. Ihre wichtigsten Gewerbebezüge sind der Handel mit Spitze (nahezu ein Monopol) und anderen Dröler Waren, aber auch die Geldverleiherei und — so behauptet zumindest die Konkurrenz — der Schmuggel. Doch wenn man betrachtet, mit welcher Geschicklichkeit und manchmal auch Grobheit sich das Dröler Syndikat in neue Märkte zu drängen versteht, den wird auch die Abneigung nicht wundern, die die alteingesessenen Firmen des Lieblichen Feldes verspüren.



führen. So ist es nicht ungewöhnlich, daß ein Bauer im Winter, wenn es auf den Feldern wenig zu tun gibt, seine Verwandten in der Landstadt aufsucht und dort arbeitet, um die nötigsten Heller zusammenzubekommen, oder er sinkt auf den Status des Wanderarbeiters ab — ohne feste Bleibe und ganz und gar abhängig von der Willkür des jeweiligen Arbeitgebers.

Die Landlosen

Auf allen Straßen kann man den Zügen der Tagelöhner begegnen, die oftmals kein Haus ihr eigen nennen. Sie schlafen in kleinen Zelten, die sie auf einem Eselchen oder in einem Hundekarren transportieren. Zu allen Zeiten sind diese abgerissenen Gestalten auf den Straßen unterwegs, immer auf der Suche nach Arbeit und einer Bleibe, ständig begleitet von ihren 'Schätzen': einem dünnen Esel, einer graubärtigen Ziege oder einem klapprigen Hundekarren ... Wo man sie für längere Zeit duldet, siedeln sie sich in 'Häusern' aus Schilfrohr, Brettern und Zelttuchen an. Um nicht zu verhungern, arbeiten sie für jeden Lohn.

Man schätzt, daß es in den Städten und Dörfern des Lieblichen Feldes etwa 30.000 solcher Wanderarbeiter gibt, zu denen auch vielfach Gaukler und Spielleute, bisweilen auch die städtischen Bettler gerechnet werden.

Gesetzlose

Nicht wenige Gesetzesbrecher gibt es im Lieblichen Feld (wo die Gründung von Geheimbünden ein Volkssport zu sein scheint), denn immer wieder geraten einzelne politische oder religiöse Gruppierungen so sehr in Unnade, daß sie zu heimatlosen Flüchtlingen werden und sich schnell der Räuberei zuwenden, die sie sehr gerne als Kampf gegen 'die Horas', 'die Zustände' oder 'den dummen Baron von Onjaro mit seiner häßlichen Warzennase' verbrämen.

Berüchtigte Aufständische und Gesetzlose sind etwa die *Kusminianer* als Anhänger des gestürzten Fürstenhauses, *Murakj ianer*, fanatische Horasverehrer, die den Sturz der falschen Kaiserin Amene anstreben, um danach ganz Aventurien mit einem heiligen Krieg zu überziehen, aber auch die *Arivorer Rebellen* (in ihrer Not revoltierende Kleinbauern) und die *Schnitter*, eine nie vom Ingerimmkult anerkannte Bewegung, die sich im Namen der ehrlichen Handwerker daran macht, die verhaßten Manufakturen zu zerstören.

Letztendlich zählen natürlich auch noch jene zu den Gesetzlosen, die sich aus freien Stücken für ein Leben als Räuber entschieden haben — denn in einem so reichen Land wie dem Lieblichen Feld mag der Wagemutige oder Einfallsreiche eine nicht unerhebliche Beute gewinnen ...

Besonderheiten der horasischen Gesellschaft

Es mag nun scheinen, als würde sich das Leben im Lieblichen Feld wenig von dem im Mittelreich unterscheiden, doch gibt es einige Besonderheiten, die gerade für das wichtige Geflecht von Ansehen und Beziehungen von nicht geringer Wichtigkeit sind.

Duelle

Trotz aller Einwände ist das Duell weiterhin ein anerkanntes Mittel, Ehrenstreitigkeiten zwischen Personen von Stand aus der Welt zu schaffen - und auch, wenn nicht die Obrigkeit daraufgedrungen hätte, wäre es bestimmt ohnehin der Stolz der Liebfelder gewesen, aus einem gegenseitigen Abschlachten wütender Adliger ein elegantes, genau geregeltes Zeremoniell zu machen, über dessen Einhaltung gerade die Kirche der Rondra aufmerksam wacht: Ein Duell wird gefordert, indem der Gekränkte dem Gegner seinen Handschuh vor die Füße wirft — ursprünglich war es eher ein Schlag ins Gesicht — und eine Herausforderung ausspricht; nimmt der Gegner den Handschuh auf, ist das Duell akzeptiert.

Kinder unter 16 und Greise über 70 Jahren, akademische Magier sowie Geweihte (außer denen der Rondra natürlich) inklusive der Horasischen Staatsdiener vom Goldenen Adler können ein Duell ablehnen, ohne ihr Gesicht zu verlieren.

Jeder der beiden Duellanten wählt sich einen Sekundanten, und diese legen Ort, Zeit, Waffen und Ziel des Duelles fest; wobei die Grundregel gilt, daß alles zu vermeiden ist, was einen der beiden deutlich übervorteilt, ein leichter Vorteil zugunsten des Geforderten ist allerdings üblich und stilvoll.

Nur wenn sich die beiden Sekundanten partout nicht einigen können, kann, ja, muß ein bislang unbeteiligter Geweihter der Rondra als Schlichter angerufen werden, der die Modalitäten festsetzt.

Als Ziel des Duelles ist das sogenannte *Erste Blut* üblich; die Genugtuung des Siegers besteht darin, daß ihm (durch göttliches Wohlwollen) die Möglichkeit gegeben wurde, den Gegner zu verwunden.

Ein Duell auf das *Zweite Blut* hingegen wird geführt, bis einer der beiden aufgibt oder kampfunfähig zusammenbricht, *Drittes Blut* schließlich ist eine Umschreibung für den Tod eines der beiden Kombattanten — doch die beiden letztgenannten Formen sind nach dem Urteil der Rondrakirche nur bei sehr schweren Beleidigungen und Vergehen zulässig; ansonsten unterliegen sie (wie auch alle unter Bruch des Zeremoniells durchgeführten Duelle) ganz dem Landrechtsparagrafen, der sie unter Strafe stellt.

Logen

Die Natur des Liebfelders ist gesellig - und seit eh und je bestehen zwischen Grangor und Neetha ungezählte exklusive Grüppchen und Gruppierungen, deren Hauptzweck es ist, Menschen mit gleichen Interessen in angenehmer Atmosphäre an einem respektablen Ort zusammenzubringen. Von Geheimbünden unterscheiden sich solche Logen, Klubs und Zirkel durch ihr offenes Auftreten und die Bekanntgabe ihrer Ziele, das heißt allerdings nicht, daß diese Logen jedermann zugänglich sind; denn zu der erwünschten gesellig-freund-



schaftlichen Atmosphäre gehört auch, seinen Interessen abseits der aufdringlichen oder unwissenden Öffentlichkeit in kultivierter Umgebung nachgehen zu können (und das Entspannen wäre für eine Handelsdame unmöglich, wenn sie in der Loge doch wieder von Bittstellern überfallen würde). Denn die einzelnen Logengeschwister sind einander und der Loge als Gesamtheit durch Versprechen von Loyalität, Beistand in Notlagen und allgemeine Geschwisterlichkeit verbunden — und wenn das bei manchen Gruppen auch kaum mehr als romantisches Beiwerk zur allgemeinen Weinseligkeit ist, nehmen die meisten Gemeinschaften solche Versicherungen doch ernst und ermuntern ihre Mitglieder, sich in Zeiten der Bedrängnis beizustehen.

Gesellschaftliche Bedeutung

Die Mitgliedschaft in einer Loge macht einen erheblichen Teil des gesellschaftlichen Lebens aus und zeigt oft die Ansichten und Interessen einer Person. Auch wenn das längst nicht in jeder Satzung steht, sind Logen doch überwiegend eine Domäne der Oberschicht aus Adel und Großbürgertum — eine Gemeinschaft von Söldnern oder Bauern wird wohl nie eine solche gesellschaftliche Anerkennung erfahren.

Gerade weil die Logen des Lieblichen Feldes ein von außen kaum durchschaubares Netz von Kontakten, Verbindlichkeiten und Freundschaften, aber auch Rivalitäten entstehen lassen, sind sie ein erheblicher Faktor in der Gesellschaft — und die Aufnahme in solch eine vornehme und elitäre Gemeinschaft stellt oft eine hohe Auszeichnung dar. Daher besitzen die allermeisten Logen und Zirkel auch sehr strenge Aufnahmebedingungen - in manchen müssen zehn Mitglieder für einen Kandidaten bürgen, in anderen darf sich keine einzige

Gegenstimme erheben, wenn alle (!) bisherigen Mitglieder über den Antrag entscheiden: Der Gedanke der Brüderlichkeit und Freundschaft aller Mitglieder steht zumindest in der Theorie noch über politischen und finanziellen Erwägungen.

Finanzielles

Ein Mitglied muß eine Aufnahmegebühr sowie jährliche Beiträge entrichten, die je nach Loge von einer symbolischen Gebühr bis zu erheblichen Summen reichen können — die Ausstattung eines solchen Logenhauses variiert wiederum nach gesellschaftlichem Status der Mitglieder, der Höhe der Beiträge und eventuellen Förderern im Hintergrund zwischen einem kleinen Versammlungsraum und einem ausgedehnten, fast hotelähnlichen Etablissement mit Salons, Bibliothek, Speisesaal mit eigener Küche und Zimmern oder gar Wohnungen, die an Mitglieder günstig vermietet werden (eine Möglichkeit, die vor allem von Junggesellen und ortsfremden Mitgliedern genutzt wird) - und die großen Logen besitzen gar derartige Niederlassungen in mehreren Städten ...

Da aber auch Logen ihre Rechnungen bezahlen müssen, ist das liebe Geld auch immer ein Mittel, sich als reicher Gönner einer angesehenen Gruppierung besonders zu profilieren - manche Logen werden fast zur Gänze von ein, zwei Adligen oder Kaufherren finanziert (und sind dementsprechend von deren Wohlwollen abhängig).

Kategorien

Ja nachdem, was eine Loge als ihren hauptsächlichen Zweck betrachtet, ist es möglich, das sonst unüberschaubare Feld in einige grundsätzliche Kategorien einzuteilen — auch wenn es viele Gruppen gibt, die zwei oder drei Zielen zugleich folgen

Wichtige Großlogen des Horasreiches

Harbaliom Bosparani: Diese sehr verbreitete Loge vertritt das friedliche Streben der Horasier nach ihrer einstigen Größe. Nachdem die meisten politischen Ziele verwirklicht wurden, hat sich die Harbaliom Bosparani zu einer einflußreichen Gemeinschaft; gehobenen Bürgertums und mancher Adliger gewandelt: Bei der Logentreffen wird noch immer über die Götter und die Welt diskutiert und debattiert, doch ist die Loge vor allem ein guter Ort, um Kontakte zu Entscheidungsträgern der Horasregierung zu knüpfen und ganz allgemein gesellschaftlich einige Schritte voranzukommen.

Darüber hinaus gilt die 'Staatsloge' Harbaliom Bosparani - unter dem Zeichen der Bildung und Kultur - als einflußreicher Förderer von patriotischen (nicht nationalistischen) Künstlern.

Sankt-Gerons-Loge: Einst ein extrem exklusiver Adelsverein im Namen der rondrianischen Tugenden, steht die Sankt-Gerons-Loge inzwischen auch dem Großbürgertum offen — doch zu einem hohen Preis: 'Niveau' und 'Anpassungsvermögen' werden von Beitrittswilligen verlangt, und oftmals sind die Entscheidungen über Zulassung oder Abweisung rein willkürlich. Doch wer erst einmal Mitglied ist, der ist Logenbruder von Grafen und Herzögen und kann deren Gesellschaft ebenso genießen wie die bekannt exzel-

lenten Mahlzeiten, Getränke und Tabakwaren, die in den Logenhäusern angeboten werden.

Gemeinschaft der Freunde des Aves: Diese Loge richtet sich vor allem an weitgereiste Abenteurer und Weltenbummler. Einen Besuch in Olport oder Khunchom muß man schon vorweisen können, um hier zugelassen zu werden - und je nach der Bedeutung der Erlebnisse gibt es verschiedenen 'Weihegrade', auch wenn dieser Mystizismus eher als Spott betrieben wird. Auf jeden Fall sind die Avesfreunde eingeschworene Kosmopoliten, denen Aventurien als kleine Insel erscheint, die zu kennen 'einfach dazugehört'.

Bund der Freidenker: Bei dieser Gruppe handelt es sich um einen Kreis von aufgeklärten Adligen, Geweihten und Bürgern, die Hesinde und vor allem Phex nahestehen und die Philosophie vertreten, daß die natürlichen Begabungen vor dem Zufall der Geburt kommen sollten, daß Bildung, Verstand und Witz jeglicher Gewalt überlegen sind und daß sich der Staat vor allem dem Schutze der Menschen widmen solle, statt ihr Leben zu reglementieren. Die Loge besitzt einige einfache Ränge, doch wird von geheimen Vollendungslogen gemunkelt, die höherer Weißen und tieferes Wissen vermitteln sollen.



(wollen). Je nach Zielen wird auch das Geld ausgegeben: Die Küche der *Sumologischen Gesellschaft* in Kuslik mag deutlich karger sein als die der weit weniger wohlhabenden *Bruderschaft vom Geselligen Leben* zu Sewamund.

Verteidigung: Nicht nur die großen Orden haben sich den Schutz bestimmter Einrichtungen, Orte oder Personen zum Ziele gesetzt — auch im Bereich der Logen gibt es solche, deren wichtigste Aufgabe die Verteidigung einer Sache oder einer Idee ist. Vereinfachend kann man sagen, daß dazu alles gehört, was von der Obrigkeit weder als besonders schutzwürdig erscheint (denn dann würde sie sich selbst darum kümmern), noch verboten ist, denn dann wäre der Klub eher Geheimbund zu nennen. Nicht alle derartigen Gemeinschaften sind kämpferisch orientiert, bei manchen mag die Verteidigung auch im Verfechten einer bestimmten Politik bestehen.

Leibesübung: Neben den großen Kadettenschulen und Kriegerakademien gibt es nicht wenige Gruppen, die sich nur einem speziellen Teil der Körperertüchtigung gewidmet haben

- die Palette reicht hier von Jagdvereinen über Ruderklubs bis hin zu Immanmannschaften. Genauso vielfältig wie die vertretenen Sportarten sind auch die Logen selber: Manche sind höchst vornehme Fechtzirkel der jungen Akademiker, andere hingegen eher bodenständige Gruppen rauflustiger Frauen und Männer; ihnen allen ist jedoch gemeinsam, daß sie fast immer eine Halle oder ein Feld zur Übung ihrer Künste besitzen und regelmäßig gegen ähnliche Verbände aus anderen Orten zum rondragefälligen Wettstreit antreten. (Das leuchtende Vorbild stellen die elitären, alten Turniergesellschaften des Adels dar — auch wenn außerhalb Arivors so gut wie keine Turniere mehr ausgefochten werden, haben die zu ihrer Ausrichtung geschaffenen Gemeinschaften sie doch problemlos überlebt und fungieren heute als gesellige Grüppchen, in denen die Herrschaften von Stande garantiert unter sich bleiben können.)

Forschung: So vieles wurde in letzten Jahrhunderten an Wissen entdeckt, daß man nun erst so richtig sieht, was alles noch unbekannt ist. So manche Loge hat sich daher vor allem der Erforschung allgemein oder (weit eher) einer besonderen Wis-





senschaft verschrieben. Diese Logen zeichnen sich daher vor allem durch Bibliothek, Lesesaal oder Kartenzimmer aus und nehmen in ihre Reihen nicht nur aktive Forscher, sondern auch interessierte Mäzene auf, deren Geld so manche Expedition oder alchmistische Untersuchung erst möglich gemacht hat.

Wohltätigkeit: Der Glanz des Horasreiches überstrahlt nicht immer das Elend, das es zwischen Phecadi und Harotrud gibt, und so haben sich auch Gruppen gebildet, deren Ziel die Unterstützung der Bedürftigen ist. Vor allem Siechenheime, Waisenhäuser etc. werden von ihnen mit Geld (und gelegentlich mit Arbeit) unterstützt — auch wenn nur schwer eine Grenze zu ziehen ist, wer aus seinem Glauben an Travia und Peraine den Notleidenden hilft und wer die Barmherzigkeit als respektablen Weg zur Unterstützung des eigenen Rufes sieht.

Unterhaltung: Alle Logen haben auch das Ziel, ihren Mitgliedern Geselligkeit zu bieten — aber in einigen ist das Vergnügen der Hauptzweck, sei es nun das Spielen, Zechen, Rauchen oder anderes. Die meisten solchen Logen sind sehr kultiviert, unterhalten Speisesaal und Rauchsalon, bieten ihren Mitgliedern Kammermusik und künstlerische Darbietungen und machen sich einen Namen mit der Förderung von Künstlern; doch bestehen natürlich auch besonders exzentrische Logen, die den gut zahlenden Mitgliedern allerlei verrufene Vergnügungen bieten.

Mätressen und Favoriten

»Ich habe gerade erfahren, Lancia, daß all deine Freundinnen einen Geliebten haben! Sag an, können wir uns das etwa nicht leisten ...?«

—aus dem Lustspiel 'Der scheinadlige Kaufmann', Belhanf/a

Die offenherzige Einstellung der Liebfelder zu den Liebeskünsten (siehe auch Seite 69) hat das Mätressen- und Favoritenwesengeradezu zu einer Institution gemacht, und die vielen Ehen des Bürgertums und erst recht des Adels mehr der nüchternen politischen und finanziellen Berechnung entspringen als der Liebe, hat sich die derart vernachlässigte Leidenschaft anders Abhilfe geschaffen: Der schöne Jüngling neben der Signora ist genauso Standessymbol, ja -pflicht, wie der rasige Vollblüter zwischen ihren Schenkeln; und wenn ihr H Gemahl in die Oper geht, sitzt eine hübsche 'Fremde' an seiner Seite.

Die einst übliche Tarnung dieser Begleitung als Vetter vom Lande oder Leibwächterin ist schon lange der ehrlicheren Bezeichnung 'Gesellschafter/in' gewichen — schon zu Amenes Jugendzeit mußte sich der Favorit der Prinzessin nur noch gelegentlich als ihr Reitlehrer bezeichnen lassen.

Bei fast allen offiziellen Anlässen ergeht die Einladung daher an 'die Dame X und Begleiter' - der Gatte wird separat eingeladen und sollte auch in einer eigenen Kutsche eintreffen. (Es ist absolut unschicklich, zu viert aus einer einzigen Droschke zu klettern.)

Es sei hier bereits der grundsätzliche Unterschied zwischen oft verwechselten Begriffen erläutert: Eine *Kurtisane* ist eine begabte und gut ausgebildete Liebeskünstlerin (wohingegen man bei einer *Hure* von deutlich geringerer Bildung, vor allem aber Etikette ausgeht), die ihre Kunst 'freiberuflich' gegen klingende Münze ausübt - eine *Mätresse* hingegen ist 'in fester Anstellung' bei einem Gönner und wird nicht so sehr bezahlt, sondern darf an seinem vornehmen Lebensstil teilhaben und erhält mehr oder minder üppige Geschenke. (Die männlichen Bezeichnungen für diese Berufe sind — in aufsteigender Reihenfolge der 'Ehrbarkeit' — *Lustknabe*, *Unterhalter* und *Favorit*.)

Doch dafür erwartet der Zahlende auch in aller Regel Treue: Die der Leidenschaft eng verbundene Eifersucht ist weit öfter auf den Gesellschafter als den Gatten gerichtet - der Angetraute einer Edeldame mag sich ruhig mit seinem hübschen Südmeermädchen (oder -jüngling) vergnügen; wenn aber der eigene muskulöse Geliebte nach einer anderen Frau schielt, muß er sich häufig schnell wieder als Lastträger im Hafen zurechtfinden. (Dennoch ist es ein nicht gerade seltener Wunsch ansehnlich gebauter Bauernburschen und -mädels, lieber in die große Stadt zu gehen und einen spendablen Liebhaber zu finden und in die bessere Gesellschaft aufzusteigen, als den Rest ihres Lebens den Pflug hinter dem Ochsen herzuschieben.)

Bälle und Empfänge

Über die liebfeldische Freude am Tanz soll später (im Abschnitt über die Musik) noch berichtet werden, es sei hier jedoch bereits die gesellschaftliche Rolle der großen Tanzveranstaltungen und Bälle betont. Wichtige Ereignisse dieser Art, wie der K.U.K. Vinsalter Kaiserball, der Rosenball zu Belhanka oder der Ball und Empfang zu Beginn des Arivorer Turniers zählen zu den Anlässen, wo gesehen zu werden alles bedeutet und auf denen die jungen Damen und Herren des Adels in die Gesellschaft eingeführt werden.

Die Liste der Gäste wird bei solchen Bällen oft lange geheimgehalten, und schon Wochen vorher wird spekuliert, wer wohl eine Einladung erhalten mag. Da eine Nicht-Einladung einen gesellschaftlichen Affront darstellen würde, reisen so manche unsichere Kandidaten mit demonstrativem Aufwand zu Verwandten oder auf ihr Landgut, um 'dringenden Geschäften' nachzugehen, die sie 'leider' vom eventuellen Besuch des Empfangs abhalten ...



Mentalität und Lebenswandel der Horasier

»... Mag man auch meinen, der Liebfelder sei dem Almadaner in seiner Art und seinem Treiben ähnlich, so muß ich zu meinem Bedauern doch feststellen, daß vieles, was ich in Punin für 'südländisch' gehalten habe — namentlich der Stolz und die Eitelkeit — sich hier in Vinsalt vielhundertfach wiederfindet...«

—aus einem Reise-Journal des Ferdokfr Goldschmiedegesellen
Fredo Sigmansbrucher, 2507 Horas

Die Verehrung des Horaskaisertums

Amene-Horas' vergöttlichter Vorfahr und Schutzpatron Horas ist der Staats- und Landesheilige des Horasreiches; durch ihren ehrwürdigen Titel verschaffte sich die erfolgreiche Monarchin zusätzlichen Glanz und vor allem die von all ihren Vorgängern erstrebte Durchsetzung gegenüber den mächtigen Adligen ihres Reiches: Heute ist das Volk überzeugt, daß das Horasiat nach der Götter Willen hoch über den Adligen der einzelnen Provinzen steht.

Selbstverständlich ist die Herrschaft der Amene Firdayon nicht ohne Feinde — es gibt mehr als einen, der die Kaiserin aus persönlichen, politischen oder religiösen Gründen ablehnt; bei manchen geht diese Ablehnung bis zu wüstem Haß und Umsturzplänen. Es ist jedoch wichtig festzuhalten, daß diese Einstellung die absolute Ausnahme darstellt: Selbst das einfache Volk verehrt die Horaskaiserin — wenn nicht als Frau, dann als Institution und Verkörperung einer Goldenen Zeit, 'wenn es erst wieder einen Horas gibt', wie das geflügelte Wort sagt.

Begeisterung für Armee und Flotte

Das Ansehen des Militärs ist ausgesprochen hoch, aber das ist eigentlich auch nicht verwunderlich, wenn man die Siege und Triumphe der letzten Jahre sieht und dazu noch bedenkt, daß Zweit- und Spätergeborene kaum ein Auskommen im Amt oder Gewerbe der Eltern finden und daher oft bei der Armee unterkommen.

Wer schließlich gar ein Offizierspatent (und damit eine, wenn auch schmale, Pension) erworben hat, ist ein gemachter Mann oder eine gemachte Frau. Daher kommt es auch, daß, einmal ganz abgesehen von den fast überall präsenten Ardariten und Rondriancrn, so viele Uniformen (oder uniformähnliche Kleidung wie der Arivoror Brokatpanzer) das Straßenbild prägen — und wohl keine Armee Aventuriens ist in so farbenprächtige Uniformen gekleidet wie die des Horasreiches.

Aber auch die übrigen Bewohner des Alten Reich schätzen das Militärische. Doch sei angemerkt, daß sich diese Freude oder gar Begeisterung bei den meisten darin erschöpft, markige Reden zu halten und prunkvolle Paraden zu veranstalten, die mehr das geschulte Auge des Theaterkenners als das des Kriegers entzücken - dennoch streben auch die Angehörigen des Bürgertums nach militärischen Ehren und Titeln, da das Offizierkorps als eine Art 'kleiner Adel' betrachtet und dementsprechend respektiert wird.

Prunkliebe

Wo immer die Bescheidenheit eine Zierde sein mag — im Horasreich ist sie es nicht: Wer hat, der zeigt, und wer im schlichten Rock daherkommt, der gilt zuerst einmal nicht viel. Das gleiche muß man von der Lebensweise sagen: Wenn man Aufmerksamkeit erregen und sein Ansehen vermehren will, muß man ein großzügiges, ja, fast verschwenderisches Leben führen, kostbare Kleidung tragen, in guten Häusern wohnen und Feste geben — denn Enthaltsamkeit wird einfach übersehen.

Das ist denn auch der Fluch vieler Kaufmannsgeschlechter: Wenn sie mit dem Adel um die Aufmerksamkeit der Kaiserin wetteifern, hat die Nobilität immer den längeren Atem (und sei es nur, weil sie ihre Güter nicht nach kaufmännischen Gesichtspunkten führt und ihr deren fernere Zukunft oft herzlich egal ist.)

Eitelkeit

Der Wunsch nach einer ansehnlichen und möglichst beeindruckenden äußeren Erscheinung ist in der Gesellschaft des Lieblichen Feldes tief verwurzelt — fast jeder erkennt die Notwendigkeit gründlicher und aufwendiger Körperpflege an, selbst wenn er sich selbst nicht mehr als ein Bad im Fluß leisten kann. Wer aber die Mittel hat, sucht regelmäßig Barbier und Bader auf, läßt sich scheren und die Haare legen, und schreckt auch nicht vor dem Brenneisen zur Lockenerzeugung zurück. Persönliche Leib-, Haar- und Nagelpfleger sind beim Adel geradezu ein Statussymbol und weit eher ein Anlaß für Neid als für Spott.

Bei den Wohlhabenden ist zur Zeit Dr. Yuvavius' pulverisierter Elfen-Samenausdem Salamanderwald, die Unze zu einem Dukat der letzte Schrei — das weißliche Pulver soll, skrupelweise unter Speise und Trank gemischt, Schönheit, Gesundheit und Langlebigkeit verleihen. Wer hingegen wirklich Geld hat, sucht nach elfischen Mätressen oder Gesellschaftern, um sich so in jeder Liebesnacht zehn Lebensjahre zu schenken, wie der verbreitete Aberglaube sagt — und dafür zahlen die meisten fast jeden Preis. (Man kann nur erraten, wie viele 'Gefallen' von Adel und Großbürgern sich die Garether Gesandte Arela Weißblatt schon für ihre Gunst hat gewähren lassen.)

Wer sich nicht auf solchen Aberglauben verlassen mag, sucht zur Wahrung und Hebung seiner Jugendlichkeit lieber einen kundigen Medicus auf — doch auch hier reicht die Palette von großmäuligen Kurpfuschern über skrupellose Scharlatane, die ihren zahlenden Kunden nur die kurze Illusion neuer Schönheit schenken, bis zu umschwärmten Fachleuten wie dem Vinsalter Magus Engerdio Adlim, der als die absolute Kapazität auf dem Gebiet der magischen Verschönerungen gilt.

Liebe zur Kunst

Ein weiteres Merkmal gerade der Oberschicht ist die enge Beziehung zur Kunst in all ihren Formen. Gut kann man jenen



Uhdenberger Reisenden verstehen, der verwundert nach Hause schrieb: 'In der Landschaft, so man das Alte Reich nennt, wird die Macht von niemand anders als von den Malern und Dichtern ausgeübt.' Das ist nun nicht im Wortsinne wahr, der Kern ist aber folgender: Viele Adlige und Patrizier sind großzügige Mäzene, fast alle sehen es als Notwendigkeit an, zumindest in einer Kunst bewandert zu sein, wobei die Malerei und die Poesie an erster Stelle stehen. Doch auch der geschickte Umgang mit den Waffen gilt als Kunst, und (nach dem Verhalten mancher Adligen zu schließen) die Intrige ebenfalls ...

Etikette

Ein ähnlicher Hang zur Pracht liegt auch den vielfältigen Benimmregeln zugrunde, die man im Lieblichen Feld kennt und zu beachten versucht. Angefangen von den sechs verschiedenen Formen des Hofknickses über die berühmten 48 Zeichen der Fächersprache bis hin zu einer wahren Titelsucht. Diese Titelflut macht auch vor Bürgermeistern, Geweihten verschiedenen Standes, Amtsträgern und auswärtigen Persönlichkeiten nicht halt, so daß ein Meister der Etikette über 40 verschiedene Titel im Kopf behalten muß, will er nicht auf dem schlüpfrigen Parkett des hochadligen Benimms ausrutschen.

Der Einfluß der Staatskunst

'Politik ist alles, und alles ist Politik' - so lautet ein neueres liebfeldisches Sprichwort, das das Leben im Horasreich auf das beste kennzeichnet.

Unter dem weiten Mantel des Horasiats liefern sich die regionalen Adligen, Städte, Kirchen und Handelshäuser einen eifrigen Kampf um Macht, Einfluß und Gefolgsleute; daher wird in der besseren Gesellschaft von Bürgern und Adligen fast jede Entscheidung daraufhin bewertet, was sie über die Einstellung und Absichten des Handelnden verraten könnte und mit welcher der vielen rivalisierenden Gruppen er sich identifiziert. Wie man sich kleidet oder benimmt, wie man spricht und was man ißt, wird schnell dazu benutzt, einen Menschen einzuordnen.

So ist es durchaus ein Politikum, ob die Gildenoberhäupter von Silas bei ihrer Versammlung die neue Horas- oder die alte Methumische Tracht anlegen und ihren Gästen Grangorellen oder Arivorner Griefsklöße servieren, ob eine Signora aus Pertakis lieber Kusliker oder Vinsalter Mode (oder gar 'Al'Anfaner' Iryanleder) trägt und ob man beim Besuch in Vinsalt zuerst den Rondra-, den Hesinde- oder etwa den Horastempel aufsucht.

Handel und Wandel

Die verschiedensten Waren werden aus dem Horasreich in alle Regionen des übrigen Aventuriens ausgeführt, und überall schätzt man die Produkte des Lieblichen Feldes ob ihrer hohen Qualität - ganz gleich, ob es sich um Feldfrüchte oder Waffen, Wein oder Stoffe handelt. Denn einerseits ist die Natur im Lieblichen Feld besonders milde und fruchtbar, andererseits hat man hier alte Kenntnisse bewahrt oder neu entdeckt, die andernorts dem Vergessen anheimgefallen sind. Diese beiden Faktoren verbinden sich nun zu einer hervorragenden Einheit, wenn die Handwerker des Alten Reichs aus guten Rohmaterialien noch bessere Endprodukte erzeugen.

Gilden und Manufakturen

Die revolutionäre Bedeutung der Manufakturen kann nur verstanden werden, wenn man zuvor das traditionelle Gildenwesen skizziert: Gilden sind die Schutzverbände der Handwerker, die naturgemäß die eigenen Einkünfte möglichst verbessern wollen — und das geschieht zum Beispiel durch rigorose Beschränkung der Produktionsmenge, um die Preise hoch zu halten: So werden nur dann neue Meisterbriefe ausgestellt, wenn unbedingt ein weiterer Betrieb her muß — denn jeder zusätzliche Konkurrent verschmälert die Einkünfte der bereits bestehenden Werkstätten. So ist es alte Gildenpolitik, und so ist es in vielen Stadtsatzungen festgeschrieben.

In dieser Situation entstanden auf Adelserlaß hin die Manufakturen: Große Gewerbehäuser, in denen Lohnarbeiter jeweils nur einige Handgriffe tun — so beschäftigt eine Korsettagenmanufaktur verschiedenste Arbeiter von Zuschneidern über Beinschnitzer und Säumer bis zu Nähern und Stickern. Und

da die Ausbildung recht kurz und einfach ist und nur wenige hochbezahlte Fachleute von Nöten sind, kann man leicht die Zucht- und Armenhäuser leeren, die landflüchtigen Bauernkinder anwerben und Manufakturen mit Waisenhäusern zusammenlegen.

Solange die meisten Manufakturen sich auf neue Gewerbe wie die Glas-, Rosenöl-, Phraioratuch- oder Brokaterzeugung stützen, murren die alten Gilden nur, wo aber ihre ureigensten Domänen angegangen werden, bricht leicht offener Kampf aus: Wenn in Vinsalt urplötzlich eine Möbelmanufaktur entsteht, die sich gar bester Holzlieferungen aus den königlichen Wäldern erfreut, werden nur zu leicht die alteingessenen Schreiner rebellisch ...

Die Merkantiltheorie

Das prinzipielle Ziel dieser neuartigen, ja revolutionären Lehre ist es, möglichst viel Gold ins Reich zu holen, um damit den Aufbau einer starken Armee und Verwaltung und einen prunkvoll repräsentativen Hofstaat zu finanzieren. Ausgeführt werden sollen daher idealerweise nur Fertig- und Luxuswaren wie Mode, Glas, Parfüms, edle Stoffe oder Mobiliar, während allenfalls die dafür nötigen Rohstoffe eingeführt — sprich bezahlt — werden, die man ohnehin nicht selber im Lande vorfindet. Diesem Zweck dient zum einen der Erwerb von Rohstoffquellen wie etwa der Aufbau von Phraischafzucht oder die Gründung von Kolonien, zum anderen die Förderung von Handel und Gewerbe, wie durch die Errichtung von Manufakturen, in denen die Verarbeitung im großen Stil durchgeführt wird. Zugleich soll nur wenig Reichtum ins Ausland abfließen — und



daher wird die Einfuhr von kostspieligen Luxusgütern ebenso durch Zölle oder gar Verbote erschwert wie die Ausfuhr der eigenen Rohstoffe — denn schließlich will man ja nicht irgendwann die eigenen Quitten zurückkaufen, die in Almada zu weit teurerem Obstbrand veredelt wurden.

Welche Auswirkungen hat diese Theorie nun auf das konkrete Leben? Neben dem offensichtlichen Blühen des Hofstaates sind vor allem die Stellen zu bemerken, an denen sich Althergebrachtes gegen das neue System stellt. Die politischen Probleme beim Erwerb von Kolonien seien nur am Rande erwähnt, denn auch im Binnenland gibt es Komplikationen: Um die Rohstoffe zu den Manufakturen zu bekommen, ist ein Ausbau des Binnenhandels nötig. Die erstrebte Erweiterung des Wege- und Kanalnetzes widerspricht zwar nicht dem bisherigen Brauch, doch die geforderte Abschaffung aller Binnenzölle an der Provinzgrenzen wird der Hochadel kaum so mit sich machen lassen, ohne heftige Kompensationen zu verlangen. Daneben ist wichtig, dem Käufer die landeseigenen Waren schmackhaft zu machen: So wird etwa der milde Methumis-Tabak als vornehm gelobt, der starke Mohacca aus dem Regenwald als 'vulgärer Knaster' hingegen verächtlich gemacht, ebenso wird etwa das Tragen von Pelzkragen und -besätzen als 'barbarisch' zugunsten der edlen Droher Spitze zurückgedrängt. Eine wichtige Rolle spielen hier die eifrig kopierten Vorgaben

des höfisch Vinsalter Stils und auch die Appelle der Horaskirche gegen unpatriotisches Auftreten. (Doch es gibt notgedrungen auch Ausnahmen: Besonderen Schmerz bereitet den patriotischen Merkantiltheoretikern der Anblick der so gern getragenen Seide, denn 'jeder Ballen Seide finanziert eine Schwarze Galeere', wie es heißt: Doch da sich selbst die staatskluge Kaiserin Amene-Horas allen Vorschlägen verweigert, ihre Hofmode lieber in Richtung Phraioratuch zu lenken, wird es dabei bleiben, daß viel Gold nach Al'Anfa fließt und das Horasreich den Seidenimport durch enorme Zölle und ein Einfuhrverbot für fertige Seidengewänder zumindest zu lenken versucht.)

Geldwechsel und Münzwesen

Glücklicherweise ist die Unsitte vieler Fürsten, eigene Münzen zu prägen, im Lieblichen Feld nicht sehr weit verbreitet — zumindest was Heller und Taler betrifft, denn Kreuzer werden fast überall geschlagen. Goldmünzen werden vom Königreich \aquiria geprägt und sind als *Vinsalter Dukaten* bekannt — und seit den letzten Jahren durch gewachsenen Goldreichtum auch vom Metallgehalt her den Garethher Dukaten gleichgestellt.

Daneben gibt es eine Münze, die nur im Horasreich im Umlauf ist: Der *Horasdor*, eine 20-Dukaten-Münze von einem

Die wichtigsten Banken des Horasreiches (in Reihenfolge ihrer Größe und Bedeutung):

Bankhaus Bosparan: Nahezu ein staatliches Unternehmen ist dieses für Seriosität und Verlässlichkeit bekannte Geldinstitut — denn sofern die kaiserliche Familie und Hofadlige über Privatkonten verfügen, werden sie hier geführt, und die ausgegebenen Depositscheine müssen von allen staatlichen Ämtern akzeptiert werden. Das Bankhaus Bosparan hat sein Haupthaus natürlich in Vinsalt und Niederlassungen in jeder Großstadt und zahlreichen Baroniestädten und Orten entlang der Horasstraßen, außerhalb des Reichs besteht allerdings nur eine kleine Verrechnungsstelle in Gareth.

Nordlandbank: Die in Nordaventurien einsam herrschende 'Festumer Wechsel- und Einlagenhalle' gehört auch im Horasreich zu den Großen, auch wenn die einstige Vormachtstellung ernsthaft bedroht ist, da sich die einheimischen Geldverleiher zusammenschließen beginnen. Der größte Trumpf der Bank ist ihre weite Verbreitung — denn auch in Festum, Khunchom und Al'Anfa werden die Kunden empfangen und bedient. Die Geschäfte im Horasreich werden von Grangor aus gelenkt, daneben bestehen Filialen in Kuslik und Vinsalt, Methumis und Neetha.

Handelsbank ya Strozza: Dem umtriebigen Handelshaus ist der Aufstieg in erster Linie durch die Verleihung kaiserlicher Privilegien im Erz- und Kolonialhandel gelungen — aber vor allem durch die Entscheidung, sich nicht auf den Kampf mit den Häusern Terdilion und Weyringer einzulassen, sondern das Kapital vor allem ins Kreditgeschäft zu stecken. Heute ist die 'Handelscompagnie & Bankhaus Cyrano ya Strozza Gebrüder Söhne' ein Geldgeber für vielerlei Binnen- und Außenhandelsgeschäfte und zählt auch so manchen Adligen in Geldnöten zu seinen Kunden. Das Haupthaus der Bank ist in Methumis etabliert, doch auch in den übrigen

der Zwölf Städte hat das Haus Strozza zumindest eine kleine Niederlassung.

Grangorer Darlehensbank Stipenbrink und Cie.: Nach einem harten Verdrängungskampf hat der Grangorer Geldverleiher Faldor Stipenbrink erfolgreich die unabhängige Konkurrenz seiner Heimatstadt zu einer mächtigen Bank unter seiner Führung zusammenschließen können. Die 'GD' kümmert sich wie keine andere Bank auch um den 'kleinen' Kunden - den ehrgeizigen Handwerksmeister mit Träumen von einer Manufaktur, die waghalsige Krämerin mit einem kühnen Großhandelsprojekt — und ist bekannt für ihre sehr persönlichen Gebühren und Zinssätze, die weit mehr auf die Person des Kunden abgestellt sind als sonst üblich. Das hat seine Stärken, aber auch Risiken — einige falsch eingeschätzte Großkredite und die Situation der Bank könnte sich schnell verschlechtern. Die Bank hat neben dem Grangorer Stammhaus Filialen in allen größeren Küstenstädten, die vor allem dadurch bemerkenswert sind, daß sie auf den üblichen Pomp verzichten und eher an kleine Läden erinnern.

CAC-Creditanstalt: Die 'Cayserlych Adventiurische Compagnie' hat als älteste Handelsgesellschaft Adventuriens in ihrer Geschichte viele Höhen und Tiefen erlebt und überlebt — von der Horaszeit, als Admiral Sanin für sie segelte, bis zur Hehlerei-Epoche nach Bosparans Fall. Der Einstieg in das Kredit- und Wechselgeschäft hat einen neuen Aufschwung herbeigeführt, und der gute Name der CAC lockt noch immer wohlhabende und verlässliche Kunden an. Das Direktorium in Bethana hat sich eher zögernd zur Gründung weiterer Filialen entschlossen, doch außer in Vinsalt und Kuslik gibt es nur noch ein Haus in Belhanka.



veritablen halben Stein Goldgewicht, die jedoch nur an wenigen Orten außerhalb der großen Städte akzeptiert wird — hat doch schließlich kaum ein Wirt oder Krämer das nötige Wechselgeld vorrätig.

Schließlich werden fast alle Gold- oder Silbermünzen des Auslandes akzeptiert und nach ihrem Metallgehalt bewertet, was in der Praxis einen Abzug von etwa zehn Prozent bedeutet.

Bankwesen

Das Liebliche Feld mit seinem hohen Handelsaufkommen ist seit geraumer Zeit eine Heimstatt des Bankwesens. Je mehr Waren hin und her bewegt wurden, desto unsicherer wurde es, das erforderliche Geld als Münzen ebenfalls zu bewegen: Bei großen Geschäftsabschlüssen mochten zum Teil 10.000 Taler und mehr den Besitzer wechseln — es wären also fünfzig Stein Silber nötig. So entwickelte sich, zuerst unter den größeren Handelshäusern, die Praxis, Geld bei einem Haus zu deponieren und gegen Gutschein an einem ganz anderen Ort wieder abzuholen — das Bankwesen war entstanden.

Heute gibt es mehrere größere Bankhäuser, spezialisierte Geldhändler also, und eine noch größere Anzahl kleiner Geldverleiher und -Wechsler, die ähnliche Dienste offerieren wie die große Konkurrenz: In allen diesen Häusern kann gegen Pfand oder Bürgschaft Geld geliehen werden, welches mit einem Zins von fünf bis zehn Prozent pro Monat zurückgezahlt werden muß. Daneben nehmen die Häuser aber auch gerne

fremde Gelder an, um sie weiterzuvergeben — denn kaum ein Geldverleiher besitzt das nötige Kapital selbst. Für derlei Einlagen zahlen die Banken generell etwa drei Prozent weniger als sie als Schuldzinsen nehmen — denn von irgend etwas muß ja auch der Verleiher leben. Einige größere Bankhäuser investieren die Einlagen auch lieber in gewinnträchtige Handelsunternehmungen, da dort die Gewinne (allerdings auch die Risiken) weit größer sind.

Die weiter verbreiteten Bankhäuser stellen inzwischen auch unpersönliche 'Depositscheine' aus, die bestätigen, daß an einer Stelle eine Summe Geld eingezahlt wurde und der Besitzer des Scheines das Geld vor Ort abholen kann. Bankhäuser, die Niederlassungen in vielen Städten besitzen, sind dabei natürlich weit erfolgreicher, und ihre Scheine wechseln vor der Einlösung oft zehnmal und mehr den Besitzer, so daß sie effektiv zu Papiergeld geworden sind — und das kann den Banken nur recht sein, denn je länger der Schein umläuft, desto länger können sie mit dem 'echten' Geld spekulieren. (Kaum jemand bedenkt, daß das Geld damit 'zweimal' existiert und das Haus in gewaltige Schwierigkeiten kommt, wenn zuviele Leute zugleich ihre Scheine einlösen wollen ...)

Reines Deponieren des Geldes stellt sicher, daß der Einlage nichts geschehen kann, kostet den Besitzer aber auch etwa ein bis drei Prozent pro Jahr. Im Übrigen haben nur sehr wenige Häuser die Einrichtungen, um die Sicherheit des Goldes wirklich zu garantieren.

Ackerbau, Viehzucht und Winzerkunst

Im Lieblichen Feld steht die Landwirtschaft in hoher Blüte: Der Ackerboden des Alten Reichs ist durch jahrtausendelange Nutzung eigentlich recht ausgelaugt, doch das milde Klima und vor allem moderne Düngung mit Stallmist und ausgeklügelte Kanalsysteme für die richtige Bewässerung der Felder sorgen für gleichbleibend hohe Erträge.

So ist es denn kein Wunder, daß der *Weizen* das vielleicht wichtigste Exportgut ist — selten als ungemahlene Körner, weit häufiger haltbar gemacht als Zwieback, Teigwaren oder Bier. Lokeres Weißbrot wie auch Kuchen und Torten werden hingegen allenfalls innerhalb einer Provinz gehandelt, da sie kaum eine Woche Transport genießbar überstehen. (Andere Getreidesorten folgen dem 'Ährenkönig' auf deutlich abgeschlagenen Plätzen.)

Neben Getreide erzeugt das Liebliche Feld allerlei Gemüse, von dem allerdings nur wenige Sorten — *Erbsen*, *Zwiebeln*, *Lauch* — länger transportiert und damit ausgeführt werden können, während die anderen zur Versorgung der bevölkerungsreichen Städte angebaut werden: Hier sind als landestypisch vor allem *Spinat*, *Kürbisgurken*, *Tomaten*, *Paprika*, *Melanzanen*, *Gemüsedisteln* und *Grüner Karfiol* zu nennen. Vor allem im Süden des Lieblichen Feldes gedeiht der erst vor wenigen Jahrzehnten aus den Süden eingeführte *Methumis-Tabak*, der nicht nur zu einem milden Pfeifenkraut verarbeitet, sondern auch gerne geschnupft wird.

Obst — wie *Goldäpfel*, *Butterbirnen*, *Sirupmelonen* und *Mandelpflaumen* — gedeiht hier vor allem bunt durcheinanderwachsend in Hainen rund um die Dörfer, aber südlich des Sikram sind auch größere Plantagen verbreitet.

Während sich in den meisten ländlichen Gegenden die überall zu findenden *Weinreben* an den Obstbäumen entlangranken, und sich so schon mal der eine oder andere Apfel ins Lesegut verirrt, ist man mancherorts auf Initiative des Adels dazu übergegangen, regelrechte Weinberge anzulegen, die dann meist nach einer Burg oder einem Schloß heißen und das in Aventurien weitgehend unbekannte Konzept des Lagennamens einführen. Bei Hofe in Vinsalt und anderswo hat man jedoch rasch gelernt, einen 'Comturey Felsfelden Sandwein' (entgegen des Namens ein edler Tropfen) von einem 'Castello Ciarantalla' zu unterscheiden.

Anders als die übliche Winzerei war und ist die Herstellung von Sekt oder Bosparanj«r fest in der Hand einiger weniger Großkellereien, die fast Manufakturen zu nennen sind — denn die komplexe Kunst der zweiten Vergärung in Amphoren ist eine eifersüchtig gehütete 'Wissenschaft' für sich. So altbekannt, wie der Name vermuten läßt, ist die Kenntnis um die Herstellung des Bosparanjers nicht: Sie wurde ersonnen von der großen Rahjalina Stellona, die vor gut zweihundert Jahren Geliebte der Göttin in Belhanka war und heute als Heilige des Rahjakultes verehrt wird.



Tierzucht, Jagd und Fischfang

Die Tiere auf den Weiden sind meist herkömmliches *Braunvieh* und im Süden des Lieblichen Feldes vermehrt *Klippziegen* und *Schafe*, die allesamt vor allem ihrer Milch wegen gehalten werden; eine besondere Erwähnung verdienen hingegen die *Phraischafe*, die eine hochbegehrte, seidenweiche Wolle liefern und ihrer wenigen Milch und des hohen Preises wegen fast nur von Adligen gehalten werden, die das lukrative, aber wählerische und träge Vieh gerne auch über die junge Saat benachbarter Bauern treiben lassen.

Besondere *Pferdezucht* gibt es kaum, auch wenn einige Gestüte sich Zuchtlinien rühmen können, die durchaus den Elenviner Vollblütern gleichwertig sind und Reittiere für die Kavallerie hervorbringen. Alle wichtigen Gestüte sind in horaskaiserlichem Besitz oder dem Militär vorbehalten; ansonsten ist vor allem die weite Verbreitung von Eseln als Reit- und Lasttiere hervorzuheben.

Als *Jagdwild* dürfen nur die kleinen Kaninchen vom Volk erbeutet werden; alles andere Wild, vom Reh bis zum Wildschwein, unterliegt überall dem Jagdprivileg des Adels, der Wilderei streng bestraft — und darunter fällt selbst die Jagd auf Fasane, Wildhühner und Enten. Eine Ausnahme machen da nur die Purpurmeisen, zierliche Singvögel von gerade einmal

zwei Unzen Gewicht, denen die Bauern dennoch eifrig mit Netzen und Leimruten nachstellen - denn in den großen Städten erzielt das winzige Vögelchen durchaus einmal zwei bis drei Heller.

Vor der Küste des Lieblichen Feldes fängt man allerlei schmackhafte *Speisefische*, und was man nicht frisch in Küstennähe verspeist, wird auf verschiedenste Weise haltbar gemacht: *Zaclemakrelen*, *Schuppensegler* und *Feuerkppfe* werden geräuchert, *Dorsche* gedörrt und sowohl die kapitalen *Thunfische* wie die kaum spannlangen *Grangorinen* und *Grangorellen* in Olivenöl eingelegt; während man ihren größeren Verwandten, den *Herding*, vor allem einsalzt. In Körben fängt man den sehr begehrten *Blauen Hummer*, dessen Fleisch schnell verdirbt und der daher nur lebend in Wasserbehältern transportiert werden kann. In fast allen Küstenorten bilden *Ejferdfrüchte* (ein Sammelbegriff für winzige Muscheln, Tinter und Krabben) die Nahrung der ärmeren Schichten. Die vielarmigen *Riesentintler* oder *Sepias* hingegen haben ein sehr schmackhaftes und begehrtes Muskelfleisch, wenn es lange mariniert und in Suppe oder Öl gesotten wird, ihr schwarzes Sekret ergibt die in Schreibstuben unentbehrliche 'Echte Tinte', die noch nach Jahrzehnten kaum verblaßt.

Bodenschätze und Reichtümer

Reich ist das Horasland von Peraine und Efferd gesegnet, weniger großzügig hingegen mit den Schätzen Ingerimms. Zwar finden sich fast überall Lagerstätten von gutem Baugestein oder auch Metallen, nur wenige davon sind jedoch besonders ergiebig. Durch Anschluß der Zyklopeninseln wurden jedoch neue Fundstätten von Ingrimms Kostbarkeiten hinzugewonnen.

Der Name **Goldfelsen** rührt zwar eigentlich von dem rotgoldenen Schimmer her, den die Abendsonne bisweilen über die kahlen Berggipfel legt, könnte sich aber ebenso gut auf jenes Edelmetall beziehen, das man hier vor allem in den Flüssen und Bächen findet. Da die edleren Metalle zueinander streben wie Höflinge bei einem Empfang, wird an diesen Stellen auch nach *Kupfer* und *Silber* gegraben, gewaschen oder geschürft, wobei die reichsten Lagerstätten vor allem am oberen Sikram liegen, wo man das Erz sofort verhüttet (und so auch noch Blei gewinnt). Auch *Feuerstein* wird in den Goldfelsen gebrochen, ebenso findet man hier den *Zitrin*, ein dem Praiossohn Ucuri heiliger Edelstein.

Die **Hohen Eternen** bergen im Gegensatz hierzu vor allem *Banchaber Blende*, ein Gestein, das man für die Herstellung des robusten *Messing* benötigt, *Zinnober* für viele rote Farben und gelegentlich gar reinstes *Quecksilber* sowie *Schwefel*. Die beiden letztgenannten Stoffe werden von Malern, feinen Damen sowie Herren zur Schminke und in kleinen Mengen auch von Alchimisten gebraucht. Auch Heiler, nicht zuletzt die Vinsalter Akademie, verwenden den Schwefel. Mittels Quecksilber trennt man besonders andernorts, z.B. am Sikram, die

Goldpartikel des gemahlten Erzes vom tauben Stein. Bekannt sind die Eternen jedoch besonders wegen ihrer *Marmorbrüche*, denn in den vorgelagerten Hügelketten wird der wertvolle weiße und der bei Rahjafreunden so beliebte rosa Marmor gewonnen. Weniger edel ist der *Kalf*, der in einigen Brenneisen gebrannt wird, um als weiße Tünche an so manchem Haus den ungleich teureren Marmor zu imitieren. Edel und kostspielig sind Steine wie *Bergkristall*, *Rosenquarz* oder gar der rahjagefällige *Amethyst*.

Ebenfalls erwähnenswert sind die *Kreideichen* im Windhaggebirge (wo man vom Phacadital aus das Gestein abbaut), die *Ocfergruben* und die *Tonerde* im Yaquirtal und bei Dröl. Aus letzterer lassen sich überaus harte, glasierte Klinker brennen. Genauso wichtig sind die *Safefelder* zwischen Chetoba und Karsina; das 'weiße Gold' wird jedoch ebenfalls in den Salinen südlich Grangors sowie in den zwergischen Salzbergwerken von Schradok und im Phecanowald gewonnen. *Kalkstein* findet sich ebenfalls im Phecanowald und feiner *Sand* in der Kabashpforte. Die beiden letzteren Materialien sind unabdingbar für die Herstellung von *Glas*, wobei das Mischungsverhältnis, die weiteren Zutaten und die Brenndauer der Ofen jedoch strikt gehütetes Gildengeheimnis sind. Das *Eisenerz*, das von zwergischen Bergleuten im Phecanowald und den nördlichen Goldfelsen abgebaut wird, ist prinzipiell vorzüglich, aber überaus kostbar und gelangt nur selten in den Handel; das frei verkaufte Eisen aber ist von nur geringer Güte, so daß in erster Linie Gußeisen daraus hergestellt wird.



Anders sieht es mit dem Erz aus, das man auf einigen der Zykloninseln findet und das sich auch hervorragend als Waffenstahl eignet — Menschen vermögen den Stahl aus jenem Erz jedoch nicht so gut zu schmieden, wie es die Zyklopen tun. Erz für gutes Schmiedeeisen und Stahl ist also relativ selten,

besonders für die feinen Klingen der im Lande so beliebten Florette oder Degen, und muß mindestens zur Hälfte aus anderen Landen eingeführt werden — ein Grund dafür, daß die Waffenpreise im Horasreich oft um die Hälfte höher liegen als etwa im Tal des Großen Flusses.

Technik, Wissenschaft und Handwerk

»Item müssen wir constatieren, daß auch im Vinsalter Königreiche (die Herrin Hesinde sei vielmals gepriesen für die Halle der Weisheit) die freien Künste und hesindegefalliges Wissen höchste Verbreitung erlangt haben, wiewohl man dorten selbige mehr dem Handwerk und dem Commerz unterordnet ...«

—aus: 1000 Jahre Neues Reich; Punin, 13 Hai

In vielen Bereichen von Handwerkskunst, Technik und Wissenschaft kann das Horasreich eine Vorreiterrolle geltend machen. Sind es auf dem Gebiet der theoretischen Wissenschaften eher die Sternenkunde, Mathematik und Geometrie (man denke nur an das große Teleskop in den Goldfelsen, das Bosparanische Wurzelziehen oder die Kusliker Winkelmaßtafeln), so liegen die Stärken der angewandten Wissenschaften vor allem im Bereich der Bau- und Ingenieurskunst, der Schiffbaukunst und der Feinmechanik.

Werften und Schiffe

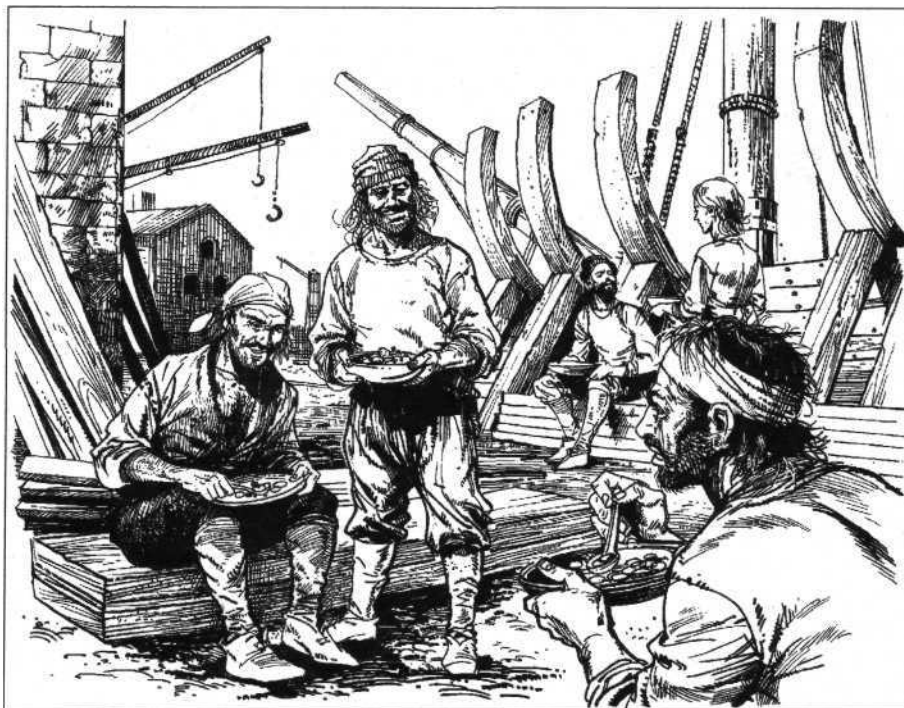
Das Liebliche Feld - und mit Einschränkungen auch die Zyklopeninseln - ist in den anderen aventurischen Reichen nicht nur wegen seiner Leistungen auf dem Gebiet der Künste und der Lebensart berühmt, sondern vor allem wegen der stolzen Schiffe, die von fleißigen Zimmerern in fast jeder Küstenstadt gebaut werden: riesige Karracken, schnelle Karavellen und mächtige Schimonen.

Letztere verbinden die Schnelligkeit kleinerer Schiffe mit dem riesigen Laderaum der Karracken. Sie führen drei Masten — bisweilen gar deren vier — und fallen vor allem durch die gestufte Achtertrutz und die zurückgesetzte Vordertrutz auf. Sie tragen bis zu 500 Quader Last und verlieren doch kaum an Geschwindigkeit, wenn sie auch nicht sehr wendig sind. Auf einigen von ihnen, namentlich den neuen vereinheitlichten Großkampfschiffen ihrer Kaiserlichen Majestät, findet man ein Deck oder gar mehrere Decks voller Rotzen und Aale, wie der Seemann die schweren Bailisten nennt. Die ersten Schivonen (bisweilen auch Galeonen genannt) wurden vor einigen Jahrzehnten fast gleichzeitig in Grangor und Festum zum ersten Mal gebaut — im Lieblichen Feld aus Karracke und Karavelle, im Bornland aus dem Holk hervorgegangen.

Binnen kürzester Zeit haben sie die ungleich größeren, aber behäbigen Karracken fast zur Gänze abgelöst. Diese schwimmenden drei- und viermastigen Monstrositäten mit ihren turmhohen Trutzen werden fast nur noch in der Handelsschifffahrt im Meer der Sieben Winde eingesetzt. Ihre recht einfache Takelage ermöglicht es einer Handvoll Seeleute, riesige Warenladungen von Riva nach Kuslik zu transportieren.

Deutlich kleiner und meist nur als Zweimaster mit Havener Dreieckssegel ausgelegt sind die Karavellen, welche vor allem durch ihre Wendigkeit, Seefestigkeit und leichte Manövrierbarkeit Aufsehen erregen. Sie werden vor allem im Handel mit Havena, Rethis oder Mengbilla eingesetzt oder als Kurierschiffe der Flotte genutzt.

Die neuesten Entwicklungen dienen hingegen fast ausschließlich der rondragefälligen Seefahrt: Die Schivonella ist eine kleine und schnelle, havenisch getakelte Schivone, die vor allem zur Piratenjagd und Versorgung der Südmeer-Kolonien dient, während die Kusliker Galeere (auch Galeasse genannt) und die in der Charyptik entwickelte Dromone wohl den Schlußpunkt in der Entwicklung des Galeerenbaus darstellen und vor allem vor der Küste des Lieblichen Feldes und in der Zyklopensee zum Einsatz kommen, wo sie die mittlerweile veralteten Biremen und Triremen wohl bald verdrängen werden.





Schlußendlich finden wir noch eine Unzahl von Kuttern, Schinakeln und Fischerbooten von drei bis zwölf Schritt Länge, mit einem Mast und für drei bis acht wackere Fischer für den Fang auf hoher See ausgerüstet.

Berühmte **Werften** finden sich vor allem in Grangor und Kuslik. Hier werden alle Arten von Schiffen auf Kiel gelegt, die sich ein Auftraggeber ersinnen kann, vor allem jedoch Schivonen in Grangor (*Sandfort & ter Broock*) und Galeassen in Kuslik (*Ksl.Schiffszimmerei&ZeugmachereiKuslik*). In Methumis baut man neuerdings Schivonellen und Dromonen (*Beleman-Werft*); schnelle und wendige Karavellen kann man sich vor allem in Belhanka (*CabazzoNachf.*) und Neetha (*Ksl. WerftIguvioTöchter*) erstellen lassen, weitere Werften für Karavellen und größere Fischerboote finden sich in Sewamund, Bethana, Efferdas und Chetoba. Dazu kommen natürlich noch die unzähligen Schiffsausstatter, von denen die *Segelmacherei Nivian* in Bethana, die Seilereien in Methumis und die *SilaserMessingschmiede* besondere Erwähnung verdienen.

Natürlich können in fast jedem Küstendorf kleinere Boote gebaut werden, von überregionaler Bedeutung sind diese 'Werften' jedoch nicht. Erwähnenswert sind noch die Anlagen für den Flußschiffbau, die man in Belhanka, Kuslik, Pertakis und Neetha findet. Die hier gebauten flachen Kähne, Flußsegler und Windenfrachter sind häufig auf dem *\aquir*, dem Sikram, dem Chabab oder dem König-Therengar-Kanal zu rinden.

(Mehr zu den hier vorgestellten Schiffstypen, dem Leben an Bord, der Organisation der aventurischen Flotten und berühmten Kapitänen finden Sie in der Spielhilfe **Die Seefahrt des Schwarzen Auges**; zum Piratenunwesen und einer Freibeuter-Kampagne im Südmeer in der Box *Al'Anfa und der tiefe Süden*)

Baukunst

Auch auf dem Gebiet der ingerimm- und hesindegefalligen Baukunst kann das Horasreich dem Fremden allerlei Staunenswertes bieten: So sind das Bewässerungs- und Heizungswesen weit vorangeschritten und dampfbeheizte Badehäuser, Wasserleitungen über mehr als fünfzig Meilen Länge, Kanalisationen der großen Städte und fünfstöckige Häuser keine Seltenheit, während die großen Aquädukte, die Vinsalt, Grangor, Silas und Methumis mit Wasser versorgen, schon als Weltwunder der Baukunst genannt werden müssen.

Die vorherrschenden Baustile sind der traditionelle Grangorer Stil mit seinen schmalen, zwei- oder dreigeschossigen Patrizierhäusern und Palazzi, der 'neogüldenländische' mit seinen großen Spitzbogenfenstern, Kuppeln, Säulenarkaden und enormen Deckenhöhen sowie der 'postgarethische' oder 'neo-helaische' Stil, der seit einigen Jahrzehnten die Rückkehr des klassischen Tempel- und Magistratsbaus propagiert.

Eine eigene Wasserversorgung ist bei Häusern sehr selten. Sie erfolgt durch ebenerdige Brunnen, in großen Gebäuden auch durch ein Sammelbecken am Dach - echte Rohrleitungen, wo das Wasser aus höher liegenden Quellen oder Wassertürmen auch in obere Stockwerke gelangen kann, sind handwerkliche Kunstwerke, die sich nur wenige Reiche leisten können.

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

Mechanik

Das Horasreich kann zwar kein Genie wie den Havener Leonardo aufweisen (obwohl es heißt, daß selbiger bereits große Summen dafür geboten bekommen habe, seine Werkstätten nach Vinsalt zu verlegen), aber die Entwicklungen der Schradoker Zwerge, der Ksl.- (vormals: Kgl.-) Vinsalter Mechanikerschule zu Aldyra oder der Mechanica Lysmina Vallyari können sich durchaus sehen (und erwerben) lassen: Aufzüge für die Blei- und Silberminen, Wasser- und Windmühlen, Semaphore, das Vinsalter Pumpwerk, Farnosch-Rotzen oder die großen Drehkräne im Grangorer und Kusliker Hafen seien hier nur stellvertretend genannt.

Vor aber allem sollen hier *Uhren, Spieldosen* und *Schlösser* Erwähnung finden, die nirgendwo (vielleicht mit Ausnahme von Khunchom und den Werkstätten der Brillantzwerge) so fein wie in Vinsalt und Arivor hergestellt werden. Meister Zechins Feinmechanische Manufaktur in Vinsalt stattet mit ihren Waren sowohl Schiffe als auch die Häuser der höchsten Adligen aus. Dazu gehören vor allem solche Gerätschaften wie *Kusliker Kompanten*, *Peilquadranten* und *Satinavsaugen*. Letztere sind - zunächst abergläubisch betrachtet, dann belächelt - zu einem wahren Statussymbol geworden. Viele Städte haben sich für teures Gold Uhrtürme mit Glockenwerk errichten lassen, die die traditionelle Kombination aus Sonnenuhr und Praiosgong ersetzen, ja sogar für wohlhabende Privatleute ist ein 'Vinsalter Ei' (eine Taschenuhr) erschwinglich und tragbar — und aus der Seefahrt sind diese Zeitmesser schlechterdings nicht mehr wegzudenken.

Ebenfalls recht weite Verbreitung gefunden haben Brillen, die so sehr als Zeichen von Gelehrsamkeit gelten, daß selbst diejenigen, die keiner Sehhilfe bedürften, gerne ein Monokel aus klarem Glas oder geschliffenem Kristall tragen. Zudem genannt werden müssen die von den Schradoker Zwergen erfundenen Arbaletten, kleine Armbrüste (oder besser: miniaturisierte Rotzen), die heutzutage den Stolz der Kürassiere (und just nach diesen Waffen benannten *Arbalettieri*) bilden.

Semaphore

Besondere Erwähnung verdienen die Semaphore oder Klappertürme, die mittels einer dem Flaggenwinken auf See ähnlichen Methode Nachrichten in Windeseile über Land verbreiten. Auf größere Entfernung vermeint man, Windmühlen vor sich zu haben; wenn man sich jedoch nähert, stellt man fest, daß die Türme ein solides Erdgeschoß aus Bruchstein besit-



zen, auf dem sich sodann zwei hölzerne Etagen erheben, die schließlich vom eigentlichen Semaphor gekrönt werden, einem gut zehn Schritt hohen Pfahl mit vier beweglichen 'Winkern', deren Stellung die einzelnen Kusliker Zeichen (wie auch Satzzeichen oder gar ganze Wörter) repräsentiert und bei gutem Wetter auf ein Dutzend Meilen zu erkennen ist.

Jeder der Türme ist mit mindestens vier Semaphoristen besetzt, häufig auch noch mit einem Botenreiter, der die übermittelten Nachrichten zum Adressaten befördert. Jeder Turm verfügt über mindestens ein Fernrohr, um die Botschaften der anderen Türme erkennen zu können, und über ein Schlüsselbuch — denn natürlich werden die wenigsten Botschaften in Klartext übermittelt ...

Eine Nachrichtenlinie verläuft entlang der Küste von Grangor nach Drol, die zweite den \aquir hinauf von Kuslik über Vinsalt nach Oberfels und die dritte von Pertakis über Arivor und Silas nach Methumis. Wohl keine andere Methode kann eine Nachricht so schnell von einem Ort zum anderen bringen: Eine mehrere Sätze lange Depesche benötigt etwa anderthalb Stunden. Leider sind diese Stafetten jedoch auf jeden einzelnen Turm angewiesen, zudem dürfen Nebel und Regen die Sicht nicht behindern, was gerade an der Küste immer wieder einmal vorkommt. Die Übermittlung einer Nachricht kostet mindestens 1 Kreuzer pro Wort und Zwischenstation, womit bei längeren Strecken schnell ein Preis erreicht ist, der beim Dreifachen einer per Pferd übermittelten Botschaft liegt.

Alchimie

Die Transmutationskunst hat — vor allem in ihrer profanen Form des 'chymischen Handwercks' in Silas, Belhanka und Neetha einen guten Ruf; dabei sei besonders der hohe Stand der *Glasherstellung* erwähnt. Zwar ist es noch keinem Aventurier gelungen, 'Güldenländer Kristall' nachzubilden, doch vom Glasblasen hat man wohl eine Ahnung: Die feinsten Gläser aus Belhanka und Neetha sind in allen Farben getönt und so zart, als könnte sie ein Hauch zerbrechen — und doch tragen sie den stärksten Wein. Doch auch feine Geräte werden daraus erzeugt: Die Vergrößerungsröhren und -linsen aus dem Hause Meulenar in Bethana sind von hoher Qualität und sogar den berühmten Festumer Bernsteinlinsen überlegen. In Silas hingegen werden neuerdings Bahnen aus flachem und klarem Glas von drei mal drei Spann gegossen (oder mit gleichem Durchmesser geschleudert), die die Grundlage für die örtliche Spiegelherstellung bilden, während in Neetha und Belhanka Kelche, Flaschen, Karaffen und Phiolen in vielen Farben und Formen geblasen werden. In Neetha und Drol wird außerdem nach novadischen Rezepturen *Porzellan* (wenn auch nicht von so edler Qualität wie aus dem Tulamidenland) sowie in Rethis *Hylailer Feuer* hergestellt, ebenso wie bunte *Feuerwerke* zur Ergötzung auf den Festen der Wohlhabenden. Der Süden des Lieblichen Feldes — und hier besonders Belhanka — ist das Zentrum der aventurischen Parfümherstellung, die nur durch die fortschrittlichen Destillationskunst so möglich ist. Die Verwendungsmöglichkeiten sind vielfältig — Ro-

senwasser wird ebenso in Duftwässern gebraucht wie zur Veredlung von Likören und Zuckerwerk oder beim Brauen mancher Liebestränke. Qualitativ noch über dem Rosenwasser steht das echte Rosenöl: In seiner reinsten Form wird es nur in Belhanka selbst erzeugt und in kleinen Amphoren mit dem Siegel des Rahjatempels ausgeführt. Der fast unbezahlbar hohe Preis von einem Dukaten pro Unze erklärt sich ganz einfach daraus, daß zur Gewinnung von einer einzigen Unze QI mehr als 100 Stein Blütenblätter in den Destillationskolben und -röhren verbraucht werden.

Ebenfalls hoch entwickelt — durch die Angroschim aus Schradok und die Arivorser Schmiedemeister — ist die Hüttenkunde, deren größere Erfolge (neue Herstellungsverfahren für das in allerlei Gerät beliebte Messing und zähere Stähle, die fast jenem Khunchomer Art gleichkommen), wie im Horasreich üblich, vornehmlich dem Kommerz dienen. Die Nähe der Zyklopeninseln und deren neue Zugehörigkeit zum Horasreich hat zudem in letzter Zeit solche seltenen Materialien wie Schwefel und Quecksilber ins Land gebracht, so daß mit weiteren Entdeckungen auf dem Gebiet der Alchimie fast täglich gerechnet werden muß.

Druckerkunst und Gazetten

Der Maraskanische Buchdruck mit beweglichen Lettern hat in den nunmehr 50 Jahren seit seiner Erfindung deutliche Fortschritte gemacht — Fortschritte, die vor allem den Druckern des Lieblichen Feldes zu verdanken sind. Nicht nur, daß das heutige Papier weitaus beständiger ist, daß Lettern aus Hartblei in großer Zahl und verschiedenen Schriftarten zur Verfügung stehen, daß ganzseitige Kupferstiche in einem Vorgang mitgedruckt werden können — nein, die wichtigste Neuerung ist ohne Zweifel die große Verbreitung der Druckkunst, die mittlerweile allerorten aus ihren Kinderschuhen herausgewachsen ist, und die mit dem gesamten Umfeld der Letternschneider, Kupferstecher, Papiermüller und Buchbinder ein komplett neues Gewerbe bildet, das sich — zu Recht — als 'Speer Spitze des hesindegefalligen Fortschritts' versteht.

So ist der Stand des Druckers überaus angesehen und wird vielerorts sogar mit Privilegien beschenkt, wie sie sonst nur Adel und Großbürger besitzen. (In Grangor ist es ihnen sogar erlaubt, Blankwaffen zu tragen.) Andererseits gibt es jedoch auch die Pamphletisten, die mit ihrem Wagen über Land reisen und den Landes- oder Kaufherren ihre Dienste (Druck von einseitigen Flugschriften) anbieten, bisweilen aber auch umstürzlerische Schriften verbreiten.

Nichtsdestoweniger kostet ein 'gutes Buch', d.h. ein als Quarto herausgegebener *Almanach der Hüttenkunde*, ein *Brevier der Zwölf göttlichen Unterweisung*, eine *Komödiensammlung von Metriani* oder eine Ausgabe der *Kusliker Winkelmaßtafeln* immer noch mehr, als ein einfacher Handwerker im Monat verdient, ja selbst ein dünner Oktavband ist selten für weniger als 75 Taler zu erstehen — einmal ganz zu schweigen von handilluminierten Folianten (ja, dies geschieht noch immer in mühseliger Kleinarbeit) oder gar magischen Werken.



Wichtige Periodika des Horasreichs

Der **Hesindespiegel** (24 Seiten, herausgegeben von der Halle der Weisheit zu Kuslik, 5 Taler pro Ausgabe) erscheint seit dem Jahre 1017 BF vierteljährlich in einer gedruckten Auflage von 500 Exemplaren (vorher 200 handkopierte Exemplare pro Vierteljahr) und berichtet über die neuesten Forschungsergebnisse der Priesterschaft, vor allem auf historischem und naturkundlichem Gebiet.

Der **Seewind** (32 Seiten) wird von der Efferdbruderschaft in Zusammenarbeit mit dem Tempel zu Bethana monatlich (!) herausgegeben und gilt als das genaueste Schiffsregister der Westküste. Zudem finden sich hier wichtige technische Neuerungen aus dem Bereich der Seefahrt; Meldungen über neu entdeckte Küsten und Inseln werden hier zuerst veröffentlicht, aber auch allerlei Seemannsgarn gesponnen — ohne Zweifel die wichtigste Zeitung für alle Kapitäne, Steuerleute und des Lesens kundige Matrosen Aventuriens.

Der **Bosparan-Herold** (wöchentlich, 500 Exemplare zu 8 Seiten) schließlich hat eine gewisse Berühmtheit als erkonservative Postille des bosparanischen Nationalismus erlangt und ist - wie bei den lokalen Blättern üblich - gleichzeitig auch Gendarmerie-Gazette und Handelsblatt.



Periodika und Druckereien

Im Horasreich werden mehrere eigene 'Zeitungen' herausgegeben: der *Hesindespiegel* und der *Kuslik-Kurier* in Kuslik, der *Seewind* in Bethana und vor allem der *Bosparan-Herold* und das *Bosparanische Blatt* in Vinsalt; dazu kommen noch die Redaktionshäuser des *Aventurischen Boten* in Belhanka, Kuslik und Vinsalt sowie die Droler Ausgabe der *Neuen Brabaler Bilderpostille*.

Die übliche Publikationsform für die Verbreitung neuer Ideen ist und bleibt jedoch die *Flugschrift*, egal, ob für neue Erlasse des Kaiserhauses, für abweichlerische religiöse Thesen (das Schisma der Praioskirche zeigte sich im Horasreich vor allem durch plakaturübersäte Marktplatzmauern) oder für kommerzielle Anzeigen. Wenn auch noch weniger als die Hälfte aller Bürger des Horasreichs lesen können, so findet sich doch in jedem noch so kleinen Dorf jemand, der den anderen die Nachrichten aus der großen Stadt oder fernen Landen vorlesen kann — und so dafür sorgt, daß sich Neuigkeiten so schnell verbreiten, als seien sie per Beilunker Reiter unterwegs.

Die wichtigsten Druckereien des Horasreiches sind *Stührmann & Mezzani* in Grangor (neben der Botendruckerei zu Gareth wahrscheinlich das größte Druckhaus Aventuriens, bekannt vor allem für die in großer Auflage gedruckten Oktavbände), die Druckerei *ya Cerrano* (vormals *Bardun & Cie.*) in Kuslik (die u.a. die Liebfelder Ausgabe des *Aventurischen Boten* und den *Hesindespiegel* herstellt) *Bleywercker* in Bethana (hier wird der *Seewind* verlegt, Arion Bleywercker jr. gilt außerdem als der größte Typograph unserer Zeit), die *Horasdruckerei Vinsalt* (die neben der offiziellen Ausgabe des *Heiligen Horarium* und dem *Bosparan-Herold* vor allem Erlasse, Rundschreiben u.a. druckt) und das *Druckhaus Rakimon* zu Hylailos (das vor allem dadurch auffällt, daß viele der hier gedruckten Bücher sehr schnell staatlicher oder priesterlicher Zensur zum Opfer fallen).

Boten- und Nachrichtenwesen

Natürlich findet in einem Land, das von Handwerk und Handel lebt, in dem Heerhaufen bewegt werden müssen und in dem Ränke und Intrigen an der Tagesordnung sind, ein reger Austausch von Botschaften statt, der nicht von der wöchentlichen oder monatlichen Gazette abgedeckt werden kann. Auch im Horasreich sind es die *Beilunker Reiter*, die die Hauptlast dieses Postdienstes tragen und deren dichtes Netz von Wechselstationen und Zunfthäusern das ganze Land und selbst die neu eroberten Gebiete überzieht. Für die Übermittlung von Botschaften auf die Zyklopeninseln haben die Reiter eigens eine Schiffslinie in Betrieb genommen.

Es muß hier noch einmal deutlich gesagt werden, daß die Boten als unantastbar gelten und ein Übergriff auf deren Leib und Leben (und ihre Botschaften) schwerste Strafen nach sich zieht, von denen auch der Hochadel nicht verschont bliebe: Wird ein Landes- oder Herrscher dabei ertappt, den Befehl zum Abfangen eines Boten gegeben zu haben, droht ihm der Ausschluß von allen Botendiensten, was gerade ein Handelshaus binnen Wochen in den Ruin stürzen kann.



Neben den Beilunkern gibt es noch etwa ein halbe Dutzend privater Dienste mit regionaler Verbreitung sowie die Reiter des DBA, die jedoch nur von staatlichen Stellen eingesetzt werden dürfen. Hier sei auch noch einmal der *Postendienst Pertakis* erwähnt — ein Unternehmen mit großer Beteiligung des Hauses Weyringer sowie der Kusliker Karossenmanufaktur, das einen bei weitem nicht so schnellen, aber erschwinglichen und bequemen Postkutschendienst unterhält.

Bildung

Der Schlüssel zu all jenen Erfolgen in Wissenschaft und Technik ist die hohe Allgemeinbildung, die der Bewohner des Horasreiches, vor allem jener des Lieblichen Feldes, genießt. Sei es nun durch Hesindetempel, durch die Bruderschaft des Nandus oder durch Zünfte und Gilden vermittelt: Mehr als ein Drittel aller Einwohner können lesen, viele davon auch schreiben und rechnen.

Durch die Einführung von Horastagsschulen wie auch durch eine geschickte Kampagne der Harbaliom Bosparani, die den Ehrgeiz gerade der wohlhabenderen Handwerker und Händler wecken soll, ihre Kinder zumindest in den hesindianischen Grundfertigkeiten zu schulen, dürfte in den kommenden Jahren die Anzahl derer sogar noch steigen, die schon von Kindesbeinen an lernen, daß ihre Vorfahren die ersten Städte Aventuriens bauten und die Grundlagen der heutigen Kultur des Kontinents schufen. (Dem diametral entgegengesetzt ist ein Trend, der gerade von den Besitzern der großen Manufakturen vertreten wird und der schon ein Mindestmaß an Bildung unter den Arbeitern als zumindest Zeitverschwendung, wenn nicht gar potentiell aufrührerisch ansieht.)

Auch länder- und völkerkundliches Wissen ist recht weit verbreitet, denn viele Bürger und mehr noch die Mitglieder der kommerztreibenden Schichten betrachten sich als Aventurier, als Kosmopoliten, die ein Ereignis in Gareth genauso interessiert wie die Viehpreise in der Baronsstadt. Selbst wenn man noch nie die Baronie, in der man lebt, verlassen hat, sind Nachrichten aus weiter Ferne immer beliebter Gesprächsstoff — und oftmals auch Beweis dafür, wie zivilisiert man selbst doch ist.

Höhere Bildung

Ein weiteres Beispiel für den Wert, den man im Horasreich der Bildung zuschreibt, ist die Einrichtung der Herzog-Eolan-

Universität. Nachdem Al'Anfa sich jahrzehntelang der einzigen Hohen Schule des Kontinentes rühmen konnte, entstand in Methumis die zweite Universalschule ganz Aventuriens, an der, den hochfliegenden Plänen zufolge, einmal über 1.000 Studiosi aus aller Herren Länder studieren sollen. (Obwohl es mit der Freiheit von Lehre und Forschung nicht sehr weit her ist: Wer sich hierzulande mit häretischem, dämonologischem, borbaradianischem, echsischem, demokratischem oder anarchistischem Gedankengut beschäftigt, bekommt es günstigenfalls 'nur' mit den Draconitern zu tun, was üblicherweise zu Enteignung und lebenslanger Verbannung führt.)

Daneben gibt es noch eine Unzahl von Schulen der Gilden und Zünfte, namentlich natürlich die Magierakademien (in Grangor, Kuslik, Vinsalt, Bethana, Belhanka, Methumis), die Kriegerakademien (Vinsalt, Arivor, Bethana, Neetha), die Rechtsschulen (Vinsalt, Kuslik, Neetha), die Kapitänsschule zu Belhanka, Schreiberschulen, Baumeister-Akademien, ja selbst Söldner-Akademien' und eine Offizierschule — und dabei sind die oft noch obskureren Gründungen des Landadels gar nicht erwähnt.

Sprache

i

Seit einigen Jahren trägt die allgemeine Sprache des Volkes den Namen Horathi — denn der Ausdruck 'Garethi' klang zu fremd in patriotischen Ohren. In der Praxis hat sich jedoch nur sehr wenig verändert: Im Lieblichen Feld wurde das Garethi immer schon etwas weicher und melodischer gesprochen und war voller gelehrter Lehrwörter aus dem Bosparano, zu dem neuerdings auch das südliche Brabaci kommt.

