

TEMPEL, TÜRME & TAVERNERN

Das Schwarze Auge

10257



TEMPEL, TÜRME & TAVERNEN

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS

Tempel, Türme und Tavernen

Aventurische Wohn-, Wirtschafts- und Sakralbauten

Texte:

Heike Kamaris

Jörg Raddatz

Wirtshaus Zum Stachel nach einer Vorlage von Niels Gaul

Hesinde-Tempel auf der Basis eines Textes von Daniel Richter,

die Variante Praios-Tempel beim Kuppeltempel aus einem Text von Frank Parting,
der 'Dorfgenerator' von Michael Brandt

Redaktion und Lektorat:

Florian Don-Schauen

Thomas Römer

Grafiken:

Niels Gaul

Ralf Hlawatsch

Helen Keller

Don Oliver Matthies

Olaf Papke

Cover Art:

Thomas Thiemeyer

Satz und Layout:

Thomas Römer

Umschlaggestaltung:

Ralf Berszuck

Für unseren Vater und Schwiegervater, Harald Raddatz,
ohne dessen fachliche Hilfe dieses Buch nicht möglich gewesen wäre.

Belichtungsstudio: DTP Studio Meyer, Düsseldorf

Druck: Druckerei Krull, Neuss

© 2000 by FANTASY PRODUCTIONS GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes
in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung
von FANTASY PRODUCTIONS GmbH

1 2 3 4 5 6 7 8 05 04 03 02 01 00

Printed in Germany

ISBN 3-89064-257-8

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4	Haus der Lederzunft (Gildenhaus)	68
Das aventurische Dorf	5	Das Brin-Meppenheimer-Theater von Mittelstadt (Theater)	71
Das Dorf und seine Bewohner	5	Die Arena von Aramis (Arena)	73
Bäuerliche Abgaben und Dienste	6	Die Medicinal-Schule von Mittelstadt (Bibliothek, Hörsaal und Schlafsaal)	75
Die Bestandteile des Dorfes	7	Villa Meppenheimer (Patrizierhaus)	77
Dorfformen	7	Rashids Palast (Tulamidische Stadtvilla)	81
Der Landbau	9	Der <i>Rote Ochse</i> (Stadtschenke)	85
Das bäuerliche Jahr	10	Das Haus zum Anker (Speicherhaus im Hafen)	87
Typische Gebäude auf dem Lande	10	Tomarios Töpferwerkstatt (Größeres Handwerkerhaus)	89
Brodans Hof (Tobrisches Hallenhaus)	11	Ernestines Kräuter- & Tinkturenladen (Kleines Handwerkerhaus)	91
Tatzelwurmhof (Garetischer Dreiseithof)	14	Gasthaus zur Geselligkeit (Kleine Kaschemme)	92
Domna Ascanitas Villa (Liebfeldischer Hof)	17	Casa Miseria, eine Brabaker Mietskaserne (Mietskaserne)	94
Shalimars Heimstatt (Tulamidischer Großfamilienhof)	20	Der Ussuriel-Basar (Basar und tulamidische Läden)	96
Latinkas Kate (Bauernkate)	24	Das Bad der Dame Suleika (Tulamidisches Badehaus)	101
Togans Schmiede (Dorfschmiede)	26		
Das Wirtshaus <i>Zum Stachel</i> (Wegherberge)	28	Sakralbauten	104
Kapelle des Heiligen Travinian (Wegrandschrein)	31	Der Rondratempel von Mittelstadt (Tempel mit Langschiff)	104
Ain-es-Sobek (Karawanserei)	33	Der Tempel der ewigjungen Göttin (Tempel mit Querschiff)	106
Zollhaus in der Helbrache (Kleine Wegzoll-Station)	36	Pilgertempel der Peraine zu Al'Beroshim (Kuppeldach-Tempel)	107
Zollkastell Therengarshöh (Große Zollfestung)	39	Variante: Praiostempel	108
Die Schwarze Mühle auf der Aschenheide (Alte Bockwindmühle)	42	Der Tempel des Boron (Borontempel im Halbrad-Stil)	109
Die Mühle von Kleefeld (Moderne Kappenwindmühle)	44	Der Tempel der Allwissenden (Polygonaler Hesindetempel)	111
Azamiras Turm (Magierturm)	46	Der Tempel des Rausches zu Anchopal (Ovaler Rahjatempel)	112
Das Kloster Sidi Parinor (Großes Kloster)	49		
Gebäudetyp: Kleines Kloster	54	Bauten fremder Völker	114
Straßen und Brücken	56	Haus des Hetmanns d. Albatros-Ottajasko (Thorwaler Langhaus)	114
Brücken	56	Teleris und Felerians Refugium (Elfisches Baumhaus)	115
		Aromirs und Uganors Haus (Zwergisches Hügelhaus)	117
Die aventurische Stadt	58	Takates Hütte (Waldinsel-Rundhaus)	119
Die Stadtregierung	58		
Das Stadtbürgertum	59	Anhang 1: Der Bau eines Hauses	121
Städtische Einzelgebäude	60	Der Erwerb des Baugrunds	121
Mittelstädter Magistrat (Rathaus)	62	Ans Werk!	122
Das Mittelstädter Wachhaus (Stadtwatche mit Stadtgefängnis)	66	Tabelle der Baukosten	124
		Anhang 2: Handel und Wandel in Dorf und Kleinstadt	125

Vorwort

Verschiedenste Arten aventurischer Gebäude werden in diesem grundlegenden Werk vorgestellt, das Meistern wie Spielern helfen soll, sich die verschiedenen großen und kleinen Behausungen, Villen und Tempel der Völker Aventuriens vor Augen zu führen.

Wir haben uns bemüht, eine repräsentative Übersicht unterschiedlicher Gebäude zusammenzustellen, die sowohl das Leben der Tagelöhner auf dem Lande wie das der Patrizier in den Städten illustrieren soll, und dem Spielleiter dürfte es ein Leichtes sein, diese Beschreibungen und Zeichnungen in seine Abenteuer einfließen zu lassen.

Zum einen kann er die präsentierten Gebäude mitsamt der dort vorgestellten Abenteuerideen nutezn, indem er sie unverändert oder leicht abgewandelt ins Spiel einbaut, sei es als Abenteuerschauplatz oder als Hintergrund für einen Helden; zum anderen aber ist jedem Bauwerk auch ein Gebäudetyp zugeordnet, der sich in vielfältiger Weise für andere Zusammenhänge einsetzen lässt: Die Wegherberge oder die Wachstube kann vielerorts in Aventurien liegen, und der vorliegende Plan bietet eine gute Basis für eigene Variationen – und Gleiches gilt für fast jedes hier präsentierte Gebäude.

Wer sich mehr für aventurische Wehrbauten interessiert, dem sei an dieser Stelle der Band *Armorum Ardaticum* ans Herz gelegt, der sich mit eben jenen Burgen und Festungen beschäftigt.

Doch nun genug der Vorrede: Besuchen Sie auf den folgenden Seiten die Tempel, Türme und Tavernen eines phantastischen Kontinentes.

Heike Kamaris und Jörg Raddatz

DAS AVENTURISCHE DORF

Allgemein betrachtet, sind die zahlreichen aventurischen Dörfer nichts weiter als eine Ansammlung von Bauernhäusern und einigen wenigen anderen Gebäuden, nämlich einem Tempel, einer Dorfschänke und einigen Werkstätten. Wenn man aber näher hinsieht, bemerkt man, dass je nach Landschaft doch erhebliche Unterschiede im Aufbau der verschiedenen Dörfer zu erkennen sind - Unterschiede, die oft auch die örtlichen Machtverhältnisse widerspiegeln.

Außer im direkten Umland der größten Städte liegen fast überall die meisten Bauernhöfe in einem Dorf beieinander, und die vereinzelt Einödhöfe bilden eine gelegentliche Ausnahme: Selbst im dünn besiedelten Andergast suchen die Bauern den Schutz der Gemeinschaft. Gerade im Norden liegt oft eine befestigte Zuflucht in der Mitte des Dorfes, so etwa ein gut zu verteidigender Tempel, in dem auch die Notvorräte wie das Saatgut aufbewahrt werden.

Die oft um einen Dorfplatz mit Weiher liegenden Höfe sind vom geflochtenen Dorfzaun umgeben, und auch die zum Dorf gehörenden Felder und Weiden sind deutlich gegen die Wildnis markiert. Dabei darf man jedoch nicht denken, dass in Aventurien die Dörfer dicht beieinander liegen: Selbst im dicht besiedelten Horasreich, Aranien oder Almada ist ein guter Teil einer jeden Baronie effektiv herrenloses Wald-, Heide- oder Ödland. Und da die aventurischen, selbst die horasischen, Dörfer mit ihrem urbanen Umland doch eher kleine Inseln der Landwirtschaft in einem Meer aus Wildnis sind, ist es allgemein üblich, sie nur durch sehr vage, geradlinige Grenzen zusammenzufassen, denn für die Aufteilung

eines Grenzsaums aus Ödland oder Wald braucht man keine präzisen Grenzverläufe und -steine.

Eine 'Baronie Goldenacker' ist daher eher eine rechtliche Kombination von benachbarten Weilern und Burgdörfern unter einem gemeinsamen Herrn als eine bestimmte, genau geographisch vermessene Fläche Land. Und wo nur Heide und Moorland ist, gibt es faktisch auch keine Herrschaft. Die meisten Adligen interessieren sich (wenn überhaupt) nur für das Nutzland ihrer Steuerzahler und wenden sich allem anderen nur zu, wenn irgendeine Gefahr von dort droht.

Ein kleines Zahlenspiel möge das illustrieren: Je nach Ertrag des Ackerlandes muss man für einen Aventurier etwa ein bis zwei Acker (also hundert mal hundert Schritt) Land rechnen, die er bebaut, um zu wohnen, zu essen und die Abgaben zu leisten. In einer Baronie mit 3.000 Einwohnern sind also grob 3.000 bis 6.000 Acker oder eben 30 bis 60 Rechtheilen Land bebaut. Bedenkt man, dass eine durchschnittliche Baronie leicht 600 bis 1.000 Rechtheilen Fläche bedecken kann, wird schnell deutlich, dass nicht mehr als ein Zehntel der Fläche von Menschen genutzt werden und der Rest (nicht weniger als neun Zehntel oder 90 %) der Fläche praktisch unberührte Wildnis sind, in der nur ein paar Köhler, Wilderer und Gesetzlose leben - und das ist ein ungefährender Durchschnittswert.

Im 'dichtbesiedelten' Garetien mögen 'nur' drei Viertel bis vier Fünftel des Landes Wildnis sein, in Weiden dafür fast alles bis auf winzige Inseln Nutzland.

Das Dorf und seine Bewohner

Vier von fünf Mittelreichern leben als Bauern auf dem Land. Im stadtnahen Norden, so etwa im Bornland, in Nostria und Andergast, sind es noch mehr, und auch im urbanen Horasreich sind es kaum weniger, da es nun einmal etwa vier Bauern braucht, um einen Bürger oder Adligen mit den überzähligen Früchten ihrer Arbeit zu ernähren. Dabei ist die Bauernschaft keine einheitliche Menschenmasse, sondern ebenso wie andere Stände in Schichten gegliedert, zwischen denen Streitigkeiten nicht selten und die gesellschaftlichen Hürden immens sind: Die Heirat eines Großbauernsohnes mit einer Tagelöhnerin ist ebenso schwer denkbar wie die einer Gräfin mit einem Handwerker.

Der adlige Dorf- und Grundherr: Anders als die meisten Städte hat das Bauerndorf immer einen adligen Dorfherren, meist den örtlichen Baron, manchmal auch ein Edler oder Junker als Lehnsmann des Barons; im Horasreich ist das bei den Signorens sogar die Regel. Der adlige Herr vereint eine Reihe von Herrschaftsrechten. So ist er zugleich der persönliche Schutzherr der unfreien Mehrheit der Dörfler, der Gerichtsherr über alle Dorfbewohner, Freie wie Unfreie, sowie der Grundherr des meisten dörflichen Nutzlandes: Ob es sein Erbbesitz ist oder er es von seinem Grafen zu Lehen erhalten hat, spielt dabei kaum eine Rolle, schon gar nicht für die Bauern.

Die Zeiten, in denen das Herrenland eines Dorfes einen riesigen, zusammengehörigen Besitz bildete, auf dem die unfreien Untertanen des Barons direkt für seine Scheunen und Speicher arbeiteten, sind in dieser Form jedoch weitgehend vorbei. Nur im nördlichen Bornland hat sich dieses Fronhofsystem als vorherrschende Wirtschaftsform erhalten.

Stattdessen wird in den meisten Landschaften Aventuriens der Baron nur einen gewissen Teil seines Herrenlandes für die eigene Wirtschaft behalten (oftmals nämlich sein traditionelles ererbtes Rittergut in einem 'Residenzdorf') und große Teile seines Landes, gerade in den übrigen Dörfern, an die Freibauern seiner Baronie verpachten und von ihnen einen Anteil am Ertrag und Bargeld erhalten.

Der herrschaftliche Dorfvorsteher: Da die allermeisten Baronien mehrere Dörfer umfassen, der Baron aber nur in einem davon sein Herrngut bewohnt, gab es schon immer örtliche Amtsleute und Statthalter in den übrigen Dörfern.

Solch ein Dorfvorsteher heißt je nach Gegend Ältester, Dorfrichter, Amtmann, Dorfvogt, Schulze oder Bauernmeister und entstammt in der Regel der dörflichen Oberschicht der Großbauern - auch wenn die Barone das Recht haben, ihnen wohlgefällige Verwandte und Bekannte zu Amtsleuten ihrer Dörfer zu machen. In der Praxis ist letzteres natürlich nur möglich, wenn der Baron in dem betreffenden Dorf zumindest einen Bauernhof als nicht verpachtetes Herrenland zurückbehalten hat, den er dem Amtmann als Amtssitz zuweisen kann. Der Dorfvorsteher ist als Vertreter des Dorfherren vor allem dafür verantwortlich, die Pacht und den Zehnt der anderen Freibauern einzutreiben und als Dorf- oder Friedensrichter in Bagatellfällen Recht zu sprechen und Streitigkeiten beizulegen - und er muss dafür sorgen, dass die Rechte und Privilegien seines Herrn nicht verletzt werden, indem er Wilderei ahndet, Handmühen beschlagnahmt und dergleichen. Das alles macht den Dorfvorsteher zu einer mächtigen Person und je nachdem, ob er in seinem Amt eher seinen Oberherrn oder doch seine Dorfgenossen bevorzugt, kann er sehr verhasst oder sehr beliebt sein.

Die freien Großbauern: Etwa ein Fünftel der Dörfler besitzt die persönliche Freiheit und ist damit auch rechts- und vertragsfähig. Diese Freibauern können Land vom Baron zu ihrem eigenen, meist kleinen Erbbesitz hinzupachten und kommen damit oft auf stattliche Höfe, auf denen zahlreiche andere Dörfler als Gesinde leben und arbeiten.

Freibauern schulden ihrem Dorfherren weder Frondienste noch Gesindearbeit, sondern allein die Entrichtung von Pacht (meist eine Mischung aus Bargeld und Ernteanteilen) und der allgemeinen Steuern, vor allem des Kaiserdukats als Kopfsteuer; ebenso müssen sie ihm als ihrem Gerichtsherrn Gerichtsgebühren zahlen, die dann der Dorfrichter einzieht, und sie müssen als freie und waffenfähige Reichsbürger ihren Beitrag zur Reichsverteidigung leisten, indem sie entweder wie in früheren Zeiten einen Bewaffneten stellen oder aber Wehrsteuer entrichten. Trotz dieser vielfäl-

tigen Belastungen ist das Leben der freien Großbauern dem der Unfreien in der Regel weit überlegen. Auch die sehr oft einer erblichen Priesterfamilie entstammenden Dorfgeweihten (oft der Peraine oder der Travia) sind selbstverständlich persönlich frei und werden meist zu den Großbauern ihrer Dorfgemeinde gezählt. Auch die dörflichen Handwerker wie der Schmied, der Schuster, der Schneider und der Zimmerer sind in der Regel freie Reichsbürger, die sich dank des Handwerks etwas hinzu verdienen können; ebenso der Wirt des Dorfkruges (sofern das Schankprivileg nicht ohnehin dem Dorfherrn gehört, der es einem Günstling oder direkt dem Dorfvorsteher überträgt) und der Inhaber des Kramladens. (Die meisten dieser Handwerker und Krämer besitzen noch eine kleine Parzelle Land für den Eigenbedarf an Gemüse und Korn, dazu eventuell noch einige Stück Nutzvieh.)

Der Dorfrat als die Versammlung der Freibauern tritt mindestens einmal jährlich zusammen, oft während eines Götter- oder Heiligtumsfestes (der Geweihte des Dorftempels sitzt meist auch im Dorfrat). Dabei werden bäuerliche Anliegen entschieden und bei Bedarf neue Amtsträger ernannt, wie die meist zwei bis vier Beisitzer und Schöffen im Dorfgericht, der Oberhirte, der die übrigen Hirten beruft und beaufsichtigt, oder der Dorfbüttel, der Botengänge erledigt und die Brandwache zusammenruft.

Die unfreien Kleinbauern: Etwa drei von fünf Dörflern sind rechtlich unfreie Schutzbefohlene ihres Dorfherrn. Während die meisten von ihnen überhaupt kein eigenes Land zur Verfügung haben (rechtskräftig besitzen können sie es ja ohnehin nicht), gibt es doch immer wieder Familien, denen der adlige Dorfherr ein gewisses Stück seines Landes und einige Arbeitstiere zur Nutzung überlassen hat. Doch sie erhalten nie mehr, als sie mit allen Familienmitgliedern bestellen können, und werden daher als Kleinbauern bezeichnet, im Gegensatz zu den freien Großbauern, die oft noch eigenes Gesinde halten und Tagelöhner anwerben müssen.

Obwohl die Kleinbauern unfrei bleiben, genießen sie eine gewisse Sicherheit. Sie müssen als Unfreie weder Wehrsteuer noch Gerichtsgebühren zahlen (da sie auch nicht klagen dürfen), doch für ihr Land fordert der Herr meist erhebliche Gegenleistungen -

sowohl als Fronarbeit auf seinem eigenen Land wie auch an Abgaben in Naturalien. Es ist nicht selten, dass ein unfreier Kleinbauer im Jahresdurchschnitt an drei Tagen der Woche nur für seinen Herrn arbeiten muss. Der Anteil der Kleinbauern an der Masse der Unfreien kann sich von Dorf zu Dorf und erst recht von Baronie zu Baronie ändern - mancherorts verteilt der Herr fast das ganze Land an Kleinbauern und nutzt deren Arbeitskraft, anderenorts verpachtet er es lieber für Geld an die Freibauern.

Die landlosen Häusler und Tagelöhner: Noch weit unterhalb der Kleinbauern kommt die dörfliche Unterschicht, die kein Ackerland und keine Arbeitstiere nutzen können, sondern allenfalls kleine Gemüsegärten rund um ihre Käte bestellen, die ihnen der Herr als unmittelbare Versorgung überlassen hat. Als seine Schutzbefohlenen müssen sie für ihn arbeiten und erhalten dafür, was sie zum Leben brauchen - und was das heißt, da mag die Vorstellung des Barons leicht von der der Häusler abweichen.

Früher war es unvermeidlich, dass ein Häusler als Knecht oder Magd auf dem Gütern des Herrn arbeitete, doch seitdem es vielerorts üblich wurde, dass das Land der Güter an Freibauern verpachtet wurde, benötigen diese auch zusätzliche Arbeitskräfte. Also arbeiteten viele Unfreie als Tagelöhner gegen Nahrung und ein gewisses Handgeld für die Großbauern ihres Dorfes, die ihrerseits auch eine gewisse Summe an den Baron für die Arbeitsleistung seiner Unfreien zahlen müssen.

Regionale Besonderheiten

Die obige Übersicht beschreibt die Zustände im Mittelreich. Auf die geringfügigen örtlichen Abweichungen im Horasreich wurde bereits eingegangen, und auch im Nordwesten ist es ähnlich. Im Bornland ist der Anteil der Freibauern sehr gering, und die Dörfer sind meist reine Anhängsel von Fronhöfen, verpachtetes Land gibt es kaum. In seltenen Fällen gehört das Land auch einer der Kirchen der Zwölfe, die dann einen weltlichen Verwalter als Herrn der Baronie einsetzen, während meist ein Dorf der Baronie um ein Kloster angesiedelt und diesem hörig ist.

Bäuerliche Abgaben und Dienste

Der unfreie Bauer ist derjenige, der den Adel zu ernähren hat, und mehr noch als schlechtes Wetter und gefährliche Kreaturen lastet die jährliche Abgaben- und Arbeitspflicht auf ihm: So sind die Unfreien als Schützlinge des Adels verpflichtet, ihm ihre Arbeitskraft zur Verfügung zu stellen - und bei den landlosen Häuslern macht das oft sechs Tage in der Woche aus. Zu diesen Frondiensten zählt nicht nur die gesamte Feldbestellung wie Pflügen, Säen, Mähen, Dreschen, Ernteeinfahren, Bewachen der Ernte, Mahlen und Backen, sondern auch das Viehhüten, das Zäune errichten, das Besorgen von Bau- und Brennholz, die Leistung von Botengängen und Fuhrdiensten und das Bauen von Straßen und Brücken. Zusätzlich sind noch Spinn-, Weh- und Wascharbeiten zu verrichten.

Aber auch die unfreien Kleinbauern, die einen eigenen, aber eben kleinen Hof haben, werden schwer belastet: Sie haben ihrem Herren für die Überlassung und Nutzung seines Grund und Boden regelmäßig bestimmte Erträge von ihrer Getreideernte und an Gemüse, Eiern, Butter, Käse, aber auch an Geflügel, Schweinen, Schafen oder Rindern, Holz, Leinentüchern und -hemden, einen Grundzins und den Zehnt zu entrichten.

So sei hier als kleines Beispiel einmal genannt, was im Königreich Almada der unfreie Inhaber eines geliehenen Hofes mit zwölf Äckern Nutzland seinem Baron zu zahlen hat: An Abgaben werden ein Schwein im Wert von fünf Goldstücken, ein Stein Flachs, drei Hühner und 18 Eier gefordert. Außerdem muss der Hörige je eine halbe Fuhre Wein im Rahja und im Travia, fünf Fuhren Mist und 12 Fuhren Holz liefern und auf dem Herrenhof beim Backen und Brauen helfen, die Scheunen bewachen und die Beete im Garten pflegen. Dann hat er noch 50 Bretter oder 100 Schindeln für Reparaturen zu liefern und eine Woche lang Schweine im Wald zu hüten. Zusätzlich ist er verpflichtet, an drei Tagen in der Woche einen Acker Herrenland zu bearbeiten und Saatzfelder und

Weiden einzuzäunen. Seine Familie hat noch Hosen für die Herrschaften zu nähen.

Nach geltendem Brauch hat die Arbeit auf dem Herrenhof und Herrenland grundsätzlich Vorrang vor allem anderen. Bei vielen Herren herrscht immerhin der Brauch, die frondenden Bauern mit Speise und Trank zu versorgen - doch wenn es etwa um die Ernte geht, für deren Einbringen nur wenige trockene Tage geeignet sind, wächst die ohnmächtige Wut im unfreien Bauern, der zusehen muss, wie die Ernte auf seinen Feldern verdorrt, weil er die geeignete Zeit nur auf dem Herrngut arbeiten musste.

Dazu kommen noch diverse Abgaben, die in klingender Münze zu entrichten sind: Für die Erlaubnis einer Eheschließung ist das *Weingeld* zu zahlen. Das *Mortuarium* oder *Sterbegeld* muss dem Baron im Falle des Todes des Untertanen entrichtet werden. Ursprünglich hatte der Herr den Anspruch auf den gesamten Nachlass seiner toten Unfreien, doch im Laufe der Zeit wurde sein Anteil auf das 'Besthaupt' und das 'Bestkleid' reduziert. Nach dem Tode eines Unfreien haben dessen Nachkommen das beste Stück Vieh (Besthaupt) und das beste Gewand (Bestkleid) dem Herrn zu überreichen; häufig können die Erben diese Pflicht auch durch Geldzahlungen ablösen. Dann gibt es noch die Abgaben, die jeder Dorfbewohner, auch der freie Großbauer, dem Herren zu zahlen hat, weil es sich um Privilegien des Adels handelt: So sind noch Gebühren für das herrschaftliche Gericht und für die Benutzung der herrschaftlichen Mühle, des Backofens und der Kelter zu entrichten. Für die Schweinemast und für das Holzfällen im herrschaftlichen Wald und für die Benutzung des herrschaftlichen Ebers zur Schweinezucht und des Deckhengstes für die Pferdezucht ist ebenfalls zu zahlen. In kritischen Zeiten besitzt der Herr außerdem das Recht, von den Freien eine Sondersteuer als Ergänzung zur Wehrabgabe zu erheben.

Die Bestandteile des Dorfes

'Gemarkung' oder 'Mark' wird der gesamte Wirtschafts- und Rechtsbereich einer Siedlung mit sämtlichen Häusern und Höfen, dem Ackerland, den Wiesen und den Weiden, Plätzen, Wegen und Brücken, dem Wald, der Heide, dem Ödland und dem Gewässer bezeichnet. Prinzipiell kann man jede Dorfmarkung in drei Bereiche gliedern: den Dorfkern, die Ackerflur und die Allmende.

Im **Dorfkern** liegen die bäuerlichen Hofstätten mit ihren Wohn- und Wirtschaftsgebäuden beisammen, in ihrer unmittelbaren Nähe liegen die umzäunten Obst- und Gemüsegärten.

Die **Ackerflur** erstreckt sich rings um das Dorf, sie ist fast überall in mehrere, meist drei, große Feldblöcke eingeteilt. Diese Felder sind ihrerseits in gleich viele kleine Streifen oder Parzellen untergliedert. Jeder richtige Bauer des Dorfes besitzt ein oder mehrere Parzellen in jedem Block, zu denen jedoch im Allgemeinen keine Feldwege führen, so dass man sein Stückchen Land nur über die Felder der Nachbarn hinweg erreichen kann.

Also muss für alle Bauern eines Dorfes durch eine strenge Flurordnung (Flurzwang) die Zeit des Säens und des Erntens genau festgelegt werden. Nach der Ernte wird das gesamte Ackerland als gemeinsame Stoppelse für das Dorfvieh benutzt.

Die **Allmende** oder gemeine Mark erstreckt sich jenseits dieses Ackergürtels und wird von den Bauern gemeinschaftlich genutzt. Je größer der Hof, desto mehr Nutzungsrechte hat er. Zur Allmende zählen die Wälder, Wiesen, Heideflächen, Moor- und Wassergebiete, deren Nutzung sehr vielfältig sein kann: Der

Wald etwa ist nicht nur zur Gewinnung von Bauholz und Brennholz wichtig, hier werden auch Beeren und Pilze gesammelt, und im Herbst treibt man die Schweine unter der Aufsicht eines Dorfhirten zur Eichelmast in die Wälder. Im Winter sammelt man hier Laub als Streu für die Viehställe, Honig gewinnt man durch die Waldbienenzucht. In manchen Gegenden, so etwa in Tobrien, ist den Bauern in der Allmende auch das Jagen und Fischen erlaubt, doch an den meisten Orten sind der ländlichen Bevölkerung diese Rechte durch den Adel genommen.

Jenseits der Allmende und damit der Gemarkung liegt fast überall noch sehr viel *ungenutztes Wild- und Ödland*, das vielleicht nominell einem Baron zugehört, weil ihm auch die umliegenden Dörfer unterstehen, das aber in Wirklichkeit Niemandesland ist.

Hier sei daher noch einmal generell gesagt, wenn es um das bäuerliche Nutzland geht: Angesichts der sehr geringen Besiedlungsdichte Aventuriens mag es seltsam erscheinen, wenn trotzdem Land knapp und kostbar sein kann - aber hier geht es gerade um gutes, fruchtbares Nutzland, das tatsächlich sehr knapp sein kann. Noch nicht nutzbares Wildland, das zum Teil von Sümpfen und Mooren durchzogen und eventuell von Schwarz- oder Roptelzen bewohnt wird, gibt es hingegen in Hülle und Fülle.

Das Leiden der tobriischen Flüchtlinge ist nicht dadurch begründet, dass sie nirgendwo neue Dörfer gründen könnten, sondern dass sie derzeit einfach nicht die Zeit, die Mittel und das Recht dazu haben - und daher bleiben sie mehrheitlich eben in der Nähe von großen Städten mit Armenspeisung etc.

Dorfformen

Einige besonders auffällige Beispiele wollen wir nachfolgend vorstellen, wobei betont werden muss, dass es auch ungezählte Zwischenfor_neu gibt.

Wulfenhag - ein tobriisches Streudorf

Mit zehn großen Gehöften und 13 Katen ist Wulfenhag ein relativ typisches Streudorf, wie man es im ganzen Mittelreich findet. Die Gründungszeit dieser Orte fällt in jene Perioden friedlicher Ausbreitung, als man sich wenig Sorgen um die Verteidigung der neuen Dörfer machen musste, sondern die einzelnen Gehöfte so anordnen konnte, wie es gerade sinnvoll erschien; vor allem während der Klugen Kaiser wurde das so gehandhabt. Der Grundriss eines Streudorfes ist unregelmäßig, denn die Hofstätten wurden planlos um einen Dorfplatz angeordnet. An diesem Dorfplatz liegen der Brunnen und ein Tempel - Peraine mit Gebeinfeld. Es gibt hier weder einen Gasthof noch einen besonders hervorgehobenen Schulzenhof.

Gerbaldsruh - ein garetisches Angerdorf

Die vierzehn Gehöfte der Ortschaft Gerbaldsruh zeigen, dass sie schon _n großes, für die Verhältnisse Garetiens immerhin noch mittleres Dorf ist. Hier gruppieren sich die Gehöfte um einen lang gestreckten, längsovalen Dorfplatz, den Anger. Dieser ist gemeinschaftlicher Grund, hier liegen der Dorfweiher, das Gasthaus, die stets feuergefährdete Schmiede und ein Peraine-Tempel mit einem kleinen Gebeinfeld. Ansonsten liegen die Hofstätten zu beiden Seiten einer Straße aufgereiht. Die dazugehörigen Felder sind jedoch in der ganzen Gemarkung des Dorfes verstreut, was den Flurzwang zur Folge hat. Angerdörfer wurden und werden vor allem in unruhigen Zeiten oder unruhigen Gebieten errichtet, da es deutlich einfacher ist, sie mit einem schützenden Palisadenzaun zu umgeben.

Ayshabad - ein tulamidisches Sippendorf

Die Anordnung der acht Gehöfte des Dorfes Ayshabad ist typisch für die Verhältnisse, die man im Land der Tulamiden findet: Es gibt keine Durchgangsstraße, statt dessen führt ein

Stichweg von der Landstraße zum zentralen Dorfplatz, um den die einzelnen ummauerten Bauernhöfe angeordnet liegen, die aus Wohnhaus und Ställen für das Vieh bestehen. In der Nähe der Häuser liegen meist Gemüsegärten. Selbst die Eingänge zu diesen Gehöften liegen meist nicht direkt am Dorfplatz, sondern am Ende von gut gegen Feinde zu verteidigenden Sackgassen.

Im Herzen des Dorfes liegt der Platz mit dem Dorfbrunnen als Treffpunkt, hier finden sich auch das Badehaus und der Schrein des Dorfgottes; eine Wehrmauer umgibt das ganze Dorf. Dem aufmerksamen Beobachter mag das Fehlen eines Gebeinfeldes auffallen - doch die Tulamiden bevorzugen es, ihren Verstorbenen entweder eigene 'Totendörfer' abseits des eigentlichen Dorfes zu errichten, oder aber sie wählen das entgegengesetzte Extrem und bestatten ihre verblichenen Ahnen in kleinen Familiengrüften auf dem Gebiet ihres Sippengehöftes, manchmal gar im Keller des Bauernhofes.

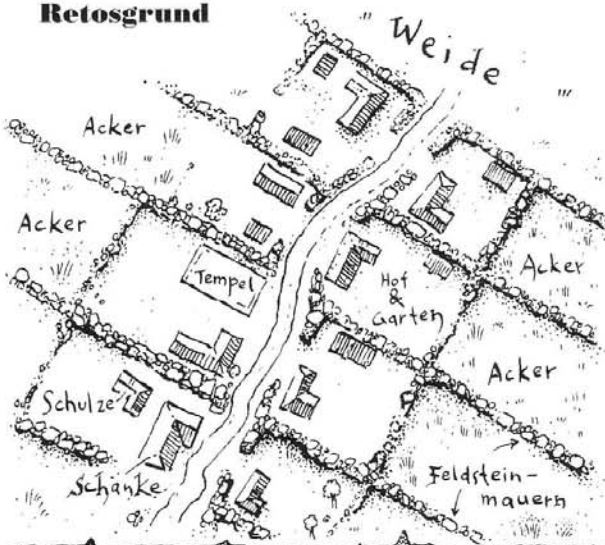
Die Karawanserei ist so gut wie nie im eigentlichen Dorf zu finden, sondern liegt als ummauertes Gelände an der Landstraße, meist dem Dorfeingang gegenüber.

Für den Anbau des Weizens schließlich dienen die weiten Felder rund um die Dörfer, die meist gemeinschaftlich bestellt werden.

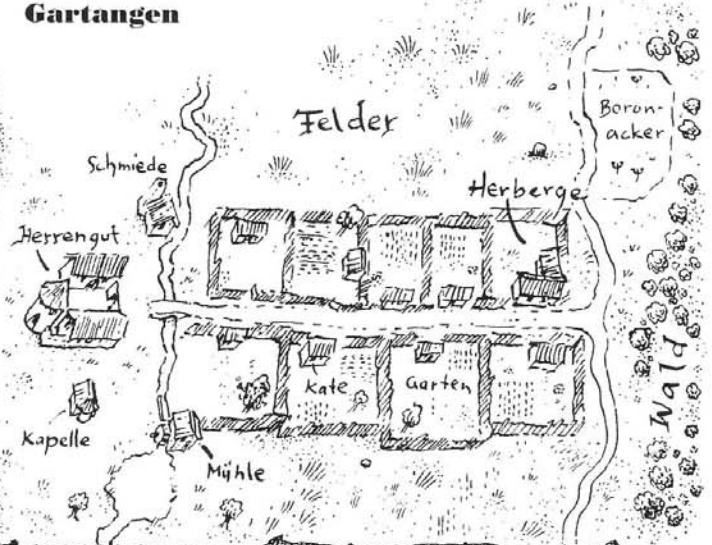
Gartangen - ein bornländisches Frondorf

Ganz anders angelegt ist wiederum das Frondorf, wie es für das Bornland typisch ist, und wo alles vom Herrenhof am Ende einer Stichgasse aus beherrscht wird. Mit Haupthaus, Wehrturm, Stall und Scheune und Nebengebäuden wie Schmiede, Backhaus, Götterkapelle und Wassermühle dominiert er das Leben der Dörfler, von denen nicht wenige sogar als unfreies Gesinde unmittelbar auf dem Herrngut leben und dort sowohl die Arbeit im Haushalt wie auch auf den gutseigenen Äckern und Feldern erledigen müssen. Auch handwerklich ausgebildete Leibeigene arbeiteten hier als Schmiede, Schuster, Wagner oder Sattler, während andere als Spinner und Weber Tuche erstellen. Andere Leibeigene müssen als Kuriere, Kellermeister, Zöllner oder Förster dienen. Diese Unfreien, die als Gesinde im gutherrlichen Hause leben, sind der Verfügungsgewalt des Herrn am stärksten unterworfen.

Retosgrund



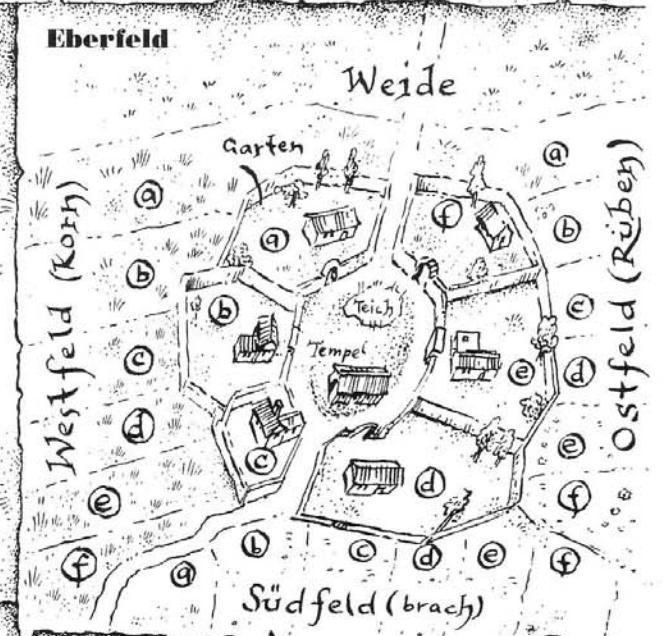
Gartangen



Ayshabad



Eberfeld



Gerbaldsruh



Wulfenbagg



In unruhigen Gegenden sind diese Herrenhöfe durch einen festen Zaun, selten durch eine Mauer von den zum Eigenland gehörigen Tackerflächen, Wiesen, Gärten, Wäldern, Weinbergen, Mühlen und Gewässern getrennt.