Magie

Zu guter Letzt seien hier noch die arkanen Künste erwähnt, die im Horasreich natürlich vor allem durch die große Anzahl von Magierakademien präsent sind. Namentliche genannt seien vor allem das **Institut der Arkanen Analysen** zu Kuslik, das sich der Erweiterung des theoretischen Horizontes gewidmet hat und das - als einzige aventurische Magierschule - erfahrenen Mitgliedern aller drei großen Gilden offensteht, und die Grangorer Illusionistenschule, die vor allem durch die langjährige Lehrmeisterin Methessa ya Comari und ihre Schriftensammlung zur Phantasmagoria in der Öffentlichkeit Bekanntheit erlangt hat.

Religion und Kirchen

Die Religion des Lieblichen Feldes ist von Geschichte und Politik geprägt. Einerseits ist das Liebliche Feld die Wiege des Zwölfgötterglaubens: Hier verkündete die Prophetin *Illumnestra* die Kosmogonika, unser heutiges Weltbild, hier erließ *Silem-Horas* das Zwölfgötteredikt, und bis heute wirkt *der Bund des Wahren Glaubens* in seinem Kloster Mantrash'Moram Nordrand der Goldfelsen. Andererseits finden auch ungewöhnlich viele planetare Halbgottheiten Verehrung, von denen sich mehrere hier offenbart haben sollen.

Der Kult der Zwölfe

Betrachtet man die Anhängerschaft der einzelnen Götter, bemerkt man, daß **Tsa** eine viel stärkere Gefolgschaft als etwa im Mittelreich hat: Jeder Fünfte bekennt sich zur Jungen Göttin. Demnach müßte eigentlich die Allesgebärende als *die* Gottheit des Lieblichen Feldes angesprochen werden, doch ist davon nur wenig zu spüren — zwar besitzt die Göttin in Silas den bekannten Eidechsegarten, doch sonst spielt sie nur eine geringe Rolle im allgemeinen Denken.



Des 'Rätsels' Lösung ist, daß wirklich nur das ärmste Fünftel der Gesellschaft zur Göttin betet: Die land- und heimatlosen Wanderarbeiter auf den Straßen des Landes empfinden wenig für **Peraine**, die ihnen doch keinen eigenen Acker oder Gesundheit gibt und verehren an ihrer Statt die Göttin des Neubeginns, die zu Beginn jedes neuen Weges angerufen wird, das Los der Elenden zu verändern. Und mitunter beschließen einige Gruppen, den Umschwung in die eigenen Hand zu nehmen ...

Auch **Efferd** hängt mit einem Fünftel der Bevölkerung ungewöhnlich viel Volk an — aber das ist kaum verwunderlich in einem so sehr von Seehandel und Fischerei geprägten Land, das zudem den Haupttempel des Gottes in seinen Grenzen weiß. Auch für die eher unpolitische Efferdkirche gilt, daß sie zwar angesehen ist und der gefühlsbetonten Art vieler Liebfelder entspricht, alles in allem aber nur geringen gesellschaftlichen Einfluß hat.

Ganz anders verhält es sich mit **Hesinde**: Wie sehr Bildung und Wissenschaft das allgemeine Leben beeinflussen, ist schon an vielen Stellen beschrieben worden, und so kann man die Mutter der Weisheit vereinfachend als *die* Landesgottheit bezeichnen, neben der nur noch der *Hl. Horas* Bestand hat. Doppelt so viele Anhänger wie im Neuen Reich verehren die Allwissende, und nicht ohne Grund residiert die Magisterin der Magister gerade in Kuslik, der größten Stadt des Lieblichen Feldes. Dort findet man viele alte Überlieferungen, die andernorts verschwunden sind, von dort nehmen auch heute noch häufig neue Wissenschaften und Kunstrichtungen ihren Ausgang: Sämtliche mit Hesinde assoziierten Halbgötter (*Nandus*, *Mada*, *Xeledon*) sollen zuerst im Lieblichen Feld erschienen sein, die allgemein anerkannten Heiligen haben samt und sonders hierzulande gewirkt.

Die politische Macht der eigentlichen Kirche ist zur Zeit allerdings dadurch geschwächt, daß sich der Erzwissensbewahrer zu *Silas* in einen mehr oder minder offenen Gegensatz zur Magisterin der Magister in Kuslik gestellt hat; die verschiedenen Orden der Göttin hingegen haben weite Bereiche der Macht fest im Griff: Der Heilige Drachenorden, gegründet zum Schutz der Tempel und zum Kampf gegen Mißbrauch göttlicher Gaben, hat sein Haupthaus im chababischen *Thegün*; die der Forschung und Lehre verbundene Schwesternschaft der *Mada* wird von niemand geringerem als Kronprinzessin *Aldare* geführt.

Auch der **Rahja** (hier meist güldenländisch als 'räia' ausgesprochen) hängen weit mehr Menschen an als anderswo: Zwar verehrt nur jeder Zwanzigste die Göttin als wichtigste in seinem Leben, doch neben diesen (*Winzer*, *Gastwirte* und *Kurtisanen*) hat sich die Heitere Göttin auch die Herzen vieler Liebfelder erobert, die gelernt haben, die kleinen Freuden des Lebens zu genießen, und dem Trunk wie der Liebe toleranter gegenüberstehen als andere.

Die Verehrung der **Rondra** konzentriert sich zum einen rund um *Arivor*, zum anderen in den Kronmarken sowie in *Chababien*. Doch während die Grenzlande der göttlichen Löwin

schon deshalb nahestehen, weil der Kampf ums Überleben ein täglicher Vorgang ist, hat sich im fruchtbaren Herzen des Lieblichen Feldes in *Arivor* eine Kriegeraristokratie gebildet, die vor allem die eigenen Vorrechte und Besitzungen verteidigt. Hier ist auch der Sitz des angesehenen *Ardaritenordens*, dessen Anführer als kirchliche Meister des Bundes und weltliche Fürsten beträchtliche Macht ausüben können.

Daß die gütige **Peraine** nur halb so viele Anhänger hat wie etwa im Mittelreich, wurde schon angedeutet — und es mag für die Fruchtbarkeit und die Sicherheit vor Seuchen sprechen, daß nicht mehr als die frommsten Bauern die Gebende Göttin hingebungsvoll verehren. (Dies mag sich im Gefolge des *Roten Todes* jedoch schnell ändern.)

Geradezu auffällig ist, wie wenige der **Travia** anhängen: Nur einer von zwanzigen bekennt sich zur Göttin des Herdfeuers — das, wofür die Göttin steht, nämlich Heimat und Geborgenheit, aber auch Treue zu den alten Sitten, wird im Lieblichen Feld vor allem von einem verkörpert: *Horas*, dem Stamm- und Staatsgott.

Darunter leidet auch der Kult des **Praios**, der seit langem als Gott der *Gareth* angesehen, dessen Stellung als Götterfürst anerkannt, der aber nicht geliebt wird: Der Adel jedenfalls zollt ihm weit weniger Beachtung als die Standesbrüder im Neuen Reich, seine Kirche ist (wenn auch nicht mehr offiziell) gespalten, und so ist auch die weltliche Macht der Kirche gering.

Ein vergleichbares Schicksal hat scheinbar des *Praios* Gegenbild **Phex** getroffen: Auch der Gott der Diebe hat nur wenige, die sich offen zu ihm bekennen — doch das ist ja auch nicht das Wesen seines Kultes. Wo selbst die Händler lieber den Namen *Hesinde* oder des *Hl. Horas* im Munde führen und die Obrigkeit den Dienern des Diebesgottes eifrig nachstellt, muß der Kult im Verborgenen blühen — und sowohl die südlichen Gebiete wie auch die Ruinen von *Alt-Bosparan* sind nur Beispiele. Ferner wird auch von einer in höchsten Handels- und Adelskreisen verbreiteten Geheimloge gemunkelt, die eine mystisch verbrämte Kirche des *Phex* sein soll — doch derlei Gerüchte gibt es viele.

Der Heiligenkult

Zwar stehen, wie gesehen, die Zwölfe hoch in Rang und Würden, und kein fremder Kult bedrängt ihre Vorherrschaft in diesem uralten Kulturland ernstlich, doch gerade bei Bauern und Kleinbürgern, der großen Masse des Volkes, ist eine andere Haltung zu finden: Die Zwölfe werden geschätzt und hochgeachtet, ob ihrer Macht aber auch gefürchtet, so daß man sich mit seinen alltäglichen Problemen gar nicht so recht an sie zu wenden traut — der Herr Baron hat auch kein Ohr für die Sorgen des Kättners.

Da hält man sich lieber an die unüberschaubare Schar der Heiligen und der Halbgötter, die einst selber Menschen waren (oder zumindest unter ihnen aufgewachsen sind) und ob ihrer Taten zu den Göttern aufzuehnen, um nun als Fürbitter für ihre einfachen Anhänger zu fungieren. Fast jeder Ort, jedes Dorf kennt zumindest einen oder zwei Schutzheiligen — so hat



Kuslik seine Hl. Gylðuria, Neetha seine Hl. Thalionmel, Silas seine Hl. Lutisana und den halbgöttlichen Xeledon usw.

Nicht immer sind die Heiligen Begründer oder auch nur Kinder der Stadt, oft haben sie hier 'nur' etwas Denkwürdiges, Götternahes getan, um diese Verehrung zu verdienen, und da kein aufwendiges (oder auch nur simples) Verfahren existiert, das über die Heiligkeit einer Person entscheidet, reicht der feste Glaube der Anhänger aus, um die Kulte fortbestehen zu lassen.

Auffällig ist auch, daß sich über die genaue Zuweisung der Heiligen zu einzelnen Göttern die Kirchen eigentlich weit mehr Gedanken machen als das Volk: Der Hl. Gullaran ist der Schutzpatron aller Methumier, nicht nur der Efferdgläubigen, und wenn sich zwei Geweihte streiten, ob er auch von Hesinde gesegnet war oder nicht, schüttelt der Handwerker nur den Kopf und denkt sich, wie seltsam die Herren Gelehrten sind, daß sie sich um einen Heiligen balgen wie Katzen um einen schmackhaften Schuppensegler. (Hier mag sich ein Rest der alten Tage erhalten haben, als sich die Priesterschaften der Zwölf noch einiger waren als in unserer Zeit.)

Etwas ganz anderes ist es aber, wenn dann ein tölpelhafter Bauer aus Malur einem Methumier etwas vom Hl. Ascanio erzählt und ihn über den guten Gullaran zu stellen versucht — dann fliegen die Streit- und Schmähworte hin und her, und nicht selten sprechen auch die Fäuste. Wollen wir doch einmal sehen, ob der Ascanio diesen Großschwätzer verteidigt! In den Städten mit 10.000 Einwohnern und mehr ist es oft nicht ein Heiliger, den das Volk verehrt, sondern es sind deren viele: Mögen die Studierenden doch ihre Widerworte geben, in Vinsalt nördlich des Vaquir wird standhaft auch der Schrein des Hl. Rohal, des Stadtgründers, gepflegt, während in Alt-Bosparan kaum jemand nicht gelegentlich des Hl. Geron gedenkt oder Blumen am Altar der Hl. Ariodra niederlegt. Tatsächlich hat auch in Grangor, Kuslik und anderen Orten jeder Stadtteil seinen kleinen Altar oder gar Schrein für einen Heiligen — und jedes Dorf sowieso —, den mehr die Einwohner als irgendwelche Priester pflegen. Diesen Schutzpatron lieben und verteidigen sie dann auch aus ganzem Herzen, denn sie oder er war 'eine(r) von uns, versteht unsere Probleme und hört unsere Bitten', ob diese nun der guten Ernte im nächsten Herbst oder dem Sieg der Dorfmannschaft beim nächsten Immantumier der Baronie gelten.

Klassische Formen der Heiligenverehrung sind das Fürbittgebet und das Opfern von Kerzen, Blumenketten, einer neuen Bemalung für die Heiligenstatue oder was der arme Mann geben kann; Blutopfer von Tieren (und seien es auch nur Hühner oder Tauben) sind außerhalb Chababiens nicht mehr üblich und allerorten bei Strafe verboten.

Auch sonst zeigen die offiziellen Kirchen wenig Begeisterung für den Heiligenkult; in der Gemeinschaft des Lichts fordern viele seit eh und je ein Verbot von derlei Götzendienst, obwohl das Volk sogar ein gerüttelt Maß an praiosgefälligen Schutzheiligen kennt, die 'damals den Geist aus der Kelter

vertrieben' oder 'den Landdieb der Lüge überführten, als er den Grenzstein versetzt hat.' Auch in der Hesindekirche wird befürchtet, daß sich nur zu leicht die Verehrung von Götterfeinden unter dem Deckmantel der Heiligen ausbreiten könnte, doch der als entschiedener Fürsprecher bekannte Erzwissensbewahrer Abelmir von Marvinko hat noch immer den Sieg mit dem Argument vorgetragen, daß der Heiligenkult ein fester Teil der örtlichen Kultur sei und gerade die Hesindekirche keine alten Sitten und Bräuche unterbinden dürfe, ohne sich gegen die eigenen Lehren zu versündigen. (Man sagt allerdings auch, daß es seiner Eminenz nicht zuletzt um die Anhänger der Hl. Lutisana, seiner Ahnfrau, geht ...)

Der Heilige Horas

Einen Heiligen aber gibt es, der über allen anderen steht und als halbgöttlicher Gründervater und Schutzheiliger des ganzen Landes gilt: der **Heilige Horas**. Das Volk nennt ihn auch den *Erzheiligen*, der die Anliegen der Menschen vor den Rat der Götter trägt. Als Schutzpatron von Land und Volk verehrt ihn fast jeder Liebfelder neben seiner eigentlichen 'Hauptgöttheit'; er gilt als Symbolfigur des Goldenen Zeitalters und steht für Zufriedenheit und Harmonie — die Lehren der Astrologie und der Volksglaube kommen sich hier sehr nahe*.

Die im Garether Praioskult gelehrt Bindung des Horas an den Sonnengott empfindet das Volk eher als 'Diebstahl' ihres Heiligen denn als Erhöhung — denn Horas 'gehört' allen Liebfeldern, ungeachtet, welchen der Zwölfe (und welche Ortsheiligen) sie sonst noch verehren. (Der für die Bewohner des Reiches üblich gewordene Ausdruck 'Horasier' zeigt hier durchaus Parallelen zu dem Völkernamen Tulamiden, der auf deren Urvater und Stammesheros Zulhamid zurückgeht.)

Den immensen Stolz auf die uralte Tradition des Heimatlandes findet man beim höchsten Adligen ebenso wie am Herd des Großbauern, und die ärmeren Schichten sehen Horas vor allem als Vertreter des Goldenen Zeitalters, auf dessen Rückkehr sie hoffen.

Die beiden höchsten Feste der Horasverehrung sind *Horas' Erscheinen* am 7. Praios (gleichzeitig der Tag der mythischen Reichsgründung vor mehr als 2.500 Jahren) und *Horas' Ent-rückung*, die immer an jenem Marktag im Phex gefeiert wird, der auf den ersten Tag eines Monatsfünftels fällt. Daneben gibt es allerlei kleinere Feste bis hin zur *Vertreibung Famerlors* am 27. Rondra.

**) Hier sei eine kleine Anmerkung erlaubt: Die Planetenbezeichnung Horas findet sich in gelehrten Werken erst etwa seit dem Jahre 1200 Horas (gegen Ende der 'Dunklen Zeiten') — vorher war jener Wandelstern als Gylðara, Gylðramir oder Gylðas Auge bekannt, was einen deutlichen Hinweis auf die mythologische Begründerin der gylðenländischen Zivilisation gibt. Daß sich jener Name so lange hielt, mag daran liegen, daß der Heldin Gylðuria (aus der Siedler- oder Geronzeit) damals eine Verehrung wie einer (heutigen) Heiligen zukam.*



Geistesgeschichte

Zu lang und variantenreich ist die Geschichte der Philosophie im Lieblichen Feld, einem Hort der Debatten und Diskussion, dennoch sollen, ja müssen hier einige Schlüsselbegriffe erläutert werden, ohne deren Kenntnis man sich schlechthin nicht in kultivierte Gesellschaft begeben kann.

Die **'Finstere Zwischenzeit'**, die Epoche zwischen dem Alten Reich und der erleuchteten Gegenwart gilt als das kaum weiter zu erwähnende Alter in der Mitte. Manchmal auch *Dunkles Mittel-Alter* genannt, steht diese Epoche für eine Welt voller Unterdrückung, Unfreiheit und Aberglauben - kurzum, die Jahre nach Bosparans Fall, in denen militärische Besetzung und Priesterherrschaft das Blühen des Geistes unterdrückten. Unter dem Namen **Neuzeit** wird die gegenwärtige Zeit angesprochen — die erleuchtete Zeit, in der moderne Ideen zugleich das Wissen des Alten Reiches neu beleben. Von einigen wird der Begriff auf die gesamte Zeit seit dem Kusliker Frieden, von den meisten aber erst auf die moderne Horaszeit bezogen; in diesem Falle bedient man sich auch gerne des Bosparano-Wortes **Renascentia** für 'Wiedergeburt', um das erneute Aufblühen alter Bildung und Kultur zu benennen, wie sie zuletzt unter den Kusliker Kaisern verbreitet war.

So oder so aber sieht man sich als Zeuge eines kulturellen Aufstieges, der ein neues **Goldenes Zeitalter** herbeiführen wird.

Diese zur Zeit vorherrschende Einstellung hat ihre Anhänger vor allem im Bildungsbürgertum und bei einigen weltoffenen Hochadligen. Der Landadel vermag wenig mit dieser Sichtweise anzufangen, die etwa den Unabhängigkeitskrieg letztlich anderen Kämpfen der Zwischenzeit gleichstellt, und für die Rondrakirche steht zwar auch ein neues Zeitalter bevor, doch eher das großer blutiger Schlachten und mörderischer Feindesscharen — etwas, das in den Vinsalter Salons als ganz entschieden 'mittel-alterlich' bezeichnet wird.

Kosmopolitismus — Weltbürgertum, so nennt man zuerst einmal die Einstellung, daß das Horasreich doch eine eher kleine Welt ist und auch Vorfälle im Bornland interessant sind. Tief sinniger als diese Haltung ist die Überzeugung, daß man als gebildeter Mensch tatsächlich Bürger und damit Landsmann aller Aventurier ist — aber so weit, daß sie auch einen Al'Anfaner oder Garethter als ihresgleichen sehen, gehen doch nur wenige. Politisch dient der Kosmopolitismus (zusammen mit der Einschätzung, daß das Horasreich nun einmal der fortschrittlichste Staat sei) dazu, um Einmischungen in fremde Angelegenheiten und manchmal auch offene Annektionslust mit einem Mantel zu behängen — schließlich ist es nur angemessen, wenn alle Aventurier an den eigenen Errungenschaften teilhaben können.

Materielle Kultur

Mögen Religion und Geistesgeschichte auch für Gelehrte und Geweihte noch so interessant sein - es ist die 'materielle Kultur', die das Leben im Horasreich prägt und die von einem Außenstehenden als erstes mit dem Land zwischen Phecadi und Chabab assoziiert wird.

Kleidung und Mode

Mit der Tracht der Bauersleute, der kleinen Handwerker, der Knechte, Mägde und Tagelöhner wollen wir uns nicht abgeben — sie tragen, wie überall auf der Welt, das, was ihr Geldbeutel ihnen erlaubt, und danken den Göttern, wenn es sie vor den Unbilden des Wetters schützt. Nur zwei besonders verbreitete Stücke seien hier erwähnt: der schulterbreite Kragen, der Frauen- wie Männerhemden zierte, und das Schnürmieder aus Tuch oder einfachem Leder, mit dem selbst arme Frauen ihre Formen möglichst vorteilhaft hervorzuheben versuchten.

Bei der Kleidung der begüterten Schichten muß unterschieden werden zwischen *Stil*, *Mode* und *Tracht*: Stil ist stets das, was dem gerade geltenden Ideal entspricht und durch die Vorgaben des Hofes entsteht; dieses Ideal wechselt in Aventurien daher in der Regel auch nur von Generation zu Generation, meist beim Wechsel des Monarchen. Daß beim Übergang von Amene III. zu Amene-Horas ein neuer Stil entstand, ist verständlich, denn wenn die Person auch blieb, markiert der neue Titel doch einen deutlichen Wendepunkt.

Der **Neue** oder **Horasstil** ist ein deutlicher Zeuge der jüngsten kriegesischen Erfolge: Vage der Kriegertracht nachempfunden, besticht er zugleich durch die üppige Verwendung von metaldurchwirktem Brokat, Dröler Spitze und dem kostbaren Hylailischen Purpurrot. Der langärmelige Rock besteht aus Samt- oder Seidenbrokat und ist an den Ärmeln mit Spitze verziert, höfische und sonstige Amtsträger legen dazu eine etwa spannbreite Schärpe an und tragen oft eine prachtvolle Halsbinde aus Dröler Spitzentuch. Wer hingegen seine militärische Erfahrung betonen will, trägt darüber einen gut hüftlangen, rechteckigen Überwurf (auch als Waffenrock bezeichnet) sowie einen großen, bis zu den Schultern reichenden Kragen, der entweder gänzlich aus Dröler Spitze gefertigt wird oder Spitzengirlanden am Saum trägt.

Zu weiten Kniehosen (je weiter man nach Süden kommt, um so lockerer sind sie geschnitten) werden Stulpenstiefel getragen. Der breitkrempige Federhut gehört ebenso zur Horasmode wie das Rapier an der Seite. Ein 'echtes' Schwert ist zwar eigentlich nur erlaubt, wenn man von Stand ist, was jedoch nicht besagen will, daß Frauen und Männer aus dem Großbürgertum (wie reiche Händler, Reeder und dergleichen) das Haus ohne Waffe verlassen: Ein Stoß- oder Stockdegen ist fast immer zu sehen. Der Dreispitz, mit Litzen oder Federn besetzt, ist nur an der Küste verbreitet, vermutlich, weil er sich von der Tracht der Seeoffiziere ableitet.

(Wir bedauern es fast, daß er im Landesinneren so selten an-



zutreffen ist, denn gerade auf dem Schopf einer übermütigen, schelmischen Dame putzt dieser Hut ungemein. Übrigens: Alle Heider, die wir als Männerkleider beschreiben, werden in ähnlicher Form auch des öfteren von Frauen getragen.)

Daneben existiert noch eine reine Damenkleidung: Die Gewänder der Damen sind aus Samt, Seidentaft oder Brokat gefertigt und nicht selten mit goldenen Litzen und Perlen bestickt. Bis zur Taille sind sie eng geschnitten und oftmals nur dank einer Corsage zu tragen, die Röcke aber wallen weit und üppig. Den tiefen Ausschnitt (gelegentlich sieht man gar entblößte Schultern) verhüllen oder betonen die Damen je nach Schönheit mit mehr oder minder dünner Spitze aus Goldfäden, durch die die bloße Haut schimmert. Gelegentlich ragen gefaltete Spitzenkragen im Nacken auf; Spitze findet sich auch am Ausschnitt, am unteren Saum und an den neckischen Schößchen und Girlanden, mit denen die Röcke herausgeputzt sind.

Die zuvor höfisch beliebte Gewandung ist auch heute noch vereinzelt anzutreffen und läßt den Kenner auf eine eher friedliche, sinnenfrohe Epoche schließen, in der jedes Geschlecht seine Merkmale deutlich zur Schau stellte: Sie besteht aus einem kurzen, samtenen, eng auf die Körperform zugeschnittenen Leibrock mit gebauschten oder geschlitzten Ärmeln und knappen Schößen, zu welchem entweder (bei den Männern) sehr enge Beinkleider mit farblich abgesetztem Hosenlatz -

oder gar gepolstertem Gemächtbeutel - oder (für die Damen) ein sehr kurzer, nur bis zum halben Schenkel reichender Rock getragen werden; die Füße sind mit goldschnallenbesetzten Schnabelschuhen bekleidet. Dazu trägt man Samtkappe oder Barett mit wippender Fasanenfeder und über der Schulter ein kurzes Cape, je nach Jahreszeit und Region pelzgefüttert oder bestickt.

(Es ist dieser Stil, im lieblichen Feld 'methumisch' genannt, der im übrigen Aventurien als 'Neueste Vinsalter Mode' bekannt wurde und das geflügelte Wort vom 'Vinsalter Stutzer' entstehen ließ. Selbstverständlich ist die Wahl des Stils auch und vor allem eine Politikfrage: Wer den methumischen wählt, bringt seine Distanz zum neuen Horasiat zum Ausdruck.) Daneben gibt es noch einige politische Fallgruben, in die man leicht tappen kann: Insbesondere ist es nicht üblich, schweres Rüstzeug, blitzende Waffen und kriegerischen Putz zur Schau zu stellen, es sei denn, man übt sich in der Profession des Söldlings — andere hingegen kommen nur zu leicht in den Verdacht, ein Sympathisant des Mittelreichs zu sein, das man hier nur zu gerne mit derlei 'Kübelrüstungen' in Verbindung bringt. Eine andere Gewandung, die leicht für Gerüchte und Fehleinschätzungen sorgt, ist Kleidung aus (speziell schwarzem) Iryanleder, das als typisches Zeichen Al'Anfas und seiner Vasallen gilt — ein Fall von tiefverwurzelter Heuchelei, denn dann müßte eigentlich die allseits beliebte Seide verpönt sein





(die allerdings als Brabaker Seide gehandelt wird) — während das verrufene Iryanleder nun tatsächlich vom potentiellen Verbündeten Brabak stammt.

Der alljährliche Wechsel der *Mode* befaßt sich nur mit Kleinigkeiten — der Farbe der Kleider, der exakten Rocklänge, dem modischsten Spitzenstoff für die Kragen — und wird fast stets vom derzeit getragenen Gewand der Kaiserin und ihrer engsten Vertrauten bestimmt. Hier ständig auf der Höhe sein zu wollen, bringt einem Adligen selbst bei seinesgleichen schnell den Ruf eines Narren ein; und dennoch warten Frauen wie Männer stets auf die neuesten Gazetten, die über das Erscheinen der Monarchin bei offiziellen Anlässen berichten.

Zum Abschluß wollen wir noch einige Worte zu den regionalen *Trachten* sagen: Im Kernland des Reiches, in **Yaquiria**, ist die Tracht nahezu immer mit der jeweils höfischen identisch — zu groß ist der Einfluß des Monarchen. Festzustellen ist allerdings, daß in **Kuslik** traditionell die Details denen dem Vinsalter Brauch entgegengesetzt sind: Kräftige Rot- und Purpurtöne sind in Vinsalt die bevorzugten Farben, also neigt man am Ifaquirmund zu hellen und zarten Farben, weiß, rosa und himmelblau, am beliebtesten jedoch (vermutlich wegen der Allgegenwart des Hesindekultes) ist ein zartes Grün von der Farbe des eben entfalteten Farnblattes; sind die Ärmel in Vinsalt an der Schulter bauschig und am Unterarm eng, mag man es in Kuslik gewiß umgekehrt. Eine Besonderheit der Kusliker Tracht ist das 'Kusliker Rad', ein winziges, scheibenförmiges, mit Goldbrokat bespanntes und mit Blumen oder glitzernden Kleinodien verziertes Hütchen, das sich die Damen keck auf die hochgesteckten Haare heften.

In Grangor, der Stadt der Händler und Reeder, wird weniger Putz zur Schau getragen. Statt Samt und Seide trägt man hier gutes Tuch oder Linnen in den Farben blau, grau, violett — hier und dort mit Litzen und Paspeln in Gold oder kontrastierenden Farben verbrämt, auf Spitze will man aber auch hier nicht verzichten. So findet man Spitzen am Saum der Ärmel, und auch die Tücher und Stolen sind aus diesem kostbaren Material gefertigt.

In **Arivor** wirkt die Allgegenwart der Rondrageweiheten und Ordenskrieger stark auf die Mode ein: Neben grellbunten Trachten findet man sehr oft einfach geschnittene Gewänder aus Silaser Silberbrokat, der den Träger aus der Ferne wie einen Krieger in Kettenrüstung schimmern läßt — und manche Damen bevorzugen mehr oder minder offenherzige Mieder, die reich mit blitzendem Metall bestickt sind und 'Amazonenpanzer' genannt werden.

Die Mode im Herzogtum **Methumis** ist am ehesten mit der alten höfischen Tracht zu vergleichen, übertrifft diese aber noch an spielerischer Leichtigkeit: Insbesondere im sonnigen Belhanka, der Hochburg des Rahjakultes, sind die Stoffe zart wie Gespinste und die Gewänder so kunstvoll enganliegend auf den Leib geschneidert, daß man das Wappen auf der Münze und die Schrift auf dem Pergament in der Tasche erkennen könnte, wenn die Kleider denn Taschen hätten. Anstelle derer trägt man allerdings lieber tiefhängende Gürteltaschen und -beutel, die das verhüllen, was der schmeichelnde Stoff eher

noch herausstellt. Korsetts sind hier kaum zu sehen — Männer wie Frauen tragen knappe Hosen oder Röcke und Blusen, die am Rücken, der Schenkelaußenseite und noch anderen Stellen nur durch seidene Schnüre zusammengefaßt werden (der Busen wird oft nur von einem durchscheinenden Schleier oder gar nicht verhüllt) und in allen Farben des Regenbogens schimmern.

Auch in **Neetha** sind Korsetts und Schnürmieder nur vereinzelt anzutreffen, obwohl sie in der dortigen Corsettagenmanufaktur hergestellt werden. Vermutlich liegt es an dem heißen Klima, daß lockere und luftige Kleidung bevorzugt wird. Herren wie Damen tragen, zumindest im Sommer, wie schon seit alters her ein ärmelloses tunikaartiges Gewand aus weißer Seide oder feinem Linnen, das dem Waffenrock der Rondrageweiheten angelehnt scheint, an den Schultern mit goldenen Fibeln gehalten wird und am Saum reich mit Stickerei verziert ist. Reichtum und Stand der Frauen erkennt man fast ausschließlich am Geschmeide, das sie an Hals und Armen tragen.

Haartracht und Perückenkunst

Wangen und Kinn zu rasieren, ist unter den Mannsleuten ebenso verbreitet wie das Tragen eines Bartes, doch scheinen wallende Rauschebärte, Backenbärte sowie geflochtene oder gewachste Kinnbärte bei den Herren des Landes verpönt zu sein. Aufgezwirbelte Schnurrbärte und elegante Spitzbärte hingegen erfreuen sich großer Beliebtheit. Das Haupthaar läßt der Herr von Stand oder Ansehen offen bis auf die Schultern fallen, schlicht oder gekräuselt, je nach Laune oder natürlicher Beschaffenheit, auch sieht man bisweilen Männer, die ihr Haar im Nacken zusammenbinden und mit einer samtenen Schleife schmücken. Diese Haartracht mag auf tulamidische Einflüsse zurückgehen oder ein Diktat der Witterung sein, denn langes offenes Haar ist in den heißen Sommern der Region eine rechte Last.

Zwei Absonderlichkeiten, die männliche Frisur betreffend, sind jüngst in Vinsalt in Mode gekommen: Die eine ist das Aufhehlen und Mattieren des Haares mit weiß-silbrigem Puder, die andere das Tragen künstlicher, auf eine seidene Kappe geknüpfter Locken, Perücke genannt. Und so mag man bei festlichen Empfängen den Eindruck gewinnen, daß den Herren die Haare um so üppiger sprießen, je älter sie werden. Auch Richter und Advocati stülpen sich neuerdings bei Ausübung ihres Amtes gern eine Perücke aufs Haupt, was ihrem Aussehen etwas ungemein Würdevolles verleiht.

Die Damen des Reiches tragen bei höfischen Ereignissen ihr Haar selten offen, sondern vielmehr zu kunstvollen Flechtfrisuren aufgesteckt, die mit Bändern und Schleifen geschmückt oder von goldenen, perlenbesetzten Netzen gehalten werden. Falls die eine oder andere dabei Zöpfe und Locken, die nicht auf ihrem Kopf gewachsen sind, unter die eigenen Haare mengen sollte, so ist dies weniger augenfällig als die Perücken der Mannsleute. Der von einem seidenen Band zusammengefaßte Nackenzopf oder 'Pferdeschweif' erfreut sich bei den Damen des Südens fast ebenso großer Beliebtheit wie bei den Herren der Region.



Tafelfreuden

Auch über die Tafelfreuden des Lieblichen Feldes ließen sich ganze Kapitel füllen, doch statt sich den Besonderheiten der einzelnen Provinzen zuzuwenden, soll besser einmal das 'ideale' liebfeldische Menü beschreiben sein - denn das gibt es durchaus: Die Kunst des Speisens hat eigene Theoretiker und Traktatverfasser auf den Plan gerufen, die sich mit der schicklichen Speisenfolge befassen, und noch heute hält sich im Adel hartnäckig die Vorstellung, auch die wüteste Schlemmerei sei gesund, wenn nur der überlieferte Rahmen gewahrt bleibt. Grundsätzlich wird erst einmal auf die richtige Würzung geachtet: Die liebfeldische Tradition hat *Silasilikum* und *Methumian*, *Onjegano* und *Schalotten* längst in den Rang von Heilkräutern erhoben.

Im Idealfall beginnt das klassische Essen mit einem **Eröffnungsschluck**, um den Magen auf die bevorstehenden Genüsse einzustimmen und den Göttern zu danken — mancherorts hat sich gar die uralte Sitte erhalten, der spendenden Erde eine kleinen Tropfen als Trankopfer darzubringen.

Das eigentliche Essen fängt mit einer kleinen **Vorspeise** an — gebackene Heuschrecken in Knoblauch, Hummerhäppchen, gebackene Muscheln, Schinkenröllchen, Platzwurst (eine in heißem Fett bis zum Zerplatzen erhitze Wurst), eingelegte Oliven oder Paprika usw. Darauf folgt die **Suppe**, sei es nun aus Gemüse, Fleisch oder Fisch.

Anschließend wendet man sich der Ofenspeise - meist ein Auflauf, der frisches Gemüse, vielleicht auch Fleisch, mit einer dicken Sauce (oft aus Tomaten, Paprika und Sahne) und Nudeln verbindet und mit Käse überbacken wird; alternativ können auch Fischpastete oder Krautstrudel gereicht werden. Danach erscheint als eigentlicher **Hauptgang** fast immer ein Fleischgericht von Geflügel, Rind oder Lamm, oder aber auch gebratener Fisch; als Beilage ist frischgebackenes Weißbrot üblich. Der sehr beliebte Ochsenbraten wird z.B. traditionell auf Weißbrotscheiben gereicht.

Im Anschluß sind in den letzten Jahren als **Dessert** neben den beliebten Siruptörtchen und Rosinennudeln auch Cremespeisen aus Eiern, Sahne und Wein oder Fruchtsäften in Mode gekommen, die in den allervornehmsten Häusern gar mit alchimistischen Apparaturen gefroren werden können.

Als letzter Gang wird eine kleine **Käseplatte** mit einer Auswahl der gängigen Käse- und Obstsorten - Butterbirnen, Weintrauben oder Mandelpflaumen, deren nussiger Kern mit verspeist wird — gereicht. Den Abschluß aber bildet der **Abtrunk**, ein scharfer Likör oder ein milder Weinbrand.

Soweit das Idealbild des Menüs, wie es in besseren Häusern auf den Tisch kommt. In Adelspalazzi werden die einzelnen Gänge gerne vervielfacht, so daß etwa vier verschiedenen Fleischgerichte nach den beiden Aufläufen und vor den drei Desserts aufgetragen werden. In ärmeren Kreisen hingegen ist das Essen meist auf eine Suppe mit anschließendem Gemüseauflauf beschränkt, bei dem vor allem die Nudeln oder kleinen Mehlklöße zum Sattwerden dienen; und wenn es Fleisch gibt, dann als winziges Häppchen delikaten Nachtsch. Ist ein Gast im Haus, erfordert es eine ungeschriebene Etikette,

daß selbiger nach dem Auflauf erklärt, wie gesättigt er doch sei, und vorschlägt, das Fleischgericht 'ausfallen zu lassen', da er es ja doch nicht würdigen könne. Ein gedankenverlorener oder ahnungsloser Gast kann durch sein Schweigen leicht eine ganze Familie in Verwirrung stürzen und zusätzliche Kosten in Höhe eines Wochenlohns verursachen ...

Wie verwandt und zugleich unterschiedlich die Gerichte der einzelnen Schichten sind, sei am Beispiel der *Belhanker Suppe* erläutert: Als Arme-Leute-Essen ist sie eine schlichte Suppe aus billigsten Efferdfrüchten wie Seesternen, Kraklingen und Winzkrabben, mit einem Tropfen Nelkenöl gewürzt und einer Handvoll Rüben oder Bohnen sättigender gemacht — als 'Efferdsuppe belhancani' hingegen besteht sie aus Weißwein, Sepia und Hummer, ist mit echtem Safran abgeschmeckt und wird selbst bei den Horaskaiserlichen Banketts gereicht.

Getrunken wird neben Wasser vor allem der überall angebaute Wein, während das Bier, 'Weizengold' genannt, im eigenen Lande nur wenige Freunde hat und vor allem nach Nordaventurien ausgeführt wird. Ein Ausnahme stellt hier das kostspielige 'Schradoker Bitter' dar, mit dem die Zwerge der Krondomäne erheblichen Erfolg haben, seit das sehr ähnliche Ferdoker kaum noch eingeführt werden kann. Ein Beleg für den hohen kulturellen Stand des Lieblichen Feldes ist auch die rege Verbreitung, die die Kunst der Destillation erfahren hat: So reichlich ist die alljährliche Obst- und Weizenernte, daß fast ein jeder Landadlige große Kessel sein eigen nennt, in denen er die Überschüsse seiner Güter zu schmackhaften Bränden und Schnäpsen verarbeitet.

Zum Abschluß noch ein Wort zum Tafeln an sich: Seit geraumer Zeit ist der Gebrauch von Messern und Gabeln in Adel und Großbürgertum üblich, und oft ist das Besteck aus Silber und mit Einlegearbeiten verziert. Zur noblen Lebensart des Lieblichen Feldes gehört auch das Geschirr. Wer es sich leisten kann (aber das sind kaum die oberen Zehntausend), speist von Porzellan, vor allem aus Aranien, da die einheimische Produktion noch nicht annähernd ausreicht. Unter den Fürsten und Magnaten schließlich ist das noch viel kunstvollere Guldendländische Porzellan begehrtes Statussymbol: Etwa ein Dutzend von Los Begünstigte können sich erlauben, ihre Gäste mit einem vollständigen Service zu bewirten. Die berühmte horaskaiserliche Porzellansammlung soll sogar über 100 Teile umfassen!

Rauchgenuß

Der Genuß von Tabak ist bei Damen und Herren gleichermaßen verbreitet. Viele vornehme Häuser verfügen über eigene Rauchsalons, in denen man sich nach dem Essen trifft und bei einem Gläschen Likör den methumischen Tabak — aber auch leichtes Rauschkraut wie Ilmenblatt - in zierlichen Pfeifen aus Meerscham oder Porzellan raucht, es gibt allerdings auch besonders mit aromatischen Ölen versetzten Tabakstaub, der geschnupft wird.

Aus Belhanka kommt in letzter Zeit eine neue Variante des Rauchens (die eigentlich von den Waldmenschen stammt, die ihre daumendicken Mohacca-Zigarren auf einer kleinen, hol-



zernen Gabel rauchen — wie hierzulande nur der Staats-Marschall): Der Tabak wird in dünne Deckblätter zu Zigarillos gerollt, die in ein silbernes oder goldenes Mundstück gesteckt werden.

Die weniger wohlhabenden Kleinbürger rauchen auch gerne billigen Häckseltabak, den sie in Maisblätter rollen. Der Konsum von Kautabak hingegen ist im gesamten Lieblichen Feld verpönt und allenfalls bei Seeleuten, Wanderarbeitern und Bauern zu finden.

Schoßtiere

Genau wie die Kleidung der Damen und Herren sind auch ihre Begleiter einer Mode unterworfen: Einige Rassen blühen auf, sind ein, zwei Jahrzehnte überaus beliebt und versinken dann wieder - wer kennt heute noch den *Therengar-Terrier*?

Der Modehund der letzten Jahre war der *Bunte Hund*, eine kleine Rasse, die auf die abenteuerlichste Weise geschoren wurde und ihren Namen von der Sitte bekam, die übriggebliebene Lockenpracht an Brust, Kopf, Fesseln und Schwanzspitze mit allerlei Farbstoffen rot, gelb oder gar purpurn zu tönen.

Als allerdings Königin Amenes Schoßtier 'Icanaria' kurz nach der Horasproklamation im hohen Alter von 16 Jahren verstarb, ging es wie ein Schock durch Hofstaat und Adel, daß sich die Monarchin ein Pärchen einer ganz neuen Rasse erwählte, um neben ihr auf den gepolsterten Armlehnen des Thrones zu sitzen. *Bosparaniel* wurde die Rasse genannt, und sie besitzt wirklich das vornehme, leicht blasierte Erscheinungsbild eines altreichlichen Würdenträgers: Der große Kopf mit den ausdrucksvollen Augen und der hohen Stirn wirkt überaus edel, manchmal gar arrogant, und das lange, seidige Fell von perlweißer und goldgelber Farbe ist an den langen Schlappohren so lockig, daß man sich an die Amtssperücke eines Honoratioren erinnert fühlt. Die anhängliche und friedfertige Rasse, die geradezu den ganzen Glanz und die ruhige Harmonie der Horaszeit zu verkörpern scheint, begeisterte das Volk schnell. Die Zucht blühte auf, und heute nennen sehr viele Adlige einen Bosparaniel ihr eigen — und würden noch viel mehr dafür geben, wenn sie ein Tier aus einem Wurf der beiden horaskaiserlichen Hunde 'Cavalliero' und 'Carolana' geschenkt bekämen, denn verkäuflich sind diese hochadligen Welpen natürlich nicht.

Von den übrigen bekannten Hunderassen ist nur der Winhaller (hier als Vinsalter) Wolfsjäger bei Leuten von Stand akzeptabel, der als Jagdbegleiter auf Schloß Baliiri und anderen Jagdschlössern gezüchtet wird.

Schließlich wäre noch die von einigen Damen der Gesellschaft reinrassig gezüchtete Aveskatze zu nennen — natürlich ist sie nicht paradiesvogelbunt, wie man denken könnte, nein, diese Edelkatze hat blauschwarzes Fell und grüne Augen. Ihren Namen hat sie von ihrem spontanen, freiheitsliebenden Wesen, denn selbst größter Luxus scheint ihr nichts zu bedeuten, wenn die Unruhe sie packt. Die Aveskatze ist vor allem bei den freigeistigeren Liebfeldern beliebt — speziell bei manchen Kurtisanen und Künstlerinnen. Daß dadurch auch manchmal über Adels- und Hofdamen getratscht wird, die sich ebenfalls einen schwarzen Aveskater halten, scheint diese wenig zu stören; denn um die freiheitsliebenden Tiere an sich binden zu können, muß man selbst auch sehr selbstbewußt und unabhängig sein.



Zeitvertreib und Vergnügen

Der Gedanke, 'sich die Zeit vertreiben zu müssen', kann freilich nur einem müßiggängerischen Adligen kommen, doch auch die meisten Stadtbürger finden die eine oder andere Stunde für Vergnügungen, auch wenn sich kaum ein Handwerker oder Kaufmann anders als am Feiertag Zeit nehmen kann.

Spiel und Sport

Obwohl Imman aus den barbarischen Nordlanden stammt, faßte dieses robustes Mannschaftsspiel schnell im Lieblichen Feld Fuß - und heute können sich die *Adler von Grangor* und

die *Löwen von Arivor* um den Rang streiten, die älteste Immanmannschaft außerhalb Thorwals zu sein. In späteren Jahren wurden die *Vinsalter Drachen*, die *Fäuste von Bosparan*, *Siegreich Silas* sowie die *Kusliker Kavaliere* gegründet (die alles in allem die erfolgreichste Mannschaft sind und acht Allaventurische Meistertitel vorweisen können); die neueste Mannschaft aber ist die nur wenige Jahre alte Truppe von *Horastreu Neetha*. In letzter Zeit hat der Ruhm des gleichfalls neugestifteten Horas-Pokals beinahe mit dem Meistertitel gleichgezogen, und bei den 42 Spielen einer Saison (jede Mannschaft muß ihre



sechs Rivalen in ihrem Stadion empfangen) werden alle städtischen Rivalitäten ausgetragen, die Garden müssen die verschiedenen Anhänger mindestens genauso scharf voneinander trennen wie die Besucher gegen die allgegenwärtigen Taschendiebe verteidigen. Wenn es zum Kampf zwischen den 'Fäusten' und den 'Drachen' kommt, so heißt es, stehen im weiten Umland der Kaiserstadt die Läden, Häuser und Hütten leer, weil sich alles in oder vor dem Stadion drängt.

Beliebte Gesellschaftsspiele sind das **Riva-Spiel**, bei dem die Schlacht zweier Flotten durch unterschiedliche Schiffstypen mit eigenen Zugweisen dargestellt wird und dessen Spielsteine traditionellerweise aus Ebenholz und Walzahn gefertigt werden, sowie das **Tafel-Imman**, eine tischartige Anlage, auf dem elfenbeinerne Kugeln auf grünem Filz mittels Stäben gegeneinander und durch bestimmte Tore gelenkt werden.

Musik und Tanz

Die Musik des einfachen Volks unterscheidet sich nur wenig von der anderer Länder; abgesehen vielleicht davon, daß die Instrumente - vor allem *Drehleier*, *Hackbrett*, *Schalmei*, *Krummhorn* und *Pommer* - technisch etwas ausgereifter und die Melodien oftmals noch variantenreicher und verspielter sind: Die meisten der Stücke sind schnell und voller Schwung, wichtig ist in erster Linie, daß die Musik schwungvoll klingt und zum Tanzen oder wenigstens Mitsummen anregt. Niemand käme auf die Idee, Musik einfach nur um des Kunstgenusses willen anzuhören.

Höfische Musik

Von völlig anderer Natur ist hingegen die Musik, die in den Musikzimmern der Adligen erklingt. Spätestens seit so großen Theoretikern wie *Calomiriel*, *Joana von Basjanbach* und *Dorgando Paquamon* ist die Musik für die gelehrten Kreise zur hesindianischen Wissenschaft geworden. Was die Musikanten des einfachen Volkes nach Gefühl und Empfindung vollbringen, wird hier strengen Regeln und Gesetzmäßigkeiten unterworfen. Die freie Improvisation wird zwar auch hier gepflegt, aber nur als Beweis, wie gut der Improvisierende die Regeln beherrscht, so daß er sie aus dem Stegreif umsetzen kann. Die wirklich hoch angesehene Musik darf jedoch niemals spontan sein, sondern wird von Komponisten entwickelt und dann den Musikern beigebracht.

Es gehört zum guten Ton beim Adel, sich einen 'Kapellmeister' zu halten, selbst wenn nur die höheren Ränge die Mittel zum Unterhalt eines echten Hoforchesters haben, das sich aus bis zu zwanzig Musikern zusammensetzt. Unübertroffen ist selbstverständlich das Horaskaiserliche Hoforchester, zu dem nicht weniger als 28 Musiker und Musikerinnen zählen.

Aufgabe eines Hofmusicus ist es vor allem, bei Salonabenden zur Unterhaltung der Anwesenden beizutragen. Je besser die Werke, die er dabei vorträgt, desto besser für den Ruf des Gastgebers. Ideal ist es natürlich, wenn der Musiker sogar eigene Werke zu Gehör bringen kann, doch das ist den wenigsten gegeben: Die meisten setzen in ihrer Not einfach irgendwelche Versatzstücke notdürftig zusammen oder kopieren heim-

lich die Werke ihrer erfolgreicherer Kollegen. Da aber die wenigsten Zuhörer sonderlich viel Sachverstand an den Tag legen, fällt das in der Regel kaum auf.

Wenn es ein Hoforchester gibt, werden auch regelmäßig Konzerte veranstaltet, zu denen Hausherr oder -herrin dann alle wichtigen Persönlichkeiten der näheren Umgebung einladen. Bei derartigen Konzerten, die zumeist in speziell für solche Zwecke eingerichteten Zimmern stattfinden, wird nicht getanzt, allerdings auch nicht unbedingt nur zugehört. Da viele der Zuhörer reichlich wenig von der Musik verstehen, die ihnen dargeboten wird, und sich genau genommen auch kaum dafür interessieren, benutzen sie die Gelegenheit gerne für einen kleinen Schwatz — der vermutlich auch heimlicher Hauptzweck für die Konzertveranstaltungen ist. Damit ist die Konzertmusik faktisch an die Stelle der längst aus der Mode gekommenen Tafelmusik getreten, auch wenn das die meisten Musiker nicht gerade glücklich stimmt.

Mitunter wird auch zum Ball geladen, doch unterscheiden sich die dortigen Tänze sehr von dem, was der Bauer liebt: Sie sind fast ausnahmslos ruhige Schreittänze, ein gelegentlicher Vinsalter ist schon das schnellste, was in höfischen Ballsälen zur Aufführung kommt. Ansonsten seien hier nur kurz das Menuett, die Pavane, die Kuslikana und die Albemande genannt, die ein jeder beherrschen sollte, will er auf einem höfischen Ball nicht allzu unangenehm auffallen.

Dichtkunst und Literatur

Gelesen wird im Lieblichen Feld mehr als in irgendeinem anderen Land, denn nirgendwo ist diese Kunst so weit und selbst im einfachen Volk verbreitet — und so gibt es hier auch eine nennenswerte Zahl von Schriften, die weder der Belehrung noch der sittlichen Erbauung, sondern schlicht der Unterhaltung dienen.

Als Königin der Dichtkunst gilt immer noch die Dramatik, das Verfassen von Schauspielen, doch auch die Poesie ist in Gestalt von Gedichtbänden sehr geachtet. Vor allem aber hat die Prosa, das schlichte und doch oft meisterliche Nacherzählen oder gar Erfinden von Epen oder kurzen Anekdoten sehr an Beliebtheit gewonnen.

Die zur Zeit gängige Romanform ist die Episoden- oder Anekdotensammlung, bei der eine ganze Reihe von kurzen Erzählungen durch einen Protagonisten oder auch nur eine Rahmenhandlung zusammengefaßt werden. Als besonders gelungenes und sehr beliebtes Beispiel sei hier der Roman *Cavalliera Geron-drata* erwähnt, der die zahllosen und schier unglaublichen Abenteuer einer Ardaritin erzählt (und ob der sympathischen, aber auch recht weltfremden und leicht überspannten Heldin in Arivor gar nicht geschätzt wird), während die Episodenromane *Todesmut* oder auch *Feuerprobe* deutlich schwächere Exemplare der Art darstellen.

Die phantastisch-erotischen *Geschichten von 1001 Rausch* hingegen wurden in Belhanka aus alten, teils einheimischen, teils tulamidischen Märchen und Legenden zusammengestellt und um allerlei neue amouröse Erzählungen auf die passende Zahl erweitert — als Rahmenhandlung dient hier die Gästeschar beim



großen Rahjafest, von der jeder eine Geschichte aus seinem Leben erzählt. Obgleich sehr freizügig und in manchen Episoden regelrecht schamlos, sind die '1001 Räusche' doch sehr beliebt und verbreitet, und nur einige wenige fordern, das Werk zu reinigen oder gar wegen der 'Werbung für Al'Anfaner Traumkräuter' zu verbieten.

Der Bann hat hingegen die überaus obszönen *100 Tage von Kush* getroffen — die lange Belagerung der Kusliker Alten Burg bildet nur den Rahmen für die Anekdoten über Blasphemie und Perversionen, die sich über die dort eingeschlossenen Hofschranzen und Mätressen und ihre blutigen Orgien erzählen lassen. Das von einem ungenannten Verfasser erstellte Werk erschien zuerst vor etwa 15 Jahren und wurde sogleich verboten — doch der Besitz der immerhin 150 Exemplare wurde nie ernstlich verfolgt, und so gilt es beim Adel geradezu als modisch, eines davon zu besitzen, zumal alle Untaten ausschließlich dem Haus Kuslik-Galahan und seinen Gefolgsleuten zugeschrieben werden.



rer Krieger und der Held des Stückes oder eine großsprechend prahlende Randfigur. Ebenfalls recht unterschiedlich gezeichnet wird die *Magistra Selinda*, die als Repräsentantin Kusliks, aber auch der Gelehrsamkeit generell auftritt: In manchen Stücken stellt sie als weise und einsichtige Gelehrte die Hauptperson dar, in anderen ist sie eine zerstreute und weltfremde Pedantin mit bloßem Bücherwissen.

Kaum näher erläutert werden muß die Gestalt der *Bellarita von Belhanka* — mal ist sie die jugendliche Liebhaberin des Dramas, mal eine laszive Verführerin, auf jeden Fall aber stets äußerst leicht gewandt und damit gelegentlich Anlaß für zeitweilige Schließung einer Bühne. Doch die Zuschauer lieben diese Figur, und als Vertreterin der schönen Künste bekommt sie meist vom Stückschreiber selbst in einer Neberolle die besten Zeilen.

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

Der Hirte Satyricos ist erst seit der Angliederung der Zyklopeninseln mit auf der Bühne. Oft nur Beinlinge und eine Kappe aus langem Fell tragend, vertritt er nicht nur Hirten, sondern generell den Stand der einfachen Landleute. Gelegentlich ist er der Narr, der nur über seine 'schönen Ziegen mit den seelenvollen Augen' schwadroniert und dem etwas beibringen zu wollen Magistra Selinda in die Verzweiflung treibt, manchmal der bodenständige Naturbursche, der Comto Cordovans hochgestochene Intrigen mit einigen bauernschlaun Kniffe zunichte macht — und nicht selten stellt er auch einfach wie die Faune der Inseln zur Freude der Zuschauer der weitaus kultivierteren, aber genauso sinnenfrohen Bellarita nach. (Die neuen Besitztümer haben bislang keine festen Typen hervorgebracht — mancher Schreiber entwirft Droler als dankbare Befreite, ein anderer wieder als halbgebildete Tölpel.)

Schließlich sollte noch erwähnt werden, daß es auch manche ausländischen Typen zu Theater Ehren gebracht haben: Am

Theater und Schauspiel

Nicht zuletzt das altherwürdige Theater zu Arivor zeigt an, wie traditionsreich die Schauspielkunst in der Region ist. Hier können beileibe nicht alle Formen des Lustspiels erläutert werden, sondern nur jene, die typisch für das Liebliche Feld sind: Besonders bekannt ist die Typenkomödie, deren Helden jeweils eine bestimmte Stadt oder Landschaft verkörpern. Es gibt etwa ein Dutzend solcher Gestalten unterschiedlicher Popularität, die wiederum je nach Ort der Aufführung recht unterschiedliche Bedeutung im Stück haben. Entstanden ist diese Kunstform vermutlich in Belhanka, wo die Gaukler in den Straßen die Eigenarten verschiedener Besucher nachäfften und übertrieben. Was zu jenen Zeiten noch dem reinen Vergnügen der übrigen Besucher diente, hat im heutigen Horasreich durchaus politische Bedeutung:

Der Handlungsverlauf eines Stückes ist allgemein festgelegt, der Dialog selbst entsteht hingegen spontan und wird häufig von den Schauspielern mit persönlichen Monologen und Bemerkungen variiert — die Figuren des Theaters erhalten dadurch oft satirisch überzeichnete Aussprüche in den Mund gelegt, weswegen das volle Verständnis viel aktuelles Hintergrundwissen erfordert.

Daher sollen hier die wichtigsten Typen kurz vorgestellt werden, da ihre grundlegenden Eigenheiten zeitlos scheinen: Kein Stück verzichtet auf *Comto Cordovan*, der den Vinsalter Höfling verkörpert: reich und erlesen gekleidet, mit vollendeten Manieren, die manchmal zur reinen Farce werden, immer in verschiedenste Intrigen und Ränke oder Liebeshändel verstrickt. Sein Gegenstück ist *Kaufmann Stokkvis*, der 'typische Grangorer' (und zugleich klassischer Handelsherr) in einfacher blauer Kleidung, der prinzipiell keine Gefühle zeigt und den ihm hingeworfenen Fehdehandschuh nach Materialwert weiterverkauft.

Ritter Rondravio ist der Vertreter Arivors und des Kriegerstandes - gekleidet in eine 'Rüstung' aus Silberbrokat und militärisch knapp sprechend. Je nach Art der Darstellung ist er ein tapfe-



wichtigsten ist auch heute noch der meist laut und brutal, auf jeden Fall aber anmaßend und arrogant auftretende Mittelreicher *Weibel Wüst*, der den verhaßten Okkupanten ohne Gefühl für Kultur und Manieren herauskehrt, und der in schwarzes Tuch oder Iryanleder gekleidete *Don Vitello*, der je nach Stück aus Mengbilla oder Al'Anfa stammt, so oder so aber ein schmieriger und völlig skrupelloser Sklaven- und Rauschkrauthändler ist und danach trachtet, die 'Liebfelder' des Stücks zu verderben. Daneben findet man bisweilen noch den verschlagenen Novadi *Artazun ibn Ghuramasch*, der in blumigen Worten seine Pferde und Frauen lobt und gerade in Neetha vom Publikum mit wahrer Haßliebe begrüßt und gefeiert wird; bisweilen auch noch — zumal wenn keine leibhaftigen Thorwaler in der Nähe sind - den wilden, saufenden und strohdummen *Gurgelbeißer Gumbladson*.

Oper

Bei der Oper handelt es sich um eine Weiterführung der Vinsalter Typenkomödie mit deutlichen Einflüssen der auf den Zyklopeninseln verbreiteten Satyrspiele: eine Art Theaterstück, dessen Handlung zumeist in der Welt der Legenden oder Sagen spielt und dessen Text durchgehend gesungen wird, begleitet von einem mitunter recht großen Orchester. Nur sehr betuchte Adlige können sich die Aufführung einer derartigen Oper leisten, da dazu neben den Musikern natürlich auch Sänger und Sängerinnen benötigt werden, möglichst sogar noch eine Ballettgruppe und selbstverständlich aufwendige Kostüme und Bühnenaufbauten. (Dorgando Paquamons Monumentalepos *Bosparan*, eine frühe und vom Hause Firdayon geförderte Oper, brachte immerhin drei Erzählstimmen, einen 40köpfigen Chor, 2 Musikbanner, fünf Solopauken, 20 Tänzer und einen echten Zauberer auf die Bühne.)

Das bekannteste Opernhaus steht selbstverständlich in Vinsalt, aber unter anderen werden auch im Arivor Theater regelmäßig Opern zur Aufführung gebracht.

Selbstredend gilt es als höchste Ehre, zu einer derartigen Veranstaltung geladen zu werden. Dennoch steht auch hier der Kunstgenuß deutlich an zweiter Stelle, viel wichtiger ist das Sehen und Gesehenwerden. Die Säle sind unbestuhlt und hell beleuchtet, und zwischen den schwatzenden Grüppchen von 'Zuschauern' eilen Diener mit Tabletts voller Weingläser oder kleinen Imbissen hin und her. Eingeweihte behaupten, daß in der Oper oft mehr Politik gemacht wird als bei allen Audienzen und Versammlungen.

Liebeskünste

Im Lieblichen Feld ist der Einfluß der Rahja groß, was sich auch deutlich in der Lebensart zeigt: Hier parliert man so ungezwungen über die Feinheiten des Liebesspiels wie über die gute Küche (die bisweilen ebenfalls der Heiteren Göttin zugeordnet wird) und tauscht die Adressen talentierter Kurtisanen und Liebhaber so ungezwungen wie die Namen guter Barbieri.

Ebensowenig ist der Bordellbesuch in sich ein Verstoß gegen gute Sitten: Wo der Traviakult kaum Einfluß besitzt, hat man gelernt, zwischen vornehmen und schmierigen Etablissements scharf zu unterscheiden, und eine Gildenmeisterin oder ein Kaufherr kann sich weit eher in einem noblen Freudenhaus sehen lassen als in einer heruntergekommenen, aber 'keuschen' Schnapsausschank.

So kommt es auch, daß der Stand der männlichen und weiblichen Liebesdiener überall in hohem Ansehen steht und es in vornehmen Kreisen des Adels und der Großbürger ein stillschweigend gepflegter Brauch ist, dem jungen Sohn der Familie eine geübte Liebeslehrerin zu 'schenken', die ihn einige Monde lang in die rahjagefälligen Künste einweist. Genauso gilt es als grob unhöflich gegenüber dem Zukünftigen, eine junge Dame ahnungslos und unerfahren in die Ehe zu schicken.

(Erwähnenswert sei noch, daß der Rahjakult — und damit auch das Volk — des Lieblichen Feldes ein halbes Dutzend Heilige kennt, die als Schutzpatrone der verschiedenen gängigen Spielarten der Liebeskunst betrachtet werden, so daß man durchaus hören mag, jemand habe neulich "auf ganz besonders ergreifende Weise der Hl. Rahjella gehuldigt".)

Dennoch wäre es falsch, das relativ hohe Ansehen der Liebeskünste als Zeichen für völlige Leichtlebigkeit zu sehen; oder, um es mit den Worten einer Vinsalter Dame zu sagen: "Wenn ich mit einem Herrn über Schinken rede, glaubt er ja auch nicht, daß ich ihn sogleich räuchern und essen will."

Vor allem hat der starke Einfluß des Rahjakultes dafür gesorgt, daß — durchaus entgegen der landläufigen Meinung - der schnelle, rüde Akt eher verrufen ist und die echten Kurtisanen und Liebesdiener auf die Gelegenheitsdirne herabschauen wie der zünftige Handwerksmeister auf den ungelerten Pfscher - und vor den schmierigen Bordellen der Hafenstädten hat die Priesterschaft der Heiteren Göttin den gleichen heiligen Abscheu wie ein Ingerimmgeweihter vor einer modernen Armbrustmanufaktur.



Die Städte des Lieblichen Feldes

Keine andere Region Aventuriens vereint so viele 'Großstädte' wie das Liebliche Feld; jede hat ihr eigenes Flair, ihre eigene Geschichte und eigene Reize - und jeder könnte man ein eigenes Heft widmen, ohne auch nur die Hälfte aller interessanten Merkmale zu streifen.

Weder kann noch soll diese Übersicht erschöpfend sein: Die wichtigsten Gebäude und Einrichtungen haben wird zu nennen versucht, viele anderen — die zahlreichen weiteren Schänken und Herbergen etwa oder auch die meisten Niederlassungen von klassischen 'Filialbetrieben' wie Logen, Bank- und Handelshäusern oder Botendiensten mußten ebenso unerwähnt bleiben wie die unzähligen kleinen Stadtteilkapellen,

die bekannten und unbekannten Lokalheiligen geweiht sind. Wenn Sie für ein Abenteuer eine solche Einrichtung benötigen — legen Sie sie nur unverzagt in einem passenden Stadtteil fest.

Ein Wort noch zu diesem neuartigen Format: Wir sind der Meinung, daß eine Stadt weit lebendiger und anschaulicher wird, wenn man sie Stadtteil für Stadtteil beschreibt und die typischen Merkmale und die Atmosphäre eines jeden Viertels hervorhebt. Wenn Sie nur einmal schnell suchen, welche Lokalität sich hinter einer Zahl auf dem Stadtplan verbirgt, finden sie die numerische Übersicht am Ende einer jeden Stadtbeschreibung.

Kaiserstadt Vinsait

Einwohner: 19.822 (offiziell nach dem Kaiserlichen Census und Taxus von 2508 Horas; geschätzt noch etwa 2.000 zusätzliche in Alt-Bosparan)

Garnisonen: 5 Banner des II. Horaskaiserlichen Elitegarderegiments, 1 Schwadron des K.u.K. Vinsalter Garde-reiterregiments, 50 Gardisten der Palastwache (*Ihrer Kaiserlichen Majestät Kavaliere*), 20 Ardariten auf dem Tempelberg, 30 weitere Tempelgardisten, 50 Stadtbüttel

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter, davon Phex und Travia zweimal, Tempel des Horas und des Nandus; Schreine vieler weiterer Halbgötter und Heiligen

Weshalb Vinsait nach Meinung der Vinsalter allen anderen Städten überlegen ist:

—Weil es Vinsait ist.

Vinsait, die 'Stadt der hundert Türme', die 'Stadt der Zwölfgötter' (von übelmeinenden Zeitgenossen auch 'Stadt der Verschwörer' genannt), besteht erst seit dem Jahre 569 BF, als Rohal der Weise den Wiederaufbau einer Stadt an der Stelle des geschlagenen Bosparan erlaubte. Bis dahin hatten an dieser Stelle mehr als 500 Jahre lang nur die Verzweifeltsten in Ruinen und ärmlichen Bretterbuden gehaust.

Die am Nordufer des Yaquir gelegene Metropole wurde auf zwei Hügeln errichtet, die einst aus den Trümmern des geschleiften Bosparan aufgeschüttet worden waren. Hier standen auch die ersten Gebäude der Ansiedlung, um die sich langsam jene Stadt entwickelte, die wir heute als Vinsait kennen — die

Zwingfeste des Protektors von Yaquirien (eines Grafen, der dem Kusliker Erzherzog lehnspflichtig war) und der Tempel des Praios.

Die Stadt besteht noch heute aus zwei Teilen: dem ummauerten Vinsait und den Ruinenfeldern von Alt-Bosparan, die über die Yaquirbrücke zu erreichen sind. In diesem südlich des Yaquir gelegenen Sumpfgelände finden sich die Unterkünfte der Armen und des lichtscheuen Gesindels, aber auch einige der prächtigsten Villen der Stadt. Seit der Erhebung Amenes zur Horaskaiserin hat man auch hier begonnen, alte Gebäude wiederherzurichten, die Straßen und Gassen zu pflastern und die lange verschütteten Kanalisationsgräben wieder zu entrümpeln, wobei von den Arbeitern so manches uralte Schmuckstück oder Artefakt aus helaischer Zeit ans Tageslicht befördert wurde.

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

Regiert wird die Stadt und das dazugehörige Umland von Tanglan Ardismör Baron von Vinsait, der auch der oberste Richter der Baronie ist. In vielen Fragen muß er jedoch Rücksprache mit dem in der Stadt residierenden Kaiserhaus nehmen, und auch die einflußreichen Gilden und Zünfte haben stets ein Wort mitzureden.

Auch der Kommerz ist in der Kaiserstadt gebührend repräsentiert: Die Handelshäuser Stoorrebrandt, Kolenbrander, Sandfort, Weyringer und Darando besitzen hier Niederlassungen und Kontore, ebenso die Festumer Einlagen- und Wechselhalle (Nordlandbank). Dem freien Händler und Privatmann bietet sich die Möglichkeit, für geringe Gebühr seine Waren in einem der öffentlichen Speicher am Hafen zu deponieren.

Wer hier kaufen oder verkaufen will, der findet Handelsgüter aller Art, seien es Korn oder Häute aus dem Lieblichen Feld, Yaquirtaler Wein, zwergische Waffen oder — bisweilen einmal — Güldenländer Porzellan. Wer den richtigen Zeitpunkt abwarten kann, dem winkt großer Gewinn, doch nicht wenige haben schon Haus und Hof bei Spekulationsgeschäften verloren. Die angespannte Lage zwischen den beiden großen Reichen hat in letzter Zeit viele Preise nach oben schnellen lassen, so daß vor allem die von der Krone protektionierten Händler einen guten Schnitt machen.

Aber auch wer Interesse an nicht so risikoreichen Geschäften hat oder für den täglichen Bedarf hier seine Waren erwerben will, ist in Vinsait am richtigen Ort: Der Viehmarkt ist an 5 Tagen in der Woche geöffnet, der Flachs- markt (auf dem eine Vielzahl von perainegefälligen Gütern, aber auch alchemistische und ingerimmgefällige Materialien wie pärlischer Schwefel, Chetober Salz oder Bosparaner Büttenspapier an- und verkauft werden) an drei Tagen, Stadtmarkt (alles von Brot über Kerzen bis Tuche und Waffen), Fischmarkt (Flußfische, eingesalzene Efferdsfrüchte, Fischerbedarf) und Curiositäten-Ba-



sar (Trödel, Kolonial- und Güldenlandwaren) sogar täglich. Daneben gibt es eine Unzahl an Schmieden, Schustern, Krämern, Fleischern, Bäckern, Schneidern und Vertretern vieler anderer Handwerksberufe. Auch solche zweifelhaften Gewerbe wie (Praios bewahre!) Kräuterläden, Gift- und Gegengiftmischereien und der Handel mit noch nicht verlorenen Fremdgegenständen blühen in Vinsalt, wenn auch zumeist im Verborgenen. Neben dem Tempel der Peraine, dem Therbünitenspital und der weithin bekannten Anatomischen Akademie bieten etliche Wundheiler, Quacksalber, Gesundbeter und studierte Medici ihre Dienste an. Der Gast kann zwischen mehreren Badehäusern, drei Söldner- und Beschützerdiensten und gar (wie man munkelt) zwei Meuchlerbanden

Der Palasthügel

Der kleinere, jedoch steilere und höhere (etwa 30 Schritt) der beiden Hügel der Nordstadt wird von der mächtigen **Palastanlage der Horaskaiserin** gekrönt: Wie es sich für die Residenz einer mächtigen Herrscherin gehört, ist dieser dreistöckige, U-förmige Komplex (**1, C11**) mit den vielen Baikonen, Erkern und Dachgauben das größte Gebäude der Stadt. Immerhin wird es ständig von mehr als vierzig Personen bewohnt; sowohl die kaiserliche Familie als auch viele ausländische Dauergäste und natürlich die engere Dienerschaft haben ihre Zimmer oder Suiten im Palast. Im Erdgeschoß befindet sich ein großer Audienzsaal, in dem die Kaiserin am Rohalstag jeder Woche die Bittsteller empfängt.

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

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

In den kleinen **Wachgebäuden (2&3, B/C11)**, die den mit schneeweißem Kies ausgelegten Vorhof flankieren, halten sich tagsüber je zehn, des Nachts je fünf Gardisten auf. Im Erdgeschoß finden bisweilen auch Ausstellungen von Gemälden oder von örtlicher Handwerkskunst statt.

In den gepflegten Gärten im Süden und Osten der Anlage finden sich mit der **Langen Treppe (4, D11)**, die von bequemen Alkoven gesäumt wird, und einem **Pavillon (5,**

wählen. Er kann aber auch die Dienste zweier Astrologen und dreier niedergelassener Karten- und Handleser anfordern, um seine Zukunft zu erkunden.

Auch der Volkspark (Madamalpark genannt) ist sehenswert. Hier finden sich neben dem gut besuchten Rahjahain und einer großen Gaukler- und Schaustellerwiese auch eine kleine Arena (in der bisweilen Schaukämpfe, meist aber burleske Komödien gezeigt werden) und der Sternenturm, von dem aus auch der Laie einen Blick auf den Glanz Horas' und seiner Geschwister werfen kann.

Die Tore Vinsalts und die Brücke über den Yaquir sind für gewöhnlich von einer Stunde vor Sonnenauf- bis eine Stunde nach Sonnenuntergang geöffnet, die Mannlöcher werden jedoch auch mitten in der Nacht geöffnet.

D12) im eslamidischen Stil Orte geheimer Besprechungen und Bestechungen. Hier wird (zumal im Sommer) schon einmal wichtigere Politik gemacht als im kaiserlichen Audienzsaal.

Ebenfalls im Garten steht das **Haus des kaiserlichen Gartenmeisters (7, B12)** und seiner Familie, daran angeschlossen ein kleines Gewächshaus, in dem Orchideen und andere seltene Pflanzen aus den Südmeer-Kolonien gepflegt werden.

Oberhalb des Gartens, und von unten nur über eine steile Treppe zu erreichen, liegen eine **Veranda und Aussichtsplattform (6, B12)**, von der aus man einen prächtigen Blick über die kaiserlichen Gärten und das Yaquirtal mit der kleinen Insel Dettmarsruh hat — an klaren Tagen meint man, von hier das ganze Kaiserreich überblicken zu können.

Auf halber Höhe zwischen Palast und Außenmauer gibt es noch eine kleine **Wachstube (8, C12)**, wo sich meist zwei Gardisten und zwei Pagen aufhalten, um sofort auf die Wünsche der königlichen Familie oder der Gäste reagieren zu können. Am Fuße der Mauer schließlich steht ein kleiner **Geräteschuppen (9, D12)**.

Der nördliche Teil des Palasthügels wird von Wach- und Wirtschaftsgebäuden eingenommen: Der große **Stall (10, B11)**, der auch als Lager genutzt wird, besitzt zwei über- und drei unterirdische Geschosse und bietet dem gesamten Hof Vorräte für eine mehrwöchige Belagerung. In den Stallungen stehen auch die edlen Shadif-Rösser, die von der Kaiserin so gerne geritten werden.

Des weiteren liegt hier, jedoch bereits einige Schritt unterhalb des Palasthofes, die **Bereitstufstube der Gardisten (11, A11)**, in der stets zehn Bewaffnete auf Wache sind. Hier

Außerhalb der Stadt, am östlichen Yaquir ufer nördlich des alten Bosparan, liegt das Gerbertviertel, eine Ansammlung von Manufakturen aller Art: Hier finden sich Eisenhütten, Schmieden und Drahtziehereien, Gerbereien und Färbereien, eine Weberei, mehrere Steingutmanufakturen, eine Schuhmanufaktur und eine Glashütte nebst einigen Mietskasernen für die hier beschäftigten Arbeiter. Ein weiteres Viertel ähnlicher Art entsteht gerade westlich des Sumpfes am Südufer des Yaquir.

Das Umland in der Nähe der Stadt ist übersät mit kleinen Bauernhöfen, mit Wehrdörfern, Garnisonshöfen und einigen Ruhezitzen und Lustschlössern, von denen das historische Jagdschloß Baliiri wohl das berühmteste ist.

finden sich auch ein Fechtsaal und die Badekammer; im Keller lagern Waffen für mindestens zwei Banner. In den **Stallungen der Garde (12, B12)** stehen die 50 Pferde (25 Sveltaler und die gleiche Anzahl Shadif) der Kaiserlichen Leibgarde — allesamt ausgebildete Schlachtrösser; auch Pferdefutter, Zaumzeug u.a. lagern hier. Das größte Gebäude (**13, A11**) beherbergt das Banner der **Palastgarde**.

Der Palastkomplex ist von einer vier Schritt hohen Mauer mit Wehrgang umgeben. Das Tor ist tagsüber stets geöffnet, aber mit einer vier Mann starken Wache und zwei Wehrheimer Doggen gesichert, auf den neun Haupttürmen stehen am Tage je zwei Gardisten, nachts jeweils einer, die Nachtpatrouille teilen sich vier Gardisten. Zudem besitzt die Wehranlage angeblich magische Warnvorrichtungen ...

Ebenfalls zum Palasthügel zählt das sogenannte 'Lakaienviertel', das früher einmal fast ausschließlich Bedienstete des Palastes beher-





bergte, heute aber heruntergekommen im Schatten der Palastmauer liegt. Neben Wäschereien, kleinen Krämerläden und zweifelhaften Schankstuben wie dem **Vier Heller (67, F10)**, dem **Ranzfrosch (69, E11)** und der **Blutulme (75, E10)** befindet sich hier (in einem alten Lagerhaus) die **Faustkampfhalle (37, E10)**, ein beliebter Treff der ärmeren Schichten. Hier erfüllt sich so mancher Traum vom Ruhm oder vom großen Geld, denn die Preisgelder und auch die Wetteinsätze bewegen sich oftmals im Dukatenbereich. Die Saalwächter sind fast ausschließlich ehemalige Berufsauskämpfer, denen es meist gelingt, für Ordnung in der Halle zu sorgen.

Zwar wurden schon häufiger Pläne geschmiedet, das Lakaienviertel wieder zu dem zu machen, was es einst war, jedoch scheint der jetzige Zustand einflußreichen Kreisen (will heißen der Geweihtenschaft des Phex) zu behagen, so daß diese Pläne stets wieder fallengelassen wurden ...

Nördlich des Palasthügels - aber bereits außerhalb der Stadtmauern - liegt das **Pumpwerk (36, A12/13)**, das die Stadt mit fließendem Wasser versorgt. Diese im Lieblichen Feld einmalige Einrichtung nutzt den Wasserdruck des \aquir und bis zu 36 OS (Ochsenstärken), um die Wassertürme stets gefüllt zu halten. Seit die Anlage existiert (immerhin seit 139 Jahren), sind Ausfälle der zwergischen Konstruktion selten gewesen.

Der Tempelberg

Fast ein Drittel der Fläche der Vinsalter Nordstadt wird vom Tempelberg eingenommen, der sich etwa 20 Schritt über das Umland erhebt. Auf seiner Kuppe ragt das älteste Gebäude des neuen Vinsalt empor: der **Tempel des Praios (14, D3)**, traditionsgemäß der größte, wenn auch schon lange nicht mehr der wichtigste Tempel der Stadt. Hier wacht der Wahrer der Ordnung Bosparan, Seine Eminenz Saryun Loriano (ein Hilberianer) mit seinen sechs untergeordneten Geweihten über die Einhaltung der göttlichen Ordnung - wenn er sich nicht gerade mit der Sicherung der weltlich-staatlichen Ordnung beschäftigt.

In diesem Tempel tagt auch das Hohe Horaskaiserliche Reichs-Gericht, die oberste juristische Instanz des Kaiserreiches, wenn es um Criminalia von Bedeutung - wie Adelsfehden oder Landesverrat - geht.

Der zweite Tempel von Bedeutung ist die **Halle der Herrin Rondra (15, D5)**, an Bedeutung im Horasreich wohl nur der Arivoror Haupthalle untergeordnet. Cavalliera Some-na Talligon, 14 Geweihte und acht Laien sor-

gen in diesem fast 800 Jahre alten Gebäude für das leibliche und geistliche Wohl ihrer Anhänger. Dem Tempel angegliedert sind eine mit allerlei rondrianischem Gerät ausgestattete **Fechthalle (30, C5)**, in der auch Lehrveranstaltungen der Akademie für Kriegs- und Lebenskunst oder privater Schwertmeister stattfinden, ein Veteranenwohnheim und eine Festung nördlich der Stadt.

Das dritte geweihte Gebäude innerhalb der Mauern ist der **Tempel des Ingerimm (16, D5)**: Obwohl hier ein Zwerg - Ombrosch, Sohn des Orbolosch - seit dem Jahre 1003 Meister der Esse ist, ist der Tempel doch nicht dem alten Zweig des Kultes zugewandt. Drei weitere Geweihte und fünf Laien helfen in erster Linie bei Gesellen- und Meisterfeiern. Der Tempel ist für die wenigen Priester deutlich zu groß geraten, weswegen auch viele Räume leerstehen.

Innerhalb der vom Praioskult geprägten inneren Mauer ist auch die **Rechtsschule zu Vinsalt (26, E4)** angesiedelt. Die unter dem Schutz der Priesterschaft stehende Akademie bildet etwa 25 Studiosi in allen Tricks und Kniffen der Jurisprudenz aus. Schwerpunkt ist zwar das Glaubensrecht, aber Dottore Trautman, Magister Berion und Magistra Gunelde (alle drei dem Praios geweiht) sind weltoffen genug, ihren Schülern auch in Handels- und Halsrecht aller Länder Unterweisung zu geben. Die Rechtsschule ist einer der Orte, wo auch über mindere Verbrechen in der Stadt Gericht gehalten wird - insbesondere Ehrenvergehen und Handelskriminalien.

Hinter dem Praiostempel und in seinem Schutz befinden sich die **'Gesegneten Kornspeicher' (27, D3)**, eine stumpfe Pyramide aus grauem Granit, die genügend Raum bietet, um Korn für die ganze Stadt für einen Monat zu lagern. Aus diesem Speicher werden die Armenspeisungen in Notzeiten bestritten und jedes Jahr die alten Bestände zu Schleuderpreisen an die Bedürftigen verkauft - was oftmals (Praios hin, Praios her) Anlaß für Betrug und böses Blut gibt.

An der Paradestraße zum Praiostempel gelegen, ist die **Konventshalle (28, D4)**, in der sich wöchentlich die in der Stadt zahlreich vertretenen Geweihten treffen, um über Fragen der Glaubensauslegung zu streiten, ihre Schäfchen mit neuen Steuern zu belegen und ihren jeweiligen Einfluß in der Stadtpolitik abzugrenzen. Darüber hinaus finden hier auch häufiger Treffen von Priestern der Zwölfgötter aus allen Landesteilen statt.

Das letzte größere Gebäude (**29, C3**) auf dem Tempelberg dient der Unterbringung der

Praiosgeweihten, der Magister und Studiosi der Rechtsschule, der Bediensteten und Gardisten der heiligen Hallen. Der Bau wirkt kalt und abweisend, bietet jedoch fast 100 Personen Unterkunft sowie Gelegenheit zur Speisung und Körperpflege.

Des weiteren gehören zu den mehr oder weniger heiligen Gebäuden und Anlagen auf dem Tempelberg weitere Wohnstätten der Geweihten, die auch als Gästehäuser für auswärtige Priester benutzt werden, die Wachgebäude der Tempelgarde, die dem Perainetempel zugehörigen Tempelgärten, einige Wohnungen und Devotionalienläden in den Häusern am Praiosgang (dem um die eigentlichen Tempelanlagen liegenden Ring), die Krypta der Geweihten (in E2) sowie der Wasserturm des Tempelberges (in C5).

Der Tempelberg ist von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben, der innere Bereich von einer fünf Schritt hohen; beide Mauern sind mit Wehrgängen und Türmen ausgestattet. Das Tor zum Praioshof ist nur während der Tageszeit geöffnet, des Nachts ist der Zutritt nur den Geweihten und ihren Bediensteten gestattet (was vor allem die Studiosi der Rechtsschule immer wieder zu halbsbrecherischen Kletterpartien animiert); das äußere Tor am Beginn der Prunkstraße wird nur in Notzeiten verschlossen, ist jedoch stets von zwei Ardariten und zwei weiteren Tempelgardisten bewacht. Die Wehrgänge und Türme der Anlage sind meist nur schwach besetzt.

Horasgärten

Nördlich des Tempelberges, zwischen Grangoror und Westtor, liegt das Viertel **Horasgärten**, in dem sich neben den Wohnhäusern einiger bessergestellter Handwerker vor allem die Villen und Palazzi der einflußreicheren Magister, altgedienter Obristen und einiger Händler befinden. Die quer durch das Viertel laufende **Bannerstraße** empfängt den Reisenden, der durch das Westtor in die Stadt gelangt, mit allem Pomp und Prunk (und in der Tat mit knatternden Bannern), die der Hauptstadt eines Kaiserreiches gebühren.

In diesem Viertel liegt (noch am Fuße des Tempelberges) der **Horastempel (40, B5)**, der von Seiner Eminenz Walbrecht Ritter von Bethana, einem ergrauten 'Horasianer der ersten Stunde', gegründet wurde. Heute, nach Verkündung des Heiligen Horariums, ist die Verehrung des Horas als Gottheit verpönt, und darum ist das kleine, jedoch prunkvoll ausgestattete Bauwerk nicht mehr allzu bedeutsam - allerdings wird gemunkelt, daß sich hier manchmal Fanatiker treffen, die den Horas weiterhin als 'ihren' Hauptgott an-



beten. Von dem lange geplanten Umzug auf den Tempelberg (in den schon seit langer Zeit nicht mehr genutzten **Ucuritempel (C/D 4)** ist allerdings keine Rede mehr.

Ein wenig stadtauswärts, fast noch in Sichtweite des Tempels, befindet sich die dreistöckige Villa, in der die **Botschaft des Mittelreiches (64, A4)** untergebracht ist, ganz darauf bedacht, mit Prunk und erlesenen Umgangsformen selbst die Liebfelder zu beeindrucken. In der Botschaft leben und arbeiten mehr als 20 Bedienstete unter der Leitung der Botschafterin Arela von Ragath. Für den einfachen Besucher war das Gebäude bisher kaum zugänglich, beschäftigt man sich hier in erster Linie doch mit Themen von höchster staatspolitischer Relevanz, und seit die Lage zwischen beiden Reichen deutlich angespannt ist, scheint sich das Haus in eine regelrechte Festung verwandelt zu haben.

Ebenfalls in Horasgärten, aber bereits in Richtung auf das Stadtzentrum angesiedelt, finden sich das **Kontor des Handelshauses Weyringer (62, B6)**, über das Kontorleiterin Ilanda Bardano vor allem Mehl, Wein und andere Massengüter in die Stadt verkauft, und die Villa des tulamidischen **Gewürzhändlers Chadim ben Charef (in B/C 6)**. In beiden Häusern kann man häufiger solche renommierten Persönlichkeiten des Vinsalter Gastgewerbes wie Polyana dil Cordori oder Lechdan Hugedeel ein- und ausgehen sehen.

Der Gesegnete Herd (80, C6), Hugedeels Gasthaus, befindet sich ebenso in Horasgärten wie Telima Ferbers **Silbernes Madamal (73, B6)**, ein beliebter Treff erfolgreicher Avesbrüder und -Schwestern.

Yaquirpark

Südlich des Tempelberges und nördlich des Hafens liegt der wohl teuerste und edelste Stadtteil Vinsalts, in dem, abgeschieden vom Trubel der Stadt, die reichsten Handelsfamilien ihr Domizil errichtet haben: das schmucke Viertel **Yaquirpark**, das zum Flanieren auf der **Avesstraße** oder zum Einkauf bei den handverlesenen Ausstattern, Konditoren oder Parfümbräuern einlädt. Allein, ohne entsprechende Gewandung sollte man sich hier nicht blicken lassen, denn sonst hat man es allzu schnell mit den stets patrouillierenden Bütteln zu tun.

Am östlichen Rand des Viertels, fast wie eine trutzige Wehr, liegt der **Tempel des Efferd (17, G5)**, der in direkter Nähe des Hafentores von den Flußfischern, vor allem aber von den Kapitänen der Handelsschiffe genutzt wird. Hochgewichte des Tempels ist die fünf- und fünfzigjährige Oswylla ter Beer aus Sewamund, die mit vier weiteren Priestern und

sechs Laien in dem unverhältnismäßig großen Gebäude wohnt. Im daran anschließenden **Efferdpark** befindet sich ein großer Teich, der aus dem nebenan stehenden Wasserturm (dem größten der Stadt) gespeist wird und der bisher noch nie ausgetrocknet ist.

Im Norden des **Efferdplatzes** ist in einem kleinen Bürgerhaus der **Tempel der Tsa (24, F5)** untergebracht, in dem Dorian ya Lorini und seine zwei Mitbrüder sowie zwei Laien die Wandlung predigen und den Stillstand verdammen. Bemerkenswert ist an diesem Bethaus vor allem der große Simia-Schrein und das erstaunlich gute Verhältnis zur Anatomischen Akademie.

In der Häuserzeile östlich des Efferdparks findet man den **Tempel des Phex (25, G4)**. Hier residieren der in die Jahre gekommene Vogtvikar Marek und zwei weitere Geweihte. Marek ist Hochgeweihter beider Phextempel und kann daher auf eine nicht zu unterschätzende Zahl von Helfern zurückgreifen. Der 'Offene Tempel' dient vor allem weitgereisten Kaufleuten und fungiert daneben noch als Börsenhaus, in dem mehrquaderweise Korn, Wein oder Marmor verkauft werden, ohne daß je ein Händler einen Blick auf die Ware geworfen hätte - man kennt sich halt... Direkt jenseits der **Parkstraße** beginnt die große Anlage des **Rahjaparks** mit dem **Tempel der Heiteren Göttin (19, H3)** im Zentrum, ein Ort, der wirklich dem Belhankaner Ideal der Erhöhung des Geistes durch die Freuden des Leibes folgt und nichts von der erwarteten schwülstigen Dekadenz bietet, die man häufig mit einer Metropole verbindet. Schwester Reshemin und ihre acht weitgereisten Priester und Priesterinnen sind neben ihren vielfältigen Qualitäten auch Meister der höfischen Etikette, weswegen sie gerne bei der Organisation von Festen und Empfängen zu Rate gezogen werden.

In diesem noblen Viertel (an der Ecke **Efferdplatz/Parkstraße**) hat auch Aventuriens bekanntestes Handelshaus Quartier bezogen: Das **Kontor Storerbrandt (59, F4)** ist eigentlich der erlesene eingerichtete Palazzo des gebürtigen Grangorers Kaiman Vejthali-Storerbrandt, der von hier aus für seinen Schwiegervater Geschäfte tätigt, die Tausende von Dukaten bewegen — und meist in Kuslik, Grangor oder Belhanka getätigt werden.

Als Horte der Gastlichkeit empfehlen sich in Yaquirpark die **Wegrast (79, F4)**, die Dauerpension von **Mutter Westana (89, G3)**, vor allem aber das **Alt-Bosparan (84, H2)**, das ohne Zweifel beste und teuerste Hotel der Stadt, in dem sich schon so mancher Graf, Marschall oder Handelsmagnat auf Daunen und Seide zu Ruhe gebettet hat.

Die Innenstadt Vinsalts wird durch die vom **Palasthügel** zum **Tempelberg** verlaufende **König-Khadan-Parade**, die Prunkstraße der Stadt, in zwei Hälften geteilt. Im Norden liegen das **Marktviertel** und **Albornsschenck**, im Süden die eigentliche **Altstadt**. Etwa auf Höhe des Stadt-



marktes überspannt der **Triumphbogen (38, C8)** die Straße. Dieser dreitorige Bau aus schwarzem Granit trägt Frieze, die die Zweite Dämonenschlacht, den siegreichen Einzug Rauls von Gareth ins liebliche Feld, das Ende der Heia und ähnliche unbosparanische Szenen darstellen. In letzter Zeit ist er deshalb etwas verkommen und mit patriotischen Parolen beschmiert worden.

Marktviertel

Dieser weitläufige Stadtteil beherbergt mit Stadtmarkt und Viehmarkt das Zentrum des Vinsalter Wirtschafts-, aber auch des kulturellen Lebens.

Das größte Gebäude in diesem Viertel ist sicherlich die **Arena (49, B8)**, deren steile Ränge zwar nur etwa 1.000 Zuschauer fassen, die sich hier an Tierspielen, akrobatischen Meisterleistungen oder einem gelegentlichen Ehrenhandel erfreuen können. Blutünstigeres wird nicht geboten — vielmehr wird hier auf alles gewettet, und sei es der kleinste Hahnenkampf, den Absturz eines Hochseilartisten oder ein Hunderennen. Häufig dient die Arena auch als Versammlungshalle der großen Gilden und Zünfte.

Ein weiterer Gebäudekomplex beherbergt die **Beilunker Reiter (57, C8)** und die **Markthalle (58, B8)**. Die Vinsalter Station des bekannten Botendienstes liegt nahe genug an Palast und Tempeln, um in aller Schnelle Nachrichten aufzunehmen und außer Landes zu lei-



ten. Capitan Uris, der Standortkommandant, teilt zwar die Besorgnis seiner Oberen über die vom Königreich entwickelten eigenen Methoden zur Nachrichtenübermittlung, arbeitet aber willig mit den Absendern zusammen — ganz in dem Bewußtsein, daß die Beilunker Reiter ihren Einfluß nicht verlieren dürfen.

Die Pferde der Station - in erster Linie Elenviner und Shadif— sind zum Teil in der benachbarten Markthalle untergebracht. Hier, in direkter Nachbarschaft des Stadtmarktes, befinden sich all jene Stände, auf denen Waren ausgelegt sind, die keinem schlechten Wetter ausgesetzt sein dürfen — in erster Linie Tuche und Kleidung. Des weiteren finden sich hier das Marktgericht und ein kleiner Posten der Stadtgarde.

Direkt anschließend zwischen Botenstation und *König-Khadan-Parade*, liegt das Wirtshaus **Königseber** (78, C8), das nicht nur von den Beilunkern und etlichen Marktbesuchern, sondern vor allem von den 'Vinsalter Drachen' und ihren Anhängern frequentiert wird.

Auf die Parade öffnet sich der *Theaterplatz*, an dem die **Vinsalter Oper** (33, B/C7) liegt. Als Ort von hochgelobten Tragödien, flachsinnigen Schmierenstücken, exzellenten Gesangsdarbietungen und musikalischer Volksbelustigung, erlebt das Haus seine beste Zeit im Hcsindemond, wenn Direktice Reshemin Jaraldo zu den Opern- und Sangeskunst-Festspielen täglich stets volles Haus vermelden kann. Die Kaiserin, die die Oper gelegentlich besucht, eröffnet jedes Jahr am 20. Hesinde in einem feierlichen Akt die Saison, wozu auch viele Adlige aus dem ganzen Reich anreisen.

Die dazugehörige **Freilichtbühne** (34, C7) erlebt ihre jährliche Blüte im Monat Rondra, wenn zur 'Großen Dramenschau' Theatertruppen aus ganz Aventurien anreisen. Die steile Tribüne bietet mehr als 1.000 Zuschauern Platz und verleiht der Bühne eine ausgezeichnete Akustik - selbst auf den obersten Rängen ist jedes auf der Bühne gesprochene Wort zu verstehen. Das Vinsalter Publikum ist für seine Zügellosigkeit bekannt, sowohl minutenlange Beifallstürme als auch handgreifliche Mitwirkung oder Obstregen werden des öfteren beobachtet.

Im Norden des Theaterplatzes öffnet sich die *Baliin-Wiese*, die meist Heimstatt für zahlreiche Gauklertruppen ist, auf der aber auch hin und wieder noch ein Ritterturnier ausgefochten wird. Am Ostrand der Wiese liegt das Hotel **Goldener Löwe** (81, B7), das nördlich daran anschließende Gebäude beherbergt den **Perainetempel** (22, A7 B7/8). Mutter Jaleth

von den Brücken, Bruder Oswyn und etwa 15 Laienhelfer halten diesen Tempel, dem auch ein Siechenhaus angegliedert ist, in Schuß. Hier steht der Dienst am Menschen als Dienst an der Göttin im Mittelpunkt, die sonst in Perainetempeln üblichen betenden Bauern findet man dagegen eher selten.

Zwischen *Viehmarkt* und *Grangorer Tor* erstreckt sich an der Stadtmauer entlang der *Madamalpar* mit dem gepflegten *Rahjahain*, dessen dichte Hecken nicht nur Liebende verbergen, sondern auch schon so manchen Ehrenhändel dem Blick der Stadtgarde entzogen haben. Das bestbesuchte Gebäude im Park dürfte der **Sternenturm** (50, A7) sein, auf dem in klaren Nächten ein Fernrohr aufgestellt wird, von dem aus Hesinde-Geweihete den Himmel betrachten. Hier werden dann für wenig Geld Horoskope erstellt (und für viel Geld kann man auch als Nichteingeweihter einmal einen Blick durch das Fernrohr werfen).

Hohe Besucherzahlen kann der **Firuntempel** (23, A7) dagegen nicht vermelden. Die Halbelte Lemiral Wolkenflug und Mulziber vom Oblomon führen dieses kleine Bethaus, das in einer turbulenten Stadt wie Vinsalt fehl am Platz wirkt. Da jedoch die Familie Firdayon oft die Freuden der Jagd genießt, kann der Tempel zumindest auf eine stetige Unterstützung hoffen.

Albornsschenck

'De Schenck' gehört zu den wohlhabenden Vierteln Vinsalts. Hier haben sich vor allem kaiserliche Hoflieferanten, Offiziersfamilien und allerlei Hofschranzen niedergelassen. Neben den Gasthäusern **Altquell-Schänke** (72, A9) und **Wildgans** (83, B9), der Pension **Ehrenrast** (88, B9) und dem (so der Stadtklatsch will von allerlei Palastbewohnern besuchten) Bordell **Schwanenflug** (87, BIO) finden sich in *Albornsschenck* vor allem das prächtige **Kaiserliche Gästehaus** (45, BIO) und die **Anatomische Akademie** (39, C10), die Magierakademie der Stadt.

Im dreistöckigen Gästehaus residieren sowohl die Gesandten bei Hofe, die keine eigene Wohnung in der Stadt besitzen (die Botschafter Brabaks, Andergasts, Rivas, Traheliens und Maraskans), als auch diejenigen Ehrengäste der Königin, für die sich im Palast kein Platz finden läßt. Besonders im Rondra, während der Großen Dramenschau, ist das Gebäude überfüllt. Für das leibliche Wohl der Gäste sorgen zwölf Angestellte und zehn Gardisten, die auch die Ställe in den großen Türmen unterhalten.

Die ebenfalls am *Alhonsoplatz* gelegene Magierakademie wird von Spektabilität Bas-

canai von Andima geleitet. An der Akademie werden z.Z. etwa 20 Novizen in den Heilkünsten und den arkanen Wissenschaften unterrichtet. Neben den Siechenhäusern dient auch die Akademie der 'öffentlichen Gesundheitspflege' — allerdings nur für die Betuchteren unter den Bürgern.

Altstadt

Die Gebäude zwischen der *König-Khadan-Parade* (vormals *Kaiser-Rohal-Parade*) und der Ratsherrenparade sind die ersten, die nach dem Schloß des Protektors und dem Praisotempel errichtet wurden und können daher auf ein stolzes Alter von mehr als 450 Jahren zurückblicken.

Direkt zu Füßen des Tempelbergs, aber gleichzeitig im Herzen des Stadtlebens, liegt der **Traviatempel** (21, C7), der eher einem Fremdenasyl als einem Bethaus gleicht. Nichtsdestotrotz bekehrt Mutter Gunelde, wo sie nur kann. Wer vor, während und nach dem Essen gerne betet, ist hier genau richtig. Die zwölf weiteren Priester und Priesterinnen sowie 30 Laien sorgen für einen nicht unerheblichen Einfluß des Traviakultes in der Stadt. Zentrum der Altstadt ist der dem Theaterplatz gegenüberliegende Rathausplatz, der zum großen Teil vom vierstöckigen **Magistratsbau** (48, D7) eingenommen wird. Sowohl Baron Tanglan als auch Bürgermeister Draken Bergenoor residieren hier und bewältigen die täglich anfallenden Probleme einer so großen Stadt. Das Gebäude platzt vor Aktivität fast aus den Nähten, vor allen Dingen am Rohalstag. Dann nämlich trifft sich regelmäßig der Stadt- und Gildenrat, um über Bauvorhaben, Handelsplatzvergabe, Verleihung von Bürgerrechten und ähnliches zu debattieren. Ebenfalls hier untergebracht sind einer der Minderen Halsgerichtshöfe und das Stadtarchiv.

Vor dem Rathaus erhebt sich der 35 Schritt hohe Turm der **Vinsalter Uhr** (47, C7), der ersten öffentlichen Uhr im Lieblichen Feld. Dieses 'Meisterwerk güldenländischer Ingenieurskunst' (nach güldenländischen Plänen von Zwergen aus Schradok erbaut) soll die Stadt mehrere zehntausend Dukaten gekostet haben. Ob der vielfach verzierte Turm sein Geld wert ist, muß dahingestellt bleiben. Am Platz hinter dem Rathaus liegen die **Kaserne der Stadtgarde** (31, D8) und das **Gefängnis** (32, D8). Die 30 Büttel der Garde, angeführt von Hauptmann Farfex vom Bosquair und in der Stadt nur als die 'Greifer' bekannt, haben durch ihr resolutes Auftreten - stets in Vierergruppen - schon oft Schlägereien oder Schlimmeres verhindert. Ob die Gardisten jedoch einer ernsthaften Ausein-



andersetzung mit Verschwörergruppen oder organisierten Diebesbanden standhalten könnten, wurde bislang noch nicht auf die Probe gestellt.

Die städtische Verwahrnastalt gehört sicherlich zu den 'bequemsten' im ganzen Reich: Die Zellen sind sauber, und das Essen ist kaum schlechter als in einem einfachen Gasthaus. (Dies gilt zumindestens für die wichtigsten Gefangenen, denn die Zellentakte sind säuberlich getrennt nach Edlen, Schuldnern, Verschwörern, auswärtigen Geiseln und gewöhnlichen Kriminellen.) Hier wird auch über mindere Verbrechen Gericht gehalten und das Urteil vollstreckt.

Am *Thalionmelbogen*, bereits dem *Lakaien-Viertel* benachbart, liegt das große **Kontor und Lager des Handelshauses Sandfort (61, E9)**. Das Grangorer Haus hat zwar keine besondere Bedeutung in der Stadt, dennoch ist die Niederlassung für all diejenigen Händler interessant, die Massengüter wie Salz oder Korn (das Hauptgewerbe der Sandforts) zu transportieren haben.

Fast schon zum *Lakaienviertel* wird auch der *Basarwinkel* gezählt, eine Ansammlung kleinerer Häuser an ungepflasterten Gäßchen **östlich** des *Thalionmel-Bogens* und direkt am Basartor, wo sich auch das Bordell **Freundliche Einker (85, F10)** und einige weitere, nicht der Gastwirtszunft angehörige Schankstuben von durchaus zweifelhafter Reputation befinden.

Der südliche Teil der Altstadt schließlich wird **von** der geräumigen *Erleuchtung* und dem **daran** gelegenen, vierstöckigen Hesindetempel (18, E7) dominiert. Wie an vielen anderen Orten prunkt der Hesindetempel nicht mit Gold und Marmor, sondern mit einer gut sortierten Bibliothek. Arba von Silas, die Hohe Lehrmeisterin in den zwei Türmen wird von sieben weiteren Priestern und Priesterinnen sowie zwölf Laien unterstützt. Ebenfalls erwähnenswert ist das kleine Teleskop unter der Dachkuppel, ein kleines **Abbild** des größten aventurischen Sternennfernrohrs, das in den Goldfelsen steht (und dessen Betreiber Priester des Vinsalter Tempels sind).

Wichtige Schänken, Herbergen und Etablissements in der Altstadt sind **Bei Eisenhand (68, D8)**, der **Grundelwels (71, F8)** am **Freitor**, der **16. Ingerimm (76, E8)**, der **Ratskeller (77, D8)** neben dem Rathaus, das Hotel **Haus Vinsalt (82, E8)** und das Bordell **Haus Olorande (86, E9)**.

Hafenviertel

Außerhalb der eigentlichen Stadtmauern, jedoch vom doppelten *Kusliker Tor* nach We-

sten hin abgegrenzt, liegt das *Hafenviertel*, das im Westen den *Neuen Fischmarkt* mit Anlegestegen für mehrere Dutzend kleiner Boote, sodann die **Feste der Hafenwache (35, H5)** mit ihren 20 Flußgendarmen, das ungepflasterte und recht kärgliche *Fischerviertel*, die großen Hafenspeicher, den *Flachsmarkt* und schließlich den *Basar* umfaßt. Von der Stadt aus führen das *Hafentor*, das *Freitor* und das *Basartor* in das Viertel, in dem sich auch Hauptlager und **Kontor des Fuhrunternehmers Gorge Kolenbrander (60, F7)**, die von dessen ältestem Sohn Pirin geleitet werden, sowie die große Bierhalle **Ewiges Oxhoft (100, F8)** und das für seine erlesenen Gerichte bekannte **Kusliker Tor (74, H3)**, eine Speisegaststätte der Großhändler und betuchter Kaufleute, befinden.

Der *Hafen* wird von einer großen steinernen Mole zum Fluß hin abgegrenzt und bietet mehr als 20 großen Flußschiffen Platz. Vom *Fischerviertel* abgesehen, ist das gesamte Hafengelände durchgehend gepflastert und bietet tagsüber ein unüberschaubares Gewirr von Marktständen, Garbuden, umherhastenden Trägern, netzflickenden Fischern und einkaufendem Volk — des Nachts jedoch hallen die Schritte eines Passanten oder eines Nachtwächters einsam auf dem Pflaster wieder. Das westliche Ende des Hafenviertels bilden die direkt am Kusliker Tor gelegene **Werft Marvallo (in 12/3)**, die auch größte Flußschiffe repariert und auf Kiel legt, und die (vor dem Tor gelegene) Nordstation der **Kettenfähre (51,12)**, die von Sonnenauf- bis -untergang halbstündlich zu den Schlägen der großen Uhr einmal hinüber, einmal herüber verkehrt. Die Fährleute der Familie Kalwer, die das Gewerbe bereits seit Generationen gepachtet haben, verlangen pro Bein einen Heller und pro Rad drei Heller für die Überfahrt. Ihre einzige 'Konkurrenz' ist die mächtige steinerne *Bogenbrücke* über den Yaquir (am Ostende des Hafenviertels, **von G10 nach 111**), auf der ein Maut von einem Heller pro Bein und zwei Hellern pro Rad genommen wird, die aber häufig verstopft ist.

Alt-Bosparan

Auch wenn dieser südlich des Yaquir gelegene Stadtteil einen so geschichtsträchtigen Namen trägt, so findet sich - entlang der *Straße der Wiederkehr* und der *Akademiestraße* - kein intaktes Gebäude, das mehr als 800 Jahre alt wäre, denn die wütenden Horden Kaiser Rauls haben bei der Eroberung Bosparans kaum einen Stein auf dem anderen stehen gelassen.

Immerhin siedelten hier — und nicht nördlich des Flusses — bereits kurz nach dem Un-

tergang des Alten Kaiserreiches wieder die ersten Bürger, und so dürfte die Gegend östlich der *Akademiestraße* wohl in der Tat das älteste Viertel Vinsalts sein.

Im Südosten erheben sich noch immer Teile des alten — einstmauergekrönten — Ringwalls, der auch heute wieder seinen Zweck als Verteidigungsanlage erfüllt, denn hier finden sich die **Kriegerakademie (46, Q5)** der Stadt und die **Kaserne der Kaiserlich Vinsalter Pikeniere (44, Q10)**:

Die 'Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt' kann voll Stolz auf eine 700-jährige Geschichte zurückblicken. Hier werden die Zöglinge zu weltbürgerlich gebildeten Kriegsleuten erzogen, die nicht nur das Schwert, sondern auch das Wort zu führen wissen. Leiterin der Akademie, an der mehr als 100 Jungkrieger von zehn erfahrenen Lehrkräften ausgebildet werden, ist seit zwei Jahren Wilimai Calometti, eine gute Bekannte von Marschall Folnor, die nicht nur dessen Bett, sondern auch seine Ansichten über das moderne Kriegshandwerk teilt, was sie bei den einflußreichen Ardariten nicht sonderlich beliebt macht.

Die fünf Banner der Kaiserlich Vinsalter Pikeniere (das 3. bis 7. Banner der Horasgarde) sind eine schlagkräftige Truppe, die jedoch fast ausschließlich zu Repräsentationszwecken ausrücken muß. Kommandant des Halbregiments ist Oberst Mundo Edler von Vinsalt-Geremoni, ein entfernter Verwandter der Kaiserin.

Der Wall, zu dessen Fuß noch immer Reste des alten Grabens liegen und der demnächst wohl wieder mit einer Stadtmauer verstärkt werden soll, kann nur am **Alten Bosparaner Tor (Q8)** passiert werden, einer eindrucksvollen Anlage, die sich — obwohl erst 300 Jahre alt - ganz im Baustil der alten Horaskaiser präsentiert.

Direkt am Tor liegt der **Fuhrhof (52, Q8)**. Hier halten viele Händler und Rollkutscher aus dem Süden mit ihren schweren Gespannen, um ihre Waren auf kleinere Gefährte umzuladen oder an örtliche Kaufleute weiterzugeben. Es gibt einen großen Schlafsaal für die Weitgereisten, eine eigene Küche, Ställe und eine Stellmacherei, die kleinere Schadden an Ort und Stelle behebt. Hier erfahren die Fuhrleute Neuigkeiten und Klatsch aus der Stadt und tauschen Neuigkeiten und Gerüchte aus Arivor, Silas oder gar Neetha. Gegenüber dem Fuhrhof liegt die Gaststube **Stoerrebrander (93, P8)**, in der es immer wieder einmal zu Handgreiflichkeiten zwischen den Fuhrleuten und den Zöglingen der Kriegerakademie kommt.

Vom Tor aus führt die wichtigste Straße Alt-



Bosparans, die *Straße der Wiederkehr*, nach Norden zur Yaquirbrücke. Hier hat man sich deutlich Mühe gegeben, dem Viertel ein wenig Glanz zu verleihen, und immerhin finden sich dort neben dem großen Gasthaus **Arivorer Hof** (96, O8) und einigen vor allem auf die Bedürfnisse der Fuhrleute und Fernhändler zugeschnittenen Handwerksbetrieben auch mehrere Gebäude, deren Bedeutung über das Viertel hinausgeht:

Zunächst einmal wäre da die **Stellmacherei 'Yaquirblitz'** (56, M9) zu nennen. Hier werden in erster Linie kleine Reisekutschen und schnelle Renngefährte hergestellt, die unter Kennern einen guten Ruf besitzen. Das große, zweistöckige Gebäude dient sowohl als Werkstatt wie auch als Geschäftshaus und Unterkunft für die Besitzer, Meister und Arbeiter. Die Preise für Yaquirblitz-Kutschen sind recht niedrig, weswegen auch selten Auftragsknappheit besteht.

Weiter nördlich findet man das große **Redaktionshaus des 'Bosparan-Herold'** (65, CIO), in dem sich auch die Horasdruckerei, ein Druckhaus in teilweise kaiserlichem Besitz, befindet. In diesem Gebäude wird die wichtigste Zeitung des Lieblichen Feldes redigiert, verlegt und gedruckt. Im gleichen Häuserblock liegt auch die Taverne **Zur Rennbahn** (95, L10).

Schräg gegenüber der Druckerei findet man das **Therbunitenspital** (53, K10), das neben dem Siechenhaus des Perainetempels sowohl der Krankenpflege als auch der Armenspeisung dient. Bruder Geryon nimmt vor allem diejenigen auf, die keine Verwandten oder Freunde haben, die ihnen im Krankheitsfall helfen könnten. Er wird von etwa zehn freiwilligen Helfern unterstützt.

Auf freiem Feld, schon fast am Ende der Straße, liegt der **Tempel des Nandus** (41, K10), der in neuester Zeit verstärkt Zulauf erfährt, da viele — vor allem Gebildete — den Dienst an Phex und Hesinde bewußt dem staatlich propagierten Horaskult vorziehen. Schwester Rumina, eine ehemalige Hesindegeweihte, ist deshalb bei den Stadtoberen nicht gut gelitten, weiß aber genügend Honorationen (vor allem aber den Segen der beiden Götter) hinter sich, so daß sie ihren scharfzüngigen Predigten auch keinerlei Zügel anlegt.

In einer Seitengasse der *Straße der Wiederkehr*, an deren Ende Badehaus und Bordell **Silber Spiegel** (99, O10) locken, findet man auch die **Dependance der Blauen Pfeile** (63, N9), des zweiten Botendienstes, der eine Station in Vinsalt besitzt und der sich auf den Transport von Nachrichten innerhalb des Lieblichen Feldes spezialisiert hat. Die ursprünglich aranische Einrichtung wird vom Kaiser-

haus protegiert, das sich von den eher dem Mittelreich verbundenen Beilunker Reitern etwas unabhängiger halten will.

Weiter im — ärmeren und deutlich heruntergekommenen — Ostteil Alt-Bosparans, also zwischen Akademiestraße und Sumpf, beheimatet sind zwei weitere Tempel der Stadt: Das **Haus der heiligen Gastung** (43, N6) wird von Travia-Geweihten und Badilakauern gemeinsam geführt und fungiert in erster Linie als öffentliche Suppenküche und Obdachlosenunterkunft. Die meisten, die sich hier mit einem Teller Suppe bekehren lassen, besitzen nichts als die Lumpen am Leib — gleiches gilt auch für die Priesterschaft, deren Mitglieder hierhin oftmals strafversetzt werden.

Für den Uneingeweihten überhaupt nicht zu erkennen ist der **Heimliche Phextempel** (42, O6), der im Keller eines ehemaligen Herrenhauses untergebracht ist, das jetzt von ärmeren Familien bewohnt wird. Hier treffen sich die stillen Diener des Phex, um ungestört von Bütteln und Pfeffersäcken zu ihrem Gott zu beten.

Da sich in diesem Viertel in meist einstöckigen, ärmlichen Häusern oder zu Mietskasernen umgebauten ehemaligen Stadtpalästen vor allem diejenigen finden, für die Silberstücke bereits großes Geld sind, wundert es nicht, daß sich die hier beheimateten Etablissements **Silberbarren** (90, M8), **Rabenschwingen** (92, L7) und **Bei Reech** (97, O6) eines eher zweifelhaften Rufs erfreuen.

Der Sumpf

Südlich des Yaquir und westlich von Alt-Bosparan liegt eine Fläche von gut einer Rechtmeile Größe, die einst der Hafen des stolzen Bosparan war und die Väterchen Yaquir sich zurückgeholt hat: Altarme, Tümpel und Teiche wechseln sich mit trügerischem Sumpfland und kleinen Inselchen ab, auf denen hier und da eine kleine Holzhütte oder die geschwärzten Ruinen eines alten Gebäudes stehen. Im Frühling und Sommer beherrschen nicht Menschen, sondern Stechfliegen und Ratten dieses 'Viertel', in das sich außer den Ärmsten der Armen nur bisweilen ein auswärtiger Schatzsucher auf den Spuren der einstigen Größe Bosparans verirrt, denn hier enden viele der nur von rostigen Gittern versperrten alten Abwasserkanäle der alten Kaiserstadt — und dahinter warten hundsgroße Ratten, schleimige Amöben, gepanzerte Gruftasseln und vielleicht Schlimmeres auf den Besucher ...

Es ist zwar schon seit geraumer Zeit geplant, hier Teile des Sumpfes trockenzulegen und auf den festesten Inseln Häuser im Grangorer

Stil zu errichten, jedoch scheint Baron Tanglan zur Zeit wichtigere 'stadtgestalterische Maßnahmen' zu bevorzugen.

Die deutlichsten Züge von Zivilisation trägt die *Fährinsel* am Südufer des Yaquir, wo die *Alte Kusliker Straße* aus der Stadt hinausführt. Hier findet sich nicht nur die **Fährstation** (51, K1), siehe die Beschreibung im *Hafenviertel*, sondern auch Elida Schuurwens abgeschiedenes Gasthaus **Alter Hafen** (98, K1) und das sicherlich größte 'Schiff auf dem Yaquir: Phexdan Hapmanths Spielsalon und Vergnügungsinsel **Rad und Becher** (91, K1).

Die östlichste Insel trägt außer einigen uralten Ruinen auch Gebäude aus neuerer Zeit, die neben einigen Familien, die sich an den Gestank des brackigen Wassers, die Wasserratten und die Fliegen gewöhnt haben, auch zwei Gewerbe zweifelhafter Art beherbergen: die **Abdeckerei** (54, M4/5) und die übel beleumundete Spelunke **Letzte Zuflucht** (94, C5), in der allabendlich sicherlich 1.000 Jahre Kerkerhaft am Tresen versammelt sind.

Die 'Schinderei, Abdeckerei und Notschlachtung' liegt seit vielen Jahren in den Händen der Familie Grom. Daß dieses nützliche Gewerbe so wenig Anerkennung findet, stört weder den alten Isbard noch seine vielen Kinder; sie haben sich an das Leben auf der Schattenseite der Stadt gewöhnt: Die Kadaver werden hinter dem Haus direkt im Sumpf versenkt, wo ihr Verwesungsgeruch den Sumpfdünsten eine nur wenig üblere Komponente hinzufügt. Mit Fleisch aus den Notschlachtungen verdienen die Groms den größten Teil ihres Lebensunterhalts, weitere Nebeneinnahmen kommen aus der Ratten- und Hundefängerei, die von den jüngsten Kindern Bosper und Alwine betrieben wird.

Auf einer größeren Insel im Süden des Sumpfes liegt das **Immanstadion** (66, P1) Vinsalts, das von den 'Vinsalter Drachen' und den 'Fäusten von Bosparan' genutzt wird. Während erstere einigermaßen erfolgreich sind und mehrmals im Endspiel um die allaventurische Meisterschaft standen, fallen letztere eher durch rüpelhaftes Spiel und eine patriotisch gesinnte Anhängerschaft auf — da verbietet sich eine Teilnahme an Spielen um den Kaiser-Reto-Kelch schon von selbst. Die 'Drachen', denen das recht kleine Stadion eigentlich gehört, werden von örtlichen Honorationen unterstützt, weswegen die Eintrittspreise sich eher unter dem Durchschnitt bewegen. Da die Immanbegeisterung im Horasreich jedoch deutlich im Abflauen begriffen ist und das Stadion nur noch einmal wöchentlich genutzt wird, haben sich hier allerlei heimatlose Gesellen niedergelassen, die unter den Tribünen hausen.



Westlich des Sumpfes erheben sich bereits die ersten Gebäude eines neuen Viertels, in dem vor allem große Tuchwebereien, Lohgerbereien, Druckereien und Eisenhütten ihren Platz finden sollen.

Kaiserskopf und Boronsfeld

Im Nordosten schließen sich an Alt-Bosparan zwei steile Hügel an, deren südlicher den Namen *Kaiserskoppf* trägt, denn hier erhob sich einst der prächtige Palast der Horaskaiser. Noch heute zeugen Ruinen von der einst dichten Bebauung, auch wenn ein überaus dichtes und dornenreiches Gehölz nun die gesamte Erhebung bedeckt. Der Kaiserskopf wird, trotz der darunter vermuteten Schätze, allgemein gemieden, denn man weiß nur zu genau, welchen Mächten sich Fran-Horas und seine Nachfahrin Heia verschrieben hatten (auch wenn dies keiner laut auszusprechen wagt).

Zwischen dem ehemaligen Palasthügel und dem Fluß liegt der Vinsalter Tempel des Boron (20, J11). Der hiesige Deuter Golgaris (ein Vertreter des Puniner Ritus, versteht sich) ist Bruder Orban; er wird von vier weiteren Priestern und einem Dutzend Laien (vornehmlich Totengräbern) unterstützt. Die monumentale Basaltanlage mit dem weitläufigen Boronanger, der zur Stadt hin von einer hohen, turmgekrönten Mauer abgeschlossen wird, ist mittlerweile schon fast tausend Jahre alt, leider jedoch in schlechtem Erhaltungszustand — was die unheimliche Stimmung an diesem Ort nur noch verstärkt. Auf dem Boronanger selbst finden sich keine Gräften, sondern nur einfache Gräber; die Krypten TOn bedeutenden Persönlichkeiten sind nur unterirdisch durch den Tempel zu erreichen und liegen allesamt unterhalb des Kaiserskopfs.

In unmittelbarer Nähe des Boronangers findet sich eine Schänke, in der jedoch keine Trauergemeinde zum Leichenschmaus einkehrt, sondern wo sich jene abenteuerlustigen Gesellen treffen, die die düstere Aura der Gegend weniger abstößt als anzieht: Racalla Trimioes Heldenkeller (70, J11).

Südlich der verrufenen Hügel liegt auf den Resten der alten Bosparaner Stadtmauer die Residenz von Baron Tanglan von Vinsalt (55, M12). Der kleine und wehrhafte Palast dient in erster Linie als Herrensitz und zum Ausrichten von Festlichkeiten, da der Baron seine Amtstätigkeit im Rathaus der Stadt verrichtet. In den von einer Dornenhecke umgebenen alten Gebäuden aus düsterem Granit sind über 30 Personen sowie etliche Pferde — eine der wenigen Leidenschaften des Barons — untergebracht.

Vinsalt – Wichtige Gebäude nach Nummern

1	Königspalast	C11	Palasthügel	51	Fährhof	I2/K1	Hafenviertel
2	Wachgebäude	B11	Palasthügel	52	Fuhrhof	Q8	Alt-Bosparan
3	Wachgebäude	C11	Palasthügel	53	Therbunitenspital	K10	Alt-Bosparan
4	Lange Treppe	D11	Palasthügel	54	Abdeckerei	M4/5	Sumpf
5	Pavillon	D12	Palasthügel	55	Residenz Baron Tanglans	M12	Boronsfeld
6	Veranda	B12	Palasthügel	56	Stellmacherei Yaquirblitz	M9	Alt-Bosparan
7	Haus des Gärtners	B12	Palasthügel	57	Station Beilunker Reiter	C8	Marktviertel
8	Kleine Wachstube	C12	Palasthügel	58	Markthalle	B8	Marktviertel
9	Geräteschuppen	D12	Palasthügel	59	Kontor Stoorrebrandt	F4	Yaquirpark
10	Stallungen	B11	Palasthügel	60	Kontor Kolenbrander	F7	Hafenviertel
11	Bereitschaftsgebäude	A11	Palasthügel	61	Kontor Sandfort	E9	Altstadt
12	Stallungen der Garde	B12	Palasthügel	62	Kontor Weyringer	B6	Horasgärten
13	Kaseme d. Palastgarde	A11	Palasthügel	63	Station Blaue Pfeile	N9	Alt-Bosparan
14	Praiosstempel	D3	Tempelberg	64	Botschaft d. Mittelreichs	A4	Horasgärten
15	Rondratempel	D5	Tempelberg	65	Red. Bosparan Herold	C10	Alt-Bosparan
16	Ingerimtempel	D5	Tempelberg	66	Immanstadion	P1	Sumpf
17	Efferdtempel	G5	Yaquirpark	67	Vier Heller	F10	Palasthügel
18	Hesindetempel	E7	Altstadt	68	Bei Eisenhand	D8	Altstadt
19	Rahjatempel	H3	Yaquirpark	69	Ranzfrosch	E11	Palasthügel
20	Borontempel	J11	Boronsfeld	70	Heldenkeller	J11	Boronsfeld
21	Traviatempel	C7	Altstadt	71	Grundelwels	F8	Altstadt
22	Perainetempel	A7	Marktviertel	72	Altquell-Schänke	A9	Albornsschenck
23	Firuntempel	A7	Marktviertel	73	Silbernes Madamal	B6	Horasgärten
24	Tsatempel	F5	Yaquirpark	74	Kusliker Tor	H3	Hafenviertel
25	Phextempel	G4	Yaquirpark	75	Blutulme	E10	Palasthügel
26	Rechtsschule	E4	Tempelberg	76	16. Ingerimm	E8	Altstadt
27	Kornspeicher	D3	Tempelberg	77	Ratskeller	D8	Altstadt
28	Konventshalle	D4	Tempelberg	78	Königseber	C8	Marktviertel
29	Wohnhaus d. Geweihten	C3	Tempelberg	79	Wegrast	F4	Yaquirpark
30	Fechthalle	C5	Tempelberg	80	Gesegneter Herd	C6	Horasgärten
31	Kaseme d. Stadtgarde	D8	Altstadt	81	Goldener Löwe	B7	Marktviertel
32	Gefängnis	D8	Altstadt	82	Haus Vinsalt	E8	Altstadt
33	Opernhaus	C7	Marktviertel	83	Wildgans	B9	Albornsschenck
34	Freilichtbühne	C7	Marktviertel	84	Alt-Bosparan	H2	Yaquirpark
35	Hafenwache	H5	Hafenviertel	85	Freundliche Einkehr	F10	Altstadt
36	Pumpwerk	A13	Palasthügel	86	Haus Olorande	E9	Altstadt
37	Faustkampfhalle	E10	Palasthügel	87	Schwanenflug	B10	Albornsschenck
38	Triumphbogen	C8	Yaquirpark	88	Ehrenrast	B9	Albornsschenck
39	Anatomische Akademie	C10	Albornsschenck	89	Mutter Westana	G3	Yaquirpark
40	Horastempel	B5	Horasgärten	90	Silberbarren	M8	Alt-Bosparan
41	Nandustempel	K10	Alt-Bosparan	91	Rad und Becher	K1	Sumpf
42	Zweiter Phextempel	O6	Alt-Bosparan	92	Rabenschwinge	L7	Alt-Bosparan
43	Zweiter Traviatempel	N6	Alt-Bosparan	93	Stoorrebrander	P8	Alt-Bosparan
44	Garnison d. Pikeniere	Q10	Alt-Bosparan	94	Letzte Zuflucht	C5	Sumpf
45	Gästehaus d. Palastes	B10	Albornsschenck	95	Zur Rennbahn	L10	Alt-Bosparan
46	Kriegerakademie	Q5	Alt-Bosparan	96	Hotel Arivorer Hof	O8	Alt-Bosparan
47	Uhrturm	C7	Altstadt	97	Bei Reech	O6	Alt-Bosparan
48	Rathaus/Magistrat	D7	Altstadt	98	Alter Hafen	K1	Sumpf
49	Arena	B8	Marktviertel	99	Silberspiegel	O10	Alt-Bosparan
50	Sternenturm	A7	Marktviertel	100	Ewiges Oxhoft	F8	Hafenviertel

Nördlich des Kaiserskopfes, von diesem durch den tief eingeschnittenen Lauf des *Bosperbachs* getrennt, liegen der bewaldete und teilweise bewohnte *Orsinshügel* und nörd-

lich davon das *Gerberviertel*, das jedoch keine feste Straßenverbindung nach Alt-Bosparan besitzt und das über eine Fährde nördlich der Stadt mit dem Westufer verbunden ist.



Schänken, Herbergen, Hotels

Eine Stadt wie Vinsalt bietet natürlich dem Fremden wie dem Einheimischen Gastung, Speis' und Trank in gehöriger Auswahl, wobei wir hier nur die wichtigsten (nicht unbedingt besten) Häuser noch einmal gesammelt nennen wollen.

Beginnen wollen wir mit den bedeutendsten Hotels, in denen auch Grafen und Handelsmagnaten einkehren: dem **Alt-Bosparan** (84, H2; eine palastähnliche Anlage mit ausgesucht freundlichen und fähigen Lakaien) und dem **Kusliker Tor** (74, H3; vor allem ein Treffpunkt der Großhändler). Weitere Hotels und Gasthäuser sind der **Goldene Löwe** (81, B7; reichlich überteuert), das kleine **Haus Vinsalt** (82, E8; ein unauffälliges kleines Hotel), die empfehlenswerte **Wildgans** (83, B9; von einem Traviageweiheten geführt), der große und zweifelhafte **Arivorer Hof** (96, O8; erinnert stark an eine Mietskaserno) und das Gasthaus **Alter Hafen** (98, K1; beliebt wegen seiner Verschwiegenheit bei solchen Paaren die zwar, aber nicht miteinander verheiratet sind), während sich die Herbergen **Weg-rast** (79, F4; erinnert stark an einen Trödel-laden) und **Gesegneter Herd** (80, C6; tabu

für die Büttel und daher für allerlei geheime Unterredungen beliebt) fast ausschließlich um die nächtliche Ruhe ihrer Gäste kümmern. Bei Dauergästen sind schließlich die Pensionen **Ehrenrast** (88, B9; häufig 'alte Kameraden' des Wirts) und **Mutter Westana** (89, G3; hervorragende Verpflegung bei mütterlichem Kasernenhoft) bekannt.

Empfehlenswerte Schänken sind zweifelsohne der **Heldenkeller** (70, J11; die Wirtin beherrscht einige Zauberkunststückchen), die **Altquell-Schänke** (72, A9; das beste Bier am Ort und ein dazugehöriges exzellentes Speiserestaurant), das **Silberne Madamal** (73, B6; ein beliebter Treff von weitgereisten Glücksrittern und Avesschwestern), der **Ratskeller** (77, D8; Schänke der Gildenoberen und Zunftmeister) und der **Königsbeber** (78, C8; preiswertes Stammlokal der 'Vinsalter Drachen'); während die Schänken **Vier Heller** (67, F10; viele Yaquirschiffer), **Grundelwels** (71, F8; gute Fischgerichte), **Stoerrebrander** (93, P8; Fuhrleute und Zöglinge der Kriegerakademie) und **Zur Rennbahn** (95, L10; Wagensport-Devotionalien) sowie die Bierhalle **Ewiges Oxhoft** (100, F8; mit ruhigem und gemütlichem Bierkeller) eher der Voll-

ständigkeit halber Erwähnung finden sollen. Von eher zweifelhaftem Ruf sind die Tavernen **Bei Eisenhand** (68, D8; ein Gardistentreff), **Ranzfrosch** (69, E11; mit übelstem Lokalbräu und regelmäßigen Schlägereien), **Blutulme** (75, E10; Bettler und Vaganten), **16. Ingerimm** (76, E8; ein patriotischer Treff), **Letzte Zuflucht** (94, C5; allerlei Schmuggler, Hehler und Halsabschneider) und letztlich **Bei Reech** (97, O6), die mit Abstand billigste und schlechteste Taverne der Stadt.

Letzlich zu nennen wären noch Vergnügungsstätten verschiedenster (will heißen: rahja-, phex- oder borongefälliger) Art, von denen es in Vinsalt die Bordelle **Freundliche Einkehr** (85, F10; hier ist alles alles erlaubt), **Haus Olorande** (86, E9; mit recht redseligen Liebesdienern und -dienerinnen), Schwanenflug (87, B10; die beste Adresse am Ort) und **Silberspiegel** (99, O10; mit Badehaus), die Spielhäuser **Silberbarren** (90, M8; ein ehremäßiges Haus) und **Rad und Becher** (91, K1; einer Karracke nachempfunden und deutlich besser) sowie der Traumkrautkeller **Rabenschwinge** (92, L7; mit großer Auswahl und vielen Separees), der in der Tat von einem Boroni des Al'Anfaner Ritus geführt wird.

Kuslik am Yiquirmund

Einwohner: 21.800

Garnisonen: 100 Stadtgardisten, ein Banner Erherzögliche Garde, eine Kompanie Baronsgarde, 400 Seesoldaten, 100 Seesöldner
Tempel: HESINDE, Praios, Rondra, Efferd, Peraine, Phex, Tsa, Rahja; dazu Bethäuser und Schreine einer Unzahl von Halbgöttern und Heiligen

Weshalb Kuslik nach Meinung der Kusliker allen anderen Städten überlegen ist:
—Weil die Stadt die Magisterin der Magister beherbergt.

—Weil hier mehr Bildung und Wissen vereint sind als an irgendeinem anderen Ort.

—Weil die Magische Kunst gleich indrei Akademien gepflegt wird.

—Weil Kuslik schon Erzherzogsstadt war, als noch niemand an ein Vinsalt dachte.

—Weil keine andere Stadt so unverändert reich und mächtig gewesen ist.

—Weil die Kusliker wissen, wie man frei ist.

Kuslik, vormals Cuslicum, zählt zu den drei horasischen Städten, die noch zur Herrschaft des Erzheiligen begründet wurden - doch die

Verehrung des Horas ist hier nie allzu populär geworden. Jahrhundertlang stand die Stadt im Schatten des übermächtigen Bosparan und war wenig mehr als dessen Vorhafen am Meer der Sieben Winde.

Bekannt wurde die Stadt zuerst, als sich hier während der Dunklen Zeiten der Kult der Echsen Göttin H'Szinth etablieren konnte, deren Priester bald fast alle anderen exotischen Kulte verdrängten und als Sammler und Bewahrer der Bildung Ansehen gewannen — und von ihnen waren auch die 'Kusliker Kaiser' beeinflusst, die aus dieser Stadt stammten und das Bosparanische Reich zu neuer Blüte führten: Silem-Horas, der Förderer der Künste, Verfasser des Zwölfgötterediktes und Erfinder der Kusliker Zeichen, war der direkte Urahn der Amene-Horas.

Selbst nach Bosparans Fall dauerte das Elend in Kuslik nicht allzulange: Schon nach sechzig Jahren herrschte wieder ein Erzherzog in den Mauern der Stadt, und neben der Alten Burg entstand die heute Aldtenküslisch genannte Siedlung am Hafen. Seitdem wuchs und gedieh die Stadt am \aquirmund erneut und blieb bis zur Unabhängigkeit Herrschersitz. Seitdem wurde sie zwar immer mehr von

der jüngeren Rivalin Vinsalt eingeholt, und dieser Tage kann sich die Kaiserstadt gar einer größeren Einwohnerzahl rühmen, doch die Kusliker sind zuversichtlich, daß die Götter — allen voran die Herrin Hesinde — ihre Stadt nicht im Stich lassen werden.

Kuslik lebt in erster Linie vom Handel: Keine Hafenstadt der Westküste wird nicht von hier aus angesteuert, und über den \aquir reichen die Verbindungen bis Punin. In letzter Zeit wetteifert Kuslik mit Belhanka und Methumis um den Kolonialhandel und besitzt einen erheblichen Vorteil aufgrund seiner günstigen Lage: Obwohl es die Kusliker nie so sehen würden, ist ihre Stadt der natürliche Außenhafen der Kaiserstadt Vinsalt, und der Handels- wie auch Reiseverkehr auf dem 'Vaquir und der Horasstraße ist rege und groß. Zwei einflußreiche Handelshäuser sind in Kuslik beheimatet, und darüber hinaus leben hier unzählige weitere Familien vom Export und Import, der die Grenze zum Schmuggel des öfteren überschreitet — denn in Kuslik nimmt man es mit den kaiserlichen Zollgesetzen nicht so genau.

Daneben gibt es vielerlei Gewerbe in der Stadt, und so mancher Handwerker hat es



verstanden, die in Kuslik so lebendige Wissenschaft zu nutzen, indem er mit einer neuen Wärggattung oder auch nur Fertigungsmethode zum Herrn einer Manufaktur mit mehreren Dutzend Arbeitern wurde - darunter so mancher verarmte Handwerksmann, der bei einem ähnlichen Versuch gescheitert ist und Haus und Hof verloren hat.

Regiert wird die eigentliche Stadt von sich selbst: Der vor allem von einflussreichen Patriziern, Großreedern und Handelsherren besetzte Stadtrat hat als seinen Vorsitzenden und damit als Bürgermeister den reichen Hotelier Efferdan Pechstein erwählt, der dieses Amt schon viele Jahre unter Fürstin Kusmina innehatte und dessen Fachkenntnis bei der Verwaltung der Großstadt als nahezu unersetzlich gilt.

Einige Stadtteile mit alter Tradition haben darüberhinaus das Recht, sich eigene Ortsvorsteher zu erwählen, in anderen liegt dieses Amt bei einer bestimmten Familie oder

Institution, während in manchen schließlich Bürgermeister und Stadtrat die Bezirksvorsteher einsetzen.

Fast noch stärker als die übrigen Liebfelder sind die Kusliker bildungsbegeistert: Mit drei Magierakademien und der weltberühmten Bibliothek in der Halle der Weisheit hütet die Stadt mehr Wissen in ihren Mauern als irgendeine andere Aventuriens. Daher sind auch Bildungsreisende aus aller Herren Länder hier anzutreffen — vom weisen Erzmagus bis zum neugierigen Abenteurer, der 'mal schnell' etwas in der Hesinde-Bibliothek nachlesen will. Die Kusliker sind an diese (bisweilen recht eigenartigen) Gäste gewöhnt, und auch die Vielzahl der nebenbei betriebenen Pensionen trägt dem Rechnung.

Traditionell betrachtet sich Kuslik als Freie Stadt, auch wenn sie nicht das gleiche Maß an politischer Freiheit besitzt wie Grangor oder Belhanka. Vor allem hängen die Kusliker mit Feuereifer an ihrer persönlichen Freiheit

und dem Brauch, möglichst viele Dinge ohne Einmischung der Obrigkeit zu regeln: Zur Beilegung von Streitigkeiten sind Duelle weit üblicher als Prozesse, an Handelsgesetze hält man sich fast nur, wenn es unvermeidbar ist, und was der Nachbar in seiner Pfeife raucht, geht nur ihn etwas an.

Den Adligen, Regenten, sogar dem Geweihten gegenüber pflegt man eine kecke Zunge, und die Abgrenzung nationalistischer Horasier gegenüber dem Ausland sind ihnen ein Greuel — die Kusliker sehen sich als besondere Vertreter des Kosmopolitismus und der Weltoffenheit.

Fürstin Kusmina wußte diesen Eigenheiten geschickt Rechnung zu tragen und hat sich so die Zuneigung ihrer Untertanen erworben. Ob es Kaiserin Amene-Horas gelingt, nicht mehr als die fremde Eroberin gesehen zu werden, hängt vor allem davon ab, ob sie in Kuslik die Hand des Staates möglichst leicht auf den Bürgern ruhen läßt.

Kuslik ist am Westufer des Yaquir errichtet und erscheint auf den ersten Blick als weit weniger gegliedert als etwa die Inselstädte Grangor und Belhanka: Nur die Trennung in die vornehmere Oberstadt mit Burg, Palast und Tempeln und die lebhaftere Hafenstadt ist sogleich erkennbar, alle übrigen Viertel mit ihrem charakteristischen Flair wollen erst erkundet sein.

Oberstadt: Alte Burg

Der älteste Teil der Oberstadt wird von der ehemaligen Stadtfestung eingenommen, die einst noch vom Heiligen Horas erbaut worden sein soll — doch davon sind keine Spuren mehr zu sehen: Erhalten sind einige Teile der von Protektor Gorben von Rommilys erbauten Zwingfeste, doch seitdem wurde die Burg vielfach umgebaut. Die alten Fluchttunnel unter der Festung sind in heutiger Zeit teilweise vermauert und zugeschüttet. Die verbliebenen Stollen, die alle in der Unterstadt jenseits der alten Stadtmauer enden, dienen Kusliks elendsten Bewohnern als Unterschlupf.

Die eigentliche Burg beherbergt heute mehrere öffentliche Gebäude: Im runden **Ratsaal und Archiv (1, J4)** treffen sich die Ratsherren, zumeist Gildenvorsteher, reiche Händler und Reeder, monatlich zur Beratung. Seit dem Sturz der Fürstin genießen sie weit größere Rechte und Freiheiten — ein Versuch der Kaiserin, die Kusliker auf ihre Seite zu ziehen —, doch die wichtigsten Beschlüsse zur Leitung der Stadt müssen auch

weiterhin vom hiesigen Horasdiener gekennzeichnet werden.

In dem trutzigen, mit schmalen Fensterschlitzern versehenen **Rathaus und Steueramt (2, 14)** — einst wichtigster Wehrbau der Burg — arbeitet eine Sekretär- und Schreiberschar, die nicht weniger bestechlich als anderswo, aber dennoch um einiges effektiver ist. Bürgermeister Pechstein, der über ein unglaubliches Gedächtnis verfügt, ist über fast alle Nebengeschäfte und Verfehlungen seiner Beamten im Bilde. Dieses Wissen nutzt er höchst effektiv, um durch Anspielungen und kleine Erpressungen jeden seiner Leute zu äußerster Arbeitseifer zu zwingen.

Der alte Festungsturm im Westen des Rathauses dient heute als **Schuldturm und Stadtverlies (3, 13)**: Auf vier Etagen beherbergt er eine Vielzahl von Zellen, die sehr unterschiedlich ausgestattet sind. So hausen im sogenannten 'Loch', dem Kellerverlies, eine Handvoll Lebenslänglicher auf fauligem Stroh, während im obersten Stockwerk ständig ein paar adrett möblierte Kammern für zahlungsunfähige Adlige oder Kaufleute bereitgehalten werden.

Nur der Ostflügel des Komplexes dient noch heute wehrhaften Zwecken — nämlich als **Wachhaus der Stadtgarde (4, 14/5)**. Oberst Gorge Daron, ein fast sechzigjähriger Haudagen mit grauschwarzen Locken, kommandierte schon zu Zeit der Fürstin die Kusliker Stadtgardisten, deren Messinghelme mit einem rotgefärbten Busch aus Pferdehaar geschmückt sind, was ihnen auch den Spitzna-

men 'Die Roten' eingebracht hat. Viele Gardisten sehen sich eher als Soldaten denn als Gendarmen und verhalten sich dementsprechend: Sie saufen und raufen recht gern und liefern sich — teilweise recht blutige — Schlachten mit Matrosen und Seesöldnern. Während des Sturzes der Fürstin verhielten sie sich ruhig und widmeten ihre Kraft vor allem der Aufrechterhaltung von Ruhe und Ordnung, was ihnen einen förmlichen Lobesbrief der Kaiserin eingebracht hat, der heute stolz vor dem Wächhaus zur Schau gestellt wird. Im **Stall und Kutschenhaus (5, 15)** sind stadteigene Karossen und die Reittiere der Gardisten untergestellt.

Im Südosten der Alten Burg sind auch Götterhäuser zu finden: So wurde für den **Rondra-**





tempel (6, K5/6) ein großer Bau mit halbrunder Anbetungshalle errichtet — denn in einer Stadt wie Kuslik, wo viele Frauen und Männer ihr Geld mit der Waffe verdienen, fällt es leicht, ein Haus der Ronda zu unterhalten. Schwertbruder Duriel Silberstern, in dessen Adern ein Schuß Elfenblut fließt, leitet den wohlgepflegten Tempel mit der Hilfe von vier Geweihten und vier Laien. In der Weihehalle des Gebäudes ist außer einem drei Schritt hohen Bronzestandbild der Göttin auch ein Altar des Kor untergebracht.

Vor etlichen Jahrhunderten von den Kusliker Erzherzögen errichtet und von den priesterkaiserlichen Statthaltern noch erweitert, darf der **Kusliker Praiostempel (7, K5)** auch in unseren Tagen zu den schönsten Häusern des Sonnengottes gezählt werden. Seine Mauern erstrahlen in blendend weißem Marmor, und das Götterstandbild soll aus purem Gold bestehen.

Wenn es einer magischen Akademie gestattet wird, sich in nächster Nähe des Praiostempels anzusiedeln, so muß sie sich wohl wie die **Halle der Antimagie (10, K3)** der Bekämpfung schädlicher Zauberei verschrieben haben. Ihre Spektabilität Larissa Uchakbar und ihre zehn Magister beherrschen viele Spielarten der Contraria, sind aber in den segensreichen, aufbauenden Zweigen der arkanen Kunst kaum bewandert. Die Zöglinge stammen häufig aus den besten Kreisen, und so mancher angehende Hofmagus hat hier seinen 'letzten Schliff' erhalten, um später seinem Dienstherrn bei der Abwehr magischer Attacken zur Seite stehen zu können.

Der alte Traviatempel nördlich des Praiostempels verfiel infolge der stets zu dürrtigen Spenden immer stärker — und während der allgemeinen Neuordnung in der Stadt wurde den Geweihten höflich, aber bestimmt nahegelegt, in das 'standesgemäßere' Tempelviertel umzuziehen. Das weitgehend baufällige Gebäude wurde mit gutem Gold aus den kaiserlichen Kassen in kürzester Zeit wiedererneuert und zum **Ordenshaus des Goldenen Adlers (9, J5)** gemacht - so daß heute die Diener des Horas in einem prächtigen Bauwerk zwischen Praios- und Rondratempel residieren, den Kuslikern zur Mahnung und Warnung.

Das **Alte Herzogsschloß (8, K4)**, ehemalige Residenz der Erzherzöge und ihrer Nachfolger, ist heute unbewohnt und steht als Unterkunft für Besucher der Kaiserin bereit. Amene kommt jedoch nur selten nach Kuslik, und wenn sie es tut, weigert sie sich, den Wohnsitz der ehemaligen Zwingherren zu beziehen. Für gewöhnlich steigt sie mit ihrem Gefolge im Hotel 'Zum springenden

Delphin' ab. Für viele finanzielle Transaktionen der Kusliker Stadtoberen schließlich steht das **Bankhaus Bosparan (48, J6)** bereit, das seine Kusliker Niederlassung direkt in der Alten Burg bezogen hat — ein unverkennbarer Hinweis, wer in Gelddingen im Horasreich an erster Stelle steht.

Oberstadt: Am Palast

Dieser — nach vieler Leute Meinung nobelste — Teil der Stadt ist der einzige, dessen Grenzen durch hochherrschaftliches Dekret festgesetzt sind: Da es immer begehrt war, unweit des Palastes zu wohnen, mußte noch Fürstin Kusmina verkünden lassen, daß nur die Häuser, Villen und Grundstücke zwischen *Nordallee* und *Yaquirstraße* wirklich am Palast' lagen.

Der namensgebende Galahansche **Stadtpalast (12, E/D9/10)** ist sogar einige Jahrzehnte älter als die heutige Stadtmauer und die Herzogswürde der Galahan — was der Kenner der Baukunst am weiß verputzten Mauerwerk und den leuchtend roten Dachziegeln erkennen kann. Heute, nach dem Sturz der Fürstin, ist der weidläufige Bau im Besitz des Adlerthrones, doch Amene-Horas residiert hier nur selten. Statt dessen lebt Erzherzog Hakaan sehr häufig in dem prächtigen Palast mit seinen zahlreichen Sälen, Schreibstuben und Sekretariaten — zumindest, bis sein Palast in Horasia fertiggestellt ist, was noch ein gutes Jahrzehnt dauern mag. Von den Wirtschaftsgebäuden und Garnisonen dienen sind einige beschädigt, denn nach der Absetzung der Fürstin weigerten sich manche ihrer treu ergebenen Gardisten, sich entwaffnen zu lassen und ließen es auf einen Kampf mit Einheiten der Horasgarde ankommen. Zur Zeit sind zwei Banner dieser Garde hier stationiert, um den Palast gegen Aufrührer zu schützen, während die 'Blauen' - so der Spitzname der Fürstengardisten wegen ihrer leuchtend blauen Umhänge - entlassen, verhaftet oder untergetaucht sind. Besondere Erwähnung verdient noch der Altar des Familienheiligen St. Romin im Norden der Palastanlage: Von drei steinernen Türmen bewacht, an allen Seiten von Mauern umgeben, ist dieser Schrein nur vom Palast aus erreichbar und zugleich durch zwei mächtige Tore von ihm getrennt. Der ansonsten kaum bekannte Heilige soll über das Geschick des Hauses Galahan wachen, und obwohl das Betreten des Altargartens eigentlich verboten ist, finden sich hier doch immer wieder frische Blumenkränze als Opfergabe.

Das bekannteste Lokal des Stadtteils ist die **Schankstube Neue Wehr (40, B8)**, die frü-

her von den Fürstengardisten bevorzugt wurde, doch die Schönheit und Willfährigkeit der nicht allzu klugen Wirtin Lisa Leansel lockt heute genauso die Horasgarde ins Lokal.

Zwar gibt es Gerüchte, daß die Wirtin immer noch untergetauchte frühere Verehrer schützt, während andere gar behaupten, Lisas Dummheit sei nur gespielt und die blonde Frau eine der Führerinnen der Kusminianer in der Stadt, doch haben sich dafür bislang keine echten Anhaltspunkte ergeben — und Lisa hat inzwischen auch hinreichend Anbeter unter den Horasgardisten gewonnen, die neugierige Frager gut abzuwehren verstehen. Die stets blitzsaubere **Schankstube Offenes Tor (39, B8)** liegt direkt am *Nordtor* und lädt mit dem polierten Messingschild und den blankgeputzten Butzenscheiben den gerade ankommenden müden Reisenden zum Verweilen ein — und so mancher Wanderer schaut sich gar nicht weiter nach anderen Herbergen um, sondern bestellt lieber gleich hier ein kühles Bier und ein Zimmer mit Badezuber gegen den Straßenstaub.

Oberstadt: Brigonis

Den südöstlichen Teil der Oberstadt nimmt der Stadtteil *Brigonis* ein, der auch als *Tempelviertel* bekannt ist. Weder liegen hier alle Tempel Kusliks, noch sind hier vor allem Götterhäuser zu finden - doch die Atmosphäre des Stadtteiles wird in besonderem Maße von den hier angesiedelten Häusern der Himmlischen geprägt. Vor allem die Kirchen der Hesinde und der Rahja haben sehr viel dazu beigetragen, daß dieser Stadtteil zu Recht als Hochburg der Bildung und Kultur gilt — ein Scholarenviertel, wie es nur sehr wenige Städte haben.

Zuerst muß dabei natürlich die **Halle der Weisheit (13, JII/12)** erwähnt werden: Der größte und bedeutendste Hesindetempel Aventuriens - ein dreistöckiges Gebäude - ist für bildungshungrige und kunstbegeisterte Geweihte und Laien ein wahrer Wallfahrtsort. Der Schlangensaal umschließt den Hochaltar mit dem aus Gold und Jade geschaffenen Standbild der *Hesinde mit dem Menschen-schüler*, das von der Hl. Canyzeth entworfen wurde. Zur Rechten des Götterbildes ruht auf einem grünseidenen Kissen der Schlangentab des Hl. Argelion, zu ihrer Linken der Heilige Trichter, der die alchemistische Analyse jeglicher Flüssigkeit erlaubt.

Vorsteherin des Tempels ist Haldana von Ilmenstein, die als Magisterin der Magister zugleich der gesamten Hesindekirche vorsteht. Sie hat den Tempel mehr denn je zu einem Zentrum des Geistes- und Kulturlebens in Aventurien gemacht und lädt Magier,



Alchimisten, Philosophen und Gelehrte aus ganz Aventurien zu Vorträgen, Symposien oder Debatten ein. In dieser Rolle einer Förderin der Künste und Wissenschaften geht die ehemalige Magierin völlig auf, während die Verwaltungsdinge eher einherschleifen und das eigentlich auch hier tagende Argelianische Prätorium (das interne Kirchen- und Disziplinargericht) kaum mehr einberufen wird. Für die echten Freunde des Wissen ist die unvergleichliche Bibliothek des Tempels der größte Schatz Kusliks: Dieser Hort aus Büchern, Kodizes, Folianten und Schriftrollen besteht vor allem aus den lebenslangen Aufzeichnungen der Geweihten aus fast tausend Jahren und füllt heute die Regale, Truhen und Schränke von zwei Dritteln der Tempelkammern und -hallen aus.

Gerüchte behaupten auch, daß in gewaltigen Kammern unter dem Tempel die Kunstwerke, Schmuckstücke, magischen Artefakte und Juwelen versteckt sein sollen, die dem Tempel in den letzten Jahrhunderten gespendet wurden, doch erklären die Geweihten dazu stets, daß solche Spenden zur Ausstattung ärmerer Tempel verwendet würden.

Die an der Seite des Hesindetempels gelegene **Halle der Metamorphosen (11, JII)** wirkt auf den ersten Blick eher unauffällig, bis sich das Auge des Betrachters auf die Tür richtet. Diese ist mit einem Relief, das eine riesige Schlange zeigt, geschmückt, und auch der bronzene Türklopfer ist in Form eines Reptils gehalten. In der dahinterliegenden Eingangshalle steht eine kleine Hesindestatue, die Wände sind mit Wandteppichen verdeckt, die sowohl religiöse als auch arkane Symbolik verkörpern. Dahinter liegen die Quartiere der Bewohner und eine kleine Bibliothek, die dennoch die ein oder andere Kostbarkeit in ihren Regalen zu bieten hat. Geführt wird die Gilde von Erzmagier Carolan, der ein glühender Verfechter des Hesindeglaubens ist. Trotz seines wahrhaft hohem Alters — er ist nahezu neunzig — strahlt der kleine, hagere Mann eine gelassene Autorität aus. Zusammen mit fünf Magistern bildet Carolan die derzeit siebzehn Zöglinge nicht nur in der Kunst der Magie aus, sondern vermittelt ihnen auch eine solide Allgemeinbildung mit Schwerpunkt auf der Geschichte des Landes und der Welt. Die in dieser Gilde ausgebildeten Magier zeigen fast alle eine tiefe Abscheu gegen den Mißbrauch von Magie zu selbstsüchtigen Zwecken und bekämpfen ihn, wo immer sie darauf stoßen. Bevor ein neuer Adept aufgenommen wird, muß er eine Nacht vor dem Altar des Hesindetempels verbringen, um sein Herz zu prüfen und den Geist von allen schlechten Gedanken zu reinigen.

Ebenfalls unweit des Hesindetempels ist in einem dreistöckigen Bürgerhaus das **Institut der Arkanen Analysen (49, K9)** zu finden. Diese Lehranstalt zählt zu den jüngsten des Kontinents und konnte in dieser Form wohl auch nur im freiheitlichen Kuslik entstehen: Zehn Lehrmeister aller drei Magiergilden sowie eine Beraterin der Hesindekirche erforschen hier gemeinsam alte und neue magische Phänomene, wobei sie sogar auf die Bibliothek der Halle der Weisheit zurückgreifen können.

Da das Institut keine Schüler ausbildet, sondern nur gestandenen Magiern das eine oder andere Gastsemester erlaubt, fällt die Präsenz der Schwarzmagier nicht allzusehr auf — doch bei vielen Kuslikern hält sich der Glaube, die Magisterin der Magister habe die Gelehrten zu einem Wettbewerb aufgefordert: Wer nach einer bestimmten Frist von 12, 27 oder 49 Jahren die größten Fortschritte erzielt habe, dessen Gildenphilosophie solle vom Hesindetempel als beste und einzig wahre anerkannt werden.

Inmitten eines großen Parkes liegt der **Rahjatempel (15, H/112)**: Wer an von wildem Wein und Wildrosen umrankten Rosenholzbäumen vorbeisclendert, sieht vor sich den mit bunten Blumen- und Tierornamenten geschmückten Tempel, der angeblich ganz aus rosa Muschelkalk errichtet sein soll.

Im Inneren laden bequeme Fauteuils den Gast zum Verweilen ein, denn längst nicht alle Besucher kommen, um die Vereinigung mit der Göttin zu feiern: Viele wollen auch nur die kunstvollen erotischen Miniaturen und Schnitzereien bewundern oder die auf kleinen Kohlepfannen schwelenden Wohlgerüche und den Rosenwein genießen.

Die eigentliche Andachtshalle birgt neben dem Becken für die rituellen Bäder selbstverständlich auch ein Bild der Göttin — und hier im freiheitsliebenden Kuslik wurde die Darstellung der unaufhaltsam auf einer ungezügelten Stute einhereilenden Rahja gewählt. Der Leib des Rosses ist aus Rosenholz geschnitzt, Mähne und Hufe aus Kupfer geschlagen, während die Götterfigur selbst aus makellosem Elfenbein und Ebenholz geschaffen wurde.

Dem Tempel steht der Hochgeweihte Rahjadan Rhesmin vor, ein braunhäutiger Mittvierziger, der mit seinem schlanken und zugleich muskulösen Körper und vor allem seinen ausdrucksvollen zweifarbigen Mandeläugen noch immer als einer der schönsten Männer der aventurischen Westküste gilt; denn die Gunst der Göttin hat ihn in allen Jahren schön erhalten.

In der Nähe des Tempels ist das **Logenhaus**

der Avesfreunde (50, 111) zu finden: Hier trifft sich die *Creme de la Creme* der Kusliker, ja aventurischen Abenteurer und Weltenbummler zum müßigen Geplauder über die Gefahren des Yetilandes und Altoums oder die Schönheit des Sonnenaufgangs über dem Djer Tulam.

Im Herzen von Brigonis liegt die **Halle der schönen Künste (25, 19)**: Schon wenn man vor dem mächtigen zweigeschossigen Gebäude steht, sieht man, daß hier die Liebe zu den bildenden Künsten zu Hause ist. Das mächtige, doppelflüglige, feinverzierte Bronzetur wird von zwei marmornen Frauengestalten flankiert, die fast zu leben scheinen in ihrer naturgetreuen Abbildung. Hier werden im Erdgeschoß die Werke unbekannter, junger Künstler ausgestellt, die gegen ein symbolisches Entgelt (für die Kunst) von einem Heller von jedermann besichtigt werden können. Der bepflanzte Innenhof zeigt Skulpturen und Statuen aus den verschiedensten Materialien, Regionen und Epochen. Drumherum führt die Galerie, in der Bilder zu sehen sind, deren Motive von einfachen Landschaftszeichnungen bis zu kunstvollen Portraits reichen. Im Obergeschoß sind lichtgünstige Ateliers eingerichtet, in denen die jungen Maler und Bildhauer bei der Erschaffung ihrer Werke beobachtet werden können. Gestiftet und unterhalten wird die Halle von Simona Weyringer, Edle vom Berg, die ständig bei ihren adligen Freunden um Spenden für 'ihre' Künstler wirbt. Dank ihrer Protektion hat manch junger Künstler einen reichen Auftraggeber gefunden und sein Glück gemacht. In einem zweistöckigen Backsteinhaus an der Aquirstraße verbirgt sich das **Magische Theater der Visionen der Abenteurer (20, G10)**.

Hier zeigen drei Magier aus Grangor, Zorgan und Neetha die hohe Kunst der Illusionen. Bei ihren feuerspeienden Drachen oder Dämonenüberfällen ist schon so manche edle Dame der Gesellschaft in Ohnmacht gesunken. Bei den Schaubildern der 'Güldenländischen Orgien' hingegen wird derart offenerherzige und zugleich mitreißende Erotik gezeigt, daß sich schon so manche Besucher auch in der Realität nahekamen. Eine Vorstellung ist jedem zu empfehlen, der das Ungewöhnliche bevorzugt, doch sollte man über eine gewisses Niveau wie auch einen wohlgefüllten Geldbeutel verfügen, denn der Eintritt in die Wunderwelt der Magie kostet pro Abend zwischen fünf Silbertaler (hintere Ränge) und zwei Dukaten (Loge).

Direkt daneben hat in einem ehemaligen Wohnhaus die **Camera Obscura (51, GII)** eröffnet. Was wörtlich 'Verdunkelte Stube' bedeutet und an einen der vielen Verschwörer-



zirkel des Lieblichen Feldes denken läßt, ist in Wirklichkeit eine neue Kunstform: Die Betreiber haben den bauerlichen Zeitvertreib des Schattenspiel gekonnt fortentwickelt und verstehen es, mittels einer 'Laterna Magica' genannten Apparatur in einem abgedunkelten Saal bunte Bilder auf eine Leinwand zu werfen; Bilder, die eigens von den Künstlern der Halle der schönen Künste in zart durchscheinenden Farben auf Glas gemalt werden. Ein Erzähler berichtet dazu alte und neue Geschichten, und zur Begleitung spielt ein Musikus passende Weisen.

Auch wenn die Zauberer aus dem Magischen Theater stets darauf hinweisen, daß nichts Magisches an der Prozedur ist, daß die Bilder sich weder bewegten noch Geräusche machten, das Ganze kurzum eine lediglich besseres Moritatenspiel sei, so wächst doch die Gemeinde der treuen Besucher stetig — nicht zuletzt, da hier das Programm wöchentlich wechselt und der Eintritt nur zwischen fünf Hellern und zwei Talem kostet.

Im Südosten Brigonis', unweit der Alten Burg, ist die **Redaktion des 'Kusliker Kuriers'** (23, K7) beheimatet: In einem alten, zweistöckigen Gebäude arbeiten drei Redakteure, zwanzig Schreiber und Kopisten und zwölf Setzer und Drucker an einer der angesehensten Zeitungen des Horasreiches. Der Buchhändler Robert Bardun rief bereits 2497 Horas den 'Kurier' ins Leben, und aufgrund seines Instinktes für interessante Neuigkeiten und seiner nicht unbeträchtlichen Geldmittel gelang es ihm, der Gazette zu gesellschaftlichem Erfolg zu verhelfen. Dank des modernen und effektiven Buchdruckverfahrens erscheint der Kurier nunmehr wöchentlich mit aktuellen Meldungen aus Kuslik und dem Umland, vor allem aber mit Bekanntschafts- und Werbeanzeigen aus Adel und Handel. (Die Nachrichten aus aller Welt hingegen sind unvermeidlich bis zu ein halbes Jahr alt, wenn sie im Druck erscheinen.) Die fast 1.000 Exemplare sind jedenfalls immer sehr schnell vergiffen, da der Bezug des gemäßigt lokalpatriotischen 'Kuriere' ein Muß bei den stolzen Kuslikern ist und auch alle besseren Herbergen der Stadt den Kurier für den lesehungerigen Gast bereithalten. Im gleichen Hause erscheint auch der 'Hesindespiegel', der sich vor allem theologischen und wissenschaftlichen Themen widmet.

In der **Taverne Die Quelle** (43, 110) kehren vor allem diejenigen ein, die eine Vorliebe für hochgeistige Gespräche und nächtelanges Philosophieren über die Götter, die Welt und den Sinn des Daseins haben und sich als die Denker der Stadt sehen — auch wenn so mancher hinter seinem Rücken eher als Spinner

bezeichnet wird. Doch auch die Lehrmeister der Akademien und des Tempels verkehren hier, und so manche revolutionäre wissenschaftliche Idee ist eher hier bei einem Krug edlen Weines geboren worden statt in einer Studierstube. Der Wirt Piodemus beherrscht sein Handwerk überraschend gut, obgleich er sich eher als verkannter Philosoph sieht. An Horastagen ist das Lokal allerdings geschlossen — denn dann trifft sich hier immer der Kusliker Zirkel der Freidenker zu einer geselligen Sitzung.

Der **Tempel des Efferd** (14, H8/9) ist nicht zuletzt als architektonische Sehenswürdigkeit bekannt: Die fünfzehn Schritt hohe, weiß getünchte Tempelfassade ist mit Streifen von blau glasierten Reliefkacheln geschmückt, die jede für sich einen halben Schritt breit ist und das Bild eines göttlichen Wunders oder eines efferdgefalligen Geschöpfes zeigt.

Geleitet wird der Tempel von Hoehwürden Jagotin Efferdhilf Drolbach, der für seine begnadeten Predigten so bekannt ist, daß selbst eingefleischte Landratten zu seinen Schiffsweißen kommen (und die von ihm gesegneten Fahrzeuge als besonders sicher gelten.)

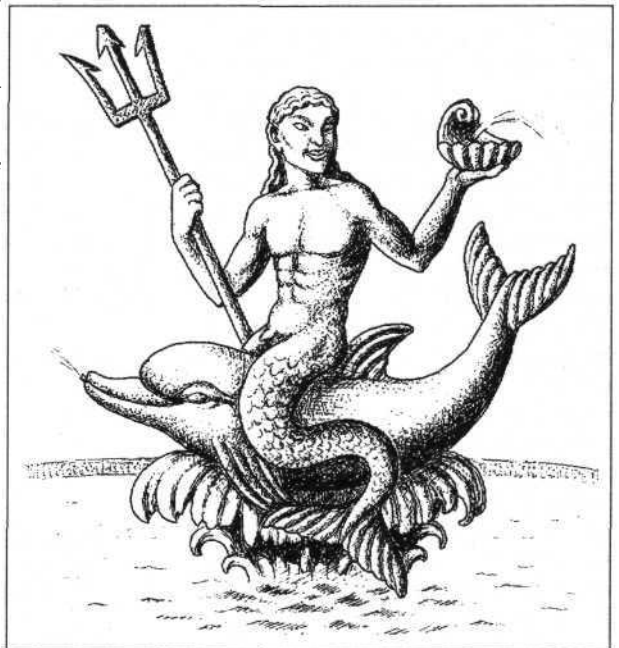
Auf dem Dach sammeln Zisternen das Regenwasser — und zweimal am Tag wird es über unterirdische Röhren zum Springbrunnen auf dem Efferdplatz vor dem Tempel geleitet, wo es dann kühl und klar hervorsprudelt, ganz gleich, wie trübe es in den Auffangbecken geworden sein mag. Am 1. Efferd jeden Jahres wird statt Wasser Wein in den Brunnen geleitet, doch hat dieser bei Bürgern wie Bettlern sehr beliebte Brauch allerlei Kritik auf sich gezogen, da er die Gaben der Rahja als noch edler denn das Naß Efferds hinstellt. Zweimal im Jahr — nämlich in der ersten Woche

des Efferd und des Phex — findet auf dem Platz ein großer Jahrmakrt samt Gaukelfest statt, der viele tausend Schaulustige und Kaufwillige aus Stadt und Umland anlockt. Da die Kusliker Wochenmärkte auf anderen Flächen stattfinden, ist der **Efferdplatz** sonst fast immer frei und lädt zum Flanieren ein. Junge Porträtisten versuchen, Fremde wie Einheimische zu verlocken, sich für einige Heller malen zu lassen, andere Maler nutzen den mit kostbarem weißen Stein gepflasterten Boden als wohlfeile Leinwand und

hoffen, mit ihren Kreidebildern freigiebig Passanten oder gar einen reichen Förderer erfreuen zu können. Wenn es gar heißt, Simona Weyringer werde im Efferdtempel um göttliche Gunst für ein neues Seehandelsunternehmen beten, dann mühen sich alle, die Aufmerksamkeit der Mäzenin auf ihre Werke zu lenken.

Am Rande des großen Platzes gehören die Mietdroschken zum Stadtbild Kusliks — über ein Dutzend Vehikel der Komfortabel- und Kommodore-Klassen wartet hier auf wohlhabende Fahrgäste, die nicht zu Fuß gehen wollen. In diesem Zusammenhang ist zu sagen, daß am Efferdplatz auch zwei konkurrierende Botendienste ihre Kontore haben: Die **Beihunker Reiter** (52, H7) und der **Postdienst Pertakis** (53, 18) — und da letztere auch zwei tägliche Reiseverbindungen nach Vinsalt (eine Zwei-Tages-Postkutschen- und eine Ein-Tages-Eilkutschenfahrt) anbietet, scheint sie die bekannte Rivalin langsam, aber sicher zu überflügeln.