Entlang der einzigen Gasse des Dorfes liegen die kleinen Katen der Leibeigenen mit ihren Gärtchen; diese 'behausten' Knechte, die ihre eigenen Hütten im Bereiche des Herrenhofes besitzen, sind etwas besser gestellt als das Gesinde: Sie dürfen kleinere Rechtsgeschäfte selbstständig und größere mit Zustimmung des Herrn tätigen. Dafür müssen sie wie die anderen vom Grundherrn abhängigen Bauern bestimmte Frondienste und bestimmte Zinsen und Abgaben leisten. An der Einmündung der Dorfstraße in die Landstraße liegt als einziges größeres Gebäude neben dem Herrenhaus die Herberge mit der Brauerei. Allein schon ihre Existenz zeigt, dass wir es in Gartangen mit einem relativ 'fortschrittlichen' Bronnjaren zu tun haben, der die Vorteile eines öffentlichen Gasthauses erkannt hat, statt darauf zu beharren, dass er alle fremden Reisenden entweder als seine Gäste ins Haus bittet oder aber sicherheitshalber weiterziehen lässt.

Delosgrund - ein garetisches Reihendorf

Die relativ jungen Reihendörfer wie Retosgrund sind meist an einer hindurchführenden Straße gegründet, an der die Hofstätten in einem regelmäßigen Abstand aufgereiht sind - hier zu beiden Seiten der Straße, doch gibt es auch Fälle (etwa entlang von Deichen), wo die Gehöfte eine einseitige Reihe bilden. Das zu einem Gehöft gehörende Ackerland liegt direkt hinter der Hofstätte und ist nicht über die Gemarkung verteilt. Hier wirtschaftet jeder Bauer ganz individuell, es gibt keine Allmende und keinen Flurzwang; daher gibt es auch deutlich weniger bauerlichen Zusammenhalt, oft auch keinen Dorfrat und ähnliche Gemeinschaftseinrichtungen: Die Tempelstelle des Dorfes mitsamt dem dazugehörigen Hof für den Tempelpriester bildet genauso

ein Gehöft mit eigener Landausstattung wie die übrigen Bauernhöfe, doch oftmals bleibt sie im Besitz des Dorfherrn, der sie den jeweiligen Dorfgeweihten auf Lebenszeit oder kürzer verleiht. Diese Praxis, die einer Besetzung des Tempelherrennamens durch den weltlichen Dorfherrn gleichkommt, hat viel Widerspruch in den einzelnen Kirchen erregt, ohne dadurch beseitigt worden zu sein.

Ebenfalls typisch ist die anderthalbmal oder doppelt so große Hufe des Erbschulzen, der als örtlicher Amtsträger des adligen Dorfherrn kurz davor steht, bereits als Junker in den niederen Adel aufzusteigen. Zu seinen besonderen Privilegien gehört auch das Schankrecht. Dass nur er im Dorf einen Ausschank mit Herberge betreiben darf, sichert ihm zusätzlich eine beherrschende Stellung.

Da vielen Adligen die Einsetzung eines einzelnen Erbschulzen als 'Quasi-Lehnsmann' deutlich sympathischer ist als die Schaffung eines unangenehm demokratischen Dorfrates, werden neuere Dörfer spätestens seit der Pervalszeit vor allem nach dem Muster von Reihendörfern gegründet, wann immer sich das landschaftlich einrichten lässt.

Eberfeld - ein Andergaster Rundung

Bei den Rundungen, die vor allem in Andergast und anderen dünn besiedelten und oft zu verteidigen Landstrichen zu finden sind, handelt es sich meistens um eine kleine Dorfform, bei der sich wenige Hofstätten um einen freien Platz gruppieren. Hier in Eberfeld sind es gerade einmal sechs Gehöfte, und dazu kommt noch ein kleines gemeinsames 'Dorfhaus' auf dem Dorfplatz, das als steinernes, abschließbares Gebäude alle möglichen Aufgaben zugleich erfüllt: Es ist Backhaus, Perraine- wie auch Travia-Schrein, Zuflucht in Notzeiten, Versammlungsstätte, Ausschank, Gastplatz für Reisende und alles sonst, wozu man noch am besten einen gemeinsamen Besitz braucht.

Der Landbau

Die Landwirtschaft ist, vor allem in ihrer Variante als Ackerbau, die Grundlage der Existenz fast aller Aventurier. Einige Stämme leben als Jäger und Sammler, und in den Städten können manche Menschen und Zwerge als Handwerker, Kaufleute oder Gelehrte leben, doch für gewaltige Mehrheit der Aventurier ist das Bestellen des Ackers die Lebensgrundlage, und die gütige Herrin Perraine ist ihre wichtigste Gottheit.

Da die Böden schnell durch zu intensiven Gebrauch ausgelaugt werden und die gezielte Düngung noch weitgehend unbekannt ist, ist die verbreitetste Form in Aventurien die so genannte Dreifelderwirtschaft, bei der die Felder in einem Dreijahresrhythmus unterschiedlich genutzt werden. Dadurch wird einerseits die Gefahr von Missernten abgeschwächt, da auf eine vernichtende Winterfaat noch eine gute Sommersaat folgen kann, und andererseits kann sich der Boden durch längere Brachzeiten besser erholen und daher später einen besseren Ertrag bringen. In der Dreifelderwirtschaft gibt es, wie es der Name schon andeutet, drei große Felder, die zusammen das gesamte dörfliche Ackerland ausmachen und die in einzelne Parzellen aufgeteilt sind, von denen drei, je eine pro Feld, den Ackerbesitz eines Hofes darstellen.

So wird das erste Feld im ersten Jahre mit einer Sommerfrucht, das zweite Feld mit einer Winterfrucht bebaut, und das dritte Feld blieb brach liegen. Als Sommerfrucht kommen Hafer, Gerste, in Aranen nach Reis, oder Gemüsepflanzen wie Erbsen, Bohnen und Linsen, im Nordosten (Bornland, Weiden, Tobrien) auch Kartoffeln, in Garetien, dem Yaquirland und Aranen auch Kürbisse in Frage, die etwa vom Perraine eines Jahres bis zum Efferd oder Travia des Folgejahres auf dem Acker stehen. Als Winterfrucht

stehen Roggen, Weizen oder Gerste zur Verfügung, sie wachsen ungefähr vom Travia bis zum Rahja eines Jahres, in kühleren Gegenden werden sie auch bis zur Ernte im Herbst stehen gelassen. Auf die Brache, wo in guten Jahren wilder Klee wächst, wird das Vieh getrieben, damit es durch seinen Mist den Boden düngt. Der Roggen wird vielerorts, so etwa in Nostria, Andergast, Weiden, Tobrien und dem Bornland, bevorzugt, da er ziemlich winterfest ist und selbst auf mageren Böden gedeiht. Leider neigt Roggen dazu, zum Träger von allerlei höchst ungesunden Pilzen und Schimmeln zu werden, die manchmal unerkannt mit den Roggenkörnern zu Brotteig verarbeitet werden. Der Weizen als anspruchsvolleres Getreide benötigte dagegen fruchtbarere Böden, wie man sie vor allem in Garetien, Almada, dem Lieblichen Feld und Aranen findet. Die Gerste dominiert seit langer Zeit das von Zwergen besiedelte Bergland, da sie wenig Ansprüche an Boden und Klima stellt und ein vorzügliches Braumalz abgibt. Reis wächst vor allem in Aranen als Sommerpflanze, da er die langen, schweren sommerlichen Regengüsse im Rondra und Efferd gut verträgt.

Die Ernteerträge sind vielerorts recht gering: Im Norden wird etwa die Hälfte des geernteten Getreides gegessen, die andere Hälfte als Aussaat für das nächste Jahr verwendet, und in wärmeren Gefilden ist ein Ertrag von drei Körnern auf ein Saatkorn ein guter Durchschnitt. Hauptursache für den geringen Ernteertrag ist der Mangel an Dünger. Der Viehdung reicht nämlich meistens gerade für die kleinen Gärten der Bauern aus, auf denen sie die unterschiedlichsten Gemüsesorten ziehen.

Das bäuerliche Jahr

Praios: Im Hochsommer geschieht relativ wenig auf dem Lande: Auf den Feldern wachsen die Früchte, und manche Bauern nutzen diese Zeit, um als Hausierer über die Dörfer und durch die Städte zu ziehen. Andere wagen es, eine Pilgerfahrt, etwa nach Anchopal zum Hain der Peraine, anzutreten. Dort, in Aranien, wird spätestens jetzt das Wintergetreide vom letzten Herbst eingebracht, um es nicht während der Regenzeit im Rondra zu verlieren.

Rondra: Während das Getreide reift und die Bauern vor allem auf den Beginn der Ernte warten, beginnt im Südosten, in Aranien und Mhanadistan die Sommerregenzeit.

Efferd: Nördlich von Almada und Aranien neigt sich der Sommer dem Ende entgegen, und in diesen Ländern ist der Efferdmond auch der eigentliche Erntemonat, wenn sowohl Sommer- wie Winterfrucht eingebracht werden. Zusätzlich werden hier Früchte aus dem Obstgarten eingebracht, Nüsse, Pilze und Beeren gesammelt und eingemacht, und eventuell steht noch eine zweite Heuernte an. In den Efferd fällt auch das Ende der Sommerregenzeit in Aranien.

Travia: In den nördlichen Gebieten, in denen bereits geerntet wurde, ist zwischen dem 1. und 3. Tra. traditionell der 'Große Zehnt' auf Getreide fällig. Im yaquirisch-aranischen Klima ist der Traviadmond die Erntezeit der Sommerfrucht, so wie auch die Obsternte in diese Zeit fällt. In Weiden, Tobrien und dem Bornland werden im Travia die Kartoffeln geerntet. Am 15. Tra. ist nahezu aventurienweit der Gänsezehnt fällig. Gegen Ende des Monats wird allgemein die Wintersaat ausgebracht.

Boron: Im yaquirisch-aranischen Klima wird zu Beginn des Boron der 'Große Zehnt' auf das Sommergetreide erhoben, hier ist der Boron allgemein der Monat, in dem das Jahr auf seine Fruchtbarkeit bewertet und entsprechend gelobt oder getadelt wird. Zu Beginn des Winters in Mittel- und Nordaventurien stellt sich die Frage, wie viele von den Jungtieren des Frühlings mit dem vorhandenen Heu und Stroh über den Winter kommen werden. Nicht wenige müssen in dieser Zeit geschlachtet werden, um den anderen das Überleben zu ermöglichen. Der Boron ist darum fast überall auf dem Lande ein wahrer Blutmonat: Binnen weniger Wochen verschlingen die Bauern mehr Fleisch, Wurst und Speck als im ganzen übrigen Jahr, und überall riecht es nach Geräuchertem und Gesottenem. Zwischen dem 10. und 15. Bor. ist in diesem Gebiet der 'Fleisch- und Blutzehnt' fällig.

Hesinde: Spätestens im Hesinde ist es an der Zeit, die Bäume auf dem Hof zu fällen, die zu alt oder abgestorben sind, und sie zu Brennholz zu verarbeiten. Ebenso muss in der Allmende Bruchholz gesammelt werden. Im Hesinde ist auch Gelegenheit, das

Handwerk zu pflegen, Wolle, die Baumwolle und den Lein des Jahres zu spinnen und zu weben.

Firun: Im Winter, wenn das Land wie tot da liegt, sind Arbeiten auf dem Hof und im Gelände zu tun: Zäune, Gatter und Tore müssen errichtet oder repariert werden, Werkzeug ist zu flicken, zu schärfen oder zu reparieren, und vieles mehr. In schlechten Jahren wird, wenn das Heu bereits zur Neige geht und kein Frühling in Sicht ist, im Firun zum zweiten Mal geschlachtet.

Tsa: Im Norden und der Mitte Aventuriens wird gewartet, bis der Winterfrost vorbei ist, dann betet man, dass die Wintersaat des letzten Herbstes gut aufgeht. Mehr Instandsetzungsarbeit auf dem Hof wird getan, vor allem im Norden, wo die Last des Schnees und die Wucht des Hagels oft herbe Schäden anrichtet. In den Tsamond fällt auch der Beginn der Frühlingsregenzeit in Aranien, den das Wintergetreide, noch grün auf dem Feld, meist gut übersteht.

Phex: Der erste richtige Frühlingsmonat bringt bereits erhebliche Arbeit mit sich, denn nicht nur das erste frische Gras sprießt auf den Wegiden, zugleich beginnt auch die Zeit, in der die trächtigen Muttertiere der meisten Haustierarten ihre Jungen bekommen, die entsprechend aufwendig versorgt werden müssen. Im Phex endet die Frühlingsregenzeit in Aranien, und die ersten Karawanen kommen zu den Basaren der Dörfer.

Peraine: In ganz Aventurien ist der Perainadmond der Monat, in den die Aussaat der Sommerfrucht fällt: Es wird gepflügt und geeggt und Hafer, Gerste oder Reis ausgesät - der Peraine zählt zu den arbeitsintensivsten Monaten des Jahres, denn es ist gerade in dieser Zeit nötig, die Saat gegen gefräßige Nagetiere und Vögel zu schützen, die den Winter wenig zu fressen hatten und nun ebenfalls Junge füttern müssen.

Ingerimm: Am 1. Ing. ist der Lämmer-, Ferkel- und Kälberzehnt fällig - die Obrigkeit nimmt sich ihren Anteil am neugeborenen Vieh des Frühjahres. Auf den Feldern muss das Unkraut gejätet werden, das mit dem sprießenden Sommergetreide um die Wette wächst. In die zweite Hälfte dieses Monats fällt auch die harte, aber notwendige Arbeit der Heuernte, wenn das für das Vieh nahrhafte Frühlingsgras geschnitten und auf dem Feld getrocknet wird, um es dann möglichst schnell einzulagern, ehe ein Regenguss alles verdirbt.

Rahja: Der Monat der Liebesgöttin beginnt vielerorts mit einer heftigen Freudenfeier, in der die Bauern eine erfolgreiche Heuernte feiern. Ansonsten ist der Monat auf dem Land vor allem der Schafschur vorbehalten. Die jungen Lämmer werden nicht geschoren, wohl aber alle übrigen Schafe. Mancherorts wird die Wolle sofort gesponnen, in der Regel aber werden die Vliese unbearbeitet bis zum folgenden Winter aufbewahrt, wenn ohnehin viel im Haus gearbeitet wird.

Typische Gebäude auf dem Lande

Zum Aufbau der Beschreibung

Der Name des Gebäudes gibt gleichzeitig an, um welchen Typ es sich handelt; auf Varianten wird in den Abschnitten **Verbreitung des Gebäudetyps** und **Alternative Verwendung** eingegangen.

Der Abschnitt **Aus der Geschichte** erzählt über die Entstehung des jeweiligen Bauwerks, präsentiert eventuell Anekdoten und legt die Grundlagen zu späteren Abenteuerideen. Dabei wurde darauf geachtet, den Leser nicht mit einer Flut trockener Daten zu überschwemmen, sondern anschauliche Erinnerungen zu bieten, zum Teil gar von einem Bewohner des Gebäudes selbst erzählt.

Die Abschnitte **Räume und Kammern** und **Bewohner und Gäste** sind weitgehend selbsterklärend. Außer in besonderen Fällen haben wir darauf verzichtet, den "halb im Staub verschwundenen, verlorenen Silbertaler hinten in der Küche" zu erwähnen, ebenso wenig haben wir für jeden Bewohner die Kampfwerte angegeben - wer sie benötigt, sollte sie gemäß dem gesunden Menschenverstand und den Gepflogenheiten der Spielrunde zusammenstellen.

Im Abschnitt **Besonderheiten und Abenteuerideen** wird genau das präsentiert - die kleinen und großen Eigentümlichkeiten, die das Bauwerk von den vielen anderen seines Typs unterscheiden und zu einem interessanten Schauplatz im Spiel machen können. Der Abschnitt **Verbreitung des Gebäudetyps** hingegen beschreibt genau das Gegenteil: Wo überall Sie die hier präsentierten Pläne und Ansichten nutzen können - denn wir haben, wie schon gesagt, darauf geachtet, keine 'typisch Zorganer' Häuser zu zeigen, sondern eben 'typisch aventurische'.

Der abschließende Abschnitt **Alternative Verwendung** geht noch einen Schritt weiter und gibt an, wie man mit kleinen Änderungen das Bauwerk einem ganz anderen Zweck zuführen kann als dem hier bereits beschriebenen.

Brodans Hof (Tobrisches Hallenhaus)

Brodans Hof ist einer von elf, die in der Ortschaft Wulfenhag in Tobrien liegen, eine halbe Tagesreise südlich von Yol-Ghurmak, dem früheren Ysilia.

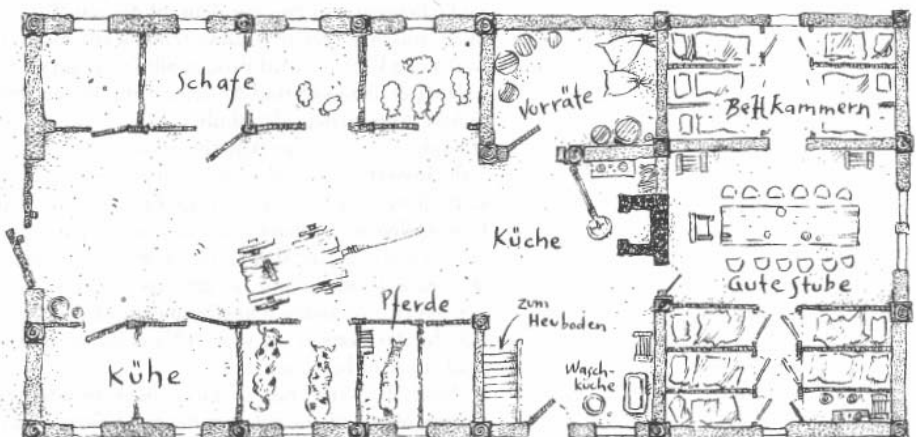
Aus der Geschichte

Das Hallenhaus wurde vor gut vierzig Jahren von Brodans Mutter Gorbanje errichtet und ist seitdem Heimstatt ihrer Familie - auch nach der Unterwerfung Tobriens durch die Borbaradianer, als das Dorf Wulfenhag nur durch reines Glück den Brandschatzern der siegreichen Invasoren entging.

Räume und Kammern

Das Gebäude hat einen lang gestreckt rechteckigen Grundriss von etwa zwanzig Schritt Länge und zehn Schritt Breite. Die Wände bestehen aus Fachwerk, das Dach ist mit getrocknetem Reet gedeckt und an seinem höchsten Punkt etwa sechs Schritt hoch. Ein landestypisches Merkmal sind die Holzschnitzereien, die an den beiden Giebeln angebracht sind und die das traditionsreiche tobrische Wappenbild darstellen: Zwei Wolfsköpfe sind es, mit Kalk ge-weißt, die eigentlich das Haus gegen Goblins und anderes böses Gezucht schützen sollten.

Wie alle derartigen Hallenhäuser besitzt das Gebäude ein großes Tor an einer der beiden Stirnseiten: Durch das doppelflügelige Holztor gelangt man in die mit einem Wagen befahrbare Tenne. Über eine durch eine Leiter erreichbare Luke gelangt man auf den *Heuboden*, wo das Heu als Futter für das Vieh aufbewahrt wird. Üblicherweise wird der Wagen bis direkt unter die Luke gezogen und das Heu dann büschelweise mit der Heugabel empor gereicht und von den Knechten dort oben gestapelt - eine Aufgabe, die vor allem ebenso schnell wie gründlich getan werden muss, denn weder darf das Heu so ungeschickt aufgeschüttet werden, dass es von der eigenen Restfeuchtigkeit fault, noch dürfen die Arbeiter sich zu viel Zeit lassen, denn jeder Regenschauer kann das noch auf der Wiese liegende Heu durchnässen und verderben. Früher war es ein 'guter alter Brauch', dass die Knechte und Mägde einen freien Tag erhielten, wenn diese harte und unter großem Zeitdruck verrichtete Arbeit getan war, um "das Heu zu überprüfen", im Dorf stets ein Anlass für ein ausgelassenes Erntedankfest, das stets in einem schamlosen Gelage endete. Für die jungen Burschen und Mädchen des Hofes war es seit vielen Menschenaltern üblich, dass die Eltern ihr Heranwachsen mit der Aufforderung begleiteten, sie 'seien jetzt wohl alt genug, beim Hermachen zu helfen'. Die schwere Arbeit und das nachfolgende Fest, von dem sie zuvor, als Kinder, immer ausgeschlossen gewesen waren, war für viele Bauern Tobriens und Weidens der entscheidende Schritt ins Erwachsenenleben. Doch seit der Unterwerfung Tobriens durch die Schwarzen Horden Borbarads hat niemand mehr den Elan oder auch nur die Lust dazu aufgebracht. Hier auf dem Heuboden schlafen auch normalerweise Brodans Kinder und das Gesinde. Auch durchreisende Gäste werden hier untergebracht, es sei denn, dass sie von so außergewöhnlichem Rang sind, dass Brodan für sie sein eigenes Bett räumen muss. Doch zurück ins Erdgeschoss: Auf der rechten Seite der Tenne, der so genannten 'reichen Seite', befindet sich der Stall für die Kühe der Familie. Früher standen hier auch vier Pferde, doch wurden die schon kurz nach der Eroberung von Borbarads Schergen beschlagnahmt und 'dienen' heute wohl in Galottas Armee. Früher ist Brodan am Praiostag häufig mit seinem Wagen zu seinem Freund Ludmar im Nachbardorf gefahren, doch heute kann er nur die Ochsen vorspannen und nutzt das Fuhrwerk ausschließlich für unvermeidliche Transporte, um es möglichst selten in der Öffentlichkeit zu



Brodans Hof

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Die Rolle des Hofes als Treffpunkt und Unterschlupf der Widerstandskämpfer gegen die Schwarzen Horden prägt natürlich die Verwendung im Abenteuer. Wenn Helden im Rahmen einer geheimen Mission einen Unterschlupf brauchen, können Sie ihnen den Namen der Hausiererin Makascha aus Wulfenhag zuspielen, diese wird sie bei Brodan unterbringen. Er wird sie, solange sie sich respektvoll verhalten, nach Kräften unterstützen, aber bitten, sich aus Sicherheitsgründen für die Dauer des Aufenthalts von Kleidung und Verhalten her als Gesinde zu tarnen.
- Daraus wiederum ergeben sich natürlich einige Möglichkeiten, wenn neugierige oder missgünstige Nachbarn misstrauisch werden und man sie daran hindern muss, Brodan zu denunzieren, ohne dass dieses 'zum Schweigen Bringen' in sich bereits Aufmerksamkeit erregt.
- Irgendwann, nach einer fast einjährigen Schwangerschaft, kommt 'das Enkelchen' zur Welt - und es ist in der Tat nicht ganz normal. Ob es sich allerdings bei dem Kind um eine dämonide Kreatur, also einen Mensch-Dämonen-Hybriden handelt, ob es 'nur' der Bastard eines gewöhnlichen Söldners aus den Südländern ist oder aber ob sich gar um das Kind Torbens und Nanes handelt, das durch eine bittere Laune der Natur zum Beispiel ein Albino ist, müssen Sie entscheiden. Manche Dörfler wollen es sicherheitshalber erschlagen, andere, gerade die ehrgeizigeren, vielleicht als Paraphernalium für dunkle Riten an die höfische Obrigkeit in Yol-Ghurmak veräußern. In jedem Fall sollte die Geschichte um das Kind, das erst Staunen, dann Zorn und Vernichtungswut auslöst, beklemmend und unheimlich ausfallen.

zeigen, damit nicht der habgierige Blick eines Adelschergen darauf fällt - denn einen Grund, es zu beschlagnahmen, wird dieser gewiss finden. Auf der anderen, der so genannten 'argen Seite', finden die Schafe des Hofes ihre Unterkunft. Diese Tiere durfte Brodan behalten, muss aber über die Hälfte der Wolle als Abgabe an seinen neuen Herrn leisten. Lind jedes Jahr eine steigende Zahl von Lämmern abliefern. Die Tenne ist an der Stirnseite offen und geht in *die Küche* über, die über eine große offene Feuerstelle verfügt. Der Schwenkbaum ist an der Decke befestigt und ermöglicht es, den großen gusseisernen Kessel über die Kochstelle zu bewegen. Wenn Brodan geschlachtet hat, wird der Kessel gegen einen schwenkbaren Grill ausgetauscht und Würste und Schinken an Haken oben in den Rauch gehängt. Doch auch dies ist unter dem neuen Herrscher deutlich ärmlicher geworden, und wie alle anderen Bauern auch verbirgt Brodan das Fleisch lieber, als dass er es für neugierige Besucher prangen lässt.

Hinter der Arbeitsfläche auf der rechten Küchenseite befindet sich die *Waschküche*. Der dort stehende Zuber dient den Hofbewohnern sowohl zur Körper- wie auch der Wäschepflege. Es gibt keinen Brunnen oder gar eine Pumpe im Haus, und so obliegt es Brodans ältestem Sohn Torben, zum Dorfbrunnen zu gehen und stets dafür zu sorgen, dass das Wasserfass gefüllt ist. Auf der linken Seite der Küche ist die Hauptvorratskammer des Hofes. Hier stehen Fässer mit eingelegtem Kohl und Gurken, Säcke mit Korn, und gut verborgen unter einem Stapel Feuerholz liegt ein halber Schinken versteckt. Diesen hatte Brodan bei der letzten Hofinspektion verbergen können, um seinen Lieben wenigstens hin und wieder etwas anderes als Grütze oder Krauteintopf anbieten zu können. Brodan weiß, dass er mit dem Verbergen des Schinkens - der eigentlich als Zehnt hätte abgeliefert werden müssen - in den Augen der neuen Obrigkeit ein Verbrechen begangen hat, für das er mit dem Tod bestraft werden würde, aber er hat in den letzten Jahren zu viel gesehen, um den Tod noch zu fürchten. Im kalten Winter wird der Vorratsraum von der Großmutter und ihrem Mann als Schlafplatz genutzt.

Neben der Feuerstelle ist der Durchgang in die *Gute Stube*. Die Rückseite der Feuerstelle ist hier mit einer gusseisernen Platte verschlossen, die eine angenehme Wärme in den Raum abstrahlt. Die Gute Stube hat als einziger Raum im ganzen Haus statt der Schweinsblasen richtige bunte Glasscheiben in den Fenstern. Diese Scheiben wurden Brodans Mutter einst von einem Verwandten des Herzogs geschenkt, der auf der Durchreise nach einer Kutschenpanne als Gast bei der Familie nächtigte. In der Mitte der Stube steht ein großer Eichentisch, dem man seine zweihundert Jahre ansieht, der aber ob seiner schieren Größe immer noch beeindruckend wirkt. Hier können alle zehn Bewohner des Hofes bequem zusammensitzen, essen oder einfach nur Geschichten erzählen. Die Wände sind mit gewebten Wolldecken und Schaffellen geschmückt, und auch auf dem gestampften Lehm Boden liegen einige Decken und Felle. In der rechten Raumecke steht ein Spinnrad und in der linken ein kleiner Webstuhl. Hier verarbeiten Brodans Mutter Gorbjanje, Brodans Frau Rieke und seit einem Jahr auch Torbens Frau Nane die Wolle zu Garn und weben daraus Decken und Kleidung. An der linken Seite der guten Stube sind hinter den einfachen Holzklappen Alkovenbetten zu finden. In dem linken, dem wärmsten im ganzen Haus, schläft die greise Altbäuerin, daneben nächtigen Torben und Nane. Auf der rechten Seite gibt es zwei richtige Kammern: Die linke beherbergt das Doppelbett von Brodan und Rieke und eine Kommode. Dieser Raum wird auch für hohe Gäste als Gastraum genutzt. Das Nebenzimmer hat neben einigen Wäschetruhen, in denen Kleidung und Wäsche der Bewohner lagern, auch noch zwei Wiegen, in denen einer Brodans einjähriger Sohn Ugo schläft, während die andere schon für die bald erwarteten Enkelkinder bereitsteht.

Bewohner und Gäste

- *Brodan*, der Hausherr, ist Mitte vierzig, wirkt mit seinen weißen Haaren aber deutlich älter. Er ist im Geheimen sehr eng mit dem tobischen Widerstand verbunden. Fremden gegenüber ist er sehr misstrauisch, ja, geradezu abweisend. Wenn hingegen jemand mit einer Empfehlung der Hausiererin Makascha kommt, wird Brodan alles tun, um dem Betreffenden in jeder Hinsicht zu unterstützen, so lange er nicht sich und die Seinen unnötig gefährdet: Sei es, indem er Flüchtlinge versteckt, Nachrichten weiterleitet oder ähnliches.

- *Rieke*, die 37jährige Bäuerin, ist eine stolze Frau, die ihre blonden Haare zu zwei festen Zöpfen geflochten trägt. Sie hält sich für die eigentliche Herrin des Hofes. Von den Aktivitäten ihres Mannes weiß sie nur das Nötigste. Ihre große Schwäche ist ihr übermäßiger Stolz: Sie hält sich für fähig, den Übergriffen der Borbaradianer zu trotzen, seit sie einmal mit harschen Worten zwei lüsterne Söldner verscheucht hat, die sich an ihr vergehen wollten.

- *Torben*, Brodans Sohn, ist der Erbe des Hofes und ein ehrgeiziger junger Hitzkopf. Er hat sich mit den neuen Zuständen schneller abgefunden als seine Eltern und beinahe schon angefreundet. Noch hält ihn der Respekt vor seinem Vater davon ab, sich offen um eine Karriere im Dienste des Dämonenkaisers zu bemühen.

Nane, Torbens Frau, ist nicht mehr die alte, seit sie vor einem knappen Dreivierteljahr unvorsichtigerweise alleine auf dem Acker arbeitete und ihr *irgendetwas* in die Hände fiel. Seitdem hat sie kaum noch gesprochen und verrichtet ihre Arbeit rein mechanisch, wenn auch korrekt und zuverlässig - und in ihrem Leib wächst offenkundig ein Kind (?) heran. Die anderen Familienmitglieder Versuchen, so gut die Umstände zu verdrängen, und Brodan und Rieke sprechen nur sehr gelegentlich von ihrem 'Enkelchen'

- *Ugo*, Brodans Sohn, ist ein einjähriger Knabe, der sich vor allem durch einen gesunden, kaum zu stillenden Hunger auszeichnet.

- ♦ Gorbanje, die Altbäuerin, hat sich direkt bei der Eroberung Tobriens aufs Altenteil zurückgezogen, da sie zu diesem Zeitpunkt auch ihren Mann verloren hat. Zuerst hatten Rieke und Brodan geglaubt, dass die Alte ihrem Mann in Kürze folgen würde, aber sie hat sich wieder erholt und unterrichtet heute die Kinder des Hofes, aber auch der Umgebung, und bringt ihnen die Grundlagen des Lesen und Rechens bei.
- ♦ Knude, der Knecht, und Swantje, die Magd, sind das Gesinde des Hofes, zwei wortkarge, untersetzte Tobrier mit kräftigen Armen. Sie wirken, als hätten sie sich nicht viel zu sagen und könnten einander kaum ausstehen, dennoch sind sie seit Jahren ein Paar, wenn auch keiner Kirche Segen getraut.

Verbreitung des Gebäudetyps

Dieses Gebäude ist charakteristisch für den bäuerlichen Norden Aventuriens. Besonders bezeichnend ist bei dieser Form von Bauernhäusern, dass sich hier Stall, Scheune und Wohnbereich im gleichen Gebäude befinden – Menschen und Vieh leben quasi unter einem Dach. Dennoch (oder gerade deswegen) ist das Hallenhaus eine Hausform der wohlhabenderen Viehbauern, die sich größere Herden halten können, seien es nun Schafe, Rinder oder gar Pferde. Hallenhäuser sind darum auch vor allem in jenen Gegenden verbreitet, in denen die Viehzucht eine große Rolle gegenüber dem Ackerbau spielt – also in besonderem Maße in Tobrien, Weiden und Darpatien sowie dem südlichen Bornland und größeren Siedlungen des Svelllandes. Die wohlhabenderen Bauern in Andergast und Nostria (die dort beinahe schon als Landadel gelten) besitzen ebenfalls ähnliche Häuser, die jedoch in der Form schon häufig ins Thorwaler Langhaus übergehen.

Alternative Verwendung

Bei den Hallenhäusern im reicheren Darpatien und Teilen Weidens ist anzumerken, dass hier mitunter das Konzept der ‚guten‘ und der ‚argen Seite‘ zwar verwendet wird, aber auf andere Weise: Hier sind die Rinder in der schlechteren Seite untergebracht, während die gute Seite für Pferde bereitsteht. Schafe werden hier kaum gehalten, eher von ärmeren Häuslern.

Andererseits gibt es auch die deutlich weniger wohlhabende Variante des Hallenhauses, bei der eine ganze Seite reduziert ist, d.h. die gute Seite, ein Teil der Küche und zwei Kammern fallen völlig weg.

Tatzelwurmhof (Garetischer Dreiseithof)

Typisch für die Gehlflte der reicheren Ackerbaugegenden des Mittelreichs ist der dreiflügelige Hof des Vollbauern Rudebrand aus Gerbaldsruh in Garetien.

Aus der Geschichte

Wenig Besonderes gibt es **Aus der Geschichte** des Tatzelwurmhofes zu berichten, wäre da nicht die Überlieferung, wie er zu seinem Namen kam: Danach soll einmal ein fahrender Abenteurer vor vielen Menschenaltern in einer Höhle im garetischen Reichsforst einen Tatzelwurm oder Drachen erschlagen haben, um dann mit den eroberten Schätzen den Hof zu erwerben oder zu erbauen und ihn nach seinem großen Sieg zu benennen. Natürlich gibt es die Vermutung, dass der Schatz nur zu einem kleinen Teil dafür benötigt worden, und angeblich bewahren seine Nachkommen den Rest noch immer in einem Versteck auf.

Räume und Kammern

Das Gehöft liegt um den an allen Seiten ummauerten Innenhof: An drei Seiten liegen die Wohn- und Wirtschaftsräume der Bauernfamilie, an der vierten verschließt eine zweieinhalb Schritt hohe Mauer mit einem zweiflügeligen, fast vier Schritt breiten Tor den Hof vor nächtlichen Eindringlingen und Schlimmerem.

Auf dem Hof liegt direkt ein Brunnen als Wasserversorgung, doch so viel Glück wie Bauer Rudebrand haben auch im Dorf nicht alle, und für die meisten (vor allem die Tagelöhner und Häusler) heißt es, das nötige Wasser in Eimern vom Dorfbrunnen oder vom nahe gelegenen Bach zu holen.

Der *Wohnteil* liegt dabei wie in allen Gehöften dieser Art dem Hoftor direkt gegenüber. Wenn man ihn betritt, gelangt man zuerst in *den Flur*, einen an allen vier Seiten mit Türen versehenen Durchgangsraum, der vor allem dazu dient, die bei der Arbeit schmutzig gewordenen Holzschuhe oder Stiefel und Übermäntel auszuziehen, abzustellen oder aufzuhängen. Hier werden auch Kratzer, Bürste und Fettnäpfchen bereitgehalten, um sein Schuhwerk zu reinigen und neu einzureiben, ebenso stehen für die Bewohner des Hauses ihre Filzschuhe bereit. Ebenfalls im Flur steht die Leiter, mittels derer die meisten Bewohner des Hofes des Abends zu ihren Schlafplätzen im Obergeschoss emporsteigen.

Gegenüber der Eingangstür liegt die *Küche*, wo die Mahlzeiten für die neun Bewohner des Hofes zubereitet werden, also ist hier einigermaßen Platz, um die großen Kessel und Pfannen zu benutzen. Ein gemauertes Becken dient dazu, die Töpfe und das Geschirr zu spülen, aber auch die robuste Kochwäsche zu waschen.

An die Küche grenzt die *Vorratskammer* an. Als einer der Reichen im Dorfe kann sich Bauer Rudebrand leisten, nicht nur seine unmittelbare Familie, sondern auch das Gesinde gut zu verpflegen, daher findet man hier außer geschrotetem Getreide für Brei Lind Mus und den üppigen Salzvorräten auch getrocknete Erbsen und Bohnen, Speckseiten vom Schwein, Töpfe mit Schmalz, Würste und Geräuchertes, Sauerkraut und Salzgurken, und auch Honig und Butter, Bier und Öl, ja, sogar einen Topf mit Sirupfrüchten aus dem fernen Aranien, die an Feiertagen in Eierspeisen oder Backwerk geschnitten werden.

Vom Flur kommt man zur linken Hand in die *Wohnstube*, wo des Abends Bauer Rudebrand mit seiner Familie und dem Gesinde zusammensitzt. Beim Licht eines Pech bestrichenen Spans werden dann Ausbesserungsarbeiten an kleineren Geräten vorgenommen oder Handarbeiten erledigt - oder man lauscht, wenn einer der Älteren aus der großen Stadt erzählt oder wohl vertraute Heldensagen vorträgt. Quasi auf der Rückseite des großen, offenen Herdes in der Küche ist hier in der Wand die gusseiserne Ofenplatte zu sehen, die viele Jahre lang die einzige Wärmequelle in der Stube war. Wenn sie kalt wurde, weil die letzten Glutreste in der Küche erloschen waren, war der Abend zu Ende - doch seit Rudebrand anlässlich seiner Hochzeit einen richtigen Holzofen geschenkt bekommen hat, ist es hier auch später noch behaglich warm.

Die Tür zur einzigen *Schlafkammer* im Erdgeschoss liegt im Flur der zur Wohnstube genau gegenüber. Hier unten nächtigt normalerweise das älteste Kind des Bauern mit seinem Gemahl, um mit bereitliegendem Knüttel als eine Art Nachtwächter zu fungieren. Doch in den letzten zwei Jahren hat es sich als notwendig erwiesen, hier Aretha, die alte Mutter des Bauern, einzuquartieren, die mit ihren gut achtzig Jahren nicht mehr die Leiter zu den Schlafkammern im Obergeschoss erklimmen kann. Zwar hat sie schon mehrfach angeboten, ihr Bett mit einem kräftigen jungen Knecht zu teilen, um "nicht die Sicherheit zu gefährden", doch wurde dieses Angebot immer höflich abgelehnt.

Die Schlafkammern im *Obergeschoss* sind nur über die Leiter vom Flur aus zu erreichen und tagsüber fast unzugänglich, da die Falltür über dem Flur verschlossen bleibt. Da der Raum über der Küche der wärmste von allen ist, bleibt er dem Bauern und seiner Frau vorbehalten, während das Gesinde im größeren Raum über der guten Stube nächtigt. Alrune, die älteste Tochter des Bauern, ist mit ihrem Mann Holme notgedrungen im Zimmer über der Vorratskammer einquartiert, während der Raum über der Schlafkammer der Altbäuerin derzeit leer steht und als

eine Art Rumpelkammer genutzt wird, eine Funktion, die sonst der Platz über dem Flur erfüllt. Der vom Eingang gesehen linke Flügel des Hofes enthält die Stallungen des Gehöftes: Der *Pferdestall* liegt am nächsten am Wohnhaus, hier sind die nicht weniger als vier Pferde untergebracht, die Bauer Rudebrand besitzt. Mit ihnen zu pflügen, sie aber auch am Praiostag vor den Wagen zu schirren, macht allen deutlich, dass er einer der reichsten Bauern im Ort ist, und dann fühlt er sich ein wenig wie ein leibhaftiger Baron.

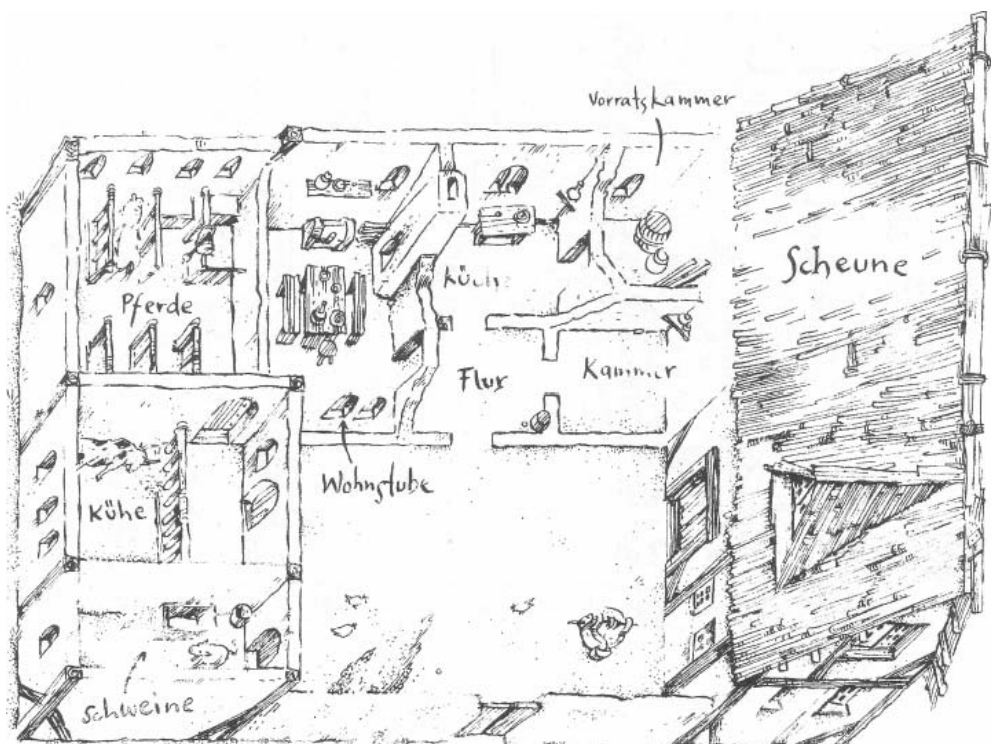
Über dem Pferdestall wird, wie auch über den anderen Ställen, Heu aufbewahrt, aber hier hat auch der Stallmeister Gorm sein kleines Reich von zwei Zimmern - in einem wohnt und schläft er, im anderen bewahrt er seine vielen Werkzeuge und Geräte, Kräutermittelchen und Glücksbringer auf. Im *Kuhstall* stehen des Nachts die Kühe, Kälber und Ochsen des Hofes. Einen Zuchtbullen besitzt Rudebrand nicht, das zählt zu den Privilegien des Barons, und dieses Verbot schmerzt den stolzen Bauern nicht weniger als das hohe Deckgeld, das der Baron von den Bauern für die Dienste seines Bullen nimmt. Tagsüber, nach dem morgendlichen Melken, werden die Kühe vom Rinderhirten des Dorfes abgeholt, auf die Allmende getrieben und des Abends wieder zurückgebracht. Der *Schweinestall* liegt am weitesten vom Wohnhaus entfernt. Anders als die Kühe kann man die Schweine zu Lebzeiten kaum nutzen, daher werden sie ziemlich sich selbst überlassen: Wenn im Frühling die ersten Knospen sprießen, im Sommer die wilden Pilze und Knollen wachsen und im Herbst die Eichen und Bucheckern unter den Bäumen liegen, dann treibt der dörfliche Schweinehirt die Borstentiere in den Wald, wo sie sich fett fressen können, doch wenn der Winter heraufzieht, werden so viele von ihnen geschlachtet, dass die überlebenden Schweine gut mit Speiseresten und Küchenabfällen bis zum Frühling durchgebracht werden können, ohne kostbares Heu zu benötigen. Zur Rechten des Innenhofes liegt die große *Scheune*. Hier werden vor allem das Getreide (sowohl als Speise wie als Saatgut) eingelagert und auch die übrigen Ackererträge aufbewahrt, seien es nun Schütten mit Äpfeln aus dem Obstgarten, Fässer mit Obstmost oder auch mit Kraut, Kohl und Rüben; nicht zuletzt aber auch weiteres Heu, um das Vieh über den Winter zu bringen.

Bewohner

- *Rudebrand* ist ein stolzer, ja hochmütiger Vollbauer, ein Freibauer zudem, also im vollen Besitz der Reichsbürgerwürde. Zwar ist der Baron sein Gerichtsherr, und Rudebrand ist ihm steuerpflichtig, doch andererseits ist der Bauer voll rechtsfähig, darf unbeschränkt Verträge schließen und auch 'Waffen tragen' - natürlich nicht solche, die den Kriegern vorbehalten sind.
- *Inja* ist seine Frau, eine ebenso stolze wie pragmatische Bauersfrau. Sie schätzt an ihrem Mann vor allem seinen relativen Reichtum und beharrt darauf, einen angemessenen Anteil davon zu erhalten. Ihre einzige nicht nützliche Beschäftigung sind die kleinen Bosheiten, mit denen sie seine heute senile Mutter schikaniert, die sie vor allem als rechthaberische Schwiegermutter erlebt hat.
- *Aretha* seine Mutter ist mit ihren über achtzig Jahren immer fähiger geworden und hat den Kontakt zur aktuellen Zeit fast verloren. Für sie ist es noch immer (oder wieder) das Jahr 10 (Bardo und Cella), und sie ist ein junges, lebenslustiges und verlockendes Mädchen. Rudebrand verehrt die alte Dame genug, um sie in dem Glauben zu lassen, doch ihre Schwiegertochter piesackt sie gerne hinter seinem Rücken.
- *Alrune*, seine Tochter, ist eine noch recht junge Frau, die gewohnt ist, ihrem Vater in allem zu gehorchen. Nur einmal hat sie sich ihm widersetzt, als sie sich gezielt von dem romantischen und phantasievollen Burschen Holme schwängern ließ, um einer 'guten Partie' mit einem weit älteren Grossbauern aus dem Dorf zu entgehen; das Mädchen hat seinen ersten Lebenswinter jedoch nicht überlebt. Seitdem ist es Alrune nicht vergönnt gewesen, erneut ein Kind zu bekommen, und allmählich beginnt sie, das als Götterstrafe für ihre List zu sehen.
- *Holme*, ihr Mann, ist Bauer Rudebrands ungeliebter Schwiegersohn. Alrune hat die Ehe praktisch erzwungen, als sie schon von Holme schwanger war, und Rudebrand verabscheut den traumtänzerischen, unsteten und vor allem penetrant besserwisserischen Bauernsohn aus dem Nachbardorf zutiefst. Holme hat immer eine neue Idee aus dem Peraine-Tempel zur Hand, wie man den Hof besser, ertragreicher oder

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Als die bisherige Dorfschulzin stirbt, hat der Baron das Recht, eine neue oder einen neuen zu berufen und da das einzige Kind der alten Schulzin ein sieben Jahre altes Mädchen ist, muss offensichtlich einer der übrigen Großbauern berufen werden. Damit entbrennt ein Streit zwischen Rudebrand, der sich für den besten hält, und seiner Nachbarin Ettela, die das gleiche von sich glaubt - und dieser Machtkampf auf dem Dorf kann selbst durchreisende Abenteurer einbeziehen, wenn jeder sie für schmutzige Tricks gegen die Konkurrenz anzuwerben versucht.
- Die legendäre Erklärung des Namens *Tatzelwurmhof* ist bereits präsentiert worden; wir vermuten aber eher, dass der einstige Gründer des Hofes entweder so feist, so habgierig oder so übelriechend wie ein Tatzelwurm war (oder alles zugleich) und daher den Spitznamen erhielt. Wenn aber der Stallmeister Gorm in der Dorfschenke auf Durchreisende stößt, die sich für die Legende interessieren (vor allem für den Teil mit dem Schatz), dann wird er sie immer und immer wieder erzählen und jedes mal zusätzliche Details erfinden, bis die Suche nach dem verborgenen Hort beginnt. Ob die Helden diese irreführenden Schatzsucher sind und ob sie irgendetwas finden, oder ob sie als Gäste des Bauern mit den rüden Methoden der Schatzsucher zu tun bekommen, sei Ihnen überlassen.



Tatzelwurmhof

- Holme hat immer neue Ideen zur besseren Nutzung des Hofes - und nach dem Kartoffelanbau, der Phraischafzucht und der Tabakpflanzung ist es diesmal die Aufzucht von Bausch (oder einer anderen Pflanzen- oder Tierart, von der einer der Helden vage Ahnung haben könnte). Wenn die Heiðengruppe daher von dem eifrigen Jungbauern als 'Experten' angeworben werden, um den alten Rudebrand zu überzeugen, dann mögen ihnen einige eher humoristische Erlebnisse bevorstehen.
- Nicht zu vergessen ist schließlich auch, dass vermutlich eine ganze Reihe von Helden vom Lande stammt - und der Hof Rudebrands ist gut zu verwenden, wenn ein Held einmal aus irgendwelchen Gründen gezwungen ist (oder sich freiwillig dazu entschließt), seinen Verwandten auf dem Dorfe einen Besuch abzustatten.

einfacher bewirtschaften könnte, und nichts davon passt seinem Schwiegervater, den schon düsterste Zukunftsaussichten plagten. Holme seinerseits ist entsetzt über so viel Starrsinn und Phantasielosigkeit.

- *Gorm*, der Stallmeister, ist ein guter Pferdepfleger, der sich auch leidlich auf die Tierheilkunde versteht. Wenn er jedoch getrunken hat, wird er geschwätzig und tut fast alles, um von irgendwem ein weiteres Bier spendiert zu bekommen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Gehöfte wie dieses sind im ganzen Mittelreich anzutreffen, vor allem aber in den inneren Provinzen, in Nordmarken und Albernia, wo die Dörfer reich genug sind, um so große Bauernhöfe zu erlauben.

Alternative Verwendung

Außer als Bauernhof lässt sich dieses Gebäude kaum verwenden, doch selbstverständlich werden bei unterschiedlichen Besitzern auch manche Räume unterschiedlich genutzt: Ein reines Herrenhaus wird möglicherweise weder Kuhstall noch Schweinestall besitzen, sondern allen Stallplatz für die Pferde der Herrschaft und die Scheune für eine Kutsche und Hafer und Heu für die Pferde benötigen. Eine relativ häufige bauliche Variante ist die Abtrennung eines oder beider Seitenflügel, die dann zwar rechts oder links vom Wohnhaus liegen, aber separate Gebäude sind. Manchmal gibt es auch eine 'schöne Seite', die der oberen Seite auf dem Grundriss entspricht: Hof, Stall und Scheune liegen dann auf der Rückseite des Wohnhauses, und dementsprechend sind dann auch Küche und Vorratskammer einerseits und Flur und Schlafkammer vertauscht.

Domna Ascanitas Villa (Liebfeldischer Hof)

Nicht allein die Landschlösser der adligen Horasier, auch die größeren Gehöfte werden im Lieblichen Feld gerne historisierend 'Villa' genannt, ganz im Stile der alten bosparanischen Zeit. Das Gehöft der Großbäuerin Ascanita in dem Dorf Marlamis ist ein gutes Beispiel für diese Höfe.

Aus der Geschichte

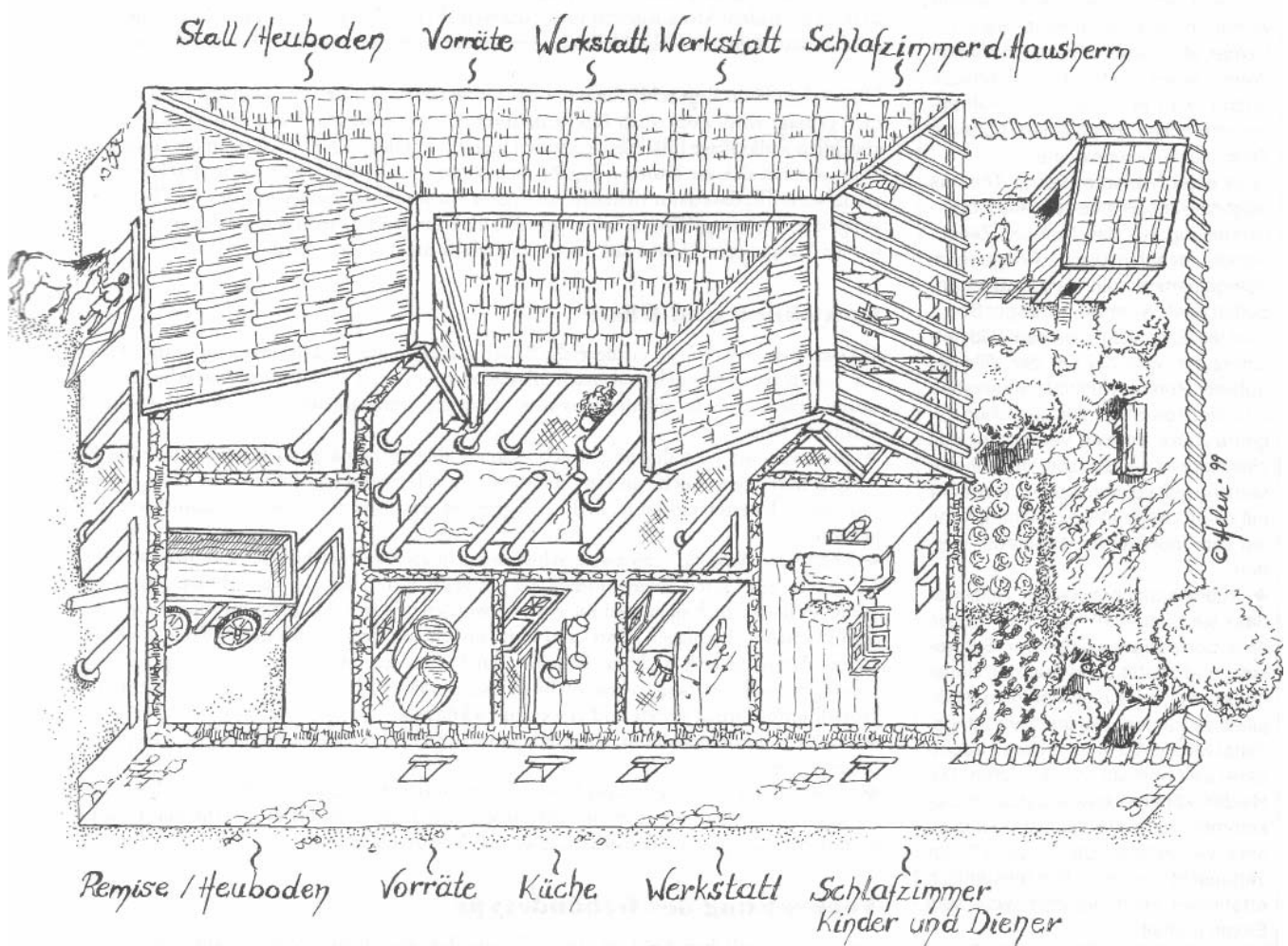
Das Dorf Marlamis behauptet von sich, schon während des alten Bosparanischen Reiches gegründet worden zu sein, und als besiedeltes Gebiet ist es tatsächlich sehr alt, auch wenn zur Zeit von Bosparans Fall für viele Generation die Örtlichkeit verlassen wurde, als die Menschen vor den Goblins flüchteten. Erst nach der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes entstand hier wieder ein Dorf. Die Villa selbst wurde vor zwei Generationen von Domna Ascanitas Großvater erbaut.

Räume und Kammern

Zuerst einmal ist zu erwähnen, dass in den meisten yaquirischen Dörfern das 'gemeine Vieh', wozu neben Rindern auch Esel, Ziegen und Schafe (selbst Phraischafe mit ihrer kostbaren Wolle) und Schweine zählen, in einem separaten Stall oder gar mehreren Ställen untergebracht sind. Eine Ausnahme macht da der Pferdestall, der in der Regel fest mit der Villa verbunden ist, ganz so, wie auch in vielen Palazzi üblich ist. Ein anderer, üblicherweise separater Bau ist die Scheune für das geerntete Getreide und Gemüse.

Während die meisten Räume der Landvilla von Domna Ascanita um einen offenen Hof liegen und such nur von dort zugänglich sind, ist der *Pferdestall* naheliegenderweise auch mit einem großen Tor nach außen versehen. Hier können bis zu vier Pferde untergebracht werden, doch sind derzeit nur drei vorhanden, stattliche Ackerpferde ohne erkennbare Eleganz, auch wenn die Domna lieber wenigstens ein schmuckes Pferd und eine dazu passende einspännige Kutsche besäße. Über dem Stall und nur mit einer Leiter zu erreichen, ist ein Heuboden

Domna Ascanitas Villa



Besonderheiten & Abenteuerideen

Im Horasreich merkt man an vielen Orten, dass dieses Land seit fast hundert Generationen besiedelt ist. Überall kann man zerstörte und guterhaltene Relikte aus archaischer Zeit finden, und wie viele anderen Villen ist auch die der Domna Ascanita über den Resten weit älterer Bauten errichtet worden.

- Das alte Mosaik im Durchgang wurde bewusst nicht genau beschrieben, da es hier diverse Möglichkeiten gibt, eine jede mit eigenen Folgen:

a) Das Mosaik zeigt eine prächtige Villensiedlung vor einem charakteristischen Landschaftsmerkmal wie einem unverwechselbaren Berg oder an einem bestimmten Flusslauf. Die Bauern haben nie darauf geachtet, doch irgendjemand hört von dem Mosaik und realisiert, dass es vermutlich die Lage einer bei Bosparans Fall untergegangenen Ortschaft zeigt. Hier mag sich eine Schatzsuche anschließen, an deren Ende alles Mögliche, von einem realen Schatz bis zu verlassenen und geplünderten Ruinen, stehen kann.

b) Das Mosaik zeigt einen Götzen, der während der Dunkeln Zeiten verehrt wurde und dem auch heute noch ein kleiner, aberfanatischer Kult anhängt. Wenn dieser Kult von dem Mosaik erfährt, wird er nicht vor Gewalt zurückschrecken, um 'seinen' früheren Tempel zurück zu gewinnen.

c) In einer Variante dieses Themas zeigt das Mosaik eine sehr alte Götterdarstellung aus den Dunklen Zeiten: Rondra als tulamidische Kriegerin im Spiegelpanzer, die den Brazoragh-Bullen tötet. Wenn ein zufälliger Besucher die Geschichte von dem Bild herumerzählt, wird der Ort der Villa als früherer Rondra-Kultplatz angesehen und die Bewohner vom örtlichen Signore ihres Hauses verwiesen, dass eine Kapelle werden soll. Hier die Ansprüche auf diplomatische Weise oder mit einer Intrige auszugleichen, kann ein sehr 'politisches' Abenteuer werden.

- Irgendwann beschließt Tiriliberta, dass sie Sicherheit haben will gegen eine Schwangerschaft ihrer Schwester, und stiehlt Geld aus der Haushaltskasse, um einige Portionen Rahjallieb zu kaufen. Dieses Verhütungsmittel will sie Ascanita in deren fruchtbarer Zeit heimlich verabreichen. Die Helden könnten etwas davon mitbekommen, wenn sie Gäste des Hauses sind, vielleicht werden ja auch Teller vertauscht und ein pflanzenkundlich erfahrener Held bemerkt, was sein Essen enthält.

für das Futter der Tiere angelegt.

Der zweite auch nach außen geöffnete Raum ist die *Remise*. Hier stehen Erntewagen, Düngerkarren, Pflüge und Eggen, all diese nötigen Geräte und Wagen - vom Wunsch der Bäuerin nach einer Kutsche wurde ja schon erzählt. Oberhalb der Remise wird ebenfalls Heu und Stroh aufbewahrt. Zwischen Pferdestall und Remise führt der eigentliche *Eingang* von draußen zum Innenhof. Ihn zu benutzen ist allgemein Pflicht, denn es gilt als das Merkmal eines ungebetenen Eindringlings, sich durch Stall oder Remise 'anzuschleichen'.

Den *Innenhof* wird besonders davon geprägt, dass er als breiter Laubengang fast bis zur Mitte überdacht ist. Hier, in der Laube spielt sich sehr viel vom Leben und Arbeiten auf dem Hofe ab, denn selbst wenn es einmal im warmen Klima Yaquiriens Sturzbäche regnen sollte, kann man hier doch an der frischen Luft, aber trocken seinen Handarbeiten nachgehen, oder am Abend den neusten Berichten aus aller Welt lauschen oder musizieren. In der Mitte des Hofes ist ein stattliches Becken zu finden, zwei mal fünf Schritt groß, in dem das Regenwasser gesammelt wird, um es als Wasserreserve, aber auch zum Bewässern des Gartens zu gebrauchen. Rechts und links des Innenhofes liegen kleinere *Kammern*, deren Benutzung nicht allgemein feststeht: Eine davon dient als verhältnismäßig kleine *Küche*, die beiden angrenzenden werden als *Vorratskammern* benutzt. Ihnen gegenüber liegen Räume, die, von links nach rechts, derzeit als kleine Werkstatt, Abstellkammer und als Gästezimmer dienen. In letzterem logiert Ascanitas Schwester Tiriliberta mit ihrem kleinen Sohn Fabiano.

Das *Schlafzimmer der Domna Ascanita* und ihres Gemahls ist ein größerer Raum zwischen Wohnhof und Garten. Hier steht nicht allein ihr mit Federbetten ausgestattetes Doppelbett, sondern auch allerlei Truhen und ein Schrank, die neben der Kleidung und anderen Habseligkeiten der Hofherrschaft auch die Notkreuzer in Form von ererbtem Schmuck und einem kleinen Kistchen mit Münzen enthalten.

Das Bleichgroße *Schlafzimmer des Gesindes* liegt dem der Herrschaft gegenüber und enthält derzeit vier benutzte Betten, ein fünftes steht bereit, wird aber als Ablage für vielerlei genutzt. In früheren Generationen schliefen hier auch die Kinder der Herrschaft, doch bislang hat Tsia die Gebete der Domna noch nicht erhört, ihr Erben zu schenken. Der *Durchgang* zwischen Wohnhof und Garten ist mit über zwei Schritt relativ breit, und manchmal, wenn es gar zu unangenehm weht und stürmt, ziehen sich die Bewohner des Hofes zum Mahl hierher zurück und hängen die beiden Öffnungen mit schweren Vorhängen zu. Der Boden des Durchganges ist mit einem alten Mosaik geschmückt, das weit älter ist als das Haus - tatsächlich wurde es seinerzeit bei den Bauarbeiten als Überbleibsel eines verschwundenen Villa (?) gefunden und an Ort und Stelle belassen.

Hinter dem Haus liegt schließlich der *Obst- und Gemüsegarten*, der vor allem von einigen Obstbäumen geprägt wird, doch auch Küchenkräuter, einige Gemüsesorten und sogar das ein oder andere angeblich heilkräftige Pflänzlein gedeihen hier in sorgfältigen Reihen. Seit einem Besuch in der Stadt Silas wünscht sich die Domna, es gäbe mehr Platz für bunte Blumen wie in den Gärten des Adels - zumal sie hofft, dass dann vielleicht auch, ganz wie im 'Eidechsegarten' des Tsia-Tempels von Silas, einige dieser göttingefälligen Schuppentiere in ihrem Garten heimisch werden und so das Wohlbefinden der Ewigjungen Herrin auf das ganze Gehöft herablocken würden.

Bewohner und Gäste

- ♦ *Domna Ascanita* ist eine erfolgreiche Bäuerin, die sich grämt, dass sie bislang keinen Erben geboren hat - so ist sie schon mehrmals nach Silas gereist, um bei Tsia Nachwuchs zu erbitten, doch bislang wollte sich keiner einstellen. Sie würde es hassen, wenn irgendwann der Hof an ihre Schwester Tiriliberra fällt.

- ♦ *Broderico*, ihr Gemahl, ist ein gehorsamer, aber recht phantasieloser Mann ohne Ehrgeiz. Er arbeitet hart in der Küche und im Haushalt und gehorcht seiner Frau in fast allem - nur die Affäre mit ihrer Schwester Tiriliberta, in die er regelrecht verschossen ist, hält er gründlich vor seiner Gattin geheim.

- ♦ *Tiriliberta*, Ascanitas verwitwete Schwester, lebt als Haushaltshilfe bei Domna Ascanita, seit diese sie vor einigen Jahren aufgenommen hat - eigentlich nur für ein paar Monate, bis sie sich wieder vermählt hätte, doch daraus ist nie etwas geworden. Sie lebt vor allem für ihren vergötterten Sohn, dem sie nichts abschlagen kann, und hofft insgeheim, dass die Kinderlosigkeit ihrer Schwester so bleibt, damit sie und nach ihr Fabiano den Hof erben. Sie hat sich vor einiger Zeit mit ihrem Schwager Broderico eingelassen, nicht weil sie ihn liebt oder auch nur begehrt, sondern um ihn im Notfall unter Druck setzen und erpressen zu können.

- ♦ *Fabiano*, Tirilibertas Sohn, ist gerade einmal drei Jahre alt, aber schon ein verzogenes Balg, das seinesgleichen sucht.

- ♦ *Zwei Knechte und zwei Mägde* bewohnen noch den Hof, doch ist über sie nichts Außergewöhnliches zu vermelden. Sie sind ehrliche, arbeitsame Leute mit relativ viel Phantasie und (für ihren Stand) ziemlich guten Kenntnissen über den Rest Aventuriens.

Verbreitung des Gebäudetyps

Außer im Lieblichen Feld ist dieser Typus der bäuerlichen Villa in allen warmen Gegenden

Verbreitet, wo die bosparanische Tradition in irgendeiner Weise erhalten geblieben ist: Zum einen auf den Zyklopeninseln und in der Dröler Mark, die ja auch zum Horasreich gehören, aber auch in den feuchtwarmen Regionen des Teifen Südens sieht man oft diese nach außen wehrhaften, nach innen offenen Bauten. In Chababien und besonders in Almada findet man solche Villen häufig, nicht sollten Baulich mit Einflüssen der tulamidischen Großfamilienhöfe vermengt.

Alternative Verwendung

Eine ebenfalls oft zu findende Variante der Raumnutzung besteht darin, dass mehrere der kleinen Nebenkammern als Schlafräume für Familienmitglieder und Gesinde dienen, während der hier als deren Schlafsaal benutzte Raum eine Art von Wohnzimmer und Esszimmer wird – in diesem Falle ist er meist deutlich bunter ausgeschmückt.

- ♦ Oder aber die Helden treffen die Domna im Tsa-Tempel von Silas (oder einem anderen passenden Ort), und ein zauberkräftiger Held wird von der Freibäuerin gebeten herauszufinden, ob vielleicht ein Fluch der Unfruchtbarkeit auf dem Haus liegt.
- ♦ Ebenso ist es denkbar, dass die Domna zu allerlei zweifelhaften Mittelchen greift, um Nachwuchs zu bekommen – vom Kauf teurerer, betrügerischer Tinkturen bis zu Affären mit Männern, die sie für tsagefällig hält.

Shalimars Heimstatt (Tulamidischer Großfamilienhof)

Shalimars Heimstatt liegt in dem aranischen Dorf Ayshabad und ist recht charakteristisch für einen gedeihenden tulamidischen Bauernhof - schon allein in der Zahl seiner Bewohner: Auf solchen Höfen muss man mit zwanzig bis dreißig Bewohnern rechnen, die alle irgendwie verwandt sind und (zumindest in Aranien) von einer gemeinsamen Shanja 'regiert' werden. Dem entsprechend sind natürlich auch die Ländereien eines Großfamilienhofes ausgedehnter, und ein Landbesitz von vier Hufen (oder einer Adelshufe) ist die Regel.

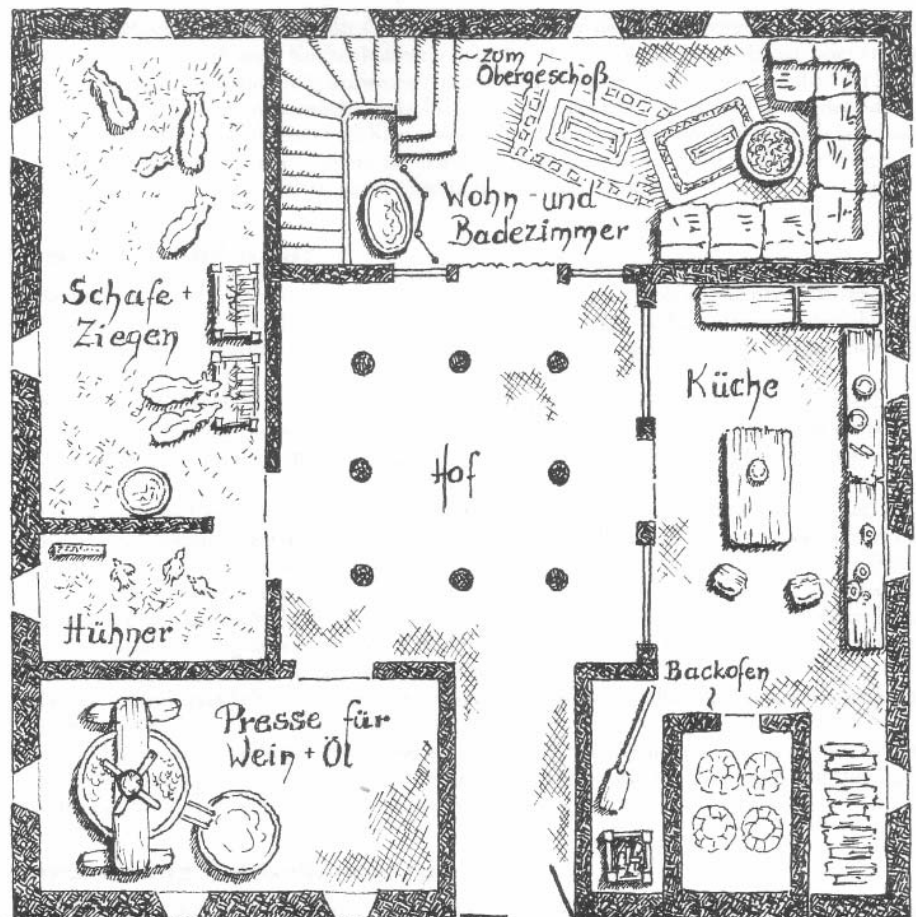
Aus der Geschichte

Aranische Höfe sind oft viele Generationen alt - und Shalimars Heimstatt macht da keine Ausnahme. Das trutzige Gebäude steht seit den Tagen der aranischen Unabhängigkeit vor achthundert Jahren, als die namensgebende Shanja Shalimar lebte. Die Zeit scheint fast ohne Spuren an dem Lehmziegelbau vorbeigegangen zu sein, auch wenn kaum ein Stein noch aus den alten Tagen stammt, sondern immer wieder Löcher geflickt und ganze Mauern erneuert wurden.

Räume und Kammern

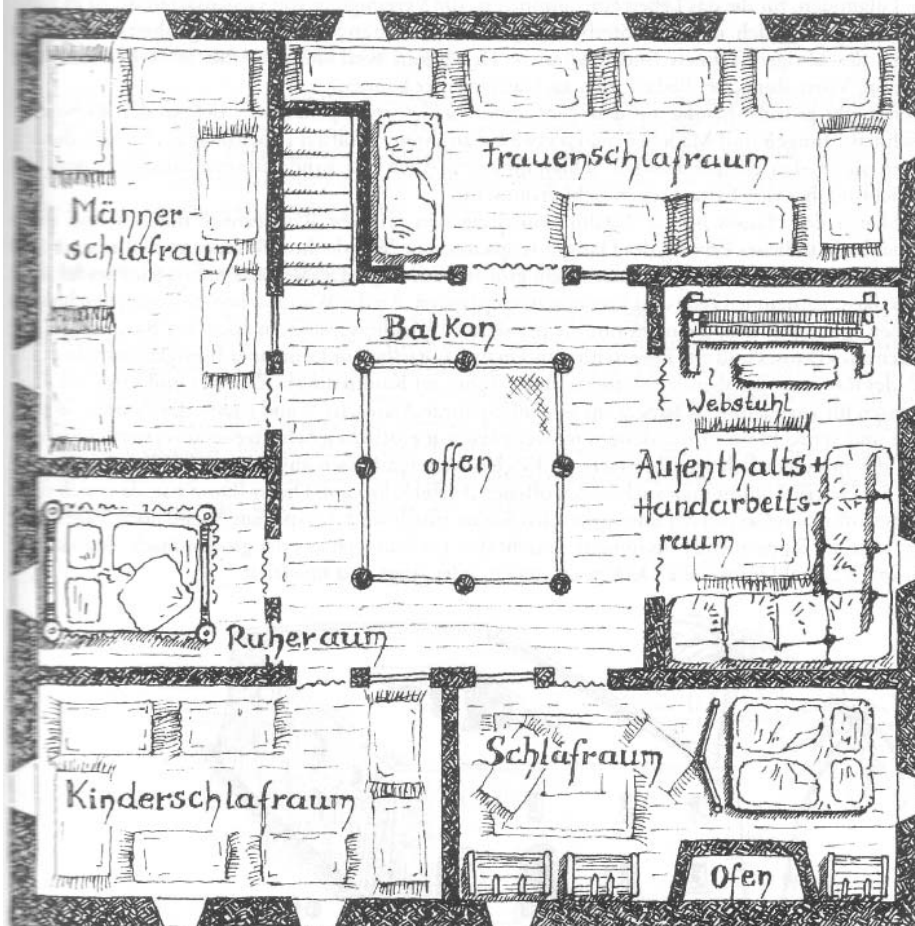
Shalimars Heimstatt ist ein typischer, reicher aranischer Sippenhof. Von der Außenseite her wirkt das fünf Schritt hohe Gebäude allerdings sehr schlicht, ja fast abweisend. Denn der Tulamide zeigt seinen Reichtum nicht gerne nach außen hin, um nicht den Neid von Fremden zu erregen oder Überfälle zu provozieren - daher spielt auch die gute Verteidigungsfähigkeit stets eine große Rolle. Die Fenster nach außen sind eher Schießscharten, und der einzige Schmuck ist das schmiedeeiserne Eingangstor.