Am Efferdplatz liegt auch das **Hotel Zum Springenden Delphin** (36, 18), Kusliks be-



stes Haus. Königin Amene steigt hier ab, wenn sie in der Stadt weilt. Die Majestätsuite kann aber — für 30 Dukaten pro Tag — auch von anderen Adligen oder gar großbürgerlichen Reisenden gemietet werden. Doch auch in den 'bescheideneren' Zimmern läßt es sich leben: Die Leuchter sind mit mindestens 20 Kerzen bestückt, im Winter wird jedes Bett mit einem heißen Stein vorgewärmt. Geleitet wird das Haus von Alvida Pechstein, der Mutter des Kusliker Bürgermeisters. Die kleine Kneipe **Ferdoker Magister** (46,



H6) am Efferdplatz ist der Treffpunkt der Studiosi der beiden Magierakademien und der Scholaren des Hesindetempels. In dem gemütlichen Schankraum führen sie bei gutem Wein bis in die Nacht hitzige Streitgespräche, doch auch wenn es manchmal recht laut wird, kommt es doch nur selten zu Räuereien, da der Wirt Shendal Odarin Störenfriede sofort für mindestens einen Monat aus dem Lokal weist. Meister Odarin stammt aus den recht rückständigen Eternen und ist zu seinem großen Leidwesen einer der wenigen Liebfelder, deren magisches Talent erst viel zu spät erkannt wurde: Außer ein, zwei kleinen Zaubern beherrscht er keine Magie, doch dafür sucht er um so eifriger die Nähe 'echter' Akademiker und kann mit so manchem Adepten mithalten, was magietheoretisches Wissen angeht — und obwohl sie Konkurrenten sind, versteht er sich ausgezeichnet mit Meister Piodemus von der 'Quelle'. Seit einiger Zeit liegt auch der **Traviatempel (35, K8)** in diesem Stadtteil: Nachdem sie mehr oder minder aus der Alten Burg vertrieben wurden, haben sich Vater Ogdan Rabunt und zwei weitere Geweihte auf Einladung des Wirtes Scholof Kadang in dessen schlichter Garküche im Süden des Tempelviertels niedergelassen — und wenig später nahm der Wirt selbst die orangerote Kutte und schenkte sein Lokal mit allen Räumlichkeiten der Kirche; welche Erkenntnisse oder Erlebnisse ihn dazu gebracht haben, ist allerdings unbekannt. So mühen sich heute vier Geweihte nach Kräften, aber nur wenige Kusliker Bürger versprechen sich etwas von einer Spende an die fürsorgende Göttin. Die Kutten der Geweihten sind mehrfach gewendet und geflickt, und nur die Armenspeisung hat sich ein wenig gebessert: Bruder Scholofs Berufskennntnisse erlauben, den Tempel ein wenig professioneller zu führen und statt der früher üblichen Brotsuppe wird heute oftmals eine schlichte, aber durchaus wohlschmeckende Fischsuppe gereicht, die sogar Leute anlockt, die sich weit aufwendigeres Essen leisten könnten. Der Preis dafür besteht darin, daß die Geweihten heute offensichtlich wohlhabenden Besuchern einen gewissen Kostenbeitrag abverlangen — Vater Ogdan macht diese Einschränkung der allgemeinen Gastfreiheit nicht gerade glücklich, doch er sieht ein, daß sich der Tempel nur so halten kann.

Oberstadt: Ayreth

Der nordwestliche Teil der Oberstadt ist am dünnsten besiedelt, doch das heißt beileibe nicht, daß hier vor allem Bauern wohnen würden, vielmehr leben hier diejenigen Damen

und Herren der Oberschicht, die sich große Villen inmitten weiter Gärten und Parkanlagen leisten können.

Zur Stadtmitte hin liegt der **Große Markt (54, F6/7)**, an dessen Ständen werktags ebenso die Früchte der Umgebung wie auch die aus Übersee eingetroffenen Handelsgüter feilgeboten werden — doch darf man sich das nicht so vorstellen, als ob die Kleinbauern hinter den Ständen hockten: Hierher kommen die Vertreter der Junkergüter und Signorien, um die stets hungrige Stadt Kuslik mit ihren Lebensmitteln zu versorgen und im Gegenzug für ihre Herrschaft Kolonial- und Luxuswaren einzukaufen. Natürlich kann auch der einfache Bürger hier einkaufen, doch er wird rasch merken, daß viele Waren nur im Großgebäude günstig sind.

Für die Bedürfnisse des Handels und Adels haben sich daher auch einige der großen horasischen Banken unmittelbar am Großen Markt niedergelassen: Hier sind die **Handelsbank ya Strozza (55, F6)** und die **CAC-Creditanstalt (56, F5)** zu nennen. Gelegen zwischen den Garnisonen von Horasgarde und Stadtwache, unweit der von zahlreichen privaten Wachleuten geschützten Villen, gelten sie als ausgesprochen sicher, obgleich sie kaum eigenes Wachpersonal besitzen.

Nicht fern des Großen Marktes ist die **Villa Weyringer (57, G4)** zu finden. In einem parkähnlichen Garten hat die einflußreiche Handelsdynastie ihre städtische Residenz errichtet — doch während das Geschäftsgebäude noch immer die Hauptkanzleien des Fuhrmannsimperiums beherbergt, steht das üppig ausgestattete Wohnhaus oftmals nahezu leer — denn Simona Weyringer vom Berg weilt ebenso gerne in der Kaiserstadt Vinsalt oder auf ihrem Landgut wie in Kuslik.

Ebenso haben sich hier in Ayreth einige der mitgliederstarken Logen des Horasreiches vornehme Domizile gesucht: In einer geschmackvollen Stadtvilla lädt das **Logenhaus St. Geron mit der Löwenpranke (58, F4)** seine Mitglieder aus Adel und vornehmen Bürgertum ein, für einige Stunden die Unbilden der Welt bei guter Unterhaltung zu vergessen; während die noch junge **Niederlassung der Harbaliom Bosparani (59, H4)** gerade das Gegenteil bezweckt: Hier wird ebenso leidenschaftlich wie kultiviert über die hohe Politik und den Zustand der Welt debattiert (auch hier sind natürlich nur Mitglieder oder geladene Gäste willkommen).

Tatsächlich ist eine gewisse Exklusivität ein fester Teil der Ayrether Atmosphäre: Wer nur müßig einherschlendert, wird sich bald einigen muskulösen Frauen und Männern gegenüber sehen, die den 'Verirrten' höflich aber

bestimmt in 'vertraute Stadteile' geleiten — wer hingegen eine Villa in Ayreth sein eigen nennt, der hat es gesellschaftlich fürwahr sehr weit gebracht.

Das ist auch an dem überaus noblen **Freudenhaus Das Schwarze Einhorn und die Weiße Jungfrau (44, G2)** zu sehen. Das Etablisement der Edlen Edina von Gratenfels hat seinen Namen von einem Wandgemälde im Schankraum, das zeigt, wie ein Einhorn eine badende Maid mit goldenem Haar beobachtet — dem Neugierigen wird dazu erzählt, daß es die Annäherung des Nandus an die sterbliche Mutter seiner Kinder darstellt. Ansonsten steht das Haus aber weit eher der Rahja, ja, dem Levthan nahe, denn hier wirken zehn junge, schöne und willfähige Männer und Frauen, die sich vorzüglich darauf verstehen, dem zahlungskräftigen Gast einige schöne Stunden zu schenken und ihm dabei auf spielerische Weise allerlei nützliche Geheimnisse zu entlocken — denn die Edle verwendet gerne schlüpfrige Informationen, um sich diskret allerlei Vorteile zu erobern.

Unweit der Alten Burg kann man die **Schänke Beleman (47, H5)** finden: In diesem hellen und sauberen Lokal kehren gerne die Dienstboten der großen Adels- und Handelshäuser der Stadt ein, um Geschichten über ihre Herrschaften auszutauschen. Offene Fragen werden fast immer überhört, doch ein weder zu nobel noch zu dürrig gewandeter Gast, der still die Ohren spitzt, mag so manchen interessanten Klatsch auffangen.

Unterstadt: Aldtenküslich

So altertümlich der Name erscheinen mag, er ist es nicht ohne Grund, und die Aldtenküslicher widersetzen sich auch allen Bestrebungen, ihn gelehrt zu bosparanisieren: Denn der gedrängteste und dichtestbesiedelte Stadtteil ist auch der älteste der heutigen Stadt. Aldtenküslich entstand als teils militärische Garnison- und Kolonistsiedlung zu Füßen der Erzherzogsburg und wurde vor allem mit Siedlern aus Garetien, Darpatien und Nordmarken bevölkert. Selbst nach fast tausend Jahren sind manche mittelländische Eigenheiten, aber auch Personennamen unverkennbar. Die Aldtenküslicher zählen daher zu den überzeugtesten Anhängern eines Kusliker Sonderweges, während sich kaum bosparanische Patrioten unter ihnen finden.

Die meisten Einwohner leben vom Handwerk und Kleinhandel, und für ein gutes Geschäft scheuen sie keinen Gesetzesbruch, munkelt man: In den Kräuter- und Alchimistenläden sind vielerlei Tinkturen und Mixturen erhältlich, und im **Kräuterladen (34, N5)** der alten Kräuterfrau Harika soll man



sogar Gifte kaufen können. Viele Kusliker aus anderen Stadtvierteln gehen eigentlich nur nach Aldtenküslisch, um eine der mehr oder minder verrufenen, auf jeden Fall aber sehr stimmungsvollen Kneipen des Viertels aufzusuchen.

Die **Taverne Androschs Anker (30, L6)** zählt dabei noch zu den vornehmeren, denn der Wirt Androsch Westfar sorgt unerbitterlich für Ruhe und Ordnung — sowohl zum Schutz der Zecher und der Schleiertänzerinnen wie auch der wohlhabenderen Gäste, die im Hinterzimmer allerlei Glücksspielen nachgehen und dabei weit mehr setzen, als eigentlich erlaubt ist. Daß mitunter ein 'unbekannter' kleiner, gedrungener Herr aus dem Palast dazustößt, der sich 'Signor Acano' nennen läßt und immer mit größtem Einsatz spielt, ist ein kaum gehütetes Geheimnis.

Die Schänken **Hohe Trutz (32, M2)** und **Xiechops Taverne (31, M2)** sind nur als Lokale der einheimischen Handwerker und Krämer erwähnenswert, ebenso die **Herberge Zum wilden Stier (38, L3)**. Letztere gewährt allerdings auffallend vielen Bettlern Gastfreiheit, immer wieder offerieren zerlumpte Gestalten dem Gast 'einzigartige Schnäppchen', und es hält sich hartnäckig das Gerücht, daß man hier Kontakt zum legendenumwobenen Grauen Geier, dem Kusliker Diebeskönig erhält, wenn man nur die richtigen Worte kennt. Doch wenn nicht einmal die Stadtgarde Anlaß sieht, hier nachzuforschen ...

Die **Taverne Zum tanzenden Bären (33, N5)** in Hafennähe jedenfalls ist unverhohlen ein Amüsierbetrieb, und die leichten Mädchen und Knaben sind ebenso willig wie der Wein billig, auch wenn keine besonderen Schönheiten zu finden sind und erst recht keine Tanzbären auftreten.

Ein Lokal ganz anderer Art ist das **Logenhaus Zur ewigen Flamme (18, L5)**. Der Schmied Toran, Sohn des Tabor, unterhält diesen Treffpunkt für die seßhaften und durchreisenden Zwerge Kusliks über seiner Werkstatt, wo diese sich jeden Feuertag über die alte Heimat und aktuelle Probleme unterhalten können.

Unterstadt: Romunshaven

In diesem südlich von Aldtenküslisch gelegenen Teil der Stadt ist vom übrigen mondänen Treiben nur wenig zu spüren: Hier leben vor allem Fischer, und sogar einige Bauern haben hier noch Obst- und Gemüsegärten. Der **Tempel der Peraine (17, O2)** ist für viele Bewohner das wichtigste Gebäude ihres Viertels, doch auch die Bauern des Umlandes suchen das kleine Göttingenhaus auf, nachdem sie auf den Märkten ihre Waren ver-

kauft haben. Daneben sind hier noch eine von einem Efferdsgeweihten geführte Kapelle des Meeresgottes und der örtlich verehrten Fischepatronin St. Maralita sowie eine Kapelle der Travia zu nennen.

Einst war Romunshaven das Hafenviertel Kusliks, doch mit den Jahren hat sich das rege Leben weit stärker flüßaufwärts verlagert, und nur wenig ist von der früheren Größe zu spüren, als hier Koggen und Pötte aus ganz Aventurien anlegten. In der ehemaligen Hafenmeisterei ist heute die **Schänke Erzherzog Romun (22, P3/4)** zu finden, in deren Hinterzimmer Verbindungen zwischen arbeitssuchenden Romunshavenern (und Zugewogenen) einerseits und Fuhrleuten, Reedern und Flußschiffern andererseits hergestellt werden — gegen ein gutes Handgeld für den Wirt Isoran Zornbock, versteht sich. Manche behaupten gar, daß hier immer wieder unerfahrene Mädchen und Burschen mit Branntwein abgefüllt und an skrupellose Kapitäne verhökert oder sonst in ungewollte Arbeitsverhältnisse gezwungen werden.

Die südliche Halbinsel von Romunshaven ist erst seit wenigen Jahrhunderten mit dem Festland verbunden — zuvor war sie eine vor dem Hafen liegende Insel, und die Landverbindung wird auch heute noch von versalzenen Feuchtwiesen eingenommen. Es ist ein allgemein bekanntes Geheimnis, daß hier die Stadtmauer ständig absackt und oftmals so große Risse hat, daß sie ein ideales Tor für jene ist, die die offiziellen Zugänge lieber meiden wollen.

Am Ende dieser Halbinsel ist die trutzige Festung der **Seesöldnergilde Zum Schwarzen Säbel (16, R6/7)** zu sehen: Bis vor dem Sturz der Fürstin genossen die Söldner fast unbeschränkte Freiheiten — selbst Gewaltverbrechen gegen Kusliker Bürger wurden nur von ihrem Kolonel gerichtet. Beim Einzug der Horasgarde in Kuslik war die Gildenbastion einige Wochen lang bestrebt, diese Stellung zu bewahren, während die Kaiserlichen sie aufmerksam beobachteten, ja belagerten — doch als klar wurde, daß Amene-Horas bereit gewesen wäre, ein blutiges Exempel zu statuieren, gaben zwei der vier Banner nach und akzeptierten einen neuen Vertrag, der ihre Unterstellung unter den Staatsmarschall vorsah. Die beiden anderen blieben dem unnachgiebigen Oberst Veran Eisenfaust treu, verweigerten den Eid auf die Horaskaiserin und zogen sich mit einem der beiden Söldnerschiffe zurück, um den Kampf gegen die Feinde des Hauses Galahan aufzunehmen. Offiziell gelten sie schlichtweg als Piraten. Noch weiter östlich liegt nur die mächtige **Hafenbefestigung (21, R8)**, die mit allerlei

weitreichenden Geschützen bestückt ist: Die vier Böcke auf dem Dach können fast jeden Punkt der Unterstadt mit ihren schweren Geschossen erreichen - und ein Mathematicus hat einmal errechnet, daß sogar der Innenhof des Praiostempels in Reichweite liegt (was allerdings bislang nicht ausprobiert wurde). Daneben sind in den zwei darunterliegenden Stockwerken je drei schwere Rotzen untergebracht, während das Erdgeschoß und der Keller die Geschosse - darunter auch Hylailer Feuer - bergen. Alles in allem sind im Turm wohl Waffen und Munition für gut 35.000 Dukaten zu finden ...

Die fast hundert Soldaten, Geschützmeister wie Geschößschlepper, sind im Ostflügel der Söldnerfestung einquartiert worden, und Reibereien zwischen 'Säbelschwingern' und 'Steinschleudern' sind an der Tagesordnung. Die Waffen selber sind allerdings für unverletzlich erklärt worden, und nachdem vier betrunkene Söldner bei einem 'Streich' eine Rotze schwer beschädigt haben und dafür gehängt wurden, halten sich alle an diesen Erlaß.

Unterstadt: Curonia

Im Osten der **Kaiser-Brigon-Straße** erstreckt sich der reichste Teil der Unterstadt: Hier haben die einheimischen und auswärtigen Kaufherren ihre Niederlassungen begründet, von denen aus ihrer Vertreter einen Teil des durch Kuslik strömenden Geldes in die eigenen Truhen zu locken versuchen.

Namentlich genannt seien hier die Kontore der Gesellschaften **Stoerrebrandt (27, O/P6)**, **Bramstetter (29, L9)**, **Terdilion (60, K/L9)** und **Weyringer vom Berg (61, L6)**, aber auch die Filiale der **Nordlandbank (62, O6)**, die sich vor allem an fernreisende Kunden wendet. Sie alle sind gut und gründlich bewacht, denn die Diebe der Unterstadt werden schon von weit kleineren Geldbeträgen verlockt, als hier in den Handkassen zu finden sind.

Besondere Erwähnung verdient noch das Kontor der **Südmeer-Gesellschaft Karinor, Wilmaan & ter Gruchen (26, O8)**: Hervorgegangen aus der Niederlassung des al'anfanischen Handelshauses Wilmaan, ist das Kontor zu einem der wichtigsten Stützpunkte für Al'Anfas Handel mit der Westküste geworden. Offiziell werden vor allem Gewürze, Seidenstoffe und Edelhölzer umgeschlagen, aber es geht das Gerücht, im Laderaum der Pötte aus dem Perlenmeer würden auch immer wieder Rauschkräuter, ja sogar Sklaven ins Land gebracht. Das Handelskontor ist ein prunkvolles, strahlend weiß verputztes Gebäude. Die Besitzer haben das ehemalige Hotel so umbauen lassen, daß man es nur



noch durch einen einzigen Eingang betreten kann. In der Halle hinter dem Portal halten sich ständig Wachen auf, die für Schutz und Abschirmung der al'anfanischen Händler zuständig sind.

Ebenso sei hier die in einem unauffälligen Bürgerhaus untergebrachte Filiale der Grangorer Darlehensbank (63, N6) erwähnt, die ihre Kredite sowohl den Kaufherren Curonias wie auch den Handwerkern Aldtenküsluchs anbietet. Nennenswert ist auch das Haupthaus der Königlich Kusliker Karossenmanufactur (24, N6) der Familie Ross. Hier fertigen vier Meister und über 20 Gesellen die bekannt zuverlässigen Kutschen, Droschken und Reisewagen bis hin zu Amene-Horas' kaiserlicher Staatskarosse, die von zwölf Schimmeln gezogen wird. Bei Adel und Großbürgertum ist vor allem die KKK 1 beliebt: Regulär mit sechs brokatbestickten Sitzplätzen, vergoldeten Laternen und beschnitzten Paneelen ausgestattet, ist sie der Traum jeden Kutschers, und für zahlungskräftige Kunden werden auch gerne Sonderwünsche berücksichtigt. (So hat sich Erzherzog Timor acht KKK 1 zugelegt, darunter eine, deren Innenraum völlig wie ein seidenes Himmelbett hergerichtet ist.) Den meisten Kuslikern dürfte hingegen weit öfter die 'Komfortabel' begegnen: Ein offener Einspanner mit Platz für zwei Fahrgäste, die bei schlechtem Wetter durch ein aufklappbares Tuchdach geschützt werden; die Standard-Droschke der Mietkutscher, die auf den Plätzen Kusliks auf Fahrgäste warten.

Gelenkt werden die Geschicke Curonias in der Hafenmeisterei (19, O7): In dem fast zwanzig Schritt hohen Haus, aus dessen oberen Fenstern man fast den ganzen Hafen überblicken kann, werden ein- und auslaufende Schiffe registriert, Zölle und Abgaben eingestrichen, Kapitänsbriefe ausgestellt und archiviert und dergleichen mehr. In der Reisestube im Erdgeschoß sammelt man Informationen über Kusliker Schiffe, die sich derzeit auf See befinden. Veränderungen der Reiscplanung werden hier öffentlich ausgehängt und auch jene verhaßten Schiefertäfelchen mit dem Schiffsnamen und dem Boronsrad, die den Angehörigen verkündigen, daß eine stolze Karracke nie wiederkehren wird.

Der letzte Hafenmeister Abelmir Hussbek galt als ständig in Schmuggelaffären verstrickt — doch ob die neue Amtsinhaberin, die Dame Quilia Dergamon, es besser macht und ehrlicher ist, muß sich erst noch zeigen. Ihr offizieller Auftrag, die Zollvorschriften durchzusetzen, ist jedenfalls kaum vollständig zu erfüllen.

Neben der Hafenmeisterei hat das Kusliker Haus der Efferdbrüder (64, M6) seine Tore geöffnet: Hier können sich abgeheuerte Seeleute eine Unterkunft oder ein neues Schiff vermitteln lassen und ihre Erfahrungen mit bestimmten Schiffen und Kapitänen niederschreiben lassen — daraus entstand im Lauf der Jahre ein dickes Verzeichnis fast aller aventurischen Fernhandelsschiffe mitsamt Bewertung ihrer Sicherheit und Zuverlässigkeit. Informationen aus dieser *Tabula Navalis* sind bei Reedern und Fernhändlern so begehrt, daß die Hohe Efferdschwester Yasilis von Salikum für ihre Auskünfte pro Schiffeintrag einen Taler verlangt und erhält — genügend Geld, um jedem auskunftsfreudigen Seefahrer ein gutes Handgeld zu zahlen.

Nach (mehrfachem) Besitzerwechsel und Umbauten ist die Taverne Zum Rabenschnabel (42, M6) heute ein vornehmes Lokal der Kaufleute und Schiffsoffiziere, die im Kontorviertel arbeiten und des Mittags gern 'auf einen Happen in den Schnabel' gehen. An die einstige Geschichte der Taverne als Treffpunkt rauher Hafenarbeiter und abgemusterter Seeleute erinnert nur mehr der große Kolkkrabe Narax, der seit Menschengedenken von jedem Wirt gehegt und gepflegt und von den großspurigen Gästen mit Talern oder gar Dukaten 'gefüttert' wird, denn von seinem Wohlwollen soll auch das Schicksal des Lokales oder gar des Hafens abhängen. So munkelt zumindest die greise Hanna, die Witwe eines längst verbliebenen Vorbesitzers, die hier Wohnrecht auf Lebenszeit besitzt und ihre karge Leibrente durch Kartenlegen und Orakel aufbessert.

Unterstadt: Yaragor

Wo sich im Südosten der Stadt der mächtige Yaquir in die Kusliker Bucht ergießt, ist aus dem kleinen Fischerdorf Yakhor in den letzten Jahrhunderten das Viertel der Matrosen und Hafenarbeiter geworden. Hier hört man alle Sprachen Aventuriens und kann vor allem Flüche aus aller Herren Länder lernen, wenn man nur eine Stunde dem geschäftigen Treiben zusieht. In den engen, schattigen Gassen bieten sich schöne Frauen und Männer den Seeleuten an, die nach langer Fahrt die Heuer für viele Monde in einer Nacht zu verprassen gewillt sind.

In Yaragor geht es so rauh zu, als wären Hesindetempel und Adelspaläste viele Tagesreisen entfernt, und die Tavernen Kieloben (37, L10) und Zum roten Meerdrachen (41, M13) locken vor allem Thorwaler und andere gestandene Seebären an - und solche Kusliker, die sich dem rüden Umgangston und den scharfen Bränden gewachsen fühlen, wobei

letzteres Lokal für die ganz Harten noch echt Thorwalsche Küche auftischt — das 'Kieloben' ist hingegen für die hier angebotenen Tabaksmischungen berühmt-berüchtigt: Die Luft hängt voller Pfeifenqualm, und es ist allgemein bekannt, daß sich hier so mancher ausgemusterte Seemann mit Mohacca oder gar Cheriacha über das Alter und die Einsamkeit hinwegtröstet — andere Rauschkräuter wie Ilmenblatt hingegen sind viel zu teuer, und wer danach fragt, zeigt nur, daß er ein wohlhabender Tor ist. Solch vornehme Herrschaften, die einmal 'Seeluft schnuppern wollen', sind nicht im geringsten davor gefeit, das Opfer eines Raubüberfalls zu werden, und wer sich ohne ein paar Diener oder besser noch Leibwächter hierhin wagt, dem ist ohnehin nicht zu helfen.

Des weiteren ist hier noch die **Schänke Zum edlen Kavalier (65, L11)** zu nennen: Wer von dem Namen auf ein nobles Etablissement für die gehobenen Stände schließt, kann kaum falscher liegen — denn die Kneipe ist das Vereinslokal der 'Kusliker Kavaliers' und ihrer recht rauhbeinigen Anhänger. Obgleich der Verein in seinen angrenzenden Geschäftsräumen recht kostbare Dinge aufbewahrt — von mehreren Sätzen Immanausrüstung und -bekleidung über allerlei Medaillen und Pokale bis zu einem Notfallhort aus Eintritts- und Preisgeldern —, hat es bislang noch niemand gewagt, etwas zu stehlen. Das mag aber auch daran liegen, daß sich hier immer einige ehemalige Stürmer und Abwehrspieler als Berater und Lehrmeister aufhalten ...

Erwähnenswerte Herbergen gibt es hier nicht, doch in unzähligen Hütten kann sich der müde Seefahrer gegen einige Heller niederlegen und hoffen, am nächsten Morgen nicht völlig ausgeplündert (oder gar betäubt und an Bord eines Schiffes geschafft) worden zu sein.

Unterstadt: Barsud

Südlich des Hafens und abseits des regen Treibens liegt das Dorf Barsud, bis vor einigen Jahren nicht mehr als ein beschauliches Fischerdorf unweit der Handelsriesen Kuslik. Doch wenn es nach manchen geht, werden sich die Zeiten bald ändern: Nach dem Vorbild von Städten wie Gangor und Belhanka — aber auch Festum — soll hier nämlich in den kommenden Jahren ein Freihafen entstehen, zum großen Vorteil des Hauses Terdilion: Denn sein hier gelegenes Kontor war so weit ab vom Geschehen, daß die Kosten den Profit weit überstiegen und notgedrungen immer größere Teile untermietet werden mußten. Dann aber gelang es Fiaga ya Terdilion, die Herauslösung Barsuds aus dem Zoll-



gebiet des Horasreiches zu erreichen — und damit wurde der in **Freihandelshaus** (28, **Q10**) umbenannte ausgedehnte Backsteinbau zum begehrten Zwischenlagerplatz für all die Waren, die eigentlich gar nicht für die Einfuhr ins Reich bestimmt sind, sondern sogleich wieder an andere Fernhändler verkauft werden. Das Projekt war und ist so erfolgreich, daß bald in ganz Barsud Lagerhäuser entstehen und eine bewachte Zollmauer hochgezogen werden soll. Den dann obdachlosen Fischerfamilien hat Frau Terdilion neues Land oder Manufakturarbeit in 'ihrer' Stadt Belhanka angeboten - doch die meisten Barsuder sind zum Ausharren entschlossen, und in der sonst ruhigen Dorfschänke **Meeresschaum** (45, **Q12**) muß man mit argen Rempelen oder schlimmerem rechnen, wenn man sich als Angestellter oder Befürworter der Terdilions zu erkennen gibt.

Kuslik - Wichtige Gebäude nach Nummern

1 Ratssaal und Archiv	J4	Alte Burg
2 Ratshaus/Steueramt	14	Alte Burg
3 Schulturm/Stadtverlies	13	Alte Burg
4 Stadtgarde	14/5	Alte Burg
5 Stall/Kutschenhaus	15	Alte Burg

6 Rondratempel	K5/6	Alte Burg
7 Praiostempel	K5	Alte Burg
8 Altes Herzogschloß	K4	Alte Burg
9 Ordenshaus Goldener Adler	J5	Alte Burg
10 Halle der Antimagie	K3	Alte Burg
11 Halle der Metamorphosen	J11	Brigonis
12 Stadtpalast	ED9/10	Am Palast
13 Hesindetempel	J11/1;1	Brigonis
14 Efferdtempel	H8/9	Brigonis
15 Rahjatempel	H11«!	Brigonis
16 Seesöldnergilde	R6/7	Romunshaven
17 Perainetempel	02	Romunshaven
18 Loge <i>Zur ewigen Flamme</i>	L5	Aldtenküslich
19 Hafenmeisterei	07	Curonia
20 Magisches Theater	G10	Brigonis
21 Hafenbefestigung	R8	Romunshaven
22 Erzherzog Romun	P3/4	Romunshaven
23 Redaktion 'Kusliker Kurier'	K7	Brigonis
24 Kgl. Kusliker Karosserie	N6	Curonia
25 Halle der schönen Künste	19	Brigonis
26 Kontor Karinor, ...	08	Curonia
27 Kontor Stoorrebrandt	O/P6	Curonia
28 Freihandelshaus	Q10	Barsud
29 Kontor Bramstetter	L9	Curonia
30 Androschs Anker	L6	Aldtenküslich
31 Xiechops Taverne	M2	Aldtenküslich
32 Hohe Trutz	M2	Aldtenküslich
33 Zum Tanzenden Bären	N5	Aldtenküslich
34 Harikas Kräuterladen	N5	Aldtenküslich
35 Neuer Traviatempel	K8	Brigonis

36 Zum Springenden Delphin	18	Brigonis
37 Kieloben	L10	Yaragor
38 Zum wilden Stier	L3	Aldtenküslich
39 Offenes Tor	B8	Am Palast
40 Neue Wehr	B8	Am Palast
41 Roter Meerdrache	M13	Yaragor
42 Zum Rabenschnebel	M6	Curonia
43 Die Quelle	110	Brigonis
44 Das Schwarze Einhorn ...	G2	Ayareth
45 Meeresschaum	Q12	Barsud
46 Ferdoker Magister	H6	Brigonis
47 Beleman	H5	Ayareth
48 Bankhaus Bosparan	J6	Alte Burg
49 Inst. d. Arkanen Analysen	K9	Brigonis
50 Loge der Avesfreunde	111	Brigonis
51 Camera Obscura	G11	Brigonis
52 Beilunker Reiter	H7	Brigonis
53 Postendienst Pertakis	18	Brigonis
54 Großer Markt	F6/7	Ayareth
55 Handelsbank ya Strozza	F6	Ayareth
56 CAC-Creditanstalt	F5	Ayareth
57 Villa Weyringer	G4	Ayareth
58 Loge St. Geron ...	F4	Ayareth
59 Harbaliom Bosparani	H4	Ayareth
60 Kontor Terdilion	K/L9	Curonia
61 Kontor Weyringer v. Berg	L6	Curonia
62 Nordiandbank	06	Curonia
63 Grangorer Darlehensbank	N6	Curonia
64 Haus der Efferdbrüder	M6	Curonia
65 Zum Edlen Kavalier	L11	Yaragor

Grangor — Stadt der Kanäle

Einwohner: 9.850 (mit Traviastrand)

Garnisonen: 120 Stadtgardisten der Zweililiengarde, 30 Kanalwachen, 40 Zöllner, etwa 2.000 Matrosen und Seekrieger der Horaskaiserlichen Flotte

Tempel: Efferd, Travia (zweimal), Phex, Tsa, Rahja, Boron, Rondra (im Bau), Peraine, dazu allerlei Schreine

Wie der Grangorer darlegt, weshalb Grangor allen anderen Städten überlegen ist:

—Weil es als erste seine Stadtfreiheit gewann.

—Weil Grangor immer schon die führende Handelsstadt der Westküste war.

—Weil es die Tugenden Fleiß, Nüchternheit und Sauberkeit am besten verkörpert.

—Weil die Grangorer noch jeden Rückschlag aus eigener Kraft überwunden haben.

Auf vier großen Inseln, die erst im Laufe der Zeit aus mehreren Inselchen in der Lagune der Phacadimündung durch ungezählte Brücken zusammenwuchsen, wurde etwa um

600 Horas die Stadt Grangor errichtet - und in den folgenden Jahrhunderten immer wieder von Katastrophen heimgesucht, in denen die Bevölkerung ihren Durchhaltewillen oftmals unter Beweis stellen mußte:

Im Jahre 693 tauchten bislang unbekannte Feinde des jungen Bosparanischen Reiches auf, überfielen und brandschatzten die Stadt und ließen nur Trümmer zurück — sowie einen neuen Fluch: Thorwal-Piraten!

Die Stadt wurde wieder aufgebaut und dehnte sich noch auf die umliegenden Inseln aus, erhielt sogar die besten Befestigungen - inmitten der Dunklen Zeiten aber traf sie ein weiterer Schlag: Im Jahre 1173 wurde die Stadt von einem Wasserdrachen angegriffen; Kopp und Alt-Grangor wurden fast vollständig zerstört.

Bosparans Fall überstand Grangor leidlich, da die Beziehungen nach Elenvina und Havena fast enger geworden waren als die nach Bosparan — doch später wurde es ein Teil der Provinz Kuslik und teilte deren Schicksal. Weder 1673 Horas, als ein Brand die Hälfte

der Bauwerke auf der Insel Kopp vernichtete, noch 1867, als der erneute Angriff eines Wasserdrachens große Teile Kopp und beinahe ganz Alt-Grangor zerstörte, wurde der Stadt fremde Hilfe zuteil.

Unter Rohais Regentschaft fand 1979 Horas zum ersten Mal die große Warenschau in Grangor statt, die seitdem jährlich vom 8. bis zum 12. Rahja veranstaltet wird, und nach dem Kusliker Frieden, der Grangor die Stadtfreiheit brachte, festigte sich der Rang der Stadt als Handelsvormacht des Lieblichen Feldes. Selbst der dritte große Angriff eines Wasserdrachen im Jahre 2271 konnte Grangor nicht zurückschrecken: Diesmal wehrten sich Bürger erfolgreich, und der Drache wurde mit Fackeln und Schwertern erschlagen.

Seitdem ist der Name Grangor zum Synonym für Fortschritt geworden: Der Bau des Vesselbek-Dammes, des Herzog-Cusimo-Aquäduktes und der Zweililien-Brücke sind weit hin bewunderte Zeichen des Erfolges.

Von Anfang an waren Fischfang und Handel die bestimmenden Faktoren in Grangor. Et-



liehe der berühmtesten und reichsten Handelsfamilien des Lieblichen Feldes stammen aus der Stadt. Fischfang, Salzgewinnung, Schiffbau und Glasbläserei sichern weitreichende Handelsbeziehungen, und der - wenn auch geringe — Umschlag von Günderlandwaren hat enorme Bedeutung für den Ruf der Stadt.

Problematisch ist nur, daß Grangor traditionell nach Norden orientiert ist — die neuen Rohstoffquellen und Märkte aber liegen im Süden, und so ist es nicht auszuschließen, daß die biedereren Grangorer irgendwann von den wendigen Belhankanern und Kuslikern überflegt werden.

Seit Erlangung der Stadtfreiheit im Jahre 2246 wird Grangor von einem Stadtrat regiert, der aus zwei 'Stuben' besteht. Die Äußere Stube wird von all jenen (Groß-)Bürgern gebildet, die mehr als 2.500 Dukaten Vermögen versteuern. Die derzeit 39 Mitglieder kümmern sich hauptsächlich um Fragen des Zollwesens und des Handelsrechts, jedoch hat die Innere Stube stets Vetorecht. Diese wird von den Familienoberhäuptern jener Familien besetzt,

die seinerzeit König Khadan die Stadtrechte abrangen und von denen noch neun bestehen. Alle fünf Jahre wählt die Innere Stube den Stadtmeister, wie dieses Gremium überhaupt für alle wichtigen Beschlüsse zuständig ist.

Die 'Zweililiengarde', so der offizielle Name der Stadtwache, hat den Auftrag, in Grangor für Recht und Ordnung zu sorgen. Als Strafe für kleine Vergehen wird meist das Untertauchen verhängt - der Verurteilte wird im Käfig ein paarmal in die stinkende Brühe des Horaskanals getaucht und ist dabei dem Spott der Menge ausgesetzt. Mit empfindlichen Geldstrafen kann man sich vom Untertauchen (wie auch von anderen Ehrenstrafen) freikaufen. Es kommt häufig vor, daß Verurteilte mit geborgter Münze zahlen und sich damit in Schuldknechtschaft begeben.

Die nur selten verhängte Todesstrafe (von der man sich *nicht* freikaufen kann) wird vollzogen, indem der Verurteilte einen Tag lang im Horaskanal (vormals Schinderwaat) untergetaucht bleibt. Wer diese Prozedur überlebt, gilt als freigesprochen, jedoch weiß die

Geschichte von einem entsprechenden Efferdurteil nicht zu berichten.

Vier unregelmäßig verkehrende Fährlinien stellen die Verbindung zwischen den verschiedenen Inseln Grangors her. Jeweils eine oder zwei Fähren pendeln zwischen den beiden Stationen einer Linie und warten dort, bis so viele Plätze belegt sind, daß sich eine Überfahrt lohnt. Während die Fähre zwischen Alt-Grangor und Kopp ständig in Betrieb ist, machen die übrigen Fähren spätestens gegen Mitternacht ihre letzte Fahrt und nehmen den Betrieb erst bei Sonnenaufgang wieder auf. Die Festlandfahre von Alt-Grangor nach Sichel verkehrt in dieser Zeit stündlich, die Fähre von Alt-Grangor zum Windhager Ufer nur einmal zur Mittagsstunde, die Phecadifähre zwischen Sichel und dem Windhager Ufer zu feststehenden Zeiten dreimal täglich hin und zurück, zuletzt abends in Richtung Sichel. Eine Passage zwischen den verschiedenen Stadtteilen kostet zwischen 3 und 9 Hellern pro Person, für eine Überfahrt zum Festland oder mit der Phecadifähre müssen 15 Heller entrichtet werden.

Alt-Grangor

Der nördliche Teil der *Hauptinsel* ist das Zentrum des städtischen Lebens und beherbergt etwa 2.000 Einwohner. Ein buntes, reges Treiben herrscht auf den Kanälen und in den Gassen rund um den Fischmarkt (13, H/17), dem Zentrum des Grangorer Stadt- und Handelslebens. Bei Sonnenaufgang werden hier die ersten Marktstände im Freien oder in einer der drei großen Markthallen aufgebaut, und der letzte Handel wird meist erst am späten Abend besiegelt. Noch immer haben die zahlreichen Stände, an denen die Fischer die Erträge ihres frühmorgendlichen Fangs verkaufen, einen großen Anteil am Markttreiben, doch im Laufe der Jahrhunderte ist das Warenangebot immer reicher geworden, so daß der Grangorer Fischmarkt heute zu den vielfältigsten Märkten Aventuriens zu zählen ist. Auf Alt-Grangor blüht der Handel; zahlreiche Kaufmannsfamilien besitzen hier ein Haus an einem der Kanäle, reichere Bürger wohnen in Palazzi nahe des Ufers. Inmitten der gepflegten Häuser trifft man aber immer wieder auf kleine, schmutzige Gäßchen und Kanäle, an denen die mehrstöckigen Wohnhäuser einfacher Handwerker oder Fischer, bisweilen ein kleiner Krämerladen oder eine Taverne stehen.

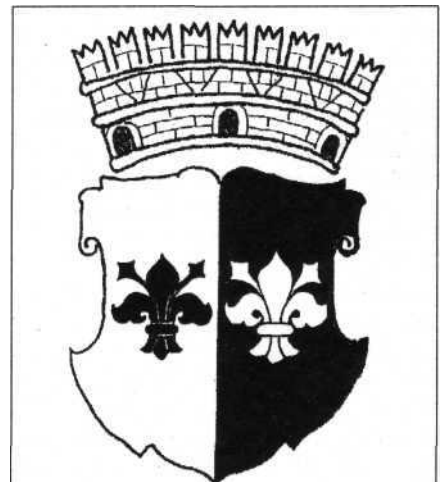
Reisende, die über einen gut gefüllten Geldbeutel verfügen, lernen die übrigen Stadtviertel Grangors oft gar nicht kennen — sie kommen am **Pilgerhafen** (11, G/H 6) an, der vor-

mals als Haupthafen der Stadt genutzt wurde, heute aber nur noch Fahrgastfähren als Anlegeplatz dient — denn Waren dürfen dort seit einigen Jahren nicht mehr gelöscht werden. Auf dem vollständig umzäunten Gelände stehen die Wachstuben der Hafenzöllner sowie eine ungenutzte, große Markthalle, in der die wichtigsten Handelshäuser ein kleines Empfangsbüro betreiben. Der einzige Weg in die Stadt führt durch das **Pilgerhaus** (12, G/H6) hindurch, das im Nordosten das Hafengelände begrenzt und für gewöhnlich das erste Gebäude ist, das Reisende zu Gesicht bekommen — zugleich ist es sicherlich eines der imposantesten: Mehr als fünfzig Schritt mißt das zweigeschossige Bauwerk, dessen Hauptportal den einzigen Weg vom Pilgerhafen in die Stadt darstellt.

Reisende entrichten hier den Grundzoll von 5 Silbertalern, gleichzeitig wird eine (etwa zehnprozentige) Gebühr für mitgeführtes Handgepäck erhoben. Da Stadtbesucher keine Waffen* tragen dürfen, werden einige der Räume zu deren Aufbewahrung genutzt — und für jede in Verwahr genommene Waffe wird zusätzlich eine Gebühr von einem Silbertaler erhoben. Jeder Besucher darf sich anschließend in das Gästebuch eintragen und

erhält ein Dokument, welches das rechtmäßige Verweilen in der Stadt bestätigt.

Das dreigeschossige **Stadthaus** (7, H8) aus hellroten Ziegeln steht neben dem *Fischmarkt* im Zentrum Alt-Grangors und überragt dort deutlich die übrigen Gebäude der Umgegend. Die mächtige Fassade wird durch tiefe Arkaden aufgelockert, im ersten Stock führt ein Übergang zu einem schmalen Turm mit einem Praiosgong an der Spitze, der noch einige Schritt höher ist als das Hauptgebäude, in dem sich unter anderem das Archiv, einige Amtszimmer sowie der Ratssaal befinden, in dem die Äußere und Innere Stube tagen. Ohne triftigen Grund erhält kein Bürger Einlaß in das ständig von mindestens zwei Gar-



**) Hiermit sind sämtliche Blank-, Hieb- und Stangenwaffen sowie alle Schußwaffen gemeint; Dolche und Stäbe dürfen auch von Besuchern getragen werden.*



disten bewachte Gebäude. Der Stadtmeister empfängt fast ausschließlich gegen Vorladung — ein Privileg der verbrieften Großbürgerschaft Grangors; Reisende und Angehörige der unteren Stände, die eine Eingabe machen oder mit dem Stadtmeister sprechen wollen, benötigen einen Fürsprecher aus der Großbürgerschaft.

Seit seiner Fertigstellung im Jahre 983 hat das **Bürgerhaus (8, E/F8)** schon den verschiedensten Zwecke gedient: als Zeughaus, Gefängnis oder Gardekaserne, in der bei der Bürgerrevolte von 1180 fast 800 Gefangene blutig niedergemetzelt wurden. Nach dem Kusliker Frieden zum Bürgerhaus erklärt, kommt dem Bau eine große Bedeutung zu: Wer die Bürgerrechte erwerben will, muß sich hier ins Stadtbuch eintragen lassen.

Die weiß getünchte **König-Khadan-Halle (9, F7)** zeichnet sich durch einen kantigen und monotonen Baustil aus, der glücklicherweise nicht zum Vorbild anderer Bauwerke der Stadt geworden ist. Die eingeschossige, hohe Halle beherbergt im Rahja die große Warenschau und wird sonst vorwiegend für größere Beratungen und kulturelle Veranstaltungen genutzt.

In zwei reich mit Reliefs verzierten Gebäuden sind das **Stadt- und das Marktgericht (14, G/H7)** untergebracht, die auf eine lange, wenn auch nicht immer rühmliche Tradition zurückblicken können. Vor dem Stadtgericht werden Bluttaten, Eigentums- und Steuerverbrechen verhandelt, während sich das Marktgericht der Vertragsstreitigkeiten und Betrugsdelikte annimmt. Das Gericht kann nur von Bürgern angerufen werden, oftmals wird eine Verhandlung auch durch die Anwaltschaft eines fürsprechenden Bürgers erwirkt.

Die zweigeschossige **Nordlandbank (26, G6)** aus hellem, ockerfarbenem Marmor macht schon von außen klar, daß in diesem Gebäude nur die reichsten Bürger und Händler verkehren: Die geräumige Eingangshalle ist vollständig mit teuren Teppichen ausgelegt, die Wände sind mit edlen Stoffen ausgekleidet, und überall hängen Gemälde in prunkvollen Rahmen. In unmittelbarer Nähe des Prunkbaus betreibt die Bank in einem schlichten Haus zusätzlich eine Wechselstube (wie es sie in privater Hand vielfach in Grangor gibt). Der Eingang des **Logenhauses Sankt Geron zum Drachen (31, F8)** sieht tatsächlich dem weit geöffneten Rachen eines Drachens ähnlich: Eine aufwendige, mit grünem Stoff bespannte Holzkonstruktion umgibt die Tür, zwei mit orangefarbenem Glas versehene Laternen leuchten als Augen über dem Eingang, und man muß eine Reihe mächtiger Zähne passieren, bevor man in das Lokal gelangt, das

der angesehenen Geron-Bruderschaft als Treffpunkt dient. Wenn hier die einflußreichen Logenbrüder und -Schwestern aus reichen, angesehenen Familien zusammenkommen, wird oft wichtigere Politik gemacht als im Rathaus.

Bei **Trientellion (25a, G7)** kann man gegen eine Gebühr von 15 (und Hinterlegung von 5D) pro Tag ein Ruderboot leihen. Der **Spiel-salon Rad und Becher (51, H9)**, ist seit langem geschlossen, weil dem Betreiber Betrug nachgewiesen werden konnte. Das unscheinbare Gebäude dient seitdem der Phexkirche als eine 'Außenstelle', wo in manchen Mondnächten die Geweihten mit den städtischen Dieben und Bettlern zusammentreffen.

Der fast direkt daneben gelegene eigentliche **Phextempel (5, G/H9)** ist hingegen kaum als Kultstätte zu erkennen, denn er gleicht eher der Prunkvilla eines Handelsfürsten als einem Gotteshaus. Allein die auf dem Sockel angebrachten Malereien — um das Haus schleichende Füchse — geben einen Hinweis auf die Natur des Gebäudes. Dem äußeren Erscheinungsbild angemessen, ist der Tempelraum ein luxuriös ausgestatteter Salon, der sowohl den Händlern als Beratungsstube wie auch aves- und nandusgefälligen Logen bisweilen als Treffpunkt dient.

In der Nähe findet man auch die zu den kleineren Magierschulen Aventuriens zählende **Akademie der Erscheinungen (10, H/19)**. Das Institut beschäftigte sich bislang fast ausschließlich mit dem Gebiet der Illusionsmagie — und die meiste Zeit wurde mit 'Firlefanzen und Hokuspokus' zum Amüsement der Reichen verschwendet, statt sich der Lehre zu widmen. Mit Amtsantritt des neuen Akademeleiters Jikhbar al Kharechem hat sich das drastisch geändert. Doch ob der neuen Ordnung versiegten auch die früher reichlichen Zuschüsse aus der Bürgerschaft, so daß die Schüler nun neben ihrem Studium einer gewinnbringenden Beschäftigung (z.B. als 'Hokuspokus-Illusionist') nachgehen müssen. In der Haupthalle der Akademie am Horaskanal steht ein **Hesindeschrein**, so daß die Schule oft von Gläubigen aufgesucht wird.

Die Beilunker Reiter unterhalten in Alt-Grangor eine eigene **Fährstation (24, F10)**, um den unverzüglichen Transport von Nachrichten sicherstellen zu können. Die Station ist recht klein, aber mit drei Booten und fünf Läufern besetzt. Auf dem Festland steht das Haupthaus, wo sich neben der Anlegestelle auch die Schlafstuben der Reiter und die Pferdeställe befinden. Die Fähre kann zu einem gesalzenen Preis (5 D und mehr) auch als Eilboot für Personen angemietet werden.

Die meisten Besucher der Stadt quartieren sich in einer der zahlreichen Pensionen ein und bleiben abends in einer Taverne am Horaskanal oder am Hauptkanal hängen.

Erwähnenswert sind die gediegene **Taverne Tiefer Krug (28, G/H6/7)** beim Pilgerhaus oder das fast ausschließlich von Händlern besuchte **Wirtshaus Handschlag (35, G6/7)** in der Nähe des Pilgerhafens; doch auch das **Bordell Roter Salamander (50, F6)** ist in Grangor eine angesehene Institution: Zwölf nobel eingerichtete Suiten stehen für Besucher nebst Gesellschaft bereit; die acht Damen und vier Herren, die hier Dienst tun, sind nicht nur in allen Liebeskünsten, sondern auch in Fragen der Etikette bewandert. Die meisten Kunden sind angesehene Frauen und Männer, die die Diskretion des Hauses zu schätzen wissen — Bürger Grangors, aber auch auswärtige Gäste, wie die Reederin ya Terdilion oder der Großmeister der Grauen Stäbe kehren hier gerne ein.

Die Tische der modischen **Gaststätte Gondelpark (37, G5)** sind durch Laufstege miteinander verbundene Gondeln, die nahe des Pilgerhafens in der Lagune festgemacht sind. In einem kleinen Haus am Ufer befindet sich die Küche. Um einen Platz zu bekommen, muß man sich in dem gut besuchten Lokal meist einen Tag vorher anmelden.

An Hotels findet man hier das **Hotel Blauer Phecadi (42, E9)**, ein geschmackvoll eingerichtetes Hotel in ruhiger Lage, dessen Küche Spezialitäten aus allen Teilen des Horasreiches bietet und das zumeist Handelsreisende anzieht.

Die beste Adresse Grangors ist zweifellos das für seine erlesene Höflichkeit gerühmte **Hotel Vinsalter Hof (44, G8)** — doch so mancher Fremde verirrt sich ins eher mittelmäßige **Hotel Haus Baliiri (41, H8)** direkt nebenan, dessen Möbel früher auf Schloß Baliiri standen, wenn man den Aussagen des Hotelbesitzers Thorin 'von' Trutzendorf Glauben schenken mag.

Die Endstelle des **HZ-Cusimo-Aquädukts (60, F10)** an der Nordspitze Alt-Grangors ist eine nicht nur für Grangor bedeutende Erbungenschaft aus neuerer Zeit: Über ein Röhrensystem aus Stein wird Frischwasser aus phecadischen Quellen in die Stadt gepumpt und in verschiedene Brunnen geleitet. Das Großprojekt wurde zwar schon vor mehr als 200 Jahren geplant, doch erst mit den Konstruktionskünsten des herzoglichen Baumeisters Tassilo Sionta konnte die Verwirklichung uralter Träume begonnen werden.

Süd-Grangor

Überquert man den Horaskanal (den ehema-



ligen *Schinderwaai*) in die südlicheren Gebiete der Hauptinsel, werden die Gebäude zusehends verwahrloster, und hier sieht man auch die ersten in den Kanälen festgemachten Hausboote. Lagen Armut und Reichtum durch Mangel an Baugrund ohnehin schon immer nahe beieinander, so ist die Grenze durch den Bau des Vesselbek-Damms noch mehr verwischt worden. Süd-Grangor gilt bei der armen Bevölkerung als bessere Adresse, den Pfeffersäcken aber ist eine Übervölkerung 'ihrer' Insel mit dem 'Pöbel' ein Dorn im Auge. Etwas mehr als 2.200 Menschen leben in Süd-Grangor.

An der Grenze von Alt- und Süd-Grangor liegen noch einige erwähnenswerte Übernachtungsmöglichkeiten — mit dem **Hotel Kapitän Jastek (43,17)** gibt es hier ein Haus der Spitzenklasse, das seinen Gästen allen erdenklichen Komfort bietet. Dennoch trifft man hier selten Adlige oder reiche Kaufleute, denen die Umgangsformen der Wirtsleute wohl zu vertraulich erscheinen.

Etwas für den einfachen, kleinbürgerlichen Geschmack sind die **Pension Plotz (46, J9)** mit ihren engen und dunklen, aber preiswerten Zimmern; ganz anders das zwielichtige **Wirtshaus Zum Horasthron (36,18)**, das sich trotz des hochtrabenden Namens vor allem an moralisch weniger gefestigte Kunden wendet und als Treffpunkt revanchistischer Horasianer gilt.

Ybn efferdtreuen Pilgern und Seeleuten wird die **Pension Delphin (45, 18)** bevorzugt, die unweit des **Efferd-Tempels (3, J8)** liegt. Diese Kullstätte steht wie ein Fels in der Brandung im Zentrum der Insel und trutzte seit der Gründerzeit Grangors den unzähligen Katastrophen, die die Stadt heimsuchten. Die fensterlosen Wände sind mit riesigen Maleisen bedeckt, und allein durch die grüngetönten Alabasterkuppeln auf dem Flachdach und kleine Fenster zum Innenhof fällt Licht in das Tempelinnere, in dessen dämmrigen Räumen eine gleichermaßen unheimliche wie besänftigende Ruhe herrscht.

Im Innenhof befindet sich ein kleiner Salzwasserteich - der *Efferdgarten* -, in dem verschiedene kleine Meeresbewohner gehalten werden. Liebe und Eifer der Hohepriesterin Erlane von den Inseln gelten insbesondere dieser einzigartigen Anlage, die im Verlaufe der letzten 30 Jahre beträchtlich erweitert wurde.

Zeugnis von einer efferdgefälligen Großtat legt das vom berühmten Seefahrer Kapitän Jastek begründete **Güldenlandmuseum (15, 17)** nahe des Fischmarkts ab, wo sich im Laufe der Jahre eine so große Menge verschiedenster Gegenstände, Dokumente und Karten

ansammelten, daß im Jahre 2503 zwei weitere Gebäude in unmittelbarer Nähe von der Stadt zur Verfügung gestellt wurden, aber einzig die von Jastek hinterlassene Sammlung, die in drei Zimmern des ursprünglichen Baus untergebracht ist, stammt mit absoluter Sicherheit aus dem Güldenland. Der Besuch im Museum kostet derzeit 2 Silbertaler, eine Besichtigung von Kapitän Jasteks Schiff, der *Windsbraut*, die noch heute in einer kleinen Bucht nahe des Gebäudes vertäut liegt, ist in diesem Preis inbegriffen.

Seit seiner gründlichen Renovierung im Jahre 2507 besitzt der **Traviatempel (4, L10)** am *Gänseplatz* weiter südlich ein schmuckes orangefarbenes Ziegeldach aus Dröler Klinker, das bei Sonnenschein weithin leuchtet. Auf den reinweißen Neuanstrich der Außenwände wurden religiöse Motive aufgemalt und rundum ein kniehohes Ziegelsockel vorgemauert. Auch die Tempelhalle erhielt durch aranische Wandteppiche, einen weißen Marmoralter und Opferschalen aus einer silasischen Goldschmiede ein völlig neues Aussehen. Dennoch kann der neue Glanz nicht über ein unpassendes Zerwürfnis unter den Verkündern von Heim und Herd hinwegtäuschen: Die Mittel für die Neugestaltung wurden durch Kürzung an anderer Stelle, insbesondere beim Waisenhaus, gewonnen. Als die ebenso energische wie arrogante Amalante Sigiliado mit ihren Bauplänen bei den übrigen Geweihten Unterstützung fand, trat Bruder Udilo, der die Tempelgeschäfte verwaltete, aus Protest zurück, und noch am gleichen Tage wurde seine Widersacherin zur Tempelvorsteherin erklärt. Bruder Udilo befindet sich seither mit der Traviagemeinde im ständigen Disput. Mit der Weihe des zweiten Tempels in Traviastrand hat der ehemalige Hohepriester endlich wieder Unterstützung aus eigenen Reihen zu erwarten, ansonsten kümmert er sich ausschließlich um die Belange des **Waisenhauses (16, K/L9/10)** nebenan: Während die Stadt vormals einen großen Teil der Finanzierung übernommen hatte, obliegt es seit geraumer Zeit ganz und gar dem Traviatempel, das Waisenhaus zu unterhalten. Das Gebäude ist baufällig und seit Jahren hoffnungslos überlaufen. Darüberhinaus fehlt es an freiwilligen Helfern. Allein der unermüdliche Einsatz Bruder Udilos hat bislang verhindert, daß das Waisenhaus geschlossen wurde. Hilfreich ist zudem die freiwillige Spende der nahegelegenen **Herberge Wame Stube (39, L9/10)**, wo horastags das Essen für die Waisenkinder zubereitet wird.

Ein anderer Hort der Gastfreundschaft hingegen ist in letzter Zeit in Verruf geraten: In der **Herberge Zur Offenen Hand (38, J7)**

wurden die Gäste anscheinend regelmäßig bestohlen.

Nur für hartgesottene Gesellen eignet sich die **Taverne Hacketau (29, M12)** im äußersten Süden Alt-Grangors, das Stammlokal der *Adler von Grangor*, einer berühmt-berüchtigten Immantruppe. Einige der Spieler verdienen sich gerne ein Zubrot als Beschützer und sind weder bei der Wahl des Auftraggebers noch der Mittel sehr wählerisch.

Nach einer Bauzeit von mehr als 2 Jahren wurde der nach seinem Baumeister benannte **Vesselbek-Damm (20)** zwischen *Süd-Grangor* und *Suderstadt* im Jahre 2482 fertiggestellt. Nachdem der Damm lange Jahre als solide galt, rutschte er im Jahre 2507 über eine Länge von mehr als zwanzig Schritt ab, wurde aber im Verlaufe von nur zwei Wochen wiederhergestellt. Seitdem sind Ausbesserungsarbeiten allerdings keine Seltenheit. Bisweilen ist der Damm stunden-, tage- oder gar wochenweise ganz oder zumindest für die Passage mit Fuhrwerken gesperrt.

Zu beiden Seiten des Damms gibt es ein Kontrollhäuschen, wo früher eine Passagegebühr entrichtet werden mußte. Am Vesselbek-Damm werden dann und wann heute noch Kontrollen durchgeführt, damit Matrosen und andere Landgänger das Gastgesetz der Stadt nicht unterlaufen.

Suderstadt

Rund 2.300 Einwohner, zumeist einfache Handwerker, Fischer und Werftarbeiter leben in Suderstadt. Zwar wurde die Insel erst 300 Jahre nach der Stadtgründung bevölkert, doch ist sie im Gegensatz zu Alt-Grangor und Kopp von allen Katastrophen der Vergangenheit verschont geblieben, so daß es eine Reihe alter, wenn auch teilweise verfallener oder zum Teil tief im Sand eingesunkener Häuser gibt. Gegen Abend herrscht Durchgangsverkehr, wenn Landgänger vom Neuen Hafen ins Zentrum und zurück unterwegs sind. Einige davon bleiben in Suderstadt, und oft ergeben sich so spontane Straßenfeste. Eine eigenartige Mischung aus Geschäftigkeit und Muße bestimmt die Atmosphäre: Zwar ist ein Großteil der Einwohner arm, doch wirklich hungern müssen nur die wenigsten.

Obgleich sie im Zentrum Grangors mehr verdienen könnten, geben Gaukler und Artisten gern Vorstellungen auf dem Platz neben dem Tsatempel oder im **Bunten Haus (33, P9)**, einer in allen erdenklichen Farben bemalten Schänke, die allerlei Volk anlockt: Händler, Matrosen, fahrendes Volk, sogar die Tsageweihten des nahegelegenen Tempels. Denn in der Mitte Suderstadts steht der **Tsatempel (1, Q9/10)**, eines der ältesten und größten



Götterhäuser Grangors: Der zweigeschossige Bau wurde im Laufe der Zeit mehrfach umgebaut und erweitert, so daß sich Baustile aus mehreren Jahrhunderten bunt miteinander vermischen. Die Eingangsfront ziert schon seit Gründung ein riesiges, ovales Fassadenbild, dessen Rahmen, ein Eidechsen-Relief, bereits zu verfallen beginnt, während das Bild selbst nie fertig wird, da die Geweihten stets alte Motive mit neuen Darstellungen über-tünchen. Seit Schwester Eline im Jahre 2503 den Tempel verlassen hat, um sich einer Gildenland-Expedition anzuschließen, leitet Bruder Sindarion, ein fröhlicher Geselle mittleren Alters, das Haus der Jungen Göttin. Etliche Hausboote sind in den Kanälen festgemacht, und so mancher Kanal ist aus diesem Grunde nicht mehr befahrbar — sehr zum Leidwesen von Felnara Valedoros **Bootsverleih** (25c, P10), der fünf Gondeln und elf kleine Lastkähne anbietet, die tageweise für 5 bis 20 S (Hinterlegung 5-10 D) ausgeliehen werden können.

Neuhaven

Neuhaven hat rund 1.000 Einwohner, doch halten sich zeitweise mehr als doppelt so viele Menschen in den verdreckten Gassen des Hafenviertels auf, um an den neuen **Kaianlagen** (21, P6) ihrer Arbeit nachzugehen.

Waren, die vormalig im Pilgerhafen umgeschlagen wurden, werden heute ausschließlich in Neuhaven verladen. Auf dem Gelände stehen unzählige Kontore und große Lagerhallen, außerdem das **Zollhaus** (22, O7) der Stadt. In diesem Bau werden alle zur Einfuhr bestimmten Waren verzollt, und solche, die nicht eingeführt werden dürfen, aufbewahrt. Außerdem dient das Gebäude als Kaserne für die 40 Zollgardisten. Matrosen, die auf Landgang in die Stadtteile Neuhaven oder Suderstadt wollen, müssen sich (gegebenenfalls täglich) im Zollhaus gegen eine Gebühr von 7 Kreuzern eintragen lassen, ansonsten dürfen sie das Hafengelände nicht verlassen. Schiffe, die ausschließlich oder überwiegend Passagiere befördern, werden von den Zöllnern an den Pilgerhafen verwiesen.

Mehrere Wachstuben an allen Hafenausgängen verhindern, daß Waffen in die Stadt mitgenommen werden - das gilt auch für die Marinesoldaten und Matrosen aus dem Kriegshafen, von denen die meisten in Neuhaven einen großen Teil ihres Soldes durchbringen,

so etwa in der derben Seemannstaverne **Sieben Winde** (27, O8), der Spielhalle **Wandernder Heller** (52, Q8) der fingerfertigen Haldana Yashemin oder auch im schmutzigen **Bordell Roter Lotos** (47, P8).

Mit dem Bau der Hafenanlage wurde bereits vor einem Jahrhundert begonnen, doch erst seit vor gut 30 Jahren das große Hafenbecken fertiggestellt wurde, gelangte Neuhaven zu Bedeutung: Schlichte Gebäude verschiedener Größe ergeben eine ungeordnete Architektur aus Holz und Stein. Fischer, Matrosen, Werftarbeiter, Zöllner, aber auch Geschäftsleute und Reisende laufen in hektischer Geschäftigkeit umher; Ruhe und Muße haben keinen Platz in Neuhaven — so ist auch die größte Herberge Neuhavens, die **Zweite**



Heimat (40, P8) eher eine verwanzte, unruhige Absteige für Gäste mit sehr schmaler Geldbörse.

Charakteristische Merkmale einer ganzen Hafenstadt sind in Neuhaven auf engstem Raum verdichtet. Fast deplaziert wirkt da der vollständig aus rosigem Marmor erbaute **Rahjatempel** (2, R8) im Süden der Insel — sicherlich eines der beeindruckendsten Bauwerke Grangors, und dieser Eindruck wird verstärkt durch die recht heruntergekommenen Häuser, die es umgeben. Durch die aus hellrotem Ulmenholz gefertigten Türen des Hauptportals gelangt man in das Innere des Tempels. Von filigranen Mustern durchbrochene Längsschlitze von einer Hand Breite,

die aus dem Marmor herausgearbeitet wurden, dienen als Fenster und tauchen die Tempelhalle in ein angenehmes Halbdunkel, das die von der Hochgeweihten Isora geleiteten Zeremonien atmosphärisch untermalt.

In einem kleinen Fachwerkhaus unweit des Tempels befindet sich eines der edleren Freudenhäuser Grangors, das **Bordell Traumstübchen** (49, R8). Hier legt man großen Wert auf ein stimmungsvolles Ambiente, so daß dieses Bordell ungewöhnlich hoch in der Gunst der gehobenen Bürgerschaft (und auch der Rahja-Geweihten) steht.

Insel Kopp

Gleichzeitig mit der Gründung Grangors ließen sich auch auf der Insel Kopp Siedler nieder. Im Laufe der Zeit wurden von dort aus auch die beiden südöstlich gelegenen Inselchen Koppstein und Koppund bevölkert. Rund 1.600 Menschen, zumeist mittelständische Handwerker und Ladenbesitzer, wohnen heute auf Kopp in Fachwerkhäusern und schmalen Villen, die entlang der Kanäle und Gassen dicht beieinander stehen, gerade so, als würden sie sich gegenseitig vor dem Einsturz bewahren. Im Gegensatz zum bunten Treiben auf Grangor und den südlichen Inseln wirkt Kopp geradezu frisch gefegt, dennoch ist das hübsche Stadtviertel vom bürgerlichen Kleinstadtidyll weit entfernt. Tagsüber gibt das Handwerk den Ton an: Waren werden mit kleinen Lastkähnen angeliefert oder zum neuen Hafen verbracht, Eselskarren oder Fuhrwerke zwängen sich durch die engen Gassen. Gegen Abend läßt die handwerkliche Geschäftigkeit zwar nach, aber erst gegen Mitternacht leeren sich die Gassen. Reisende, denen auf Grangor oder im Neuen Hafen zuviel Trubel herrscht, wissen die etwas gemächlichere Atmosphäre Kopps zu schätzen: Die **Schänke Bierbrunnen** (32, L6) ist eine gemütliche kleine Kneipe, deren Wirt Rogon Eschenbrand das selbstgebraute 'Phecador' serviert.

Das **Bordell Haus Thesia** (48, L4) ist ein Gasthaus, in dem Mutter Thesia Kunden mit weitergehenden Wünschen — darunter etliche Stadtgardisten — diskret in die hinteren Zimmer führt. Genauso besitzt der **Spionsalon Goldfinger** (53, K4) nobel eingerichtete Hinterzimmer, in denen handverlesene Gäste aus angesehenen Familien ungestört um unbegrenzte Einsätze spielen.



Diese ruhige Atmosphäre ist vor allem der hohen Präsenz der Garde zu danken: Auf dem Gelände der **Gardekaserne (17, L5)** im Süden der Insel erhebt sich ein fünfgeschosiger Holzturm, von dem aus weite Teile der Stadt überblickt werden können. Direkt daneben stehen die Übungshalle und die riesige, dreistöckige Kaserne der Zweililiengarde. Schreibstuben und das Zeughaus liegen am nördlichen Rand des vollständig ummauerten Geländes, der Gondelpark der Kanalwache befindet sich direkt südlich vom Kasernengelände, auf ebenfalls umfriedetem Terrain.

Im Norden steht die **Ruine des Rondratempels (18, L5)**: Im Jahre 2498 brannte der Bau unter ungeklärten Umständen bis auf die Grundmauern nieder — der einzige Rondrageweihte Grangors kam in den Flammen ums Leben. Lange Zeit schreckte die Liebfelder Rondrageweihtenschaft vor einem Wiederaufbau zurück, denn in dem Brand vermeinten manche, den göttlichen Zorn zu sehen, doch im Jahre 2505 kam ein junger Geweihter namens Garowin Meolano mit dem Auftrag nach Grangor, einen neuen Tempel zu errichten. Den Bauplänen nach zu urteilen, wird der neue Tempel eines der prächtigsten Gotteshäuser, das je zu Ehren Rondras geweiht wurde — doch noch existieren erst einige rohe Mauern, und die abergläubischen Widerstände sind stark.

Nur selten dient das **Stadtgefängnis (19, K5)**, ein unscheinbarer, kleiner Bau unweit der Gardekaserne, dem tatsächlichen Strafvollzug, da die Gesetze Grangors eher Arbeits-, Geld- oder Leibstrafen vorsehen, und so sind die meisten Insassen Verdächtige, die hier festgehalten werden, bis ihnen der Prozeß gemacht wird — oder aber die von den Gardisten aufgegriffenen illegalen Eindringlinge aus Traviastrand, die etwa einmal pro Woche auf die Insel zurückgebracht werden. Da sich die Übertritte in der letzten Zeit gemehrt haben, geht die Kanalwache ziemlich rigoros vor und läßt Sorgfalt bei der Überprüfung der Inhaftierten vermissen. So sollen mehrfach Besucher der Stadt versehentlich mit abgeschoben worden sein, weil sie ihre Besucherlaubnis in der Herberge vergessen hatten.

Während Offiziere der Seesoldaten und der Zweililiengarde gern die — trotz ihres Namens im ersten Stockwerk über einem Waffengeschäft gelegene — Taverne **Löwenkeller (30, K4)** besuchen, bevorzugen die einfachen Gardisten die **Zwei Lilien (34, J5)**. Diese Schänke hat praktisch keine Sperrstunde, da Kontrollen nur pro forma durchgeführt werden. Nachtschwärmer kehren daher gerne hier ein,

wer sich allerdings mit den Gardisten anlegt, kann mit einer handfesten Schlägerei rechnen, die ebenfalls durch keine Patrouille gestört wird ...

Direkt nebenan liegt eigenartigerweise der **Bootsverleih Girovoli (25b, J5)**: Anzo Girovoli steht im Verdacht, illegal Einwanderer zu befördern, um den Profit seines Unternehmens zu mehren, denn von der Anlegestelle im Norden Kopps ist es nur ein Katzensprung nach Traviastrand - doch konnte die Kanalwache dem jungen Mann bisher keine Verstöße nachweisen. Zwölf Gondeln und drei kleine Lastboote können beim Bootsverleih Girovoli angemietet werden.

Der **Borontempel (6, M6)** auf der Insel Koppstein ist ein bescheidenes, aus dunklem Marmor errichtetes Gebäude auf einem abgelegenen Teil der Insel. Da das traditionelle Bestattungsritual (man läßt die Toten auf kleinen Booten in die offene See treiben) keine große Kultstätte für den Totengott erfordert, dient das Haus in erster Linie der Geweihten, Schwester Loanda, als Wohnung. Direkt neben dem Gotteshaus gibt es einen kleinen Boronanger, wo auf Wunsch auch Erdbestattungen vorgenommen werden, jedoch zählt der Friedhof gerade einmal 17 Gräber: Gegen die bestehenden Traditionen kommen auch Loandas Ermahnungen nicht an, daß eine Erdbestattung sowohl dem Toten als auch ihrem Gott angemessener sei.

Ein besonderer Bau zeugt von der wachsenden Einflußnahme des Grangorer Herzogshauses in der Stadt: Die vom herzoglichen Baumeister Tassilo Sionta konstruierte und am 14. Tsa 2510 von Herzog Cusimo eröffnete **Zweililien-Brücke (58)** (Maut: 1 Heller pro Bein oder Rad) zwischen Süd-Grangor und Kopp und Kopp und wird das Stadtleben in Grangor nachhaltig verändern, denn die Konstruktion soll äußerst belastbar sein, so daß mehrere Fuhrwerke die Bogenbrücke gleichzeitig passieren können.

Eine Einstellung des Fährbetriebs zwischen Kopp und Alt-Grangor wird erwogen, außerdem befürchten die drei großen Bootsverleiher erhebliche Einbußen - die Stadtgarde hingegen verspricht sich wie die Händler viel von der Brücke, die es ihr wesentlich einfacher machen wird, im Notfall in Alt- und Süd-Grangor einzugreifen.

Traviastrand

Als die junge Traviageweihte Jowinna Capresca aus Methumis am 7. Phex 2503 mit ihrem kleinen Kahn auf der Sandbank westlich von Grangor strandete, sah sie in dem kleinen Unglück ein Zeichen ihrer Göttin. Sie zog das Schiff weiter auf die Sandbank, befestigte es

mit Holzpflöcken, und weihte es zum **Traviatempel (56, H3)**. Ihr Bemühen, in einem riesigen, am Strandungsort halb im Sand vergrabenen Eisenkessel ein ständig brennendes Feuer zu entfachen, wurde, wenn auch ein wenig kopfschüttelnd, von den Fischern aus Grangor unterstützt: Den Seeleuten war der lodernde Kessel des Nachts als Markierungsfeuer willkommen. Dann und wann lieferten sie aufgelesenes Treibholz ab, um sich anschließend bei einem Tee am Herd der Travia aufzuwärmen.

Flüchtlinge aus allen Teilen des Horasreiches gesellten sich in der Folgezeit dazu, in der Hoffnung, alsbald in Grangor eine neue Existenz begründen zu können, so daß eine kleine Siedlung heranwuchs. Vielfach unternahmen die Bewohner nachts (meist erfolglose) Versuche, mit kleinen Booten auf die Insel Kopp zu gelangen.

Ein scheunengroßer, windschiefer Bretterverschlag wurde nahe dem Tempel als Notquartier für Flüchtlinge errichtet. Von außen ist das **Haus der Zuflucht (57, H2)** mit Lehm und Stroh abgedichtet, jedoch sind ständig Ausbesserungsarbeiten notwendig. Notdürftig vor den Unbilden der Wetters geschützt, finden bei Bedarf hier bis zu 100 Menschen einen Schlafplatz.

Schwester Jowinna ist eifrig um das Wohlergehen der Bewohner Traviastrands bemüht. Sie ist mit Bruder Udilo, der das Waisenhaus auf Süd-Grangor leitet, gut befreundet und liegt wie dieser mit der Geweihtenschaft des alten Traviatempels im Disput.

Die **Städtischen Werften (61, M-O2)** südlich von Traviastrand sind eine nur bei Tag mit Handwerkern aus Kopp bevölkerte, bei Nacht hingegen verlassene und nur von wenigen Posten der Zweililiengarde bewachte Ansiedlung großer Werkstätten, die nicht nur die majestätischen Schivonen auf Kiel legen, sondern auch sämtlichen Schiffsbedarf wie Ankerketten, Segeltuche, Schiffstau usw. herstellen.

Sicheln

Neben den Inseln gehört auch das auf dem Festland gelegene Bauerndorf Sicheln zur Stadt Grangor. Der Ort ist ob seiner Äcker und Weiden von gewisser Bedeutung, doch für viele der meerverbundenen Grangorer ist Sicheln so weit weg wie Festum — wären da nicht ein paar Plätze, die das Interesse erregen: Das **Immanstadion (nördlich der Karte)** der *Adler von Grangor* besteht aus einer Reihe von Holztribünen und einer kleinen, gemauerten Ehrentribüne, die das vor langer Zeit eingeebnete Spielfeld begrenzen. Das Stadion bietet bis zu 2.500 Besuchern Platz.



Die 'Adler' veranstalten gerne kleine Turniere, wo sie die hoffnungslos unterlegenen Mannschaften der umliegenden Dörfer und Städte abfertigen, um sich nachher als strahlende Sieger feiern zu lassen.

Das **Haupthaus der Beilunker Reiter (55, CII)** verfügt über eine eigene Fährstation, um Nachrichten von und nach Alt-Grangor oder ans Windhager Ufer unverzüglich weiterleiten zu können. Wegen der besonderen Umstände muß für die Überbringung der Nachrichten ein Inselzuschlag entrichtet werden. Im Gebäude auf dem Festland sind die Schlafstuben der Reiter und Pferdeställe untergebracht.

Der mit grünen Klinkern verkleidete **Peraine-tempel (54, D12)** ist dank der hohen Ernteerträge des Umlandes mit beträchtlichen Mitteln gesegnet. Die Geweihten verfügen über drei eigene Boote und sind oft auf den Inseln Grangors unterwegs, um medizinische Hilfe zu leisten.

Das Umland

In den *Hügeln der Windhagberge* steht im Norden am rechten Phecadiufer — und damit außerhalb des Grangorer Stadtgebietes — die Residenz des Herzogs von Grangor(ien), die **Windhagburg (nördlich der Karte)**.

Die Insel *Grangorella* im Südwesten der Stadt

trägt den größten **Kriegshafen (südlich der Karte)** des Lieblichen Feldes, der mit seinen, mit weitreichenden Rotzen bestückten Bastionen auch die Einfahrt zur gesamten Grangorer Lagune beschirmt, während die alte *Sigmansbastei*, eine gigantische, nordwestlich fast schon auf dem offenen Meer gelegene Wasserburg, aufgegeben wurde und nun verfällt. Selbst Grangorer Bürger haben kaum eine Möglichkeit, den gut bewachten Kriegshafen zu betreten, wo auch die Admiralität ihren Sitz hat, denn hier werden die Einsätze der Horaskaiserlichen Flotte zwischen Ifims Ozean und Südmeer angeordnet und koordiniert.

Grangor - Wichtige Gebäude nach Nummern

1	Tsa-Tempel	Q9/10	Suderstadt	21	Neuer Hafen	P6	Neuhaven	40	Zweite Heimat	P8	Neuhaven
2	Rahja-Tempel	R8	Neuhaven	22	Zollhaus am Neuen Hafen	07	Neuhaven	41	Haus Baliiri	H8	Alt-Grangor
3	Efferd-Tempel	J8	Süd-Grangor	23	Fährstationen	B2, C11, 15, M5, M6, 16, N7		42	Blauer Phecadi	E9	Alt-Grangor
4	Travia-Tempel	L10	Süd-Grangor	24	Fähre d. Beilunker Reiter	F10	Alt-Grangor	43	Kapitän Jastek	17	Süd-Grangor
5	Phex-Tempel	G/H9	Alt-Grangor	25a	Bootsverleih Trientellion	G7	Alt-Grangor	44	Vinsalter Hof	G8	Alt-Grangor
6	Boron-Tempel	M6	Koppstein	25b	Bootsverleih Girovoli	J5	Kopp	45	Pension Delphin	18	Süd-Grangor
7	Stadthaus	H8	Alt-Grangor	25c	Bootsverleih Valedoro	P10	Suderstadt	46	Pension Plotz	J9	Süd-Grangor
8	Bürgerhaus	E/F8	Alt-Grangor	26	Filiale d. Nordlandbank	G6	Alt-Grangor	47	Roter Lotos	P8	Neuhaven
9	König-Khadan-Halle	F7	Alt-Grangor	27	Sieben Winde	08	Neuhaven	48	Haus Thesia	L4	Kopp
10	Akad. d. Erscheinungen	H/19	Alt-Grangor	28	Tiefer Krug	G/H6/7A	Alt-Grangor	49	Traumstübchen	R8	Neuhaven
11	Pilgerhafen	G/H6	Alt-Grangor	29	Hacketau	M12	Süd-Grangor	50	Roter Salamander	F6	Alt-Grangor
12	Pilgerhaus	G/H6	Alt-Grangor	30	Löwenkeller	K4	Kopp	51	ehem. Rad & Becher	H9	Alt-Grangor
13	Fischmarkt	H/17	Alt-Grangor	31	St. Geron zum Drachen	F8	Alt-Grangor	52	Wandernder Heller	Q8	Neuhaven
14	Stadt- & Marktgericht	G/H7	Alt-Grangor	32	Bierbrunnen	L6	Kopp	53	Goldfinger	K4	Kopp
15	Güldenlandmuseum	I7	Süd-Grangor	33	Das Bunte Haus	P9	Suderstadt	54	Perainetempel	D12	Sicheln
16	Waisenhaus	K/L9/10	Süd-Grangor	34	Zwei Lilien	J5	Kopp	55	Hauptaus Beilunker Reiter	CH	Sicheln
17a	Gardekaserne	L5	Kopp	35	Handschlag	G6/7	Alt-Grangor	56	Neuer Traviatempel	H3	Traviastrand
17b	Kaserne und Gondelpark der Kanalwache	M5	Kopp	36	Zum Horasthron	18	Süd-Grangor	57	Haus der Zuflucht	H2	Traviastrand
18	ehem. Rondratempel	L5	Kopp	37	Gondelpark	G5	Alt-Grangor	58	Zweililien-Brücke		
19	Stadtgefängnis	K5	Kopp	38	ehem. Zur Offenen Hand	J7	Süd-Grangor	59	Auffangstation Kanalwache	J3/4	Kopp
20	Vesselbek-Damm			39	Warme Stube	L9/10	Süd-Grangor	60	Pumpstation am Aquädukt	F10	Alt-Grangor
								61	Städtische Werften	M-O1	Traviastrand

Arivor — Stadt des Kriegeradels

Einwohner: 7.370

Garnisonen: ein Banner der Ardariten
'l'empel: Rondra, Hesinde, Travia, Boron, Tsa, Rahja

Weshalb Arivor nach Meinung der Arivor aller anderen Städten überlegen ist:

—Weil das 'Eiserne Herz des Lieblichen Feldes' militärisch Mitte und Seele des Landes ist.

Viele Arivor halten bis heute an dem Glauben fest, daß Horas selbst oder sein Gefolgsmann Geron den Grundstein der ersten Stadt südlich des Yaquir gelegt habe, doch dürfte

—Weil sich hier die Tugenden und Traditionen der edelmütigen Rondrakirche konzentrieren.

—Weil kein eigennütziges Herrscherhaus, sondern die geschwisterliche Gemeinschaft verdienter Ritter die Stadt führt und prägt,

—Weil hier der Kronkonvent als Vertretung des Adels und Bürgertums gegenüber der Krone tagt.

Arivor eher eine Gründung der Kaiserin Dalida-Horas sein.

Die Friedenskaiser schätzten den weiten Rundumblick über das Land und erkoren Ari-

vor zu ihrer bevorzugten Winterresidenz. Von Kaiser Yulag stammt das in fast allen Herbergen der Stadt ausgehängte Zitat: "Mein Arivor ist mir ein lieber, warmer Ort, wenn im Yaquirtal die Stürme pfeifen." In jenen Tagen wurde die Stadt zu einem bedeutenden Mittelpunkt der Kultur und feinen Lebensart im Lieblichen Feld.

Bedeutung gewann Arivor aber vor allem als Ort der kriegerischen Tugenden, denn die Stadt war nicht nur Schauplatz des alljährlichen Kaiserturniers, sondern diente auch für Heerschaufen, wann immer die Armee des Alten Reiches zusammengerufen wurde. In den Dunklen Zeiten faßte der von den Le-



gionären ins Reich gebrachte Kult der tulamischen Kriegsgöttin Rondra immer mehr Fuß, und etwa ab dem 11. Jh. Horas residierte in Arivor ein Marschall, der sich als der höchste Rondrageweihte des ganzen Kontinentes betrachtete, in der Regel aber treu zum jeweiligen Herrscher in Rosparan hielt.

Auch Hela-Horas sammelte ihr Heer in Arivor, von hier aus zog sie in die Schlacht gegen die Garethen. Der Stadt sollte das schlecht bekommen: Die Alte Burg wurde von den siegreichen Garethern bis auf die Grundmauern geschleift, Häuser, Rebstöcke und Ölbäume wurden in Brand gesetzt, im Flammenmeer barsten sogar die Tempelmauern.

Und auf die Garethen folgten die Goblins, die die Überreste plünderten und die Überlebenden quälten, bis Lutisana von Kullbach mit ihren elf Getreuen die Goblin-Anführerin Uspuschanna die Blutige und viele Rotpelze töteten und die übrigen aus ihrem Unterschlupf im Theater verjagten. Dort, im einzigen unzerstörten Bauwerk der Stadt, gründeten die zwölf Recken den 'Heiligen Orden Unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor', der rasch starken Zulauf fand und in nur zwei Jahren sämtliche Goblins aus dem Lieblichen Feld verjagen konnte.

Obwohl Lutisana als Rebellin hingerichtet wurde, bestätigte der Bund des Schwertes bald die Ordensregel. Arivor und der Theaterorden werden schnell zur Einheit, und so prägte dessen Schicksal auch die Stadt: Als der Orden blühte, wuchs und gedieh Arivor, doch als er ins ferne Bornland verlegt wurde, begann auch der Niedergang der Stadt. Wie sehr das Stammhaus in Arivor an Macht verloren hatte, zeigte sich, als die Priesterkaiser den letzten Hochmeister anklagen und als Hochverräter just im Theater in Arivor verbrennen ließen, ohne auf nennenswerte Gegenwehr zu stoßen.

Zur Zeit Rohais erhielt der 'Orden der Heiligen Ardare' als rechtmäßiger Nachfolger des Theaterordens einen Großteil von dessen früheren Besitzungen — so auch die heutige Stadtmark von Arivor.

Nach dem Kusliker Frieden wurde das Gebiet des Ordens gar auf die Erzherrschaft zwischen Yaquir und Sikram erweitert, um den Einsatz des Ordens und seines Seneschalls Acano ya Torese im Unabhängigkeitskrieg zu würdigen. Dessen Nachfolger, der 'Dichterkomtur' Morguno von Schreyen, schaffte es mit viel Diplomatie, den Besitz zu festigen und zu erweitern und stieg gar zum Schwert der Schwerter in Perricum auf, wo er maßgeblich ein kaiserliches Eingreifen in die Kusliker Krise verhinderte.