Der Besucher, der das Tor durchschreitet, gelangt in einen luftigen *Innenhof*, der mit farbenprächtigen Pflanzenkübeln dekoriert ist. Der gesamte Lichthof wird von einem Bogengang umringt, von dem aus man die einzelnen Räumlichkeiten erreicht. An der Stirnseite des Innenhofes befindet sich ein mit kunstvollen Mosaikarbeiten geschmücktes *Wohn- und Badezimmer*. Die rechte Raumseite wird von einem gemauerten Badebecken eingenommen durch eine im



Shalimars Heimstatt (Erdgeschoss)

Dach eingelassene Rinne strömt Regenwasser in das Becken nach, während in der Beckenwand ein Abfluss dafür sorgt, dass das Becken nicht überläuft. Da das Innere des Bassins mit türkisfarbenen Kacheln besetzt ist, wirkt das Wasser immer frisch. Dieser Raum wird außer für die allgemeine Körperpflege auch als Ruhe- und Wohnraum sowie als Besucherzimmer genutzt. In der heißen Mittagszeit, wenn keine Arbeit möglich ist (oder die Leute das zumindest glauben), entspannen sich hier die Bewohner entweder im Badebecken oder auf den einladend ausgebreiteten Teppichen und Kissen. In einem Holzregal stehen eine Wasserpfeife und Tabak, aber natürlich auch Spielsteine für das Kamelspiel und Würfel bereit. Auf dem knapp einem halben Schritt hohen Tisch steht immer eine Kanne mit gesüßtem arabischem Tee, aber natürlich auch frisches Obst und kandierte Früchte. An der linken Wand führt eine hölzerne Treppe ins Obergeschoss. An den Wohnraum grenzen die *Stallungen* an. Dieser Bereich ist als einziger mit einer richtigen Tür verschlossen und nicht mit den sonst üblichen Vorhängen. Im linken Stall sind die zahlreichen Hühner untergebracht, die allerdings die meiste Zeit unbeachtet umherlaufen und nach Körnern picken. Der rechte Stall beherbergt den ganzen Stolz der Shanja: zwölf Phraische mit ihrer besonders seidigen Wolle, ein Geschenk ihres Gemahls zur Geburt ihres ersten Sohnes. Die fünf Ziegen, die hier ebenfalls zu finden sind, versorgen Shalimars Heimstatt mit Milch. Für das größere Getier wie die Kühe, Esel und Pferde gibt es einen zweiten Stall, der getrennt vom Haupthaus auf dem Hofgelände liegt. Dort draußen befindet sich auch der Misthaufen, und es ist eine undankbare, aber nötige Aufgabe, wöchentlich den Mist aus den Ställen abzufahren. Außer Obstgärten hat Shalimars Heimstatt auch drei Weingärten, wo die Trauben für den begehrten Raschtulswaller Rotwein wachsen, außerdem noch zwei Olivenhaine. Um diese Früchte zu verarbeiten, hat der Hof eine eigene *Wein- und Ölpresse*. Da die Shanja eine geschäftstüchtige Frau ist, überlässt sie auch anderen Bauern aus der Umgebung die Benutzung ihrer Presse gegen ein Anteil am Most und Öl. Die dadurch erwirtschafteten Überschüsse verkauft sie regelmäßig auf dem Basar. Der größte Raum ist die *Küche*. Hier gibt es einen großen gemauerten Backofen, der durch seine verschiedenen Ebenen nicht nur zum Brotbacken, sondern auch zum Trocknen von Obst verwendet werden kann. Im unteren Bereich kann ein Grillspieß eingehängt werden, der groß genug ist, einen ausgewachsenen Hammel aufzunehmen. Üblicherweise kocht hier aber die Weizengrütze. Brennholz und Dung wird neben dem Ofen gelagert. Die Wände der Küche sind mit Regalen behängt und haben teilweise auch ins Mauerwerk eingelassene Steilfächer, in denen oben das Keramikgeschirr steht, während sich unten die Vorratsfässer und -kisten befinden. Der große Holzklotz, der sowohl zur Essensvorbereitung wie auch dem Schlachten von Vieh dient, hat im Laufe der Jahre einen dunklen, rotbraunen Farbton angenommen und ist ein beliebter Aufenthaltsort von Fliegen



Shalimars Heimstatt (Obergeschoss)

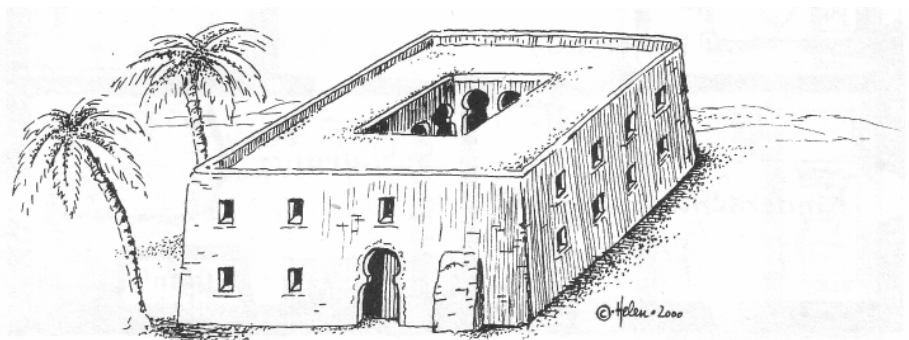
© Helen 2000

und anderem Geschmeiß. Zwar sind einige frisch und scharf duftende Kräuter wie etwa Pfefferminzzweige darüber aufgehängt, doch die können die Insekten nicht wirklich abschrecken. Es gibt in der Küche ein gemauertes Becken, um das Geschirr zu spülen, Wäsche zu waschen oder Geflügel ausbluten zu lassen. Obwohl Shanja Tarshila eine echte Tulamidin ist, ist ihr Haushalt doch wie viele in Aranien von mittelreichischen Sitten beeinflusst. Deshalb gibt es in der Küche zwei große Tische, an denen sich die Familie zu den Essenszeiten versammelt. Die Hauptwohnräume des Hofes liegen im Obergeschoss und sind über die *Galerie* zu erreichen. Die Aranier kennen wie die meisten Tulamiden keine gedankliche Trennung von Gesinde und Familie, sondern neigen vielmehr dazu, jedes Mitglied des Haushaltes im Laufe der Zeit sozusagen zu adoptieren und damit in ihre Sippe einzugliedern. Eine weitere Eigenart der Tulamiden im Allgemeinen ist es, dass vielerorts, wo nicht unbeschränkt Platz gegeben ist, nur die Shanja und ihr Ehegatte ein eigenes Schlafgemach haben.

Aus diesem Grunde gibt es in Shalimars Heimstatt einen *Frauenschlafraum*, in dem die acht Frauen des Haushaltes schlafen, egal, ob sie Schwägerinnen, Nichten oder Mägde der Shanja sind. In diesem größten Raum im Obergeschoss ist nicht nur der Boden dick mit Teppichen ausgelegt, sondern auch die Betten. Denn die meisten Tulamiden kennen keine Betten im mittelreichischen Sinn, sondern einfache Holz- oder Steingestelle, auf die ein jeder seinen Schlafteppich und einige Kissen ausbreitet. Hier sind die Liegestätten zugleich große Truhen, in denen ein jeder der Bewohner seine Habseligkeiten aufbewahrt. Im Winter decken sich die Schläfer zusätzlich mit Wolldecken zu.

Links vom Frauenschlafraum befindet sich der *Männerschlafraum* für bis zu sieben männliche Sippenmitglieder, der in der Ausstattung dem der Frauen entspricht, zur Zeit aber nur von sechs Männern genutzt wird.

Neben dem Männerschlafzimmer befindet sich der *Ruheraum*, der auch 'Rahjazimmer' genannt wird - und das aus ganz offensichtlichen Gründen: Der hauptsächliche Einrichtungsgegenstand des Zimmers ist ein gewaltiges Himmelbett mit reichlich Kissen und Polstern und kostbaren, dunkelblauen Samtbrotatvorhängen. Die Decke des Zimmers ist mit Rosen bemalt. An der linken Seite des Raumes gibt es einen deckenhohen, aus mehreren gut rechtspannweiten Glasstücken zusammengefügt Spiegel; zur Rechten prangen bildliche Darstellungen der Göttinnen Rahja, Peraine, Tsa und Marbo. Diese Art von Zimmer ist für tulamidische Häuser sehr charakteristisch, denn es schenkt den ansonsten in großen Gemeinschaftszimmern lebenden Hausbewohnern gelegentlich etwas kostbare Intimsphäre: Der Raum dient den Bewohnern als Zimmer für alle wichtigen Stationen des Lebens. Vor allem können sich Liebende zum ungestörten Spiel der Lust hierhin zurückziehen, doch bei Bedarf finden auch die gebärende Frauen oder eventuelle Kranke hier etwas Ruhe. Für die Mentalität der Tulamiden, für die das Leben eine Summe, ja, die Vereinigung von Gegensätzen ist, ist es nicht einmal ungewöhnlich, dass auch Sterbende hier in ihren letzten Stunden Geborgenheit und Frieden abseits des übrigen Trubels finden können. Der Raum wird, für viele Mittelreicher eine eher makabre Vorstellung, bei Bedarf auch als Gästezimmer benutzt. Derzeit gibt es sechs Kinder auf dem Hof, deren *Schlaf- und Spielzimmer* sich an den Ruheraum anschließt. Jungen und Mädchen gelten etwa bis zu ihrem zwölften Lebensjahr als Kinder, danach ziehen sie in den entsprechenden Schlafraum um. Auch das Kinderzimmer entspricht von der Einrichtung her den Erwachsenen-Schlafzimmern. Als Shanja des Hauses besitzt Tarshila einen eigenen *privaten Wohnbereich* für sich und ihren Gemahl, ein übliches Privileg des Hausherrenpaares. Die Wände ihres Raumes sind über und über mit aranischen Teppichen geschmückt; ein großer Seidenteppich mit dazu passenden Paradekissen dient dazu, vornehme Gäste und Freunde zu empfangen. An der Wand stehen drei reich geschnitzte Truhen aus Rosenholz, die nicht nur die persönliche Kleidung, sondern auch den Brautschatz, die Wäsche des Hauses und ein Teegeschirr aus Unauer Porzellan und Zorganer Buntglas enthalten. Da sich der Raum direkt über der Küche befindet, führt der Kamin durchs Zimmer und sorgt in kalten Nächten für angenehme Wärme. Eine seidenbespannte Aranische Wand trennt das Zimmer in zwei Teile und verdeckt somit mindestens das mit erotischen Schnitzereien verzierte Himmelbett, das mit einer richtigen Matratze und vielen weiteren Kissen ausgestattet ist. Von der Galerie kommt man auch in den offenen *Aufenthaltsraum*. Dieser Raum hat, da er sich nach Westen öffnet und so von der untergehenden Sonne erhellt wird, bis spät am Abend noch Tageslicht. Hier sitzt die Sippe abends zusammen, lauscht den Erzählungen aus der großen Stadt, beobachtet, wie am Webstuhl kunstvolle Decken entstehen, oder singt und musiziert.



Bewohner und Gäste

Es ist weder sinnvoll noch möglich, die mehr als zwanzig Mitglieder des Hauses genau zu beschreiben - daher sei hier vor allem gesagt, dass es sich bei ihnen um Leute handelt, die mehr oder minder die gleichen Aufgaben und Rollen haben wie Herrschaft und Gesinde auf einem großen Gutshof, dass aber (immer mit Ausnahme der Shanja und ihres Gemahls) die Standesunterschiede deutlich geringer sind als dort, einfach weil alle als enge Verwandte betrachtet werden, auch wenn sie nur eingeeiratet haben oder sonst angenommen wurden.

♦ *Tarshila*, die Shanja des Großfamilienhofes, hat den Sohn der früheren Shanja geheiratet und damit ihre Nachfolge angetreten. Als Tochter der Shanja aus einem Nachbardorf zog sie schnell die Leitung des Hofes an sich, und heute ist Tarshila eine sehr wohlhabende Großbäuerin. Dementsprechend reich und prächtig ist auch ihre Haushaltung, und ihre größte (und kostspieligste) Marotte ist das Sammeln von zwergischen Spieldosen, eine in Araniens recht exotische Angelegenheit.

♦ *Ulfasar* ist der Gatte der Shanja, der nominelle 'Herr im Haus'. Damit er niemals auf die Idee kommt, sich wirklich in die Leitung des Hofes einzumischen, genehmigt ihm Tarshila großzügig seine liebsten Genüsse, nämlich teuren bornländischen Honigwein und Wasserpfeifen mit Ulmenblatt. Die meiste Zeit des Tages verbringt Ulfasar dann auch im Rausch.

♦ *Urgamesch* ist der Sohn und nominelle Erbe der Shanja, ein milchbärtiger Romantiker, der viel von Ritterlichkeit und Minnesang träumt, aber viel zu scheu und unmusisch ist, um irgendwelche Erfolge vorweisen zu können. Er schwärmt für die edlen 'Ritter der Rose', den rahjatruen aranischen Ritterbund, und wünscht sich nichts mehr, als trotz seines immer noch niedrigen Standes ein Rosenritter zu werden.

♦ *Aylahild* ist die Schwiebertochter und damit ausgewählte Erbin der Shanja - und anders als diese ist sie keine Bauerntochter, sondern eine erfahrene frühere Söldnerin, die sich ihre haushalterische Erfahrung als Zahl- und Zeugmeisterin ihrer Einheit erworben hat. Ihre Mitgift war dementsprechend auch nicht Vieh, sondern ihre Pensionsprämie, die sie beim verletzungsbedingten Ausscheiden aus dem Sold erhielt. Die Veteranin ist fähig, aber recht unwirsch, und wer ihr schmeicheln will, nennt sie heute noch "Frau Weibelin".

♦ *Tarshara* ist die älteste Tochter der Shanja und hat ihre Zeit genutzt, um alles über die Führung eines großen Hofes zu lernen. Jetzt zählt sie die Tage, bis sie den Hof mit dem ihr zustehenden Anteil am Vieh verlassen kann, um sich irgendwo als Gattin des Erben in einen anderen Hof einzukaufen; denn sie kann ihre barsche Schwägerin Aylahild absolut nicht ausstehen. So groß ist der Widerwille, dass sie erwägt, die nächstbeste Gelegenheit zu ergreifen oder gar ihr Erbteil zu Geld zu machen und irgendwo als Händlerin oder Glücksritterin neu anzufangen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Viereckhöfe wie Shalimars Heimstatt sind praktisch überall verbreitet, wo es Tulamiden gibt: außer in Araniens, Mhanadistan und Thalusion auch in den größeren Oasen der Khöm, in Arratistan und sogar in tulamidisch beeinflussten Randgebieten wie Chababien und Almada. Selbst in der Edelgrafschaft Perricum findet man noch vereinzelt derartige Höfe, die seit der Nebachoter Zeit immer noch dem gleichen Muster gebaut wurden.

Alternative Verwendung

Es gibt nicht allzu viele grundsätzliche Änderungen dieses Typus - außer dass mitunter die Schlafräume anders verteilt sind, wenn die zahlenmäßige Zusammensetzung der Hofbewohner anders ist. In manchen Teilen des Tulamidenlandes, vor allem in Thalusion und der Khöm, ist der Frauenschlafrum ein relativ abgeschlossener Harem, und der Herrenschlafrum wird alleine vom Hausherrn bewohnt, der sich seine jeweils bevorzugte Frau oder Konkubine nächteweise dazuholt. In solchen Gegenden, wo geschlechtliche Beziehungen zwischen den Frauen des Hauses und anderen Männern als dem Hausherrn nicht gerne gesehen werden, wird der Ruheraum meist auch anders genutzt, mitunter als Andachtsraum des Rastullah.

Besonderheiten & Abenteuerideen

♦ In den Gepflogenheiten Araniens unerfahrene Fremdlinge könnten auf die Idee kommen, der 'Hausherr' Ulfasar würde gefangen - und unter Rauschkraut gehalten, um seine Stellung zu okkupieren. Nachfolgende 'Rettungsversuche' können schnell peinliche Situationen erzeugen, in deren Folge die Retter dann etwas zur Wiedergutmachung tun müssen - etwa der Shanja eine bestimmte Spieluhr aus dem Besitz eines Fasarer Sammlers zu besorgen.

♦ Zwischen dem Romantiker Urgamesch und der Veteranin Aylahild führt nichts so oft zu Ehestreit wie ihre vehement unterschiedliche Auffassung vom richtigen Führen einer Armee und Lenken einer Schlacht- und da beides gar nichts mit dem heutigen Leben der zwei zu tun hat, können sie auch lange und heftig darüber streiten, ohne sich (wie bei praktischeren Themen) zusammenraufen zu müssen. Wenn aber einmal kampferfahrene Recken ins Dorf kommen, werden die beiden die Gelegenheit nicht versäumen, diejenigen Helden anzusprechen, die sie jeweils für am vielversprechendsten halten, um sie als Gewährsleute für ihre Sicht der Dinge zu gewinnen.

♦ Die Sehnsucht der jungen Tarshara nach einem eigenen Leben abseits von Shalimars Heimstatt mag sich mit dem Leben der Helden verbinden, falls sie sich (vielleicht nach einer leidenschaftlichen Nacht im Rahjazimmer) einem Helden, eventuell eher gegen dessen Willen, anschließt, um an seiner Seite ihr Glück zu machen: Die junge Tulamidin ist ein gute Meisterfigur, um mit ihrer großen Neu- und Goldgier die Helden in Abenteuer zu verwickeln.

Latinkas Kate (Bauernkate)

Charakteristisch für die Wohnstätten der nicht begüterten Landbewohner ist die Kate der leibeigenen bornischen Häuslerin Latinka. Wie alle ihres Standes besitzt sie keinen Anteil am dörflichen Ackerland und an der Allmende, sondern nur einen kleinen Garten, dessen Erträge alleine nicht zum Leben ausreichen.

Aus der Geschichte

Dazu gibt es nichts zu sagen - die Kate wurde vor zwölf Jahren erbaut und wird wohl die doppelte Zeit noch stehen, ehe man sie einreißen und ersetzen muss. Ehe diese Kate errichtet wurde, spielte sich an diesem Ort eine Geschichte ab, die viel über das Leben der bornischen Leibeigenen aussagt: »So hatte der örtliche Graf von Gartangen unter seinen Eigenleuten einst einen Mann und ein Mädchen, die, wie dies häufig vorkommt, sich ineinander verliebt hatten. Und als sich ihr Liebesverhältnis schon zwei Jahre oder noch länger hingezogen hatte, verbanden sie sich und flüchteten zusammen in den Tempel der Herrin Travia. Als dies der Graf von Gartangen erfuhr, ging er zum Priester des Tempels und verlangte, es sollten ihm seine Leute sofort wiedergegeben werden, er habe ihnen ihre Schuld verziehen. Darauf sprach der Priester zu ihm: "Du weißt, welche Ehrerbietung man dem Tempel der Herrin Travia zollen muss; du wirst sie also nicht zurückerhalten können, wenn du nicht dein Wort gibst, dass du ihre Verbindung bestehen lässt, und überdies versprichst, sie ohne alles Blutvergießen davonkommen zu lassen." Nachdem aber der Graf lange unschlüssig in seinen Gedanken geschwiegen hatte, wandte er sich zu dem Priester, legte die Hände auf den Altar und schwor: "Niemals sollen sie durch mich getrennt werden, sondern ich will vielmehr dafür sorgen, dass sie verbunden bleiben, denn obwohl ich es ungern sah, dass sie ohne Bewilligung von meiner Seite dies taten, ist mir doch ganz recht, dass mein Leibeigener nicht eines andern Leibeigene und sie nicht eines anderen Herren Leibeigenen genommen hat."

Arglos glaubte der Priester dem Versprechen des hinterlistigen Mannes und gab ihm die Leute unter der Bedingung der Strafflosigkeit heraus. Nachdem jener sie aber erhalten hatte, dankte er und ging nach Hause. Und sogleich ließ er einen Baum schlagen, die Aste abhauen, den Stamm an den Enden durch einen Keil spalten und aushöhlen, darauf gut einen Schritt tief die Erde ausgraben und den Kasten in die Grube senken. Darauf ließ er das Mädchen hineinlegen, gleich wie eine Tote, und den Leibeigenen oben darauf, schloss den Deckel, füllte die Grube wieder mit Erde und begrub sie so lebendig.

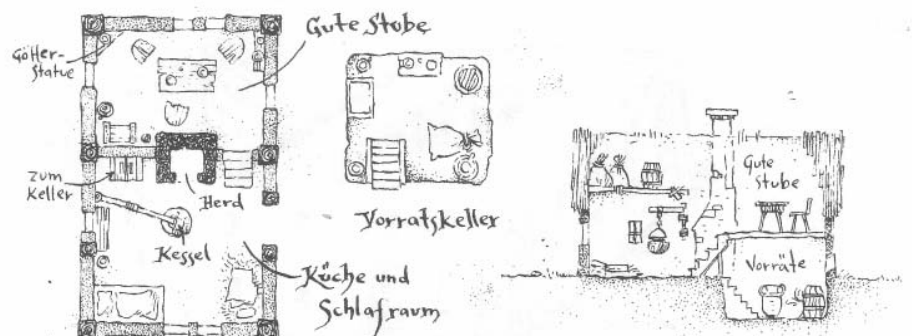
"Ich habe meinen Schwur", sagte er dabei, "nicht verletzt, dass sie in Ewigkeit nicht getrennt werden sollen."

Als dies dem Priester der Herrin Travia gemeldet wurde, lief er eilig herbei; und indem er den Grafen von Gartangen schalt, brachte er es mit Mühe dahin, dass sie wieder aufgedeckt wurden. Das Mädchen zog man noch lebendig heraus, den Leibeigenen fand man aber schon erstickt.« (nach einer bornischen Chronik).

Das Mädchen aus diesem Bericht ist Latinka, die Bewohnerin der Kate. Der heutige Graf, der sich für die Untat seines Vaters schämte, gewährte ihr diese kleine Heimstatt und schaut auch 'großzügig' darüber hinweg, dass sie wiederum mit einem seiner Leibeigenen zusammenlebt.

Räume und Kammern

Die Kate Latinkas und ihres Gefährten Ugdalf besitzt bei großzügigster Zählung drei Räume und muss daher schon als 'besser ausgestattet' gelten - und es ist ein schlichte Tatsache, dass vermutlich die Mehrheit der Aventurier nicht so 'luxuriös' lebt. Die rußgeschwärzte und verräucherte Vorderkammer, die man zuerst betritt, ist der wichtigste Raum des Gebäudes - sie dient zugleich bei Tage als Küche und Esszimmer, bei Nacht als Schlafraum, denn hier ist es meistens



recht warm. Der Schwenkbaum erlaubt es, den daran hängenden Kessel über das Feuer zu ziehen - eine Pfanne oder dergleichen besitzt Latinka nicht, denn tagaus, tagein ist Mehlgrütze oder, an besseren Tagen, Gemüseintopf ihre Nahrung. An der niedrigen Decke hängt, was vom letzten Schlachten geblieben ist, nämlich einige Blut-, Grütz- und Hirnwürste sowie einige Kräuter, die im Wald gesammelt wurden. Auf dem Trockenboden versucht Latinka, ihren Anteil an Fallobst von der Wiese des Dorfherrn zu dörren. Links neben dem offenen Kamin, der mit rauchendem Torf, selten einmal mit Reisig beheizt wird, führt eine kleine Treppe in die halb in den Boden eingegrabene Vorratskammer. Was Latinka in ihrem Gartenstück ernten kann oder was sie als Lohn für ihre Tagelöhnerdienste bekommt, das wird hier sorgfältig aufbewahrt, um sie und Ugdalf über den Winter zu bringen. Vor allem ein Sack mit Korn ist hier zu finden, aber auch drei kleine Fässer mit Sauerkraut, mit Essiggurken und mit dünnem Bier sowie ein Topf mit Schmalz.

Die Hinterstube ist der ganze Stolz Latinkas, denn sie ist eine 'Weiße Kammer': Das helle Birkenholz der Wand ist nicht von Ruß geschwärzt, da eine eiserne Ofenplatte, von der Küche aus beheizt, den Raum wärmt, ohne ihn zu verqualmen. Hier stehen zwei Holzstühle und ein kleiner Tisch als altherwürdige Möblierung, und von einem alten Bildchen in einer Ecke lächelt die gütige Herrin Travia den Hausbewohnern aufmunternd zu. Hier sitzen Latinka und Ugdalf gerne des Abend zusammen, und während sie die eigenen und gegen Entlohnung auch fremde Sachen ausbessert, schnitzt er aus Holz allerlei nützliche und schön anzusehende Dinge, die dann von den Norbarden aufgekauft und im Dorf und der Umgebung weiterveräußert werden. So trägt er seinen Anteil zum Überleben bei, doch wer bedenkt, wie billig ein Stoerrebrandt diese Waren auf den Märkten Aventuriens verkauft, der kann sich denken, wie wenig die Norbarden dafür bekommen und wie viel weniger sie dann erst dem Schnitzer zahlen.

Bewohner und Gäste

- *Latinka* ist eine Tagelöhnerin, die viel zu alt für ihre Jahre wirkt - denn seit den anderthalb Tagen im Finsternen, gebunden an ihren sterbenden Geliebten Onno, ist sie schlohweiß und hat einen unsteten Blick. Sie hängt sehr an ihrem Gefährten Ugdalf und wünscht sich eigentlich Kinder, ehe sie zu kraftlos dafür ist - doch sie weiß, dass sie sich keine Kinder leisten können, also nutzt sie ihre Zeit, die sie für das Sammeln von Kräutern aufwendet, auch dazu, um auf Feuchtwiesen nach empfangnisverhütendem Rahjaleb für sich selbst zu suchen.
- *Ugdalf*, ihr Gefährte, ist zehn Jahre jünger und ein guter Holzschnitzer. Schon jetzt trägt er fast die Hälfte zum Unterhalt bei, und ihm graut insgeheim vor dem Moment, wo er noch viel mehr schaffen muss, um die schwindenden Kräfte Latinkas auszugleichen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Katen wie diese sind in ganz Aventurien zu finden - vom kalten Umland Rivas bis ins schwüle Mysobien. Kein anderer dörflicher Gebäudetyp ist so universell, denn letztlich ist diese Kate die Behausung der vielen Aventurier, die auf dem Land leben und nicht einmal am Ackerland ihres Dorfes oder Bronnjaren teilhaben. Geradezu der übliche Bautypus ist die Bauernkate in Sewerien, in Andergast und Nostria, aber auch im Kosch und anderen, eher ärmeren Gebieten in der Mitte und dem Norden Aventuriens.

Alternative Verwendung

An der Kate gibt es baulich wenig zu verändern. Dass sie mit ihren drei Räumen bereits einen gewissen 'Luxus' aufweist, wurde schon gesagt, und selbstverständlich gibt es auch noch kleinere Einraumkaten, die nur eine vage Aufteilung in Kochecke, Schlafecke (oft auf der Ofenbank selbst), Essecke und Waschecke kennen.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Irgendwann, wenn sie (möglicherweise nach einem Streit mit Ugdalf über die Zukunft) begreift, dass das Leben und die Götter nie etwas für sie getan haben und wohl auch künftig nichts tun werden, verliert Latinka buchstäblich den Verstand und wird zur rachsüchtigen Furie, die dem Haus der Grafen von Gartangen den Tod bringen will. Es empfiehlt sich, dass Sie dieses Abenteuer mit den Helden als ortsfremden Gästen aufbauen, die Zeugen zunehmend rätselhafter Ereignisse werden: Zuerst wird vielleicht 'nur' die Gruft der Grafen geschändet und die Leiche des frühen Grafen verschleppt, später kommt es zu Todesfällen unter dem Gesinde auf dem Herrenhof, dann unter den Adligen. Eine relativ kampfbetonte Variante könnte beinhalten, dass sich Latinka in irgendeiner Weise dem 'Herrn der Rache' verschrieben hat und es Blakharaz gefiel, ihr bei ihrem Feldzug zu helfen. In diesem Falle hätte sie einen gewissen Zugriff auf einen Heshtot als 'Handlanger', der anfangs vielleicht gar nicht erkannt, sondern von Zeugen nur als ein "Mann in schwarzer Kutte" beschrieben wird. Ein stimmungsvoller Schlusskampf könnte, wenn die Helden stark genug sind, die Erscheinung eines Iriadhazal umfassen, der die entführten Leichen früherer Grafen in den Kampf gegen die heutigen Bewohner des Herrenhauses führt. In jedem Fall aber sollte die Tragik der leidgeprüften Leibeigenen niemals zu kurz kommen und unbedingt in die oben beschriebene Chronik eingesetzt werden.

Togans schmiede (Dorfschmiede)

Auf der Dorfweise von Gerbaldsruh, unweit des Dorfteiches, steht diese Schmiede, deren Besitzer keinen Anteil am dörflichen Nutzland hat - doch seine Fähigkeiten und sein örtliches Monopol verschaffen ihm dennoch ein gutes Auskommen.

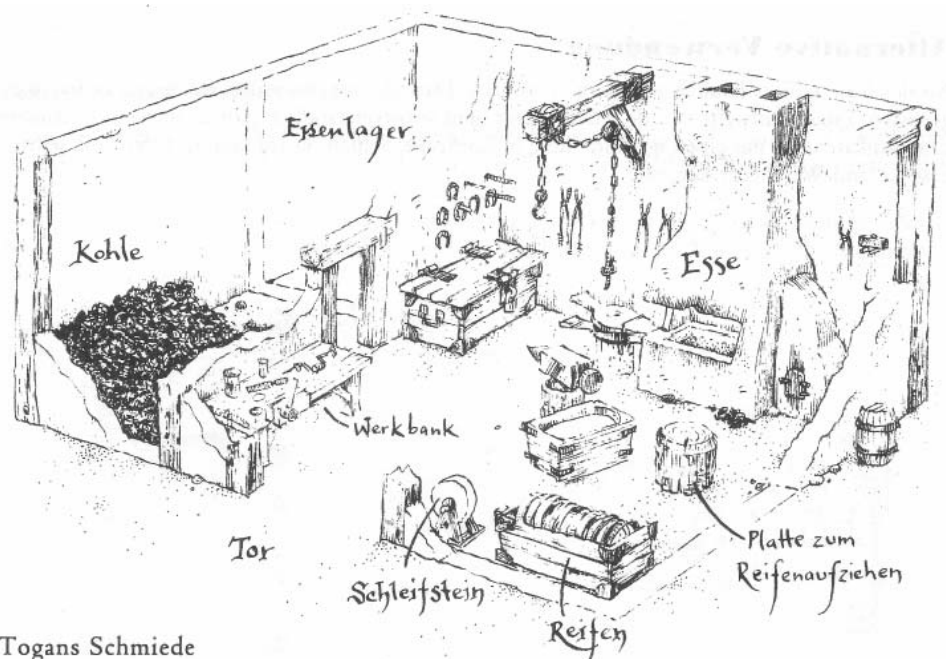
Aus der Geschichte

Togans Schmiede wurde vor zwei Jahrzehnten errichtet, und zwar, als der Schmied überraschend in Gerbaldsruh erschien und vom Dorfrat Land für den Bau einer Schmiede erbat. Da die Dörfler zuvor all ihre Schmiedearbeiten entweder im Nachbarort oder von reisenden Schmieden und Kesselflickern erledigen lassen mussten, stimmten sie gerne zu und kommen seitdem in den Genuss der vorzüglichen Arbeit Togans.

Räume und Kammern

Wegen der Feuergefahr liegt die Schmiede auf dem Dorfanger, abseits der übrigen Bauernhäuser. Das dreizehn Schritt breite und neun Schritt tiefe Gebäude ist aus Backsteinen errichtet, um es widerstandsfähiger gegen einen Brand zu machen - und als eines der wenigen Häuser im Ort ist es mit Dachpfannen gedeckt statt mit Stroh. Togan ist der einzige Schmied im Ort und hat sich daher auf die unterschiedlichsten Tätigkeiten eingestellt: Er fertigt oder repariert Eggen und Pflugscharen, schmiedet Nägel und Bolzen, stellt Hufeisen her und beschlägt Pferde, ja, er versteht sich sogar darauf, Metallreifen für Fässer und Wagenräder herzustellen und Messer-, Sichel- und Sensenklingen zu schmieden. Als Waffenschmied ist er allerdings nicht sonderlich erfahren, denn es fehlt ihm dafür einfach an Kundschaft; Rüstungen zu reparieren versteht er allerdings, wenn es sich nicht gerade um einen filigranen Kettenpanzer handelt. Des Nachts wird die Schmiede mit einem großen Schiebetor verschlossen, dessen kräftige Beschläge kunstvolle Muster darstellen. Der Schmied ist zurecht stolz darauf, hat er sie doch als Meisterstück selbst geschmiedet.

Das *Kohlenlager* befindet sich in einem Nebenraum, und Togan achtet darauf, dass es immer gut gefüllt - denn für seinen Beruf ist Brennstoff unabdingbar. In der Regel bezieht Togan ihn von den Köhlern der Umgebung, doch in letzter Zeit macht die Schmiede so gute Gewinne, dass er darüber nachdenkt, die teurere Zwergenkohle zu kaufen, die heißer und ergiebiger brennt. Der Raum hat eine Schütte, so dass die Kohle von außen eingefüllt werden kann. Das danebenliegende *Eisenlager* ist nur von der Schmiede zu betreten - hier bewahrt Togan schmiedefertiges Eisen auf, vor allem in Form langer Stangen, die er aus den Eisenhütten Angbars bezieht. Auch einiger Schrott aus Eisen befindet sich hier, den Togan immer noch zum Flickern von Sachen verwenden kann. Die *Schmiede* selbst ist einfach, aber zweckmäßig eingerichtet: An der Wand sind Regale für Zangen, Hämmer und andere Werkzeuge angebracht, ebenso ein Schrank für Hufeisen in den üblichen Größen. Ein anderer Schrank ist mit Radreifen gefüllt, und schließlich gibt es noch die Werkbank, den Glühofen, in dem die Reifen erhitzt werden, und natürlich die Esse, in der das übrige Schmiedegut



zum Glühen gebracht wird - und um das Feuer in der Esse anzutreiben, ist hier auch ein großer Blasebalg zu finden, den Togans Lehrling Calrissa bedient. Der Amboss des Schmiedes und ein Wasserbecken zum Ausglühen der Schmiedestücke vervollständigen die Ausstattung. Die meisten Arbeiten verrichtet Togan hier, nur wenn er Pferde beschlägt, dann tut er das auf dem kleinen Platz vor der Schmiede - denn seitdem ihm ein junger Hengst ausbrach, als das glühende Eisen den eigentlich gefühllosen Huf qualmen und schwellen ließ, will Togan die großen Tiere nicht mehr in seiner Werkstatt haben. Das *Obergeschoss* der Schmiede beherbergt die Wohnräume des Schmiedes, die über eine Treppe hinter dem Haus zu erreichen sind.