Seitdem ist es in Arivor weitgehend ruhig ge-

blieben, so ruhig, wie es in einer Stadt des Krieges sein kann — und einer Stadt der Intrigen, denn sowohl die geistliche Hoheit wie die Tatsache, daß viele Töchter und Söhne des Kleinadels ein Leben im Orden wählen, machten die Ardariten und damit Arivor zu einem Schlüssel im Mächtenspiel des Lieblichen Feldes: Seit der Herrschaft Amenes (I.) tagt hier der Kronkonvent als Vertretung des Landes gegenüber dem Königshof, und allmählich wird die Stadt genauso zu einem Tummelplatz der Gesandten wie einem Treffpunkt der Ritter.

Der fruchtbare Schwemmsand zwischen Yaquir und Sikram und die südliche Lage ließen die Ansiedlung als 'Stadt zwischen den Reben' bekannt werden, und die Ernten des Umlandes reichen auch heute noch aus, um die meisten Bewohner der Stadt zu ernähren. Alles in allem aber ist Arivor eine Notablenstadt, kein Wirtschaftszentrum: Das Arivor-Gewerbe ist — Handel wie Handwerk — in erster Linie auf die Versorgung der Rondrianer und der adligen Besucher ausgerichtet, und während viele Güter von überallher eingeführt werden, erzeugt die Stadt eigentlich nur zwei erwähnenswerte Exportwaren — doch die beliebten Rotweine und vor allem vorzügliche Waffen und Rüstungen sind überaus profitable und erfolgreiche Güter.

Die Stadt Arivor untersteht direkt dem Erzherrscher, doch delegiert dieser seine Aufgaben in der Regel an den Erzkastellan, dessen Amt eigentlich nur für die (längst zerstörte) Alte Burg zuständig ist und dem zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit ein Banner der Ardariten zur Verfügung gestellt ist.

Anders als die meisten größeren Städte ist Arivor rechtlich nicht einmal Landstadt, so daß der Erzkastellan die Würde und Rechte eines Signore besitzt. Einem Stadtrat am nächsten kommt noch die Kommerzienkammer Arivor, die allerdings auf rein wirtschaftliche Fragen und kaufmännisches Standesrecht beschränkt ist — doch solange mit den Rittersn und Adligen weiterhin so gute Geschäfte zu machen sind, sind es die Handelsherren und Gildenhäupter zufrieden, und das einfache Volk wird ohnehin nicht gefragt.

Besondere kulturelle Errungenschaften Arivors sind sowohl das Turnier — die ersten Ritterspiele wurden hier lange vor dem Fall Bosparans abgehalten — wie auch das 'Kolossal-Theater', das durch den Einsatz Hunderter Statisten in riesigen Massenszenen Schlachten und Kriege epochalen Ausmaßes wiedergibt. Aus der Feder des Dichterkomturs Morguno von Schreyen stammen Dramen, die außerhalb des Großen Arivorers Theaters höchstens auf freiem Feld aufgeführt werden kön-

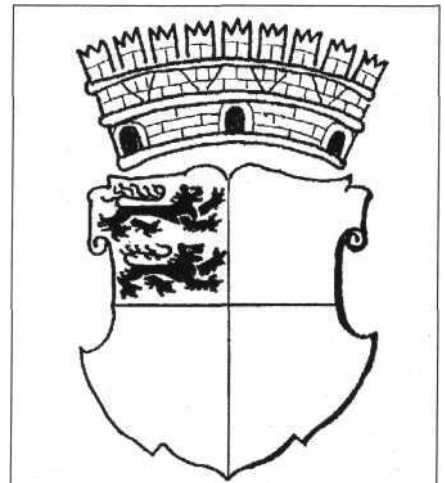
nen, da keine andere Bühne die bis zu vierzig Sprech- und zweihundert stummen Rollen fassen kann.

In der Regel sind die Gebäude der Stadt ganz aus Stein errichtet und weiß verputzt, was ihnen ein schmuckes Aussehen gibt — sofern man etwas von den Mauern sehen kann, denn bei den meisten Häusern erblickt man nur einen wahren Wald von Weinlaub, der die Gebäude von ferne wie bemoost wirken läßt.

Der Goldenhelm

Arivors Mittelpunkt ist der Goldenhelm, ein etwa 60 Schritt hoher Hügel, der aus dem gleichen vulkanischen Gestein besteht wie die Goldfelsen, die an schönen Tagen am östlichen Horizont glitzern.

Die vornehmsten Häuser Arivors sind auf und am Goldenhelm erbaut. So beschreiben denn auch die Berichte aus frühester Zeit den schon in der Ferne sichtbaren Glanz des Goldenhelms. Heute aber erkennt der Betrachter auch früh die vielen hundert weiß geputzten Häuschen am Hang, die sich um die grimmig emporragenden grauen Ruinen der Alten Burg (1) scharen. Der Wiederaufbau der Ruine zu einer voll nutzbaren kaiserlichen Residenz schreitet in den letzten Generationen zügig voran. Erste Errungenschaft war die Wiederherstellung einiger Räumlichkeiten im Südtteil der Burg, die während der Kronkonvente als Sitz Amene-Horas' fungieren, und auch das von Yulag-Horas erbaute vielgerühmte Kristallkabinett, dessen riesenhafte, aus verschiedengefärbten Glasstückchen zusammengefügte Südfenster erst vor wenigen Jahren restauriert werden konnten und das heute als Audienzsaal dient, wenn die Königin in Arivor weilt, und sonst ihren ständigen Gesandten zur Verfügung steht, so daß 'Kristallkabinett' auch zum Synonym der kaiserlich-königlichen Macht im Konvent wurde.





In den Ruinen der Alten Burg findet man kaum bewohnbare Überreste, die Innenhöfe und zum Teil auch die wenigen erhaltenen, nun unbedachten Räume sind mit Sträuchern und Bäumen bewachsen. Bekannt geworden sind vor allem der *Mosaikensaal der Asmodena*, wo das durch die Bilder wachsende Gras den dargestellten Tieren auf unheimliche Weise eine gewisse Lebendigkeit verleiht, und der *Kirschbaum der Niothia*, der sich genau über dem Lieblingsplatz der Kaiserin erhebt und die von ihr so geschätzten Früchte in unvergleichlicher Pracht und Süße trägt.

Das **Theater (2)** ist wohl die von den meisten Kriegen und Rondrianern aufgesuchte Bühne Aventuriens: Das gewaltige Bauwerk ist halb in den Hang hineingebaut und bietet bis zu 500 Schaulustigen Platz — eine Zahl, die an Tagen mit gutem Programm und bekannten Schauspielern mühelos erreicht wird. Zu Zeiten der Theaterfestspiele wird gar um jeden Platz erbittert gestritten, und die Stadtchronik verzeichnet tödliche Duelle, aufgelöste Verlöbnisse, gebrochene Verträge und Enterbungen aufgrund von Streitigkeiten um die begehrten Elfenbeinbilletts, die zum Eintritt berechtigen und inoffiziell Preise von 20 Dukaten und mehr erzielen. Ein besonderer Abschnitt ist übrigens den Ritten des Ardaritenordens vorbehalten und liegt direkt unterhalb der Tribüne des Erzherrschers und der Horaskaiserin.

Viermal im Jahr, jeweils am 15. Efferd, Hesinde, Phex und Rahja, trifft sich hier auch der Kronkonvent — und dann sind die Ränge gefüllt mit den Vertretern der Landstädte und Gutsbezirke, Baronien und Herzogtümer, die über die Politik des Königreichs am Yaquir beraten.

Benachbart dem Theater ist der **Tempel der Künste (3)**, in dem man Hesinde verehrt. Die Diener der Göttin widmen sich hier vor allem der Sammlung von Theaterstücken und unterhalten eine Bibliothek, in der so manches rare Werk aus frühester Zeit aufbewahrt wird. Berühmt geworden ist der Tempel insbesondere durch die alljährliche Inszenierung des Dramas 'Der Krieg gegen die Hjaldinger', das vor etwa dreitausend Jahren im Gildenland verfaßt worden sein soll und nur von Geweihten aufgeführt wird, die des Aureliani mächtig sind.

Ganz eindeutig ist der *Goldenhelm* das nobelste Viertel der Stadt: Wer hier eine Adresse besitzt, wird weithin beneidet, und das **Hotel Arivorers Hof (4)** beherbergt zu den kulturellen und politischen Höhepunkten im Jahreslauf hochadlige Gäste ebenso wie die schaulustige Kaufherren und wohlhabende Gelehrte; der der Rahja geweihte **Tempel der**

Sinnenlust (5) lockt am Hang mit seinen berühmten rahja- und rondragefälligen Schaukämpfen junger, nur mit wohlduftendem Rosenöl bedeckten Maiden und Jünglinge die sinnensfrohen Stadtbürger und ihre Gäste an; von den hier anzutreffenden Logenhäusern sei stellvertretend nur das Haupthaus der angesehenen **Sankt-Gerons-Loge (6)** erwähnt. Im Viertel wohnen nur wenige Privatleute — die horrenden Grundstückspreise können sich fast nur an Einfluß und Einkünften reiche Organisationen und Institutionen leisten.

Da der Kronkonvent immer mehr zu einem ständigen Kongreß der Gesandten wird, die die nächste Sitzung vorbereiten, haben die reicheren Adligen und Städte starkes Interesse daran, daß auch ihre Vertreter vor Ort präsent sind: Kaum eine der Provinzen und größeren Städte, die nicht eine kleine, aber — möglichst — repräsentative Vertretung erworben hat, und die Herzöge von Grangor, Methumis und Chababien (aber auch die Dame ya Terdilion) besitzen große, gartenumringte Palazzi, in denen außerhalb der Konvents-, Turnier- und Festspielzeit ihre Delegaten residieren, und selbst einige reine Beobachter des Konvents (wie der König beider Hylailos oder die Edle von Ragath als Gesandte des Mittelreichs) leisten sich hier überaus vornehme Villen, so daß, fast unbemerkt, mit 1.900 Menschen inzwischen gut ein Viertel der Einwohner Arivors auf dem Goldenhelm als Dienstpersonal aller Art lebt und arbeitet.

Arivello

Steigt man vom Goldenhelm auf der *Vinsalter Straße* oder über eine der vielen schier endlosen Treppen hinab (auf denen gerade ob des schwierigen Geländes gerne Duelle ausgefochten werden), gelangt man nach Arivello, dem *Marktviertel*.

Was die Oberschicht während der großen Ereignisse (und ihr Personal allezeit) an Nahrung, Kleidung und anderem benötigt, muß auch irgendwo gehandelt werden, und das geschieht hier, wo die Kaufleute und vornehmen Handwerker ihre Häuser und Betriebe haben. Arivello ist eine saubere, reiche Stadt mit über 1.700 gutsituierten Bürgern. Fast jedes Kontor und jede Werkstatt kann sich als 'Hoflieferant' des einen oder anderen Gutes, für Barone, Grafen oder gar Herzöge rühmen, und kaum ein Etablissement, das nicht in goldenen Lettern auf Pergament auf den Besuch einer solchen Nobilität verweisen kann — das **Luxusbordell Rose von Belhanka (7)** etwa kann in seinem Gästebuch die Signaturen des Herzogs von Grangor und der Staats-Admiralin vorweisen und darf sich als

Hoflieferant hübscher Frauen und Männer für Feste im Arivorers Palazzo des Erzherrzog von Chababien bezeichnen.

Morgunora

Weiter hangabwärts liegt schließlich das lange Zeit einzige echte Handwerkerviertel Arivors, das gut 2.000 Menschen beherbergt: Hier entstanden zur Verarbeitung der vielen Ox Most — eine klassische Fronleistung der erzherrlichen Pachtbauern — aus kleinen Winzerbetrieben mit der Zeit große Kellereien, in denen die besten Weine der Umgebung gekeltert und gelagert werden: neben Weißwein in geringen Mengen vor allem Roter wie das weithin geschätzte *Arivorers Blut* und sogar schäumender *Sturmhauch* — der wohl einzige Bosparanjer tieferer Farbe. Fröhliche Trinkszenen schmücken als farbenfrohe Gemälde die Außenwand der weißen Bauwerke; die fast immer hefe- und resterschwere Luft Morgunoras bringt ebenso wie die häufigen Weinproben die Gesichter der Winzerknechte und -mägde zum Glänzen, auch wenn ihr Los als Dienstpflüchte des Erzherrschers nicht immer rosig ist.

So besteht auch eine stillschweigende Rivalität zwischen der Leitung der hiesigen **Rahjalina-Kapelle (8)** und der Führung des 'richtigen' Tempels am Goldenhelm, denn während letzterer auf die weitaus größeren Spenden verweisen kann, ist hier unten die Frömmigkeit der Gläubigen doch ungleich größer.

Schwerterfeld

Unter dem steilen Westhang des *Goldenhelms*, östlich des *Turnierplatzes* liegt das *Schwerterfeld*, ein weiter Komplex verschiedener Gebäude, die allesamt der Kriegsgöttin zugeordnet sind. So ist hier auch fast jeder der ungefähr 500 ständigen Bewohner in eine rondrianische Tracht gekleidet — vom stolzen Ordensritter und der kampferprobten Tempelgeweihten bis zum unerfahrenen, aber schon selbstbewußten Novizen auf Botengang.

Optisch wird das Viertel durch die **Hochburg der Ardariten (9)** beherrscht. Diese größte Festung des Ordens birgt den Sitz des Ordensseneschalls und damit die Leitung des Ardaritenordens: In den Ordensarchiven liegen die Chroniken, Matrikel und Bestandslisten vieler Jahrzehnte.

Daneben besitzt die Hochburg Räume für nicht weniger als sieben Banner Ordenskrieger — in der Regel sind allerdings allenfalls zwei hier und eines in der eigentlichen Stadt stationiert — und ist von starken Mauern umgeben, so daß sie (wie es sich für eine ordentliche Festung gehört) als uneinnehmbar gilt. Dicht neben der Festungsmauer steht der



kleine **Tempel des Boron (10)**, in dem aber in erster Linie seine milde Tochter Marbo angerufen wird, die im Lieblichen Feld besondere Verehrung genießt.

Der von den Bürgern am häufigsten aufgesuchte Teil des Schwerterfeldes ist allerdings der **Tempel der Hl. Geron und Ardare (11)**, dessen Vorplatz durch eine eiserne Statue des Erz-Alveraniers Mythrael dominiert wird. In diesem hellen, niedrigen Bauwerk treffen sich die Anhänger der Rondra, preisen die Kriegsgöttin und gedenken ihrer hehren Märtyrerin. Während der Turnierzeit wird zusätzlich zur Vorhalle die *Große Ruhmeshalle* geöffnet, in der etwa 200 Gläubige zugleich den Segen empfangen oder das mit militärischen r

Ehren präsentierte Schwert der Hl. Thalionmel bewundern können. Von den 100 Säulen der Halle tragen etliche die Gestalt eines der berühmten Helden Aventuriens. Diese 'Säulenhelden' wurden von den bekanntesten Steinmetzen des Lieblichen Feldes in den Marmor geschlagen. (Die Aufnahme in diese Ruhmeshalle ist eine der größten denkbaren Ehrungen und geschah in der Geschichte nur zweimal zu Lebzeiten des Geehrten.)

Die weiten Nebengebäude beherbergen die Führung des Blitzstrahl-Bundes: Hier residieren der Meister des Bundes und sein Kapitel aus Truchseß, Herold und anderen Dignitären, die die Gemeinschaft der Rondrageweihten im Südwesten Aventuriens leiten — doch da südlich von Dröl nur der höchst verweltlichte Tempel in Al'Anfa besteht, kann man den Blitzstrahl-Bund auch getrost als die Rondrakirche des Horasreiches bezeichnen.

Die Regierung der Stadt Arivor und der umliegenden Erzhererschaft schließlich residiert im erst nach dem Kusliker Frieden am Südeinde des Schwerterfeldes errichteten Palazzo **Acano (12)**. Es hat zu einigem Gerede Anlaß gegeben, daß der Palazzo als die bevorzugte Residenz des neuen Erzherchrs gilt, denn die Arivorer gehen — vermutlich zu Recht — davon aus, daß man aus der Wahl der Wohnsitze darauf schließen kann, ob dem Würdenträger die Ordensmacht, die Kirche oder die weltliche Herrschaft wichtiger ist.

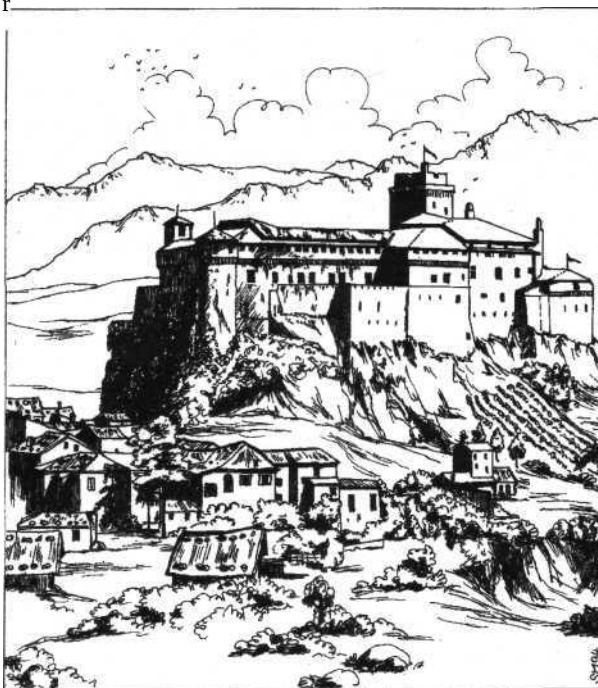
Turnierboden

Außerhalb der eigentlichen Stadt liegt am Fuß des Goldenhelmes das Turniengelände. Umgeben ist der weitläufige Platz von den Tribünen für die illustren Gäste, die sich hier vom 20. bis 25. Rahja einfinden, und einigen Stufenreihen für das Volk; zu anderen Zeiten

dient er als Übungs- und Paradegelände der Ardariten oder als Imman-Stadion.

Im Westen des Areals findet man die Unterkünfte der Ritter, die während des Turniers hier wohnen. Die Räumlichkeiten sind so großzügig dimensioniert, daß sie ebenso als Kasematten für das Heer des Horasreiches dienen können, wenn es einmal wieder hier versammelt werden sollte.

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



Saladania

Im Norden der *Hochburg* und des *Goldenhelms* entsteht gerade ein ganz neues Viertel um die **Waffenschmieden des Meister Saladan (13)**: Als sich der aus Al'Anfa geflohene Waffenschmied in der Stadt niederließ, wählte er ein noch freies Gelände unweit des Schwerterfeldes, um sowohl der *Horasstraße* wie auch den Rondrafestungen nahe zu sein — und seine Meisterschaft am Amboß (und mit dem Kassenbuch) machte ihn bald zu einem der vermögendsten Bürger der Stadt, der sogar das ehrenvolle Privileg erhielt, die mit Blitzstrahl gesiegelten Rondrakämme anzufertigen, wie sie sonst nur in Perricum und Khunchom (und von Zwergen) hergestellt werden dürfen und die als 'Echt Arivorer' leicht das Doppelte kosten.

Nur selten — wenn der Ruf des Seneschalls ihn dazu treibt — steht der Meisterschmied,

der einige fast legendäre Klingen sowie Kettenhemden und Ringelpanzer schuf, noch selbst vor dem Amboß, denn seine Drahtziehereien, Werkzeug- und Waffenschmieden werfen reichlich Silber ab — man wünschte sich nur, Saladan würde einen Teil seiner Gewinne in die Unterkünfte seiner Arbeiter und Gesellen investieren, so aber prägen die erbärmlichen Hütten und verdreckten Gassen das Bild des brunnenlosen Stadtviertels — die fast 900 Bewohner müssen sich das Wasser zweier Zisternen teilen —, das nur diejenigen zu sehen bekommen, die an den stattlichen Manufakturhallen vorbeisclendern.

Der Name *Saladania* jedenfalls ist eher beschreibend als protzig — der Schmied ist so sehr Herr seiner 'Stadt', wie man es nur sein kann —, denn selbst der karge Lohn der Arbeiter wandert wieder zu den von ihm dort angesiedelten Lumpenhändlern, Suppenküchen und Kaschemmen.

Neu-Bosparan

Genauso neu und wachsend wie *Saladania* ist sein absolutes Gegenstück — gelegen an der *Neuen Bosparaner Straße* im Osten des *Goldenhelms*. Offiziell noch ohne Namen, vom Volksmund längst *Neu-Bosparan* getauft, beherbergt es Jahr um Jahr mehr Villen kleiner Landadliger, die sich eine Residenz am Goldenhelm nicht leisten können, aber zur Konventszeit standesgemäß wohnen möchten, so daß sich dort auch allezeit gut 200 Diener und Hausmeister tummeln. Da nicht wenige Teile des Grundes dem Blitzstrahl-Bund gehören, findet man hier aber auch die Altersruhesitze einiger verdienter Geweihter und Recken, die sich in ihrem aktiven Leben um die Kirche oder Lehren der Rondra verdient gemacht haben.

Wichtige Gebäude Arivors

1 Alte Burg	Goldenhelm
2 Theater	Goldenhelm
3 Hesindetempel	Goldenhelm
4 Hotel Arivorer Hof	Goldenhelm
5 Rahjatempel	Goldenhelm
6 Logenhaus St.Geron	Goldenhelm
7 Rose von Belhanka	Arivella
8 Santa-Rahjalina-Kapelle	Morgunora
9 Ardariten-Hochburg	Schwerterfeld
10 Borontempel	Schwerterfeld
11 Rondratempel	Schwerterfeld
12 Palazzo Acano	Schwerterfeld
13 Waffenschmieden Saladan	Saladania



Neetha - Die Weiße Wacht

Einwohner: 5.500

Garnisonen: 3 Banner K.U.K. Vinsalter Pikeniere, 1 Schwadron Oberfelder Leichte Reiterei, 4 Banner Erzherzöglich Chababische Pikeniere, 1 Banner der Ardariten, 50 Seekrieger der Horasflotte
Tempel: Rondra, Praios, Efferd, Hesinde, Rahja, Phex, Tsa

Weshalb Neetha (nach Ansicht der Neethaner) allen anderen Städten überlegen ist:

—Weil man ein gesundes Mißtrauen gegen den \u.u. Hof bewahrt hat.

—Weil Neetha den Feinden trotzte, als die anderen in Vinsalt nur verhandelten.

—Weil die Göttin beschloß, in Neetha ihre jüngste Hoch-Heilige zu sich zu rufen.

Pioniere errichteten einst an der Bucht bei der Chababmündung einen Stützpunkt, dem sie den Namen der kaiserlichen Gemahlin gaben. Bald erwies sich die schnell wachsende Stadt als günstiger Flotten- und Handelsstützpunkt, und in jenen Tagen entstand auch die Tradition des Schiffbaus, denn mit den kostbaren Hölzern der Hohen Eternen war Neetha weitgehend von Lieferungen aus dem Norden unabhängig.

Nach Bosparans Fall litt Neetha deutlich weniger Schaden als die nördlicheren Städte: Zwar wurden auch hier die Stadtmauern zerstört und die Residenz niedergebrannt, die Zivilbevölkerung und die Werftanlagen dagegen blieben verschont. In der Folge begann die allmähliche innere Trennung vom eigentlichen Lieblichen Feld, denn auf das Kriegerrecht folgte die Zuweisung zur Markgrafschaft Dröl.

Als Sitz der Grafen von Chababien blühte Neetha rasch wieder auf, wobei dem Handel mit den nahen Zyklopeninseln und den Städten Dröl, Mengbilla und Corapia besondere Bedeutung zukam, denn fast der gesamte Landverkehr verlief über die Neethaner Chababbrücke.

Nachdem sich im Unabhängigkeitskrieg Graf

Thursis zum Markgrafen erhoben und vom Kaiser losgesagt hatte, wurde Neetha kurzfristig zur Hauptstadt eines weder von Gareth noch von Vinsalt anerkannten Stadtstaates — ein Traum, der mit dem nur mühsam zurückgeworfenen Vorstoß der Beni Novad endete, die Hl. Thalionmel an Rondras Lange Tafel und ihre Heimatstadt Neetha in eine extreme Grenzlage im nun doch widerwillig akzeptierten Königreich am fernen Yaquir versetzte. Das endgültige Aus aber kam mit der Handelsblockade unter Kaiser Bodar, die die Stadt von ihren wichtigsten Handelspartnern, den Zyklopeninseln und den südlichen Städten, abschnitt. Bis heute hat sich Neetha, die sich einst mit dem Beinamen 'Die Von Phex Und Efferd Gesegnete' schmückte, nicht von diesen herben Rückschlägen erholt.

Der allmähliche Niedergang ließ den Wunsch nach erneuter Unabhängigkeit immer lauter werden und führte nach der im übrigen Land bejubelten, in Neetha aber als Willkürakt der 'Vinsalter' betrachteten Übertragung des Thalionmel-Schwertes nach Arivor zu einer kaum gezügelten Aufrührerstimmung, die vom ehrgeizigen Markgraf Phrenos noch geschürt wurde — denn die Machthaber im einst so eng verbundenen Mengbilla hatten ihre Hilfe zur Erlangung der Unabhängigkeit in Aussicht gestellt; zu diesem Zweck predigte er gar den Feldzug gegen das Mittelreich, um die eigene Provinz frei von Vinsalter Truppen zu wissen.

Königin Amene reagierte darauf überraschend schnell und ließ Stadt und Provinz Neetha besetzen. Phrenos wurde verhaftet, die Stadt und ihr unmittelbares Umland dem Firdayon-Prinzen Timor unterstellt, der seit 2510 als Erzherzog von Chababien über die gesamte alte Markgrafschaft Neetha gebietet. Jeder seiner neuen Untertanen glaubt zu wissen, daß die Zuneigung des Prinzen zu seiner kaiserlichen Mutter nicht gerade innig ist, doch das macht den jungen Mann in ihren Augen allenfalls sympathisch.

So stört es sie auch nicht weiter, daß der verzogene Prinz die meiste Zeit mit seinen so-

genannten 'erzherzöglichen Aufgaben' — dem Feiern wüster Orgien — verbringt, denn dadurch kann der Stadtrat weit freier agieren, als es unter Markgraf Phrenos möglich war. Um die Sicherheit in der Stadt ist es dadurch allerdings nicht zum Besten bestellt: Die Garnisonen sind weit draußen angesiedelt, die Garde ist unterbesetzt, und die Heilig-Blutritter des Prinzen sind nur für den Schutz seiner Günstlinge zuständig; die allermeisten Neethaner hingegen müssen sich im Geiste Rondras selbst behaupten, wenn ihnen Unrecht widerfährt: Der Große Markt ist sehr oft Schauplatz von Ehrenduellen der Bürger, und in den verfallenden Gassen am Hafen und beim Chabab lauern Diebe und hausen Hehler in großer Zahl.

Als Endpunkt der Küstenstraße aus Grangor und wichtiger Ort des Handels mit den Zyklopeninseln hat Neetha immer noch eine beachtliche Bedeutung. Doch auch die jüngste Angliederung der Inseln und Dröls muß erst noch Früchte tragen: In den entscheidenden Jahren waren die Neethaner durch Krieger- und Besatzungsrecht in vielem eingeschränkt und müssen jetzt feststellen, daß die Besserung nur sehr, sehr langsam kommt und sich die Konkurrenz im Norden schon so manche Rosine herausgepickt hat. (Der jetzige Erzherzog jedenfalls betreibt offensichtlich Wirtschaftsförderung nur durch Ankurbelung der Herstellung von Luxusgütern, wenn man seinen verschwenderischen Feiern einen tieferen Sinn beilegen will ...)

Den traditionellen Namen 'Die Weiße Wacht' trägt die einst überwiegend aus Eternenmarmor errichtete Stadt zwar noch zu Recht, doch so ehrwürdig die Geschichte auch ist — alles in allem sind die Zeichen der Stagnation unübersehbar: An nicht wenigen 'marmornen' Gebäuden blättert allmählich der Kalk von den Lehmziegeln; wenn irgendwo ein Laden oder eine Schänke schließt, stehen die Räume lange leer; Leute ziehen fort, ohne Käufer für ihr Haus zu finden; es gibt mehr offene Armut als in anderen Städten, und die Almosen der Besitzenden fallen dürftig aus.

Hochneetha

Zwischen dem **Vinsalter Tor (16)** und dem **Großen Markt (9)** erstreckt sich *Hochneetha*, mit den Residenzen des Erzherzöglichen Hofes und den wohlhabenderen Kaufleuten und Gildenträtern der vornehmste und durch die Präsenz von Bewaffneten zugleich der sicher-

ste Teil der Stadt: Ein ganzes Banner Heilig-Blut-Rittcr patrouilliert von seinem Ordenshaus am Horasplatz (17) aus durch die vornehmen Straßen der Oberstadt und gelegentlich durch das Hafenviertel und schützt den Besitz der Großbürger, während die übrigen Stadtteile sich fast allein überlassen bleiben.

Das schönste Bauwerk der Stadt ist zweifelsohne der **Erzherzögliche Palazzo (6)**, die Residenz des Timor von Neetha. Hier ist die gesamte Verwaltung der Provinz untergebracht, zusammen mit kostbar ausgestalteten Wohn-, Empfangs- und Festräumen. Der Palast ist in seinen Grundzügen auf das alte See-



königliche Schloß zurückzuführen, erfüllt heute seine Verteidigungsfunktion aber nur noch teilweise. Statt dessen ist er bekannt für rauschende Festlichkeiten, mit denen sich Erzherzog Timor das Dasein in Neetha verstüßt. Da er die für die Horasparaden seiner Heilig-Blut-Ritter und die Erzherzöglichen Bankette nötigen Materialien bei einheimischen Neethaner Handelsleuten einkauft oder von örtlichen Manufakturen erstellen läßt, sind die Neethaner Honoratioren damit durchaus zufrieden.

Im gewaltigen Park des Palazzo befindet sich auch der örtliche **Tempel der Rahja**, die dem alten Geschlecht der von Pailos stammenden ai Oikaldiki als Hausgöttin galt. Seit der ebenfalls rahjatreue Timor den Palast bewohnt, steht der Tempel (und damit die Palastanlage) allen Neethanern offen, da 'die Liebe des Volkes seinen Erzherzog schützt'. Doch es ist auch schwer, den rechten Weg vom und zum Tempel zu verlassen, wenn ein ganzes Banner der im Palazzo stationierten Hcilig-Blut-Ritter jedem verirrtten Besucher diskret und freundlich den Weg weist ...

Rund um den Großen Markt finden sich die vornehmsten Institutionen der Stadt — das angesehene **Hotel Haus Chababien (13)**, das **Bankhaus Bosparan (20)**, das **Haus des Klugen Handelns (23)**, das ebenso als Phextempel wie auch als Logenhaus der Kaufherrenschaft fungiert, sowie der (Hesinde-)Tempel **der Göttlichen Erkenntnis (21)**.

Port Belen-Horas

Ein Zentrum des Rondrakultes ist der **Kriegshafen (7)** im Osten der großen Neethaner Hafenanlagen. Hier liegt die Südflottille des Vinsalter Königreiches mit den dazugehörigen Kasernen der Seekrieger. Eine Ausnahme machen nur die Seesöldner aus Prem und Thorwal, die sich im Norden des Kriegshafens rund um den kleinen, an ein Langhaus erinnernden **Swafnirschrein (8)** niedergelassen haben.

An der Grenze zum Handelshafen steht nicht nur die Hafenkommandantur, sondern auch der altehrwürdige **Efferdtempel (18)**, der noch aus den Jahrhunderten vor Bosparans Fall stammen und aus Zyklopenzedern errichtet worden sein soll, die bewußt den einäugigen Dienern des Ingerimm zum Trotze gefällt wurden. (Ein Baumeister hingegen mag anmerken, daß nur der tatsächlich verwendete Eternenmarmor so dauerhaft ist ...)

Efferdania

Im Süden des Kriegshafens findet man den Handelshafen und damit ein sehr buntes Viertel, in dem sich Seemannskneipen und -

heime mit kleineren Werkstätten, aber auch Manufakturgebäuden und Kontoren mischen — alles in allem eine turbulente, wenn auch nicht gerade vornehme Umgebung. Den Mittelpunkt bildet der von Schenken und Leihhäusern umringte **Westmarkt (10)**, der seit langem den Rufeines Hehlermarktes genießt: Nahezu alle hier angebotenen Güter sind weit billiger als auf dem Großen Markt und gelten allgemein als Diebesgut (auch wenn sich genauso viel Ramsch und verfallene Pfänder darunter befindet). Von den größeren Betrieben ist zu sagen, daß sie sich fast alle inzwischen in der Hand auswärtiger Besitzer befinden.

Das traditionell vor allem dem Handel mit den Zyklopininseln verbundene **Haus Darrando (11)** ist von der Reederei Terdilion so sehr aus dem Geschäft mit Massengütern verdrängt worden, daß es sich nunmehr ganz auf den Handel mit edlen Waffen spezialisiert hat — was die ohnehin schon bestehenden Kontakte mit Arivor und Schradok nur noch verstärkt hat, so daß nur noch ein kleiner Teil der Geschäfte über Neetha abgewickelt wird. Die größte Neethaner **Werft Iguvio und Töchter (19)**, die durch ihre stolzen Karavellen bekannt wurde, geriet gar in finanzielle Schwierigkeiten und ist heute in horaskaiserlichem Besitz. Inzwischen ist die Auftragslage wieder gut und ernährt so manche Neethaner Familie, doch viele Lokalpatrioten zürnen immer noch über die Art, wie der traditionsreiche Familienbetrieb 'fertiggemacht' wurde.

Am Hafen befindet sich auch die örtliche Filiale der **Nordlandbank (14)**, die einst dem Bankhaus Chababia gehörte und von den Festumern einfach aufgekauft wurde — und es bereitet den Neethanern nicht wenig Vergnügen, zu sehen, wie die hiesige Niederlassung jetzt auch in Turbulenzen gerät, da der Erzherzog und mit ihm viele Höflinge und Honoratioren ihre Geschäfts- und Privatkonten zum neugegründeten Bankhaus Bosparan verlegt haben.

Ein anderes repräsentatives Gebäude aus rosa Marmor mit vielen Schnörkeln und Erkern beherbergt die **Erzherzöglich Neethaner Corsettagen-Manufaktur (12)**. Diese Firma stellt überwiegend seidene Unterkleidung für die vornehmen und wohlhabenden Damen und Herren Aventuriens her. Seit der vormalige Besitzer, das Mengbillaner Handelshaus Gerbelstein, wegen Verschwörung gegen den Staat in Abwesenheit verurteilt und der Neethaner Besitz eingezogen wurde, ist die Manufaktur erst richtig aufgeblüht — denn Prinz Timor kauft viel für seine Hoffeste und hat gar seine Leibgarde in seidene Uniformen

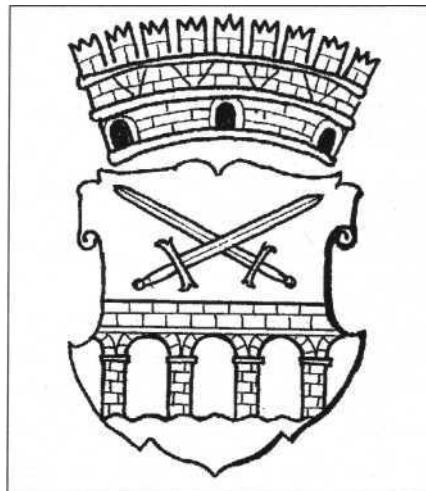
hüllen lassen, so daß nicht wenige Neethaner hier ihr Auskommen finden.

Chababbiata

Zwischen dem Marktviertel und dem Fluß erstreckt sich Chababbiata, das von Norden nach Süden immer ärmlicher wird, so daß die Fischer mit ihren eignen Kuttern, die am Chababstrand liegen, in den vor allem von Tagelöhnern bewohnten Hütten schon als reich gelten.

Hier kommt allerlei Volk aus 'Übersee' zusammen — gestrandete Seefahrer, gescheiterte Glücksritter, verarmte Einwanderer von den Zyklopininseln, die auf dem Festland ihr Glück suchten, aber auch Schmuggler; und jeder Neethaner glaubt zu wissen, daß hier der 'echte' Tempel des Phex verborgen liegt. Die Bewohner des Viertels gelten als abergläubisch, und schenkt man ihren Erzählungen Glauben, wimmelt es in Chababbiata geradezu vor Geistern: Ein geisterhafter Schiffer, der einst angeblich die Blaue Keuche leibhaftig über den Chabab gerudert hat, versetzt die Neethaner als untrügliches Vorzeichen einer Katastrophe in Angst und Schrecken. In den Fluten selber sollen schließlich noch immer die Seelen der von der heiligen Thalionmel getöteten Novadis heulen - angeblich liegt unter jedem Strudel ein Wüstenkrieger. (Andererseits ist Chababbiata auch dafür bekannt, daß sich seine Bewohner das Leben gerne mit starkem Branntwein angenehmer machen ...)

In der Nähe des Hesindetempels, doch schon eindeutig in Chababbiata, besitzen die Grauen Stäbe von Perricum eine **Ordensburg (15)**, deren Räume eine lange Geschichte besitzen - zuletzt boten sie dem 'Phantasmagorischen Institut' Unterkunft, bis sich diese weiße Illusionsakademie mangels Mitgliedern vor knapp hundert Jahren selbst auflösen mußte.





(Der unlängst vom einheimischen Adel begründeten grauen Nachfolgeschule in Methumis war auch kein langes Leben beschieden.) Der Magierorden selber ist vor allem damit beschäftigt, in seiner Ordensburg Laien und Magier zur Verteidigung der Akadamien im Südwesten Aventuriens auszubilden — denn eine echte Bedrohung besteht in Neetha selbst nicht mehr.

Direkt südöstlich neben der Ordensburg steht ein kleiner Traviashrein neben einer **Herberge der Badilakaner (22)**, die gegen die Sittenlosigkeit in Chababbiata auftreten — und da die Räumlichkeiten der Grauen Stäbe längst zu klein geworden sind, besteht ein Abkommen, nach dem die Herberge auch als Unterkunft für durchreisende Magier genutzt werden kann.

Das Festungsdreieck

Im Osten Neethas gelegen, stellt dieser Komplex aus Kasernen und Bastionen den Schutz Neethas gegen militärische Angriffe dar, auch wenn er aufgrund seiner weiß- und rosamarmornen Bauweise vielen Betrachtern verspielt erscheint. Traditionell wird auch der Regentenpalast zum Festungskomplex gezählt, praktische Bedeutung haben aber nur die beiden locker verbundenen Burganlagen außerhalb der Stadt: Das Gelände der **Garnison (5)** ist der eigentliche Sitz der Reichs- und Provinztruppen. Innerhalb der starken Mauern sind Übungs- und Exerzierplätze, Wohnungen, Stallungen und das Arsenal der Soldaten untergebracht, wobei die einzelnen Banner (und damit auch die Truppen der Kaiserin von denen des Erzherzogs) strikt getrennt bleiben.

Die kleinste der Festungen ist die **Ordensburg der Ardariten (4)**. In der wehrhaften Anlage, die steil über dem Ufer des Chabab aufragt, ist ein Banner Ordenskrieger stationiert — einst zur Abwehr eines neuerlichen feindlichen Angriffs, nun eher, um in der Stadt Thalionmels Präsenz zu zeigen.

In unmittelbarer Nähe der Ordensburg befindet sich auch der **Tempel des Sieges (3)**, in dem man der Rondra huldigt. Vor Jahrhunderten als kleiner Schrein gegründet, ist die Anlage dank reichlich fließender Spenden zahlreicher Pilger stark gewachsen — und da Bauland billig war, hat fast jeder Oberst-Komtur dem klobigen Bau neue Seitenflügel, Erker und Mauern zugefügt, so daß der Weg ins Allerheiligste einem wahren Irrgarten gleicht.

Im Innersten des Tempels angekommen, findet man viele gute und teure Schwerter und Rüstungen als Spenden und Votivgaben der Pilger, die es zu der **Thalionmel-Furt (1)** im Osten Neethas zog, um in den Fluten des Chabab zu baden, da sie sich von dem durch den Opfertod der jungen Rondrageweihten geheiligten Wasser Heilung oder Kraft und Kühnheit erhoffen.

Auch für Reisende ist die Furt die einzige Möglichkeit, das Südufer des Chabab zu erreichen. Da sie allerdings während des Herbst- und Frühjahrhochwassers unpassierbar ist und der einstige Anlaß zur Zerstörung der **Silem-Horas-Brücke (2)**, die Grenzlage, offensichtlich entfallen ist, wird schon an einer neuen Brücke gearbeitet — doch noch erheben sich nur einige Pfeiler aus den Fluten, und da sowohl der Rondrakult aus Pietätsgründen wie auch der Graf von Thegin, der

um die Zölle an seiner eigenen Brücke bei Shilish fürchtet, gegen den Bau sind (und man munkelt, daß es den Neethanern **nur** recht ist, wenn die Reisenden vor oder nach Durchquerung der Furt eine Nacht in der Stadt verbringen statt frohgemut über eine Brücke an Neetha vorbeizureiten.), mag es noch einige Zeit dauern, bis das Bauwerk fertiggestellt ist.

Wichtige Gebäude Neethas

1	Thalionmel-Furt	Festungsdreieck
2	Chabab-Brücke	Festungsdreieck
3	Rondratempel	Festungsdreieck
4	Festung der Ardariten	Festungsdreieck
5	Garnison d. Horastruppen	Festungsdreieck
6	Residenz d. Erzherzogs	Hochneetha
7	Kriegshafen	Port Belen-Horas
8	Swafnirschrein	Port Belen-Horas
9	Großer Markt	Hochneetha
10	Westmarkt	Efferdania
11	Haus Darando	Efferdania
12	Corsettagen-Manufaktur	Efferdania
13	Haus Chababien	Hochneetha
14	Nordlandbank	Efferdania
15	Ordensburg Graue Stäbe	Chababbiata
16	Vinsalter Tor	Hochneetha
17	Horasplatz	Hochneetha
18	Efferdtempel	Port Belen-Horas
19	Ksl. Werft Iguvio Töchter	Efferdania
20	Bankhaus Bosparan	Hochneetha
21	Hesindetempel	Hochneetha
22	Traviashrein	Chababbiata
23	Phextempel	Hochneetha

Belhanka — Stadt der Liebe

Einwohner. 4.670

Garnisonen: 2 Kompanien Hylailer Seesöldner, 20 Stadtgardisten

Tempel: RAHJA, Efferd, Tsa, Peraine

Weshalb Belhanka (glaubt man den Belhankanern) allen anderen Städten überlegen ist: —Weil Belhanka den Kelch der Rahja beherbergt.

—Weil die Belhankaner den meisten Sinn für die schönen Künste haben.

—Weil Belhanka sein eigener Freiherr ist.

—Weil die Belhankaner den größten Aufschwung aller horasischen Städte vorweisen können.

Belhankas Gründung ist im Dunkel der Geschichte verschollen: Vermutlich ist die Stadt noch früher als Methumis und Neetha, also noch vor 614 Horas gegründet worden, doch ihr Name legt eine Verbindung mit Kaiser Belen nahe, der ab 612 regierte; vielleicht haben ja die recht, die die Stadt zur Gründung des jungen Prinzen Belen erklären. Wie dem auch sei, in den folgenden Jahrhunderten blieb es ruhig um die Ansiedlung — im Guten wie im Schlechten. Selbst in den Dunklen Zeiten war Belhanka ein friedvoller Ort und ein Jahr lang Residenz des Kaisers Bender, der seinen Rivalen Halmar in Bosparan besiegte, ehe er wiederum einem Nachfolger zum Opfer fiel.

Nach Bosparans Fall litt die Stadt dank ihrer Lage auf Inseln im Sikram nicht so sehr wie andere, so daß sie auch als eine der ersten wieder aufblühte: Bereits im Jahr 1589 Horas wurde der Kelch der Rahja und damit der Kultsitz von Teremon wieder aufs Festland verlegt und erst einmal an die durch ihre Weine bekannte Stadt an der Sikrammündung gebracht, wo der Überlieferung nach die Atmosphäre der Stadt die Geweihten so gefangen nahm, daß sie von allen Plänen Abstand nahmen, nach Kuslik oder gar in die Ruinen von Bosparan überzusiedeln. Die Sinnenfreude, die den Kult der Rahja umgab, scheint wie ein schützender Mantel gewirkt zu haben - denn Frieden herrschte



seitdem in Belhanka: Selbst während des Unabhängigkeitskrieges konnten hier in jedem Jahr die Geweihten Aventuriens zusammenkommen, um die Geliebte der Göttin zu erwählen.

Gegen eines aber half auch die Gunst der Göttin nicht: Der Sikram, die wichtigste Verbindung ins Hinterland, begann seine Fluten immer mehr auf kleine flache Mündungsarme zu verteilen, während gleichzeitig die Handelsschiffe immer größer und tiefgängiger wurden — und so begann Belhanka mit dem fast bedeutungslos gewordenen Hafen langsam in den Schlaf einer Kleinstadt hinabzudämmern, während die Grafendynastie der Torbenias ihren Besitz in aufwendigen Feiern zu Ehren Rahjas verschleuderte. Es ist mehr oder minder das alleinige Verdienst der Reederin Fiaga Terdilion, Belhanka zu einer modernen Handelsstadt mit weltmännischem Flair gemacht zu haben: Aus der kleinen Reederei ihres Vaters schuf sie in 20 Jahren in Transportimperium, das seinesgleichen sucht, und als im Jahre 2491 eine prinzipielle Reform des Lehwesens anstand, überredete sie die übrigen Patrizier zu einem waghalsigen Coup: Die Stadt Belhanka kaufte dem hoffnungslos verschuldeten Grafen die Rechte an seiner Hausbaronie Belhanka ab — und wohlbezahlte Wortführer in Methumis und Vinsalt taten ihr übriges, daß wenig später die Grafschaft ganz aufgelöst wurde und Belhanka als Freistadt mit Baronierechten nur noch dem Herzog in Methumis unterstand. Diese - sonst nur Grangor gewährten - Privilegien nutzten Stadt und Reederin in den folgenden Jahren, um ihr Handelsnetz weiter auszubauen; und insbesondere die Angliederung der Zyklopeninseln ließ Belhanka aufblühen — zumal in der eigentlich besser mit dem Hinterland verbundenen Rivalin Methumis gerade alle Liegeplätze und Arbeiter durch die gewaltigen Bauprojekte des Her-

zogs beansprucht wurden. So steil ist der Aufstieg der Stadt, daß der zuvor beschauliche Ort seine Einwohnerzahl mehr als verdoppelt hat — und allmählich beginnt es den Alteingewesenen fast Angst zu werden vor dem raschen Fortschritt ...

Neben Feldbau und Fischfang war lange Zeit das Handwerk die Grundlage der Wirtschaft, in letzten Jahren aber sind der Fernhandel und der Fremdenverkehr gleichfalls zu bedeutenden Faktoren geworden.

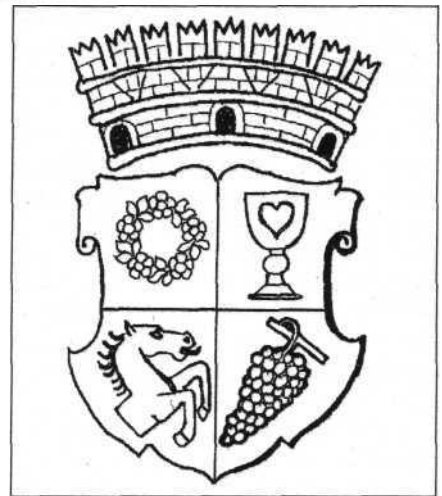
Erwähnenswerte örtliche Gewerbe sind besonders der Bau von Karavellen in der Werft Cabazzo, die Herstellung von Rosenwasser und Duftöl, eine Weberei, die sowohl strapazierfähige Leinwand als auch leichte Tuche herstellt, und die Purpurfärberei, deren Erzeugnisse in beinahe alle Regionen Aventuriens verschifft werden.

Auch wenn natürlich die Festlichkeiten im Rahja die meisten Besucher anziehen, bemüht sich die Kommerzien-Kammer, die Stadt auch außerhalb dieser Zeit für Fremde attraktiv zu machen: So gibt es in der zweiten Perainewoche das Fest der Rosenblüten und im Travia die Belhankaner Galanteriewarenmesse.

Belhanka ist eine Ausnahme unter den Städten des Lieblichen Feldes, eine Freistadt und damit einer Baronie gleichgestellt: Tatsächlich gibt es einige Signores im Umland, die dem Rat lehnspflichtig sind.

Der Baromestatus Belhankas führt aber auch dazu, daß die Stadt deutlich trennt zwischen den fast schon adligen Patriziern, die durch Wahl und Wählbarkeit an diesen Rechten Anteil haben, und denen, die 'nur' die üblichen Vorrechte von Stadtbewohnern besitzen.

Zu den besonderen Privilegien zählt übrigens auch, daß der Stadtrat 'wie jeder andere Baron auch' verdiente Frauen und Männer in den einfachen Adelsstand erheben kann — so daß es kaum einen Belhankaner Honoratio-



ren gibt, der sich nicht mit dem 'ya' vor seinem Namen schmückt.

Besonders stolz ist man in Belhanka auf die dem Efferdttempel angeschlossene Kapitänsschule, in der viele bedeutende Seefahrer ausgebildet wurden. Die zweite wichtige Bildungseinrichtung ist die *Akademie der Geistesreisen*, eine Magierakademie deren Ruf weit über das Liebliche Feld hinausgeht. Belhanka besitzt außerdem eine kleine Bühne, auf der in regelmäßigen Abständen Theatervorstellungen und gelegentlich gar eine Oper aufgeführt werden.

In der Zeit vom 1. bis 7. Rahja zieht ein fröhliches, turbulentes Treiben in die sonst eher ruhige Stadt ein. Hunderte von ausgelassenen Geweihten in bunten Schleiergewändern und mit blütenumkränzten Häuptern ziehen in singenden, lachenden Grüppchen durch die Straßen, lassen auf dem Marktplatz den Weinkrug kreisen, kampieren in bunten Zelten auf dem Platz beim Tempel und in manchen Hausgärten - eine Zeit der Liebe und der Heiterkeit, die auch das Alltagsleben in ein schier endloses, rauschhaftes Fest verwandelt.

Wie in Grangor spielen Wasserwege in Belhanka eine wichtige Rolle — auch wenn die weitläufige Stadt nicht auf Inseln erbaut, sondern durch Hafenbecken zerteilt ist. Enge Gäßchen sucht man in Belhanka vergebens, hier liegen selbst die kleinsten Häuser in großen Gärten, während öffentliche Gebäude oder auch die Palazzi der Reichen von riesigen Parkanlagen umgeben sind.

Belenora

Auf der von unzähligen kleinen Wasserarmen durchzogenen größten Insel in der Sikrammündung liegt das eigentliche Belhanka, das Handwerker- und Händlerviertel der Stadt

mit seinen gut 2200 Einwohnern. Am Nordende der Insel, wo die aus den Goldfelsen herbeigeblösten Baumstämme ankommen, hat die für ihre schnellen Karavellen gerühmte **Werft Cabazzo Nachfahren (1)** ihr Gelände, und in den umliegenden Gassen finden sich die Werkstätten von Seilern und Zimmerleuten.

Den politischen und gewerblichen Mittelpunkt der Stadt stellen die Gebäude an der *Plaza Bender-Horas* im Herzen Belenoras dar: Hier liegen der **Palazzo Baronete (2)**, die frühere Residenz des Gräflichen Stadtregenten und heutige Tagungstätte des Stadtrates und der Verwaltung von Stadt und Umland so-

wie das nicht minder beeindruckende Gebäude der **Kommerzien-Kammer (3)** als dem Zusammenschluß der städtischen Kaufleute. Das **Ordenshaus des Goldenen Adlers (4)**, im Volksmund auch 'Horastempel' genannt, beherbergt den örtlichen Vertreter der Horaskaiserin und macht die Triade der Machthaber komplett.

Des weiteren findet man hier die **Rosen- und Blütenbörse (5)**, eine für den Uneingeweihten höchst verwirrende Institution, wo zur Blütezeit (und rund um Belhanka blühen fast immer ein, zwei Blumenarten) die Abgesandten der sechs großen Parfumeure mit den Händlern um die Qualität und den Preis von



frischgepflückten Rosen-, Nelken-, Lavendel- und Glockenblüten feilschen; aber auch die örtliche Filiale des **Bankhauses Bosparan (6)**, über das die meisten Patrizier ihre Wechselgeschäfte abwickeln.

Mehr für den Geldbedarf der kleinen Bürger ist das **Pfandhaus Commarion (7)** gedacht, das fast alle Güter außer verbotener oder offensichtlich gestohlener Ware in Zahlung nimmt und dem Kunden etwa 3/5 des Wertes zahlt. Nach Ablauf von sechs Monate werden die Pfänder verkauft, so daß man bei Commarion häufig sehr ausgefallene Dinge erstehen kann, da selbst hochgestellte Besucher der Festlichkeiten bisweilen die Gelegenheit nutzen, ihre Reisekasse aufzubessern.

Unweit des Marktes ist der **Kolonialwarenladen (8)** des Hauses Terdilion zu finden. Dieses von der Reederei vor allem aus Prestigegründen betriebene Geschäft bietet dem wohlhabenden Käufer Gewürze und Früchte der Südmeerinseln sowie eine kleine Auswahl obskurer Gegenstände, die angeblich alle mohische Arbeit sind.

Auf Fragen nach verführerischer Kleidung verweist die Geschäftsführerin die Kunden an ihre Freundin Ninara von Vinsalt, die an der **Plaza Bender-Horas** ein **Schneideratelier (9)** besitzt. Die nur einer handverlesenen Schar von Kunden bekannte dreißigjährige blonde Dame fertigt auf Bestellung gewagte Nichtigkeiten aus Linnen, Spitze und Seide und vermietet während der Rahjafestlichkeiten eine Kammer und mehr an zahlungskräftige Gäste.

Auch der **Zuckerbäcker (10)** Gatomo Morcalino ist ein Künstler seines Faches, der sich eher als Bildhauer (sowohl in Monumental-Torten als auch in erotischen Miniaturen) denn als Bäcker versteht.

Zu den wichtigsten Handwerksbetrieben Belhankas gehört die Herstellung von Rosenöl, Duftstoffen und Parfüms, und obwohl die meisten Werkstätten letztlich dem Rahjatempel gehören, liegt die Hand der Geweihten nur sehr leicht auf den Betrieben: Solange der Nachschub für die Tempel nicht gefährdet ist und die Gewinne regelmäßig fließen, dürfen sich die Pächter der fünf großen Parfumerien eine rege Rivalität untereinander leisten und um die besten Rezepte und Blüten wetteifern: Das **Haus ya Duridanya (11)** hat sich auf echtes Rosenöl, die **Familie ya Taranelli (12)** auf leichte Blütenwässerchen spezialisiert, während **Lutrea ya Baltari (13)** mit kräftigen Amazonenparfüms aus 'Einhornöl und Bittermandel' Erfolg hat und die Häuser **ya Aranori (14)** und **Sybelstern (15)** mit exotischen Parfüms auf Basis von Arangenblüten, Ilmenblatt, verschiedenen Lotosarten,

Praiosandelholz und anderen Kolonialwaren experimentieren. Es ist mehr der Sinn für die Freiheit der Kunst, daß der Tempel nichts unternimmt, um den letzten freien Konkurrenten aus dem Geschäft zu drängen, auch wenn sich die **Familie Folbermann (16)** ohnehin in den letzten Jahren auf Randgebiete wie die Herstellung von Nelkenöl für die Küche ausrichten mußte. So aber liegt in Belenora stets ein berauscher Duft nach Blumen und Kräutern in der Luft, und was die eine oder andere Parfümerie in winzigen Mengen ihren Düften beimischt, gehört im Mittelreich auf den *Wehrheimer Index*, doch der muß noch kommen, der solche Praktiken in der Stadt der Göttin von Sinnelust und Rausch anklagen wollte.

In einem weitläufigen Parkgelände im Osten der Stadt liegt die **Akademie der Geistreichen (17)**, neben dem Rahjatempel eine der Sehenswürdigkeiten der Stadt. Das Gebäude gilt als Vorzeigestück des Neogüldenländischen Stils: Zwei große freitragende Kuppeln überspannen die Lehr- und die Eingangshalle, Spitzbogen-Arkaden tragen das aus dünnen Steinstreben und riesigen bunten Glasfenstern bestehende Obergeschoß, während der große Innenhof völlig mit exotischen Bäumen und Sträuchern bepflanzt ist und einen Schrein des freiheitsliebenden Rahjasohnes Aves beherbergt.

Daß es hier sehr freigeistig, bisweilen gar gefährlich demokratisch zugeht, zeigt, daß die meisten Belhankaner die Schule eher als ein Kuriositätenkabinett denn als ernstzunehmende Bildungsanstalt sehen, dennoch stehen sie mit den Magiern auf gutem Fuß und schätzen sie als harmlose Bereicherung des Stadtbildes. Dem trägt auch die - vornehmlich Zaubern aller Couleur offene — **Loge Unserer Alveraniarischeh Lehrmeister Aves und Nandus (18)** Rechnung, die auch als Gästehaus des ODL für in der Stadt verweilende Magier und Gelehrte dient.

Belhamer

Weiter südwestlich hegt das traditionelle *Seefahrtviertel*, in dem gut 1.000 Menschen leben. Das Stadtbild im Osten der Insel prägen die Katen der Fischerfamilien, die in den Gärten Netze ebenso wie Stockfisch trocknen, aber auch das Obst von Birnbäumen und vereinzelt Weinstöcken ernten.

In Belhamer findet jeden Morgen ein kleiner **Kram- und Lebensmittelmarkt (19)** statt, auf dem die Fischer und Bauern des Umlandes ihre Waren feilbieten.

Das vornehmste Gebäude dieses Viertels ist zweifellos der aus weißen Backsteinen errichtete **Efferdtempel (20)** mit seinem riesigen

Glasmosaikfenster. Dem Tempel direkt gegenüber befindet sich das **Haus der Schiffergesellschaft**, einer vor allem von Handelskapitänen und -Offizieren gebildeten Loge, die die angesehene Kapitänsschule unterhält — in technischen Fragen der Seefahrt wird in Belhanka nur selten etwas gegen ihren Rat entschieden. Der zweite Tempel in Belhamer ist der **Obstgarten der Peraine (21)**, ein großer Birnbaumhain, in dessen Mitte ein von einem Geweihten und mehreren Laienbrüdern geführtes Haus der Göttin steht. Bruder Amaron sieht sich selbst eher als Gärtner denn als Heiler und verschenkt die Früchte des Gartens an Kinder und Pilger.

An die Oberhoheit der Horaskaiserin erinnert die zum Schutz der Stadt gedachte **Garnison der Hylailer Seesöldner (22)**. Die Stadt hatte in den letzten Jahrhunderten nie ernsthafte militärische Schwierigkeiten, so daß die hier stationierten Soldaten zwar den ruhigen Posten durchaus schätzen, aber andererseits häufig gelangweilt durch die Stadt ziehen, um 'mal was zu erleben', und damit vor allem für Mißstimmung bei den übrigen Belhankanern sorgen. Einzige wirkliche Herausforderung für die Söldner sind die Rahjafestlichkeiten, bei denen eine der beiden Kompanien die Stadtgarde unterstützen muß, während die andere Freiwache hat und durch die Stadt streifen kann — die Wacheinteilung in diesen Tagen sorgt bei den Söldnern bereits Monate im voraus für Unruhe und Intrigen.

An der Westseite Belhamers liegt der **Hafen der Lustbarkeiten (23)**, einst der Haupthafen, der aber so stark versandete, daß er praktisch aufgegeben wurde und heute nur noch zahlreichen Hausbooten und Gondeln als Ankerplatz dient, auf denen ein Großteil der freischaffenden Kurtisanen und Gesellschafter der Stadt lebt. Die meisten vergeben ihre Gunst tageweise und vertreiben Besuchern je nach Wunsch die Zeit auf angenehme Weise mit Stadtbesichtigungen per Gondel oder Kutsche oder anderen Lustbarkeiten.

Zum Fest der Rosenblüten werden sämtliche Gondeln mit Blüten und bunten Lampions aufgezputzt und fahren in einem einzigen Lichtermeer durch die Stadt. Die beiden verfeindeten Schwestern Mariella und Petrosia Armano betreiben hier jeder für sich einen **Gondelverleih (24)**, wobei sie sich stets um einige Heller zu unterbieten suchen.

Der traditionsreiche **Weingarten Aves' Netz (25)** liegt direkt am Abfahrtsplatz der Lustgondeln. Sowohl der Garten wie auch die Innenräume der Schänke sind in unzählige lauschige Winkel eingeteilt, in denen die Gäste abgeschieden der Musik lauschen oder sich mit Hilfe von Spiegeln einen unauffälligen



Überblick über die übrigen Anwesenden verschaffen und diese mittels verkleideter Boten zu einem Stelldichein laden können.

Allerlei Kaufleute aus Belenora sind stark daran interessiert, hier im malerischen Belhamer eine komfortable Villa abseits der geschäftigen Innenstadt zu besitzen, doch auch Stadtfremde zieht es in das pittoreske Viertel — zumal im Gebiet der alten leerstehenden Lagerhallen Bauland billig ist. Schon haben sich die ersten Honoratioren in Belhamer eingekauft, und es steht in den Sternen, was die kommenden Jahrzehnte dem Viertel an Wandel bringen werden.

Simiavilla

Nach dem Sohn von Tsa und Ingerimm ist die Siedlung auf der Belhamer westlich benachbarten Insel benannt, und neue Gewerbe prägen tatsächlich ihr Antlitz — hier sind in den letzten Jahren unter großem finanziellen Aufwand der neue Seehafen und mehrere Manufakturen entstanden: Im Norden der Insel, wo die *Neue Brücke* von Belenora endet, liegt der Seehafen mit **Hafenmeisterei (26)**, **Zollturm (27)** und vor allem Lagerhäusern, aber auch Schenken und Herbergen für erschöpfte Matrosen und Schauerleute. Weiter südlich liegt das **Haus des Neubeginns (28)**, der bei der Grundsteinlegung zur Siedlung eingeweihte Tsatempel, inmitten eines überraschend bunten Blumengartens, der in einem solchen Viertel irgendwie fremd und verloren wirkt.

Simiavilla wird vor allem von den Ärmern bewohnt; doch die Gewinnspannen sind so groß, daß es bislang keiner für nötig hielt, die Arbeiter allzusehr auszupressen, und es würde dem Belhankaner Geist widersprechen, würde man die 1.500 Simiavillaner und Seeleute am Betreten der vornehmeren Viertel hindern wollen, wie es die Grangorer versuchen — allein der hohe Brückenzoll wirkt abschreckend, doch davon profitieren die Gondolieri im Hafen der Lustbarkeiten ...

Der älteste Betrieb Simiavillas ist die schon vor der Stadtbefreiung gegründete **Bausch- und Linnenweberei (29)** der Familie Ilsurer. Thorbert Ilsurer war von der Dame Terdilion zur Übersiedlung von Mendena nach Belhanka überredet worden und hat das Geheimnis der Feinlinnenweberei mitgebracht. Er ist ein gläubiger Anhänger Ingerimms, der den Arbeitern seiner Manufaktur ungewöhnlich vie-

le Annehmlichkeiten gewährt, um den Gott nicht mehr zu verärgern als geschäftlich notwendig. Die Wohnungen der Tagelöhner können (mittels beweglicher Reisstrohwände) im Frühjahr geöffnet werden, so daß eine angenehme luftige Kühle die Weber umgibt; zudem finden sich im Süden sogar kleine Gärten für die Weberfamilien.

Stets auf Erweiterung ihrer Anlagen spekuliert die **Belhankaner Purpur-Tinkturei (30)**, die von einem Konsortium der städtischen Patrizier gegründet wurde. Mag der Purpur neuerdings auch erschwinglicher sein — die hier verarbeiteten Mengen übersteigen die Finanzkraft eines Einzelnen bei weitem, und selbst Terdilion ist vollauf mit dem Transport der kostbaren Farbstoffe und der damit gefärbten Stoffe, Tuche und fertigen Gewänder zufrieden.



Jardinata

Die grüne Insel im Osten ist unzweifelhaft der vornehmste Teil der Stadt, denn hier haben der (nunmehr fast machtlose) Graf, viele Adlige und Patrizier ihre Paläste und Lustgärten. Von der eigentlichen Stadt durch einen Arm des Sikram getrennt, ist Jardinata nur über eine Zugbrücke oder per Gondel zu erreichen.

Der Stadtteil bestand einst nur aus den Ländereien des Grafen von Belhanka — doch im Lauf der Zeit ist vieles durch Verkauf oder Schenkung in den Besitz anderer Adliger gelangt. Der **Gräfliche Palazzo (31)** ist ein wei-

ßes Lustschlößchen, das an allen vier Ecken von verspielten, mit goldenen Kuppeln verzierten Türmchen gekrönt wird. Sämtliche Fenster des zweigeschossigen Gebäudes sind mit bunten Glasscheiben bestückt. Über dem Haupteingang befindet sich eine von filigranen Ornamenten umringte Laubenterrasse, die dem Grafen einen guten Gartenblick ermöglicht, unter anderem auch auf den aufwendigen Irrgarten, dessen Marmorbänke unter erotischen Statuen den Betrachter zum Verweilen einladen.

Gut die Hälfte der Palastgärten mußte der Graf allerdings zur Deckung seiner Schulden an die Stadt Belhanka abtreten, die daraus den allgemein zugänglichen **Stadtspark (32)** machte, in dessen Mitte auf einer künstlichen Insel ein kleiner Pavillon errichtet ist. Die einzige Möglichkeit, diesen Pavillon zu erreichen, ist eine sehr schmale schwankende 'Brücke', die nur aus einem Seil als Steg und einem weiteren Seil als Halteleine besteht, weswegen auch zumeist nur sehr junge verliebte Paare bereit sind, dieses lauschige Plätzchen aufzusuchen. (Dem Ortsfremden erzählt man gerne die Geschichte von dem Seeungeheuer, das der Graf in dem Teich hat aussetzen lassen ...)

Ein bunter Holzpavillon beherbergt die große **Belhankaner Kuriositäten-Schau (33)**, ein Figurenkabinett, in dem die Büsten von ausgeschiedenen Regenten gnadenlos weiterverwendet werden: So ist Amazonenkönigin Yppolita die ausgemusterte Kaiserin Cella mit Helm statt Perücke, während Prinz Brin ein Kaiser Reto mit anderer Krone ist. Aber auch einige Foltergerätschaften, Bildtafeln eines Moritansängers und sogar ein ausgestopftes Einhorn mit zwei Köpfen können bewundert werden. Eine kleine Schauspielbühne bietet in regelmäßigen Abständen Theatervorführungen.

Eine Rasenfläche des Parks ist für das 'Adels-Imman' reserviert, bei dem jeder Teilnehmer für sich versucht, mit seinem Holzschläger einen Korkball durch kleine Tore zu schlagen, und derjenige gewinnt, der die wenigsten Schläge benötigt.

Ebenfalls im Stadtgarten liegt der **Weinbrunnen (34)**, eine kleine Taverne, die kostenlos im Sommer kühlen und im Winter heißen Wein ausschenkt — ein Geschenk des Rahjatempels an die Bevölkerung Belhankas. Weiter nach Süden finden sich die Anwesen



mancher Adliger, die ihre Villen nur während der Festlichkeiten bewohnen: Unter anderen besitzen hier die Horaskaiserin, der Herzog von Methumis und der Erzherzog von Chababien, aber auch die Dame Terdilion feudale Landsitze, so daß alles in allem bestimmt 400 Menschen in Jardinata allein als Dienstpersonal leben.

Eine von Rosenholzbäumen beschattete Promenade im Osten der Insel erlaubt es den Vornehmen, fernab des einfachen Volkes in Richtung des Rahjatempels zu flanieren oder einfach die Aussicht auf die Rosengärten zu genießen, die die Stadt umgeben.

Paradisela

Auf einer eigenen Insel gelegen und daher nur

mit Booten erreichbar ist der **Palast Rahjas auf Deren (35)**. Mit der Gondel gelangt man zuerst an den kleinen Inselhafen, in dem auch die *Seestute*, das Festschiff, ihren Liegeplatz hat. Der Weg zum Tempel führt vorbei an kleinen Springbrunnen und Lauben mit luftigen Sitzgruppen, bis man vor dem aus rosa Marmor erbauten Kuppelbau steht. Tatsächlich hat der Tempel etwas ungewohnt majestätisches an sich: Mag man die Göttin andernorts als sinnliche Liebhaberin oder wilde Tänzerin sehen - hier wird sie als die alles regierende Königin der Sinne verehrt. Die Ausstattung des Tempels läßt an einen prächtigen Palazzo einer edlen Dame denken, und das Standbild der Göttin zeigt sie als erhabene Herrscherin auf seinem Thronsessel: Ihr

Blick ist auf den Neuankömmling gerichtet und scheint die geheimsten Leidenschaften seiner Seele und seiner Lenden zu erkennen, in der Linken trägt sie eine rotseidene Fangschlinge, in der Rechten den Heiligen Kelch, die größte Reliquie der Kirche, einen etwa anderthalb Spann hohen Pokal aus Gold und Juwelen.

Die eigentlichen Wohnräume der Geweihtenschaft befinden sich in Nebengebäuden und sind kaum weniger herrlich ausgestattet - man sagt Gylvana, der Hohen Hüterin des Kelches, eine erhebliche Liebe zum Luxus nach. Während der Feierlichkeiten ist fast der gesamte Park ein riesiges Zeltlager, bereit, fast 1.000 Geweihte und Laien aus ganz Aventurien aufzunehmen.

Belhanka - Wichtige Gebäude nach Nummern

1	Werft Cabazzo Nachf.	Belenora	13	Parfümerie ya Baltari	Belenora	24	Gondelverleih	Belhamer
2	Palazzo Baronete	Belenora	14	Parfümerie ya Aranori	Belenora	25	Weingarten Aves' Netz	Belhamer
3	Kommerzien-Kammer	Belenora	15	Parfümerie Sybelstern	Belenora	26	Hafenmeisterei	Simiavilla
4	Ordenshaus Goldener Adler	Belenora	16	Parfümerie Folbermann	Belenora	27	Zollturm	Simiavilla
5	Rosen- & Blütenbörse	Belenora	17	Akademie der Geistreisen	Belenora	28	Haus des Neubeginns	Simiavilla
6	Bankhaus Bosparan	Belenora	18	Ordenshaus Graue Stäbe	Belenora	29	Bausch- und Linnenweberei	Simiavilla
7	Pfandhaus Commarion	Belenora	19	Kram- & Lebensmittelmarkt	Belhamer	30	Belhankaner Purpur-Tinkturei	Simiavilla
8	Kolonialwaren-Laden	Belenora	20	Efferdtempel	Belhamer	31	Palazzo des Grafen	Jardinata
9	Schneider-Atelier	Belenora	21	Obstgarten der Peraine	Belhamer	32	Stadtpark	Jardinata
10	Zuckerbäcker Morcallino	Belenora	22	Garnison der Hylailer Seesöldner	Belhamer	33	Kuriositäten-Schau	Jardinata
11	Parfümerie ya Duridanya	Belenora	23	Hafen der Lustbarkeiten	Belhamer	34	Weinbrunnen	Jardinata
12	Parfümerie ya Taranelli	Belenora				35	Rahja-Tempel	Paradisela

Universitätsstadt Methumis

Einwohner: 3400

Garnisonen: Eine Kompanie der herzoglichen Garde, 50 Matrosen und Seesoldaten der horasichen Marine, 25 Stadtgardisten, ca. 50 Wehrstudenten

Tempel: Efferd, Hesinde, Tsa, Rahja, Phex, Ingerimm

Weshalb nach Meinung des Methumiers Methumis allen anderen Städten überlegen ist:
— Weil hier das älteste Herzogsgeschlecht des Landes residiert.

— Weil es ein viel beneideter Hort der Bildung ist.

— Weil es schon die alten Kaiser von Bosparan bevorzugten.

Gegründet im Jahre 614 Horas von Kaiser Belen, entwickelte sich Methumis schnell zur wichtigsten Stadt im Süden des 'Lieblichen' Kernlandes - mit allen Vor- und Nachteilen,

die das mit sich brachte: Die Stadtgeschichte kennt Phasen der Blüte ebenso wie jähe Überfälle aus dem Süden mit Plünderungen und Brandschatzungen. Nach Bosparans Fall wurde Methumis weitgehend zerstört, und Jahrhunderte lang lebten nur wenige Fischer und Handwerker in dem Ruinenfeld. Nach dem Kusliker Frieden, dem die Erhebung der Siedlung zum Herzogssitz für die Gebiete an Sikram und Onjet folgte, wuchs eine neue Stadt zwischen Ruinen und neuer Herzogsburg; südlich davon entstand der Hafen.

Vor allem der Bau des König-Therengar-Kanals ließ Methumis weiter aufblühen, so daß Herzog Thion (der Vater des jetzigen Regenten) an den kostspieligen Wiederaufbau der Altstadt gehen konnte und der Stadt mit dem Alten Herzogsschloß und zahlreichen Patriziertürmen für seine loyalen Gefolgsleute ein neues Gesicht gab.

Auch der heutige Herzog Eolan IV hat hochfliegende Pläne mit seiner Stadt — die Neue

Residenz und die Universität sind nur der Anfang, auch wenn seine Schatzkammer fast leer ist ...

Rechtlich ist die Stadt nicht mehr als eine Signorie — eine Landstadt mit den Gerichts- und Ordnungsrechten eines Junkers. Selbst diese Rechte werden in der Praxis von Herzog Eolan und seinem Bruder Romin, dem Regenten der Stadtmark Methumis, negiert, wenn es nötig erscheint - und das nimmt dem Stadtrat vor allem die Zuständigkeit für die Steuereintreibung und das Bauwesen.

Besser als Methumis könnte eine Handelstadt kaum gelegen sein: Mit dem Norden wie dem Süden über vorzügliche Straßen, mit dem Sikram über den Kanal verbunden, mit einem in der Stadt residierenden Herzog und einer günstigen Lage zu den neuen Besitzungen im nahen und fernen Süden mußte Methumis eigentlich bald Kuslik und Grangor überflügelt haben.

Tatsächlich ist die Stadt reich: Der Handel



mit den Feldfrüchten der Umgebung, die Einfuhr von Kolonialwaren und die Ausfuhr der vorzüglichen Handwerks- und Manufaktur-güter haben die Kassen gut gefüllt. Dennoch blicken die scharfsichtigeren Methumier mit Sorge in die Zukunft, denn während die ehrgeizigen Projekte des Herzogs so manchem Einwohner — vom Kaufmann über den Hand-

Centurria

Dieses Viertel von Methumis liegt im Winkel zwischen dem Onjet und dem Meer und wird profan auch 'die Altstadt' genannt — denn hier ließen sich einst die ersten Siedler in schlichten Hütten nieder. Hölzerne oder Fachwerkhäuser gibt es hier heute allerdings kaum noch — fast alle Bauwerke sind aus Sandstein errichtet und ragen hoch hinauf in den Himmel.

Wer in Methumis irgend auf sich hält, lebt in Centurria, seit Herzog Thion vor 40 Jahren mit der Restauration begann. Da der Herzog eine Höhensteuer erhebt, gilt eine einfache Regel: Je höher das Haus, desto reicher und machtvoller muß der Besitzer sein. Doch stehen die Häuser sehr eng, so daß fast den ganzen Tag hindurch Schatten in den Gassen liegt ...

Der mit 28 Schritt höchste Turm krönt das Alte Herzogsschloß (und daß das so bleibt, bestimmt ein herzogliches Gesetz), dicht gefolgt von den Wohntürmen der städtischen Patrizier **della Tegalliani (20), di Yaladan (21), dello Piroccoli (22)**, ya Strozza, ya Ulpeggio, ya Gallasini und della Pallyo und vieler anderer, weniger phexgesegneter, Großbürger — überaus ansehnliche Bauwerke, die alten Holz- und Kupferstichen der Stadt Methumis nachempfunden sind: säulengetragene Meisterwerke aus hellem Sandstein oder hie und da weißem Marmor.

Umgeben ist die Centurria von den berühmten **Bunten Mauern (1)** von Methumis, die sich über eine Länge von 420 Schritt entlang der Meeresküste und des Onjetufers zu einer Höhe von acht Schritt erheben. Bereits im Alten Reich geschaffen, zeigten sie die strahlenden Zwölfgötter und Heiligen ebenso wie die Horaskaiser und Regenten oder Szenen des täglichen Lebens, doch die wundervollen Gemälde gingen mit dem Bosparanischen Reich unter. Zwar sollten sie als Symbol der alten Größe schon oft wiederhergestellt werden, doch die Versuche (der erste nach nur fünf Jahren der Unabhängigkeit) scheiterten rasch an den enormen Kosten, denn mit dem Bemalen allein ist es nicht getan, es bedarf einer speziellen Zauberei, um die Farbe über lange Zeit hinweg haltbar zu machen. Erst

werker bis zum Tagelöhner — Silber und Brot gegeben haben, haben sie doch die Arbeitskräfte und die Kapazitäten des ohnehin schon kleinen Hafens gebunden. Den wirklich großen Gewinn durch den Handel mit Zyklo-pen- und Südmeergütern und deren Weiterverarbeitung haben andere, namentlich die alte Rivalin Belhanka, gemacht ...

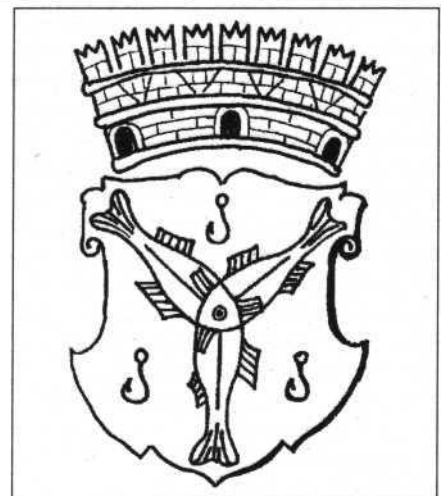
Herzog Thion ließ die Bemalung von 2493 bis 2498 von Meisterin Dana Vindest teilweise zu neuem Leben erwecken — doch viele Lücken im Verlauf der Mauer sind auch heute noch nicht gefüllt, und mancher Teil ist eher durch die Grafiken und Schmierereien der Studenten bunt.

Gleich links hinter dem alten Torturm — unmittelbar gegenüber des Herzogsschlusses — erhebt sich das Alte Stadthaus über den **Kornmarkt (9)**, der eigentlich Seiden-, Delikatesen und Stahlmarkt heißen müßte, denn hier kaufen nur die wahrhaft wohlhabenden Städter, was 'man zum Leben braucht': Samt, Seide, Zuckertorten und Degen ...

Der **Marktbrunnen** ist eine bekannte Steinmetzarbeit und zeigt sechs Aveshis, geflügelte Knaben und Maiden über den sechs Brunnenrohren, die herrliche Grimassen schneiden und schon manchen Besucher zum Lachen brachten.

Im Herzen von Centurria, unmittelbar an **Kornmarkt** und **Malurer Straße**, liegt das **Alte Herzogsschloß (10)**, einst der Stammsitz der Berlinghän, dessen Wiedererrichtung (das Erstlingswerk des Meisters Grundeon) unter Herzog Thion 2491 vollendet wurde. Der Sandsteinbau ist zwei Stockwerke (zuzüglich zweier Halbgchosse für Dienstboten und Wachleute) hoch und voller prächtigem Zierat — große Rundbogenfenster, Schlangenornamente, Jochbögen und bunte Säulenarkaden, verspielte Aveshis an den spitzen Giebeln und Gauben, reiche und fast überladene Stuckdecken in den Innenräumen, die seit dem Umzug des jetzigen Herzogs in die Neue Residenz vor allem von seinem Bruder, Comto Romin, genutzt werden, der die schwierige Aufgabe hat, mit seinen Assistenten, Sekretären und Schreibern die Stadt und deren Umland zu verwalten — doch auch die Logenräume dreier respektabler Verbindungen beherbergt das Herzogsschloß.

Dem Schloßtor gegenüber ragt die **Hzgl. Kanzlei** auf, die die Schloßfassade getreulich widerspiegelt — fast scheinen sich die weit vorragenden Giebel beider Gebäude hoch über der **Herzog-Thion-Esplanade** zu berühren - ein gefährlich täuschender Eindruck ... Über dem Südflügel erhebt sich hochragend



der 'Große Thion', von dessen oberster Turmkammer zu jeder vollen Stunde ein Glockenspiel erklingt.

An das Schloß fügen sich im Westen das **Kleine Wachhaus** (das einem Doppelbanner der Herzoglichen Hellebardiäre Unterkunft bietet) und das **Alte Zeughaus (11)** an, in dem die Schatz- und Zehntkammer des Herzogtums untergebracht ist, aber auch der Zehnturm den säumigen Schuldnern droht.

Das benachbarte Turniergelände bietet dem Adel eine feste Schranke für Lanzenritte mit

Herzog-Eolan-Universität

Nach dem Willen des Herzogs soll in Methumis die größte Anstalt für Forschung und Lehre ganz Aventuriens entstehen, die selbst die berühmte Universität von Al'Anfa in den Schatten stellen würde. Diese **Herzog-Eolan-Universität** ist als Wiedererrichtung jener Akademie gedacht, die alten Urkunden zufolge einst in Methumis existiert hat.

Das Projekt ist nur um Haaresbreite von der Narrheit entfernt — zu groß und gewaltig sind die Pläne, zu eifersüchtig hüten die anderen Städte und Provinzen des Reiches den Vorrang ihrer schon bestehenden Bildungseinrichtungen; und Anträge auf einen Zuschuß im Kronkonvent werden regelmäßig auf das politisch unvermeidliche Minimum gekürzt.

Seit durch die anderweitigen Belastungen der Staatskasse auch die frühere Unterstützung durch die Kaiserin weitgehend versiegte, sind die Kosten der Universität weitgehend bei ihrem Initiator verblieben — und dieser hat sich in letzter Zeit nur vor dem finanziellen Desaster retten können, indem er immer mehr der geplanten Fakultäten den Göttern widmet und deren Kirchen oder Orden möglichst an den Kosten zu beteiligen versucht ...



zugehöriger Galerie, in der die Zuschauer lustwandeln, den Barden lauschen oder Gemälde an den Wänden betrachten können.

Die **Universitäts- und Stadt-Bibliothek (24)** ist südlich des Herzogsschlusses an die Bunten Mauern angefügt und wird von den Methumiern gerne den Bibliotheken von Kuslik und Silas gleichgestellt, besitzt sie doch eine einzigartige Bücher- und Stichesammlung aus den letzten 2.000 Jahren (auch wenn 19 von 20 Schriften jünger als Bosparanas Fall sind). Im gleichen Gebäude ist kurioserweise der **Tsatempel** untergebracht, dessen kleine *Schule für Geburtshilfe* flugs in eine Fakultät der Universität umgewidmet wurde. (Die Geweihten störte es wenig, sie sind solchen Wandel gewohnt.)