Bewohner und Gäste

- Togan der Schmied stammt weder aus Angbar, wie er behauptet, noch heißt er wirklich Togan: Eigentlich ist er Xardor Birkenholz aus dem Gareth Südquartier, ein früheres Mitglied der dortigen Schmiedegilde. Er ließ sich von der 'Alten Gilde' der Diebe überzeugen, bei einem Einbruch in Goldschmiedewerkstätten und Schmuckgeschäfte mitzumachen und dort die Treuerschränke aufzubrechen. Er konnte als beinahe einziger fliehen, als sich ein Laden als zu gut bewacht entpuppte. Damals beschloss er, völlig aus Gareth zu verschwinden, und ließ sich deshalb in Gerbaldsruh nieder. Heute hat er sich in dem "winzigen Kaff" recht gut eingelebt und denkt nur noch selten an die alten Tage.
- Calrissa, sein Lehrling, ist mit ihren gerade einmal sechzehn Jahren schon so stark wie ein Zwergenschmied - und etwa die gleiche Figur hat sie auch, so dass sie sich verbittert damit abzufinden beginnt, dass sie wohl keinen Liebhaber und Gatten finden wird, bis sie als erfolgreiche Meisterschmiedin wohlhabend genug ist, um als 'lukrative Partie' zu gelten - entsprechend unverschämt und reizbar ist sie auch den meisten Leuten, vor allem Männern gegenüber.

Verbreitung des Gebäudetyps

Fast jedes Dorf besitzt eine Schmiede, in der alltägliche Eisenarbeiten durchgeführt werden können. Denn während für die meisten Dinge Holz das Material der ersten Wahl ist, müssen manche Dinge aus Metall sein - und das kann nicht von jedem Bauern selbst gesägt oder geschnitzt, sondern nur in einer eigens dafür ausgerüsteten Werkstatt bearbeitet werden. Schmieden wie hier dargestellte gibt es darum in ganz Aventurien - selbst die eisenverarbeitenden Werkstätten der Orks von Khezzara und Kharkush dürften nicht wesentlich anders aussehen.

Alternative Verwendung

Diese Schmiede lässt sich kaum als etwas anderes denn als Schmiede einsetzen - aber sie kann natürlich immer als Grundriss einer Burgschmiede etc. verwendet werden.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Als einziger Schmied am Ort ist Togan die fast unvermeidliche Anlaufstation für Helden, denen immer mal Waffen und Rüstungen kaputt oder verloren gehen. Schon deshalb werden sie mit ihm zu tun haben, und es empfiehlt sich, dass Sie den Schmied als bärbeißigen, aber sympathischen Fachmann darstellen, der die Freundschaft der Helden gewinnen kann.
- 'Togans' Vergangenheit holt ihn ein, wenn er eines Tages Besuch von Abgesandten der Alten Gilde erhält - und diese gehen davon aus, dass er bei seinem letzten Bruch die Begleiter verriet, um sich mit der ganzen Beute abzusetzen. Ob das stimmt und auf welche Weise die Helden (die beispielsweise gerade als Kunden in der Schmiede sein könnten) in das Ganze hineingeraten, ist Ihnen überlassen.
- Togan ist häufig unterwegs, um Eisen für seine Schmiede zu kaufen - und irgendwann tut er wohl eine besondere Quelle auf, denn die erste Waffe, die er daraus schmiedet, ist zugleich sehr gut (TP +1) und sehr robust (BF -1). Eine magische Untersuchung ergibt, dass es sich um Meteoreisen handelt, doch wenn (was fast sicher ist) jemand näher nachforscht, ist der Schmied verschwunden. Denn er ist einem Gerücht gefolgt und hat im kaum erforschten Reichsforst (oder einem anderen, passenden Stückwerklicher Wildnis) einen gefallenen Stern entdeckt, den er nun Stück für Stück ausschachtet. (So mag die Eisenkammer auch zwei, drei Stücke unverarbeitetes Meteoreisen enthalten.) Doch bei seinem letzten Besuch ist er den im Eisen hausenden Sphärenwesen auf- und in die Hände gefallen, und nun heißt es, den Schmied aus der Gefangenschaft in einem wirklich seltsamen Zwischenreich (eine Globule mit dem Zugang im Herzen des gefallenen Sterns) zu befreien.

Das Wirtshaus *Zum Stachel* (Wegherberge)

An der lieb Idischen Kronstraße von Grangor nach Vinsalt liegt zwischen den Landstädten Ruthor und Shumir die Herberge *Zum Stachel*, ein Wirtshaus, wie es in ähnlicher Form vielhundertmal in Aventurien existiert.

Aus der Geschichte

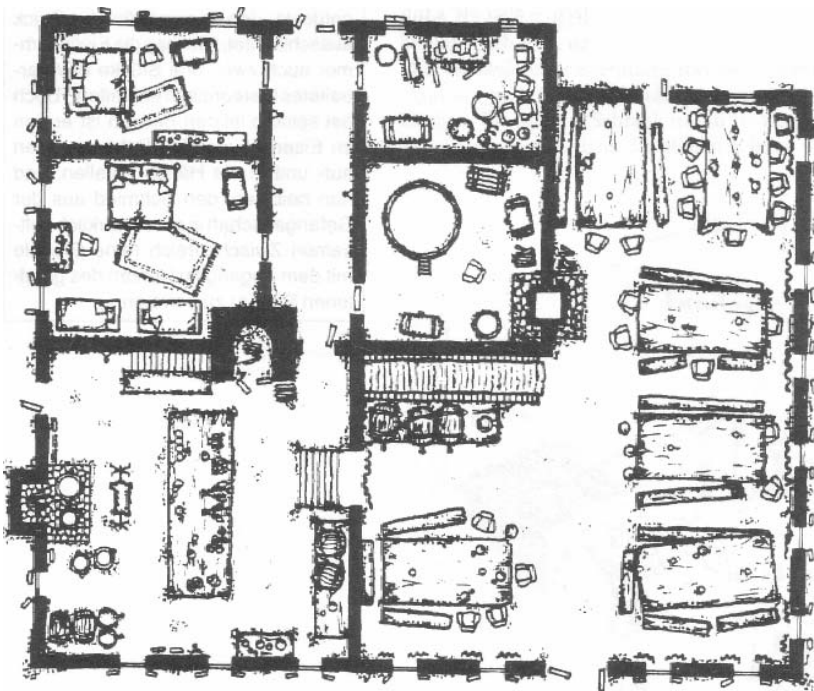
Das alte Wirtshaus verdankt seinen Namen dem Vernehmen nach dem vergoldeten Morgenstern (dessen stachlige Kugel noch immer über der Türe baumelt) des ersten Herzogs Eolan von Methumis: Der Hochadlige verwettete, als er hier über Nacht auf der Flucht vor dem aufsässigen Grafen vom Sikram einkehrte, seine kostbare Prunkwaffe, dass sein unbändiges Ross die alte Wirtin, Thalissa Haseldrupp, nicht länger als drei Wimpernschläge auf dem Rücken dulden werde - er wusste nicht, dass die Alte einst Reitmagd am Kaiserhof zu Gareth gewesen war und von ihrem Altenteil das Gasthaus im warmen Liebli-chen Feld erworben hatte.

Räume und Kammern

Der 'Stachel' Liegt am Fuß eines weitläufigen Weinberges und wird von einigen Feldern und Äckern umringt. Linkerhand des Haupthauses liegen *Scheune* und *Heuschober* als ein kleinerer, fast quadratischer Bau aus Klinkern, und zur Rechten der Herberge ist der *Pferdestall* für fünf Pferde mit der *Remise*, ebenfalls aus Klinkern erbaut. Hinter dem Stall erstreckt sich die große Pferdekoppel. Das eigentliche *Wirtshaus* wurde aus Fachwerk errichtet. Im Erdgeschoss liegt zu allererst der *Schankraum*. Diese ifirnsweiß getünchte Räumlichkeit ist vollgestellt mit sechs langen Tischen aus Ahornholz, die teils von Bänken, teils von Stühlen umstanden sind. Die Tische sind allesamt blankgescheuert, einer (in der nordöstlichen Ecke) ist sogar mit einem weißen Tischtuch und drei versilberten Kerzenleuchtern eingedeckt und offensichtlich Edel- und reichen Kaufleuten vorbehalten. Das Geschirr ist irden, nur an der Herrentafel wird aus kristallinen Gläsern getrunken und von Zinntellern gespeist. An der Ostwand hängen drei Gemälde, die die Städte Kuslik, Vinsalt und Grangor darstellen, und an der Westwand sind sieben Bildchen örtlicher Heiliger zu sehen. Vor den Fenstern hängen an allen Wänden schwere Vorhänge aus Wollstoff. Die Tür in der Nordwand führt zum Abtritt, der als kleines Häuschen gut zehn Schritt entfernt hinter dem Haus liegt. Der Durchgang im Westen führt in die Küche, die Treppe ins Obergeschoss. Sie ist mit einem gewebten Läufer ausgelegt.

Zwei Kronleuchter hängen von Ketten an der hohen Decke, die Kettenschlösser finden sich an der Ostwand hinter den Fensterverhängen. Alle Fenster besitzen bleigefasste Glasscheiben (ein ungewöhnlicher Reichtum) und werden nachts mit hölzernen Läden verschlossen. Die Decke schmücken - an Tauen aufgehängt- allerlei Kuriositäten: ausgestopfte Fische und Vögel, ein rostiger Ritterhandschuh, das Geweih eines Hirschen ... Westlich der Schankstube liegt die *Küche*. An den schweren Eichentischen ist tagsüber die ganze Wirtssippe beschäftigt; der Großvater schält und schneidet unermüdlich eimerweise Gemüse oder rührt die Suppe im schweren Eisenkessel, die Zwillinge drehen den Bratspieß und rupfen das Geflügel und achten darauf, dass die weißen Brötchen und Törtchen im Ofen nicht verbrennen, der Wirt Alrizio füllt Kannen, Karaffen und Krüge mit Wein und Bier; und seine Frau Alara zaubert ihre wunderbaren Teigspeisen. Eine schmale Stiege führt in den Vorratskeller hinab, und durch eine Tür in der Westwand gelangt man nach draußen in das Gemüsegärtchen und zu den Geflügelverschlägen, die sich (von der Straße aus gesehen) hinter dem Heuschober erstrecken.

Die *Stube der Wirtsleute* liegt angrenzend an die Küche und enthält nicht allein das Doppelbett der Wirtsleute, sondern auch zwei Betten für ihre Zwillingstöchter. Dass diese mit ihren mehr, als zwanzig Jahren noch immer keine Zimmer für sich haben, passt den jungen Frauen gar nicht. Unter



Wirtshaus *Zum Stachel*
Erdgeschoss

einem losen Dielenbrett sind in einem Beutelchen vier Horasador verborgen, ein hölzernes Kästchen in der Kleidertruhe verwahrt das tägliche Wechselgeld - wenige Goldstücke, etwa

ein Dutzend Silberlinge, zwei Dutzend Heller und genauso viele Kreuzer.

Die *Kammer des Großvaters* stößt nördlich an, hier lebt der Vater der Wirtin. Früher, als seine Augenlicht noch besser war, schnitzte er abends falkengesichtige Ucuri-Devotionalien, die die inzwischen verstorbene Großmutter eigenhändig bemalte. Vierzehn der hübschen Figürchen stehen noch auf einem Wandbrett, und auch sonst ist vieles geblieben, wie es zu Lebzeiten der Großmutter war.

Die *Gerümpelkammer* liegt direkt gegenüber. Alte, dreibeinige Stühle, zweibeinige Hocker, leere Fässer und Truhen, gesprungenes Geschirr und anderes unnützes Zeug, das jedoch irgendwann einmal repariert und dann wieder benutzt oder verkauft werden mag, wird von den Haseldrups mit wahrer Besessenheit in der kleinen Kammer aufbewahrt.

Die *Waschkammer* dient nicht allein dazu, die ständig anfallende Schmutzwäsche wieder zu reinigen, der Waschzuber der Wirtsleute steht zusätzlich auch Reisenden gegen ein Entgelt von einem Silbertaler zur Verfügung. Das heiße Wasser wird aus der Küche kübelweise herangeschafft. In einer Truhe werden schmutzige Wäsche, Bett-, Tisch-, und Trockentücher bis zum Waschtage aufbewahrt.

Das *Obergeschoss* erreicht man über die Treppe im Schankraum. Die lange Galerie besitzt sowohl am Nord- als auch am Südeinde ein großes, zweiflügeliges Fenster und ist mit gewebten, ausgebleichten Läufern (eine wilde Hatz in allen Facetten und Phasen zeigend) ausgelegt. Fünf Türen führen in die westlich gelegenen Gästezimmer, ein mit einem schweren Vorhang verhängter Durchgang in den Schlafsaal. An den Wänden findet sich alle vier Schritt ein Kerzenhalter, an der Südwand ein silbern eingefasster Wandspiegel. Die Brüstung der Galerie zum Schankraum hin ist aus geschnitztem Holz gefertigt und viereinhalb Spann hoch.

Die fünf *Gästezimmer* enthalten jeweils zwei Betten, eines an der Nordwand, das andere an der Südwand. Vertrauteren Paaren ist es durchaus möglich, mit ein wenig Umräumen die beiden Betten nebeneinander zu schieben, doch zumindest die Leute in den Nebenzimmern werden die Geräusche davon mitbekommen. In der Westwand ist ein Fenster, durch das helles Licht ins Zimmer fällt. Eine schwere, eisenbeschlagene Holztruhe enthält Bettwäsche rund Kerzen und bietet dazu noch Platz für die Gewänder der Gäste. Auf der Truhe steht ein Kerzenleuchter aus Zinn.

Der *Schlafsaal* enthält Strohsäcke und Hängematten. Wird wirklich jeder Rechtspann Platz ausgenutzt, können hier über vierzig Leute leidlich übernachten, meist sind es aber deutlich weniger Gäste.

Bewohner

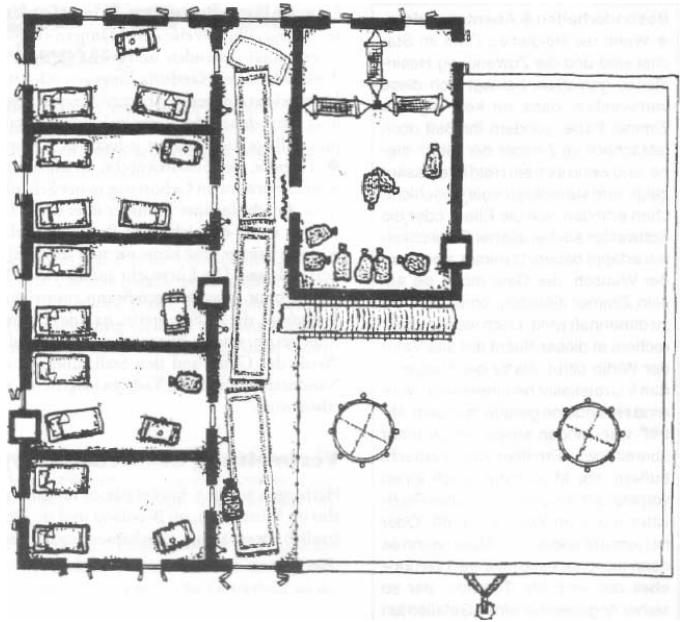
Seit mehreren Generationen ist die Wirtssippe Haseldrups dafür bekannt, dass sie ausnehmend hübsche, flachsblonde und rotgesichtige Mitglieder hervorbringt und auch ihre Ehegatten danach aussucht, am liebsten direkt in der ferneren Verwandtschaft.

- *Alara*, die Wirtin, ist eine ruhige, gründliche und ziemlich phantasielose Frau. Sie hat ein Händchen für die Koch- und Backkunst und erschafft herrliche Nudelspeisen und süßes Gebäck, das so manchen Reisenden dazu bringt, im Stachel abzusteigen, obgleich er es eigentlich noch ein, zwei Stunden weiter schaffen könnte.

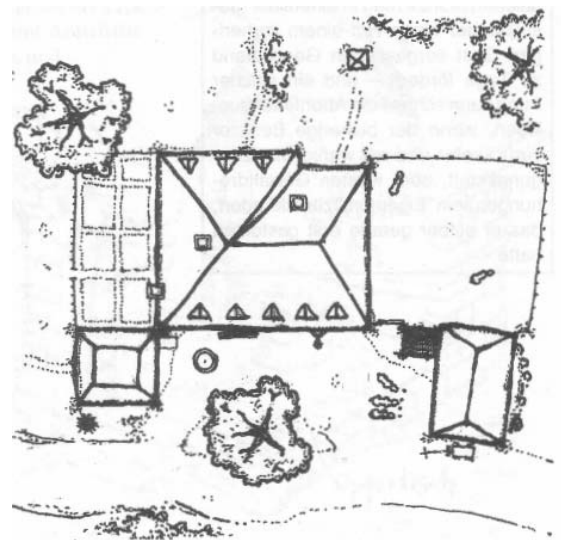
- *Alrizio*, ihr Mann, ist der Wirt. Er ist vor allem für den Betrieb der Schenke und die Buchhaltung verantwortlich, die hesindegefälligen Namen der Töchter hat er ausgesucht - denn im Grunde seines Herzens wäre er lieber Gelehrter geworden. Er liebt Alara so wenig wie sie ihn, doch aus der zweckmäßigen Ehe ist in über zwanzig Jahren eine solide Freundschaft geworden.

- *Jarmarao*, der Vater der Wirtin, war weitaus reger, körperlich wie geistig, ehe seine Frau Hesipah mit knapp achtzig Jahren verstarb. Heute ist er fast blind und trinkt viel zu viel. Dass er mitunter weder weiß, dass er nicht mehr der Herr des Hauses ist oder dass er längst verwitwet ist, verärgert immer wieder seine Familie - etwa wenn er selbstherrlich Änderungen anordnet und sogar seltsame Dinge von Gästen verlangt, weil es Hesipah so lieber sein wird, wenn sie aus Grangor zurückkommt". Die Opfer seiner 'Anfälle', wie Alara sie nennt, erhalten dann immer einen besonders leckeren Früchtekuchen als Entschädigung.

- *Hesindiane* und *Nanduria*, die Töchter des Wirtspaares, sind Zwillinge. So hübsch die beiden Frauen von Anfang zwanzig aussehen und so ähnlich sie sich äußerlich sind, so deutlich sind die Unterschiede in ihrem Wesen: Hesindiane ist ein flatterhaftes Mädchen



Wirtshaus Zum Stachel
Obergeschoss



Wirtshaus Zum Stachel
Umgebung

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Wenn die Helden zu Gast im *Stachel* sind und die Zuwendung Hesindianes genießen, beklagt sich diese vernehmlich, dass sie kein eigenes Zimmer habe, sondern ihr Bett doch tatsächlich im Zimmer der Eltern stehe, und wenn sich ein Held interessiert zeigt, wird sie einige frivole Geschichten erfinden, wie die Eltern oder die Schwester sie bei allerlei Peinlichkeiten erappt haben. Dahinter steckt nur der Wunsch, der Gast möge sie auf sein Zimmer einladen, ohne dass sie zu dirnenhaft wirkt. Doch wenn ausge-rechnet in dieser Nacht der alte Vater der Wirtin stirbt, als die Treppe in den Vorratskeller hinunterstürzt, während Hesindiane gerade "auf dem Abtritt" war, mögen einige eifrige (oder übereifrige?) Ermittler den Verdacht äußern, die Maid habe durch einen vorgetäuschten Unfall ihren alten Großvater aus dem Weg geschafft. Oder hat jemand anders den Mord (wenn es denn nicht nur ein Unfall war) verübt etwa der verliebte Torentio, der so seiner Angebeteten einen Gefallen tun wollte?

Ob die Helden zu den Anklägern zählen oder die Maid entlasten wollen, liegt ganz an ihnen.

- Ein weit harmlosere erzählerische Wendung kann man anhand der Wechselbarkeit der Zwillinge aufbauen - wenn Hesindiane einen Gast betört, dann aber fortgerufen wird und kurz darauf Nanduria die Schankstube betritt, sind komische Einlagen leicht zu erzeugen.

- Die Suche nach einer heruntergefallenen Münze mag in einem der Gästezimmer einen von einem vorherigen Gast vergessenen Gegenstand zu Tage fördern - und ein solcher Fund kann schnell ein Abenteuer auslösen, wenn der bisherige Besitzer zurückkehrt und mit wenig Überzeugungskraft, aber wüsten Gewaltdrohungen sein "Eigentum" zurückfordert, das er selber gerade erst gestohlen hatte.

und auf eine unbekümmerte, rahjagefällige Weise den Männern zugetan. Mit ihr eine Affäre für eine Nacht zu beginnen, ist einem gutaussehenden und nicht geizigen Gast einfacher, als man bei einer solchen Schönheit denken könnte. Nanduria hingegen schätzt wesentlich eher Frauen, eine Neigung, die gerade im Horasreich ohne jeden Abscheu akzeptiert wird. Als ruhiges, beständiges Mädchen hat sie ein schon über Jahre dauerndes Verhältnis mit der Stallmeisterin Yadviga, ihre große, ebenso romantische wie unerfüllbare Liebe gehört jedoch der Kronprinzessin Aldare Firdayon von Vinsalt.

- *Torentio*, der Schankknecht, ist ein sommersprossiger Bursche von neunzehn Jahren, der seit seinem vierzehnten Geburtstag in der Schankstube hilft, die Gäste bedient, Bier zapft und die Krüge spült. Er lebt in einer Kammer über dem Heuschöber und ist hoffnungslos in Hesindiane vernarrt - doch diese, die sich ohne Bedenken unbekannten Gästen hingibt, betrachtet ihn als eine Art 'kleinen Bruder' und käme niemals auf die (in ihren Augen) widernatürliche Idee, den Jungen in ihr Bett zu lassen. Die Eifersucht auf die vielen Männer, die glücklicher sind als er, hat sich in Torentio so angestaut, dass sie irgendwann einmal ausbrechen wird, möglicherweise gewaltsam.

- *Yadviga*, die Stallmeisterin, ist eine erfahrene Veteranin-ehe sie sich nach einer Verwundung zur Ruhe setzte, war sie Korporalin bei der Söldnereinheit 'Goldene Legion'. Sie kümmert sich um die Pferde der Gäste und den Stall, und seit einigen Jahren auch um die jüngere Zwillingstochter Nanduria, die, so hofft Yadviga insgeheim, statt ihrer unstillen Schwester Hesindiane das Gasthaus erben wird.

Verbreitung des Gebäudetyps

Herbergen wie den *Stachel* gibt es im ganzen von Mittelländern bewohnten Aventurien, vor allem also im Mittelreich, im Bornland und im Horasreich. Nostris, Andergast und das Svellmland sind zu ärmlich für so üppige Gasthäuser, und in den Tulamidenlanden herrscht der Typ der Karawanserei vor.

Alternative Verwendung

Der Stachel ist in seiner Aufteilung und Nutzung so durchschnittlich, dass es kaum plausible Alternativen gibt - nur die Nutzung der Wirtszimmer mag sich je nach den Familienverhältnissen ändern; und ebenso wird es in weniger reichen Landstrichen auch deutlich karger ausgestattete Räume geben.

Kapelle des Heiligen Travinian

(Wegrandsehrein)

Im mittleren Darpatien, nicht weit vom Ochsenwasser, kommt man auf der Landstraße von Rankaraliretena nach Zwerch an diesem kleinen Schrein vorbei. Abseits des nächsten Dorfes stellt er eine Zuflucht in ihre Wildnis dar, die es auch in den inneren Provinzen reichlich gibt - und als Kapelle eines Heiligen der Travia bietet er natürlich besondere Zuflucht.

Aus der Geschichte

Während 'der Unruhen' (die es stets reichlich gab, hier scheint es sich aber konkret um die Kaiserlose Zeit gehandelt zu haben) floh einmal die Baroness von Zwerch gerade noch rechtzeitig vor anrückender Soldateska nach Rommilys. Dort, sicher im Tempel der Travia, gelobte sie, nach der Rückkehr in ihre Baronie an zwölf Orten Schreine der Travia und ihrer Heiligen zu erbauen und die für den Erhalt nötigen Mittel zu stiften. So geschah es auch, inzwischen ist allerdings diese Kapelle eine von nur noch drei erhaltenen.

Räume

Der Schrein ist ein kleines Gebäude mit nur vier Schritt Wandlänge. Er ist aus Holz errichtet, aber so sorgfältig verputzt, dass es aus der Entfernung wie feiner Kalkstein oder Marmor aussieht ... nun ja, ausgesehen hat, denn im Lauf der kaum weniger als hundert Jahre ist doch recht viel vom Putz abgesprungen, und das Holz kommt an vielen Stellen durch.

Im Inneren des kleinen Raumes sind die Wände mit bestickten Vorhängen und Bildteppichen behängt, die von der betreuenden Geweihten regelmäßig gewaschen werden - dadurch sind sie zwar recht verblasst, aber die frommen Motive sind noch durchaus zu erkennen. Das Götterbild an der Stirnseite zeigt als Wandgemälde den Heiligen Travinian, einen örtlichen Schutzheiligen Darpatiens, unter der wohlwollenden Obhut der Herrin Travia. Anlässlich seiner Hochzeit hat ein Großbauer aus Rankaraliretena die Erneuerung des Gemäldes gestiftet. Das Götterbild ist durch Messingketten und schritthohe Pfosten abgesperrt - nicht, dass das eine wirkliche Barriere darstellen würde, es ist statt dessen die Kennzeichnung, wo der 'private' Bereich beginnt, den durchreisende Besucher gefälligst nicht zu betreten haben. Außerhalb des Sanctums, aber noch vor dem Götterbild, steht ein einfacher Opferstock. Oben steht eine kleine Schale, die gewöhnlich einige Stücke Roggenbrot als zeremonielle Gastgabe enthält, und an der Vorderseite des Opferstockes ist ein kleiner Schlitz, durch den fromme Besucher mitunter Kreuzer oder Heller werfen, um den Unterhalt des Schreins zu fördern. Der Opferstock ist nur mit einer hölzernen Klappe und einem sehr einfachen Schloss verschlossen, doch bislang hat niemand es gewagt, die Klappe aufzubrechen oder das Schloss zu knacken: Selbst unter den dreisteren Halunken Aventuriens sind nur wenige so götterlos oder so verzweifelt, in einem Schrein der Travia fromme Gaben zu stehlen.

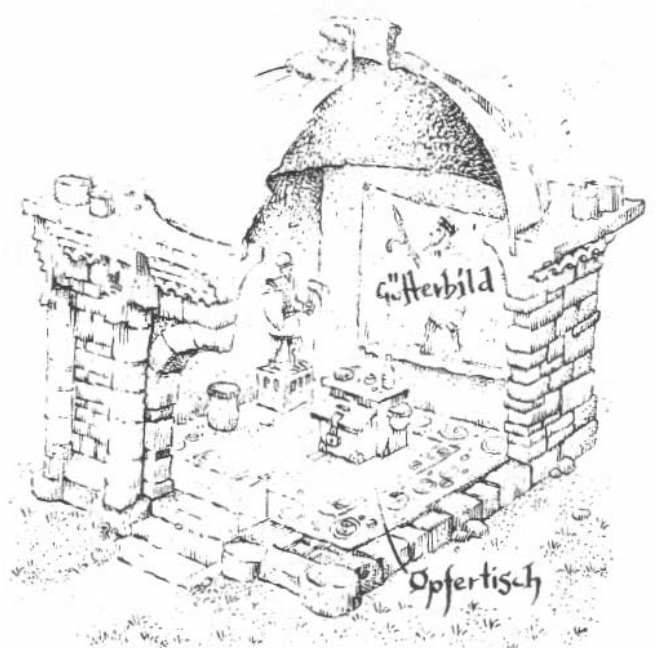
Der Schrein ist übrigens nicht im engeren Sinne 'geweihter Boden': Zwar wurde er bei der Errichtung eingesegnet, doch er hat weder einen Altar für heilige Liturgien noch sonst eine dauerhafte Aufladung mit göttlicher Kraft. Dennoch betrachtet das Volk ihn als Götterhaus, und ohne Zweifel wird der Fromme hier eine Atmosphäre vorfinden, die ihn der Gottheit näher bringt.

Bewohner und Gäste

Der Schrein des heiligen Travinian hat keine dauerhaften Bewohner, wenn man einmal von der Überzeugung absieht, dass er 'ein Haus des Heiligen' selbst sei.

- *Mutter Gänselind* ist die Geweihte aus dem Tempel in Rankaraliretena, die auch den Schrein des Heiligen Travinian betreut. Sie erscheint hier etwa einmal im Monat, säubert ihn von heroingewehten Blättern und hereingetragenen Stiefelschmutz und leert den Opferstock. Die grauhaarige, rotwangige Geweihte ist recht rundlich, strahlt aber dennoch eine Aura von göttnerfüllter Wehrhaftigkeit aus, wenn doch irgendjemand es wagen sollte, ihr zu nahe zu treten. Sie weiß von dieser Ausstrahlung, kann sie aber selbst kaum erklären, da sie alles andere als kampferfahren oder auch nur - begabt ist.

- *Rukusane* ist eine junge, relativ naive Kräuter- und Salbenkrämerin, die ohne großes Nachdenken auf der Durchreise in Zwerch die Fähigkeiten genutzt hat, die ihr die Götter in die Wiege gelegt haben. Doch da die Gute nun einmal eine Magiedilettantin (und noch dazu rothaarig) ist, kam es schnell zu Gerede, und Rukusane musste den Ort eilig verlassen. Auf dem Weg nach Rankaraliretena holte die von einem Hexenjäger aufgestachelte Menge sie ein, und sie konnte sich nur noch in den Schrein retten und Zuflucht



Wegrandsehrein
des Hl. Travinian

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Wenn auch die Einsegnung des Schreines allerlei gefährliches Menschenvolk fernhält, gilt das doch deutlich weniger für Orks und Goblins und schon gar nicht für hungrige Raubtiere. Gerade wenn die Helden noch spät abends reisen (müssen), mag die Zuflucht in einem solchen Schrein und seine Verteidigung gegen raubgierige Geschöpfe die einzige Rettung weit und breit sein.
- Außer als Zuflucht für Helden in Windsturm und Wolkenbruch ist der Schrein natürlich als Aufenthaltsort der Magiedilettantin Rukusane interessant: Die Helden können auf der Durchreise den kleinen Auflauf bemerken, der sich vordem Bau gebildet hat, und beschließen, selber etwas zur Rettung der jungen Frau zu tun. Eine Alternative wäre, dass Mutter Gänselind sie darum bittet, 'den Krawall' beizulegen, nachdem ihre Appelle erschreckend wenig gebracht haben. Als Nachbarn der Schwarzen Lande sind die Darpatier sehr misstrauisch und gewalttätig geworden, was unerlaubte Zauberei angeht. Die Geweihte sieht das Ganze bedächtiger und lässt sich dabei allerdings auch davon beeinflussen, dass Rukusane ihrer Nichte Hildeberta sehr ähnlich sieht, die in der Schlacht auf den Vallusaner Weiden gefallen ist.

erbitten. Im traviafrommen Darpatien weigerten sich die Bauern, den Schrein zu stürmen, doch inzwischen wird Rukusane seit zwei Wochen 'belagert' und ausgehungert. Die meisten Zwercher sind in ihre Häuser zurückgekehrt, doch eine Handvoll, angeführt vom Hexenjäger, beobachtet weiterhin den kleinen Holzbau. Bislang hat Rukusane durch herintropfendes Regenwasser und das Schwarzbrot überlebt, aber es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis Hunger und Durst sie übermannen werden.

Verbreitung des Gebäudetyps

Schreine wie der des Heiligen Travinian, die allen denkbaren Göttern, Halbgöttern oder Heiligen geweiht sein mögen, sind sehr oft zu finden - eigentlich in allen Landschaften des Mittelreiches, des Horasreiches, des Bornlands, Araniens und darüber hinaus. An manchen Orten stellen sie die einzige Form von Gotteshäusern dar und werden von wandernden Geweihten betreut. In der Nähe größerer Städte sind sie auch als kleine Bethäuser zu finden, gleichsam 'Außenstellen' für die, die sich nicht so leicht in die Stadt zum eigentlichen Tempel begeben können.

Alternative Verwendung

Es gibt nur wenig, was sich an der sehr schlichten Aufteilung eines solchen Schreines ändern lässt: Manchmal ist das Gebäude eher von länglicher Form, manchmal (aber sehr selten) besitzt es ein Götterbild als Relief oder sogar als vollständige Statue. Allgemein können fast alle Bauelemente, die man in Tempeln findet, auch in verkleinerter Form in derartigen Kapellen und Schreinen auftauchen.

Ain-es-Sobek (Karawanserei)

Unweit des Chanab-Flusses liegt an der viel benutzten Handelsstraße zwischen der Kalifenstadt Unau und dem bornländischen Handelshafen Kannemünde diese Karawanserei, die in ihrer Größe und Anlage charakteristisch für die derartigen Wegherbergen des tulamidischen Landes ist.

Ans der Geschichte

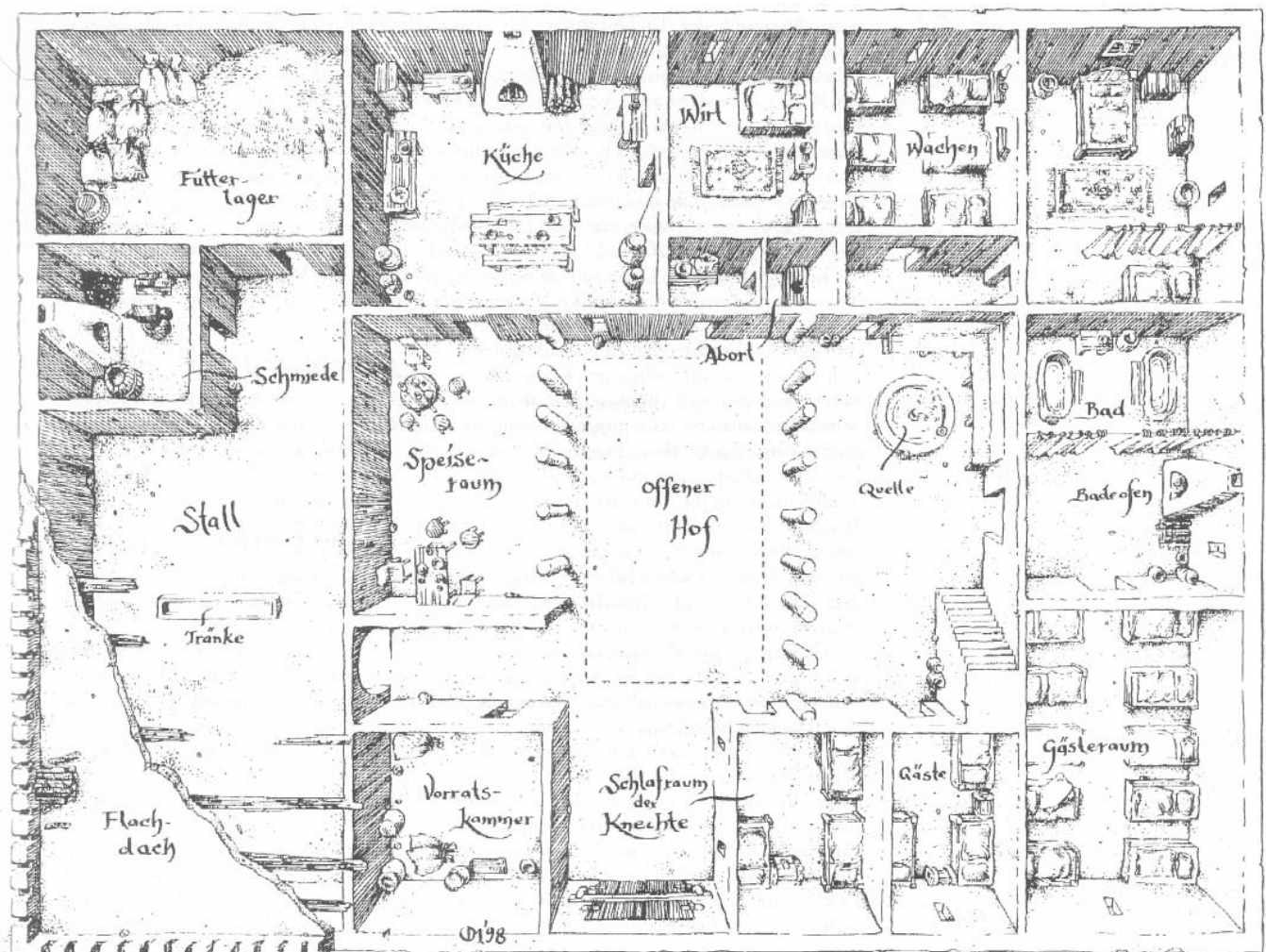
Ain-es-Sobek liegt an der südlichsten Biegung des Chanab und damit den Echsensümpfen am nächsten. Das hat die Karawanserei immer zum bevorzugten Angriffsort von Marus aus dem Süden gemacht, aber auch so manche Strafexpedition des Kalifen ist von hier aufgebrochen. Vor etwa 15 Jahren fiel die Karawanserei sogar für einige Tage in die Hand eines Angriffstrupps der Geschuppten und konnte nur unter Mühen zurückerobert werden.