Unweit des Alten Schlosses findet sich auch in einem sechseckigen Turm das neuerrichtete **Kartographische Institut (19)**, das sämtliche bekannten Land-, See- und Himmelskarten sammelt, vervielfältigt und aufbewahrt. Zu diesem Zwecke haben die Lehrmeister denn auch ein eigenes 'Sextanten-Cabinet' unter dem grünen Kupferdach eingerichtet, wo sich allerlei Fernrohre und navigatorische Geräte finden.

So ist es den Scholaren möglich, das Kartographieren gründlich und eigenständig zu erlernen. Nach dem Willen des Herzogs soll die Schule zugleich anstelle der Kusliker Seekadetten-Anstalt die offizielle Marine-Akademie des Bosparanischen Reiches werden, doch gerade seit dem Sturz des Hauses Galahan ist zu bezweifeln, daß Amene-Horas die Kusliker durch Verlagerung einer solche respektablen Einrichtung verargen wird; statt dessen wird vermutlich eine nicht gerade klare Aufgabentrennung zwischen Offiziers- (Kuslik) und Navigatorenschule (Methumis) erfolgen.

Gleichfalls im Süden der Altstadt liegt die prächtige sandsteinerne **Akademie des Magischen Wissens (28)**, eine weißmagische Hellsichtsschule, an die jeder geschickt wird, bei dem man auf der Herzogenschule eine magische Begabung entdeckt. Da das Institut nicht nur baulich mit der traditionsreichen *Nandusschule* zusammengelegt ist, steht Ihre Spektabilität Hesindiane Gilindor vor dem Dilemma, daß sie einerseits mit ihren Schülern zur Volksbildung beitragen und im Dienste des Nandus den allgemeinen Wissenstand erhöhen möchte — und andererseits Magier auszubilden hat, die mit Zaubern der Hellsicht den Wissensdurst des Staates befriedigen (vulgo: spionieren) sollen, wie es auch die 'Konkurrenz' vom Informations-Institut in Rommilys tut. (Kurzfristig bestand hier auch das *Phantasmagorische Institut*, als no-

minelle Verlegung/Neugründung der einstigen Neethaner Akademie ein Prestige-Objekt des Chababischen Adels — doch als der Gil-denrat 2510 einer dritten grauen Illusionschule die Anerkennung verweigerte, schlossen sich Lehrer und Schüler größtenteils der Grangorer Akademie an oder zogen an andere Akademien.)

Nördlich der Akademie trifft die *Herzog-Thion-Esplanade* auf den Fluß, und jenseits des *Belhanker Tors* liegt das Fährhaus der **Onjefähre (29)**. Obwohl dem Herzog eine prachtvolle, hochgeschwungene Steinbrücke über den gut 100 Schritt breiten Onjet ein Herzenswunsch ist, hat sich bislang weder ein Baumeister gefunden, der den erforderlichen Brückenbogen über Fluß und Treidelweg zum König-Therengar-Kanal erbauen könnte, noch ließ sich eine Stelle auffinden, wo neben dem Ausbau der neuen Residenz und der Universität noch einige hunderttausend Dukaten zu finden wären ...

Der offizielle **Tempel des Sternengottes (25)** ist dem Phex geweiht, liegt im höchst respektablen Centurria direkt nördlich des Fährhauses am Onjet und ist vier Stockwerke hoch — das macht ihn zu einem der größten des Gottes im ganzen Horasreich, weil die Händler der Stadt dem Kult stets reiche Einnahmen bescherten (und hier auch die Hzgl. Handels-Kammer ihre Tagungs- und Logenräume unterhält). So konnte es man sich auch erlauben, einige ungenutzte Räume im obersten Stockwerk als großzügige Geste der Horasschule für ihre *Sternkundliche Fakultät* zur Verfügung zu stellen.

Gleich nebenan ragt der nicht minder große und prächtige **Ingerimmtempel (26)** weit über die Bunten Mauern hinaus auf Ähnlich wie der Phextempel beherbergt auch diese Weihstätte zugleich einen Bund von reichen Gewerbetreibenden - in diesem Falle natürlich die in der Hzgl. Handwerks-Kammer zusammengeschlossenen, ingerimmgefälligen Handwerker-gilden (von denen allerdings nur die Zunftmeister hier aus- und eingehen). In der gleichfalls hier untergebrachten und von den Zünften finanziell geförderten *Fakultät für Rechenkunst und Mechanik* lehrt niemand geringerer als der Herzogliche Baumeister Grundeon, Sohn des Grabosch.

Die dritte große Standesvertretung in Centurria ist das Haus der **Hzgl. Medizinal-Kammer (23)**, die der fortschrittliche Herzog als Dachorganisation der Heilkundigen und Mediziner seiner Provinz eingerichtet hat, in der sie neue Heilmethoden diskutieren, Maßnahmen zur Seuchenbekämpfung erörtern, Einsätze in Notfällen verabreden und junge Ärzte einer genauso strengen Prüfung unterzie-

hen sollen, wie das die Handwerker-gilden mit ihren Lehrlingen tun.

Des weiteren sind hier im Repräsentationsviertel noch *Universitäts-Fakultäten für Haushaltung*, für *Seelenheilkunde* sowie für *Tier- und Pflanzenkunde* geplant, die den Gottheiten Travia, Boron und Firun gewidmet sein werden und für deren Errichtung und Unterhalt nach Möglichkeit adlige oder geweihte Mäzene zur Kasse gebeten werden sollen — doch bisher hat sich nur das Haus Gerbelstein bereit gezeigt, die Borons-Fakultät für Seelenheilkunde zu unterstützen.

Inradella

Ortsfremde nennen den Stadtteil auch Unterstadt - denn Inradella liegt nicht nur niedriger als die benachbarten Viertel, es beherbergt auch die Unterschicht von Methumis: Matrosen und Schauerleute, Fischer und Söldner erfüllen Inradella mit turbulentem Leben, gegen das die Atmosphäre von Centurria eher steif und höfisch wirkt.

Hier finden sich allerlei Fischerhäuser, Werkstätten, Krämerläden, Wirtsstuben, Schenken wie der berühmte **Schiffers Wind** und Hurenhäuser — bunt gestrichene, strohgedeckte Häuser, die sich ohne rechte Ordnung rund um den Hafen erheben, kaum allerdings einmal höher als anderthalb Stockwerke.

Den wirtschaftlichen Mittelpunkt Inradellas bildet der **Pflaumenmarkt (8)**, der nach den edlen Mandelpflaume des Umlandes benannt ist, doch auch Meeresfische und Gemüse, die die Fischer und Bauern täglich nach Methumis schaffen, werden auf dem Markt feilgehalten.

In den engen und krummen Gassen stauen sich oft die Handwagen und Lastkarren, und nicht selten schafft ein Fausthieb schneller freie Bahn als höfliches Bitten. Erst wenn es Abend wird, beginnt sich der Trubel zu legen - oder besser, wird er durch Turbulenzen anderer Art abgelöst: Die aus bunten, durchscheinenden Stoffetzen und Talglichtern gebastelten Laternen werden herausgeholt, der Schlauch mit billigem Wein beginnt zu kreisen, und diejenigen, die sich ihr Geld mit der Gewandtheit ihres Leibes verdienen, kommen herbei: Gaukler, Artisten, Dirnen und Lustknaben, aber auch Taschendiebe und Beutelschnider haben ihren Auftritt.

Inmitten des Viertels findet sich das rosenmarmorne Gebäude des **Rahjatempels (27)**, das sich mit den beiden uralten Rotbuchen deutlich von allen anderen Häuschen der Unterstadt abhebt und auf große Beliebtheit auch bei den weniger wohlhabenden Methumiern verweisen kann. Die Nähe zu Belhanka beflügelt und bremst den hiesigen Kult der Sin-



nen- und Fleischesfreude zugleich - in einem jedoch kann Hochwürden Duridanya Berlinghan, eine Cousine des Herzogs, eine einmalige Besonderheit vorweisen: Es ist ihr gelungen, die dem Tempel gegenüberliegende Schule für Töchter und Söhne fahrender Bänkelsänger und Schausteller als *Fakultät für Musikwissenschaft* anerkennen zu lassen — und so kann, wer hier die rahmgefalligen Harmonien und Griff-Folgen studiert hat, auf einen offiziellen Abschluß der Herzog-Eolan-Universität verweisen ...

Am Hafeneingang erhebt sich der (noch aus Alt-Bosparaner Zeit stammende) 20 Schritt hohe Leuchtturm Alter Bosper (2), der mittlerweile allerdings leidlich schief steht und wohl bald ins Meer stürzen wird. Dennoch tut er treu und wacker seinen Dienst und grüßt und geleitet den ankommenden Seemann und Fischer.

Im Fischereihafen (3) dümpeln die kleinen Fischerboote — in leuchtenden Farben grün, rot und blau gestrichen — still auf dem glitzernden Wasser, algengrüne Netze hängen zum Trocknen an hohen Masten, die Fischer schmauchen ihr Pfeifchen in der Sonne, große graue Möwen kreisen in den frischen Küstenwinden oder balgen sich um die Fischschwänze und -köpfe, die die Fischer ins Meer zurückwerfen. Auf einem steinernen Pier steht eine gut anderthalb Schritt große, bunt bemalte, hölzerne Schnitzfigur des Stadtheiligen Gullaran v. Methumis, der nach Bosparans Fall täglich netzevoll Thunfisch und Schuppensegler einbrachte und die Städter derart vor dem Hungertod errettete. Der Heilige trägt in der einen Hand einen silbernen Delphinstab und in der anderen einen stattlichen Thunfisch, dessen Mund ein wenig offensteht — der 'Opferstock' der Efferdhalle. Einen anderen Charakter bekommt die Stadt weiter nordöstlich, obgleich der Teil immer noch zur Unterstadt gezählt wird — denn hier finden sich deutliche Einflüsse von Großbürgertum und Adel: All die Schiffe der Seehändler wie der Horaskaiserlichen Flotte lassen nach dem Passieren des Alten Bosper den seichteren Fischereihafen links liegen und werden am heiligen Gullaran vorbei von den Seelotsen in die tiefen Gewässer des Kriegs- und Handelshafens (4) geleitet, um dessen Kaimauer sich die farbenfroh getünchten Kontore der methumischen Handelshäuser scharen — Schauerleute sind ständig beim Verladen von Stoffballen, Seilrollen, Schmiedewaffen, Glas- und Kristallkaraffen ...

Hier liegt auch das Hzgl. Methumische Seiden-Kontor (6), das von dem herzoglichen Handelsprivileg auf Seide profitiert und die aus Mengbilla, Brabak und Chorhop einge-

führten Stoffe zum Segen der herzoglichen Kassen verteilt und weiterverkauft.

Die Südseite des Hafens ist allein der Staatsflotte vorbehalten und beherbergt auch die örtliche Marine-Kommandantur, wo neben den Seesöldnern auch einige Banner der Kaiserlichen Armee untergebracht sind und sich die Horaskaiserliche Marinewerft (5) findet, in der gut 200 Schiffzimmerleute, Schmiede, Seiler, Segelmacher und Mechaniker an der Verstärkung (und Instandhaltung) der Flotte arbeiten.

Das einzige zivile Gebäude dieses Hafenteiles ist die St.-Gullaran-Halle des Efferd (18): ein kuppelgekröntes hölzernes Gebäude mit kleinen Butzenglasfenstern, das als Nachbau des Schiffes 'Festo von Aldyra' errichtet wurde — der Mast, der bis zur Kuppel hochragt, ist ein einzigartiges, versilbertes Schnitzwerk und zeigt sämtliche bekannten Fische des Meeres; die Kammern der Geweihten sind einfachen Kojen, das Gemach des Hochgeweihten einer behaglichen Kapitänskajüte nachempfunden.

Merinada

Die nach einer früheren Stadtherrin benannte einstige Vorstadt ist auch als 'Oberstadt' bekannt und entstand im geschützten Raum entlang der Reichsstraße zwischen Altstadt und der 'neuen' Herzogsborg (17), die vom Kusliker Frieden bis zur Wiedererrichtung des Alten Schlosses als Residenz, aber auch wehrhafter Eckpunkt der Stadtmauer diente.

Heute hat sich hier die der Rondra gewidmete *Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst* eingerichtet, an der alle angehenden Offiziere des Herzogtums Heeresgeschichte, Schlachtordnungen und Logistik lernen sollen. Nach des Herzogs Willen soll gar einmal die Horaskaiserliche Offizierschule von Aldyramon hierher verlegt werden, doch das wird kaum geschehen — zumal die Fakultätsleitung nicht einmal ständige Reibereien der Offizierschüler mit den Zöglingen der weit traditionsreicheren Herzoglichen Kriegerakademie im selben Gebäude unterbinden kann ...

Im großen und ganzen wird Merinada durch die Lage unweit des Handelshafens und der Horasstraße geprägt: Weniger nobel als die Altstadt mit ihren '100 Türmen', aber durch dem Einfluß der alten Residenz entschieden vornehmer als die ärmliche Unterstadt, weist Merinada die meisten 'anständigen' Handwerker und Gaststätten auf, aber auch jene Handelshäuser, deren Leiter noch nicht den Aufstieg in die höchsten Reihen des Stadtpatriziats vollbracht haben. Das reichste Handelshaus in Methumis gehört gleichwohl nicht einem der einheimischen Geschlechter,

sondern der Familie Gerbelstein aus Mengbilla, die unweit der Herzogenburg ein prächtiges Kontor (7) unterhält — eines der größten außerhalb des heimischen Großemirats. Doch ist die Oberstadt auch ein Ort für vornehme Zerstreuungen: Auf den machtvollen Schanzen der Vorstadt ließ die Herzogin Aifingla unlängst als Geschenk an die Bürger eine Reihe prachtvoller Gärten mit farbenprächtigen Blumen- und Buchsbaumbeeten sowie eine Arangerie (12) anlegen, die zum Flanieren und Parlieren einladen.

Vor allem aber nahm hier die Idee der Volksbildung ihren Ausgang: An der Freien Volksschule (13) erteilten Hesindegeweihte und -laien schon seit längerem jedermann unentgeltlich Unterricht im Lesen, Schreiben, Rechnen und Landeskunde — praktisch seit die Magierakademie die Räumlichkeiten zugunsten ihrer neuen Gebäude in Centurria verlassen hat. Doch Hesindiane Gilindor, die ehrenwerte Spectabilität der Academia, hält sich auch heute noch häufiger in der Volksschule auf als in den eigenen gelehrten Hallen, um ihrem Traum von allgemeiner Bildung zu dienen.

Eine sehr ungewöhnliche Gestalt bietet das Hauptgebäude der Herzog-Eolan-Universität (14): Die vier Flügel des schlichten, dreistöckigen und nach außen fast fensterlosen Gebäudes wurden rund um die uralte Hesindehalle der Stadt errichtet. Zum Innenhof hin — *Campus* genannt — sind die Fassaden um so prachtvoller gestaltet: Große Fenster und luftige Arkaden auf allen Stockwerken verleihen dem Gebäude einen heiteren Eindruck.

Die im Westflügel untergebrachte *Fakultät der Sprachenkunde* vermittelt die für das weiterführende Studium nötigen Grundlagen in Grammatik, Rhetorik und Logik des Bosparano — und wer die erbarmungslose Abschlußprüfung nicht besteht, der wird gar nicht erst zu weiteren Studien zugelassen.

Im östlichen Flügel hat die der Hesinde gewidmete *Fakultät der Alchimie* ihren Sitz — und nach dem Willen des Herzogs soll diese Institution schon bald mit den Laboren des Roten Salamanders in einem Atemzug genannt werden.

Herzogin-Aifingla-Vorstadt

Das nördliche Vorfeld der Stadt wird zunächst von zwei großen Palastkomplexen eingenommen, doch eines Tages soll sich hier ein Villenviertel, noch vornehmer als die Altstadt, erstrecken.

Das größte, reichste und wohl auch schönste Gebäude in Methumis ist die Herzogliche Neue Residenz (15). Die zugleich prächtige und wehrhafte Fassade entlang der *Horas-*



Straße verbirgt die im Ostflügel untergebrachte Garnison des Herzoglichen Leibgarde-Banners 'Herzog Eolan der Erste', das die neue Residenz gegen alle Feinde zu verteidigen geschworen hat - und dem mächtigen Glockenturm über dem einzigen Zugang, 'Fetter Farungil' genannt, sieht man nicht an, daß er drei separate Fallgatter besitzt und zudem mit einigen Rotzen bestückt ist ...

Inmitten der Neuen Residenz erstreckt sich der große Hof, der einmal ein prächtiger Garten mit Zier- und Blumenbeeten und vor allem zahlreichen Belhankaner Wasserspielen werden soll, vorerst aber ist nur der Zierbrunnen in der Hofmitte vollendet worden.

Gen Norden liegen die Wirtschafts-, Küchen- und Gesinderäume, im Südflügel finden sich Stallungen für die Pferde des herzoglichen Haushaltes und der Garnison sowie Remisen für die Kutschen und Droschken seiner Hoheit und seiner Gäste.

Den Westflügel nehmen die Räume des Herzogsrates und der Herzoglichen Provinzverwaltung sowie die Gästesuiten und -zimmer ein, der Große Thronsaal für höchste Staatsanlässe liegt in der Nordwestecke; die eigentlichen Wohngemächer des Herzogs und seiner Familie schließlich befinden sich weiter im Westen zum Onjet hin, wo sich auch einmal die Parkanlagen erstrecken sollen.

Südwestlich des Großen Hofes und jenseits des *Rianadel-Baches* liegen schließlich die Räumlichkeiten der dem Praios wohlgefälligen *Fakultät für Göttliches und Menschliches*

Recht, an der Studenten in Reichs- und Kirchengesetzen unterwiesen werden — mitsamt ihren Arbeits- und Schlafräumen und einer eigenen Bücherei.

Der Neuen Residenz gegenüber — wenn auch nicht ganz so groß — erhebt sich der **Horaspalast (16)**, von Kaiserin Amene-Horas selbst in Auftrag gegeben und bezahlt; und es ist ein offenes Geheimnis, daß sein Bau unter anderem die Pracht der herzoglichen Neuen Residenz wenn nicht übertreffen, so doch zumindest relativieren sollte. Die Aufgabe als

gelegentliche Residenz der Horaskaiserin spielte dabei eine weit geringere Rolle als die, den Orden vom Heiligen Blut und vom Goldenen Adler als gemeinsame Niederlassung zu dienen. Der Kaiserin war es auch nur recht, die Horas gewidmete *Fakultät für Staatskunst* zu finanzieren — solange ihre Beamten den ausschließlichen Einfluß auf Lehrplan und Inhalte des Unterrichtes haben: Inzwischen ist die Fakultät zur zweitgrößten Staatsdiener-Akademie nach der Vinsalter geworden.

Methumis - Wichtige Gebäude nach Nummern

1	Die Bunten Mauern	Centurria	16	Horaspalast	Aifingla
2	Leuchtturm Alter Bosper	Inradeila	17	Herzogsburg	Merinada
3	Fischereihafen	Inradella	18	Sankt-Gullaran-Halle des Efferd	Inradella
4	Kriegs- und Handelshafen	Inradeila	19	Kartographisches Institut	Centurria
5	Horasksl. Marine-Werft	Inradella	20	Patrizierturm della Tegalliani	Centurria
6	Hzgl.-Methumisches Seiden-Contor	Inradella	21	Patrizierturm di Yaladan	Centurria
7	Kontor Gerbelstein	Merinada	22	Patrizierturm dello Piroccoli	Centurria
8	Pflaumenmarkt	Inradella	23	Hzgl. Medizinal-Kammer	Centurria
9	Kornmarkt	Centurria	24	Universitäts- und Stadt-Bibliothek mit Tsatempel	Centurria
10	Altes Herzogschloß	Centurria	25	Tempel des Sternengottes mit Handels-Kammer	Centurria
11	Altes Zeughaus	Centurria	26	Tempel des Ingerimm mit Handwerks-Kammer	Centurria
12	Arangerie	Merinada	27	Rahjatempel	Inradella
13	Freie Volksschule	Merinada	28	Akademie des Magischen Wissens	Centurria
14	Hesindetempel mit Hz.-Eolan-Universität	Merinada	29	Onjetfähre	Centurria
15	Neue Residenz	Aifingla			

Stadt SÜas

Einwohner: 3.070 (davon etwa 150 Angroschim)

Garnisonen: 3 Banner Gräflische Hellebarbiere, 20 Stadtgardisten (davon 5 Marktwache), 20 Kanalzollgardisten

Tempel: Hesinde, Tsa, Ingerimm, Peraine, Efferd

Weshalb Silas — glaubt man den Silanern — allen anderen Städten überlegen ist:

—Weil hier Hesinde unter den Sterblichen wandelte.

—Weil hier der Erzwissensbewahrer des Alten Reiches residiert.

—Weil das Haus Marvinkp von der heiligen Lutisana abstammt.

—Weil das Haus Marvinko zudem von Gräfin Tharinda abstammt, die eigentlich Königin hätte werden sollen.

Die erste Erwähnung findet die Gegend von Silas in einer Sage aus der Einwandererzeit: So soll der Hl. Geron an der Mardilo-Mündung bei Marvinko seine erste Große Tat mit dem Götterschwert Siebenstreich vollbracht haben, indem er hier die Große Schlange vom Sikram tötete — ein echsisches Götzenwesen von unvorstellbarer Zaubermacht.

Einige Jahrhundert später wiederum soll Hesinde in einem nahegelegenen Wäldchen einem jungen Baumeister namens Ingalf erschienen sein und ihn mit dem notwendigen Wissen zum Deichbau gesegnet haben, um die Region vor dem jährlich wiederkehrenden Frühlingshochwasser zu schützen. (Außerdem gaben sich die Göttin und der Jüngling der Legende nach in jenem Wäldchen der Lust hin und zeugten den Halbgott Xeledon.)

Wie es auch immer um diese legendären Er-

eignisse bestellt sein mag, die ältesten Dokumente stammen aus dem Jahre 1331 Horas, als Kaiser Brigon der kleinen 'Siedlung an der Sikrambruck' das Marktrecht einräumte und sich einen kleinen Palast errichten ließ.

Dessen Nachfolger Silem wählte den strategisch und verkehrstechnisch günstigen Platz aus, um dort, gleichermaßen weit von Kuslik und Bosparan entfernt, seinen Ruhesitz erbauen zu lassen. Damals entstand der fast fünf Acker bedeckende Silem-Horas-Palast, der mit seinen Wohngebäuden (dem alten Bauwerk Kaiser Brigons), einem Horas- und einem Hesindetempel, einer Garnison für 500 Leibwächter der Horasgarde und weithin ausgedehnten Bedienstetenquartieren, Wirtschaftsfüglern und Stallungen eines der Wunder seiner Zeit gewesen sein muß und als Zeichen der neuen Blüte unter den Kusliker Kaisern galt — und mitsamt dem nahegelegenen



Dorf Silemas wohl gerade deshalb dem Ansturm der Garethher zum Opfer fiel. Nur wenige Teile des Hesindetempels und die gewaltigen Außenmauern überdauerten die Plünderung und Zerstörung, und als der Protektor von Kuslik 15 Jahre darauf seinen Census durchführen ließ, lebten allenfalls noch 300 Flüchtlinge in den Ruinen.

Damals war das Land am Sikram bereits an Rondralia von Kullbach, die Erbin der Heiligen Lutisana, gegeben worden, doch noch galt der Ort Marvinko als weit wichtiger denn die Ruinen des Silem-Horas-Palastes; doch mit dem erneuten Aufstieg von Handel und Kultur gewann auch der Übergang der Reichsstraße über den Sikram schnell wieder an Bedeutung.

Da den herrschenden Garethhern nichts daran liegen konnte, die Erinnerung an einen alten Kaiser zu unterstützen, und der neue Name 'Sighelmsheim' schlicht nicht durchzusetzen war, wurde schließlich der Ort, "welchen die Eynheymischen Silemass oder Silass benamen", unter dem letzten Namen zur Stadt und später gar zum Hauptort der neuen Grafschaft Sikram erhoben, die in etwa das heutige Herzogtum Methumis, die Kronmark Goldfelsen und die Domäne Urbet der Provinz Arivor umfaßte.

Beinahe alle Grafen aus dem Hause Marvinko werden in der Stadtchronik als gütige und großzügige Herrscher beschrieben, was sicherlich nicht zuletzt auf die stets gut gefüllten Steuertruhen zurückzuführen ist.

Besondere Erwähnung verdienen die stets als 'die Gütige' bezeichnete Gräfin *Yandriga*, die den Tsatempel höchst großzügig unterstützte, aber auch ihre Nachfahrin *Tharinda*, die das 'Vigilantenheer Bosparan' führte und beinahe zur Königin des Lieblichen Feldes geworden wäre. Doch ihr Tod in der Schlacht und die anschließende Plünderung der Stadt durch die Garethher ließen alle Träume zerbrechen: Nach dem Kusliker Friede wurde die deutlich verkleinerte Grafschaft Teil des neuen Herzogtums der Berlinghän in Methumis. Seitdem müht sich Silas mit allen Kräften, die Rolle der beschaulichen Stadt mit eher provinziellem Anstrich abzustreifen, als die die Methumier sie gerne sehen — und Maßnahmen wie der Bau des Kanals zum Onjet scheinen tatsächlich zu wirken.

Trotz aller Anstrengungen ist Silas heute vor allem vom ländlichen Leben geprägt: Die Bewohner sind meist Handwerker und Bauern, moderne Manufakturen gibt es keine — denn das weiß der durch Goldschmiedehandwerk und Bergbau einflußreiche Ingerimmkult zu verhindern.

Immerhin bringen aber die auf der Horas-

straße transportierten Güter und durchreisenden Händler einiges Silber in die Stadt, die sich zudem als eines der größten Pilgerziele der Tsa-Kirche bezeichnen kann — nur gehören auch im Lieblichen Feld die Anhänger der Jungen Göttin zu den ärmsten ...

Die derzeitige Regentin Irionya setzt die Tradition des Grafengeschlechts ganz im Geiste ihres verstorbenen Gemahls fort. Während der eigentliche Titelträger, ihr ältester Sohn Croenar von Marvinko, fast ausschließlich in politischen Angelegenheiten unterwegs ist, wacht Irionya trotz ihres fortgeschrittenen Alters mild und umsichtig über die Geschicke der Stadt; unterstützt durch den Rat ihres zweiten Sohnes Abelmir, der dem Hesindetempel vorsteht. Die Gräfin selber ist, wenn auch keiner Gottheit im Besonderen zugehörig, streng gläubig und unterstützt die fünf Gotteshäuser gleichermaßen.

Ein besonderes Problem entsteht dadurch, daß die Tempel der Stadt gleich zwei umstürzlerischen Sekten als Stützpunkt dienen: Der Tsa-Kult weigert sich strikt, etwas gegen die (nichtgeweihten) Prediger von Umsturz und Wandel zu unternehmen, die immer wieder die Arivorer Fronbauern aufstacheln, und jedermann glaubt zu wissen, daß die manufakturfeindlichen 'Schnitter' bei den Ingerimmgeweihten und -Gläubigen immer Unterschlupf finden, wenn Not am Mann ist ...

Stadtbild

Der einstige Silem-Horas-Palast prägt auch heute noch die Gestalt der Stadt: Nach über 1.000 Jahren füllt Silas noch nicht wieder die wehrhaften Außenmauern der ehemaligen Anlage aus. Doch anders als etwa die Bunten Mauern von Methumis wurden die Wälle der Stadt bislang nicht wiederhergestellt - die einzigen Versuche in den letzten Jahrhunderten hatten kein anderes Ziel, als die Wehrhaftigkeit der Stadt zu erhöhen.

In Silas sind nur relativ wenige Bauwerke aus Bosparaner Zeit stehengeblieben — dazu zählt der **Tempel der Wahren Schlange**, der auch Teile der einstigen Palastbibliothek umfaßt und die einzige größere *Xeledonstatue* des Horasreiches, wenn nicht Aventuriens besitzt. Schon von Silem-Horas selbst begründet, überstanden Kultstätte und Bibliothek die Plünderung bemerkenswert gut: Seit jeher gilt Hesinde als besonderer Freundin der Stadt, und der Volksmund behauptet gar, die Göttin selbst habe ihr Heiligtum mit einer schützenden Illusion umgeben, so daß es den Garethhern überhaupt nicht auffiel.

Heute ist der Tempel nach der Kusliker Halle die wichtigste Kultstätte des Horasreiches — und hier residiert auch der Erzwissens-

bewahrer, ein Amt, das seit so vielen Jahren von Mitgliedern des Hauses Marvinko bekleidet wird, daß es fast erblich geworden ist. Seine Eminenz Abelmir ist damit nicht nur Mitglied des Hohen Schlangengrates und Aufseher der Tempel und Schreine von Grangor bis Drol, sondern auch Kronsekretär für Volksbildung und noch manches mehr - doch keine dieser gewaltigen Aufgaben scheint spürbar an den Kräften des arbeitswütigen Mannes zu zehren.

Zu seinen minder großen Pflichten zählt dabei das des Obersten Kustos der Stadt Silas, als der er für die Bewahrung der immer wieder zutage tretenden Überreste der Vergangenheit zuständig ist: Mal findet ein spielendes Kind bunte Tonscherben aus der Palastzeit, mal reißt ein schwerer Karren die Lehmdecke der Straße so sehr auf, daß ein vollständiges Mosaik zu Tage tritt — und man kann nur vermuten, durch wessen Schlafgemach zu Silem-Horas Zeiten heute eine Gasse verläuft. Erst vor wenigen Jahren gelang es, die alte Viehtränke am Schafmarkt nach gründlicher Säuberung als das reich mit glasierten Kacheln geschmückte Badebecken der Obra-Horas-Thermen zu identifizieren.

Ein Gebäude gibt den Gelehrten nach wie vor Rätsel auf: die auf einer Anhöhe im Ostteil der Stadt gelegene trutzige, schwarze Basaltburg, die sich nicht recht in das Bild der übrigen Stadt einfügen will. Der einstige Sitz der ersten Landgrafen zeichnet sich düster vor den satten Feldern, Weiden und bewaldeten Hängen der Goldfelsen ab. Die Überlieferungen um die Basalttrutz bezeugen das hohe Alter der Festung: Schon Kaiser Silem-Horas soll das seinerzeit ungenutzte und seit Jahrhunderten völlig leerstehende, aber recht gut erhaltene Bauwerk vorgefunden und mehr aus Notwendigkeit denn aus Überzeugung als Garnisonsbau in seinen Palast integriert ha-





ben. Weder über die Entstehung der Feste, noch über ihre frühere Verwendung gibt es jedoch irgendwelche Überlieferungen oder Dokumente; Geschichtskundler haben dem Basaltmonument daher bereits die abenteuerlichsten Historien angedichtet. Sicher ist nur, daß schon zur Rohalszeit die Grafen zugunsten ihres neuen Palastes den düsteren Bau verließen, der heute wiederum als Garnison der drei Banner dient, die die Stadt bewachen.

Insbesondere für die Goldschmiedekunst ist die Stadt weit über ihre Grenzen und die des Lieblichen Feldes hinaus berühmt geworden: Die Tradition dieses Handwerks wurde vor mehr als 1.000 Jahren begründet, als sich Zwerge aus den Goldfelsen in der Stadt niederließen und einen Ingerimmtempel weihten. Heute wird gar die bedeutendste Schmiede

der Stadt, 'Radox und Dollberg', gemeinsam von einem Zwerg und einem Menschen geleitet. Viele Schmuckstücke in bedeutenden Häusern und Heiligtümern ganz Aventuriens stammen aus einer der neun Goldschmieden der Stadt Silas. Von der Blüte des Handwerks profitiert nicht zuletzt der Ingerimmtempel, der als eines der reichsten Goteshäuser Aventuriens gilt — nicht zuletzt dank der Abgaben der nahen Goldminen. Der Eidechsegarten der Tsa wurde im Jahre 1972 Horas dank einer großzügigen Spende Gräfin Yandriga errichtet: Zum Dank für die glückliche Geburt einer Tochter unterstützte sie den örtlichen Tsatempel mit 3.000 Dukaten, um die Anlage eines großflächigen Gartens zu ermöglichen und eine Expedition in den Süden auszurüsten. Eine unglaubliche Anzahl verschiedener Eidechsenarten,

viele davon auf jener Reise erstmals entdeckt, werden seither im Garten des Tsatempels gehalten und gezüchtet. Im Laufe der Zeit wurden weitere Arten zumeist von weitgereisten Anhängern der jungen Göttin mitgebracht. Der Tempel ist durch diese Eidechsensammlung so berühmt geworden, daß Silas sich zu einer Pilgerstätte für die Tsa-Geweihtenschaft Aventuriens entwickelt hat.

In diesen Tagen wurde auch direkt am Efferdtempel ein neues Hafenbecken errichtet — denn dem Flußhafen kommt eine immer größere Bedeutung zu, seit der König-Therengar-Kanal der Stadt neue Verkehrswege erschlossen hat. Über Sikram und Onjet besteht nun eine Verbindung zur Hafenstadt Methumis, die selbst schweren Lastkähnen den direkten Transport von Waren zwischen den beiden Städten ermöglicht.

Stadt Bethana

Einwohner: 1.580

Garnisonen: 1 Kompanie Erzherzoglich Horasianische Bogner, 10 Stadtbüttel
Tempel: EFFERD, Hesinde, Travia

Weshalb Bethana nach Ansicht der Bethaner allen anderen Städten überlegen ist:

— Weil hier die ersten Siedler aventurischen Boden betraten.

— Weil keine Stadt eine größere Zahl unzerstörter Gebäude aus alter Zeit besitzt.

Das älteste Bauwerk der Stadt ist der Efferdtempel — ja, er bestand bereits, ehe es einen Ort Bethana gab, denn der Überlieferung nach begründete bereits die Hl. Lamea, Ge-

mahlin des Horas, hier einen Altar für den Gott der Meere, den die Güldenländer als Efferd kannten und der sie sicher nach Aventurien gebracht hatte. Tatsächlich ist Bethana nur einen halben Tagesmarsch von Horasia im Binnenland entfernt.

Gesichert ist jedenfalls, daß im Jahre 590 Horas hier die Hl. Bethana nach einer Traumvision einen verfallenen Altar des Meeressgottes auffand und über ihm ein weit größeres Heiligtum mit Tempel und Kloster errichtete, das spätere Generationen mit ihrem Namen verbanden.

Viele Jahrzehnte lag der Efferdtempel allein da, stolz und schön über dem Strand, und man kann nicht mehr feststellen, wann sich aus den dazugekommenen Fischerhütten und Bauernkaten ein Dorf und dann gar eine Stadt entwickelte. Doch da tatsächlich so viele Gebäude des alten Bethana-Tempels unzerstört sind, darf man vermuten, daß die rasenden Garethen den Ort nach der Zerstörung Bospars gar nicht als rechte Stadt wahrnahmen und davor zurückschreckten, einen reinen Tempelkomplex zu verheeren.

In dem halben Jahrhundert bis zur Gründung des Erzherzogtums Kuslik scheinen sich hingegen sehr viele Flüchtlinge aus anderen, zerstörten Städten in Bethana gesammelt zu haben — und zwar, so heißt es, weil sie angesichts des Untergang alles Bestehenden die Rückkehr ins Güldenland, in die Heimat ihrer Ureltern anstrebten. Mit der Zeit aber wurden die Zustände erträglicher, und aus dem Dorf wurde eine richtige, wenn auch

kleine Stadt, die sich seit jeher vor allem von den Künsten Efferds ernährt und daraus ihren Wohlstand gewinnt.

Über die Geschehnisse der alten Stadt wacht derzeit Baronin Hesindiane von Bethana-Aralzin, doch ihre Pflichten bei Hofe lassen sie nur selten vor Ort weilen, so daß der Stadtrat mehr oder minder frei regieren kann — solange er weder die Baronin noch den Erzherzog in Horasia verärgert. Die 10 Stadtbüttel reichen in der Regel auch aus, um den Frieden zu wahren, so daß die 50 Bogner des Erzherzogs nur sehr selten zusätzlich als Ordnungsmacht eingreifen müssen.

Eine kleine Werft und die weithin bekannte Segelmacherei Nivian sind heute die wichtigsten Handwerksbetriebe, Fischerei, Seehandel und die Versorgung des Efferdtempels und der Magierakademie bestimmen das Alltagsgeschehen in Bethana.

Trotz des regen Treibens der Fischer, Segelmacher, Werftarbeiter und Kaufleute strahlt Bethana eine bemerkenswerte Ruhe aus — die wehmütige Erinnerung an eine versunkene Zeit, die jeden in den Bann zieht, der sich in der Stadt aufhält. Viele Künstler, darunter Bildhauer, Maler, Musiker und Baumeister, haben sich hier niedergelassen, einige ihrer Kunstwerke sind im *Horaspark*, auf dem *Marktplatz* und entlang der *Hafenpromenade* zu bestaunen.

Die Barden ganz Aventuriens haben Bethana der besonderen Atmosphäre wegen zu einem ihrer Treffpunkte auserkoren: Bisweilen aus spontanem Anlaß, aber auf jeden Fall regel-





mäßig alle vier Jahre, findet in Bethana ein Bardentreffen statt, das sich von den übrigen Veranstaltungen dieser Art deutlich unterscheidet: Wird anderswo ein ausgelassenes Volksfest gefeiert, so ist das Treffen in Bethana eher ein Künstlerforum, bei dem gegenseitige Inspiration und die Kritik des fachkundigen Publikums die entscheidenden Rollen spielen. Künstler aus ganz Aventurien reisen eigens nach Bethana, um an der Veranstaltung teilzunehmen, sei es um selbst vorzutragen oder sich vom Dargebotenen unterhalten zu lassen.

Stadtbild

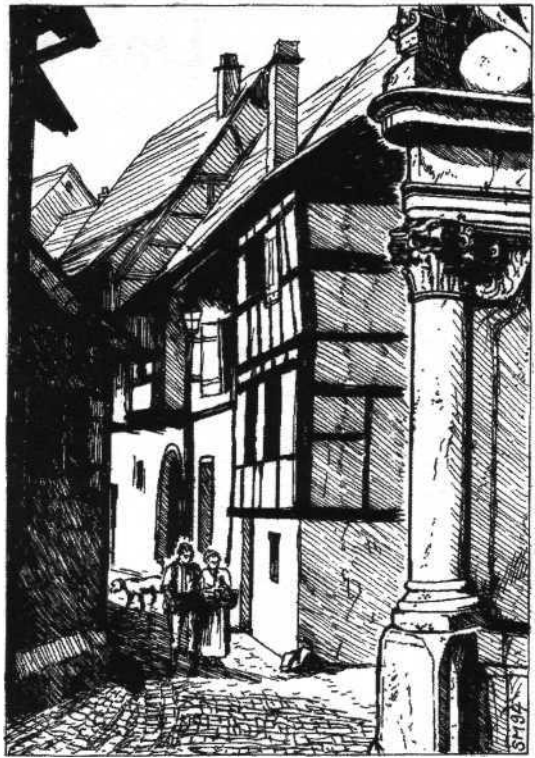
Bethana ist eine kleine, etwas verschlafene Hafenstadt, deren kleine, schmucklose Häuser zum Teil noch aus der Zeit des Bethana-Klosters stammen. Efferds Gaben — Wind, Regen und Gischt — haben sie in den Jahrtausenden zurechtgeschliffen und lassen sie fast wie gewachsenen Stein aussehen, und selbst die neuen Gebäude geben zu erkennen, daß sie aus den Steinen doch einmal zusammengestürzter älterer Bauwerke errichtet wurden.

Die Gassen zwischen den Häusern sind eng, und breitere Straßen, gar offene Plätze finden sich nur am Hafen, wo Waren gelöscht, verladen und umgeschlagen werden — dies ist der einzige Teil der Stadt, der etwas lebendiger wirkt.

Die Seele Belhankas bildet der Efferdtempel, ein mächtiger Rundbau im Herzen der Stadt,

dessen Dächer vollständig mit blau-glasierten Kacheln bedeckt sind. Hier residiert die Hochgeweihte der Kirche, die *Hüterin des Zirkels*, und von hier aus wurde der Efferdglaube in grauer Vorzeit in alle Regionen Aventuriens getragen. Für die Efferdgeweihten ist der Tempel seit Menschengedenken die wichtigste Pilgerstätte, und es kommt nicht von ungefähr, daß der Krug des Meeresgottes — die heiligste Reliquie der *Bruderschaft von Wind und Wogen* — in Bethana verwahrt wird.

Eine wichtige Bedeutung kommt auch dem der Hesinde geweihten Haus zu. Der ebenfalls uralte, kleine Tempel liegt am Rande eines abgeteilten Stadtviertels, dessen wuchtige Gebäude beinahe den Eindruck einer Festung vermitteln. Das Gelände beherbergt eine der bekanntesten weißen Magierakademien Aventuriens, die Halle des Vollendeten Kampfes. Über die frühere Verwendung der Gebäude wird vielfach gemutmaßt. Fanatische Horas-Verehrer glauben, daß die Bauwerke schon von der heiligen Lamea errichtet wurden und als eine Art Sommersitz und Tempel des Gottkaisers dienten. Daher verlangen sie eine sofortige Räumung der als heilig angesehenen Stätte — doch es gibt mehr als einen vernünftigen Grund, dem Drängen der Fanatiker kein



Gehör zu schenken: Die Akademiker und der ihnen vorstehende Landor Gerrano sind loyale Gefolgsleute der Kaiserin, etliche der Scholaren aus Bethana treten nach der Ausbildung den Dienst in der Armee des Lieblichen Feldes an und stellen für das Militär eine nicht unerhebliche Verstärkung dar.



Das Königreich Dröl^J

Regierung: Senat der einflußreichen Patrizier

Einwohner: ca. 35.000

Religion: 25% Peraine, 20% Efferd, 15% Phex, 15% Tsa, 5% Rondra, 5% Boron, 5% Rahja, 10% Andere

Wappen: Schräglinks geteilt; im rechten oberen Feld ein goldener Horasadler auf Grün, im linken unteren Feld in Gold eine rote Blüte

Die einzigen festen Grenzen der Droler Mark sind der *Chabab* im Norden und das *Meer der Sieben Winde* im Westen — nach Süden und Osten hingegen ändern sich die Grenzen je nach dem Stand der Scharmützel mit den Novadistämmen im Osten und der Schwarzen Allianz im Süden.

Wie das Liebliche Feld im Norden besitzt die Droler Mark

lehmigen Schwemmsandboden und relativ wenig Wälder. Der einzige größere Fluß des Königreichs ist der *Harotrud*, auf dem Schiffe erstaunlich weit (bis in die Vorberge der Hohen Eternen) vordringen können, der jedoch ob seiner sumpfigen Altarme, treibenden Inseln und echsischen Scheußlichkeiten kaum befahren wird.

Im Vergleich zum nördlich angrenzenden Chababien ist das Land sehr eben - nur an wenigen Stellen findet sich Hügel-land, so daß die Fruchtbarkeit deutlich höher ist. Weite Teile des nutzbaren Landes werden von Plantagen, Pflanzungen und anderen Großgütern genutzt; dörfliche Siedlungen hingegen sind eher selten. (Die zur örtlichen Verwaltung eingesetzten Amtsmänner jedenfalls residieren oftmals in 'Orten', die aus nicht mehr als einem kleinen Gerichtsgebäude mit Wohnhaus und einer abschließbaren Zelle bestehen.)

Geschichte

Wenig ist bekannt über die frühe Geschichte der Droler Mark: Aus indirekten Überlieferungen kann man erschließen, daß etwa im vierten Jahrhundert vor Horas' Erscheinen *Echsenmenschen* von Südosten zum Loch Harodrol, vielleicht gar bis zum Meer vordrangen. Ebenso kann man vermuten, daß auch Waldmenschen aus dem Stamme der *Chirakah* in dem Gebiet lebten - doch auch sie haben keine überlieferten Zeugnisse hinterlassen.

Während der Herrschaft des Horas soll der Hl. Geron ein im Loch Harodrol lebendes Seeungeheuer erschlagen und danach (oder schon bei der Anreise) einen kleinen Ort an der Harotrud-Mündung gegründet haben. Auf dieses 'Ur-Dröl' beziehen sich viele örtliche Sagen, die vor allem das hohe Alter der Stadt betonen sollen, die offizielle Gründung im Jahr 614 Horas gilt hingegen eher als Bestätigung oder gar nur die Verleihung der offiziellen Stadtrechte an die angeblich schon blühende Siedlung. (Allerdings muß man sich fragen, welcher Herkunft diese Ur-Droler gewesen seien.)

Der Ursprung des Namens Drol selber ist noch immer ungeklärt — doch von den im Zuge der gleichen Siedlungswelle gegebenen Namen Neetha, Belenas und Corapia unterscheidet er sich im Klang deutlich.

In den folgenden Jahrhunderten entwickelte sich die Region langsam, aber stetig zu einer der Kornkammern des Bosparanischen Reiches, mit dessen Kernland sie eng verbunden blieb — selbst wenn sich die Bevölkerung allmählich mit Tulamiden vermischte.

Nach Bosparans Fall allerdings wurde die Region einige Jahr-

zehnte von militärischen Protektoren regiert, ehe im Jahre 1558 Horas die *Markgrafschaft Drol* gebildet wurde, die die vier Grafschaften *Harodien*, *Chababien* sowie *Nord-* und *Süd-Askanien* umfaßte. Von den Priesterkaisern wurden die Würde des Markgrafen und die des Wahrers der Ordnung zu Drol in den Händen der Dynastie *di Balligur* vereint.

Unter Rohal wurden dann Mengbilla und Corapia ausgegliedert, und die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes trennte die Grafschaft Chababien ab, während die auf das alte Markgräfliche Harodien zusammengeschrumpfte Provinz Drol kaisertreu blieb — und durch den Einbruch der Beni Novad auf ein kleines Gebiet an der Küste beschränkt wurde, während im Hinterland die Wüstenreiter herrschten.

Die folgende Handelsblockade des Vinsalter Königreiches ließ Dröls Stern wirtschaftlich immer tiefer sinken. Für eine kurze Zeit blühte die Provinz noch einmal auf, als militärisch fähige Markgrafen mit Darlehen aus der Händlerschaft Söldner anwarben und die Novadis in die Schranken wiesen.

Doch als sich Markgraf Heliaro III. di Balligur gewaltige Summen lieh, um mit Söldnern den Weg nach Port Corrad unter Droler Macht zu bekommen, dann aber nach erfolgreichem Feldzug Geld, Truppen und Leben in einem chancenlosen Vorstoß gegen Selem verlor, schlug die Stunde der Handelshäuser: Im Jahre 2292 Horas (800 BF) trafen die Gläubiger im Schattenkabinett des Phextempels zusammen und setzten dem unerfahrenen Erben die Klinge auf die Brust: In der Droler Generalkapitulation mußte der neue Markgraf zustimmen, zur allmählichen Tilgung der Schulden dem bald nur noch als 'Schattenkabinett' bekannten Gläubigerverband die Verwaltung des Tribut-, Steuer- und Zollwesens zu überlassen — nach der Ausdrucksweise der Vinsalter Handelsschule hatte die

*Das6 wird lang gesprochen: 'Drohl'; Eigenschaftswort: Droler bzw. drolsch; Bewohner: Droler



Markgrafschaft Bankrott gemacht und das Gläubigersyndikat mit der Konkursverwaltung betraut ...

Seine Aufgabe, die Dröler Finanzen in den Griff zu bekommen, erfüllte das Schattenkabinett gnadenlos und effektiv: Immer mehr Land ging in den Privatbesitz seiner Mitglieder über, und 2298 wurde der reiche Bergwerksort Istina für einige hunderttausend Dukaten an Mengbilla verkauft.

Machtpolitisch dagegen mußte sich die Provinz Drol dem mächtigen Nachbar im Süden beugen: Als sich Mengbilla 2350 endgültig vom Mittelreich lossagte und sich Markgraf Praiodor III. weigerte, seine Loyalität gleichfalls aufzukündigen, erklärte ihn das Schattenkabinett 'schweren Herzens' für abgesetzt und Drol zum Freistaat; und nach der großen Havarie mußte der Wahrer der Ordnung das als Faktum akzeptieren.

Die folgenden Jahre brachten den immer größeren Einfluß Mengbillas — auch wenn das Schattenkabinett weiterhin die Wirtschaft kontrollierte, so residierte doch im Borontempel der von Mengbilla gestellte Generalissimus, der mit seinen Söldnern sowohl die Dröler gefügig wie das Umland feindfrei

hielt. In diesen Jahren wurde auch die seit längerem stillschweigend praktizierte Sklaverei hoffähig, und bald prahlten wie im fernen Al'Anfa die Reichen mit der Zahl ihrer Sklaven.

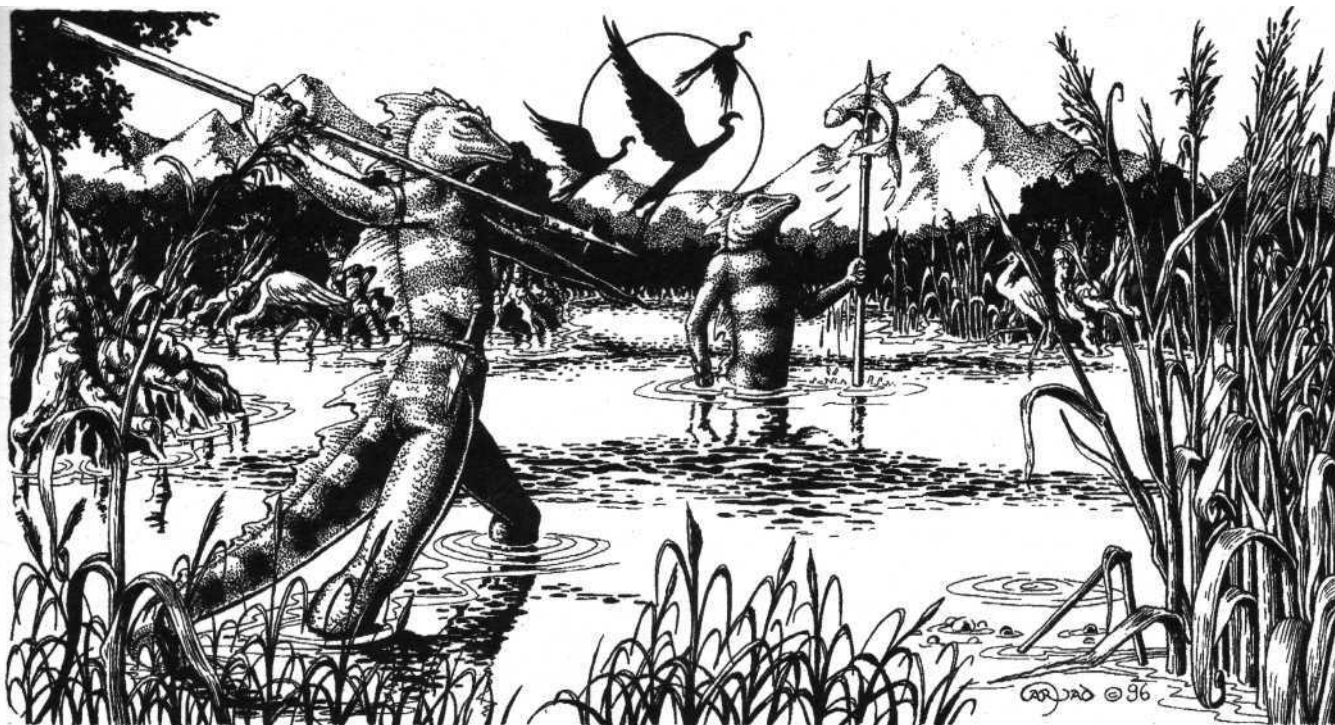
Im Winter 2504 allerdings drangen liebheldische Truppen über den Chabab vor und unterwarfen die Mark in weniger als einem Vierteljahr fast kampflos — und nicht wenige Dröler zweifelten, ob die neuen Herren schlimmer sein würden als die Söldner Mengbillas.

Seitdem hat sich einiges getan: Ein Königreich Drol wurde ausgerufen und schließlich der Stadt selbst übertragen — doch mit dem Vorstoß zum Rand der Echsen Sümpfe und der Eroberung der Festung Ambarnis an der Straße nach Mengbilla begannen neue Konflikte mit den Nachbarn im Süden und Südosten, deren Ausgang nicht abzusehen ist; zumal auch im Inneren allerlei Konflikte schwelen: Die Aufhebung der Zollgrenzen zum Lieblichen Feld hat die Großhändler erfreut, die Abschaffung der Sklaverei und die Vertreibung des Kleinadels aus der Landesverwaltung die Pflanze bittert, so daß noch lange die Frage offen sein wird, wer die Macht in Drol hat.

Die Provinzen im Einzelnen

Commandantur Drol: Vom Harotrud nach Westen und Süden erstreckt sich die Dröler Ebene: reiches Schwemmland mit sanft ansteigenden Hügeln, das jedes Jahr zwei, manchmal gar drei Ernten bringt. Hier schlägt das Herz des Königreiches, von hier stammen die Feldfrüchte, die die Frauen und Männer der Stadt Drol verzehren; hier liegen die meisten der großen Patriziergüter, auf denen die Honoratioren des Königreiches fast mehr Zeit verbringen als in der eigentlichen Stadt.

So kommt es auch, daß sich keine andere Stadt neben Drol hat bilden können — denn selbst die kleinen Dörfer werden argwöhnisch beäugt und dürfen keine Markttage abhalten. Die einzige Ausnahme bildet *Mikram*: Mehr als neun Häuser und 220 Einwohner kann das Wehrdorf an der Reichsstraße nicht vorweisen — doch direkt neben der Straße erhebt sich auf einem Hügel die Festung Drölstein, in der ein Banner Söldlinge stationiert ist und die südliche Grenze des Dröler Stadtgebietes bewacht.





Commandantur Drolsash: Begrenzt vom Meer, vom *Harotrud*, seinem Zufluß *Buniryn* und der *Trona* liegt diese Region in direkter Nachbarschaft zur Stadt Drol und wird von der Staats-Straße nach Neetha durchzogen.

Der dichtbesiedelte Teil der Commandantur liegt vor allem westlich der Staats-Straße auf der *Thenischen Halbinsel* mit ihren Hainen, Weizen- und Reisfeldern und vorgelagerten Fischgründen. Der Streit der hiesigen Fischer mit denen von Arkis und Tenos um Fanggründe ist auch nach Einbeziehung beider Gebiete ins Königreich Drol nicht schwächer geworden. Die hiesigen Landleute gelten als eigensinnig und unterliegen nicht so stark der Kontrolle durch das Patnziat — doch das bringt auch mit sich, daß es kaum 'gehobene' Einrichtungen wie Schulen, Siechenhäuser etc. gibt und das Gebiet in der Hauptstadt als hinterwäldlerisch, ja, fast barbarisch gilt. Der kleine Ort *Drolsash* an der Reichsstraße hat gerade 500 Einwohner — doch dank seiner günstigen Lage hat er die größere und reichere Fischerhafenstadt *Vhelwdn* aus dem Rennen schlagen können und ist zum Sitz des Commandanten geworden.

Etwa zwanzig Meilen nordwestlich von Drolsash haben sich vor einigen Jahrzehnten einige Thorwaler-Sippen an der Küste niedergelassen und eine Ottaskin gegründet. Heute leben in *Norresundby* etwa 120 Thorwaler, die nur durch Appelle an die gemeinsame Feindschaft zu Al'Anfa und Mengbilla dazu bewegt werden konnten, der Horaskaiserin die Kampfkraft ihrer drei Drachenschiffe zur Verfügung zu stellen.

Commandantur Wobran: Der Norden des Königreiches bildet die Commandantur Wobran, deren namensgebender Amtssitz 50 Meilen von Drol und 40 Meilen von der Chababfurt bei Neetha entfernt ist. Dadurch sind von Wobran aus die größeren Nachbarstädte für einen Reitertrupp oder eine Reisekutsche bequem, für Pferdewagen im Eilmarsch und mit Efferts Gunst an einem einzigen Tag zu erreichen - und es stellte in der jahrhundertlang von räuberischen Novadis geplagten Region stets einen erheblichen Vorteil dar, des Nachts den Schutz einer Stadtmauer genießen zu können.

Vor allem von den Handelszügen profitierte Wobran, denn immer mußten die Händler ihre Tiere hier einen Tag und zwei Nächte verschnaufen lassen, ehe sie sich an den zweiten Abschnitt des Weges machen konnten. Auch wenn die Gegend heute durch den Schutz der horasischen Armee sicherer ist, bleibt Wobran doch ein florierender Zwischenhalt für Reisende auf der Reichsstraße; daneben profitieren aber auch die Besitzer der Pflanzungen und Plantagen rund um die Stadt von der günstigen Lage. Zwar ist hier nur ein schwacher Abglanz der Weitläufigkeit Drols zu erkennen, doch sind die Wobraner durch die Nähe zum Lieblichen Feld traditionell selbstständig gesonnen und lieben es, in — dem Fremden eher lächerlich erscheinenden — Wettkämpfen die Droler übertrumpfen zu wollen.

Commandantur Gravina: Die einstmals winzige Wasserstelle an der einsamen und gefährlichen Ödnisstraße ins

ferne Selem wurde vor wenigen Jahren von Marschall Sirensen zum Kreuzungspunkt mit der neu zu errichtenden *Novaditruz* bestimmt. Seitdem ist der Ort auf über 600 Bewohner angewachsen, die vor allem zur Versorgung der hier stationierten Regiments in die sonst menschenleere Wildnis gezogen sind. Heute ist die Gegend außerhalb der Orte *Gravina* und *Bahin* weiterhin Wildnis — ein nur von wenigen Menschen durchstreiftes Waldland, in dem die Patrouillenreiter weit häufiger sind als die Honig- und Wildblütensammler, die nach den als Parfümgrundlage begehrten Djalarosen suchen.

Commandantur Theniran: Wo die Südwest auf die Küstenstraße trifft, liegt Theniran, ein kleiner Ort, der als Garnison weit wichtiger ist denn als Handelsplatz. Dennoch stellt er den örtlichen Markt für die Bauern und Pflanzler der Umgebung dar, die im feuchten, seenreichen Land nicht nur Reis anbauen, sondern auch Süßwasserfische züchten — so etwa Spiegelkarpfen, aber auch Perlkarpfen, von denen manche grünblaue Perlen in ihrem Inneren tragen, wie sie auch die Krone des Königreiches schmücken.

Lange Jahre war die Straße nach Drol durch entflohene Sklaven und Räuber so unsicher, daß der Warentransport in Küstensegeln weit ratsamer war, inzwischen reiten jedoch immer wieder wohlbewaffnete Patrouillen über die Wege, und der Niedergang des kleinen Handelshafens zeichnet sich immer deutlicher ab.

Commandantur Bilhen: Der westlichste Teil des Königreiches ist erst seit dem Anschluß an das Horasreich tatsächlich unter Droler Herrschaft (sei sie auch sehr locker) und für seine seenreiche Küstenlandschaft ebenso bekannt wie für den weg- und steglosen *Lianegowald* im Hinterland — unter sicherer Kontrolle stehen jedenfalls nur die Gebiete direkt an der Straße von Theniran ins Mengbillanische; die übrigen Teile der Commandantur hingegen dienen zahlreichen geflohenen Leibeigenen und Sklaven, aber auch — so heißt es — düsteren Verschwörergruppen als Unterschlupf.

Der Krieg gegen Mengbilla wird hier vor allem durch Söldner und Freischärler geprägt: Die südliche Nachbarstadt hat schon seit Jahren keine Schwarzen Kohorten eingesetzt, doch 'aufständische Einheimische', oft mit besten Mengbillaner Waffen und Rüstungen versehen, sorgen immer wieder durch Überfälle auf die Küstenstraße, einzelne Plantagen und kleine Dörfer für Angst und Schrecken.

Commandantur Ambarnis: Die Festung an der Straße nach Mengbilla, von den Gärten der Horas bei der Eroberung Drols in heftigen Kämpfen unter ihre Kontrolle gebracht, bildet heute den Knoten- und Kreuzungspunkt der südlichen Grenzwehr mit der direkten Straße in die Feindesstadt - und dementsprechend heftig ist sie umkämpft. Immer wieder einmal bestürmen Bewaffnete 'unbekannter Herkunft' die wehrhafte Anlage, deren Fall die Verteidigung der Droler Südgrenze deutlich erschweren, wenn nicht unmöglich machen würde.



Freie Bauern oder auch nur Plantagen in Patrizierhand gibt es hier kaum - allein im Hinterland um das Dorf Drunidet leben einige hundert Fischerfamilien.

Commandantur Morbal: Von Sumpfland geprägt ist die südlichste Commandantur des Königreichs Drol: Vor wenigen Jahren nur ein ödes, fast menschenleeres Land, ist die Gegend nunmehr zwar kein blühender, doch schon allmählich gedeihender Teil des Staates — doch noch ist die Commandantur Morbal vor allem vom Militär geprägt: Von *Winneb* westwärts verläuft der Grenzwall gegen das Mengbillaner Land, *Chaleba* ist der südliche Eckpunkt der Novaditruz.

In *Morbal* am *Drunab-See* selbst befinden sich mitten im Binnenland Werft und Hafen eines Flottenstützpunktes, wo unter dem Kommando von Vizeadmiralin Rallia Carralire leichte Biremen auf Kiel gelegt werden; Zweck dieses umstrittenen Unterfangens ist die Grenzsicherung gegen Galeeren der Schwarzen Allianz — von denen allerdings noch keine einzige auf dem Loch Harodrol gesichtet wurde. (Statt des eigentlich zu erwartenden Kanals zwischen Drunab-See und Loch Harodrol besteht nur eine schmale Passage durch Sumpflöcher und Altwasser. Die Verlegung einer Bireme zwischen den Seen ist daher oft ein Unternehmen von mehreren Tagen.)

Morbal hat sich in den letzten Jahren zu einer Festung gewandelt, deren Bastionen nicht nur denn Knüppeldamm Richtung Süden, sondern auch einen Gutteil des Sees mit Rotzen und Hornissen bestreichen können.

Loch Harodrol

Die Grenze zum tropischen Subkontinent - geographisch wie klimatisch — bildet die Gegend des Loch Harodrol (dessen Bezeichnung auf offensichtlich albernische Entdecker hindeutet). Eigentlich ist dieses viertgrößte Gewässer Aventuriens ein gigantischer Tümpel ohne nennenswerten Zu- und Abfluß, der seine Existenz nur der beträchtlichen Luftfeuchtigkeit verdankt und seinen Wasserstand ausschließlich über den tropischen Regenfall hält.

Das Loch Harodrol, der deutlich kleinere Drunab-See und etwa zwei Dutzend noch kleinere Gewässer bilden ein feuchtwarmes Marschland voll Schilf und einzelnen Mangrovenwäldchen. Dabei ist der See an den meisten Stellen so seicht, daß er schon auf die leichteste Brise reagiert; bei stärkerem Wind erreichen die Wellen eine Höhe von anderthalb Schritt. All diese Eigenarten machen die Gegend zu einem wahren Vogelparadies: Vorherrschendes Bild ist das Rosa und Weiß Tausender Flamingos, die mit dem Kopf im Wasser Algen weiden und bei der ersten Annäherung eines Menschen in riesenhaften Schwärmen auffliegen. Fast nur hier findet man die weißen Sturzpelikane, die paarweise tauchen oder sich aus dem Sturzflug abfangend in flachem Winkel ins Wasser stürzen. Dazwischen kann man Kronreier und zahlreiche bunte Enten bewundern sowie Lotosstare, die geschickt auf den auf dem Wasser treibenden Zauberbäumen landen.

Die zahlreichen Fischervögel weisen auf enormen Fischreichtum hin: Regenbogenforellen, Barsche, Weißfische und Gnitzten tun sich im dunklen Wasser um, bisweilen auch ein riesiger Knurrwaller.

Doch dieses Paradies hat etwas Trügerisches an sich, das die Menschen seit Jahrtausenden unsicher macht und von einer dichteren Besiedlung abhält, ohne daß sich handfeste Gründe finden ließen: Geron, der große Held Bosparans, tötete angeblich dort, wo heute *Heldenrain* liegt, im Zuge seiner vierten Heldentat die Bestie *Harodia*, ein unbeschreibbares Monstrum, von dem es heißt, daß sein Leib stets wieder zusammenwuchs. Auch soll sich hier *Ulchuchu der Algendämon* herumtreiben — im wahrsten Sinn des Wortes, denn sein Leib soll ein fünf Meilen durchmessendes Feld von Blasentang sein. Und natürlich gibt es in der sumpfigen Ebene Sumpfschlangen, Riesenkaimane und sogar einige Schlinger.

Merkwürdig erscheinen auch die Echsenmenschen, die man bisweilen mit Netz und Dreizack fischen oder zischelnd in irgendwelchen Sumpfburgen verschwinden sehen kann. Das Loch Harodrol ist — neben den Sümpfen von Selem — das zweitgrößte Siedlungsgebiet dieser Rasse, und man kann davon ausgehen, daß sie bereits länger hier leben als es überhaupt Menschen gibt.

Vielleicht liegt der Eindruck, daß der See einem anderen, nicht für Menschen bestimmten Zeitalter angehört, auch nur an der ermüdenden Schwüle, dem schweren Geruch von Fäulnis und Vogelkot, und den Stechmücken, die sich in Schwärmen auf jeden Warmblüter stürzen.

Wie auch immer: Die Menschen sind hier nie heimisch geworden, und das wichtigste Zeichen der Zivilisation ist der Knüppeldamm, der als direkte Verlängerung der uralten Reichsstraße von Grangor über Bethana, Neetha und Drol bis nach Port Corrad führt. Das unwegsame Gelände mit seinem trügerischen Boden erlaubt es nur dem wahrlich Ortskundigen, sich von dem Weg zu entfernen, der Drol mit Port Corrad verbindet und weite Strecken über den Damm führt. Abseits des Weges ragen aus dem Nebel, der sich beharrlich über dem Moor hält, buntbemalte Pfähle empor, die Pfade durch das Moor markieren, vor Gefahren warnen und die bösen Geister bannen sollen. Die geschnitzten Häupter zeigen H'Rangarim, die heiligen Wesen der echsischen Völker.

Ein alter Handel zwischen Echsenwesen und Menschen fordert für die Benutzung des Knüppeldamms ein Opfer, das den Echsischen in Form von Metall dargebracht wird - diese sorgen im Gegenzug dafür, daß der Knüppeldamm begehbar bleibt und ersetzen die vermodernden Stämme durch neue. Aus diesem Grunde verkaufen Eisenhändler in Drol unbrauchbar gewordene Metallteile, stumpfe Werkzeuge und allerhand unnützes Schmiedewerk an Reisende, die den Knüppeldamm passieren wollen.

So mancher Reisende, der glaubte, die Krieger am Damm mit einigen ehernen Kreuzern abspesen zu können, mußte letztendlich jedoch seinen kostbaren Dolch opfern, um die Passage zu bezahlen, denn die Echsischen bestehen beharrlich auf ihrem alten Recht.



Wirtschaft

Seit der Annexion durch das Horasreich hat das Königreich Drol mit erheblichen wirtschaftlichen Umwälzungen fertigzuwerden: Wenn man von der Hauptstadt absieht, ist die Droler Mark fast ausschließlich landwirtschaftlich orientiert — vor allem Hirse und Weizen gedeihen auf den fruchtbaren Feldern der großen Güter. Das Problem ist, daß viele Jahrzehnte lang Mengbilla und Al'Anfa treue Abnehmer für 'Nordwaren' wie eben Weizen oder auch Wein waren, die es im Horasreich nun einmal im Überfluß und oft weit besser gibt; so daß derzeit auf vielen Plantagen mit neuen Nutzpflanzen experimentiert werden muß: Manche versuchen sich am planmäßigen Anbau von Mibelrohr, andere haben Ableger tropischer Obst- und Gewürzpflanzen erworben, wieder andere bauen Mais und roten Paprika an und hoffen, daß die Liebfelder Geschmack an derlei Gemüse bekommen.

Ebenso hat die von der Horaskaiserin dekretierte Abschaffung der Sklaverei Turbulenzen mit sich gebracht: So manche Plantage warf vor allem deshalb so große Gewinne ab, weil den Arbeitern kaum mehr als ihre dürftige Nahrung und Unterkunft gewährt wurde — vor allem der Tabak-Anbau war sehr arbeitsintensiv.

Bis vor einigen Jahren zählte das rund um Drol angebaute Rauchkraut mit der leicht benebelnden Wirkung zu den wichtigsten Einnahmequellen des Stadtstaates, doch ohne die Sklaverei ist praktisch der ganze Wirtschaftszweig zusammengebrochen, und vielerorts sind verwahrloste Tabakplantagen zu sehen, deren Sklaven in die Wildnis und deren Besitzer nach

Drol fortgezogen sind; Käufer für die Anlagen aber finden sich kaum.

Heutzutage ist es zum Vorteil Drols, daß alle in die Stadt geschafften Waren im Zollgebiet des Alten Reiches sind und daher ohne weitere Verzollung zu den Käufern nach Kuslik und Vinsalt gebracht werden können — und wie die Waren nach Drol gelangt sind, das fragt man nicht. Sowohl die Hafentwärtler in Drol wie die Zöllner in Morbal sind jedenfalls einem schnellen Dukatenbeutel gegenüber nicht verschlossen ...

Diese Vorteile kommen vor allem den Händlern der Stadt Drol zugute - diese allerdings können tatsächlich deutlich vom Wegfall der Zölle profitieren; und irgendwann, so hoffen die Plantagenbesitzer, werden sie dann auch ihnen höhere Preise zahlen.

An handwerklichen Gewerben ist neben der Tintenherstellung an der Küste und der Verarbeitung des Rosenholzes aus den Eternen zu Mobiliar und Gerätschaften vor allem die Herstellung glasierter Klinker aus dem Lehm der Harotrudniederung erwähnenswert.

In den Hohen Eternen und den Eternen liegen die einzigen Steinbrüche, die weißen und rosafarbenen Marmor brechen, und der Löwenanteil davon wird ins Liebliche Feld verflößt, verschifft oder getragen, sowohl für die Neubosparanischen Bauten wie auch für den Export bis ins Kalifat und nach Fes-tum. Die Hohen Eternen haben auch beträchtliche Vorkommen an natürlich legiertem Messing, die aber vor allem auf der 'tulamidischen' Seite begehrt sind.

Gesellschaft

Das Königreich Drol stellt in mancher Hinsicht ein Bindeglied zwischen dem Norden und dem Süden dar: Bis vor einigen Jahren konzentrierte sich aller Reichtum in den Händen zweier kleiner Gruppen, nämlich der eher bürgerlichen Kauffahrer und Händler der Stadt Drol und der sich aristokratisch gebenden Pflanzler des Umlandes; allerdings sank der Stern der Plantagenbesitzer immer tiefer und fast alle reichen Kaufleute konnten sich auch Landgüter zulegen, so daß sie kaum noch vom 'echten' Landadel unterschieden wurden, während kaum ein Landedelmann zum erfolgreichen Handels-herrn wurde.

Diese Entwicklung schien sich mit der Ausrufung des Königreiches umzukehren, doch erwies sich der schnell zu freiherrlichen und gräflichen Ehren aufgestiegene Landadel als unfähig, den neuen Staat zu lenken, und verzettelte sich in allerlei Intrigen um zusätzliche Macht, so daß die Horaskaiserin schließlich die gerade erst eingerichteten Lehen zugunsten einer strafferen Verwaltung einzog und die Handelsherren stärker an der Macht beteiligte.

An der Spitze des Königreichs steht damit eine kleine Oberschicht von erfolgreichen *Reedern und Handelsherren* der Stadt Drol, die auch als die Träger der Kultur und Bildung gelten

können: Droler Patrizier verbinden vielfach die Weltoffenheit und -läufigkeit erfolgreicher Fernhändler mit der natürlichen (oder sorgsam anerzogenen) Autorität und Etikette des Adels. Es ist absolut üblich, seine Kinder von mehreren privat bestallten Fachlehrern in Handelsdingen, Wissenschaften und Künsten unterweisen zu lassen und großzügig für Bildung und schöne Künste zu spenden.

Kaum weniger angesehen sind die *Pflanzler und Großgrundbesitzer* des Umlandes, von denen manche gar wohlklingende Adelstitel vorweisen können — doch wenn auch einige wenige 'Barone' und 'Grafen' in der Lage sind, ihre Landsitze zu 'kleinen Vinsalts' zu machen, überwiegt bei den meisten doch das Ländlich-Provinzielle. ('Echte' Altdadlige gibt es nur sehr wenige — und die sind vor allem als Flotten- und Armeeoffiziere oder andere Staatsdiener hier.)

Die üblichen Adelstitel sind inzwischen übrigens kaum noch etwas wert: Denn seit der Senat als Träger der Königswürde fungiert, kann er auch Adelsbriefe erteilen, und so gibt es kaum einen Patrizier, der nicht zumindest Comto wäre.

Neben diese alteingesessenen Herren und Damen ist in den letzten Jahren ein wachsende Schicht von Neureichen getreten, die Frauen und Männer unterschiedlichster Moral auf-



weist — denn das Horasreich brauchte schnell Leute, die in Drol Verantwortung übernehmen konnten, ohne im Verdacht der Mengbilla-Freundlichkeit zu stehen. Wer immer also nachweisen (oder glaubhaft machen) konnte, daß er nie Sklaven besessen oder mit Rauschkraut gehandelt hat, fand sich rasch als nieder- oder auch höherrangiger Amtsträger der Horasischen Verwaltung wieder. Neben ehrbaren und horasgetreuen Gegnern Al'Anfas kamen natürlich auch zahlreiche Opportunisten zu Amt und Würden. 'Tuchbeutel' nennt man im Drölschen diese Emporkömmlinge, die in Scharen ins neuerobernte Land strömten und oft nicht mehr als einen Tuchbeutel für ihre Habseligkeiten dabei hatten. Durch Korruption und Unfähigkeit beschmutzten sie das Ansehen der ganzen Gruppen und haben das ihre dazu beigetragen, die neuen Liebfelder Herren als eigennützige und habgierige Eindringlinge zu diskreditieren.

Der *Mittelstand* der kleinen Ladenbesitzer, Handwerker oder Gastwirte ist in Drol deutlich einflußloser als weiter im Norden: Selbst die Handwerkerzünfte sind den Handelshäusern eher untergeordnet als gegenübergestellt, zumal sie außerhalb der Droler Stadtmauern keinerlei Mitglieder oder gar Einfluß haben.

Sowohl in der Stadt wie auf dem Lande gibt es schließlich die überaus breite *Unterschicht*: Neben den oft bettelarmen Freibauern und Kleinpächtern, die mit ein paar Dutzend Rechtschritt Land zuwenig zum Leben und zuviel zum Sterben haben, gibt es wahre Heere von Handlangern und Zuarbeitern aller Art, deren Arbeit vor allem ihren Auftraggebern zugute kommt — sehr stark ausgeprägt ist Heimarbeit bettelarmer Klöppler in der Stadt Drol, aber auch das Wanderarbeitertum rechtloser Tagelöhner, die von Plantage zu Plantage ziehen, um ihre Arbeitskraft gegen Kost und Unterkunft zu verkaufen.

Als Fronarbeiter sind die Bedauernswerten zwar nominell frei und Herren über ihren Leib und ihr Leben, aber was nützt das, wenn ein Grundherr sie durch Ablehnung ihrer Dienste buchstäblich am ausgestreckten Arm verhungern lassen kann? Die unterste Schicht aber ist die der nunmehr per Dekret freigelassenen Sklaven: Schon zu Alt-Bosparaner Zeiten wurden die unterworfenen Waldmenschen vom Stamm der Chirakah als arbeitspflichtige Kriegsgefangene betrachtet, ein Status, der sie in jeder Generation in tiefere Abhängigkeit zwang. Jener nördlichste Stamm der Waldmenschen lebte wohl schon vor dem Kommen der Güldenländer am Loch Harodrol, doch Jahrtausende des Krieges haben ihren Widerstandsgeist und Stolz gebrochen, und es wurde üblich, die in Gefangenschaft geborenen Chirakah wie Nutzvieh zu verkaufen, bis selbst auf Plantagen am Chabab dunkelhäutige Zwangsarbeiter lebten. Die zu Tsa bekehrten Eingeborenen haben auch heute noch praktisch kaum Rechte und sind oft allerlei Rauschkräutern und vor allem dem Schwarzbrannt, einem tiefdunklen, ätzend-bitteren Maisschnaps, verfallen.

Nominell sind sie heute frei, dürfen eigenen Besitz haben und gehen, wohin sie wollen — doch in der rauen Wirklichkeit sind sie oft durch neue Arbeitsverträge, deren Wortlaut sie gar nicht kennen und die sie in immer drückendere Schulden bei ihrem vormaligen Beistzer treiben, genauso unfrei wie zuvor. Einige Chirakah führen ein etwas besseres Leben als Armeepfadfinder und Söldner oder gar exotische Gesellschaften wohlhabender Gutsherren oder Kauffrauen.

In den Randgebieten der Droler Mark finden sich noch dörfliche Siedlungen, deren dunkelhäutige Bewohner Mais anbauen und sich in ihrer Lebensweise ansonsten in wenig von ihren bäuerlichen Standesgenossen im Liebliehen Feld unterscheiden.





Kultur

Zumindest Patriziat und Teile des Landadels können als Träger eine sehr hohen Kultur gelten: Auch wenn Drol zu klein ist, um bemerkenswerte kulturelle Spezialitäten entwickelt zu haben, stehen die vornehmen Droler doch in Bildung und Künsten den Liebfeldern in nichts nach — angereichert durch einen gewissen Luxus. Die Granden Al'Anfas waren ebenso Vorbild wie das Großbürgertum des Lieblichen Feldes. Bescheidenheit und Demut gelten ebenso als Zeichen von Armut und Schwäche wie Prunk und Prahlerei das Statussymbol des (erfolg-)reichen Drolers sind. Die einstigen Haussklaven sind nunmehr 'bezahlte' Leibdienen, und Rauschkräuter werden nur noch auf Anraten des Leibmedicus konsumiert, doch ansonsten hat sich nicht soviel verändert, wie man denken könnte — denn andererseits haben die Droler Patrizier auch nie die oft ekelerregende Dekadenz der Al'Anfaner erworben und stehen deren Giftmorden und blutigen Intrigen eher verachtungsvoll gegenüber. Der vornehme Droler regelt Streitigkeiten immer noch im Morgengrauen mit dem Rapier in der Hand — oder besser noch auf zehn Schritt Entfernung mit der Arbalette, die auf unerklärliche Weise aus Armeebeständen in Privatbesitz gelangt ist.

Nachdem Jahrzehnte lang das Interesse gleichermaßen Vinsalter und Al'Anfaner Kultur galt, ist zur Zeit natürlich das nördliche Vorbild weit angesehener (zumindest in öffentlichen Äußerungen).

Hinter verschlossenen Türen und vorgehaltener Hand wird allerdings gern und eifrig alles Nachteilige über die neuen Herren zum besten gegeben: So gelten die Liebfelder als arrogant, selbstherrlich und habgierig und ohne jedes Verständnis für 'gewachsene Strukturen', wie man das allgegenwärtige Netzwerk aus gegenseitigen Verpflichtungen, gepflegter Korruption und höflichen Erpressungen zu nennen pflegt. Vor allem aber ist man sich einig, von den Liebfeldern ständig überverteilt zu werden und 'fast schutzlos' der Willkür der Militärbehörden ausgesetzt zu sein: So zweifelt kaum ein Patrizier daran, daß die Abschaffung der Sklaverei in erster Linie zum Ziel hatte, die Droler zu demütigen und vor allem Wirtschaftszweige wie den Tabakanbau zugunsten der liebfeldischen Konkurrenz zu sabotieren - und jeder Kusliker oder Methumier, der in Drol ein Gewerbe eröffnet, wird erst einmal als feindseliger 'Besitzer' betrachtet, ehe er sich mit vielfältigen Spenden und Gefallen einen Platz im System der wechselseitigen Verpflichtungen gesichert hat.

Um ein wahrheitsgemäßes Bild abzugeben, muß man aber

auch die sehr tief verwurzelten Vorurteile der Liebfelder erwähnen, die leicht zu einer herablassenden Haltung führen, die zwischen Fürsorge und Mißtrauen schwankt: Den Drolern wird dabei vor allem die lange Vorherrschaft Mengbillas zur Last gelegt, von der sie erst durch Vinsalter Hilfe befreit wurden. So gehören in der Rosenstadt für viele Liebfelder Dekadenz, Korruption und Verbrechen zum Alltag, und die freiherrlichen Errungenschaften des Königreichs am Yäquir müssen den Ahnungslosen erst geduldig nahegebracht werden. Einige weitverbreitete (und teils widersprüchliche) Überzeugungen sind z.B.:

»Wie alle Südländer sind die Droler große Kinder, rasch erregt und sehr leidenschaftlich. Sie brauchen daher wohlmeinende Führung, um auf unser sittliches Niveau zu gelangen.«

»Die Droler sind eigentlich gute Bosparaner, doch durch Jahrhunderte der Trennung vom Heimatland 'verdorben' und nicht mehr auf dem kulturellen Hochstand.«

»Es fließt viel zu viel Gold aus dem Lieblichen Feld nach Drol, wo es doch nur in den Taschen korrupter heute verschwindet.«

»Die Charakterschwäche der Droler erkennt man ja schon daran, daß sie sich so lange den Mengbillanern gefügig gezeigt haben.«

»Viele/Alle Droler sympathisieren immer noch mit dem Feind in Mengbilla und Al'Anfa.«

»In Drol herrscht Sklavenmentalität; die heute sind faul und arbeiten nur, wenn man sie dazu antreibt.«

Über die Kultur der Mittel- und Unterschicht ist nur wenig zu sagen: Bemerkenswert ist, daß sich diese Menschen im Vergleich zu ihren Standesgenossen im Lieblichen Feld durch geringe Bildung und sehr rauhe, unkultivierte Sitten auszeichnen, war ihnen doch die Teilnahme an den verfeinerten Errungenschaften der Zivilisation jahrhundertlang verwehrt.

Sprache

In Drol wird offiziell das reine Horathi Vinsalter Prägung verwendet: Es ist die Sprache des Senates, der Verträge und der Oberschicht. Die breite Unterschicht hört sich allerdings ganz anders an: Der hier gesprochene Dialekt ähnelt schon stark dem Brabaci, ist langsamer, schleppender, auch deutlich weicher - so werden 'k, p, t' fast regelmäßig zu 'g, d, b'.