Räume und Kammern

Das einstöckige Gebäude besteht aus Lehmziegeln und erreicht vom Boden bis zum Flachdach eine Höhe von drei Schritt. Es ist sehr schlicht gebaut und hat lediglich drei schmale Fensteröffnungen, die mit Holzläden verschlossen sind. Der einzige Zugang führt durch ein Tor, welches zur Nacht hin verriegelt wird.

Wenn man durch das Tor tritt, erreicht man den *Innenhof* auf dem sich tagsüber das turbulenteste Leben abspielt: Tiere werden ent- oder beladen, und die geduldig wartenden Karawanenwächter Befassen sich mit den immerwährenden Putz- oder Ausbesserungsarbeiten an ihrer Ausrüstung. Mitunter finden sich auch fahrende Abenteurer und Söldlinge, die den Handelsleuten und -vornehmen Reisenden ihre Fähigkeiten anpreisen und auf eine Anstellung hoffen, und nicht selten Wird der Hof der Karawanserei zum Basar, wenn die Händler der verschiedenen Karawanen miteinander ins Geschäft kommen und unter lautem Geschrei so lange feilschen, bis jeder

Karawanserei
Ain-es-Sobek



mit dem vereinbarten Warentausch einverstanden ist.

Der Hof ist sieben mal zehn Schritt groß, der Boden besteht aus gestampftem Lehm. In der Mitte gibt es einen artesischen Springbrunnen, der der Wasserversorgung dient. Neben dem Brunnen stehen Wassertröge, die zum Tränken von Pferden und anderen Trag-, Last- und Packtieren befüllt werden.

Auf der rechten Seite des Innenhofs liegt die offene, nur durch eine Säulenreihe begrenzte *Schankstube*. Der Schankraum einer Karawanserei liegt im Wüstenland stets so zur Hauptwindrichtung, dass der Wind über den Brunnen im Innenhof streichen und abgekühlt im Gastraum ankommen kann. Zu diesem Zweck sind zum Innenhof hin auch nur Säulen errichtet, die das Dach tragen, und keine trennende Mauer erbaut. Die Wände sind mit bunten Teppichen behängt. Es gibt drei runde, hölzerne Tische mit jeweils fünf Stühlen. An den Wänden sind Halter zu sehen, die abends mit frisch befüllten Öllampen bestückt werden. Auf der blank polierten Theke ruht eine außergewöhnlich kunstfertige, schmiedeeiserne Halterung mit einem beschnitzten Weinfass. Der Wirt Abidsarallim, ihn Jassafer erzählt seinen Gästen gerne die Geschichte, wie einst ein liebfeldischer Reisender halb verdurstet und mittellos nach Ain-es-Sobek kam. Nachdem ihm Abidsarallim Gastfreundschaft gewährt hatte, reiste der Liebfelder mit einer Karawane zurück in seine Heimat, und Abidsarallim hatte ihn fast vergessen, bis einige Monde später eine Karawane ein Geschenk vorbeibrachte: ein Fass mit bestem Goldfälscher Wein und die passende Halterung. Den Wein hat Abidsarallim mittlerweile immer weiter mit Raschtulswaller gestreckt, aber trotzdem behauptet er, dass sich in dem Fass ein ganz besonderer Wein befindet und schenkt ihn nur gegen gute Münze aus, wobei die Gäste, auch durch das prächtige Fass geblendet, bereitwillig zahlen und offensichtlich keinen Argwohn hegen.

Hinter der Theke stehen im Regal tönernen Krüge sowie eine Zinnkaraffe und einige Becher. Diese bunte Ansammlung dient Abidsarallim als Geschirr für Ungläubige, damit er nicht mit seinem Glauben in Konflikt gerät, indem er Gläubige und Ungläubige von den gleichen Tellern und Schüsseln essen lässt. Im Westteil des Raumes gibt es zwei kaminähnliche Schächte zu sehen, die *Malqafi* genannt werden. Darunter stehen Wasserschüsseln. Bei Tag fährt der Westwind durch die Schächte und bringt in Verbindung mit dem verdunstenden Wasser einen angenehmen Lufthauch in die Schenke.

Eine Tür hinter der Theke führt in die *Küche*. Gegenüber dem Kucheneingang ist die offene Feuerstelle, auf der Uchmanashahr, ihn Jassafer, der jüngere Bruder Abidsarallims, einfache, aber nahrhafte Speisen zubereitet. Neben der Feuerstelle liegt sorgfältig getrockneter Dung, da Holz in der Wüste zu kostbar zum Verbrennen ist. An der Wand ist in eingelassenen Nischen Unauer Keramikgeschirr zu sehen, und ebenfalls einige Holzteller für Ungläubige. Ein hölzernes Becken dient zum Reinigen des Geschirrs, der daneben stehende Holzklotz zum Schlachten von Kleinvieh. An der Wand stehen neben einer kaum sichtbaren Tür ein Bier- und ein Wasserfass sowie je ein kleiner Sack mit Mehl und getrockneten Linsen. Das *Schlafzimmer des Wirtes* liegt hinter der Küche und ist fast schon eine Geheinkammer, die früher als Versteck und letzte Zuflucht diente. Heute schläft hier Abidsarallim, der dadurch ein Auge auf die Küche haben kann. Der Raum ist einfach eingerichtet. Die Bettstatt zeichnet sich jedoch durch besonders prachtvolle verzierte Wolldecken sowie darüber hängende Bildteppiche mit einer Stadtansicht von Keft aus. Auf der daneben stehenden Kommode mit einigen Schriftstücken und getrockneten Früchten hat Abidsarallim einen silbernen Kerzenleuchter postiert, ein Geschenk des Kalifen. Eine Truhe neben der Kommode enthält nicht nur seine Kleidung, sondern auch die Einnahmen von zwei Monaten, und dient auch als Tisch. Abidsarallim liest des Nachts gerne beim Schein der Öllampe Heldensagen wie die vom kühnen Dschelef und der Prinzessin Isfahria und träumt dabei davon, eines Tages selber aufzubrechen und ein Held zu werden. Zwischen Schankstube und Vorratskammer führt ein *Gang* auf die ummauerte *Weidefläche*. Hier weiden nicht nur die Tiere der Gäste, sondern auch die vier Kamelstuten der Wirtsfamilie und der Wächter sowie ein Dutzend Ziegen und etwa zwanzig Schafe. Am fernen Ende der Weide gibt es einen zweigeschossigen *Wachturm*: Das fünf Schritt hohe Gebäude ist ebenfalls aus Lehmziegeln errichtet. Im Erdgeschoss befindet sich ein fensterloser *Stall*, in den sich nachts Schafe und Ziegen gegen die Kälte verkriechen. In einem angesetzten Verschlag sind außerdem etwa zwei Dutzend Hühner untergebracht.

Eine Leiter führt in die im Obergeschoss liegende *Wachstube*, die mit einem einfachen Tisch und zwei Stühlen ausgestattet ist und in deren Nord- und Ostwand große Fensteröffnungen sind. Hier hält Tag und Nacht jeweils einer der beiden Soldaten des Kalifen Wache. Über eine weitere Leiter ist ein Zugang zum Dach zu erreichen.

Die *Vorratskammer* der Karawanserei ist mit einer stabilen Tür versperrt. Der fensterlose, fast drei Schritt hohe Raum ist an der rechten Wand mit gestapelten Wein-, Bier- und Brantweinfässern zugestellt. An der Rückwand steht ein einfaches Regal, auf dem Bohnen, Hirse, Datteln, Trockenfleisch und andere Lebensmittel, aber auch ein kleines Salzfasschen lagern.

Eine hölzerne Tür führt vom Innenhof auf den *Gang* zu den Schlafkammern. Wie es in der Wüste allgemein üblich ist, schirmt dieser mit Halterungen für Öllampen versehene Gang die vor allem nachts genutzten Räume vom Innenhof ab, um möglichst wenig Nachtwind hineinzulassen. Dies verhindert jedoch selten ein starkes Absinken der Temperatur, wenn nicht geheizt wird. Die dafür nötigen Kohleschalen kann man sich beim Wirt ausleihen, die Kohle lässt er sich jedoch teuer bezahlen.

Am Gang liegen insgesamt drei *Schlafräume* mit jeweils fünf einfachen Holzbetten, deren Matratzen mit Stroh gefüllt sind. Eigentlich ist es üblich, dass Reisende ihre eigenen Decken und

Schlafteppiche für den Schlafraum mitbringen, für besonders kalte Nächte gibt es aber in den Schränken noch einfache Wolldecken. Die Türen zu den Räumen sind sehr schmal, ebenso die Fensteröffnungen, die mit Läden verschlossen werden. Der Schlafraum neben der Vorratskammer hat hinter dem Schrank einen geheimen Zugang zur Vorratskammer. Dieser wurde einst von einem zwergischen Händler heimlich angefertigt und ist keinem der derzeitigen Bewohner bekannt. Die durch eine Säulenreihe vom Hof begrenzte *Mehrzweckhalle* wird durch zwei Vorhänge an den Seiten abgegrenzt. Hinter dem rechten Vorhang befinden sich zwei metallene Wannen und ein Ofen zum Erhitzen des Badewasser. Im Mittelteil der Halle sind zwei hölzerne Bänke aufgestellt, über denen auf Regalen unterschiedliche Werkzeuge wie Hammer, Zangen, Ahlen und Nägel, aber auch Seile liegen. Dieser am Tag angenehm kühle Raum wird für Reparaturen an Ausrüstung genutzt, Hinter dem linken Vorhang steht eine Leiter als Zugang zum Dach, wo sich ein weiterer Aussichtspunkt befindet.

Der letzte Raum am Hof ist die *Schlafstube des Kochs* und der Wachposten. Der Raum ist mit einem Webteppich ausgelegt, auch hier gibt es an den Wänden Lampenhalter. Von den beiden Betten wird das eine von Abidsarallims Bruder Uchmanashahr, dem Koch und Gehilfen, benutzt. In den anderen Betten schlafen abwechselnd die beiden Wachposten.

Bewohner und Gäste

- *Abidsarallim ihn Jassafer*, der Wirt, hat früher in der Garde des Kalifen gedient - nicht der persönlichen Leibwache, auch wenn er das seinen Gästen gerne erzählt. Als er ohnehin wegen seines Alters aus dem Dienst ausschied, erhielt er das 'Amt' des Gastwirtes von Ain-es-Sobek und ist für den reibungslosen Betrieb der wichtigen Karawanserei und die Abwehr fremder Besitzansprüche zuständig. Ohne eine eigene Truppe muss er das dadurch erledigen, dass er sich stets über die Vorgänge im Umland auf dem Laufenden hält. Seine große Liebe gehört dem Studium von Heldensagen und dem Träumen über ein ähnliches Leben.
- *Uchmanashahr ibn jassafer*, der Koch, ist der jüngere Bruder des Wirtes. Er ist praktisch 'Mädchen für alles' und eigentlich recht zufrieden mit seiner Arbeit, denn sie gibt Gelegenheit, viele durchreisende Leute kennen zu lernen. Er hält gerne ein Schwätzchen mit gewöhnlichen (männlichen) Kaufleuten und Kämpfern. Vor Kriegerinnen hat er eine furchtbare Angst, seit ihm einmal eine Amazone eher gedankenlos die Entmannung androhte, als er sie gekränkt hatte. Nun befürchtet er bei jeder Kämpferin, sie sei gesandt worden, die Rache der Amazone auszuführen. Dass er sich damit viel zu wichtig nimmt, ist ihm bislang noch nicht klar geworden.
- *Dersef* und *Oshgar* sind die zwei Wachsoldaten, die der Karawanserei vom Kalifenhof zugeteilt wurden. Anfangs gab es oft Streit, wenn Abidsarallim sie auch für andere Arbeiten als reinen Wachdienst heranziehen wollte, doch inzwischen hat sich der energische Wirt durchgesetzt. Doch die Bewaffneten lieben es noch immer, einfach zu 'verschwinden', wenn sie eigentlich irgendwelche Arbeiten erledigen sollen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Karawansereien wie die von Ain-es-Sobek trifft man im ganzen Tulamidenland an, von Aranien über Mhanadistan und Thalusion bis hin zu den Oasen der Khöm-Wüste und nach Arratistan. Außerhalb dieser Gebiete sind sie jedoch eher selten, auch wenn es in Almada und Chababien ähnliche Herbergsbauten gibt.

Alternative Verwendung

Größere Karawansereien als Ain-es-Sobek, vor allem, wenn sie in oder bei richtigen Ortschaften liegen, haben oft einen weit geräumigeren Innenhof mit Marktständen, die auch nachts nicht abgebaut werden und die Herberge in einen festen Markt verwandeln, von dem natürlich nicht zuletzt der Wirt (beziehungsweise der Besitzer) der Karawanserei profitiert, denn er kann nicht nur Standgebühren von den Händlern und einen eher symbolischen Eintritt von den Schaulustigen verlangen. Dazu macht das lange Feilschen natürlich durstig, und diejenigen, die nach einem gelungenen Geschäft auf ihren Erfolg anstoßen, sitzen in der Schankstube neben denen, die ihren Kummer über entgangene Schnäppchen im Dattelwein ertränken.

Besonderheiten & Abenteuerideen

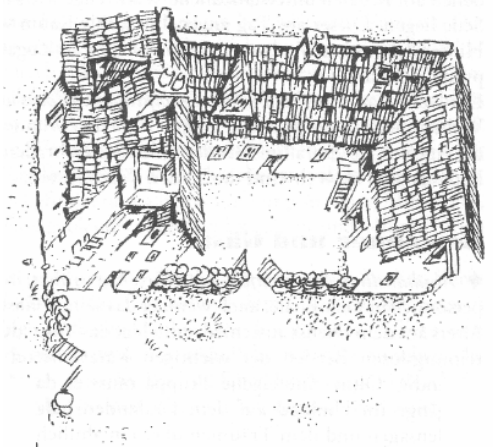
- Seinen Auftrag, die Sicherheit der Karawanserei zu wahren, kommt Abidsarallim nach, indem er Durchreisende ohne allzu viel Geld darum bittet, für ihn kleinere Spionageaufträge zu erledigen. Das können Erkundungen in den Echsenkümpfen sein, aber auch die scharfe Beobachtung der Kaufleute Kannemündes, ob diese sich vielleicht anschicken, ihre bewaffneten Einheiten zu verstärken.
- Immer wieder logieren Handelszüge, vor allem Salzkarawanen aus Unau und Kaufleute aus Kannemünde mit Nordlandwaren in Ain-es-Sobek. Das macht die Karawanserei zu einem Ziel für skrupellose Halunken, die sich zwar kaum mit den Karawanenwächtern anlegen und den Zorn des Kalifen riskieren wollen - doch wenn es etwa darum geht, mitgeführte Kassen zu erleichtern und dann in der Shadifsteppe zu verschwinden, ist das etwas ganz anderes.
- Uchmanashahrs Angst vor Kriegerinnen kann leicht als humorvolle Einlage bei einem Besuch in Ain-es-Sobek, herhalten, wenn sich der Koch erst angesichts einer wehrhaften Heldin erschrickt und panisch versteckt, nur um dann unter Gezeter seine Reue zu beteuern und um Mitleid zu bitten.

Zollhaus in der Helbrache (Kleine Wegzoll-Station)

Zwischen den einzelnen Provinzen des Mittelreiches und des Horasreiches und den Stammesfürstentümern Araniens gibt es jeweils kleinere Zollhäuser, an denen die Herren ihren Anteil kassieren, wenn ein Händler ihre Wege benutzt und ihre Grenzen passiert. Das Zollhaus liegt an der Landstraße von Greifenfurt nach Trallop, den manche Einheimischen auch den 'Finsterpfad' nennen, und zwar an der Grenze zwischen dem Herzogtum Weiden und der Markgrafschaft Greifenfurt. Als 'Markgräflisch Greifenfurter Zollhaus' ist es gerade hinter dem Grenzstein in der Baronie Helbrache gelegen.

Aus der Geschichte

Das Zollhaus in der Helbrache ist ein recht neues Gebäude und ziemlich wehrhaft angelegt - denn der vorherige Bau ist im Jahre 20 Hal während des Orkensturms von den Schwarzelzen niedergebrannt worden. Kanzlerin Faduhenna von Gluckenhagen, die Kanzlerin der Markgrafschaft, ist eine tatkräftige und entschlossene Frau, die mit allen zulässigen Mitteln den Wiederaufbau Greifenfurts anstrebt. Also ordnete sie - S schnell die Wiedererrichtung eines Zollhauses am Finsterpfad an, um ein Auge auf die Gegend zu haben und von den Benutzern der Straße ein Wegegeld und einen Einfuhrzoll zu kassieren. Im Jahre 27 wurde die heutige Zollstation vollendet, sehr zum Missvergnügen der Händler, die sich bereits gut mit dem Wegfall des Zolls 'abgefunden' hatten.



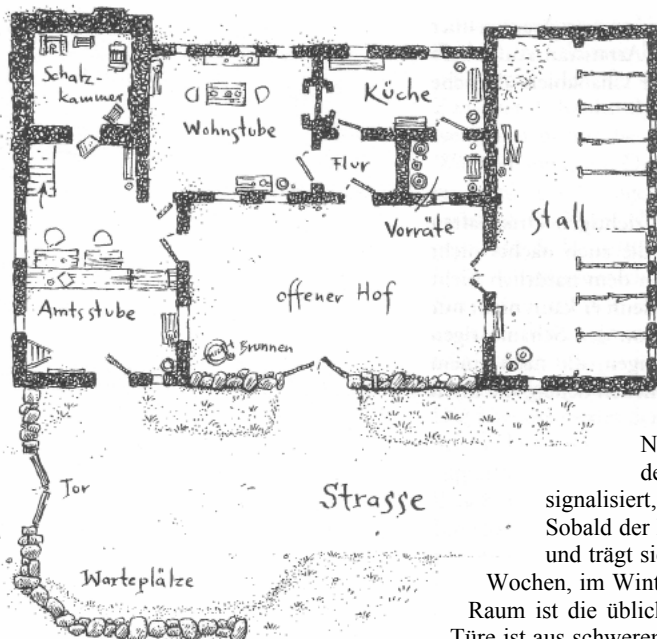
Räume und Kammern

Das Zollhaus liegt in der Wildnis am Fuße des Finsterkammes, umgeben von einem kleinen Stück Acker-, Weide- und Gartenland. Von einem Aussichtsturm sind Reisende bereits lange sichtbar, bevor sie die Station erreichen. Da die Straße teils durch dichten Wald, teils an hohen Felsrücken vorbei führt, ist es für Reisende fast unmöglich, die Station zu umgehen - und die Zölle sind auch nicht so hoch, dass sich dieser Aufwand wirklich lohnen würde. Lieber versuchen die Händler, Geld zu sparen, indem sie die wertvolleren Waren verbergen oder schlechter erscheinen lassen.

Die Grenze liegt östlich des Zollhauses, so dass die Reisenden, die von Weiden her kommen, erst einmal aufgehalten werden: An der Station ist die Straße mit einem Tor gesichert, das erst geöffnet wird, wenn der Obulus sowie von Händlern der Einfuhrzoll entrichtet wird. Reisende, die zwischen Sonnenuntergang und -aufgang passieren wollen, müssen nicht nur einen erhöhten Zins von zwei Hellern pro Kopf bezahlen, sondern sich auch einer mehr oder weniger gründlichen Befragung unterziehen - denn wer nichts zu verbergen hat, reist am Tag. Links neben dem Tor ist ein *Warteplatz*, an dem Reisende und Wagenzüge auf die Abfertigung warten. Wer hier ankommt, betritt die *Amtsstube*. Dieser Raum enthält einen Schreibtisch, hinter dem neben dem Zollmeister Zordan noch seine Tochter und Gehilfin Asa sitzt. Die Reisenden müssen ihren Namen nennen, der mit der Liste gesuchter Personen in einem großen Buch verglichen wird. Wer irgendwie verdächtig erscheint, dessen angegebener Name wird in einem anderen Buch niedergeschrieben, dazu auch manchmal ihr Reiseziel sowie mitgeführter Besitz. Ebenso wird jeder Händler mit seiner beförderten Ware notiert.

Die Gebühr für Reisende liegt symbolisch bei einem Heller pro Kopf, während Tiere und Ware zu einem bestimmten Teil ihres Wertes verzollt werden, der bei drei bis fünf Prozent liegt. Nachdem die Gebühr entrichtet ist, zieht Zordan an einem Glockenzug, der dem am Tor wartenden Wachposten (einem seiner Söhne) signalisiert, dass alles in Ordnung ist und der Betreffende passieren darf. Sobald der Reisende den Raum verlassen hat, nimmt Asa die entrichtete Gebühr und trägt sie in die hinter der Amtsstube liegende *Schatzkammer*, wo (oft einige Wochen, im Winter sogar Monate lang) die Einnahmen gesammelt werden. In diesem Raum ist die übliche Fachwerkwand an der Innenseite mit Backsteinen verstärkt. Die Türe ist aus schwerem, mit Eisenbändern verstärktem Eichenholz angefertigt und mit drei

Kleines Zollhaus
in der Helbrache



Schlössern gesichert. Tagsüber ist sie allerdings meistens unverschlossen. Im Inneren stehen zwei ebenfalls eisenverstärkte Truhen wie drei Regale. Hier finden sich einige zum Teil kuriose Gegenstände, aber auch Naturalien wie Gewürze, Stoffe etc., die von Reisenden an Stelle von Geld dagelassen wurden - eine eigentlich nicht zulässige Vorgehensweise, die aber der Zollmeister zulässt, wenn er den Kaufmann kennt oder gerade bei Händlerinnen) sympathisch findet.

Aus der Amtsstube führt eine weitere Türe in die *Wohnstube* des Zollmeisters. Da die Kanzlerin weiß, dass nur ein gutbezahlter Zollmeister halbwegs ehrlich ist, ist der monatliche Lohn von Zordan recht ansehnlich. Dadurch kann er es sich leisten, seine Wohnstube mit einem echten Garethr Plüschteppich auszulegen. Um den mit schönen Einlegearbeiten verzierten Tisch stehen sechs mit Schnitzereien geschmückte und dick gepolsterte Lehnstühle. In der rechten Zimmerecke steht ein Tisch mit einer Zither, auf der Asa des Abends musiziert, während Zordan und seine Gemahlin Wibke singen. Die Ofenplatte ist mit einem Bildnis des Herrn Praisos verziert.

Die neben der Wohnstube liegende *Küche* hat einen gusseisernen Ofen, in dessen unterer Hälfte Wibke mit ihrer Magd dunkles Brot und feste, kleine Kuchen backt, die sie an Reisende verkauft. Auf dem Herd steht zumeist ein Topf mit einem nahrhaften Dinkel Eintopf, von dem Durchreisende ebenfalls als Wegzehrung erwerben können. An den Wänden der Küche ist ein einfacher Holztisch, der zum Zubereiten der Speisen dient. Daneben gibt es einen hölzernen Bottich, der zum Reinigen des Geschirrs und der Wäsche dient. Wasser wird vom Brunnen im Hof herangeschaft und steht üblicherweise in zwei hölzernen Eimern bereit.

Der schmucklose *Flur* ist nach allen vier Seiten offen. In der Decke führt eine Leiter ins Obergeschoss zu den Schlafräumen.

Zur rechten Seite vom Flur liegt die auch von der Küche her zugängliche *Vorratskammer*. Hier stehen auf Regalen sorgfältig in Krügen eingeweckte Früchte und Gemüse, Schmalzfässchen und auch Käselaike. An der Decke hängen einige Hartwürste und Schinken. Unterhalb der Regale stehen Fässer mit Kraut, eingelegten Gurken, aber auch ein kleines Weinfass. Die Säcke mit Mehl werden von der Hofkatze erfolgreich gegen die Mäuse verteidigt.

Der *ummauerte Hof* ist von der Straße aus durch ein doppelflügeliges Tor erreichbar. Tagsüber steht das Tor offen, und Reisende können während des Wartens auf ihre Abfertigung oder auch zum Rasten auf einer der Bänke am Ziehbrunnen Platz nehmen. Am Brunnen hängt neben dem Eimer auch eine Trinkkelle, die zur allgemeinen Verfügung steht. Wer will, kann auch seinen Proviant aufstocken und Hartwurst, Käse und Schwarzbrot oder etwas Eintopf erwerben.

Der *Stall* ist für fünf Pferde ausgelegt und den Reit- und Arbeitstieren der Zollmeisterfamilie vorbehalten. Allerdings ist es im Herbst durchaus möglich, Hafer für ein eigenes Pferd zu bekommen. Im Stall führt eine einfache Leiter auf den Heuboden. Auch wenn die Station eigentlich nicht auf Übernachtungsgäste eingestellt ist, lässt sich Zordan gerne durch einige Heller überzeugen, Reisende auf dem Heuboden nächtigen zu lassen, im Winter ist es dort allerdings bitterkalt.

Das über die Leiter vom Flur aus erreichbare Obergeschoss besitzt oberhalb der Vorratskammer eine Wäschekammer, in der die Haushaltswäsche aufbewahrt wird und in der auch die Magd nächtigt: Außer den Wäscheschränken steht hier ein schmales Bett und eine Truhe für ihre Leibwäsche.

Über der Küche liegt die *Badekammer*, auf die Zordan und Wibke sehr stolz sind: Durch eine Bodenklappe kann heißes Wasser aus der Küche hier emporgehievt werden, und regelmäßige warme Bäder zählen zu dem größten Luxus, den sich die Zollmeisterfamilie hier in der Wildnis leistet.

Oberhalb der Guten Stube liegt das *Schlafzimmer*, das die Eltern benutzen. Vom Kamin her ist der Raum behaglich warm, ein breites Bett mit geschnitzten Pfosten sowie eine Kommode vervollständigen die Einrichtung. Da ihre Kinder dieses Zimmer durchqueren müssen, um zu der eigenen Schlafkammer zu gelangen, gibt es noch zwei aranische Wände, um einen schmalen Durchgang zu schaffen und den Rest des Zimmers gegen Blicke abzuschirmen. Wenn hoher Besuch kommt, wie etwa ein Abgesandter aus der Hauptstadt Greifenfurt, dient dieser Raum als Gästezimmer, und Zordan und seine Frau ziehen in die über der Amtsstube liegende Schlafkammer, die normalerweise nur von den drei Söhnen benutzt wird. Es ist deren Aufgabe, des Nachts, wenn die Torglocke erklingt, hinabzueilen und die Reisenden in Augenschein zu nehmen.

Über ihrer Schlafkammer liegt ein kleiner *Ausguckturm*, der über eine Leiter zu erreichen ist. *Im Schlafraum*, der oberhalb der Schatzkammer liegt, hat Asa ihr Reich, das sie mit einem gemütlichen Bett, einem Tisch und einem kleinen Sessel eingerichtet hat.

Bewohner und Gäste

- *Zordan Zollmeister* ist Ende fünfzig, ein verdienter Gefolgsmann der Markgräfin, der schon als Landwehroffizier gegen die Schwarzpelze kämpfte und dafür mit dem einträglichen Zollhaus in der Helbrache belohnt wurde. Er erfüllt seine Aufgaben zuverlässig, obwohl er ein recht weiches Herz für tapfere Frauen Jeglichen Alters hat. Nicht, dass er ihnen zu nahe treten würde, doch er übersieht gelegentlich kleinere zollpflichtige Warenposten oder erlaubt ihnen, die Abgaben in Ware zu Bezahlen.
- *Wibke*, seine Frau, ist seit gut vierzig Jahren mit Zordan vermählt und ihm überallhin gefolgt. Sie ist eine ruhige Frau ohne eigene Interessen.
- *Asa*, seine Tochter und Zollgehilfin, verabscheut insgeheim die Galanterien ihres Vaters gegenüber Kauffrauen und weiblichen Reisenden. Gerade weil sie darauf hofft,

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Als militärische Bedrohung sind die Orks zwar besiegt, doch als Freischärler und Wegelagerer stellen sie noch vielerorts eine Bedrohung dar. So mag es leicht dazu kommen, dass für Reisende zwischen Greifenfurt und Trallop das Zollhaus eine der wenigen Zufluchtsmöglichkeiten ist, wenn sich zu viele Schwarzpelze an ihre Fersen geheftet haben.

- Eine noch ernsthaftere Bedrohung entsteht, wenn sich so viele Orksippen zusammenrotten, dass sie eine ernste Gefahr für das Zollhaus selbst darstellen. Da es kaum regelmäßigen Reiseverkehr gibt, müssen sich Helden, die hier zusammen mit der Zollmeisterfamilie eingeschlossen wurden, durch die Reihen der schwarzbezelten Belagerer schlagen und über den Finsterpfad nach Waldrast, dem Hauptort der Baronie Helbrache, gelangen.

- Während Schwarzpelze zumindest auf den ersten Blick erkannt und alle nötigen Abwehrmaßnahmen getroffen werden können, gilt das nur sehr eingeschränkt für menschliche Gesetzlose, von denen es hier in den Wäldern auch sehr viele gibt. Gerade wenn sie noch nicht zu sehr zerlumpt sind, kann eine Truppe Räuber, die sich als Reisende ausgeben, eventuell im Handstreich Besitz von der Zollstation ergreifen und die Zollmeisters zur Mitarbeit zwingen, indem sie Wibke und ein oder zwei Söhne als Geiseln bedrohen. Ihr Plan ist es, eine Weile lang die Reisenden abzukassieren oder viel versprechende und nichts ahnende Handelszüge verschwinden zu lassen und sich dann mit der Beute und den Einnahmen der letzten Wochen aus dem Staub zu machen. Dieses Szenario ist am besten geeignet, wenn die Helden bereits einmal hier waren und Verdacht schöpfen, wenn plötzlich so viele neue 'Zollknechte' herumlungern.

- Da die Greifenfurter Kanzlerin nun einmal recht geschäftstüchtig ist, hat sie mit ihrem Amtsbruder zu Trallop, dem Weidener Haus- und Hofmeister, vereinbart, dass im Zollhaus in der Helbrache künftig auch der Einfuhrzoll für Weiden erhoben wird, da dieses Herzogtum weit und breit kein eigenes Zollhaus besitzt. Greifenfurt behält davon die Hälfte, und Weiden hat immer noch lieber die Hälfte von etwas als ein ganzes Gar nichts. Die Durchsetzung dieses Abkommens würde die Händler mit weiteren 5% Zoll belasten, so dass manche Kaufleute es gar nicht ungern sähen, wenn die Urkunde mit der gesiegelten Autorisierung nie bei Zordan ankäme - und falls in diesen unruhigen Zeiten nicht Ritter des Hofes, sondern Abenteurer wie die Helden beauftragt werden, als Kuriere zu dienen, mag es für sie auf einige Überfälle, Bestechungsversuche usw. hinauslaufen.

Abenteuervorschläge (Forts.)

♦ Da Zordan von den Seinen vor allem Loyalität erwartet, rechnet er kaum damit, dass irgendjemand einfach so fortläuft. Wenn also einer der Helden ohne weiteres die Magd Seline mitnimmt, mag ihm das schlimmstenfalls eine Verfolgung als Entführer und Mädchenhändler einbringen.

einmal sein Erbe anzutreten und selber Zollmeisterin zu werden, trägt sie sich mit dem Gedanken, irgendwann der Kanzlerin eine Liste seiner kleinen Versäumnisse vorzulegen, doch noch zweifelt sie, ob dieser Mangel an familiärer Loyalität nicht ungünstiger für sie wäre als die Duldung seiner Schlamperei.

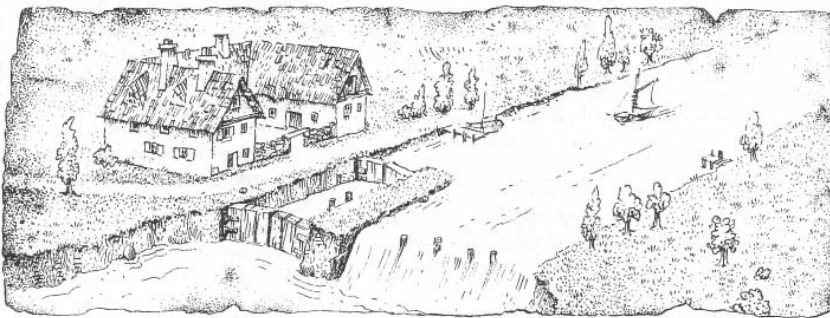
- *Stipen, Ruban und Darjan* sind Zordans Söhne und dienen ihm als Zollwachen. Während die beiden älteren, Stipen und Ruban, eher ihrer Mutter nachkommen und gehorsam und ohne Ehrgeiz sind, ist der junge Darjan bestrebt, es im Leben zu mehr zu bringen als zum dritten Knecht in einem Zollhaus. Durchreisende Abenteurer wird er daher mit eifrigen Fragen nach ihren Heldentaten überschütten und danach streben, dass sie ihm helfen, auch seinen Vater zu überzeugen - denn mit Zordan brechen und einfach so verschwinden will er dann doch nicht.

- *Seline*, der Magd, geht es ähnlich wie Darjan - auch sie will nicht auf ewig im Zollhaus bleiben. Ihre Methoden sind allerdings direkter, denn sie fühlt keine besondere Verbundenheit mit der Familie Zordans; und wenn ein Reisender ihr geeignet erscheint, d.h. er zuverlässig und wohlhabend wirkt und gut aussieht, wird sie sich ihm an den Hals werfen oder ihm sogar heimlich folgen. Da sie rechtlich eine unfreie Schutzbefohlene Zordans ist, bei dem sie noch einige Schulden hat, mag diese 'Entführung' ihrem 'Retter' einigen Ärger einbringen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Ein kleines Zollhaus wie das hier beschriebene mag es in vielen Gegenden Aventuriens geben:

vor allem an den Binnengrenzen zwischen den einzelnen Provinzen des Mittelreichs, aber auch an sicheren Außengrenzen wie etwa der zwischen Greifenfurt und Andergast. Doch nicht nur Lehensgrenzen werden derartig 'bewacht', auch zollpflichtige Brücken (und das sind die meisten), Pässe und sogar Furten sind oft mit Zollhäusern bedacht, ebenso wird auch 'gewöhnlicher' Wegzoll gerne an Stellen kassiert, die man einfach nicht profitabel umgehen kann - etwa an Wegen im Sumpf.



Zollwehr mit Schleuse

Alternative Verwendung

Diese Wegzoll-Station ist tatsächlich am besten dafür geeignet, ein Zollhaus darzustellen, und die einzigen Veränderungen, die Sinn ergeben, ist das Hinzufügen eines Tunnels oder eines Flusses mit Brücke dicht hinter dem Tor. Eine recht häufige Variante ist diejenige der Fluss-Zollstation, bei der der (kleine) Fluss mittels eines Wehrs aufgestaut ist, das nur vermittlels einer zollpflichtigen Schleuse passiert werden kann. Das Zollhaus selbst kontrolliert dann sowohl die Schleuse als auch den am Fluss entlangführenden Treidelpfad oder Karrenweg.

Zollkastell Therengarshöh

(Große Zollfestung)

Zollkastele dienen einerseits als Stützpunkte, um den Zoll einzunehmen, andererseits als Grenzfestungen für den Kriegsfall. Es ist also kein Wunder, dass auch in Friedenszeiten diese Grenz-kastele gut bemannt sind und instand gehalten werden, einfach um für alle Möglichkeiten gerüstet zu sein. Das Zollkastell Therengarshöh liegt an der Nordgrenze des Horasreiches zu Almada in der Krondomäne Schradok, nämlich gut eine Meile vom Grenzfluss Gugella entfernt an der Straße zwischen Punin und Vinsalt.