Staat

Staatsrechtlich ist die Droler Mark ein Königreich, das als Teil des Wiederentstandenen Horasreiches zu Bosparan selbstverständlich der Oberhoheit der Amene-Horas unterstellt ist: Die Souveränin legt als 'Protektorin des Königreichs Drol' (unter anderem) die Außen- und Wehrpolitik der Stadt fest. Ihren

einige Jahre geführten Titel einer Königin von Drol hat sie allerdings niedergelegt bzw. der Stadt selbst zurückgegeben: Träger des Droler Königtums ist damit der mehr oder minder aus der Schattenkabinett hervorgegangene Senat in seiner Gesamtheit, denn die Übertragung der Königswürde auf ei-



nen einzelnen wäre einfach nicht praktikabel gewesen — auch wenn der Wahrer der Ordnung aus dem alten markgräflichen Haus di Balligur das nur zu gerne gesehen hätte ...

Der Senat — der im diplomatischen Schriftverkehr tatsächlich 'Seine Majestät, der Senat von Drol adressiert wird — übt seine königlichen Befugnisse kollegial durch Mehrheitsentscheid (!) aus.

Nur wenn die Art der königlichen Verpflichtungen es unmöglich macht, daß ein Gremium sie ausführt, so etwa bei Protokollangelegenheiten, wird der Senat von einem zum Repräsentanten berufenen Mitglied vertreten. (Bei Staatsbesuchen etwa sähen beim Abschreiten der Ehrenformation neun Leute im Gänsemarsch eher lächerlich aus ...) In der Regel fällt dieses Ehrenamt dem Wahrer der Ordnung zu.

Als oberster Vertreter der Horaskaiserin im Königreich fungiert der Administrator der Verteidigung — Staats-Marschall Polnor Sirensteen. Sein Amt entspricht weitgehend dem des früher von Mengbilla eingesetzten Generalissimus der Droler Mark: In Fragen der Landesverteidigung und -Sicherheit hat

er umfassende Befugnisse, mit denen er fast jeden Senatsentscheid ungültig machen könnte, doch seine Anweisungen wie auch seine Erfahrung raten ihm, anders als der einstige Mengbillaner Befehlshaber dieses Vetorecht nur im Extremfall auszuüben und sonst mehr auf Diplomatie zu setzen.

Da Marschall Sirensteen natürlich die allermeiste Zeit in Vinsalt benötigt wird, ist sein Stellvertreter vor Ort die Magistratin des Königreiches Drol, Ihre Exzellenz Hirsmold von Gugelfall.

Weiter 'unten' ist das Königreich in zehn Commandanturen von ungefähr Baroniegröße eingeteilt, die jeweils zehn Inspektionen umfassen.

Die Commandanten und Inspektoren werden vom Administrator bzw. seinem Stellvertreter berufen und sind für Fragen der allgemeinen Verwaltung zuständig — in Fragen des Grund- und Gutsbesitzes bleiben hingegen die Rechte der alten Eigentümer (und damit praktisch des Senates) unberührt; auch wenn es natürlich ständig zu Reibereien um die Zuständigkeiten kommt.

Politik

Neben den allgemeinen Möglichkeiten und Problemen, die sich aus der Zugehörigkeit zum Horasreich ergeben, hat das Königreich Drol natürlich noch seine eigenen Chancen und Schwierigkeiten: An erster Stelle ist dabei natürlich zu nennen, daß Drol eigentlich an drei Seiten von Feinden umgeben ist und der unruhige Waffenstillstand an den Grenzen fast ständig in offenen Kampf umschlagen mag.

Im Süden grenzt die Dröler an Mengbillaner Gebiet, und hier wird viel gefochten — auch wenn es seit Jahren keinen großen Feldzüge mehr gegeben hat. Doch die Festung Ambarnis an der Grenze zwischen den beiden Staaten wird ebenso von Söldnern und Freischärlern bedroht wie das Bilhener Land südlich des Lianego; beides sind Stützpunkte, deren Eroberung Mengbilla erhebliche Trümpfe bescheren würde.

Nach Osten hin geht das Droler Gebiet allmählich in das Land der Beni Brachtar über — wilder Novadis, die trotz der üppigen Weiden am Therkabas nichts von dem Fanatismus verloren haben, der ihre Vorväter hierher führte, und die noch gerne von der Zeit erzählen, als das Land zwischen Chabab und Harotrud von ihren Herden durchzogen wurde und die Ungläubigen angstvoll flohen, wenn ihr Kriegschrei ertönte.

Im Südosten rund um Loch Harodrol schließlich sind es vor allem die Echsenmenschen der Sümpfe, die sich dem Machtanspruch des Reiches widersetzen — und wenn sie auch die friedfertigsten Nachbarn sind, so kann doch immer wieder eine ungewollte Verletzung ihrer Tabus oder der Angriff eines ehrgeizigen Offiziers einen langwierigen Kleinkrieg auslösen.

Die Stämme am Loch Harodrol werden von einem Häuptling regiert, der oftmals auch einer der Stammespriester ist, und abhängig von der gerade vorherrschenden Priesterschaft, ändert sich häufig das Gebaren eines Stammes. Haben die Priester friedlicher Götter die Oberhand, so lebt der Stamm in Ruhe

und Frieden, führen jedoch menschliche Aggression zum Aufstieg der Priester des blutigen Schlingergottes, kommt es zum Kampf gegen alle Glatthäute — und obgleich sie keine Ahnung von moderner Taktik haben, sind sie auf dem Rücken ihrer halbzahmen Flugechsen mit den bunt bemalten Flügeln ernste Bedrohung selbst für erfahrene Soldaten der Horasischen Armee.

Im Verhältnis zur Horaskaiserin und deren übrigen Landen ist festzustellen, daß sich die meisten Dröler mit der Zugehörigkeit zum Horasreich abgefunden haben — denn unter der Vorherrschaft Mengbillas waren sie zwar offiziell unabhängig, faktisch aber weit unfreier. Daß das Königreich Drol rechtlich ein selbstständiger Reichsteil ist, sorgt natürlich für beträchtlichen Hochmut und diplomatische Verwicklungen — so würde der Senat am liebsten alle kleineren Unklarheiten betreffes der Chababgrenze direkt mit dem Kronkonvent in Arivor behandeln, da der chababische Erzherzog in Neetha ja 'nur' ein Provinzregent ist.

Eine mit Vernunft kaum noch zu erklärende Abneigung hegen sehr viele Dröler vor allem gegen die Großen des Herzogtums Methumis und speziell Belhankas: Viele unterschiedliche Gründe fließen hier ein — daß Belhanka einen Großteil des Südmeerhandels an sich gezogen hat, daß die dortigen Rahjageweiheten den örtlichen Tempel mit Geringschätzung behandeln, daß der Dröler Tabakexport nur zugunsten des Methumis-Tabaks zurückgedrängt wurde, daß sich Herzog Eolan und Fiaga ya Terdilion abschätzig über die Neu-Horasier geäußert haben und vieles mehr: Der Liebfelder wird kaum begreifen, wie selbst gebildete Dröler an die 'Methumischen Intrigen' glauben, denen 'die gute Kaiserin Amene' immer wieder zum Opfer fällt, und genaue Listen vorweisen können, wer alles zu den 'Belhanka-Verschwörern' gehört.



Ein höchst umstrittenes Thema sind die ehemals von Mengbilla und seinen Vasallen besessenen Güter und Betriebe: Fast 1.000 Rechtheilen Land verschiedenster Güte wurden nach der Eroberung Drols ihren bisherigen Besitzern fortgenommen und direkt der Horas unterstellt, die sie treuhänderisch zum besten des Landes zu verwalten versprach. Nach der Übertragung der Königswürde auf den Senat, der natürlich sogleich die Verwaltung der Güter für sich beanspruchte, wurde der Kompromiß vereinbart, daß die Hälfte der Ländereien als Militärgrenzgebiet für ehemaligen Soldaten und Offiziere reserviert bleibt und die anderen binnen Zehnjahresfrist in die Hände 'verdienter Untertanen' übergeben werden sollten — was wiederum vom populären Volkshelden über gerissene Aufsteiger und Schmeichler bis zu Senatoren alles sein kann.

Nicht unwichtig ist auch die Stellung der altehrwürdigen Familie der di Balligur: Einst stellten sie viele Jahrhunderte lang die Markgrafen, später dazu noch in Personalunion die Wähler der Ordnung. Heute ist dem Geschlecht nur das Kirchenamt geblieben, doch gerade Seine Eminenz Praionor (VII.)

von Dröl ist ein umtriebiger Politiker, der sein hohes Kirchenamt subtil nutzt, um sich und seiner Familie immer mehr Macht zurückzugewinnen. Als Senator hat er es bereits geschafft, bei fast allen staatlichen und höfischen Anlässen zum Repräsentanten des Senates ernannt zu werden und damit bei Empfängen und Staatsakten die Königswürde Drols zu verkörpern. Es ist fraglich, wie lange das Konzept der vom Senat kollegial ausgeübten Königsmacht stabil gehalten werden kann. Als weiteres Problem — auch wenn die Obrigkeit das kaum so sieht - sei noch der Orden der 'Ritter der Rose' erwähnt: Trotz seines wohlklingenden Namens, hochtrabender Ränge und seiner scheinbar ehrenhaften Zielsetzung (die alten Traditionen zu bewahren und das Land vor der Gewalt aufständischer Banden zu schützen) ist der Orden in Wirklichkeit ein höchst reaktionärer Geheimbund verbitterter Landadliger und enteigneter Pflanzler, die der Sklaverei nachtrauern und vor allem die 'barbarisch-bestialischen' Chirakah, aber auch einzelne Novadis und andere 'Wilde' schikanieren, terrorisieren und manchmal ermorden.

Recht und Gesetz

Im Königreich Drol wird die im Lieblichen Feld nur beiläufige Trennung von königlichem und kaiserlichem Recht ausgesprochen wichtig und aktuell: Nur die Reichsgesetze der Kaiserin Amene-Horas haben in Drol automatisch Geltung; die Erlasse des Königlich-Yaquirischen Kronkonventes (und das ist immer noch die Hauptmasse der Gesetzgebung) sind hier in der Dröler Mark schlicht ungültig, da das Adelsparlament nun einmal für den Reichsteil Drol nicht zuständig ist.

An seine Stelle tritt der Senat, dessen Verordnungen in Drol zur drölschen Innenpolitik und Verwaltung Gesetzeskraft haben - sofern kein Kaiserlicher Erlaß andere Regeln aufstellt. (Das geschieht natürlich immer dann, wenn die örtliche Vertreterin Amenes, Magistratin Hirmsmold, die Sicherheit der Grenzmark bedroht sieht.)

Im Alltag macht sich diese gewisse Rechtsunsicherheit nicht allzusehr bemerkbar - und von einigen Unterschieden in der Gesetzeslage profitieren die Stadt und das Königreich durchaus: So sind in Dröl z.B. das Glücksspiel und der Genuß milder Rauschkräuter weit weniger Kontrollen und Einschränkungen unterworfen als weiter nördlich, was die Stadt für viele Liebfelder zu einem 'Klein-Al'Anfa' gemacht hat - und das macht sowohl den Abscheu wie die heimliche oder offene Faszination aus.

Fast schon als kulturelles Merkmal kann man betrachten, daß die Mächtigen weit weniger an der Eindeutigkeit der Gesetze interessiert sind als im Lieblichen Feld: Zwischen Grangor und Neetha sollen die Regeln des öffentlichen Lebens am besten so klar formuliert sein, das man weiß, woran man ist und gegebenenfalls nach Lücken suchen kann; das lückenhafte Gesetzeswerk Drols hingegen ähnelt mehr einem grobmaschigen Netz. Hier lieben die Richter — bis hinunter zum örtlichen Amtmann, der oft Büttel, Ankläger und Richter in einem ist — die Vieldeutigkeit und damit die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, welche Aspekte eines Falles sie in ihr Urteil einfließen lassen. Daß damit der Reiche oder Bekannte dadurch weit mehr Verständnis findet als der Arme und Unwichtige, liegt nur nahe ...

Selbst im Blutrecht kann man diese Verhältnisse finden: Statt der zahlreichen zwischen Mord, Totschlag und fahrlässiger Tötung unterscheidenden Paragraphen im Gesetzeswerk des Lieblichen Feldes kennt das Dröler Halsrecht nur die Bestimmung: »*Wer einen anderen vom Leben zum Tode bringt, werde mit Geldbuße oder Schlägen oder Versklavung oder der Hinrichtung bestraft, wie es das Gericht in diesem Fall für angemessen hält ...*« — eine Regelung, die der Richterwillkür Tür und Tor öffnet.

Armee und Flotte

Rein theoretisch müßte im Königreich Drol eine ganze Legion stationiert sein, doch ist das natürlich nicht der Fall: Immerhin sorgen stets Soldaten in der Stärke von vier Regimenten (davon eines beritten) für die Sicherheit der grenznahen Dröler Mark. Dazu kommen im Kriegsfall noch gut zwei Regimente Landwehren und Milizen.

Die in Drol liegende *Horaskaliserliche Expeditionsflotte* ist offiziell mit der Versorgung und Verteidigung der 'Kolonien' im Südmeer beschäftigt, tatsächlich aber mindestens genauso oft in Scharmützel mit Mengbillaner Galeeren und Freischärlern verstrickt, wobei sie immer deutlicher die Kontrolle über das nördliche Askanische Meer innehat.



Die Stadt Drol

Einwohner: 2.200

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 1 Banner
Königlich Dröler Hellebardiere, 100 Söldner und Seesöldner

Tempel: Efferd, Phex, Boron, Rahja, Praios
Wappen: In Gold eine rote Rosenblüte

Warum die Droler ihre Stadt für die Beste halten:

—Drol war einst Hauptstadt einer dem Lieblichen Feld ebenbürtigen Provinz.

—In Drol treffen und vereinen sich die feine Lebensart von Westküste und Süden.

In 'alter Zeit' war es üblich, daß die Händler und Kauffahrer des Schattenkabinetts einen Bürgermeister als Verwalter der städtischen Belange auswählten — von denen allerdings alle mit der Landesverteidigung verbundenen Dinge ausgeklammert waren. Ähnlich ist es auch heute noch: Der Königliche Senat ernannt einen *Stadtregenten*, doch in Fragen der öffentlichen Ordnung und Sicherheit sind es der *Commandant von Dröl* und seine Vorgesetzte, die *Magistratin*, die ein gewichtiges Wörtchen mitzureden haben. Die Besitzungen der Senatoren schließlich wiederum stehen unter dem gleichen Schutz wie anderenorts die Güter des Monarchen — und es ist noch lange nicht geklärt (und damit immer für zusätzliche Kompetenzprobleme gut), ob mit 'Besitzungen' die zur Amtsführung benutzten Gebäude, auch die privaten Villen oder gar sämtliche Liegenschaften in senatorischem Besitz gemeint sind ...

Droler Spitze

Einige der wichtigsten Gewerbe Dröls sind die Spitzenklöppelei, die Brokatweberei und die Erzeugung glasierter Ziegel mit Blumenmotiven, aber auch die Purpurfärberei und die Seidenherstellung. Entstanden aus filigra-

nen Näh- und Häkelarbeiten, stellt die Droler Spitze ein zartes und luftiges Ziergewebe dar, das in verschiedener Gestalt und Feinheit existiert: Das Spektrum reicht von fast durchsichtigen Schleierstoffen über kunstvolle Platzdeckchen bis zu verführerischen Gewändern voller Aussparungen und kunstvoller Stickereien. (Anders als bei der 'Brücker Spitze' aus Eslamsbrück und Tobrien bildet allerdings fast immer zartes, oftmals gefärbtes Schleiergewebe die Grundlage.)

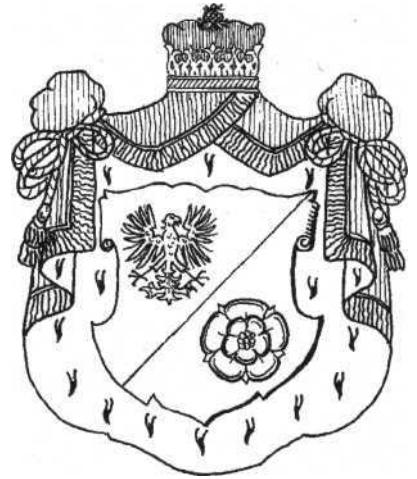
Die einzelnen im Spitzenhandel engagierten Gilden und Patrizierhäuser haben sich jeweils auf bestimmte Arten und Stile spezialisiert, denn schon die Ausbildung von Klöpplern für eine Sorte ist aufwendig genug, und wer auf mehreren Hochzeiten zu tanzen versucht, macht bald nur noch Verluste.

So stellen die einen hauchfeine Schleierspitze mit Bildmotiven her, die gerade als Auftragsarbeit Unsummen kostet (aber auch einbringt), während andere sich auf weiße Spitzenkragen und -tücher oder vielleicht schwarze und nachtblaue Spitze spezialisiert haben oder aber ihre Gewinne mit einer weniger kostspieligen 'Massenware' für Kaufherren und Kleinadelige einfahren: Spitzenborte als Besatz für leinene oder seidene Tücher und Gewänder, um zumindest etwas Reichtum zu zeigen.

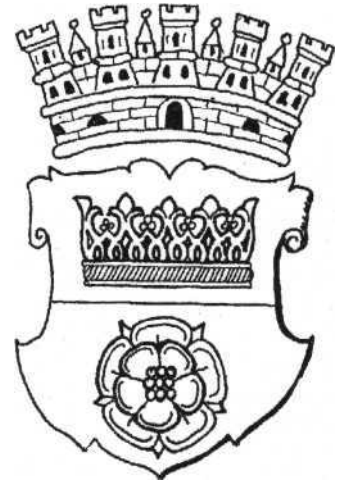
Die unzweifelhaft kostspieligste und vornehmste Spielart aber ist die Droler Königspitze: Ein fast schwereloses Gespinst aus purpurroten Seidenfäden, das beinahe durchsichtig und mit sorgfältig eingestickten Rosen geschmückt ist. Aus diesem Stoff (und sonst nichts) besteht das Festgewand der Dröler Rahja-Hochgeweihten, und sowohl das Krönungsgewand Kaiser Hals wie der neue Thronmantel der Horas besitzen Teile (Kragen und Armelbesatz) aus Dröler Königspitze (die hier jeweils zusätzlich noch mit Goldfäden durchwirkt ist).

Oberdrol

Der schönste und altherwürdigste Teil der Stadt ist heute das Viertel der vornehmen Kaufleute: Auf einer kleinen Anhöhe über der Flußmündung wurde hier einst die erste Siedlung errichtet, in der sich die Häuser und Speicher der Händler und Handwerker dicht um den Palast des Stadtherrn drängten. Doch als der Große Brand weite Teile der Oberstadt in Schutt und Asche legte, wurden die Überreste der Bürgerhäuser lieber einge-



Wappen des Königreichs Drol



Wappen der Stadt Drol



'Rosenstadt' nennt man Drol am Harotrud, und von Rosen und anderen Blüten ist die ganze Stadt in der Tat gekennzeichnet: Sei es nun, daß sie wild an Lagerhäusern ranken, säuberlich gestutzt die Villen und Gärten der Edlen verzieren oder nur als geschnittener, gemalter oder gestickter Schmuck auftreten — Blüten sind zum Symbol der Handelsstadt geworden. Die Blüte Dröl (um im Bilde zu bleiben) läßt sich grob in vier Blätter (Stadtviertel) unterteilen:



ebnet, um auf ihnen weitläufige Park- und Villenanlagen zu errichten, im Neubosparaner Platagenstil dem Geschmack der reichen Handelsfürsten entsprechend.

Heute sind die meisten Gebäude weiß geklinkert oder gar mit weißem Marmor verkleidet, mit Säulengiebeln und großen Veranden versehen, die in der Mittagshitze zum Ausruhen einladen.

Fast alle sind von schönen Gartenanlagen umgeben, die von livrierten Dienern (oft aus dem Volk der Chirakah) gehegt und gepflegt werden — doch nicht nur Blumen findet man hier, denn die von Wildem Wein, Giftefeu oder Drolbeeren überrankten Häuserwände sind ebenso stadttypisch wie die mit zum Boden herabhängendem Trauermoos und Rohlsbart bewachsenen Baumhünen.

Die Präsenz der Stadtwache ist in Oberdrol am deutlichsten, schließlich werden die Soldaten ja zu einem guten Teil von den Geldern der Kaufleute bezahlt. Alles in allem ist Oberdrol ein sehr ruhiger, beschaulicher Ort, in dem man sich zum Lustwandeln und für kulturelle Veranstaltungen trifft; die Hektik einer Handels- und Gewerbestadt scheint ausgespart zu sein.

In der Mitte Oberdröls liegt der *Markgraf-Praoikles-Platz* - und in dessen Mitte wiederum erhebt sich der gewaltige **Efferdtempel (1)** aus weißem Eternenmarmor und wasserblauen Klinkern. Das Haus von Wolken und Wogen wurde nach dem großen Brand errichtet: Als die Flammen den hier liegenden Praiostempel zerstört hatten und nur durch Efferds Regenfälle gelöscht werden konnten, gelobten die Droler, hier dem Gott von Wind und Wetter den prächtigsten Tempel 'diesseits von Bethana' zu errichten. Die mehr als hundert Säulen der großen Bethalle sind über und über mit Wasserpflanzen verziert — vom Kairanrohr aus dem fernen Weiden bis zur Kajuboknospe Altoums findet man Bilder fast aller bekannten Kräuter und Gewächse in Efferds Fluten — angeblich mehr, als selbst der *Foliant der Kreutherkunde* verzeichnet.

Auch heute noch werden dem Kult üppige Spenden dargebracht, schließlich sind die Kaufleute auf Efferds Gnade angewiesen, wenn ihre Schiffe wohlbehalten den nächsten Hafen erreichen sollen. Sieht man von den obligatorischen Schiffssegnungen ab, hält sich der Tempel allerdings bemerkenswert aus den städtischen Angelegenheiten heraus. Geleitet wird die Gemeinde schon seit mehr als 20 Jahren von Dhanae Wogenhaar, von der gesagt wird, sie scheue sich davor, größere Würden zu bekleiden.

Direkt im Westen des Markgraf-Praoikles-Platzes liegt der **Palazzo di Balligur (7)** -

viele Jahrhunderte lang die Residenz des Markgrafen der Lande zwischen Methumis und Chorhop und auch heute noch beeindruckend mit ihrem prächtigen Garten und der großen Zierfontäne vor der marmornen Freitreppe.

Eine wirkliche Schönheit Oberdröls ist auch der **Stadtpark (6)**, ein Ort, an dem die reichen Kaufleute gern sitzen, um mit Handelspartnern zu sprechen - nicht nur, um die Natur zu genießen, sondern auch weil man inmitten der plätschernden Brunnen und offenen Rasenflächen voller liebebreizender Blumen weit weniger Angst vor Lauschern haben muß als in Gebäuden.

Die romantischen Liebenden allerdings bevorzugen die *Hängenden Gärten* in der Mitte des Parkes: Hier wurde nach dem großen Brand ein pyramidenartiges Bauwerk errichtet, auf dessen Terrassen die bemerkenswertesten Pflanzen aus allen Teilen der Westküste und des Regenwaldes wachsen — manch eine Zierpflanze soll gar aus dem Gildenland stammen. Das Bewässerungssystem der Anlage, das auch tropische Pflanzen hier blühen läßt, sucht in Aventurien seinesgleichen. In Oberdrol liegt auch das kultivierteste und elitärste Lokal der Stadt: **Im Logenhaus Geronsklinge Siebenstreich (14)**, das von Kaaren Perazzi geführt wird, gibt es nur die erlesensten Delikatessen. Wer nicht über eine korrekte Garderobe verfügt, hat keinerlei Aussichten, hier zu speisen. In dem Haus, in dem sich eine Nachbildung des sagenhaften Schwertes Siebenstreich befindet, treffen sich die reichen Kaufleute und Adligen aus dem ganzen Horasreich, um bei einem delikaten Wein ein wenig über die Welt zu plaudern - denn das 'Geronsklinge' kann als Hochburg des Kosmopolitismus und der Weltoffenheit in Dröl gelten.

Ebenso muß das **Hotel Herzogs Ruh (15)** erwähnt werden: Sein neuer Besitzer Chastron Neubart aus Bethana hat es in den letzten Jahren zum besten in der Stadt gemacht. In dem dreistöckigen Gebäude gibt es mehrere Einzelzimmer, und einige der Betten sind gar mit Seide bezogen. Vor vier Jahren übernachtete einmal der Herzog von Grangor in diesem Haus und hinterließ eine lobende Widmung, was dem Hotel einen besonderen Ruf gerade bei den Liebfeldischen Besuchern einbrachte, doch auch die Preise sind dementsprechend.

Seine größte Konkurrenz, das früher überragende **Hotel Am Palast (16)** südlich des alten Markgrafen-Palazzo kann dagegen nur diese vornehme Lage ins Feld führen, denn die Zimmer sind schlichter, die Küche gut, aber deutlich einfacher - doch die Droler

Landadligen und Großgrundbesitzer kehren schon aus Lokalpatriotismus lieber im Palast-Hotel ein.

Novaret

Im Süden und Osten Oberdröls lagen schon vor dem Großen Brand nicht wenige Häuser dienst- oder steuerpflichtiger Bauern, aber auch Lagerhäuser und Herbergen von Bürgern, die die Nähe zur Flußfähre und der östlich von Oberdrol verlaufenden Fernstraße ausnutzen wollten.

Nach dem Großen Brand wurde dieses Gebiet mit einer neuen Stadtmauer umgeben und im großen Stil mit Häusern und Unterküften für die obdachlosen Kleinbürger bebaut. Heute ist Novaret das nicht unbedingt vornehme, aber sehr aktive und lebendige Geschäftsviertel der Stadt.

Die besseren Geschäfte und Werkstätten liegen dabei am *Marktplatz* und den drei Straßen nach Westen, Nord- und Südosten. Hier können es sich die Droler auch leisten, ihre Häuser mit kunstvollen Holzschnitzereien und Blumenornamenten zu schmücken, und vor den Fenstern hängen prächtige Blumenkästen, die die Stadt in vielen Farben erstrahlen lassen.

Die mauerwärts gelegenen Straßen und Gassen werden hingegen eher von den Unterküften ärmerer Droler flankiert — so manche Innenhöfe bestehen hier aus schmutzigem Lehmgrund. Besondere Überraschung und Entsetzen mag es beim Fremden auch auslösen, wenn er die engen und dreckigen Behausungen sieht, in denen magere Frauen, Männer und Kinder in schlechtbezahlter mühevoller Handarbeit die prächtigen Spitzen klöppeln, die die Stadt berühmt gemacht haben — die hohen Preise kommen nicht ihnen, sondern den Aufkäufern der großen Fernhandelshäuser zugute.

Der Marktplatz vor dem einstigen Südertor ist auch heute der Mittelpunkt von Handel und Wandel — und der direkt angrenzende **Phextempel (2)** nicht minder: Der größte Tempel der Stadt profitiert reichlich von den Spenden der Bürger - denn wo sich Handel und Schmuggel untrennbar vermischen, mag es kaum verwundern, daß dem Herrn Phex besonders eifrig geopfert wird. In der Tat gehört Dröl zu den aventurischen Städten, die sich offen zum Gott der Diebe und Händler bekennen, so daß die Geweihtenschaft nicht im Untergrund agieren muß. Der kleine, einst vor den Stadtmauern gelegene Tempelbau wurde bei der Errichtung Novarets weder verlassen noch abgerissen, sondern durch Nebenflügel erweitert. Ständig wird irgendwo etwas angebaut, und es vergeht kaum ein Tag,



an dem nicht ein Teil des Gebäudes von den Gerüsten der Baumeister umgeben ist. Dementsprechend handelt es sich um einen sehr verwinkelten und reich geschmückten Bau, der in seinem Innern einem Labyrinth gleicht, in dem sich nur die hiesigen Geweihten zu rechtfinden. Im Allerheiligsten findet der fromme Besucher eine recht schlichte graue Statue des Gottes, deren größte Zier ihr Sternenhalsband ist: Dieses mit al'anzanischen Opalen besetzte Schmuckstück ist von unschätzbarem Wert und angeblich von einem früheren Mond persönlich dem Nachtgott geweiht — und gerade deshalb ein beliebtes Beutestück ehrgeiziger Phexjünger. Wer es zustandebringt, das von den Dröler Geweihten eifrig bewachte Artefakt zu stehlen, kann sich der Gnade des Nebelherren gewiß sein — und der Verfolgung durch die Priester, die ihm die Beute wieder abjagen wollen; ein großer und nach uralter Tradition unblutiger Kampf von Geschicklichkeit und List. Für die Bevölkerung gibt es drei weitere, kleinere Altarräume, in denen sie den Gott um seine Gnade bitten können; für die führenden Handelshäuser existieren eigene Räume im Innern des Tempels. Dazu kommen noch einige profanergenutzte Räumlichkeiten wie etwa das berühmte gewordenen *Kabinett der Schatten*, in dem sich viele Jahrzehnte lang die einflußreichen Geldgeber Dröls trafen, um Politik zu machen, die Kammer des Marktaufsehers, eine Börsenhalle und eine Wechselhandelsstube.

Doch auch andere wichtige Gebäude liegen am Novareter Marktplatz: Das Haus der Göttin des Rausches (4) ist wie die meisten Häuser der Kirche der Rahja ein prächtiges und reich verziertes Gebäude, das den Reichtum der Stadt widerspiegelt. Hier ist es gang und gäbe, der Göttin im Tempel Blüten zu opfern, so daß mehrere Blumenhändler - ohne Ausnahme aus dem Volk der Chirakah - vor dem Garten ihrem Geschäften nachgehen können. Die Anlage besteht größtenteils aus einladenden Wandelgängen und Lustgärtchen, die Wände sind fast ganz mit Rosensträuchern bewachsen, die überlebensgroße Statue der Göttin angeblich aus einem einzigen Rosenquarz geschnitten. Die Hochgeweihte Rahjina di Seraphelli aus vornehmer Familie führt die Geschäfte im Tempel mit leichter Hand und scheint wenig daran zu finden, daß ihre Heimatstadt im Horasreich als Hort der billigen und gefühllosen Hurerei gilt.

Im Süden des Marktes findet sich in einem eher bürgerlichen Palazzo die Horaskaiserliche Prokuratur (8), die Vertretung der Horas und Folnor Sirensteens, sprich, die örtli-

che 'Ordensburg' des Ordens vom Goldenen Adler. Viel Politik wird hier gemacht, wenn auch nicht so viel, wie die Magistratin als erklärte Gegnerin der Senatsintrigen gerne hätte. Direkt nebenan befindet sich die Dröler Filiale des Bankhauses Bosparan.

Der Dröler Praiostempel (5) hingegen ist keineswegs den Ansprüchen des Wahrers der Ordnung Dröl angemessen — doch der Große Brand vernichtete den bisherigen Tempel, und die Spenden der Kaufmann- und Bürgerschaft waren nur dürftig zu nennen. Das heutige Gebäude ist daher eher kümmerlich ausgefallen und nur an den gelben Klinkersteinen und dem Greifenmosaik vor dem Eingang als Sonnentempel zu erkennen.

Die Geschäfte der Ordnung Dröl regelt Seine Eminenz Praionor di Balligur ohnehin lieber vom Palazzo Balligur aus — wenn ihm seine vielfältigen Verpflichtungen für Familie, Königreich und Stadt überhaupt Zeit für die Religion lassen ...

Die Alte Garnison (10) lag einst vor der alten Stadtmauer und rückte mit der Gründung Novarets in den Stadtkern. Nach dem Bau der Nordwacht jenseits des Harotrud zogen die Militärs dorthin um, und heute dient das Gebäude einem Banner Kaiserlicher Gardisten als Unterkunft, die die Präsenz des Reiches in der Stadt verdeutlichen sollen. Fast noch wichtiger sind jedoch die hier gleichfalls (im nordöstlichen Gebäude) stationierten Ritter des Heiligen Blutes, die oftmals auf dem Innenhof farbenfrohe Horasfeierlichkeiten ausrichten — so daß die Einheimischen inzwischen gerne vom 'Tempel des (oder gar der) Horas' sprechen.

Etwas abseits der turbulenten *Nordallee* und doch unweit des *Geschäftsviertels* liegt im Schnittpunkt von Handelshafen, Oberdröl und Novaret am *Zolltor* der neue Senatspalast (9). In diesem, auch 'Loggia' genannten Gebäude treffen sich die Vertreter der großen Familien, um die Politik der Stadt und des Königreiches festzulegen. Die Loggia ist — einem Königlichen Senat wahrhaft angemessen - aus weißem Marmor errichtet und besitzt neben vielen Empfangs- und Verhandlungsräumen auch ein großzügig angelegtes Bad und andere Zimmer für die Entspannung der Senatoren und ihrer Gäste. Eintritt finden hier selbstverständlich nur die wirklich wichtigen Personen der Stadt.

Durch das Flußtor gelangt man zur großen Zugbrücke, die seit mehr als 100 Jahren über den Harotrud führt und am anderen Ende von der Nordwacht (11) beherrscht wird. In diesem Gebäudekomplex ist seit vielen Jahren die städtische Garnison mit ihren etwa 50 Soldaten beheimatet.

Gasthäuser und Herbergen gibt es natürlich auch in Novaret — doch das einzig wirklich erwähnenswerte Etablissement ist das Gasthaus Ratsstuben (18), ein Treffpunkt der Dröler Handwerker und Kleinhändler, dessen Weingarten direkt an den Park des Rahjatempels grenzt und dessen lauschige Lauben zum Verweilen einladen.

Trudinan

In diesem Stadtteil am Harotrud gibt es die meisten Gasthäuser, Herbergen und Pensionen für Reisende - vor allem aber Spiel- und Lusthäuser locken die Fremden an, denn die Dröler Gesetze legen derlei Unternehmern kaum Steine in den Weg: Zehn Lokale mit und ohne Betten und Liebesdienern buhlen um die Gunst der Kunden, und es gibt eine streng organisierte Kurtisanengilde, die mit den Gemeinschaften der liebevollen Liebeshändler/innen nur wenig, mit Zuhälterringen im Mengbillaner Stil dafür um so mehr zu tun hat.

Nicht nur gelangweilte Provinzler, auch lüsterne Liebfelder kommen gerne hierher, denn Trudinan steht im Ruf, Unterhaltung im südlichen Stil zu bieten, für die insbesondere das Bordell Purpurkammern (19) geradezu berüchtigt ist. Wer immer schon einmal wissen wollte, was man mit einem fügsamen Chirakah-Knaben und einem dornenreichen Rosenstrauß alles machen kann, ist hier an der rechten Adresse ...

Vom Rest der Stadt ist das Hafenviertel durch eine Mauer getrennt, denn viele Dröler fürchten, daß die zahlreichen Schiffe auch Gesindel mitbringen, das man in der Stadt nicht haben will: Fremde, die keiner geregelten Arbeit nachgehen, müssen immer damit rechnen, der Stadt verwiesen zu werden, wenn sie es sich nicht leisten können, die Gardisten zu bestechen. Solcherlei Volk wird es kaum schaffen, die beiden Tore in den anderen Teil Dröls zu passieren: Insbesondere das *Hafentor* nach Oberdröl ist eigentlich ständig bis auf das Mannloch geschlossen, und die hier postierten Wachen lassen niemanden in das Kaufmannsviertel, der keinen guten Grund vorweisen kann — als da wären Rang und Titel oder auch Geldbeutelchen für die tapferen Wächter.

Im Westen Trudinans liegt die Söldnergarnison (12) eines Haufens der Hylailer Seekrieger. Die mit einer Karavelle und zwei Pöten ausgerüsteten Einheit gilt als äußerst hart und kompromißlos — ein Ruf, den sie durch die Vertreibung raubgieriger Thorwaler nur noch gefestigt hat. Traditionell ist sie für die Ordnung im Hafenviertel zuständig. In den dortigen Kneipen trifft man dann auch



immer wieder Werber der Seesöldner, doch daß die rauf- und zechlustigen Frauen und Männer ernstlich die Gefahren des Hafenviertels verringern, kann man kaum behaupten.

Der Ostteil Trudinans ist eher dem ehrbaren Kommerz und Warenumschatz vorbehalten: Eine Werft — vor allem für Potten, aber neuerdings auch Karavellen - und mehrere Lagerhäuser finden sich hier ebenso wie die **Hafenmeisterei (13)**, in der man Seelotsen anwerben kann: Denn die der Stadt vorgelagerte Felsenbucht ist so von Riffen und Untiefen durchsetzt, daß kein Unkundiger darauf hoffen kann, hier sicher vorbeizukommen — deshalb ist es seit langem notwendig, daß die Schiffe einen Lotsen aufnehmen, wenn sie sich dem Hafen nähern oder ihn verlassen wollen. Doch allenfalls die Hälfte der auf kleinen Booten herbeieilenden, mit angeblichen Lotsenbriefen wedelnden Droler sind wirklich ausgebildete Lotsen, die übrigen hoffen vor allem auf Phexens Glück und Efferds Sanftmut, wenn sie ein Schiff durch unbekannte Gewässer führen ...

Ganz im Osten des Viertels findet man das **Zolltor** mit einer gewaltigen Waage, mit der Fuhrwerke gewogen werden können, die Waren in und aus dem Hafen bringen.

Amenesh

Im Westen Dröls liegt Amenesh, das Viertel, das im Volksmund immer noch als 'Mengbiller Vorstadt' bezeichnet wird — nicht weil es Mengbilla besonders nahe läge, sondern weil hier vor dem Kommen der Horasier die Soldaten, Offiziere und Priester aus der südlichen Vormacht zu wohnen pflegten. Der Nordteil Ameneshs ist der am dichtesten besiedelte, und hier, direkt neben dem Hafenviertel, finden sich in 'Klein-Mengbilla' nicht

wenige Häuser, die als Schauermann- oder Fischerkaten gelten, aber in schmierigen Hinterzimmern immer noch 'südländische Spezialitäten' anbieten.

Die neue Stadtmauer wurde großzügig geplant und sollte auch einige Landgüter umfassen, in denen sich Mengbiller eingerichtet hatten — die Besitzer haben jedenfalls schnell die Räumungsbefehle erhalten, so daß das eine der Güter heute der Magistratin als Privatvilla, das andere als Gästeanwesen dient. Da die neue Obrigkeit nicht viel von der kostspieligen Erweiterung der Stadtbefestigungen hält und lieber auf die Verteidigung Dröls im Vorfeld setzt, ist ungeklärt wann (und ob) die Stadtmauer jemals vollendet sein wird.

Im Süden der Mengbiller Vorstadt liegt in einem gewaltigen Anwesen der **Tempel des Totengottes (3)**, ein gewaltiges Gebäude in Form des Boronrades, das in seiner Pracht mehr von weltlicher Macht als von Frömmigkeit zeugt - wurde es doch vor gut hundert Jahren auf Anregung Mengbillas erbaut und beherbergte bis vor kurzer Zeit nicht nur einige Boronis des Al'Anfaner Ritus, sondern auch mehrere Dutzend 'Tempelwachen', die unter dem Befehl des Mengbiller Generalissimus standen und für Gehorsam in der Stadt sorgten. Heute wird der Tempel von punintreuen Geweihten geführt und Ritter des loyalen Golgaritenordens haben die Kasse bezogen — doch die Pläne, von hier aus gegen die Ketzer im Süden vorzugehen, müssen so lange nur Planung bleiben, wie nicht einmal alle Kammern und Katakomben in (und unter) der Tempelanlage selbst erforscht sind.

Der Tempel ist von einem Urnenfriedhof umgeben, auf dem sich Gräften der großen Familien befinden. Da die Urnen der Kauf-

mannsfamilien oftmals mit reichen Gaben beigesetzt werden, wurden die Grufthäuser mit speziellen Fallen ausgestattet. Westlich des Tempels liegt die schwarz und grau verlinkerte Landvilla, die dem Generalissimus als Residenz diente und heute leersteht.

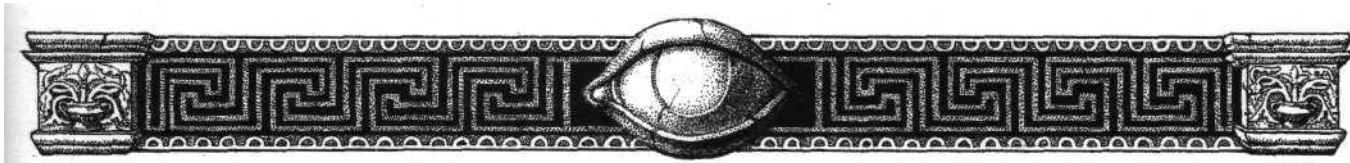
Das gepflegte **Gasthaus Borons letzte Einkehr (17)** gegenüber des Tempel erlaubt den Besuchern vom Fenster aus einen guten Blick auf den Boronsanger. Hier finden auch oftmals Bestattungsfeiern statt, und daß es noch vor wenigen Jahren das bevorzugte Lokal der Mengbiller in Dröl war, wird eher verdrängt.

Das **Theniraner Tor** im äußersten Westen der Stadt wurde erst vor zwei Jahren vollendet und ist noch unbesetzt.

Dröl - Wichtige Gebäude nach Nummern

1	Efferdtempel	Oberdröl
2	Phextempel	Novaret
3	Borontempel	Amenesh
4	Rahjatempel	Novaret
5	Praiostempel	Novaret
6	Stadtpark	Oberdröl
7	Palazzo di Balligur	Oberdröl
8	Horaskaiserliche Prokurator	Novaret
9	Senatspalast	Novaret
10	Alte Garnison	Novaret
11	Nordwacht	
12	Seesöldnergarnison	Trudinan
13	Hafenmeisterei	Trudinan
14	GeronsklingeSiebenstreich	Oberdröl
15	HerzogsRuh	Oberdröl
16	AmPalast	Oberdröl
17	BoronsletzteEinkehr	Amenesh
18	Ratsstuben	Novaret
19	Purpurkammern	Trudinan





Das Seekönigreich beider Hylailos

Das 'Zweite Viertel' des Horasreiches ist durch einen ganz eigenen Charakter gekennzeichnet, denn hier begegnen sich Vergangenheit und Gegenwart in einzigartiger Weise. Das Seekönigreich kann auf eine lange, ungebrochene Geschichte

zurückblicken, die mal von Bosparaner, mal von Garethar, dann wieder von eigener Herrschaft geprägt war, und doch den Charakter der Inseln und ihrer Bewohner offensichtlich unverändert gelassen hat ...

Die Geschichte der Zyklopeninseln

Die Urzeit

»... dieweil Götter und Giganten in der ersten Schlacht rangen undfochten, zerstörte ein Tritt des Giganten Raschtul den großen Zauberwald und das Land zerbarst in viele Inseln ...«

—aus "Annalen des Götteralters"

»... als die Zyklopen, die Kinder Ingerimms, sich mit den Kindern Efferds stritten, kam Ingerimm seinem Volk zu Hilfe, und mit feurigem Erz versengte er seines Bruders Völkerschaft.

Efferdjedoch holte seine Söhne und Töchter in sein Reich, um sie vor demfeurigen Zorn des Bruders zu schützen, und einen Teil des Landes stieß er mit seinem eterniumgleißenden Dreizack hinab in die Tiefe des Meeres. So versank das Land bis aufdie Gipfel der Berge und mit ihm Efferds Volk- Die Zyklopenjedoch lebten weiter in den Bergen und werfen Steine aufdie vorbeiziehenden Schiffe, denn sie halten siefür Abgesandte ihrer alten Feinde ...«

—aus E. Dannike: "Was glaubt das Volk"

Die Ureinwohner des Archipels, die Zyklopen, haben keine eigene Geschichtsschreibung, und ein Gespräch mit ihnen zu führen, ist aus verschiedenen Gründen schwierig, und auch die Feenwesen, die man bisweilen antrifft, können keine Auskunft geben (ja, sie verfügen oftmals nicht einmal über ein Zeitverständnis), so daß wir auf jene Überlieferungen angewiesen sind, die längstens bis zur Ankunft der ersten Güldenländer zurückreichen.

Die menschliche Besiedlung

Die Zyklopeninseln wurden schon unter Belen-Horas durch güldenländische Einwanderer besiedelt — zuerst durch Fischer auf den Inseln Arkis und Tenos. Als Siedler auch die anderen Inseln betreten wollten, zerbarsten viele Schiffe der Ankommenden unter dem Steinhagel der Zyklopen. Die folgenden blutigen Feldzüge gegen die einäugigen Riesen fanden ein jähes Ende, als der Amran Kutaki ausbrach und die Flotte bis auf ein einziges Schiff im Feuerregen zugrundeging. Danach gehörten die Küsten zwar den Menschen, doch lange Zeit waren die Inseln nichts anderes als Schlaf- und Trockenplätze der Fischer vom Festland, die die reichen Fanggründe der Zykloppensee berühren.

Die Gründung von Rethis im Jahre 636 Horas stand ganz unter

dem Gedanken, den Schiffen auf dem Weg von Kuslik nach Mengbilla einen sicheren Zwischenhafen zu geben, damit sie den kürzeren Weg durch die Zykloppensee nehmen können. Erst um das Jahr 650 Horas wurden die Inseln im Auftrag der neuen Lehnsherrin Aldara von Kuslik erforscht und kartographiert, doch das einzige erhaltene Kartenstück zeigt nur die Küstenlinie von Phrygaios und füllt das Inselinnere mit phantasievollen Ungeheuerbildern.

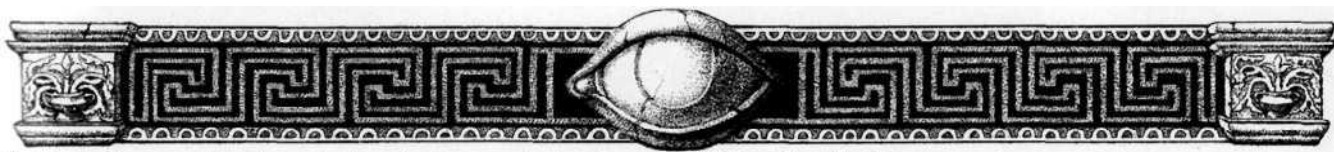
In die Besiedlungszeit fällt auch das Erscheinen des Greifen Garafan, der sich im Jahre 655 auf Baltrea dem ersten der Friedenskaiser, Seneb-Horas II., offenbarte und damit die Orakelstätte des Praios begründete. Im Jahre 665 wurde Aldaras Sohn, Horadan von Rethis, zum erblichen Archon der Zyklopeninseln erhoben — das Archipel wurde damit als selbständige Einheit bestätigt und aus der direkten Abhängigkeit vom Festland gelöst. Unter Horadan und seinen Nachfolgern schritt die Besiedlung und Erschließung der Inseln weiter fort.

Der zunehmende Wohlstand nahm ein jähes Ende, als Archon Rohafan der Einäugige 739 alle Praiosgeweihten töten und die gläubigen Bewohner Inseln verfolgen ließ — doch am ersten Jahrestag des Massakers ging sein Palast in Flammen auf, sein Leichnam wurde nie gefunden. Nach heutiger Sichtweise markiert der Vorfall den ersten Versuch der Priesterschaft des Namenlosen, in einem Teil Aventuriens die Macht zu ergreifen; für die Zeitgenossen zeigte er jedoch nur, daß die Inseln noch nicht für die Selbstregierung geeignet waren — die Linie der Archonten wurde bald durch neue Zwingherren ersetzt, die in der Regel von Kuslik aus herrschten und die Inseln vor allem als Strafkolonie nutzten — in diesen Jahren wurde allerdings auch der Reichtum der Erzminen entdeckt.

Ein Aufstand unter Pelmides von Rethis nach der Einführung der Sklaverei durch Fran-Horas wurde vom Kaiser gnadenlos niedergeschlagen, die teils entvölkerten Inseln mit neuen Sträflingen aus dem unruhigen Garetien wieder 'aufgefüllt'.

Ein neues Königreich

Nach der ersten Dämonenschlacht kamen viele Flüchtlinge auf die Zyklopeninseln: Dazu zählten nicht nur Fischer und Seefahrer; auch Adlige und Kaufleuten ließen sich mit ihrem Gold hier nieder, wo es sicherer erschien. Unter den Zugezogenen war auch Fran-Horas' Adoptivtochter Menkirdes von Kuslik, die es nach ihres Vaters Verschwinden für klüger hielt,



ihr Herrscheramt über die Inseln fern des bosparanischen Festlandes auszuüben. Innerhalb kürzester Zeit verdoppelte sich die Einwohnerzahl der Städte Palakar, Rethis und Teremon. Während in den größeren Ansiedlungen immer gewaltigere und prunkvollere Paläste entstanden, mußten Bauern, Bergleute und andere Leibeigene immer mehr schuften, um der kleinen Oberschicht das luxuriöse Leben zu ermöglichen. Als sich die Insel Pailos der Herrschaft Rethis' zu entziehen versuchte, warf Menkirdes in mehreren Seegefechten die Aufständischen nieder und nahm den Titel einer *Thalassokratin* (Seeherrscherin) an. Ihr Ausspruch "*Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos*" ist zum geflügelten Wort für die Einheit des Archipels geworden und wirkt heute noch im Staatsnamen fort.

Die Boronsherrschaft

Nach dem gescheiterten Umsturzversuch des Boronpriesters *Nemekath* im Jahre 997 wurde der Aufrührer auf die Zyklopienseln verbannt - oder besser eingeladen, denn gegen den Willen von Menkirdes Nachfolger *Zesrad* hätte der Kaiser in Bosparan wenig ausrichten können.

Bald schon hatte der Fanatiker viele alte und neue Anhänger um sich geschart und die Stadt Palakar zum Mittelpunkt eines Reiches gemacht, das in seiner Dekadenz nur mit dem heutigen Al'Anfa verglichen werden kann. Der alte Thalassokrat sympathisierte mit dem blutigen Kult und unternahm nichts gegen die Nemekathäer. Ihm folgten weitere schwache Könige, die eher im Schatten Palakars repräsentierten statt zu regieren und ihre Zuflucht im Dunst der Rauschkrautorgien suchten.

Das Elend hatte erst ein Ende, als der Amran Nemoras ausbrach und Palakar vernichtete (1107 Horas) - doch damit auch einen Großteil der damaligen Oberschicht hinweggraffte.

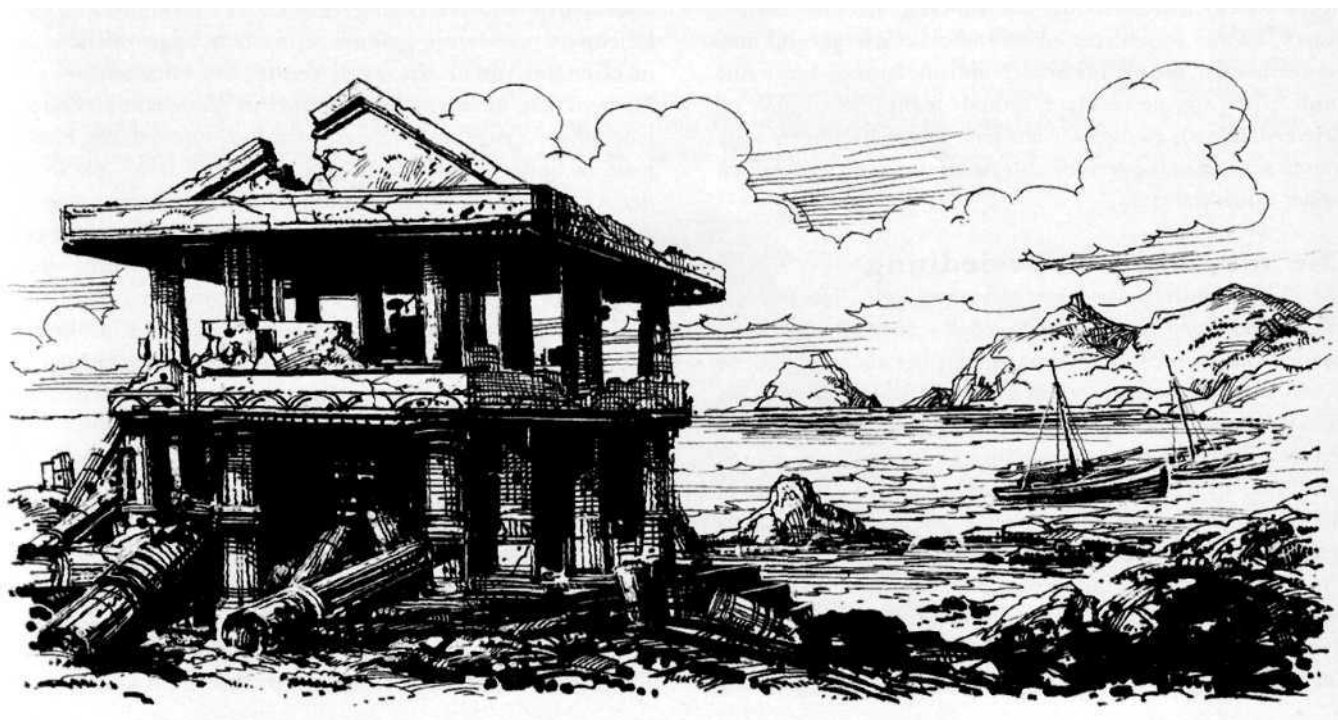
Die Seekriegerzeit

Aus den folgenden Jahrhunderten ist nur wenig über die Inseln überliefert: Nach dem Untergang Palakars unterwarfen *Thorwaler Piraten* fast alle Inseln - in der Regel eher drohend als kämpfend. Nur Rethis selbst leistete Widerstand, wurde aber rasch überrannt. Mehrere Generationen lang hielten die Seeräuber die zahlenmäßig hundertfach überlegenen Zyklopäer fügsam, und der in Rethis herrschende Piratenkapitän konnte sich ohne Widerspruch '*See-Kuning*' nennen, ein Titel, der dem Monarchen von Rethis bis heute geblieben ist. Statt einer Dynastie entwickelte sich eine Abfolge von Adoptivkönigen, die von ihrem Vorgänger allmählich nach anderen Gesichtspunkten als der Herkunft ausgewählt wurden: Seekönig *Mironos von Rethis* hatte nur unter seinen entferntesten Vorfahren 'echte' Thorwaler, doch erwies er sich als einer der fähigsten Seestrategen der Dunklen Jahre, eroberte die Festlande am Chabab (wo er in Neetha das alte 'Seekönigliche Schloß' erbauen ließ) und machte die Inseln zu einem derartigen Machtfaktor, daß ihm der Kaiser in Bosparan Privilegien verlieh, die später nie wieder in der Hand von Rethis sein sollten - so etwa die Würde eines 'Großadmirals des Westlichen Ozeans'.

Als er schließlich im Abwehrkampf gegen Mengbillaner Piraten fiel, hatte sich das alte System überlebt: Aus den seeräuberischen Besatzern war durch Vermischung mit dem Volk ein neuer Adel geworden und nur noch die Tradition des Hylailer Seesöldnertums erinnert an die Piratenzeit.

Der Bund von Land und Meer

Als im Jahre 1374 eine schwere Seuche das Archipel heimsuchte, bat Seekönig *Merymakos I.* eine jener weisen Frauen um Rat, -die schon immer auf Phenos lebten. Diese sandte ihn





zu einer Dryade des Zaubervaldes. Was er mit der Dryade besprach, ist nie überliefert worden, doch soll er von dort eine heilkräftige Wurzel mitgebracht haben — deren Absud ausreichende, um alle Kranken des Archipels zu heilen.

Danach kehrte der alte König überraschend mit seinem Sohn *Tyndareos* nach *Phenos* in den Dryadenwald zurück. Er selbst verließ *Phenos* Zeit seines Lebens nicht mehr und lebte in einer einfachen Hülle am Waldrand, *Tyndareos* hingegen brachte als Zeichen seiner Königswürde eine Krone, geflochten aus einem Pinienzweig, mit. Seit dieser Zeit sandten die Seekönige immer ihren ältesten männlichen Nachkommen zu den Dryaden. Nachdem der Thronfolger den zur Krone geflochtenen Zweig nach *Rethis* gebracht hat, tauscht er den Pinienzweig gegen die Delphinkrone ein, die das Haupt des Herrschers ziert. Erst dann ist der 'Bund von Meer und Land' vollends geschlossen; der Zweig jedoch wird in einer feierlichen Zeremonie entflochten und im 'Hain der Könige' eingepflanzt. (Seit dieser Zeit gab es erstaunlicherweise immer einen männlichen Thronfolger.)

Odenius der Tüftler

Unter der Herrschaft dieses kaum an Politik und mehr an Mechanik interessierten Monarchen (1422 bis 1498) entstanden zahlreiche mechanische Wunderwerke: Auf der Suche nach dem *perpetuum mobile* entwarf er so manche Apparatur, die noch heute Erstaunen erweckt — ob es ihm jedoch gelungen ist, sich seinen Lebensraum von der endlos arbeitenden Maschine und dem mechanischen Menschen zu erfüllen, ist bis heute nicht bekannt, und die Kenntnis von der Wirkung der meisten Geräte ist heute verloren.

Obwohl er seinen Untertanen nur wenig Zeit widmete, war er ihnen doch ein guter Regent. Besonders während der Kämpfe zwischen Bosparan und den Garethern gelang es ihm, die Zyklopeninseln neutral zu halten.

Unter Garethher Banner

1500 Horas, acht Jahre nach Bosparans Fall, schloß Seekönig *Merymakos II.* verschiedene Verträge mit dem Neuen Reich, um der drohenden Entthronung zu entgehen, und unterwarf sich weitgehend den Forderungen der Garethher: Die Zyklopeninseln wurden Verbannungsort und Flottenstützpunkt des Neuen Reiches.

Wieder strömten viele Adlige aus dem gefallenem bosparanischen Imperium auf das Archipel, doch diesmal trugen sie die Ketten der Verbannten. Dennoch konnten sich so manchen in Listen und Intrigen erfahrenen Edelleute und Palastschranzen in den folgenden Jahren immer bessere Lebensbedingungen erschleichen, und als durch das Ende des Handels mit Weizen und anderen Nahrungsmitteln aus dem verwüsteten Alten Reich eine schwere Zeit anbrach, hatten der ehemalige Kusliker Amtmann und die frühere Zofe der Kaiserin oftmals ein angenehmeres Leben als der alteingesessene Schäfer oder Fischer — und nicht wenige Zyklöpäer wurden von mächtigeren Altreichern verdrängt und flüchteten nun vor der drohenden Hungersnot in die Städte des südlichen Aventurien.

Dennoch sollte die 'freiwillige' Unterordnung sich als segensreich erweisen, denn unter den *Klugen Kaisern* wurden die Inseln als ganz normaler Teil des Garethher Reiches betrachtet und galten soviel oder wenig wie etwa der Kosch.

In den Jahrhunderten darauf folgte daher eine alles in allem friedliche Entwicklung des Archipels. Purpur und Zyklopenwaffen waren auch im Mittelreich gefragt, und der Handel mit *Havena* löste den mit *Kuslik* und *Neetha* ab — der dann unter den Kusliker Erzherrzügen doch wieder aufgenommen werden konnte.

Nicht einmal die *Priesterherrschaft* lastete allzuschwer auf dem Land: Praioskirchlich dem Wahrer der Ordnung zu *Havena* unterstellt, besaßen die Inseln formell einen eigenen Erleuchteten der Lichtri Balträa, der meistens ein Einheimischer war und die Bevölkerung kaum schlimmer auspreßte als die weltlichen Monarchen davor und danach.

Selbst nach dem *Frieden von Kuslik* im Jahr 241 v.H. blieben die Seekönige kaisertreu, doch die erzwungene Handelsblockade gegen das Liebliche Feld traf die Zyklopeninseln schwer. Bald war es ein offenes Geheimnis, daß die Zyklöpäer ihre Rettung im Handel mit *Mengbilla* und *Drol* suchen. Unbekannt ist die Zahl der jungen Burschen und Mädel aus *Tobrien* und *Nordmarken*, die zurecht auf einige Jahre nach *Pallos* oder *Phrygaikos* verbannt worden waren, um dann urplötzlich ergriffen und an Sklavenhändler auf Schwarzen Galereen weiterverschachert zu werden.

In der *Kaiserlosen Zeit* schien es, als würde ein König der Zyklopeninseln die Gelegenheit nutzen, sein Reich von Gareth zu lösen: Als im Mittelreich der Krieg um die Thron tobte, wußte jeder in *Rethis*, daß der junge Seekönig *Palamydas* einen Pakt mit Königin *Amene II.* von *Vinsalt* wünschte, doch bei einem Jagdausflug auf *Phenos* verschwand der Monarch. Sein entfernter Vetter und Nachfolger *Merytmakos IV.* vermied jede Verärgerung Gareths, und wie das Debakel der *Vinsalter* Einmischungen und der Aufstieg Kaiser *Pervals* zeigen sollte, tat er gut daran.

Die neue Horasmacht

Im Jahre 2502 Horas, direkt nach der Meldung vom Verschwinden des Kaisers Hals, kündigte Seekönig *Mermidion II.* (nach einer langen despotischen Herrschaft als *Vasall Gareths*) dem Neuen Reich die Lehnsgelofschall und verbündete sich mit dem Wiedererstandenen Horasreich im *Vertrag von A'Lyais Hiphon*.

Die hier stationierten mittelreichischen Biremen wurden beschlagnahmt, der Garethher Gesandte des Landes verwiesen, die Bürger der Stadt *Rethis* verweigerten den Truppen des Mittelreiches die Unterstützung, so daß sich die Neureicher schließlich ergaben; nur einigen kaiserlichen Schiffen gelang die Flucht nach *Harben*. Der Reichsadmiral des Horasreiches, *Gilmon Quent*, nahm in *Rethis* und *Teremon* die Reste der kaiserlichen Truppen gelangen und setzte einen Teil der ehemals nach *Rethis* Verbannten mitsamt den kaiserlichen Truppen an der Küste der Markgrafschaft *Windhag* ab.

Als *Mermidion II.* kein halbes Jahr später einem Jagdunfall



zum Opfer fiel, kam schneller als erwartet die Vertragsklausel zum Tragen, die Königin Amene für diesen Fall die Schutzherrschaft zusprach — und 'um das Seekönigreich vor auswärtigen Bedrohungen zu schützen', ließ sich die Vinsaltr Monarchin zur 'Königin beider Hylailos' krönen, Mermidyons Sohn, *Prinz Haridiyon Thaliyin*, wurde zur Erziehung nach Methumis gesandt.

Die Herrschaft vor Ort übernahm *Urras von Hohensteyn-Korden* als 'Hofmeister' — ein eitel und selbstgerechter Mann, der die Aufgabe vorzüglich erfüllte, jeden verbliebenen Sympathisanten Gareths einzuschüchtern oder zu vertreiben. Die Entwick-

lung der Zyklopeninseln zu einer besseren Kolonie des Festlandes schien unabwendbar, doch durch die Rückkehr des Seekönigs *Palamydas* wurden die Würfel neu gerollt: Auf Phenos verließ der Monarch den Zauberwald, ohne daß ihm bewußt war, daß seit 'seinem kleinen Jagdausflug' viele Jahrzehnte vergangen sind. Schon um einen Aufstand der patriotischen Zyklopäer auszuschließen, erkannte die Horas Palamydas als Seekönig und ihren Vassalen innerhalb des Neuen Bosparanischen Kaiserreiches an. Ihre Königswürde ruht seitdem, und nur die Götter wissen, auf welchen Kurs der neue und alte Seekönig sein Reich steuern wird.

Geographie des Archipels

Der Name des Archipels leitet sich von den einäugigen Riesen, den Ureinwohnern der Inseln, ab, die altertümlich-gelehrte Bezeichnung für das Reich der Seekönige ist *Cyklopea*.

Das Klima auf den Inseln ist warm — die Sonnenhitze wird allerdings durch den ständig blasenden *Beleman* und seine Geschwister erträglich gemacht. Allerdings schieben die Winde auch die Regenwolken schnell vorüber, so daß es nur selten zu Niederschlägen kommt - doch dann fällt der Regen in Mengen und füllt die Zisternen-, die neben den wenigen Bächen und Brunnen die Wasserversorgung der Inseln sichern. Die Winter sind mild, doch bisweilen recht stürmisch..

Die meisten Inseln ragen steil aus dem Wasser; nur ab und an öffnet sich eine Bucht und bietet einen Ankerplatz. Die Landschaft der Zyklopeninseln ist voller Gegensätze: Sanft ansteigende Hänge wechseln mit steil aufragenden Klippen und steilen Bergflanken; vielfach verästelte Kalkgebirge auf Phrygaio und Hylailos, kolossale Bergflanken aus Lava, Basalt und Tuff auf Pailos und Kutaki liegen ebenso im Kontrast zueinander wie die Sand- und Kiesstrände anderer Inseln. In vulkanisch aktiven Gebieten der Inseln ist der Boden oft grau vom Staub der Vulkane, und tiefschwarzer und doch gleißender Obsidian sand bedeckt die Strände.

Neben den großen Inseln gibt es noch unzählige kleinere, die fast alle unbesiedelt sind. Besonders an der Westküste von Pailos und in der Nachbarschaft von Phenos und Phrygaio liegen viele dieser namenlosen Eilande, die ab und zu als Zuflucht für Piraten und Staatsfeinde Bedeutung gewinnen.

Die Zyklopeensee

Zwischen den zwölf großen Inseln herrscht reger Schiffs- oder besser Bootsverkehr. Letztendlich landet jedes wichtige **Handelserzeugnis** im Hafen von Rethis, um von dort in die 'große Welt' verschifft zu werden, aber auch untereinander tauschen die Inseln einzelne Güter aus: Die Purpurschneckenzüchter von Baltrea und Pucras bringen einen Großteil ihrer Ausbeute zu den Färbereien in Teremon, und die Bewohner anderer Inseln schaffen Wolle und Fleisch der Phraischafherden nach Rethis, um die Beförderung zum Festland größeren Schiffen zu überlassen als ihren kleinen Nußschalen, Booten und morschen Kuttern. Weit verbreitet ist das Schinakel, ein kleines

Boot für sechs Mann, das auch andernorts gerne als Beiboot benutzt wird. Große Hochseesegler verkehren vornehmlich auf der offenen Zyklopeensee, zwischen Rethis und Teremon, nur selten ankert ein größeres Handelsschiff vor den Küsten anderer Inseln. Die winzigen Sirandhäfen der meisten Dörfer sind auch nicht darauf vorbereitet, Schiffe mit großem Tiefgang aufzunehmen.

Neben Piraten thorwalschr, aber auch einheimischer Herkunft sowie den überall zu findenden Strandräubern, die mit falschen Leuchtleuchtern Schiffe auf die Klippen locken, drohen den Schiffen auch natürliche Gefahren: Beim Gezeitenwechsel treten bisweilen zwischen den Inseln sehr tückische Strömungen auf. Die steten Winde, vor allem der aus Westen blasende Beleman und der aus Nordwest einfallende Rondrikan können zu einer Bedrohung vieler kleiner und großer Schiffe werden.

Eine von Efferds weiteren gefährlichen Gewalten ist der *Pailische Mahlstrom*, ein gewaltiger Strudel südwestlich von Pailos, der jedoch wegen seiner Lage am Rande des Archipels allenfalls ein paar Fischkutter zu gefährden scheint - doch die Einheimischen erzählen auch von einer reichbeladen aus dem Gildenland zurückkehrenden Karavelle, die ihm voller Schätze zum Opfer fiel. Auch zwischen Dubar und Hylpia befindet sich eine starke Strömung, die jedes Schiff gegen die Dubar vorgelagerten, tödlichen Klippen treiben kann — denn da die Klippen stark ausgehöhlt sind, kann der Strom unter ihnen abfließen, die Schiffe aber werden zermalmt. Fischer munkeln von einem riesigen Seeungeheuer, das im Felsen hausen und das Wasser einsaugen soll.

Im Westen, jenseits der Insel Pailos, hegt die *See der plagenden Glocken*, ein Ort, über den die Matrosen nicht gerne sprechen. Dort soll unter den Fluten eine vergessene Stadt fremdartiger Bauweise versunken sein, deren Tempelglocken den vorbeiziehenden Schiffen das nahe Ende verkünden.

Die Feenwälder

Mehrere Waldgebiete auf den Inseln stehen in dem Ruf, von Feen bewohnt zu werden und eine Art Grenzzone zu den Gefilden der Nebelwelt zu sein. Die einfachen Zyklopeaner meiden diese Wälder daher, und wer besonders furchtsam oder



einfach habgierig ist, der fordert die Rodung der Wälder, um die Sterblichen vor den Launen der Feen zu schützen und zugleich neue Schafweiden zu schaffen. Die bekanntesten dieser Feenwälder auf Hylailos und Phenos sind allerdings traditionell Seekönigliche Forste und damit als Jagdreviere des Monarchen geschützt - und wie jeder zu wissen glaubt, besteht seit Urzeiten ein enger Bund zwischen den Waldwesen und der Herrscherdynastie.

Akidos

Akidos ist nicht mehr als ein großes bewaldetes Riff vor der Südwestküste von Pailos. Zahlreiche Klippen und Felsen machen es unmöglich, die Insel zu erreichen. Zudem ragt die Küste steil in die Höhe, an einigen Stellen mehrere Dutzend Schritt hoch. Einige Rauchsäulen weisen auf vulkanische Aktivität hin, andere Quellen berichten jedoch, daß es die Essen der Zyklopen seien, deren Rauch dort aufsteigt.

Arkis

Arkis ist {wie die Nachbarinsel Tenos} schon seit 1.800 Jahren besiedelt und war niemals Strafkolonie; dennoch ist es dem Festland kaum enger verbunden als den übrigen Inseln: Arkiten (wie Tenotier) sind traditionell eigensinnig und mögen es nicht, wenn Fremde sich in ihre Angelegenheiten mischen (oder gar in ihren Gewässern fischen). In den Gewässern vor Arkis gibt es die besten Feuerköpfe, die auf den Zyklopeninseln auch als Thul bekannt sind. Vor allem aber besitzen die Arkiten schon immer ein vielfach verbrieftes Privileg, daß sie ihre Fische und andere Waren direkt nach Neetha bringen dürfen und nicht nach Rethis verschiffen müssen. Das Dorf Risa an der Südostküste von Arkis ist als Sitz der Commandantin 'Hauptstadt' der beiden Inseln und sogar als Flottenstützpunkt im Gespräch, vorerst aber liegen nur eine alte Bireme und einige Hilfsfahrzeuge in einer großen Bucht in der Nähe des Ortes.

Baltrea

Die Insel in der Mitte des Zyklopenarchipels ist dicht bewaldet und nur spärlich besiedelt - denn Baltrea besitzt zwar ein Bergwerk, in dem Zinn, Blei und ein wenig Silber gefördert

werden, sowie das aventurienweit bekannte Prais-Orakel, doch kaum Anlegeplätze, die von anderen Schiffen als kleinsten Kähnen benutzt werden können. Das Fischerdorf Tyrakos an der Südspitze von Baltrea bildet eine Ausnahme. Dort ragt eine große Kaimauer ins Meer, an der zuweilen Schiffe anlegen, die auf der Zyklopiensee von Stürmen überrascht werden oder Pilger zum Orakel des Prais bringen. Denn Baltrea ist das Ziel vieler Menschen aus ganz Aventurien, die von frommer Ehrfurcht oder Verzweiflung ob eines scheinbar unlösbaren Problems zu einer Pilgerfahrt zum Orakel bewegt werden. Hier hoffen sie, im Gebet Trost und Beistand zu finden.

Das fremde Volk bringt ungewohnten Trubel und sehr viel Gold in das Archipel, und das nicht nur in die Opferschalen des Tempels auf Baltrea. Tavernen, Schankstuben und Hotels profitieren ebenso davon wie so manche Reederei in Rethis und an der Küste des Lieblichen Feldes, deren Schiffe die vielen Pilger von Küste zu Küste transportieren.

Die Küstenfischer von Baltrea pflegen seit Generationen die Purpurschneckenzucht in Meerwasserteichen, die sie zu den reichsten Fischern der Zyklopeninseln gemacht hat. Gegen Ende eines jeden Monats segeln sie das in Amphoren abgefüllte Sekret in die Färbereien von Rethis, von wo aus es in aller Herren Ländern wandert. Die baltreischen Fischer sind die einzigen auf den Zyklopeninseln, die sich nicht fragen müssen, wie sie ihre Familien im kommenden Jahr kleiden und ernähren. Ihre Schiffe sind neu oder von Kiel bis Mast überholt, die Hütten stehen gerade und stabil, die Öfen spenden reichlich Wärme.

Dubar

Die Insel besitzt keine größeren Ansiedlungen, nur wenig Einwohner und ist von den früheren Seekönigen nie recht beachtet worden: Auf Dubar hausen noch einzelne Zyklopen, und es kommt häufig vor, daß ein Schäfer des Morgens einige Tiere seiner Herde vermißt, weil sich die einäugigen Riesen gerne an ihrem Fleisch laben. Obgleich es auf der Insel keinen feuererpeiden Berg gibt, ist auch Dubar vulkanisch aktiv: Im Wasser vor der Westküste brodelte es, und die Legenden vermuten hier einen von Efferd gefangengehaltenen Untersee-

Die großen Zyklopen-Regatten

Den Wetteifer der Zyklopäer verkörpern auch die beiden großen Regatten, zu denen zahlreiche Teilnehmer und noch viel mehr Zuschauer aus ganz Aventurien zusammenkommen: Wann immer in den Wochen vor dem Wettschlag ein neuer Teilnehmer eintrifft, wird angestrengt und lautstark über die Chancen der Neuankömmlinge diskutiert, Rumpfschnitt, Takelage, Tiefgang und vor allem die Mannschaften mit kritischem Auge begutachtet. Allerorten schließt man Wetten über den Ausgang des Rennens ab, und wenn die schnittigen Schiffe den Hafen verlassen und unrer vollem Zeug auf die offene See zusteuern, findet sich eine große Menschenmasse am Hafen zusammen, um die Segler zu beobachten. Die traditionsreiche *Regatta der Sieben Winde* von Tremon nach Rethis findet an jedem letzten Windtag im Praise statt und wird von den Efferdgeweihten des Tempels zu Rethis ausgerichtet, die

auch die begehrte Trophäe, eine Delphinstatue, stiftet. Es gilt, mehr als 150 Seeemeilen zurückzulegen, bis die weißen Häuser von Rethis über der Kimm auftauchen - was für die teilnehmenden Mannschaften immer wieder Ansporn ist, sich noch einmal besonders ins Zeug zu legen. Der frische Wind treibt die ersten Schiffe meistens gegen Abend in den festlich geschmückten Hafen, was gleichzeitig der Beginn eines großen Festes auf allen öffentlichen Plätzen der Stadt ist.

Alle vier Jahre findet zu Beginn des Boron zusätzlich die *Regatta der Wagemutigen* statt. Wenn die Regatta der Sieben Winde überall berühmt ist, so ist die Regatta der Wagemutigen überall berüchtigt - denn nicht Eleganz und Geschick, sondern List und Draufgertum stehen bei diesem Wettsegeln im Vordergrund, dessen Weg eng vorbei an Klippen und Strudeln führt.



vulkan, dessen gelgentliches Aufbegehren die See zum Kochen bringt und die Seefahn beeinträchtigt.

Dennoch scheinen hier mehrere Seeräuberbanden ihren Unterschlupf zu besitzen, und selbst heute noch wagen sich ihre oftmals schwarzen Schiffe mit purpurnen Segeln bei Tageslicht auf das Meer. Man munkelt von ihren Matrosen, daß sie ihre Gefangenen in die Sklaverei verkaufen und mit allerlei Schrecken im Bunde stehen sollen - von den gefährlichen (aber eindeutig sterblichen) Mengbillanern über Dämonenwesen bis zum gefürchteten Gott ohne Namen. Wie dem auch sei — auf jeden Fall hat Königin Amene noch als Regentin beider Hylailos die damalige Kronsekretärin für das Wehrwesen zur Seeherrin von Dubar ernannt, um die südlichen Außenpunkt des Archipels unter horasische Kontrolle zu bringen.

Hylailos

Hylailos ist mit einer Ost-West-Ausdehnung von fast 80 Meilen die zweitgrößte Insel des Archipels. In den Hügeln der Insel entspringt der *Nyssides*, der einzige ganzjährig wasserführende Fluß der Zyklopeninseln. In einer großen Bucht an der Westküste liegt **Rethis**, die Hauptstadt der Zyklopeninseln. Die zweite große Ansiedlung, **Garen** an der Nordwestküste, ist als Heimat der Hylailier Seesöldner bekannt geworden. Eine weitere größere Ortschaft, **Sienna** an der Nordküste, wurde 2501 Horas durch plündernde Thorwaler zerstört. Im Inneren der Insel und an der Südostküste findet man weitere kleine Dörfer, in denen oft nur einige Familien von Fischfang, Viehhaltung und der Erzeugung des Hylailier Seemostes leben. Der Wald im Zentrum der Insel, der 'Königstann', birgt mehrere Schlösser und Villen des Seekönigs und anderer Adliger. Hier pflegen sie Feste zu feiern und zu jagen, so daß die Wälder der Insel noch kein Opfer der Werft in **Rethis** geworden sind.

In den Tiefen des Königstann, abseits aller Wege, stehen Mauern, die aufgrund ihrer gewaltigen Ausmaße den Zyklopen zugeschrieben werden — eine davon scheint das Fundament eines hundertfüßig Schritt durchmessenden Turmes gewesen zu sein. Wo jedoch die Steine der oberen Stockwerke geblieben sind, wird wohl ungeklärt bleiben, da es auf Hylailos schon lange keine Zyklopen mehr gibt. Unbekannt sind auch die Schöpfer der riesigen, steinernen Statuen an der Straße von Rethis nach Sienna, die die Gestalt einer Seeschlange, eines liegenden Trolls(?) und anderer Kreaturen besitzen. In der Nähe dieser Statuen gibt es einige heiße Quellen, bei denen die Seekönige der Inseln ein großes Lustschloß errichtet haben, dessen ausgedehnte Parkanlagen und Badebecken der Erholung von den harten Regierungsgeschäften dienen. Im Mittelreich ist Hylailos hauptsächlich als Verbannungsort für Adelige und Edle bekannt, die man seit Jahrhunderten in das *Merymakon* bei Rethis deportierte. Heutzutage sind es Feinde des Horasreiches, die hier ihren Lebensabend verbringen.

Hylpia

Die südwestlich von Hylailos gelegene Insel hat nie zu den wichtigsten des Archipels gehört: Einige Hundert Fischertfa-

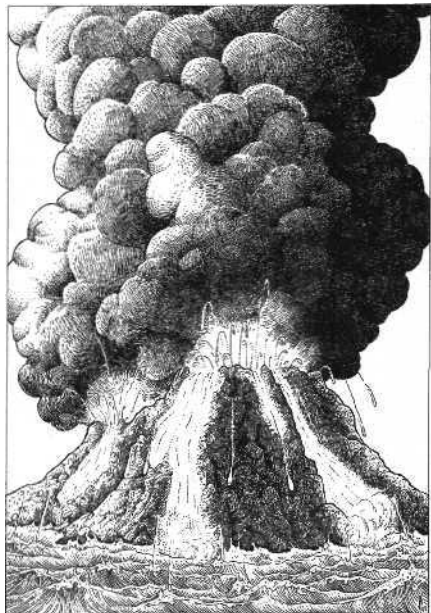
milien leben an der Nord- und Westküste, während die gebirgige Steilküste im Süden und Osten als unbewohnt gilt—doch jeder Einheimische glaubt zu wissen, daß hier zahlreiche Piraten ihre geheimen Häfen und Schatzverstecke besitzen.

Kethenis

Die kleine Insel Kethenis ist einer der wenigen Fundorte für den überaus seltenen roten Obsidian. Zudem werden hier reiche Vorkommen an Gold, Silber und Blei vermutet, doch die auf Kethenis beheimateten Zyklopen machen den Abbau unmöglich; jedes Schiff, das sich der Insel nähert, wird erbarmungslos mit Steinen beworfen. Daß die Zyklopen auf diesem Eiland viel aggressiver sind als auf den anderen Inseln, läßt einige Gelehrte darauf schließen, daß sich hier ein heiliger Ort der Zyklopen befindet; sogar von den Hallen eines Zylodopcnkönigs ist die Rede.

Kutaki

Kutaki wird oft die Insel des Feuers genannt, denn der Amran Kutaki bricht immer wieder aus und speit sein glühendes Inneres weit aufs offene Meer. Der Ausbruch von 621 Horas vernichtete bis auf ein einziges Schiff die gesamte Flotte der Bosparaner und bewahrte somit die Zyklopen vor der Ausrottung. Wegen der drohenden Glut und der Unberechenbarkeit





des Vulkan wird die Insel weitgehend gemieden, auch wenn sie anscheinend über reiche Metallvorkommen verfügt.

Der letzte große Ausbruch des Amran Kutaki liegt schon ein paar Jahre zurück, und zur Zeit scheint eine längere Ruhepause zu sein. Während der ruhigen Phasen des Berges, wenn die Erde nurverhalten grollt und zittert, wage einige Alchimisten den Aufstieg zu einem der Krateränder. Vorbei an tiefen Schluchten, aus denen atemraubende, giftige Dünste steigen, klettern sie empor, um Schwefel oder andere seltene Minerale für eines ihrer Experimente zu sammeln.

Die einzige dauerhafte Siedlung ist das kleine Dorf Aryios an der Ostküste mit seinen 600 Fischern und Winzern. Ungewöhnlich ist der Ingerimm-Sehrein des Dorfes - denn der hier zelebrierte Gottesdienst dient fast ausschließlich der Besänftigung des Amran Kutaki; auf den Nachbarinsein gibt es sogar Gerüchte über Menschenopfer, die dem feurigen Berg in der Vergangenheit dargebracht wurden. In dem zerklüfteten Felslabyrinth im Norden der Insel gibt es zahlreiche Höhlen und Grotten. In einigen davon sind vor langer Zeit Artefakte unbekannter Herkunft gefunden worden. Heute bevölkern nur noch Schwärme von Fledermäusen die endlos langen Kavernen und Tunnel.

Mylamas

Die Insel im Nordwesten von Hylailos besitzt nur wenige hundert Einwohner, die über die ganze Insel verstreut leben und unter anderem vom Eisenerzabbau in den zwei Minen von Mylamas leben. Vom Wald in der Inselmitte erzählt man sich, daß hier Feen leben sollen, erwähnenswert ist daneben die fast menschenleere steile Osküste: Im Nordosten erheben sich auf einem Felsen weithin sichtbar über das Meer ragend die Reste dreier Säulen. Sie sind sehr breit und ragen so hoch in den Himmel, daß es nicht vorstellbar ist, daß Menschen ein solches Bauwerk zu errichten vermochten. Schon seit Jahrhunderten existieren sie, einsam über der Küste aufragend, verwittert, majestätisch und Ehrfurcht gebietend. Sie sollen die Überreste eines zyklischen Palastes oder Tempels sein, und ab und an berichtet ein Fischer, einen leibhaftigen Zyklopen bei den Säulen sitzen gesehen zu haben — die Augen in die Wolken gerichtet, der prachtvollen Vergangenheit gedenkend. Die Sage erzählt aber auch, daß die *Säulen des Himmels* für Menschaugen kaum wahrnehmbar, doch stetig höher wachsen — wenn sie in die Wolken ragen, werden die Nachfahren der Riesen an ihnen emporsteigen, um den Kampf ihrer Vorväter gegen die Himmlichen fortzusetzen.

Einer der fünf Leuchttürme des Archipels befindet sich auf der Südostspitze von Mylamas und weist den Schiffen den Weg durch die Meerenge von Garen. Er wurde nach der Havarie eines Handelskonvois durch den Kaufherrn Stoerrebrandt gestiftet und erhielt den Namen 'Fackel der Hoffnung'.

Pailos

Die westlichste der großen Inseln ist zugleich die größte des Archipels. An der Ostküste liegt Teremon, nach Rethis die zweitgrößte Stadt der Zyklopeninseln. Der karge Westen der

Insel ist stark zerklüftet und sehr unwegsam, die Küste ragt überwiegend steil aus dem Wasser auf einer der sturmumtosten Klippen im felsigen Westen hat sich seit, kurzem gar eine Westwinddrachenfamilie niedergelassen. Im abgeschiedenen Bergland leben in verborgenen Höhlen auch einige Zyklopen. Selten bekommen sie Besuch von einigen Händlern, die ihnen Waffen oder Werkzeug abhandeln wollen.

Oberhalb einer Bucht an der Nordwestküste erhebt sich der zweitausend Schritt hohe Amran Nemoras. Der Gipfel dieses Vulkans ist dreigeteilt. Während sich der größte der drei Krater seit Menschengedenken nicht mehr gerührt hat und sein Boden von einem finsterblauen, leblosen See bedeckt ist, brechen die beiden tiefergelegenen Krater immer wieder einmal aus. Diese zwei waren es auch, aus denen die tödliche Glut kam, welche die Stadt Palakar in der Bucht unterhalb des Vulkans fast vollkommen zerstörte. Doch manchmal vollbringt der Vulkan auch Gutes: Aus dem südlichen Schlund floß damals ein Strom geschmolzenen Silbers bergab und sammelte sich in einem kleinen Tal zu einem *Silbersee*. Ganze Dörfer sollen damals reich geworden sein. Heule noch suchen gelegentlich Schatzsucher die Kraterwände nach Spuren dieses Schatzes ab, und in Teremon kann man vielerorts Schatzkarten kaufen, in denen so manche 'verborgene Schlucht' verzeichnet ist, in der sich noch ein Rest des Silbersees befinden soll. Am Hang des Amran Nemoras ergießt sich einer der schönsten Wasserfälle Aventuriens in Kaskaden in die Tiefe. Der Sturz der Wassermassen führt über zahlreiche Felsnasen und Vorsprünge, so daß sich das tosende Naß während seines Sturzes wie die Äste eines Baumes teilt und schließlich in zahlreichen Fällen niederstrebt. Da sich das Wasser an vielen Vorsprüngen bricht, sprüht es so stark, daß sich über dem See, der die Fluten auffängt, stets ein Regenbogen von atemberaubender Klarheit und Schönheit erstreckt. Diese Laune der Natur bietet dem Wanderer ein erhabenes, wundervolles Bild, und viele wandern bei mildem, angenehmem Weiter gerne zum Fuße des Regenbogenfalles, um sich dem beruhigenden Donnern des Wassers, dem herrlichen Anblick der Kaskaden und des Regenbogens hinzugeben und in unergründliche Gedanken zu versinken.

In einem der unzugänglichsten Gebiete des westlichen Berges liegt der von den Zyklopen *Nun'kun'tur* genannte Vulkan. Daß die Erde im Westen der Insel nicht zur Ruhe kommt und bisweilen auch die Elemente Feuer und Wasser miteinander kämpfen, zeigt auch der Ausbruch des Amran Kthallos vor der Westküste von Pailos. Seit dem Jahr 2508 Horas hat sich ein beachtlicher Bergkegel aus dem Meer emporgetürmt.

Die Ostküste hingegen ist flach und relativ dicht besiedelt. Größere Wälder finden sich nur noch im Süden - alle anderen Holzvorkommen, hauptsächlich die Zyklopenzeder, wurde bereits für den Schiffsbau abgeholzt. Dort, wo die großen Wälder gewichen sind, findet man zahlreiche Phraischafferden. Die Hirten von Pailos haben auch die überaus praktische 'pailische Hirtentasche' ersonnen, die auf längeren Wanderungen alles notwendige beinhaltet und auch bei Soldaten und Abenteurern beliebt geworden ist.



In Steinbrüchen im zerklüfteten Westen der Insel wird das Gestein für den Bau der Häuser gebrochen: Basalt, Tuff und Bims, bisweilen auch der seltene Rote Obsidian. Die meisten Häuser auf Hylailos sind aus dem dunklen Vulkangestein gebaut oder - wo sich die Möglichkeit bietet — ganz in den weichen Tuffstein geschlagen. In einem der Steinbrüche kann man auch eine nie fertiggestellte Monumentalstatue der Hela-Horas bewundern, die mit ihren sechzehn Schritt Länge höchst imposant ist.

Phenos

Die nördlichste der Zyklopen in sein ist zerklüftet und von dichten Wäldern bedeckt — der Wald im Zentrum der Insel gilt gar als verzaubert. Dort sollen scheue Einhörner, wilde Fauna, liebe Feen und lüsterne Nymphen leben. Auch der Wald selbst scheint seine Größe und seine Ausdehnung zu verändern; wer es wagt, ihn zu betreten, findet bei jedem Besuch Neues, niemals aber ein ihm schon bekanntes Merkmal vor. Weder See, noch Baum, noch Fels scheinen im Feenwald unverändert zu bestehen. Im Nordosten der Insel zeugen gewaltige geborstene Säulen und baumhoch aufgetürmte Quadern von der alten Kultur der Zyklopen, von denen noch einige wenige — man spricht von etwa einem Dutzend — auf der Insel leben. Diese Zyklopen scheinen Zugang zum Reich der Feen gefunden und mit ihnen einen Bund geschlossen zu haben, denn bisweilen sieht man sie zusammen mit einigen Feenwesen. Sie sind die umgänglichsten und freundlichsten ihrer Art.

Mindestens einmal in seinem Leben sucht auch ein jeder Seekönig den Wald auf: Seit Seekönig Tyndareos verbringt jeder Kronprinz hier vor seiner Krönung einige Nächte und erhält schließlich aus der Hand einer Dryade seine erste Krone, geflochten aus einem Pinienzweig, die er in Rethis gegen die Delphinkrone der Seekönige eintauscht.

Die wenigen Fischer und Bauern der Insel meiden den Wald, denn es heißt, wer sich ihm ungerufen nähere, den würde er nicht mehr so schnell freigeben. Die Einwohner von Phenos führen ihren Ursprung auf Seekönig Apogon I. zurück, der angeblich auf Verlangen seiner Gattin alle seine unehelichen Kinder auf die Insel verbannt haben soll, so daß sich heute fast jeder Phenote des königlichen Blutes in seinen Adern rühmt.

Phrygaios

Die drittgrößte Zyklopeninsel gilt als besonders reich: Die Hügel und steile aufragenden Klippen schützen das Innere der Insel vor den Unbilden des Wetters, so daß hier die die besten Ernten zu verzeichnen sind, aber auch die Schätze des Meeres

sind hier nicht zu verachten: Phrygaios ist bekannt für die großen Mengen Thul, die hier jedes Jahr im Ingerimm gefangen werden. In den schwerbewachten Minen im hügeligen Süden der Insel fordern Kriegs- und Strafgefangene mühevoll Eisen- erz. Die Erzeugnisse der Insel werden in dem kleinen Hafen Athyros auf Schiffe verladen und zum größten Teil nach Rethis verschifft. Auf einigen der Phrygaios vorgelagerten Inselchen wurde früher Erz geschürft, heute sind die Stollen längst ausgebeutet und teilweise eingestürzt. Nur einige Geisterdörfer und die aufgewühlte Erde zeugen noch von der Anwesenheit der Menschen.

In dem zerfurchten und unzugänglichen Gebirge am Westrand der Insel befindet sich ein alter Kultplatz eines stierköpfigen Götzen, der einst auch in Kuslik verehrt worden sein soll. Dieser anheilige Ort wird von der Bevölkerung gemieden, denn es heißt, die blutrünstigen und wilden Söhne des Gottes, Minotauren genannt, würden immer noch in den umliegenden Wäldern umgehen.

Putras

Putras ist eine der nördlichen Zyklopeninseln und fast unbewohnt. Fast alle der wenigen Einwohner der Insel sind Fischer und Purpurschneckensammler. In der Bergkette im Norden der Insel leben einige Zyklopen, die jeden Kontakt mit den Menschen meiden. Der Nordosten der Insel wird von einer Steilküste beherrscht, die eine Länge von etwa zehn Meilen hat und der etliche Klippen und Felsstürme vorgelagert sind. Die zahlreichen Grotten hier waren ein idealer Schlupfwinkel für Piraten, die rauhe See am Fuß der Felsen macht jedoch eine Passage fast unmöglich. Landeinwärts der Steilküste erstreckt sich ein Hochplateau, das weiter im Landesinneren von einer Bergkette begrenzt wird.

Tcnos

Arkis nahezu gegenüber auf Tenos findet sich das kleine Hafen Städtchen Sorabis, dessen Bewohner nur wenig Zuneigung zu den nördlichen Nachbarn haben und sich vor allem leidenschaftliche Kämpfe um Fanggründe und Fischrechte liefern. Alle fünf Jahre sorgt auf Tenos der Zug der roten Krabben für Aufregung. Vom Meer her kommend wandern Tausende der wohlschmeckenden Schalenliere zu ihrem Laichgebiet, heißen Quellen inmitten der Insel, um anschließend wieder den Marsch zurück anzutreten. Dies ist aber bei weitem nichts gegenüber den Hunderttausenden daumnagelgroßer Jungtiere, die einen Monat später zum Meer wandern und dann zu einer regelrechten Plage für die Insulaner werden.

Tiere und Pflanzen der Zyklopeninseln

Durch das warme Klima und den Mangel an Quellen herrschen vielerorts trockene Böden und damit karge Vegetation, einfache Gräser und dornige Sträucher vor. Einige Inseln verfügen über keine Wasserstellen, Seen oder Bäche. Große Teile der Inseln sind mit trockenem, gelblichem Grasland bedeckt,

unterbrochen von leicht bewaldeten Hügelkuppen. Dichte Wälder von *Korkeichen*, *Zedern*, *Kiefern* und *Pinien* bedecken Teile von Hylailos, Pailos, Phenos und Mylamas. Auch andere Inseln wiesen vor langer Zeit eine dichte Bewaldung auf, doch für den Schiffbau wurden ganze Landstriche gerodet. Die Wäl-



der auf Hylailos sind nur erhalten geblieben, weil die Seekönige sie als ihr Jagdrevier nutzen. Die kleinen, namenlosen Eilanden nördlich von Hylailos und zwischen Baltrea und Hylpia sind jedoch aus diesem Grund fast baumlos, denn von hier wurde das Holz für die Werften von Rethis herbeigeschafft. Das Zedernholz der Zyklopcninseln, besonders das der Insel Phenos, ist neben seiner Verwendung beim Schiffsbau auch noch aus einem anderen Grund interessant: Es ist eine jener vier Holzarten, die sich besonders gut für die Herstellung von Zauberstäben eignen.

Als Nutztiere sind vor allem *Phraischeafe*, *Esel* und *Maultiere* zu nennen, auf den Inseln leben ansonsten fast nur kleinere Wildtiere, die dem Menschen kaum zur Bedrohung werden. Gefährlich sind allenfalls die *Warane*, eine große Abart der *Klippechse*, die es auf Phrygaos und Pailos gibt; sie werden bis zu drei Schritt lang. Meist dösen sie in der Sonne vor sich hin,

können sich jedoch mit unerwarteter Geschwindigkeit bewegen: Der Schlag ihres Schwanzes besitzt eine enorme Wucht und kann ohne weiteres einen menschlichen Oberschenkelknochen zertrümmern. Harmloser sind ihre Verwandten, kleine, kaum spannlange Eidechsen, die allerorts in der Sonne liegen und sich wärmen lassen.

In den Klippen der Inseln nisten und brüten *Gischttaucher*, *Sturzflieger* und *Blaumöwen*; ganz andere flugbegabte Wesen sind die *Westwinddrachen*, die man in den Lüften sehen kann und von denen sich eine Familie auf Pailos niedergelassen hat. Neben den Bewohnern von Land und Luft sind auch die Kreaturen des Meeres von Bedeutung. Die gefährlichste unter ihnen ist eine *Seeschlange*, die hier ihr Unwesen treibt und von deren Auftaubeben alle paar Jahre wieder berichtet wird.

Ebenfalls gefährlich für Schwimmer, wenn auch nicht für die Seefahrt, sind der bis zu drei Meter lange *Schwerthai*, der bisweilen von seinem kleinen Verwandten, dem *Fleckenhai* begleitet wird, und die *Feuerqualle* mit ihren tödlich giftigen Fangarmen. Früher war es sogar üblich, Verbrecher den Quallen vorzuwerfen.

Überaus fremdartig sind andere maritime Wesen, von denen immer wieder berichtet wird: *Necker*, *Nixen* — auch als Seejungfrauen bekannt — und gepanzerte Menschen mit Scheren wie Hummer sollen in den dunklen, lichtlosen Tiefen wohnen, und im Meer vor Hylailos haben Taucher eine gewaltige, drei Schritt aus dem Meeresboden ragende, steinerne Krabben-schere entdeckt, die eine anderthalb Schritt durchmessende Steinkugel umklammert.

Wesentlich vertrauter sind den Menschen die verschiedenen Speise- und Nutztiere des Meeres: der gewaltige *Blaue Pailos-hummer*, *Dorschbarsche*, *Krabben*, *Zackenmakrelen*, *Thule* (der zyklopäische Ausdruck für den *Feuerkppf*), *Thunfische* und *Tintler*, die man nicht nur verspeist, sondern die zudem auch noch die in den Schreibstuben so begehrte Tinte liefern.

Genutzt werden auch die teils wunderschönen Muscheln, die man an den Stränden findet: *Admiralshüte*, *Efferdsschneckenhörner*, *Nixenteller*, *Neckerohren*, *Schwertmuscheln*, *Swafnirstaler* und wie sie alle heißen. Aus einigen Muscheln macht man

allerlei Schmuck, andere wandern in den Kochtopf. (Eine Deklattesse sind die Nixenteller, deren leere Schalen gerne von Wanderern und Pilgern als Eßnapf verwendet werden; aus dem Perlmutter der Tiere werden die 'Pailetten' gefertigt, die typisch für die zyklopäische Mode der Neuzeit sind.

Zyklopen

Die einäugigen Riesen, denen die Zyklopcninseln ihren Namen verdanken, leben heute fast nur noch auf den Inseln Akidos, Dubar, Kethenis, Kutaki, Phenos und Pailos. Ob und wie die Zyklopen es schaffen, von Insel zu Insel zu gelangen, ist nicht bekannt. In den ersten Jahren nach ihrer Entdeckung durch die Gildenländer wurden sie erbittert bekämpft. Nur der als übernatürliche Warnung gewertete Ausbruch des Amran Kutaki bewahrte sie vor der vollständigen Vernichtung durch die Menschen.

Zyklopen werden bis zu fünf Schritt groß und unterscheiden sich ansonsten vom Menschen nur dadurch, daß sie nur ein großes Auge in der Mitte ihres Schädels haben. Ihre Intelligenz reicht an die eines Menschen heran, und sie sind trotz ihrer großen Hände in der Lage, erstaunliche Kunstwerke zu schmieden.

Die Hitze der Vulkane macht ihnen nichts aus, so daß sie zurückgezogen in tiefen Höhlen der Feuerberge leben und arbeiten. Für die von ihnen geschmiedeten Rüstungen und Waffen werden hohe Preise bezahlt, doch der Handel mit den Zyklopen ist nicht leicht: Sie erscheinen den Menschen oft launisch und dickköpfig, wollen gar eine schon bezahlte Ware nicht herausgeben.

Im Nahkampf benutzen sie mitunter gewaltige, selbst geschmiedete Zweihänder, die wie ein Mittelding als Hellebarde und Streitaxt wirken und als 'Pailos' auch von Menschen nachgeschmiedet werden.

Alte Überlieferungen berichten von den Zyklopen, daß sie zu einer heiligen Flamme namens Ingrasch beten, in deren Auftrag sie für die Heldenschlacht am Ende aller Zeiten die Waffen der Helden schmieden: So soll einst der Zyklop *Gil'Pathar* — oft auch als Zyklopcnkönig bezeichnet — die Klinge *Gnor'a-Khir*, ('Die-Allesbezwingende'), geschaffen haben, die Ilkhold Zottelhaar im Kampf gegen das dämonische Böse schwang, doch auch andere Waffen von Helden stammen aus Zyklopcnhand: Der einstige Komtur des Theaterordens. Festo von Aldyra, (der Gründer Festums) trug ebenso ein Schwert zyklopischer Machart wie der Thorwaler Hetmann Hyggelik, dessen berühmte Waffe *Grimring* erst zur Zeit des Orkensturms unter dem Namen 'Schicksalsklinge' wieder zum Vorschein kam.

Über Lebensdauer und Fortpflanzung der Zyklopen ist nur sehr wenig bekannt: Der Tod scheint sie nur durch Gewalt oder Unfälle zu ereilen. Alte Sagen berichten davon, daß tote Zyklopen von ihren Brüdern dem Feuer eines Vulkans übergeben würden, damit sie der Flamme Ingrasch nahe seien; genauso heißt es auch, die wenigen Zyklopcnnen würden von ihren Männern eifersüchtig behütet und versteckt.



Da beide Behauptungen auf die Zwerge recht gut zu treffen, liegt hier entweder ein überraschende Ähnlichkeit zweier ingerimmgefalliger Völker vor - oder (und das will uns plausibler erscheinen) in früheren Zeiten haben Erzähler von den bekannten Angroschim auf die mysteriösen Zyklopen geschlossen. (Weit launiger wirkt da die Legende, Zyklopininnen hätten nur eine einzige Brust in der Mitte des Oberkörpers.)

Minotauren

Der Ursprung dieser Stier-Mensch-Mischwesen liegt im Dunkeln, und da man allenfalls einige Dutzend Wesen dieser seltenen Rasse auf Phrygaios findet, wo sie sich zumeist im Gebirge versteckt halten, ist es fast unmöglich, ihren Ursprung zu erforschen. Man munkelt von unheiligen, aber brazoraghefälligen Vermischungen, von schwarzmagischer Chimärologie, aber auch davon, daß es sich um die westaventurische Abart der Levschije handele. Sie scheinen jedoch gleich den Zyklopen die 'Feenpfade' zu kennen und tauchen deshalb bisweilen auf anderen Inseln auf.

Kommen sie in die Nahe eines Dorfes, so müssen sie damit rechnen, von einem Steinhagel empfangen zu werden, wenn nicht gar Schlimmeres droht, denn man wirft ihnen vor, daß sie Frauen rauben, um sich mit ihnen zu paaren.

Minotauren sind wild und oftmals unberechenbar. Ihre Intelligenz kann sie zu gefährlichen Gegnern machen, besonders im Gebirge. Sie tragen keine Kleidung, und Brust, Beine und Haupt sind von einem rotbraunen Fell bedeckt, der übrige Körper hingegen ist völlig nackt, und ihr großes Gemächt zeigen sie ohne Scheu.



Handel, Handwerk & Broterwerb

Die wahren Reichtümer der Inseln sind ihre Bodenschätze: Zu Ingerimms Gaben gehören die Metalle *Quecksilber, Blei, Silber, Zinn und Eisen*, die zum Großteil unverarbeitet weiterverkauft werden. Aber auch *Zinnober, Umbra und Lehm*, aus dem man glasierte Klinker und verschiedenstes Steingut brennt, gehören dazu. Die Geschenke Peraines an die Sterblichen sind verschiedene *Gewürze, zahlreiche Obstsorten, Getreide* und andere Nutzpflanzen wie *Hanf, Lein und Flachs*, aus denen später Seile, Öl und Tuche entstehen.

Aus den Käsehöhlen von Putras, Kutakis und Mylamas stammt der *Mylamazza*, ein Schafskäse, der vielen als der beste Aventuriens gilt: Von bläulichgrünen Äderchen durchzogen und merkwürdig verfärbt, ist er trotz oder dank des Schimmels wohl-schmeckend und würzig. Auf den genannten Inseln sind die Schäfer und Käsemacher der Dörfer im Landesinneren oft wohlhabender als die Fischer an der Küste - und weithin bekannt sind die rauschenden Feste, wenn der Käse reif ist.

Der zugleich trübe und spritzige *Hylailier Seemost* stammt von den Weintraubenhängen der Hylailier Hügel und der Berge von Pailos. Dort steht so manche kleine Mosterei, in der der Seemost nach alter Tradition entsteht und in Fässern für den

Handel mit dem Horasreich oder in Amphoren für den heimischen Gebrauch abgefüllt wird. In den Bergdörfern von Pailos und Hylailos werden im liffert und Travia, während der Zeit der Traubenlese, zahlreiche Mostfeste gefeiert, bei denen Wein und Seemost in Strömen fließen und die Dorfbewohner in riesigen Bottichen die geernteten Trauben zerstampfen - eine Attraktion für jeden Reisenden.

Da ein Gutteil des Holzes der Inseln für den Schiffbau verwendet wird und damit militärische Belange berührt, unterliegt die Nutzung der Holzbestände einer strengen Kontrolle durch den Staats-Orden vom Goldenen Adler und wird nur loyalen Gefolgsleuten der Horaskaiserin erlaubt. Zusätzlich zu den Werften verbrauchen die Bergwerke des Archipels große Mengen Holz.

Auch die Zykloppensee bietet Nahrung und Handelsüter in Hülle und Fülle - von Fischen über Hummer bis zu Purpurschnecken; und die meisten Bewohner der Zyklopininseln leben an den Küsten und verdienen ihren Lebensunterhalt mit der Fischerei. Daß das Leben eines Fischers karg und mühselig ist, beweisen die zumeist windschiefen, zugigen Hütten, die morschen Fischboote und deren mehrmals geflickte Segel.



Durch Fischerei wird man nur in den seltensten Fällen so wohlhabend, daß man sich nicht um den Lebensunterhalt der Familie sorgen muß. Meistens teilen sich mehrere Familien oder das gesamte Dorf die für den einzelnen unerschwinglichen Kutter, denn nur mit einem Schiff dieser Größe können sich die Menschen auf Fangfahrt in die hohe See begeben. Die Kutter werden so lange benutzt, bis sie so morsch und zerlöffert sind, daß die gefürchtete Neuanschaffung unumgänglich ist. Die meisten Fischzüge werden mit kleinen, oftmals selbstgezimmernten Booten in Küstennähe unternommen.

Zwei speziell zylopeanische Gewerbe sind die der Schwammtaucher und der Purpurschneckensammler: Gelbe, rote, lila und blaue Schwämme in den skurrilsten Formen wachsen auf felsigem Untergrund, auf Unterwasserschriften und Klippen, und wer sie sammelt, muß vorzüglich tauchen können. Die Schwammtaucher gelten als die besten Schwimmer der Inseln, ja, ganz Aventuriens, und sie kennen die Küsten auch unter Wasser vorzüglich, wissen um die vorgelagerten messerscharfen Riffs und die trügerisch friedlichen Schlingsandgruben. (Nicht wenige Schiffe verdanken ihre Unversehrtheit den Schwammtauchern, den es nie wieder durch ein Wunder Effers irgendwo weitab des Landes auf dem Wasser begegnen und dadurch auf ein verborgenes Riff aufmerksam werden, auf das sie sonst zugesteuert hätten.)

Wenn bei Ebbe das an die Strände gespülte Meergetier freiliegt, gehen die Purpurschneckensammler mit ihren Körben hinaus; einträglicher ist es jedoch, die kleinen und unzugänglichen Priele und Tümpel zwischen Felsen und Klippen abzusuchen, auch wenn die Sammler dort riskieren, durch einen empörten Scherenkrebs einen Zeh zu verlieren. Beide Methoden sind sehr zeitaufwendig, und eine Ausbeute von einem Dutzend Schnecken pro Tag ist bereits guter Durchschnitt, so daß die Schnecksammlei auch eher ein Nebenerwerb ist, den die kleinen Kinder der Fischerfamilien ausüben.

Die Küstenfischer auf Baltrea haben es sich jedoch einfacher gemacht und eine Vielzahl von Purpurschnecken in küstennahe Weerwasserseite gesetzt und betreiben so eine bequeme Schneckenzucht, die ein festes Zubrot garantiert.

Wo gute Häfen fehlen, bleibt man indes Hirte oder Bauer. Ziegen und Rinder trifft man nur wenige, und auch Schweineställe hat es nicht viele in den Dörfern der Viehzüchter und Bauern. Dagegen prägen große Schafherden überall das Bild des Hinterlandes. Geseltes Hammelfleisch ist ein recht einträgliches Ausfuhrprodukt, der Hauptnutzen der Schafzucht liegt jedoch in der Gewinnung der wertvollen Wolle.

Der Fremde auf den Zylopinenseln ist oftmals überrascht, welche daheim billigen Güter hier fast unerschwingliche Importwaren sind und welche als exotische Rarität bekannten Waren hier direkt auf dem Markt verhöbert werden.

Erholungsreisende

Die Zylopinenseln sind einer der wenigen Orte Aventuriens, an den man kommt, um sich zu erholen und um es sich gut gehen zu lassen. Hierhin zieht es die Reichen, wenn es da-

heim zu ungemütlich erscheint oder wenn sie ein wenig Abwechslung suchen. Man fährt 'auf die Zylopinen', um dort Praios' wohlthuende Strahlen zu genießen, und läßt sich gerne an einem der seltenen Sandstrände nieder, um dort Feste zu feiern und Orgien abzuhalten. An anderen Tagen segelt man auf das Meer hinaus oder besichtigt die Wahrzeichen und Besonderheiten des Archipels: die Säulen von Mylmas, den Koloß von Rethis, die Liebesgrotten von Teremon oder gar die Nekropole von Palakar. Wer gerne noch aktiver ist, geht gar auf Minotauren- oder Haijagd.

Inzwischen beginnt sich die Bevölkerung auf dieses einträgliche Geschäft mit den Erholungssuchenden einzustellen. Verarmte Adlige verpachten ihre dahinschlummernden Stadthäuser an fremdländische Besucher, und so kommt Leben in viele der alten Villen; auf Pailos kann man gar gegen gutes Gold ein Konzert 'echter' Dryaden und Faune miterleben. Diese zeigen sich sehr freizügig, fast nackt, und was oftmals nach der Musik- und Tanzdarbietung der Feenwesen stattfindet, hat sehr derische Züge. Böse Zungen behaupten, dieses Schauspiel wäre nur inszeniert, um den Reichen die Dukaten aus dem Beutel zu locken, und die Faune und Dryaden wären in Wirklichkeit Jungen und Mädchen vom Festland, die sich hier ein wenig Zubrot verdienen wollen ...

Handel und Gefahren

Rethis gilt unter den Kapitänen, Reedereien und Handelskontoren der Westküste als günstiger Durchgangshafen auf dem Weg von Nord nach Süd und umgekehrt. Dem Verlauf der Küste zu folgen, bedeutet einen Zeitverlust von mindestens einem Tag, weshalb die Kapitäne lieber den direkten Weg zwischen den Zylopinenseln hindurch wählen. Die Meerenge von Garen und die Gewässer westlich von Hylailos sind dementsprechend stark befahren. Der Seekönig ist sich Rethis' Bedeutung im Seeverkehr der Westküste wohl bewußt, und wie seine Vorgänger profitiert er davon: Sowohl die Handelszölle als auch die Hafengebühren sind in der Hauptstadt des Inselreiches hoch, des weiteren verdient er durch die Vermietung von Seesöldnern an ungeschützte Handelsschiffe. Die Heuer für einen Soldaten ist hoch, erscheint vielen Kapitänen aber immer noch rentabel als das Risiko, die gesamte Ladung an Piraten zu verlieren.

Denn schließlich kreuzen im Norden der Inseln so manche räuberischen Thorwalter, während im Süden blutrünstige Piraten aus Menghilla auf reiche Beute lauern. Alle Versuche, die Piraterie zu bekämpfen, sind bisher gescheitert; das Inselgewirr bietet ihnen zu gute Verstecke. Vom verstorbenen Seekönig Mermydion wird gemunkelt, er hätte gar einige einheimische 'Seewölfe' im geheimen Dienste gehabt: So konnte er bei einigen Schiffen ein drittes Mal 'die Hand aufhalten'.

Die Piraten, die auf dem schmalen Grat zwischen Galgen und Reichtum wandeln, scheinen oftmals zu wissen, wann und wo lohnende Waren transportiert werden. Im Normalfall haben sie es auf die kleinen Ladungen von Purpur und Phraischafwolle abgesehen, die meisten Überfälle richten sich jedoch ge-



gen das Land, gegen die kleinen unbefestigten Dörfer. Die meist im Konvoi fahrenden Mengbiller Galeeren oder die gut bewachten, größeren Handelschiffe des Horasreiches bleiben

verschont. Nur wahrhaft große Piratenbanden betrachten eine der Silberladungen, die von den Minen bei Rethis verschifft werden, als lohnendes Ziel.

Die Kultur der Zyklopäer

Wenn auch von uralten Traditionen geprägt, sind die Zyklopäer doch so wandlungsfähig, daß sie viele der Sitten ihrer jeweiligen (fremden) Herrscher übernommen haben, weswegen wir hier noch einmal ihre Eigenheiten betonen wollen.

Volk und Lebensweise

Das Volk der Zyklopeninseln entstammt bekanntlich wie die meisten Aventurier dem Güldenland. Da es im Archipel keine menschlichen Ureinwohner gab, ist das Blut der Zyklopäer relativ unvermischt geblieben. Ihr dunkles Lockenhaar hat allerdings dem bösen Spott Nahrung gegeben, daß sich die einsamen Fischerfrauen mit den Faunen aus den Wäldern die Zeit vertreiben, während ihre Männer auf See sind. Die meist recht dunkle Hautfarbe ist dagegen eher eine Folge der steten Sonnenbestrahlung, zumal junge und unvermählte Zyklopäer — Frauen wie Männer — ihren Oberkörper meist entblößt tragen.

Die Sprache der Zyklopäer

Fast alle Einheimischen beherrschen sowohl die Hochsprache, ein mit zahlreichen Begriffen aus der Seefahrt angereichertes Horathi, wie auch die Volkssprache: Letztere ist fast eigenständig aus dem Aureliani hervorgegangen und war schon dem Bosparano fremd, aus dem Hnathi heraus kann man sie fast nicht mehr verstehen. Sie müßte noch einmal in mehrere Inseldialekte unterteilt werden, von denen heute nur das Pailische auf Pailos, Phenos und Putras, das Mittelzyklopäische auf Baltrea und Kutaki sowie das Phrygaische unterschieden werden. Die Dialekte der östlichen Inseln sind fast ausgestorben — so wird etwa daß Dubarische nur noch von drei alten Leuten über sechzig beherrscht.

Religion

Die größte Verehrung unter den Zwölfgöttern genießt der Meeresgott **Efferd**. Auch den Delphinen, als Boten Efferds bekannt, opfern die zahlreichen Fischer, denn Efferds Boten treiben seinen Günstlingen die Fische ins Netz. Ebenso verehren die vom Regen abhängigen Bauern den Wettergott, und oft findet man Peraine- und Efferd-Schreine dicht beisammen. Als heilige Pflanze der Peraine gilt im Archipel zusätzlich zu Apfelbaum und Knoblauch die Olive.

Auch **Rahja** wird als Göttin der (menschlichen) Fruchtbarkeit verehrt. So gibt es im Teremoner Rahjatempel eine vielbrüstige Darstellung der Göttin, die auch als Beschützerin der Stadt gilt. Die Arbeit als Geburtshelfer teilen sich die Rahja-Geweihten mit denen der Tsa, und wo keine Hebamme zur Stelle ist, helfen auch die Rahjageweihten den werdenden Müttern.

Dem Nehmer des Lebens, **Boron**, sind heutzutage keine Tem-

pel mehr geweiht — die Priester der anderen Götter übernehmen, wie auch anderswo, wenn nötig, deren Pflichten. Die Reichen und Adligen werden mit großen Feierlichkeiten in Hügelngräbern außerhalb der Städte beigesetzt. Damit niemand über den Tod hinaus Gewalt über ihre Seele oder ihren Körper ausüben kann, wird in den Hügelngräbern auch der Großteil der persönlichen Habe mit zur Ruhe gebettet. Andere Tote werden dem Meer überlassen, verbrannt oder sogar — wie auf Kutaki — den feurigen Vulkanschlünden übergeben.

Den Sonnengott **Praios** verehrt man besonders in Rethis und auf der Insel Baltrea. In der Mitte der Insel findet sich einer der wenigen heiligen Orte der Praios-Kirche: Seit dort der Greif Garafan Kaiser Seneb II. erschien, gibt es hier eine Orakelstätte, zu der alle Praiosgeweihten mindestens einmal in ihrem Leben pilgern sollten.

Die übrigen Zwölfgötter haben nur wenige Orte im Archipel, an denen sie verehrt werden, doch jeder brave Bürger gedenkt ihrer, wenn es angemessen erscheint. Nennenswerte Besonderheiten sind ein Ingerimtempel auf der Vulkaninsel Kutaki und ein Rondra-Schrein in der Siedlung der Seesöldner auf Hylailos, bei ihnen findet jedoch auch Aves Verehrung.

Bedeutungsvoll ist auch der Tempel des Aves zu Teremon: Dem gemeinsamen Sohn von Phex und Rahja ist ein Teil des dortigen Rahjatempels geweiht. Aus diesem Grunde kommen oft Seefahrer und Abenteurer hierher, um ihn vor längeren Reisen um Beistand anzurufen. Ein kleiner Aveschrein wird auch von den Tonbrennern in Garen unterhalten, denn Aves gilt bekanntlich auch als Erfinder der Töpferschleibe.

Andere Götter neben den Zwölf werden nicht verehrt, nur aus alten Zeiten finden sich zwei Gebetsstätten auf unheiligem Boden: Nördlich der Stadt Teremon lag früher ein Tempel des **Namenlosen**, der vor einigen Jahren von tapferen Streitern erstürmt wurde. Sein Eingang ist vermauert, seine Wände mit Symbolen der Zwölfgötter versehen worden, die das Böse abwehren und verhindern sollen, daß das hier vorgefundene Abbild des Namenlosen an einen anderen Ort geführt werde, nachdem es sich schon nicht zerstören (oder auch nur im geringsten beschädigen) ließ. Möglicherweise handelt es sich hierbei um ein Götzenbild güldenländischen Ursprungs. Betrachtet man die gewaltigen Ausmaßen des Tempels, muß er einflußreiche Gönner gehabt haben; und auch heute wollen die Stimmen nicht verstummen, die mahndend warnen, daß die Macht des Namenlosen auf den Zyklopeninseln noch nicht gebrochen sei.

Augenzeugen berichten auch von einer gewaltigen schwarzen Karracke, die früher regelmäßig zwischen Dubar und Mengbilla zu sehen war — dem Anschein nach ein mengbillanisches Schiff, doch wurden dort nie Karracken gebaut ...



Als zweiter unheiliger Ort der Inseln gilt eine heute gemiedene Stätte auf der Insel Phrygaio, an der einst der Stiergötze **Brazoragh** verehrt wurde. Es sollen dort die Geister der geopferten jungen Frauen und Männer umhergehen, die in den Dunklen Zeiten von den Götzendienern mit ihren gehörnten Schiffen im ganzen Archipel geraubt wurden. (Nebenbei: Auf einer Felsenklippe bei Rethis finden sich die Überreste eines nie fertiggebauten **Hela-Horas**-Tempels.)

Kunst

Auf den Zyklopeninseln haben sich allerlei Künstler niedergelassen, die sich von den Taten ihrer Vorgänger inspirieren lassen, denn so manches Alt-Bosparaner Kunstwerk hat hier kaum beschädigt die Zeiten überdauert.

In Teremon gibt es eine kleine Bildhauerschule, deren bekannteste Vertreterin *Lubida von Teremon* die Statue der gefesselten Rahja im Fasarer Tempel schuf. Rethis hat den berühmten Schlachtenmaler *Aryudus Kenkankis* hervorgebracht, der bis zum Jahre 2495 Horas (10 Hal) am Kaiserhof des Mittelreiches diente und dort auch die Ogerschlacht im Bild festhielt.

In der Erzählkunst heben sich am meisten die Avcsgeweihten des Teremoner Tlempels hervor, die in Liedern und Balladen von ihren eigenen Abenteuern erzählen. Von den Taten der Altvorderen hingegen wird auf den 'Merksteinen' berichtet, großen behauenen Steinen, die man oft am Wegesrand, meist am Ort der Geschehnisse, stehen sieht.

Auf glasierten Tontafeln hielt der Hesindgeweihte *Tykates* vor gut 500 Jahren viele Sagen und zeitgenössische Berichte in Bild und Text fest. Sie sind in Nischen an einer Klippe bei Rethis gelagert; die meisten sind heute noch erhalten, bei einem Erdbeben vor über hundert Jahren wurde jedoch ein Teil zerschmettert, ein anderer verschüttet.

Von der größten Tafel, einer zwei Rechtschritt großen, farbig glasierten Karte der damals bekannten Welt, ist nur noch ein Bruchstück erhalten.

Speise und Trank

Eine vollkommen andere Kunstform — wenn auch nicht weniger geschätzt — ist die Kochkunst. Besonders die verschiedensten Efferrüchte sind es, die man hier verwendet. Wenn einem auch Gerichte wie 'Falsche Sardelle' (mit viel Pfeffer und Quallen) als sehr exotisch erscheinen mögen, so gibt es viele Fisch-

gerichte, die jedem Feinschmecker das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen.

Aber auch Delikatessen wie z.B. Eichhörnchen mit Pistazien oder der bekannte 'Zyklopcnspieß' aus mehreren Lagen gewürzten Hammelfleisches lassen Leckermäulern aller Länder das Wasser im Munde zusammenlaufen. Das Hauptgericht steht immer im Vordergrund, eine Kombination aus verschiedenen kleineren Mahlzeiten oder Beilagen ist eher unüblich, meist reicht man zum Essen einfach das gewürzte, aus Hirsemehl gebackene Pailische Fladenbrot. Als Landesgetränk muß der Wein gelten, der — mit dem kostbaren Wasser verdünnt — bereits den Kindern gereicht wird, und der mit Kräutern versetzt als 'Pailamica' von allen Schichten der Bevölkerung getrunken wird.



Gesellschaft

Die Gesellschaft auf den Zyklopeninseln ist (wie andernorts auch) vom Feudalismus gekennzeichnet, der jedoch kaum ein vermittelndes Bürgertum als zweiten Stand kennt:

Der Adel

Im Seekönigreich beider Hylailos ist der Adel die alles beherrschende Schicht - doch die Herren und Damen von Stand ziehen es vor, einen Großteil ihrer Zeit in ihren Villen zuzubringen. In den beiden großen Städten des Archipels, wo die Politik gemacht wird, sieht man sie seltener. Zahlreiche Jagdausflüge, Bälle oder Ausflüge mit dem eigenen Schiff helfen ihnen ansonsten, sich die Zeit zu veräußen. Die Verwaltung des ihnen anvertrauten Lehens überlassen sie zumeist ihren Vögten, die in der Regel dem Staats-Orden vom Goldenen Adler angehören und manchmal gar keine Zyklopäer sind — so hält es selbst der Herzog in Teremon.

Seit dem Anschluß an das Horasreich ist es modern geworden, auch ein Stadthaus in einer der großen Städte des Lieblichen Feldes zu besitzen. Besonders in Bethana, Vinsalt, Kuslik und Methumis unterhalten viele Adlige des Seekönigreiches Häuser, die sie jedoch allenfalls ein paar Monate im Jahr nutzen. Viele Adlige des Archipels leben über ihre Verhältnisse, indem sie den meist deutlich reicheren Adligen des Festlandes nacheifern, und geraten so in Abhängigkeit von großbürgerlichen Geldgebern aus den liebfeldischen Handelsstädten.

Der Adel der Zyklopeninseln ist uralt und auf eine gewisse Eigenständigkeit bedacht. Dies ist auch sprachlichen Besonderheiten, am Adelsprädikat 'dyll' ('dylli', wenn ein Selbstlaut folgt) zu erkennen, der zyklöpaischen Entsprechung des 'von', das mit den 'du', 'de' und 'di' des südländischen Festlandes verwandt ist.

Die Vorsilbe 'A' ähnelt dem Hebfeldischen 'ya' kennzeichnet aber generell den Familiensitz eines Adligen. So kommt also Seevogt Aldarif A'Phyros dylli Ary'os aus der kleinen Festung Phyros, die oberhalb des Stammlebens seiner Familie, dem kleinen Dorf Aryios auf Kuiaiki liegt.

Den festländischen Adelsrängen ist in der Regel ein 'See-' vorangestellt, wobei 'Seeherr/-herrin' dem Landherren oder Gransignor entspricht, also einem dem Niedcradel entstammenden Verwalter eines Lehens (meist einer Insel) bezeichnet.

Die wichtigsten Familien sind neben dem seeköniglichen Haus *Thaliyin* von *Hylailos* die *Cosseira* und *dylli Ayodon* von *Pailos*, die gut vom Monopol auf den pailischen Purpur profitieren, und die *dyll Lyios*, die ihren aufwendigen Lebenswandel nicht nur mit den Erträgen aus Wein- und Olivenanbau, sondern auch aus dem Handel von Phraischafwolle bestreiten.

Das Bürgertum

Seit dem Anschluß an das Horasreich blüht der Handel mit dem Festland wieder auf, doch der Transport der Waren liegt fast ganz in der Hand liebfeldischer Familien - für die einheimische Bürgerschicht bleiben nur die schmalen Gewinne aus Handwerk und dem Handel zwischen den Inseln - und außerhalb von Rethis und Teremon kann von einem Bürgertum gar nicht sprechen; die großen Profite machen die kleinen Adelshäuser des Landes, von deren Grund und Boden die begehrten Waren stammen.

Bauern und Fischer

Über die Lebensbedingungen der kleinen Leute — immerhin die gewaltige Mehrheit der Zyklopäer - wurde schon einiges gesagt, hier bleibt vor allem zu betonen, daß der Mangel an Einfluß und Bedeutung einen Beobachter schon an die Zustände in den südlichen Stadtstaaten erinnert.

Verbannte

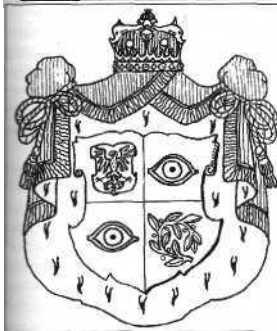
Seit über Lausend Jahren sind die Inseln Verbannungsstätte: Heutzutage sind es edle Gefangene des Horasreiches, die ihre Tage im ummauerten und bewachten *Merymakon* bei Rethis verbringen müssen, das viele der alten Villen und Landhäuser auf den Hügeln hinter der Stadt umfaßt; nur Wenigen ist das Verlassen des Komplexes gegen hohe Kautio gestattet. Wer hierhin deportiert wird, hat meist eine hohe Strafe auf sich geladen, ist jedoch einflußreich genug, eine eventuelle Todesstrafe in die Verbannung umzuwandeln, oder er ist wichtig genug, so daß man ihn vielleicht noch einmal brauchen könnte. Die Verbannten von weniger edler Herkunft müssen oft bis zu ihrem Lebensende in den Minen des Archipels oder auf den Galeeren der Flotte schuften und sind unter allen Untertanen der Horaskaiserin am ehesten Sklaven zu nennen.

Staat und Politische Struktur

Das Königreich beider Hylailos ist der Horas direkt Untertan und somit dem Einfluß des Kronkonvents entzogen. An der Spitze des Staates steht der *Seekönig* (den man aus alter Zeit auch noch als *Thalassokrater* kennt). Seit einigen hundert Jahren ruht die Delphinkrone der Seekönige auf den Häuptern der Familie *Thaliyin*. Der amtierende Seekönig *Palamydas* hat sich der Horaskaserin des Neu-Bospananer-Reiches unterge-

ordnet - und damit muß er sich im Zweifelsfall den Entscheidungen Vinsalts beugen.

Die Krönung des Seekönigs mit der traditionsreichen Delphinkrone geschieht am traditionellen Krönungstag, dem ersten *Praios*. Dann werden ihm von allen großen Dörfern Geschenke und Gaben überbracht. Anschließend zeigt sich der Seekönig dem Volke. In Rethis und Teremon werden Umzüge



abgehalten und Statuen der bedeutendsten Seekönige umhergetragen, während ihre Taten besungen werden.

Dem König untergeordnet sind der Herzog von Pailos und verschiedene Seegrafen, Secheren und Vögte. Da die Herren der Inseln selten zugegen sind und auch die Vögte nicht immer

Rechtsgewalt in schweren Fällen haben, hat die Horaskaiserin ihnen Rechtsberater (vom Orden des Goldenen Adlers) zur Seite gestellt, die auch als Ankläger im Namen der Kaiserin fungieren.

Schwere Verbrechen gill es jedoch selten zu ahnden; Piraterie und Strandräuberei zählen zu den schlimmsten Vergehen. Besonders letztere wird hart bestraft: Ganze Dorfbevölkerungen wanderten dafür in der Vergangenheit in die Minen oder auf die Galeeren. Schmuggel, mit der sich einige Fischer

gemein ein Zubrot verdienen, wird ebenfalls hart geahndet, vor allem, wenn Mcngbillaner in die Tat verwickelt sind.

Armee und Flotte

Die Truppen der Zyklopeninseln unterstehen teils dem Seekönig, teils den örtlichen Adligen. Von Bedeutung ist dabei allenfalls das nur zum Teil im Archipel stationierte Seekönigliche Hylailische Seegarderegiment 'König Dirimethos', als Teil der direkt Amene-Horas (und nicht dem Kronkonvent) unterstehenden Horaslegion eine durchaus schlagkräftige Truppe von seerfahrenen Haudegen.

Eine weitaus größere militärische Rolle spielt naturgemäß die Marine: Die Horasische Zyklopenflotte unter Admiral-Magistrat Praiokles Aleistos umfaßt über 40 Galeeren unterschiedlicher Modernität, vier Holken, zwei Koggen, zwei Karavellen und zwölf Kutter. Ihr Haupthafen ist Rethis, ihre Stützpunkte sind neben diversen Inseln auch Ncetha und Orte an der Droler Küste. Da zur Zeit ein Seekrieg gegen das **Mittelreich** weit unwahrscheinlicher wirkt (und damit die Heimatflotte in den Häfen bleiben kann), ist die Zyklopenflotte der aktivste Teil der Horasischen Kriegsmarine und bietet ebenso große Gefahren wie Möglichkeiten. Als Magistrat der Zyklopeninseln ist Admiral Aleistos zugleich oberste Autorität in Fragen der Reichsverteidigung zur See, des Holzschlags und anderer strategisch wichtiger Angelegenheiten.

Städte auf den Zyklopeninseln

Im Gegensatz zum Ilorasischen Festland gibt es auf den Zyklopeninseln fast keine größeren Städte, was auch nicht wundert, wenn man die schwierige Trinkwasserlage und 'mangelnde

Infrastruktur' bedenkt. Die meisten Bewohner des Archipels leben in Fischerdörfern mit 50 bis 300 Einwohnern, und nur die folgenden Orte können als Städte angesehen werden:

Rethis

Einwohner: 2.020 (sowie etwa 500 'Bewohner' des Merymakon)

Garnisonen: 300 Seekrieger und Matrosen der Horaskaiserlichen Flotte, 2 Banner der Seeköniglichen Seegarde, 1 Banner Arivorr Langschwerter, 15 Stadt- und 15 Hafengardisten

Temple: Efferd, Praios, Tsa, Horas-Schrein

Die Stadt wurde 636 Horas als Durchgangshafen gegründet und sollte den Schiffen, die auf dem Weg von Kuslik nach Mengbilla und weiter in den Süden waren, den längeren Weg entlang der Küste ersparen. Von Rethis aus werden seit mehr als 1.800 Jahren die Geschicke der Zyklopeninseln gelenkt.

Dem Kern der Stadt, den Villen, Palästen und Landhäusern im Hinterland, sieht man sein

Alter an, denn da es keine Verwüstungen durch Kriege gab, stehen noch viele Gebäude aus Bosparaner Zeit. Auch wenn es in früheren Jahrhunderten mehrmals Piraten gelang, in das Hafenviertel und die Wohngehenden vorzudringen, die Zerstörungen, die sie hinterließen, wurden schnell wieder beseitigt. Heute sind die Zeiten plündernder Piraten vorbei - nun schützt eine gestaffelte Wallanlage die Stadt vor Angriffen von See und Land; Teile dieser Befestigung sind auf alten Überresten aus archaischer Zeit gebaut. Stadtherr ist Vogt Aldemar v. Hohensteyn und von Marvinko, der Rethis im Namen von Seekönig Palamydas Thaliyin verwaltet-zumindest ist so der offizielle Wortlaut. Jeder Rethiser weiß allerdings, daß der Liebfelder, der sein Amt schon länger innehat als der jetzige König, ein von Amene-Horas eingesetzter

Aufpasser ist, der von seiner Residenz am Hafen aus darüber wacht, daß in der Hauptstadt des Seekönigreiches nicht zu sehr an Selbständigkeit gedacht wird.

Rethis ist das Handelszentrum des Archipels, und ein Elendsviertel kennt die Stadt nicht, dazu ist sie zu klein. Es gibt genug zu tun für jemand, der sich nicht zu fein ist, selbst mit anzupacken. Wenn man den Fischern hilft, ihren Fang zu sortieren oder die Netze zum Trocknen auszubreiten, kann man sich leicht eine Mahlzeit und ein Dach über dem Kopf verdienen.

Ein Teil der Rethiser lebt vom Fischfang, vom Ackerbau oder von Verkauf und Verarbeitung der Wolle der Schafe, die in großer Zahl die Hügel der Nachbarinseln bevölkern. Während das Korn im Archipel bleibt, werden einige der Efferdfrüchte und die Wollwaren



auch außerhalb der Insel verkauft. Viele Schiffe legen in Rethis an, um Proviant und Wasser aufzunehmen. Der größte Teil der Waren aus dem Archipel wird im Hafen von Rethis umgeschlagen, hier werden auch die Schiffe beladen, die hauptsächlich nach Bethanka und zu den anderen Häfen des Horasreiches fahren.

Die seekönigliche Werft von Rethis hat einen ausgezeichneten Ruf und ist der größte Arbeitsgeber der Stadt, denn Kaufleute aller Länder lassen hier ihre Schiffe bauen.

Stadtbild

Nicht ohne Grund wird Rethis auch 'Perle von Hylailos' genannt, denn ebenso weiß erscheint sie im Schein der Sonnenstrahlen: Die Häuser der Stadt zeichnen sich durch ihre weißgealkalten Mauern und ihre verschaltelte Bauweise aus. Die Fenster und Türen sind oft mit bunten Klinkern, die meist efferdgefällige Motiven darstellen, eingefast. Den meisten Gebäuden sieht man an, daß Satinavs Hörner an ihnen geschraubt haben: Allerorten müßte ein wenig Putz aufgetragen und der Pinsel geschwungen werden, um die abblätternde Farbe zu erneuern.

Die Luft der Stadt ist erfüllt vom Geruch der Pinien und Zedern, die überall zwischen den Häusern wachsen. Händler am Straßenrand bieten saftige Pfirsiche und Aprikosen feil. An anderen Ständen, besonders im Hafenviertel, kann man schmackhafte Schnellgerichte erwerben, die, kaum daß der letzte Fang eingeholt ist, zubereitet werden. Die frische Seeluft tut das ihre dazu, den Appetit anzufachen, daß man derlei herzhafte Kostbarkeiten gerne auch schon morgens genießt. Zudem bringt die Mittagsglut eine gewisse Trägheit und Müdigkeit mit sich, so daß man eine größere Mahlzeit lieber morgens oder abends zu sich nimmt.

Der Zyklopen-Leuchtturm auf einer kleinen Felseninsel vor der Küste (außerhalb der Karte) hilft den Seeleuten, die gefährlichen Klippen vor der Küste zu umschiffen, und dient als Ausguck zum Schutz vor Überfällen. Dieses Wahrzeichen der Stadt ist von ungewöhnlicher Form: Aus Stein und Bronze wurde vor langer Zeit ein gewaltiger Zyklop errichtet, der eine Feuerschale über den Kopf hält. Das imposante Bauwerk ist auch als 'Koloß von Rethis' bekannt. Das Brandöl, mit dem ein kaum noch verständlicher Mechanismus die Feuerschale versorgt, ist eine spezielle Mischung, die dem Hylailier Feuer ähneln soll und nur im Priostempel der Stadt zubereitet werden kann.

Im Zentrum des Hafens liegt die Seekönigliche Werft (A). Hier werden gute und sta-

bile Schiffe, vor allem Potten und Karavellen auf Kiel gelegt; Biremen und andere Ruder-schiffe werden dagegen nur noch selten gebaut. Direkt nebenan liegen zwei unbedeutendere Werften, die hauptsächlich kleinere Schiffe und Fischerboote bauen. Sie müssen oftmals unter ihrem großen Nachbarn leiden, denn auf Grund der strengen Holzrationierung können sie oftmals nicht weiterbauen, wenn die Seekönigliche Werft einen Großauftrag erhalten hat. In der Nähe der Werft der Seekönige liegt die Seekönig Dirimethos (B) vor Anker, Flaggschiff und Prunkgaleere des Königreichs. Mehrere Dutzend Wachen und Seesoldaten sorgen für die Bewachung des stolzen Schiffes und halten es jederzeit bereit zum Auslaufen.

Innichten von Lagerhäusern und Bootsschuppen erhebt sich ein großer steinerer Säulengang (C) mit zahlreichen kleineren Geschäften, in dessen Mitte der Fischmarkt abgehalten wird. Innerhalb des Platzes, den die großangelegte Halle umschließt, befindet sich ein Brunnen mit einer Efferdstatue aus weißem Ermenmarmor.

Das Kontor des Handelshauses Stoerrebrandt (D) ist in einer der großen Villen im Norden des Hafens untergebracht. Den Eingang des Gebäudes zielt ein Fries mit einer der ältesten Darstellungen des zwölfköpfigen Pantheons, denn das Gebäude stammt aus der Regierungszeit des Silem-Horas.

Im Hafen zwischen den Lagerhallen und der seeköniglichen Werft erhebt sich der Effertempel (F) der Stadt, ebenfalls weiß gekalkt, doch mit blauen, dem Meeresgotr gefälligen Motiven bemalt. Prachtvoll anzusehen ist auch die vom silbernen Ornament eines Dekapus gezielte Zentralkuppel des Tempelbaus. Von den Geweihten des Tempels wird die 'Regatta der sieben Winde' ausgerichtet, die am letzten Windtag des Monats Peraine von Teremon nach Rethis führt. Effers Boten, die Delphine, zieren auch das Stadtwappen der Stadt: Auf blauem Grund tragen zwei silberne Delphine ein schwarzes Schiff.

Ein schmuckloses Haus mit einem großen hölzernen Aussichtsturm birgt eine Niederlassung der Efferdbruderschaft (R), die die Leuchttürme bei Phrygaios und Teremon unterhält. Ebenso finden hier abgemusterte Seeleute günstige Kost und Quartier bis zur nächsten Heuer, hier kann man Leumund und Reputation verschiedener Kapitäne erfragen, und von hier aus werden Witwer, Witwen und Waisen verschollener Seeleute unterstützt.

In seinem Kramladen (S) im Hafen hält Abu Daq, ein kleiner, dicker Südländer, so manche seltsame Ware feil, darunter auch Strande-

gut, das ihm die Fischer bringen. Das exotische Sortiment des Tulamiden ist über die Grenzen der Stadt bekannt, und oft kommen Seeleute hierher, um Andenken aus der Ferne zu verkaufen, um ihre Spielschulden begleichen zu können.

Oberhalb des Hafens liegt das Wohngebiet der reicheren Händler und 110fadigen mit prächtigen Villen und Gärten, denen man nicht ansieht, daß sie allesamt schon Stoerrebrandt und Terdilion gehören, wie der Spott meint - auch wenn dabei nicht das Bankhaus Bosparari vergessen werden sollte, das auch hier in Rerhis eine florierende Filiale besitzt und die örtlichen Geldverleiher fast verdrängt hat. Gleichfalls findet man hier am Hang den Horas-Platz (vormals Kaiser-Reto-Platz), um den sich die Vertretungen des Horasreiches scharen: Neben der Residenz des Stadtherrn sind das ein Ordenshaus des Goldenen Adlers mit einer kleinen Schule für Adels- und Kaufmannskinder (der ersten ihrer Art im Archipel) und eine Repräsentanz des Kronkonvents, dessen Bevollmächtigter darauf achtet, die Flagge des liebeftischen Adels auch in diesem Reichsteil hochzuhalten.

Am Rande der Stadt liegt eine große Arena (M), die zur Regierungszeit der Friedenskaiserin Svelinya erbaut wurde. Hier waren früher häufig Gladiatorenkämpfe zu sehen; seit dem Tode König Mermysidons haben jedoch keine Spiele mehr stattgefunden. Durch eine von Windmühlen betriebene Förderanlage konnte die Arena sogar einst geflutet werden, um Seeschlachten oder Kämpfe gegen Wasserkreaturen auszufechen - besonders eindrucksvoll muß der Kampf gegen einen leibhaftigen Krakenmolch gewesen sein, heute allerdings ist der Mechanismus defekt und müßte aufwendig wiederhergestellt werden. Die Kriegerakademie Mutter Ronda (N) unweit der Arena ist die einzige Schule ihrer





Art, in der man den Umgang mit dem Pailos, einem überschweren Kriegsbeil lernen kann. Sehenswert ist auch der kreisrunde Praisotempel (O) auf einem Hügel außerhalb der Stadt. Palmidros, der Hochgeweihte des Tempels, ist ein erbitterter Feind aller finsternen Mächte und absolut unbestechlicher Vertreter von Gesetz und Ordnung; in dem von Anhängern des Namenlosen oft heimgesuchten Archipel eine gefährliche, aber ruhmreiche Einstellung.

Auf einer bewaldeten Anhöhe östlich der Stadt liegt A'Layais Hiphon (siehe Nebenkarte), das Schloß der Seekönige. Von hier hat man einen ausgezeichneten Blick auf Rethis und den Hafen. Der Kern des Gebäudes stammt noch aus Fran-Horass Zeiten, doch viele Seekönige haben es umgebaut und erweitert: Mehrere ineinander übergehende Innenhöfe und die unterschiedlichen Etagen

verbindenden Treppen und Balkone machen das Gebäude zu einem wahren Labyrinth, in dem man sich ohne Führung leicht verlaufen kann. Die Legende von dem Dieb, der sich verirrt und erst viel später verhungert aufgefunden wurde, darf jedoch getrost bezweifelt werden ...

In einem Gewölbe unter A'Layais Hiphon steht das bedeutendste und größte Wunderwerk von Seekönig Odenius dem Tüftler. Die seltsame Mechanik nimmt die ganze Halle ein. Scheinbar sinnlos drehen sich Räder und Zeiger, heben sich Kolben und Stangen und rotieren bunte Scheiben. Das Herzstück der Anlage ist ein gewaltiges, kesselähnliches, geschlossenes Gebilde. Eine Seite ist eisig kalt, die andere so heiß, daß man sie nicht berühren kann. Generationen von Gelehrten haben schon versucht, die seltsame Apparatur zu verstehen, doch nur wenige konnten Teile der Maschine entschlüsseln.

In der Nähe von A'Layais Hiphon liegt der Hain der Könige. Hier wachsen die Pinien, die aus jenen Zweigen wachsen, die die Seekönige von ihrem Besuch bei der Waldnymphe Dyava auf Phenos mitbringen. Inzwi-

schen ist dieser friedliche Ort zu einem kleinen Wald geworden, den jeder Bürger besuchen darf und viele machen täglich in den heißen Mittagstunden von diesem Recht Gebrauch.

Einem alten Glauben nach wandern die Seelen der Seekönige nach deren Tod nicht in Borons Hallen, sondern lassen sich in diesen Bäumen wieder. So ist es durchaus üblich, kleine Votivgaben und niedergeschriebene Bittgesuche am Stamm des Baumes niederzulegen, dessen Seele einen bestimmten Seekönig beheimaten soll. Sehr beliebt sind z.B. Seekönig Mironos, der als Freund der Fischer galt, Seekönig Horakles der Gläubige, der bei einer großen Dürre für die Hungernden seine Kornkammern öffnete, oder Seekönigin Aglaya, die besonders von Frauen geschätzt wird. Besonders verehrt wird natürlich Seekönig Merymakos I., der die Inseln vor einer Seuche rettete und dessen Beistand bei einem Krankheitsfall erbeten wird. (In diesem Sinn erfüllen die Seekönige die Funktion der beliebten Heiligen des Festlandes, und eine Nennung als 'Hl. Mironos' ist nicht ungewöhnlich.)

Die Aufsicht über den Hain obliegt einem Perairnegegeweihten, meist einem Mitglied der seeköniglichen Familie. Der Priester braucht jedoch nicht viel zu tun; noch nie ist einer der Bäume krank geworden, und selbst die ältesten Bäume stehen noch immer von Satinavs Hörnern unberührt.

Hier den Tempel der Tsa (P) zu finden, ist für den Ortsfremden nicht leicht; kaum jemand wird ihn in dem kleinen Olivengarten am Süden des Hains vermuten. Die Gebetshalle, nicht viel mehr als ein von hölzernen, mit Blattwerk, Blumen, Faunen und sonstigen Schnitzereien verzierten Säulen getragenes Dach, steht inmitten der Bäume.

Im Westen von Rethis, nur über Land durch einen felsigen Pfad zu erreichen, liegen die Färbereien, die wegen der Geruchsbelästigung hier angesiedelt sind. In ihnen wird hauptsächlich mit dem kostbaren Purpur ge-

arbeitet, der Farbe der Könige. Im Hinterland, auf den Hügeln hinter der Stadt, gibt es einen großen, mit einer Mauer versehenen Komplex, das Merymakon (außerhalb der Karte), benannt nach Seekönig Merymakos II., der es erstmals einrichtete. Auch wenn schon viel früher Sträflinge auf die Zyklopeninseln verbannt wurden, so wurde hiermit erstmals ein echtes Gefängnis - wenn auch ein sehr großzügiges - angelegt. Viele alte Palastbauten und Landhäuser sind von der Mauer eingeschlossen und werden mehr oder weniger streng bewacht. Zur Zeit Seekönig Menidyion II. und seiner Vorfahren saßen hier verbannte Adelige und Kaufleute des Mittelreiches unter Arrest, heute sind es Feinde des Horasreiches, die hier oft den Rest ihres Lebens verbringen. Phaylionya Thaliyin, eine entfernte Verwandte des Seekönigs, hat die Oberaufsicht über die Wachen und Bediensteten des Merymakons, ihre Befehle empfängt sie direkt aus Vinsalt. Es gibt Gerüchte über eine weitere Verbanntensiedlung in einer Bucht südlich von Rethis, in der, so heißt es, Gefangene gefügig und zu treuen Horasanhängern gemacht werden - geredet wird dabei von einem mohischen Foltermeister mit Kenntnis geistesverändernder Kräuter ebenso wie von Vinsalter Magiern oder dem ehemaligen albemischen Hofberater Archon Megalon, die hier ihre finsternen Ziele verfolgen sollen. Viele unprivilegierte Verbannte, aber auch Sklaven aus A'Anfa und Menghilla müssen ihr Leben in den Blei- und Silberminen unweit der Stadt fristen.

Dem freiwilligen Besucher hat Rethis mit seinen Schenken und Tavernen für jeden Geschmack etwas zu bieten. Vom der rein als Herberge gestalteten Traviaburg (L) und dem biedereren Silberkrug (G) der Bürger und Adelligen bis zur verruchten Spielhalle Grüner Mond (H), von der gemüthlichen Hafenschenke (J) und der von vielen Seefahrern frequentierten Taverne Piratenschreck (K) bis zur schäbigen Hafenkneipe Zum fliegenden Fisch (I).

Teremon

Einwohner: 1610

Garnisonen: etwa 150 Matrosen und Seekrieger der Horakaiserlichen Flotte, 1 Banner der Herzöglichen Garde, 1 Banner der Seeköniglichen Seegarde, 25 Stadtgardisten und Hafenwachen

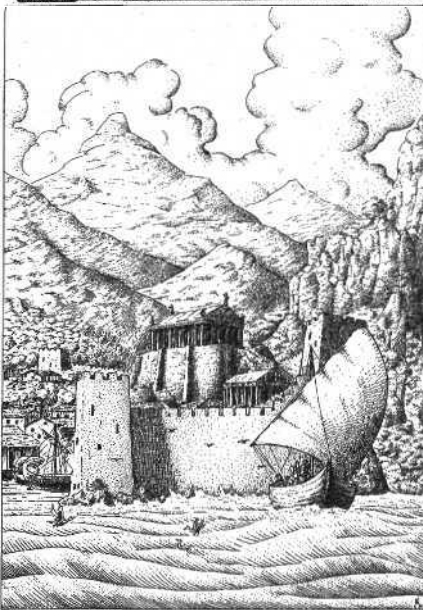
Tempel: Rahja/Avcs, Efferd, Hesinde

Die Gründung der Stadt ist - zumindest in

den Legenden - eng mit der des Rahjatempels verbunden: Der Überlieferung nach zerscholl ein Schiff bei einem Sturm an den Klippen der Insel Pailos. Die einzige Überlebende, eine Rahjageweihte, deren Namen nicht überliefert ist, wurde auf einen kahlen Felsen gespült. Hier, vom Land abgeschnitten, drohte sie zu verhungern, doch die Götter zeigten sich gnädig - und gestärkt durch Efferdsspeise, erreichte sie schwimmend ein rettendes Ufer,

wo man sie später fand. Aus Dank errichtete sie hier eine erste Gebetsstätte, um die herum später die Stadt Teremon entstand.

In späteren Jahren rückte Teremon noch einmal in den den Blickpunkt der Festländer, als nach der Schlacht von Brig-Lo heilsichtige Rahjageweihte den Kelch der Göttin lieber nach Pailos retteten, statt ihn den tobenden Garethern zu überlassen. Für einige Jahrzehnte war Teremon Mittelpunkt der Kirche,



und noch heute erinnert die jährliche Fahrt der Galeere 'Seesrute' an die feierliche Übertragung des Talismans nach Belhanka.

Der Termoner Stadtvogt ist ein Kind der Insel, wie man schon an seinem für Fremde fast unaussprechlichen Namen Brilydion A'Hiralphis dyll Lyios erkennt. Als Sproß des zweitwichtigsten Geschlechtes der Insel regiert er im Namen von Herzog Berytos Cosseira dyll Teremon und hat es geschafft, sich in den letzten Jahren mit fast allen lieblichen Offiziellen des Archipels zu überwerfen.

Die zweitgrößte Stadt des Archipels ist der Hauptschlagplatz für den Handel mit den Zyklopen und den Inseln Phenos und Putras - ansonsten aber ist kaum Besonderes zu vermelden: Im Vergleich zu den Metropolen des Festlandes ist Teremon ein bescheidenes Küstenstädtchen, dessen Bewohner vor allem als Hirten, Bauern und Fischer leben.

Die wichtigsten Einnahmequellen sind der Handel mit dem kostbaren Purpurschnecke und der rege Pilgerbesuch des örtlichen Rahjatempels, zu dem die Gläubigen von weit her kommen; das Wappen der Stadt zeigt daher auch passenderweise auf purpurnem Grund eine weiße Stute und eine goldene Meeresschnecke.

Stadtbild

Die Bucht, in der die Stadt liegt, schirmt die hier vor Anker liegenden Schiffe gegen die zürnenden Elemente ab. An einem schmalen Sandstrand liegen Ruderboote; hölzerne Stege, an denen einige Fischer ihre Boote festgemacht haben, führen ins Meer hinaus. Schiffe, die einen größeren Tiefgang besitzen, finden nur an den steinernen Kais im Osten der halbmondförmigen Bucht einen Liegeplatz. An beiden Seiten des Hafens gibt es zwei gewaltige **Wallanlagen**, die mehrere Riffe miteinander verbinden. Von ihren Mauern und den der See zugewandten äußeren Türmen kann der Hafen mittels schwerer Rotzen und Böcke gut gegen Feinde von See verteidigt werden; ein Leuchtturm, 'Lichte Wacht' genannt, steht im Hafengebiet auf einer in das Meer ragenden Felsenmauer. Zum Schutz vor dem stetigen Wind sind die Flammen durch gläserne Scheiben geschützt, die ein Vermögen gekostet haben

bietet auf einer in das Meer ragenden Felsenmauer. Zum Schutz vor dem stetigen Wind sind die Flammen durch gläserne Scheiben geschützt, die ein Vermögen gekostet haben

Das Hafenviertel liegt oberhalb des Strandes. Ganz unten sind es die Boots- und Lager-schuppen, darüber die Häuser der Schauerleute und Fischer, noch höher die der Händler und Kapitäne, die hier auf das Meer und die unten liegende Werft hinausschauen. In der Termoner **Werft** werden vor allem Karavellen gebaut. Die dreimastigen Paailischen Karavellen waren es, die zum ersten Mal wieder die Güldenland erreichten. Dies zeugt von der Qualität der hier gebauten Schiffe, die allesamt von den Efferdgeweihten des hiesigen Tempels gesegnet werden. Der **Wehrtempel** des Efferd am Nordende der Stadt stammt noch aus der Zeit, als Piratenüberfälle häufig und die Stadtbefestigungen noch nicht vorhanden waren. Zu der auf einem aufgeschütteten und befestigten Hügel liegenden Säulenhalle des Tempels kommen viele Fischerfamilien, wenn nach einem Sturm wieder die Boote ihrer Angehörigen auf sich warten lassen, und beten dann für eine glückliche Heimkehr ihrer Lieben.

Eines der schönsten Gebäude Teremons ist zweifellos der große Tempel der Rahja, der Schutzgöttin der Stadt, der auf einer Felsenase direkt oberhalb des Meeres liegt. Die große Kuppelhalle des Tempels ist prachtvoll anzuschauen und mit dem rosaroten Kalk der Purpurschnecke verputzt. Innen findet man die berühmte Statue der vielbrüstigen Rahja, denn die Liebesgöttin wird hier nicht nur als Freudenspenderin, sondern auch als Fruchtbarkeitsgöttin verehrt. So schließen die meisten jungen Paare auf Pailos hier im Tempel den Bund fürs Leben, und die oberste Rahjageweihte hilft traditionell den werdenden Müttern bei der Geburt, wozu sie bisweilen auch auf den Inseln umherreist. Eine weitere Besonderheit des Tempels ist eine besonders prunkvolle Ausgabe der *Geschichten von 1001 Rausch*.

Mit der Halle der Rahja ist auch ein Avestempel verbunden. Oft kommen Seefahrer und Abenteurer zur Gebetsstätte des Rahjasohnes, um diesen vor längeren Reisen um Beistand anzurufen. Besonders Güldenlandfahrer beten hier oft vor ihrer großen Fahrt und lassen die Segel ihrer Schiffe segnen, die häufig mit dem Paradiesvogel, dem Symbol des Gottes, geschmückt sind.

Der kleine Kräutergarten bei den beiden Tempeln wurde erst vor kurzem durch die Hochgeweihte Rahjamanda angelegt. Hier gedeihen neben so manchem exotischen Heilkräut auch verschiedenste Pflanzen, aus denen allerlei Rahjaika zubereitet werden.

Unterhalb des Tempels erstreckt sich eine geräumige, vielfach verzweigte Grotte, die durch hell erleuchtete Gänge mit dem Tempel verbunden ist. Das dunkelblaue Wasser der Höhlen bietet angenehme Kühlung während der Hitze des Tages, so daß ein Teil der rahjagefälligen Rituale hier, im dämmrigen Schein einiger Öllampen, stattfindet. Viele junge Liebespaare treffen sich in den Liebesgrotten und finden unter der Obhut und kundigen Führung der Rahjageweihten oft ein erstes Mal zueinander. Besonders schön sind die Grotten während der Dämmerungsstunden, wenn der Wind durch die Tropfsteine am Eingang bläst und eine unheimliche, sehnsuchtsvolle Melodie komponiert, während der Sonnenaufgang langsam die Grotte rot färbt. Einen solchen Augenblick in den Armen seines Liebsten zu genießen, berauschend von der beglückenden Wirkung des Tharf, ist zweifelsohne einer der schönsten Momente eines jeden Lebens.

Der größte Teil der Stadt liegt an der breiten **Hauptstraße**, die sich den steilen Hang hinaufwindet. Die von hier ausgehenden Querstraßen sind in Bosparano durchnummeriert:



So ist die unterste der Straßen die *Prima*, der wiederum die *Seconda* folgt und so fort. Je weiter man den Hügel emporsteigt, desto vornehmer werden die Häuser - jemand, der etwas auf sich hält, wohnt zumindest in der Quatträ, so daß man schon von der Lage eines Hauses auf das Ansehen eines Teremoners schließen kann. Die meisten Häuser sind aus dem dunklen vulkanischen Gestein des Hinterlandes errichtet. Immer wieder finden sich aber auch gekalkte Häuser, die einen interessanten Kontrast bieten.

Aus der Gründerzeit der Stadt stammt der Bau, der jetzt den Hesinde-Tempel beherbergt. Ursprünglich nur als Kartothek gedacht wurde er durch zahlreiche Umbauten vergrößert und bietet nun Wissensdurstigen genügend Platz zum Studium. Die Kartothek verfügt über Karten und Aufzeichnungen, die bis auf die ersten güldenländischen Siedler zurückreichen. Eine Kuppel aus dünngeschliffenen, bleigefassten Obsidianscheiben läßt nur wenig tiefrotes Sonnenlicht in den Lesesaal fallen, in dem in tiefen Nischen alle jene Schriftstücke lagern. Wegen der schlechten Beleuchtung werden von den Geweihten zusätzlich Gwen-Petryl-Sreine verteilt (offenes Feuer ist strengstens verboten), die den Saal in ein mystisches Licht tauchen.

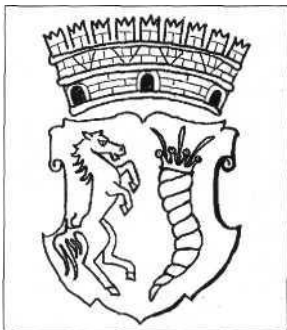
Über seine örtliche Niederlassung wickelt das

Neethanc Handelshaus Darando seine Geschäfte mit den Waren der Inseln des Archipels ab. Trotz zahlreicher Versuche, eine geregelte Handelsverbindung zu den Zyklopen aufzubauen, ist dies noch keinem der findigen Händler gelungen.

Die Wasserversorgung der Stadt sichert ein Aquädukt. Es versorgt Teremon mit Wasser für die öffentlichen Brunnen (einer Stiftung des vormaligen Herzogs Ulyidon), die den Bürgern den Gang in das Gebirge zu den wenigen Bächen, die dort Wasser spenden, ersparen sollen. Ebenso versorgt das Aquädukt das Badehaus des Randor Yordios, das hoch oben über der Stadt thront. Hier und im benachbarten Hotel Zyklopenblick steigen viele Gäste ab, die etwas auf sich halten, hauptsächlich erholungssuchende Adlige aus dem Horasreich.

Oberhalb der Stadt, nur über einen steilen Felsstieg zu erreichen, liegt die Residenz des Herzogs von Pailos, Phenos und Putras, Berylæ Cosseira. Das trutzige Gebäude aus finsternem Vulkangestein liegt tagsüber meist wie verlassen da, nachts jedoch werden hier oft rauschende Feste und Bälle gefeiert; dann schallt laute Musik in die Stadt hinab. Der Volksmund berichtet auch davon, die gesamte Klippe unterhalb des Schlosses sei von Gängen, Verliesen, Treppen und Grotten re-

gelrecht durchlöchert. (Unter dem Thronsaal soll es sogar einen tiefen Schacht mit einem gefangenem Krakenmolch geben, in dem schon häufig ein ungeliebter Gast verschwand. Ebenso gibt es hier angeblich ein großes Becken, das häufig mit frisch gefangenen Hummern aufgefüllt wird, die auf der Tafel enden werden, zuvor aber - so das Gerücht - manche gealterte Matresse und andere 'Feinde' des Herzogs in ihren starken Scheren hatten - man erkennt die offensichtliche Beliebtheit der Herzöge bei ihren Untertanen ...



Garen

Einwohner: 650

Garnisonen: 500 Hylailar Seesöldner

Tempel: Efferd, Rondraschrein, Avesschrein

Das kleine Städtchen Garen im Norden der Insel Hylailos ist schon lange mit dem Lager der Hylailar Seesöldner, der 'Schwarzbunten Schar' verschmolzen und zur drittgrößten Siedlung der Zyklopeninseln geworden. Ein befestigter Küstenweg verbindet das Dorf mit der Hauptstadt Rethis.

Das Söldnerlager verfügt über einen eigenen Hafen, der in seiner Bedeutung für den Handel mit Hylailos direkt nach Rethis kommt und wo auch die Schiffe der Einheit vor Anker liegen.

Traditionell trägt der Seekönig den Titel eines See-Marschalls und ist damit der Oberkommandeur der Lohnkämpfer, der an deren Vermietung schon immer recht gut verdiente.

Zur Zeit stehen drei der zehn Kompanien im Dienste von Amene-Horas, der Rest diener Obtristin Lyitisanjia Thirindar jedem, der bereit ist, die entsprechende Menge an Goldstücken auf den Tisch der Kommandantur zu legen.

Von der Präsenz der Söldner profitieren auch die Einwohner Garens - schon lange hat es keine Piraten Überfälle mehr gegeben. Dennoch sind die Söldner im Dorf nicht sehr beliebt. Viele Eltern fürchten, daß ihre Kinder später von Femweh gepackt mit den Söldnern

in die weite Welt ziehen und nie wieder zurückkehren. Zudem gilt das Söldnerhandwerk als 'unsauber' und unnützlich.

Die 'echten' Garenere (von denen es vielleicht noch ein Dutzend Familien gibt) leben hauptsächlich von der Versorgung des Söldnerlagers, gelegentlichem Fischfang, vor allem aber der Töpferei: Garen ist für seine kunstvollen schwarzroten und schwarzblauen Keramiken, besonders aber für seine Delphinmotive berühmt.

(Früher wurden übrigens zum Tode verurteilte im 'Ofen' auf einer Felsspitze bei Garen hingerichtet, indem man sie je nach Schwere des Verbrechens langsam zu Tode röstete oder schnell durch den ins Innere geleiteten Rauch erstickte.)

Palakar

Im Licht der untergehenden Sonne scheinen die Schatten der toten Stadt wieder von unheimlichem Leben erfüllt. Die massiven Deckel der Sarkophage beweglich, finstere Gestalten entsteigen ihnen und eilen auf den Betrachter zu. Dann,

wenn *Praios* wachendes Auge vollends geschwunden ist, sind auch die Schatten auf einmal nicht mehr zu sehen. Wo mögen sie wohl gehen, wie gar einen unsichtbaren Reigen um den sterblichen Besucher dieser finsternen

Stätte? Schweigen liegt über den Ruinen, den Säulenstämpfen, den Mauern, den Statuen namenloser Toter und den Gedenktafeln an lange vergessene Ruhmestaten. Niemand mag sich mehr an die Bewohner Palahars erinnern, zu



lange ist es her, daß ihre Stimmen den Straßen zwischen den Trümmern der Stadt heben einhauchten. Kein Händler fährt mehr auf der Straße. Regen Teremon, um glitzerndes Gold, funkeln- de Juwelen und duftende Gewürze für den reichen Tempel zu bringen. Totdarnieder liegt auch das große Theater, nahezu liebevoll umarmt von den Armen und zerfallenen Lavaströme, die fast spielerisch große Teile der Nelynpole emporgehoben oder zur Seite gedrückt haben. So sind vieler steinernen Sarkophage für immer verschlungen oder liegen, wie eine Fliege vom Bernstein umschlossen, auf ewig gefangen da. Als Grabschmuck dient allein der schwarze Mohn, der nur hier zu wachsen scheint, eine dunkle Pflanze für einen traurigen Ort.

—Rahjamanda, Hochgeweihte der Rajha zu Teremon

Die Ruinenstadt, von der hier berichtet wird, liegt in einer einsamen Bucht an der Nordwestküste der Insel Pailos. Was zunächst eine Ansiedlung von Fischern und Bergleuten war, wuchs bald zu einer Stadt heran, als sich nach der Ersten Dämonenschlacht viele Flüchtlin-

ge aus dem Alten Reich hier niederließen. Silberminen wurden erschlossen, und die fischreichen Gewässer vor der Küste taten ihr übriges, die Siedler am Leben zu erhalten und die Stadt wachsen zu lassen, so daß sie auf dem Höhepunkt ihrer Entwicklung wohl mehr als 2.500 Einwohner hatte. Schnell entstanden prunkvolle große Villen und steinerne Bauten nach Bosparaner Vorbild. In späteren Jahren wurde gar ein Theater für mehr als 3.000 Personen gebaut. Etwa hundert Jahre später wurde Palakar Sitz des aus dem Reich verbannten Boronpriesters Nemekath, der hier blutige Feiern zu Ehren seines Gottes abhielt und eine große Schar Gläubige um sich sammelte. Für ihn war Palakar die 'Stadt des Allgegenwärtigen Raben' - dennoch soll er sie nach einer Traumvision verlassen haben, um in den Süden zu gehen.

Unter seinen vor dem Abschied ernannten Nachfolgern entstand die Nekropole von Palakar, eine gewaltige Anhäufung prunkvoller Gräber, Krypten und Einzel-Sarkophage auf den Hängen oberhalb der Stadt. Die Zahl der hier zur letzten Ruhe Gebetteten ist enorm,

denn während der Herrschaft der Boronpriesterschaft, die großen Einfluß auf die See-könige jener Zeit hatten, durften Tote an keinem anderen Ort des Archipels begraben werden.

Im Jahre 1107 Horas war alle Pracht zu Ende. Der Ausbruch des Amran Nemoras zerstörte große Teile der Stadt, als sich die Lavaströme des Vulkans die Hügel hinabwälzten. Von der Nekropole ist etwa die Hälfte der Gräber noch erhalten, die Felsgräber der Armen wurden durch die Lavamassen vollkommen verschüttet, und wer in den fast zwei Schritt hohen Amphoren beige- und weiß gestrichelt ist, die durch die elementaren Gewalten aus dem Erdrich emporgehoben wurden, weiß heute niemand mehr. Fast alle der Türen in ihren steinernen Gefäßen sind bandagiert und mit ledernen kaum noch erhaltenen Fesseln gebunden. Die wenigen Ruinen sind im Laufe der Jahrhunderte von zahlreichen Schatzsuchern geplündert worden, und einzig die Front des Borontempels, wunderbarerweise stehengeblieben, zeugt von der einstigen Pracht dieses Ortes.