Aus der Geschichte

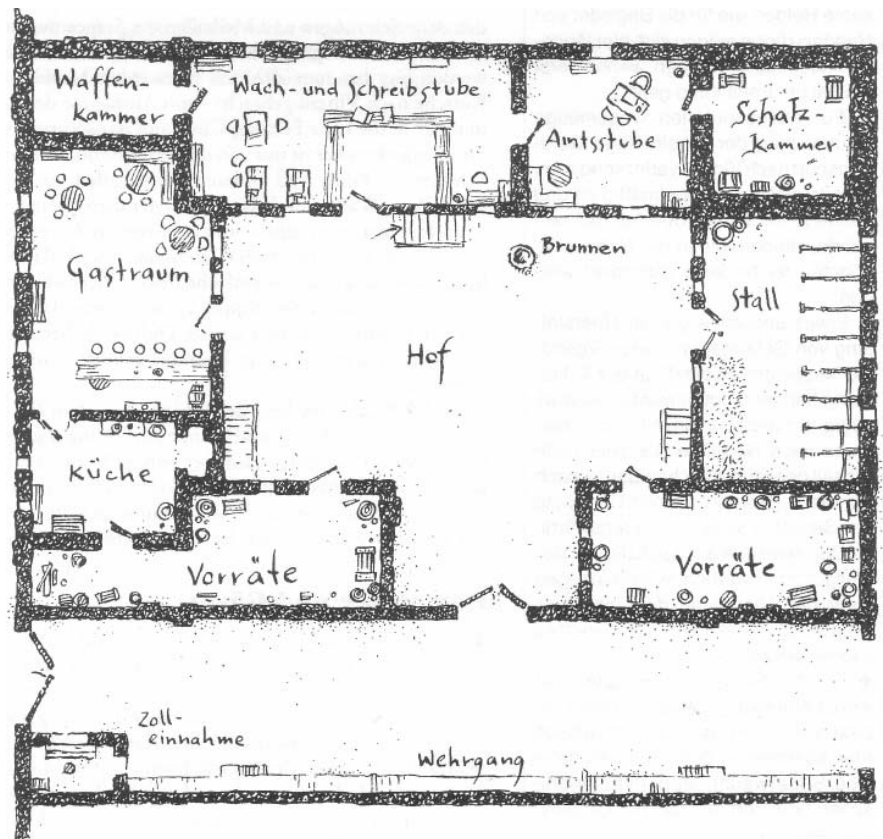
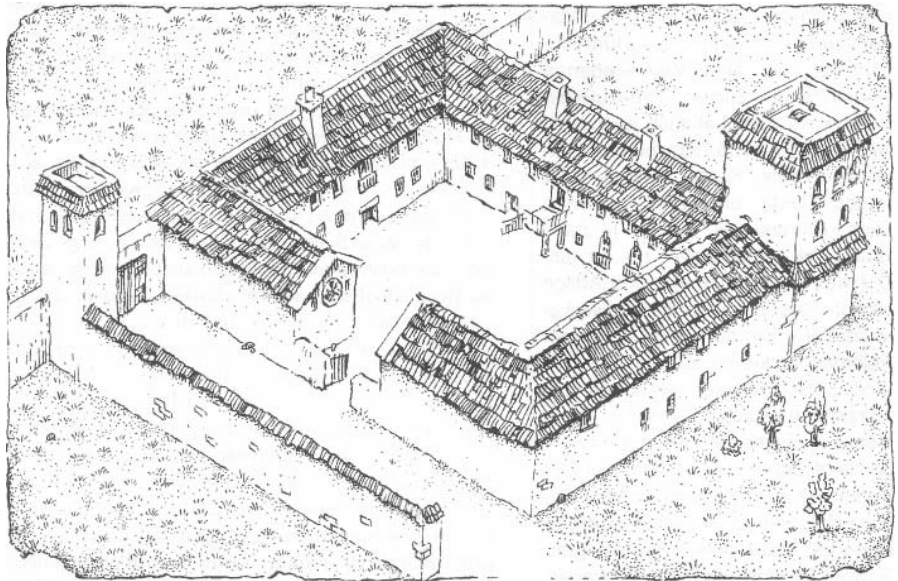
Ein kleines Zollhaus gab es hier schon immer, doch die heutige, trutzige Zollfestung mit einer Besatzung von immerhin zehn Bewaffneten entstand erst vor 20 Jahren als erste Stufe des niemals ganz fertig gestellten Festungsprogrammes namens 'Horaswall', der einmal die ganze Nordgrenze gegen einen Angriff aus dem Mittelreich schützen sollte. Heute dient Therengarshöh vor allem als lukrativer Zollposten, denn obgleich es durchaus noch als Grenzfestung betrachtet wird, wird die Aufgabe der Grenzsicherung natürlich weit eher von der größeren, rein militärischen Festung Cusimora direkt an der Grenze wahrgenommen.

Räume und Kammern

Schon von weitem erblickt der Reisende die trutzigen Mauern des Zollkastells Therengarshöh, welches die Horasstraße bewacht. Das Kastell erstreckt sich mehr als zwanzig Schritt auf der nördlichen Seite, auf der südlichen Straßenseite befindet sich eine ebenso lange Mauer mit Wehrgang, die auf Höhe des Tores in einem Wachturm endet. Bislang ist das zweiflügelige Tor die einzige Verbindung zwischen dem Turm und den Türmen des Kastells. Der Kastellan schickt seit Jahren Briefe nach Vinsalt, um auf die Notwendigkeit einer Verbindungsbrücke hinzuweisen. Aus Vinsalt wird jedes Mal bestätigt, dass dies in der Tat sehr sinnvoll wäre, allerdings sind bis heute keine Geldmittel dafür zur Verfügung gestellt worden. Im Untergeschoss des Wachturms sitzt ein Wachposten, der die Wegzölle erhebt. Der Raum ist einfach mit einem hölzernen Tisch ausgestattet. Der Reisende betritt den Raum nicht, sondern zahlt die geforderte Gebühr durch die zweigeteilte Tür. Sobald die geforderte Summe bezahlt worden ist, wird das Tor geöffnet und der Reisende kann passieren.

Die Einschätzung der zu zahlenden Abgaben erfolgt durch einen Zolldiener, der seine Kalkulation dem Wachposten zuruft. Diese flüchtige Einschätzung fällt meist um ein Zehntel bis ein Fünftel zu hoch aus, und wer damit nicht einverstanden ist, muss den Zoll-Referent des Kastells zu Rate ziehen, der dann eine präzise Klassifizierung der Waren erstellt - doch das kann so lange dauern, dass nicht wenige den Aufschlag als das geringere Übel ansehen und bezahlen, um einigermaßen zügig durchzukommen.

Große Zollstation
Therengarshöh



Besonderheiten & Abenteuerideen

- Die Zolltarife an den Grenzen des Horasreiches sind extrem kompliziert: Im Prinzip sollen sie erreichen, dass es sich lohnt, nötige Rohstoffe ins Land zu schaffen und Fertigwaren auszuführen, während es umgekehrt verteuert und erschwert wird. Darum werden alle Fertig- und Luxuswaren aus dem Mittelreich mit einem Zoll von zwanzig Prozent belegt, während Rohstoffe, die der Zoll-Referent anerkennt oder für die es eine schriftliche Bestellung eines horasischen Händlers oder Manufakturbesitzers gibt, nur zu fünf Prozent verzollt sind. Wer wiederum Rohstoffe wie Zucker, Tabakblätter, Baumwolle oder Leintuch ausführen will, muss bis zu 25 Prozent bezahlen, während etwa Konfekt, Zigarren oder fertige Kleider unverzollt ausführen kann. Einreisende werden je nach Stand mit einem Heller bis zu fünf Dukaten für Akademiker und Adlige belegt, während manche Handwerker besonderer Berufe wie Drucker oder Feinmechaniker bis zu zehn Dukaten 'Zoll' zahlen müssen, wenn sie das Horasreich verlassen wollen. Der spielerische Sinn dieser Regelungen liegt natürlich darin, dass sich der Aufenthalt an der Grenze schnell länger hinziehen kann, selbst wenn es keinerlei Ärger politischer Art gibt. Sowohl für wohlhabende, aber sparsame Helden wie für die Begleiter von Handelszügen mögen sich hier längere Reisepausen ergeben, wenn es erst einmal um Feinheiten geht.
- Für ausgesprochen wagemutige Räuber mag der regelmäßige Geldtransport nach Vinsalt verlockend sein, gerade weil er so regelmäßig ist und niemand mit einem Überfall rechnen würde. Helden, die in der Nähe sind, könnten leicht darin verwickelt werden.
- Etwas Ähnliches gilt der Überstellung von Gefangenen - wenn irgend ein 'suspektes Subjekt' an der Zollfestung festgenommen wurde, muss es zügig in besseres Gewahrsam, meistens nach Neu-Oberfels oder nach Vinsalt oder zum örtlichen Baron, nach Schradok, gebracht werden. Dann mag der Sergeant sogar vertrauenswürdige Durchreisende als zusätzlichen Begleitschutz anwerben. Wenn hingegen einer der Abenteuer der Verhaftete ist, was auch vorkommen soll, sieht es wieder ganz anders aus...
- Da die dienstfreien Soldaten nur wenig Ablenkung haben, könnten ein paar von ihnen auf die wahnwitzige Idee kommen, in Zivil ins relativ nahe Neu-Süderwacht, den mittelreichischen Grenzort jenseits der Gugella, zu reisen und einmal dort 'die Sau rauszulassen'. Für diese Narren bedeutet das mindestens den unehrenhaften Rauswurf, doch bei sehr viel Pech mag sich eine wirklich unnötige Krise zwischen den Kaiserreichen anbahnen, wenn nicht schnell ebenso diplomatische wie inoffizielle Abhilfe geschaffen wird.

Das Kastell selber ist zweigeschossig mit erhöhten Wachtürmen an den vier Ecken. In Friedenszeiten sind aber (außer in besonderen Ausnahmefällen) üblicherweise nur die beiden Türme rechts und links der Straße mit Wachposten besetzt.

Der Zugang zum Hauptgebäude führt durch ein zweiflügeliges Tor, das tagsüber offen ist, bei Sonnenuntergang aber verriegelt wird. Der dahinterliegende *Hof* hat in der Mitte einen gemauerten Brunnen. Einige Holzbänke und Tische laden zum Verweilen ein. Bei gutem Wetter nehmen die Soldaten hier ihre Mahlzeiten ein. Rechts neben dem Tor gibt es eine *Vorratskammer*, in der Brennholz, Fackeln, Seile, Öl und andere allgemeine Ausrüstungsgegenstände gelagert werden. Das auf der linken Seite liegende Gegenstück dient der Aufbewahrung von Lebensmitteln. Säcke mit Weizen, Mehl, getrockneten Bohnen, Erbsen und Zwiebeln stehen neben Fässern mit Bier, Sauerkohl, Wein und Essiggurken, Kisten mit Zwieback, Lauch, trockenem Fisch, Dörrfleisch, aber auch zahlreichen Töpfen mit Marmeladen und Obst in Sirup oder Weinbrand. Außer der meist abgeschlossenen Hoftür führt eine weitere in die *Küche*. Auf dem gemauerten Herd bereitet der Koch Tronje nicht nur die Mahlzeiten für die Bewohner des Kastells zu, sondern auch für Besucher. Der Stall bietet Platz für fünf Pferde sowie eine kleine Sattelkammer. Für Pferde von Übernachtungsgästen steht eine Koppel zur Verfügung, die im Blickfeld des Wachturms am Tor liegt und damit theoretisch vor Pferdedieben sicher sein sollte. Oberhalb des Pferdestalls ist ein Heuboden, wo auch die Stallmagd Amenita schläft. Im Stall wird ein großer Holzbottich aufbewahrt, der den Soldaten als Badezuber dient. Zu diesem Zweck wird mit Eimern kaltes Wasser vom Brunnen herbeigeschafft. Der *Gastraum* ist recht einfach eingerichtet: Außer der hölzernen Theke gibt es ein hölzernes Regal auf dem irdene Becher und Krüge stehen. Drei Tische mit Stühlen und eine Bank bieten Platz, wo sich außer dienstfreien Soldaten auch Reisende ausruhen können. Das Bier und der Wein sind von mittlerer Qualität, während das Essen zeitweise recht 'ausgefallen' ist.

Die *Wach- und Schreibstube* ist neben Stall und Gaststube der dritte für Besucher zugängliche Raum im Erdgeschoss. Hier halten sich tagsüber bis zu acht Leute auf: zwei bis vier wachhabende Soldaten und die gleiche Zahl an Zolsschreibern. Hinter seinem Schreibtisch sitzt hier der Zoll-Referent Asquino Terlandi, der die finanziellen Aufgaben des Kastells unter sich hat. Bei Unklarheiten über Personen oder die von ihnen mitgeführten Waren werden die Betreffenden zu einer Unterredung in die Schreibstube geführt. Sollte es zu ernsthaften Streitigkeiten kommen oder der Betreffende für einen Schmuggler gehalten werden, so obliegt es dem im Nachbarraum arbeitenden Sergeanten Gwyndor Mardoker, die Sache weiterzubehandeln, denn er ist für Sicherheitsfragen zuständig.

Im *Amtsraum des Sergeanten* liegen daher auch Hand- und Fußfesseln bereit, ansonsten werden hier zum einen allerlei Akten, zum anderen aber auch neben den persönlichen Waffen des Sergeanten die Standarte der Wachmannschaft und andere Trophäen aufbewahrt, ebenso ist hier eine Vitrine mit den Auszeichnungen und Medaillen des Sergeanten aus vielen Jahren Dienstzeit zu sehen. Nur aus diesem Zimmer zugänglich ist die mit doppelten Wänden verstärkte *Schatzkammer*. Die Einnahmen werden hier bis zum Zehnten eines jeden Mondes aufbewahrt und dann von einer bewachten Kutsche nach Vinsalt gebracht - mit Ausnahme des Anteils, der dem Herzogtum Grangor zusteht und der in die nahe Festung Cusimora transportiert wird.

Die *Waffenkammer* ist nur von der Wachstube aus erreichbar. Hier befinden sich neben Rüstungen, Schwertern, Piken und anderen Blankwaffen auch zwei Balestrinas, zwei Arbalonen und einige Armbrüste. Waffen und Rüstungen der dienstfreien Soldaten werden ebenfalls hier aufbewahrt.

Vom Hof her führt eine schmale Stiege ins *Obergeschoss* auf eine recht enge Galerie. Hier liegen oberhalb der Gaststube zwei *Gästezimmer*. Beide Räume enthalten zwei einfache Betten, Holzgestelle mit Strohsack und eine einfache Kiste. Oberhalb der Küche liegt das *Zimmer des Kochs*. Tronje hat sein Zimmer mit allerlei Nippes aus seiner Kusliker Zeit dekoriert, das Bett ziert eine Brokatdecke, auf der Kommode stehen allerlei Duftfläschchen und eine Spieldose mit einem galoppierenden Pferdchen, die einst Fürstin Kusmina gehörte. Tronje teilt sein Zimmer mit der Küchenburschen Emmeran.

Über der Wachstube liegt der *Schlafsaal*, in dem für die zehn Soldaten und die vier Schreiber des Kastells einfache Betten und Spinde zur Verfügung stehen. Im Nebenzimmer, über der Amtsstube, hat Sergeant Gwyndor Mardoker seinen Wohn- und Schlafrum. Ausser seinem Bett und einem kleinen Schrank hat er einen Schaukelstuhl dort, in den er sich gerne zur Abendstunde zurückzieht. Im Turmzimmer über der Waffenkammer schläft in Friedenszeiten der Zoll-Referent; in Kriegszeiten würde er wohl in eines der Gästezimmer über der Schankstube umziehen.

Bewohner und Gäste

- *Gwyndor Mardoker*, der Sergeant, ist in militärischen Fragen der Herr des Kastells. Er ist ein Veteran vieler Grenzgefechte gegen die Novadis und hat als Bürgerlicher den höchsten Rang erreicht, den er je haben wird. Die stille Verbitterung ist ihm nur anzumerken, wenn er getrunken hat und seine Anekdoten und Erzählungen zunehmend gehässiger werden, was die Narrheit adliger Offiziere im Feld angeht. Seinen 'Kollegen', den Zoll-Referenten, verabscheut er von Herzen.

- *Asquino Terlandi*, der Zoll-Referent, ist ein blutjunges Mitglied des Adlerordens. Nach einem Studium in Methumis wurde er direkt hierher versetzt, um den zuvor von einer altgedienten Zoll-Sekretärin besetzten Posten zu übernehmen. Er fühlt sich dem alten Sergeanten als Akademiker haushoch überlegen und weiß, dass seine große Karriere gerade erst begonnen hat, wenn er sich keine -Toben Fehler erlaubt.
- *Neun Soldaten* der hier stationierten dritten Lanze des Zweiten Banners des Horaskaiserlichen Elitegarderegimentes *Silem-Horas*, dessen Hauptmacht in Neu-Oberfels jenseits des Yaquir statio_iert ist. Der Dienst hier ist für die Soldaten recht angenehm, denn ihr Sergeant ist recht milde, es wird nur selten exerziert und sie haben keinen Ärger mit höheren Offizieren, andererseits ist hier im Therengarshöh natürlich sprichwörtlich der Bosparaniel begraben, und es gibt anders als in Oberfels überhaupt keine Möglichkeit, seine dienstfreie Zeit angenehmer als auf einer Bank am Brunnen zu erbringen.
- *Vier Schreiber* des Goldenen-Adler-Ordens. Sie sind einfache Schreibkräfte ohne nennenswerte Karriereaussichten, für die dieser Posten so gut ist wie alle anderen.
- *Tronje*, der Koch und Wirt, war früher Dritter Hofkoch bei der Fürstin Kusmina von Kuslik und nat es nach ihrer Absetzung und Hinrichtung verstanden, sich außer Gefahr zu bringen. Hier ist er immerhin der erste Koch, auch wenn Therengarshöh natürlich nicht der Kusliker Fürstenhof ist. Tronje versucht mit den ihm zur Verfügung stehenden gewöhnlichen Mitteln oftmals sehr gewagte Kreationen, wobei die Soldaten seine teils wüsten Improvisationen mit erstaunlichem Gleichmut Betragen.
- *Emmeran*, der Küchengehilfe, ist der sechzehnjährige Sohn des Sergeanten, der stets seinen Geschichten lauscht und davon träumt, eines Tages an irgendeinem Fürstenhof zu leben. Der schmach:ige Junge ist zum Kummer seines Vaters für den Soldatenberuf herzlich ungeeignet und für einen Dienst im Adler-Orden absolut unbegabt.
- *Amenita*, die Stallmagd, ist ein unauffällige Dienerin, die sich zuverlässig um die Pferde des Zollkastells und der Durchreisenden kümmert, wenn die sie dafür bezahlen. Sie ist so unauffällig, dass niemand bislang auch nur ahnt, dass sie insgeheim für die KGIA die Bewegungen auf der Horasstraße im Auge behält und gelegentlich Kontaktleuten kleine Nachrichten zusteckt, wenn sie deren Reittiere betreut.

Verbreitung des Gebäudetyps

Nicht nur an den Grenzen des Horasreiches gibt es derartige Grenzfestungen, auch im Mittelreich sind in Aranien sind sie, jeweils im lokalen Stil gehalten, an den Grenzen anzutreffen - zumindest dort, wo wichtiger Handelsstraßen die Grenze kreuzen.

Alternative Verwendung

Auch diese Zollkastell lassen sich kaum anders als eben als Zollkastelle verwenden, doch wird es auch ähnliche Festungen im Binnenland geben, dort wo wichtige Straßen bewacht werden sollen. Außer im Horasreich ist die Anwesenheit von zivilen Amtsleuten neben den Soldaten sehr unüblich, allenfalls mag es außer dem Weibel einen besonderen Zahlmeister als Zolleinnehmer geben.

Die Schwarze Mühle auf der Aschenheide (Alte Bockwindmühle)

Fast allerorten ist das Mülhprivileg ein Vorrecht des örtlichen Barons - und der achtet darauf, dass ihm kein Heller entgeht. Um die eigenen Kosten möglichst gering zu halten, gibt es häufig jedoch nur eine Mühle für die verstreuten Dörfer und Höfe der Baronie, so dass die Bauern weite Wege auf sich nehmen müssen, um Mehl für Brei und Brot zu bekommen. So ist es auch mit der Schwarzen Mühle, die mitten im Nichts auf der Aschenheide im menschenleeren geographischen Zentrum der Baronie liegt.

Aus der Geschichte

Seit drei Jahrhunderten erhebt sich die Schwarze Mühle in der Aschenheide, einer windgepeitschten Ödnis, mehrere Wegstunden von der nächsten Ansiedlung entfernt. Seit dieser Zeit wird sie von einer 'Müllerdynastie' bewohnt und betrieben, bei der stets der Lehrling auf den Meister folgte. Kein Baron hat sich je erdreistet, hier einzugreifen, und nie war es nötig, denn die

Mühle arbeitet stets zuverlässig und der herrschaftliche Anteil am Mehl erlangt ungestört in die Kammern des Herrenhauses.

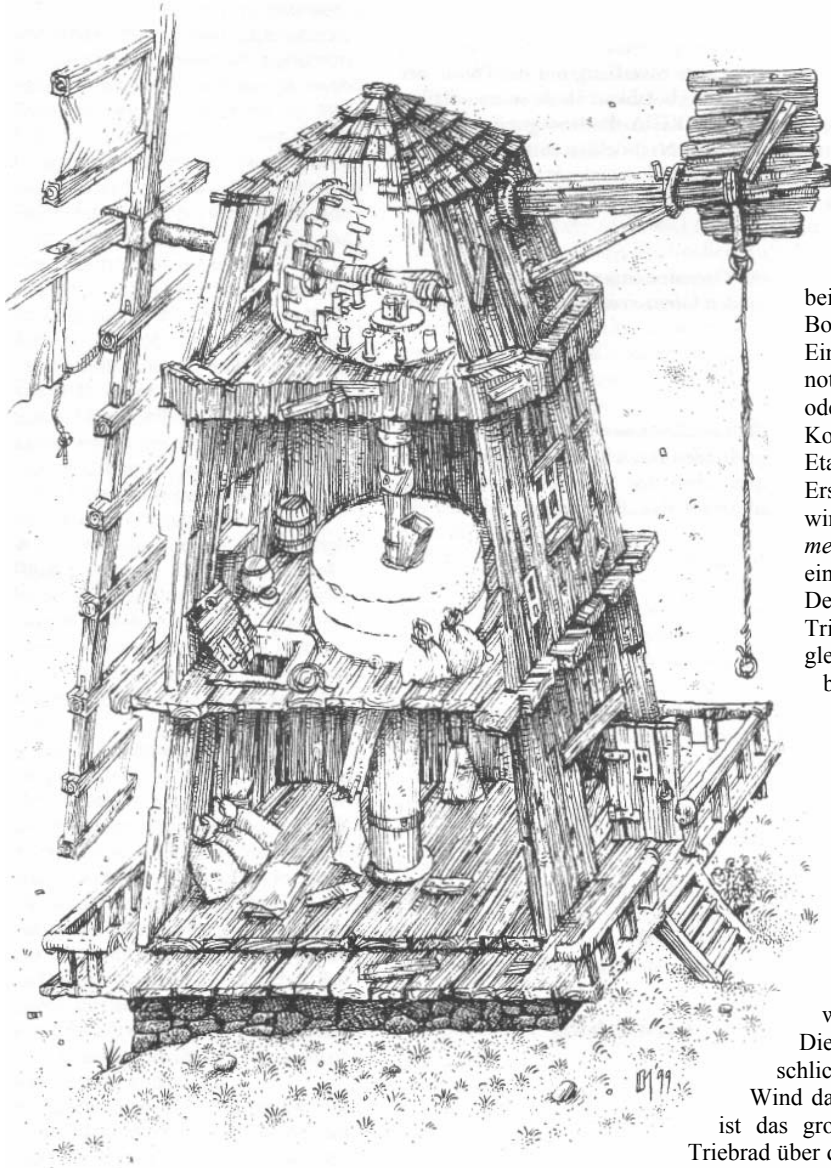
Räume und Kammern

Die aus dunklem Holz errichtete Bockwindmühle trägt diese Bezeichnung deshalb, weil sie drehbar auf einem großen hölzernen Bock gelagert ist. Mittels eines langen hölzernen Balkens, dem sogenannten Stert, der weit aus der Mühle nach draußen ragt, wird bei Bedarf die gesamte Mühle in den Wind gedreht. Die Bockwindmühle erfordert damit erheblichen körperlichen Einsatz, auch und gerade beim Mahlen selbst: Hier ist es notwendig, die von den Bauern auf Karren, Ochsen, Eseln oder dem eigenen Rücken herangeschafften Säcke mit dem Korn auf der Schulter die steile Leiter hinauf in die untere Etage, die *Mehlkammer*, zu schleppen.

Erst hier beginnt die von der Windkraft bediente Sackwinde, die den Sack in den oberen Raum, die *Steinkammer*, zieht, während der Mülhknecht in der Mehlkammer einen leeren Sack am Mehllrohr unter dem Stein befestigt. Der Inhalt des Kornsaekes wird oben vom Müller in den Trichter geschüttet, der das Korn zwischen die Mahlsteine gleiten lässt. Beim Schärfen der Steine werden bogenförmige Linien in die Mahlsteine geschnitten.

Dadurch wird nicht nur das Korn zermahlen, sondern das grobe Mehl auch zu einer Öffnung weitergeleitet, von der aus es durch einen weiteren Trichter in den bereitgehaltenen Sack fällt. Von den nunmehr gefüllten Mehlsäcken behält der Müller den zehnten Teil als Arbeitslohn ein und einen weiteren Zehnten als Anteil des Barons. Es ist möglich, sein Korn zweimal mahlen zu lassen, um feineres Mehl zu erhalten, doch da das ein zweites Mal den Mahl- und den Herrenzehnt kostet, machen davon nur die Großbauern und auch nur vor Festtagen Gebrauch, wenn sie feines Kuchenmehl wünschen.

Die Mechanik der Mühle ist robust und verhältnismäßig schlicht: So dreht der direkt auf die Mühlenflügel wehende Wind das Flügelkreuz und damit auch die Flügelwelle. An der ist das große Kammrad mit den Zapfen befestigt, die in das Triebbad über dem Mahlstein greifen und ihn drehen - wenn allerdings nicht gemahlen wird, dann kann diese Verbindung mit einem Hebel ausgekoppelt werden. Die Schwarze Mühle hatte ursprünglich bis zum Boden reichende Flügel, doch diese mussten nach Protest einiger Viehhirten gekürzt werden, damit nicht noch mehr Schafe erschlagen würden.



Windmühle

Bewohner und Gäste.

• Der *Weißer Jander* trägt seinen Beinamen davon, dass er tagaus, tagein mit einer Schicht Mehl Gestäubt ist, unter der man kaum seine Gesichtszüge erkennen kann. Er ist der Müller, so lange die meisten sich erinnern könne. Er ist wortkarg und rüde und ganz eindeutig nicht bereit, seinen Kunden' mehr als die nötigste Höflichkeit zu erweisen. Es gibt viele Geschichten, wie er es Bauern abschlug, bei ihm im Trockenen bleiben zu dürfen, selbst wenn schon sichtbar ein Wolkenbruch über der Aschenheide heraufzog. Niemand hat ihn je in einem der Tempel oder Schreine der Baronie gesehen, und auf Grüße in der Götter Namen antwortet er mit einem knappen Nicken. Einige Bauern behaupten, sie hätten ihn aus der Ferne im stürmischen Wind auf einem Mühlenflügel reiten sehen. Niemand bestreitet jedoch, dass er eine gute Hand für die Mechanik zu haben scheint, dass er prompte und gute Arbeit liefert und dass er ein untrügerisches Gespür hat, wie sich der Wind drehen wird und wie viel Sturm er der Mühle zumuten kann, ohne dass es ihr die Flügel zerfetzt oder die Mechanik zerbricht.

Derartige Kenntnisse sind auch nichts ungewöhnliches, denn der Einödmüller gehört zu einer Tradition, die weit älter ist als die Schwarze Mühle: Wie all seine Meister vor ihm ist er ein Druid, der sich als Diener der Erdmutter Sumu und Vertrauter der Elemente empfindet, insbesondere als Freund des Windes. Er sieht seine Tätigkeit als Müller nicht als reine Tarnung, sondern als Arbeit mit dem Wind, auch wenn er es natürlich schätzt, eine regelmäßige Versorgung mit Nahrung zu haben, ohne sich viel mit Menschen abgeben zu müssen.

Jander lebt mit seinem Lehrling in einer niedrigen Holzhütte neben der Mühle, die den gleichen Grundriss wie Latinkas Kate (s. Seite 24) hat- nur dass der Götterwinkel eine uralte Specksteinfigur einer schwangeren Göttin enthält, die Sumus darstellt, die er aber unter Druck als „geerbte Perainestatue“ identifizieren würde.

• Dartz ist Janders Lehrling, ein junger Mann, der seinem Meister aufs Wort gehorcht und bestrebt ist, ein ebenso guter Müller wie Druid zu werden, auch wenn beides harte Knochenarbeit bedeutet. Da Jander ihn allerdings wegen seiner Affinität für die elementare Luft ausgewählt und seinen unfreien Eltern praktisch abgekauft hat, ist er mit seinen jungen Jahren noch recht unstet und ruhelos. Jander weiß das, da es ihm kaum anders ging, und bald wird er den Burschen als Wandergesellen fortschicken, damit er einige Jahre lang sowohl das Handwerk wie auch die Druiden anderer Gegenden kennen lernen kann - insbesondere soll er bei Greifax, einem alten zwergischen Geoden im Windhagegebirge, einige Feinheiten der Mechanik erwerben.

Verbreitung des Gebäudetyps

Überall, wo Getreide angebaut wird und Wind weht, gibt es auch Windmühlen - von Thorwal und dem Bornland über das Mittelreich bis zum Horasreich und Aranien. Erst weiter südlich beginnen mit Ochsen-, Esel-, Maultier- oder Sklavenkraft angetriebene Mühlen vorzuherrschen.

Alternative Verwendung

Die unzähligen Bockwindmühlen Aventuriens unterscheiden sich nur in kleinen Details voneinander, die aufzuführen sich (außer für Müller) nicht lohnen würde.

Besonderheiten & Abenteuerideen

• Die Schwarze Mühle bietet sich natürlich durchaus als einzige Zuflucht an, wenn die Helden irgendwo 'mitten im Nichts' von einem Unwetter oder schweren Sturm überrascht werden. Einer Gruppe von Bewaffneten gegenüber wird sich der vorsichtige Jander zugänglicher zeigen als einzelnen Bauern, doch er wird ungedrängt keine Geheimnisse preisgeben, wenn nicht gerade ein Druid in der Gruppe ist. Gegenüber Geweihten der Zwölfe hingegen wird er sehr misstrauisch sein.

• Eine örtliche Legende behauptet, dass Jander vor vielen Jahren den Leichnam seines Vorgängers an das Flügelkreuz gebunden und ihn im Wind hat verwesen lassen. Daran ist wahr, dass nicht Jander, sondern ein früherer Müller vor langem, mitten in der späten Eslamszeit, den Mut hatte, seinen Vorgänger auf diese Weise dem Wind darzubieten. (Seinen eigenen Meister hat Jander auf einem Baum im Wald bestattet.) Wenn diese Legende einem fanatischen Geweihten zugezogen wird, mag es jedoch zu einer Untersuchung derartiger Frevel kommen, die weit mehr enthüllt, als Jander lieb sein kann.

• Es ist recht einfach, statt des charakterlich nur vage skizzierten Dartz einen neuerschaffenen Spieler-Druiden zum ehemaligen Lehrling Janders zu machen und den Helden dadurch mit einem ungewöhnlichen Hintergrund auszustatten.

• Als Alternative ist es natürlich denkbar, Dartz als Meisterfigur und Bekannten und zeitweiligen Begleiter der Heldengruppe einzusetzen.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Die Suche nach einem geeigneten Schüler mag Frau Friedagunde dazu bringen, eine durchreisende Abenteuergruppe und Hilfe zu bitten, denn dass ihr die Bauern keinen Gefallen tun würden, hat sie bereits bemerkt. Während das Aufspüren eines für Mechanik begabten Jugendlichen keine Heldentat ist, mag es die Helden in Kontakt mit der Müllerin bringen, für den Zeitpunkt, wenn die Konflikte mit den Bauern heftiger werden.
- Nach dem Erlass des Barons darf jeder Untertan sein Korn nur noch in der Mühle auf dem Kleefeld mahlen lassen und ist zudem verpflichtet, seinen Mahlstein beim Baron abzuliefern, der sich damit seinen Hof pflastert. Ein jeder, der keinen Stein abliefert, gilt als Betrüger (obwohl einige Bauern gar keine eigene Handmühle besitzen) und muss damit rechnen, dass sein Heim von einigen Beauftragten des Barons einer Durchsuchung (oder eher Heimsuchung) unterzogen wird. Wenn tatsächlich bei einer derartigen Hausdurchsuchung ein Mahlstein gefunden wird, wird der betreffende Bauer ausgepeitscht. Wenn die Helden in irgendeiner Weise in diesen Konflikt verwickelt werden, sollte es viele Möglichkeiten geben - sei es, dass sie als Gäste eines Bauern zufällig Zeugen einer solchen Heimsuchung werden, sei es, dass sie sich selber vom Baron als 'Ordnungskräfte' anwerben lassen, ohne zu wissen, was auf sie zukommt.

Die Mühle vom Kleefeld

(Moderne Kappenwindmühle)

Gerade in Gegenden mit üppigen Ernten wie dem Horasreich stoßen Bockwindmühlen oft an ihre technischen Grenzen, und daher wurde an der windreichen Küste des Lieblichen Feldes ein neuer, modernerer Mühlentyp entwickelt, der sich allmählich über Aventurien verbreitet. Die Mühle vom Kleefeld liegt auf dem gleichnamigen Landstück unweit des Dorfes Goldenacker.

Aus der Geschichte

Ursprünglich versah in der Baronie Goldenacker eine Bockwindmühle ihren Dienst, doch im Jahre 3 Hal stürzte sie, vom Blitz getroffen, brennend um. Der damalige Baron Ugo von Goldenacker nahm sich vor, baldmöglichst eine neue Mühle zu errichten, doch verging ein um das andere Jahr, in dem es wichtigere Dinge zu bezahlen gab als eine Mühle. Die Bauern waren recht zufrieden mit der Nachlässigkeit ihres Herrn, denn da sie das Korn selber mahlten, konnten sie Abgaben sparen.

Die Anschaffung der teuren Mahlsteine für die Handmühlen lohnte sich durchaus. Doch dann starb Baron Ugo in der Schlacht an der Trollpfote und sein Sohn Bernfried wurde der neue Herr. Bernfried, der sich schon die ganzen Jahre über die Nachlässigkeit seines Vaters geärgert hatte, ließ als eine der ersten Amtshandlungen eine neue Mühle errichten. Dabei entschied er sich, von einem horasischen Architekten eine moderne Kappenwindmühle entwerfen zu lassen. Die nicht unbeträchtlichen Baukosten holt er sich durch erhöhte Abgaben seiner Bauern zurück: So muss nun jeder pro zehn Sack Mehl drei an den Baron abliefern. Der Baron fühlt sich dabei völlig im Recht, da die Bauern ja dafür in den letzten Jahren einen höheren Mehlanteil behalten hatten. Dass er die Bauern damit sehr stark an die Grenze der Armut drängt, ist ihm ziemlich gleichgültig.

Räume und Kammern

Der Hauptunterschied zu den alten Bockwindmühlen besteht bei einer Kappenwindmühle darin, dass eben nur die namensgebende Kappe mit dem Flügelkreuz in den Wind gedreht werden muss, während der ganze restliche Turmbau mit dem Mahlwerk stehen bleibt, wie er ist. Das macht es möglich, zusätzliche schwere Mahlwerke aufzunehmen, andererseits wird jedoch die Kraftübertragung und damit die Mechanik deutlich komplizierter.

Mit den Flügeln reicht die Windmühle 25 Schritt hoch. Die Außenhaut der Mühle besteht aus senkrechten Bohlen, auf die viele tausend Schindeln aus Schiefer genagelt sind. Außen läuft eine Galerie um die ganze Mühle, und an der Galerie endet auch der Stert, mit dem die Kappe und die Flügel ausgerichtet werden - doch da deren Gewicht viel geringer ist als das einer ganzen Bockwindmühle, ist das Drehen weit einfacher. Im Inneren befinden sich übereinander drei Stockwerke: Zum Mehlboden und Steinboden einer Bockwindmühle kommt noch der Kappenboden mit zusätzlicher Mechanik. Auf dem Steinboden gibt es nebeneinander zwei Mahlwerke: den Schrotgang und den Mehlgang, die verschieden feines Mahlgut liefern.

Dass der Korpus der Mühle feststeht, macht viele Arbeiterleichterungen möglich: So gibt es unter der Galerie eine Art Tunnel. Der Bauer fährt den mit Säcken beladenen Wagen zur Mühle und hält dort in dieser Durchfahrt. Die Müllerin stellt die Sackwinde an und hievt damit einen Sack nach dem anderen durch die Luken des Mehl- und Steinhodens hoch zum Mahlwerk. Nach dem Mahlen werden die Säcke mittels der Sackwinde zurück auf den Wagen geladen und der Bauer fährt heim. Wenn er keinen Schrot, sondern Feinmehl haben will, wird nicht der Schrot-, sondern der Mehlgang verwendet, eventuell sogar noch das zermahlene Korn nach dem ersten Mahlvorgang gesiebt, das Mehl aufgefangen und die Kleie erneut gemahlen, bis nur noch ein winziger Kleierest übrig ist. Außerdem gibt es eine Steinhebevorrichtung, mit der es durch das Verstellen weniger Hebel möglich ist, mit nur einer Hand die fast zwei Quader schweren Laufsteine um die Höhe von einem Bruchteil einer Korndicke zu verstellen, um die Feinheit des Mehls zu verändern. Einige weitere Hebel erlauben es, mittels Zahnrädern und Kraftübertragungen jederzeit ein Mahlwerk ein- oder abzuschalten. Ein Steinkran ermöglicht es, die Laufsteine von den Bodensteinen empor zu heben und sie zur Seite zu schieben, damit sie neu geschärft werden können. All diese Hebevorrichtungen werden mit der Kraft des Windes betrieben. Eventuell unter Einfluss der horasischen Wink- und Klappertürme hat sich die Erscheinung entwickelt, dass die Ruhestellung der Flügel eine eigene Bedeutung hat: An Werktagen werden sie senkrecht ins Kreuz gestellt, an Fest- und Praiostagen als Schrägkreuz. An Erntefesttagen werden zusätzlich einige Garben Korn als Schmuck in die Flügel gesteckt. Ist das Flügelkreuz ein wenig nach rechts geneigt, grüßt die Mühle ein Paar, das den Traviabund geschlossen hat; liegt das Flügelkreuz hingegen leicht nach links, so hat Golgari jemanden zu Boron geholt.

Bewohner und Gäste

- Friedagunde Bergkämper wurde vom Baron als Müllerin eingestellt und mit weitreichenden Vollmachten ausgestattet - so darf sie jederzeit zu Kontrollzwecken die Bauern besuchen, um zu sehen, ob diese verbotenerweise selber mahlen. Außerdem führt sie genau Buch darüber, wie viel Korn ein jeder bei ihr mahlen lässt. Im Grunde ihres Herzens ist Friedagunde jedoch eine naive Frau, die vor allem ihre Mechanik liebt. Als begeisterte Technikerin hat sie wenig Gespür für die menschliche Seite ihres Gewerbes und nimmt die Nöte der Bauern kaum wahr - was Gesetz ist, muss auch korrekt sein, so wie sie es auch mit den Texten, Formeln und Tafeln in ihren Mechanik Lehrbüchern kennt.

Einen Gehilfen oder Lehrling hat sie nicht, und für die Arbeit braucht sie auch keinen. Einen Schüler für die Mechanik würde sie gerne ausbilden, doch bislang hat sie keinen gefunden - der einzige begabte Bursche in der Baronie wurde von den Bauern eingeschüchtert und schließlich verjagt. Frau Friedagunde lebt seit langem in der örtlichen Taverne als Dauergast, doch wenn die Anfeindungen stärker werden, wird sie sich nach etwas anderem, geschützterem umsehen müssen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Die mechanischen Grundlagen für den Bau von Kappenwindmühlen wurden im Horasreich entwickelt, und daher gibt es dort auch die meisten Mühlen dieses Typs. Im Laufe der letzten Jahre haben sie sich jedoch auch über das Mittelreich verbreitet, wo sie noch immer selten sind, es aber theoretisch vor allem in Almada und Garetien geben kann.

Alternative Verwendung

Im Horasreich gibt es auch Mühlen, die noch über einen weiteren Mahlgang verfügen, um Getreide zu schälen und Graupen zu erzeugen.

• Die Schieferschindeln machen die Mühle einigermaßen brandsicher, doch der überall in der Luft hängende Mehlstaub führt natürlich doch zu großer Feuergefahr - und im Falle eines Brandes würde das Mehl förmlich explodieren. Wenn es also zum Brandanschlag eines wütenden Bauern auf die verhasste Mühle kommt, dann sorgen Sie dafür, dass die Helden etwas davon haben, weil sie gerade aus irgendwelchen Gründen oben in der Mühle sind. In diesem Fall mag eine verzweifelte Flucht durch ein in die Kappe gehacktes Loch und über die wild in der vom Feuer erzeugten heißen Luft rotierenden Mühlenflügel (natürlich mit allen dazugehörigen Proben auf die Talente Klettern, Körperbeherrschung und Akrobatik und die Höhenangst) der einzige Weg sein, zu überleben.

Azamiras Turm (Magierturm)

Aus der Geschichte

Den Turm ließ sich die Magierin Azamira im Jahre 26 Hal errichten, nachdem sie nach einigen Jahren des Abenteuerlebens auf eine Schatztruhe stieß. Das Gebäude ist so erbaut worden, wie sie sich einen richtigen Magierturm vorstellt; und die meisten Bücher in ihrer Bibliothek sind 'Beutestücke' aus ihrer Abenteuerzeit.

Die Umgebung ist unspektakulär, bis auf die Tatsache, dass der Turm auf den Ruinen eines 'verwunschenen' Bauernhauses steht. Azamira hatte den dort umhergehenden Geist ausgetrieben und als Belohnung das Stück Land vom örtlichen Baron erbeten.

Räume und Kammern

Hinter dem Eingang liegt ein mit Teppichen ausgestatteter *Empfangsraum*. Eine gepolsterte Bank, neben einem Wandgemälde, das Rohal den Weisen darstellt, sowie ein Tischchen (mit wochenaltem und dementsprechend trockenem Gebäck sowie einer Karaffe mit inzwischen unverkennbar gärendem Obstsafte voller toter Fliegen) bieten dem Besucher Bequemlichkeit, während er auf die Hausherrin wartet.

In der Mitte des Empfangsraumes befindet sich der mit einem bestickten Samtvorhang verschlossene Zugang zur nach oben führenden *Wendeltreppe*, die in der Mitte des Turmes die Stockwerke miteinander verbindet.

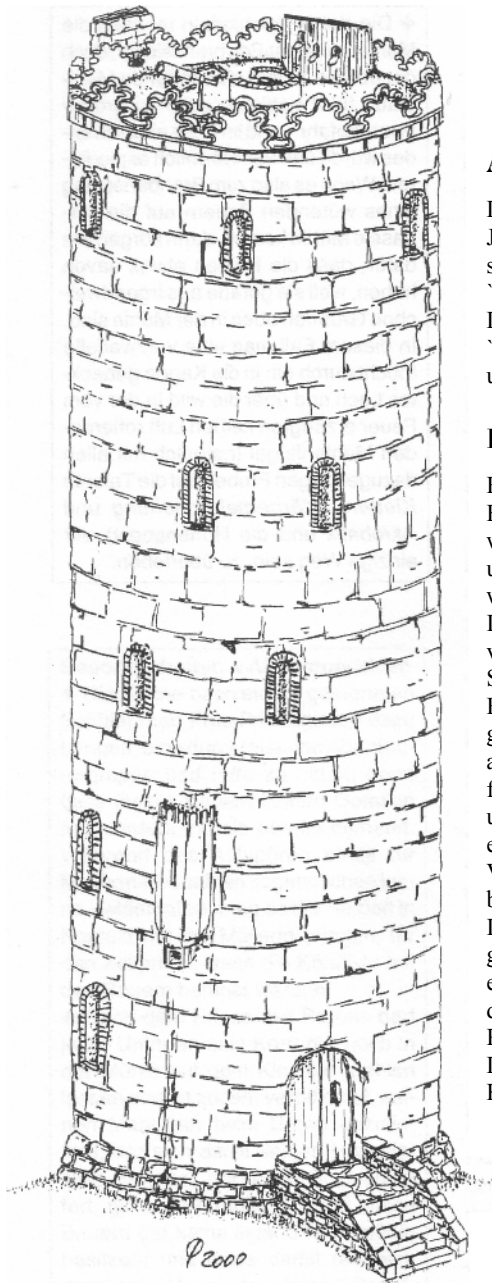
Eine Holztüre führt in die *Küche*, dem Reich von Ugrasha, der norbardischen Köchin. Ein gemauerter Ofen dient sowohl zum Kochen wie auch Backen. Daneben ist säuberlich Feuerholz aufgeschichtet, eine Aufgabe, die abwechselnd den Lehrlingen zufällt. Außer der Arbeitsplatte für die anfallenden Küchenarbeiten gibt es einen hölzernen Trog zum Reinigen von Geschirr und Wäsche. Das notwendige Wasser braucht nicht mühsam herangeschafft zu werden, da es einen Brunnen mit Pumpe in der Küche gibt. Von den Fenstern ist eines zweigeteilt, sodass sich Vorräte bequem von außen heranschaffen lassen. Die *Speisekammer* enthält neben Lebensmittelvorräten auch Besen, Schmutz- Flick- und Haushaltswäsche.

Im ersten Stockwerk führt die Wendeltreppe geradewegs in das *Speisezimmer*. Der Raum ist mit gewebten Teppichen ausgelegt und enthält außer einem für sechs Personen ausreichenden, mit einer weißen Decke geschmückten Tisch nur sechs schlichte Stühle sowie eine Anrichte. Außer dem Vorhang zur Wendeltreppe führen links und rechts davon Türen in die dahinterliegende Räume.

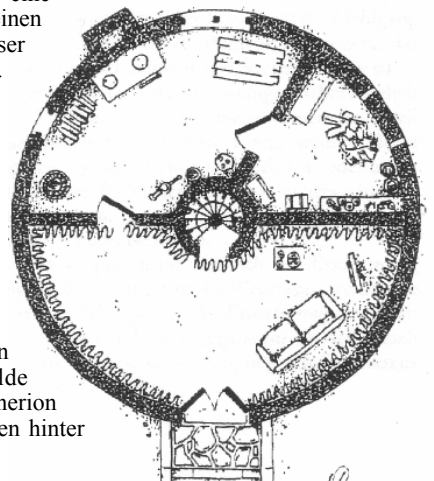
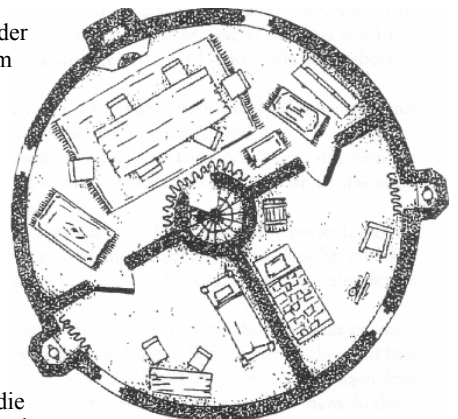
Der linke Raum ist das *Wohn und Schlafzimmer* der Köchin. Eine buntbemalte Truhe steht neben einem mit einer bunten Flickendecke geschmückten Bett.

Ein Lehnstuhl und ein Spinnrad runden die Ausstattung ab. In der Wand gibt es einen Erker, in dem sich ein Abtritt befindet.

Der rechte Raum ist das *Schlafzimmer der Magierlehrlinge* Ugdal und Mirosha. Der Raum enthält zwei übereinander stehende Betten, wobei Ugdal im oberen ein Buch mit erotischen Bildern versteckt hat. Ein Tischchen mit zwei Stühlen sowie ein Haken an der Wand für die Wechselkleidung der Scholaren sind das übrige Inventar. Auch dieser Raum hat einen Abtrittker. Im zweiten Obergeschoss erreicht man über die Wendeltreppe das *Badezimmer*: Dieser Raum hat eine große, auf Löwenfüßen stehende Badewanne, einen Frisiertisch mit Flakons verschiedenster Duftwasser und Badeöle sowie davor einen zierlichen Stuhl. Eine kupferne Feuerschale dient zum Erhitzen des Badewassers. Durch eine Türe betritt man das *Ankleidezimmer*, an dessen Wand auf einer Stange verschiedene Gewänder sorgsam aufgereiht sind. Darunter stehen Schuhe, Pantöffelchen, Stiefel, fein säuberlich sortiert. An der anderen Wand ist ein deckenhoher Spiegel zu sehen. Ein Vorhang führt in das dahinter liegende *Schlafzimmer*. Hier steht ein kissenüberladenes Himmelbett mit seidenen Vorhängen, auf dem daneben stehenden Nachttisch ein silberner Kerzenleuchter, in dessen Lichtschein die Magierin jeden Abend ein Gemälde des hochcharismatischen Magus Thomeg Atherion anhimmelt. Das Gemälde befindet sich gut verborgen hinter dem Kopfvorhang, denn Atherion ist immerhin ein



Azamiras Magierturm



rechts:
Erdgeschoss (unten)
und 1. Obergeschoss (oben)

Akademieleiter der Schwarzen Gilde. Hinter der Rückwand des Bettes ist außerdem ein Geheimfach, in dem Azamira ihren Schmuck aufbewahrt, sowie eine Abschrift eines Kapitels der *Systeme der Magie*. (Diese Abschrift war sündhaft teuer, ist aber eine Fälschung.) Des Abends sitzt Azamira zuweilen auch gerne in ihrem Schaukelstuhl und schreibt Gedichte.

Das Schlafzimmer hat an der Wand einen Erker mit Abtritt.

Im dritten Stockwerk gelangt man über die Wendeltreppe in das *Arbeitszimmer* der Maga. Die auffallendsten Möbel sind ein großer Schreibtisch mit einem bequemen Lehnstuhl davor. Auf dem Tisch herrscht ein Chaos aus Schreibfedern und Tusche, Papyri und Löschsand. Ein Kerzenständer steht neben einem archaischen Stundenglas. Ein paar Augengläser liegen fast Verschämt unter einem Pergament versteckt. Für Besucher oder ihre Lehrlinge stehen zwei kleine Sessel vor dem Schreibtisch. Unter dem aranischen Teppich befindet sich ein fest in den Boden eingelassenes Pentagramm, welches Azamira nie benutzt, aber sie hat seinerzeit nicht darauf geachtet, als der Baumeister es anlegen ließ, weil er glaubte, dass es einfach für einen Magier dazu gehöre; und nun scheut sie den Aufwand und die Unordnung, die mit der Entfernung des Gebildes verbunden wären.

Durch einen Türbogen gelangt man in die *Bibliothek*: Auf den Regalen an der Wand stehen Standardwerke wie die *Enzyklopädia Magica*, der *Codex Albyricus*, die *Magie des Stabes*, Reisebeschreibungen von Bastan Munter, eine Fibel zum Erlernen der Schreibkunst, aber auch allerlei obscure Werke über Sexualmagie. Auf einem Stehpult liegt ein Vergrößerungsglas, an der Wand hängen eine Aventurienkarte und eine der näheren Umgebung.

Auf der vierten Etage liegen das durch eine vom übrigen Turm durch eine dreifach abgesicherte Decke getrennte *Laboratorium*. Es dient der Magierin und ihren Lehrlingen sowohl für alchemistische Versuche wie auch Studien der Anatomie. Auf die Absicherung durch den dreifachen Boden ist Azamira besonders stolz. Die Magierin setzt zwar einiges an Vertrauen in ihre alchemistischen Fähigkeiten, doch seit der Turm eines Studienkollegen völlig durch eine Explosion zerstört wurde, da er sein Labor im Keller untergebracht hatte, fühlt sie sich in ihrer Entscheidung bestätigt. An den Wänden sind Schautafeln angebracht, die sowohl die menschliche Anatomie wie auch die eines Pferdes zeigen. Auf den Regalen an der Wand stehen zwei menschliche Schädel sowie ein Katzenskelett; in Glaskrügen sind in Alkohol eingelegte Ratten, Frösche, eine menschliche Hand, Fledermäuse, aber auch ein doppelköpfiges Lamm zu sehen. Vier an den Wänden angebrachte Käfige für Kleintiere sind derzeit leer.

Auf einer drei Schritt langen und anderthalb Schritt breiten, steinernen Arbeitsplatte sind am Rand Blutrinnen eingelassen, unter denen Halterungen für Behältnisse befestigt sind. Ein Gestell enthält säuberlich einsortierte Messer, Lanzetten und Pinzetten. Im Augenblick steht auf dem Arbeitstisch eine aus verschiedenen Röhren und Kolben bestehende Destille, die durch eine darunter geschobene kupferne Feuerschale erhitzt wird. Ein Schränkchen enthält verschiedene Flaschen und Phiole mit alchemistischen Substanzen.

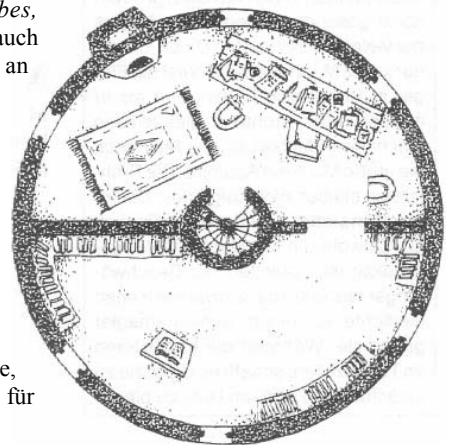
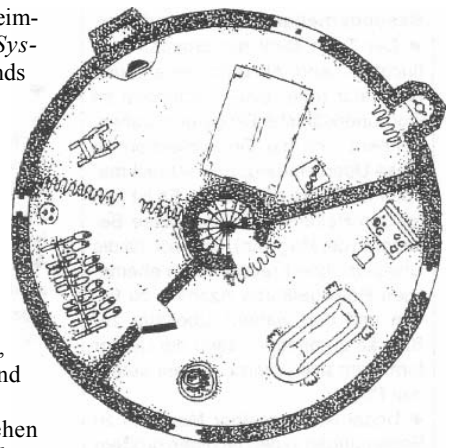
Die offene *Dachterrasse* hat eine anderthalb Schritt hohe, mit kleinen Bögen verzierte Brüstung. Von hier aus hat Magistra Azamira nicht nur einen guten Ausblick über das Umland, sondern kann auch mittels ihres Teleskops den Sternenhimmel beobachten. In zwei ummauerten Beeten wachsen Wirsingkräuter, Lulanie, Ilmenblatt und Tarnele einträchtig neben Majoran, Petersilie und Liebstöckel. Ein Taubenschlag beherbergt derzeit sieben Tiere. Der Zugang zum Dach ist den Lehrlingen nur in Begleitung ihrer Mentorin gestattet.

Bewohner und Gäste

- *Magistra Azamira*: Die vierzigjährige Magierin ist trotz ihres Vorlebens als Abenteuerin noch immer ein wenig naiv. Sie ist eine Absolventin der Vinsalter Heilakademie, aber dennoch bis über beide Ohren in Thomeg Atherion verliebt, der wohl noch nie von ihr gehört hat und dem sie zahlreiche Liebesgedichte gewidmet hat. Ihre Lehrlinge sind magisch begabte Bauernburschen.

- *Ugdal*, der vierzehnjährige sommersprossige Bursche ist recht gerissen und diebisch. Er hat einem Kollegen, der die Magistra besuchte, ein Buch mit erotischen Bildern gestohlen, aber da dieser sich nicht beschwerte, ahnt Azamira nichts von Ugdals flinken Fingern. Für seine Mitschülerin Mirosha hat er nur Spott übrig.

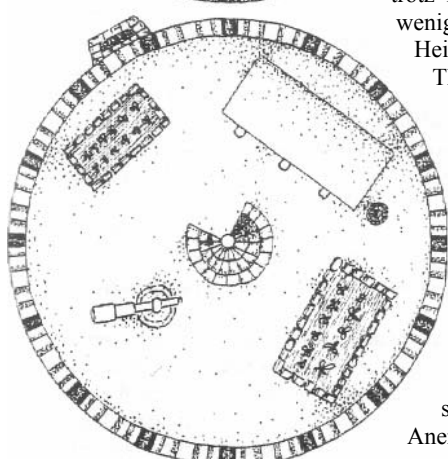
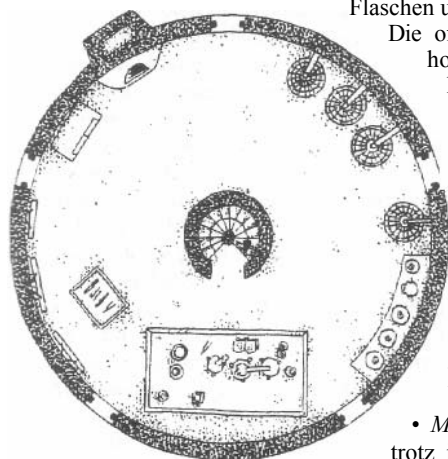
- Die zwölfjährige *Mirosha* ist ein stilles, sommersprossiges Mädchen, das versucht, Ugdals Anerkennung zu gewinnen. Zu diesem Zweck schleicht



Azamiras Magierturm

oben:
2. und 3. Obergeschoss

links:
4. Obergeschoss
und Dachplattform



Besonderheiten & Abenteuerideen

- Der Turm steht auf ehemals verfluchtem Land. Als durch eine Laune der Natur (oder eines Schurken) im Dorf unerklärliche Dinge geschehen, erinnern sich die Einheimischen an diese Überlieferung, und schnell machen Gerüchte die Runde. Es ist nun an den Helden (möglicherweise Bekannten der Magierin), Beweise für die Unschuld ihrer Freundin oder ehemaligen Reisegefährtin Azamira zu finden und den wahren Übeltäter zur Strecke zu bringen, denn die Dörfler formieren sich schon zu einem wütenden Pöbel.
- Ugdal ist von seiner Meisterin zu Besorgungen in die nächsten größere Stadt gesandt worden. Beim Anblick der vielen interessanten Dinge konnte der junge Mann wieder einmal die Finger nicht bei sich halten, und als er ertappt wurde, drohte er allen mit den mächtigen Flüchen seines Meisterin, die große Magierin Azamira. Die Prahlereien blieben nicht folgenlos: Die Inquisition stattet Azamira einen Besuch ab. Obwohl die Magierin absolut unschuldig ist, sprechen der Beschwörungskreis und ihre schwärmerischen Gedichte für einen Schwarzmagier gegen sie. Während die Inquisitoren im Turm weilen, schafft es Ugrasha zu verschwinden und um Hilfe zu bitten.

sie hin und wieder auf den Dachgarten und holt Ilmenblätter, die der Ältere heimlich raucht.

- *Ugrasha*, die Köchin und Haushälterin, ist eine Norbardin, der Azamira das Leben gerettet hat, als ihr Hof von Orks überfallen wurde. Azamira wurde darauf zur neuen Familie für die Sechzigjährige, die der Magierin von dieser Zeit an überall hin folgte.

Verbreitung des Gebäudetyps

Wenn man einmal vom Baustil absieht, kann ein derartiger Magierturm in ganz Aventurien stehen. Im Tulamidenland wird er eher einem Minarett ähneln, im Norden eher einem Kastell-turm aus Steineichenbohlen.

Alternative Verwendung

Magiertürme sind eigentlich sehr spezialisiert, aber sie können auch von nichtmagischen Gelehrten bewohnt werden - und mit eventuellen Anpassungen auch als Vorlage für die Behausung eines gildenmagischen Helden dienen.

Das Kloster Sidi Parinor

(Großes Kloster)

Aus der Geschichte

Gerade im Tulamidenland (und hier besonders in Aranien) ist die Idee von klösterlichen Gemeinschaften, die sich einer Gottheit und deren Alveraniaren verschrieben haben, sehr verbreitet. Diese Klöster wurden schon zur 'Mondsilbernen Zeit' der Unabhängigkeit durch große Landschenkungen der Könige und übrigen Adligen zu Großgrundbesitzern, und selbst die Herrschaftszeit Rohals des Weisen konnte dem wenig anhaben. Erst unter Kaiser Reto mussten die Mönche als Grundherren ebenso Steuern zahlen wie andere Kleinadlige.

Das Kloster Sidi Parinor (tul.: 'Hl. Parinor') ist eine wichtige Niederlassung des Therbünitenordens, der sich vor allem um die Siechen- und Verwundetenpflege kümmert. Es wurde nach der großen Pockenepidemie während der Kaiserlosen Zeit gegründet und mit Schenkungen der Fürstin Zulhamin ausgestattet.

Räume und Kammern

Der Grundgedanke des Klosterlebens ist trotz aller Nähe zur Welt doch noch immer, sich einem Leben im Dienst der Gottheit zu verschreiben und dabei einen Ruhepunkt zu finden, wo man sich ganz ungestört von allen äußeren Dingen auf die Gottheit einstimmen kann. Daher besitzen alle Klöster die so genannte *Klausur*, einen ausgezeichneten inneren Bereich, der aus dem Refektorium mit seinen Wein-, Bier- und Vorratskellern, der Küche, dem Kapitelsaal, der Sakristei, der Bibliothek und der Schreibstube, dem Dormitorium, den Latrinen und der Kleiderkammer besteht.

Eine Nonne oder ein Mönch, die keine Arbeiten und Pflichten außerhalb zu erledigen hat, ist angehalten, in der Klausur zu bleiben und hier in Gebet und Arbeit nach Einklang mit dem Göttlichen zu streben.

Neben diesen Götterdiensten und Meditationen haben die Nonnen und Mönche jedoch nach den meisten Ordensregeln auch körperliche Arbeiten zu verrichten, so etwa gemäß der Therbünitenregel auf den Feldern, um nie ihre Verbindung mit der 'schmutzhändigen' Seite der Kirche zu vergessen. Gerade in der Sommerzeit sind sie bis zu acht Stunden auf den Äckern und Feldern zu finden. Die geistige Tätigkeit wie das Lesen von heiligen und heilkundlichen Schriften oder das Kopieren bedeutender Werke kommt in dieser Jahreszeit immer etwas zu kurz. Das Kloster ist von seiner Umgebung durch eine gut zwei Schritt hohen Holzwand getrennt, in der sich die verschiedenen geistlichen wie weltlichen Gebäude befinden:

1. Klostertempel mit Vorhof: Der Klostertempel ist das höchste, größte und allgemein beherrschende Bauwerk der ganzen Anlage. Der Vorhof wird von einem überdachten Säulengang umgeben. Auf den einzelnen Säulen sind die Namen und Bildnisse der Äbte und Äbtissinen eingraviert, die in früherer Zeit dem Kloster vorstanden; so wachen die Verstorbenen immer noch über ihre 'Kinder'. Der Vorhof wird von drei Türmen umrahmt. Vom linken Turm ertönt bei Sonnenaufgang der Gebetsruf, der zum Morgenlob-Götterdienst ruft. Der rechte Turm dient dem Gebetsruf zum Götterdienst am Mittag. Vom hinteren Turm verkündet der Gebetsrufer den Beginn des Abendgötterdienstes, der in der Regel so gelegt wird, dass man zur anschließenden Abendmahlzeit noch kein Lampen- oder Kerzenlicht benötigt.

Den Götterdiensten hat jeder beizuwohnen, nur die Nonnen und Mönche, die weit entfernt vom Kloster auf den Feldern arbeiten, haben meist die Erlaubnis, den Götterdienst an ihren Arbeitsplätzen zu feiern, indem sie ihre Knie in Ehrfurcht vor den Göttern beugen.

Der *Klostertempel* entspricht in der Ausstattung einem herkömmlichen Tempel mit Götterbild und Altar, der Opferstock ist allerdings vor allem für die Pilger und die Gläubigen aus dem Umland gedacht. Die Gebete werden von den Klosterbewohnern nach einem bestimmten Stundenplan gesprochen.

Im Tempelturm liegt die *Sakristei*. Hier werden die Schätze des Klosters aufbewahrt. Hier lagern die Altarleuchter, die kostbaren liturgischen Gewänder, Altartafeln, die gold- und silberbeschlagenen wertvollen Kultbücher, Weihrauchgefäße und Reliquienbehälter. Als heiligster Besitz gilt hier der rechte Daumen des heiligen Parinor, des Schutzpatrons der Apothecarii. Die *Sacrataria Mukhadina*, eine kleine, untersetzte, stets fröhliche Frau, ist für den Unterhalt und die Ausstattung des Tempels und der Sakristei verantwortlich. Als Gehilfe steht ihr noch der *Custos Ghizabor* zur Seite. Der hochgewachsene Blondschof hat erst vor kurzem sein Gelübde abgelegt und ist sehr stolz, bereits mit einer derartig wichtigen Aufgabe betraut worden zu sein. Er ist manchmal ein wenig übereifrig; verteilt auch schon mal zu viel Weihrauch oder Knoblauch im Tempel, versucht aber Mukhadinas Wünsche schon zu erfüllen, bevor diese sie überhaupt äußern kann.

2. Konventssaal: Der Kapitelsaal ist der Versammlungsort des Klosters. Wenn wichtige Fragen auftreten, lässt Abu Rafim sämtliche Mönche und Nonnen an diesen Ort zusammenrufen, um sich deren Ratschläge zur Lösung des anstehenden Problems anzuhören. Die Beratung ist jedoch ohne Bindung für ihn, denn er darf jederzeit entgegen den Meinungen seiner Untergebenen handeln. Im allgemeinen zieht Abu Rafim aber auch bei weniger wichtigen Angelegenheiten die älteren Nonnen und Mönche zu Rate. Der Konventssaal ist mit bequemen hohen Lehnstühlen

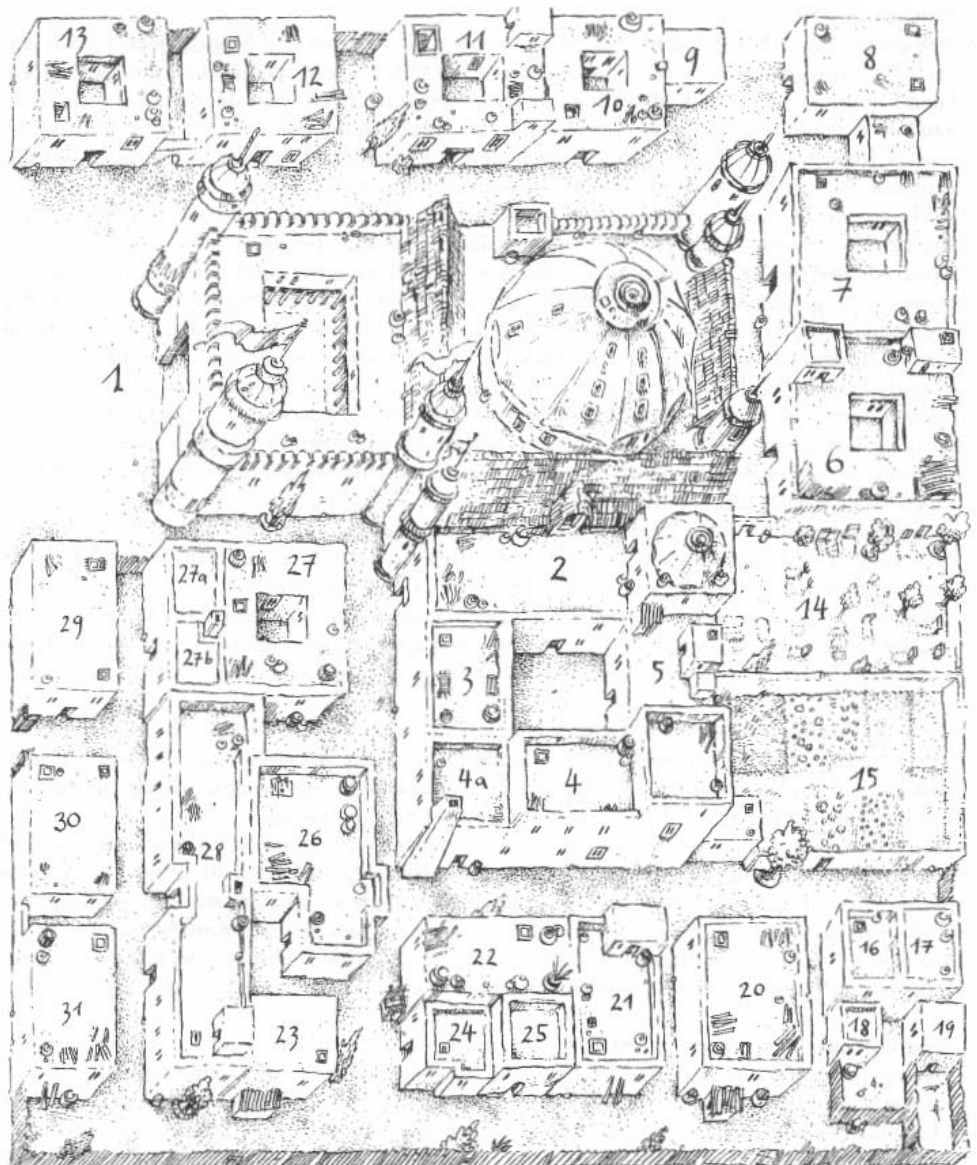
möbliert. Von der Decke hängt ein großer Kerzenleuchter über dem glänzenden Mahagonitisch. Der Raum wird auch an den Festtagen zu Repräsentationszwecken benutzt und ist damit der prächtigste der allen zugänglichen weltlichen Räume.

Die *Schreibstube* befindet sich im dem Kuppelgebäude, das direkt an den Konventssaal anschließt. Die 'gläserne' Kuppel spendet bis zum späten Abend genügend Licht für die dort arbeitenden Klosterinsassen. Einige von ihnen kopieren Werke, die aus anderen Klöstern oder von Gelehrten ausgeliehen sind, andere Nonnen oder Mönche schreiben oder illustrieren Bücher, die hohen Persönlichkeiten geschenkt werden sollten - oder das Kloster hat einen Auftrag zum Abschreiben eines bestimmten Werkes gegen Bezahlung angenommen.

Die eigentliche *Bibliothek* liegt im Untergeschoss und darf nur von Schwester Bibernell, der Bibliothekarin, und ihrem Gehilfen Bruder Ignatius betreten werden. Schwester Bibernell ist sowohl für die Bibliothek wie auch die Schreibstube zuständig. Sie betrachtet sich als die Hüterin des Wissens und wacht sehr genau darüber, wer Zugriff auf bestimmte Bücher bekommt. Dabei nutzt es wenig, sich über Zurückweisungen bei Abu Rafim zu beschweren: Der Abt wird nur in sehr seltenen Fällen zu Gunsten des Beschwerdeführers eingreifen, der dann aber wohl nie wieder an irgendein kostbares Werk gelangt. Besser ist es, Schwester Bibernell mit frischen Feigen oder anderen Köstlichkeiten zu bestechen.

3. Vorratskammer: Erd- und Untergeschoss der zweistöckigen Vorratskammer sind mit Regalen und Säcken mit all den Vorräten gefüllt, die die Nonnen und Mönche im Verlaufe eines Monats verzehren. Die Speisen sind dabei keineswegs simpel, sondern es befinden sich auch Delikatessen wie feinsten Almadauer Schinken, Benbuckel, Nüsse von den Waldinseln und derlei mehr darunter. Die Vestiarin Hakira, eine erstaunlich dünne Mittfünfzigerin, die selten ohne irgendeine Knabberlei zu sehen ist (eine ihrer Marotten besteht darin, die jüngeren Novizen und Novizinnen, wenn sie sich unbemerkt fühlt, mit kleinen Leckereien zu verwöhnen), hat nicht nur die Aufsicht über die Speisekammer, sondern auch die im ersten Stock liegende Kleiderkammer.

1. Klostertempel mit Vorhof
2. Konventsaal 3. Vorratskammer
4. Klosterküche, darüber Refektorium
- 4a. Bäckerei
5. Wärmeraum und Schlaafsaal
6. Novizenkloster,-küche, -bad
7. Spitalkloster
8. Krankenbad und -küche
9. Haus für Aderlässe
10. Apotheke und Arzthaus
11. Schulhaus
12. Abthaus
13. Gästehaus
14. Friedhof mit Obstbäumen
15. Gemüsegarten 16. Gärtnerhaus
17. Hütte des Geflügelzüchters
18. Hühnerhaus
19. Pfauenhaus
20. Handwerkerhaus
21. Scheune
22. Brauerei
23. Ölprese
24. Kornmühle
25. Malzdarre
26. Winzerei mit Weinkeller
27. Pilgerhaus
- 27 a. Pilgerbad
- 27 b. Pilgerküche
28. Pferdeställe
29. Schafstall
30. Ziegenstall
31. Kuhstall



Das Große Peraine-Kloster Sidi Parinor

In dieser Eigenschaft ist Hakira für die Kleidung, das Bettzeug und das Schuhwerk verantwortlich. Ihr wird auch schadhafte Zeug zum Flickern und Ausbessern überreicht, Arbeiten, die sie dann von anderen Klosterleuten ausführen lässt.

4. Klosterküche, darüber Speisesaal (Refektorium): Die im Erdgeschoss liegende Klosterküche hat vier riesige Feuerstellen, über denen das Essen für die Mönche und Nonnen zubereitet wird. Der Küchendienst wird nach einem Wochenplan auf die Klostergeschwister verteilt, so dass ein jeder hin und wieder der Köchin Schwester Amirat zur Hand gehen muss. Für die durchschnittliche Mahlzeit arbeiten etwa zehn Personen hier.

Im Refektorium, dem Speisesaal der Ordensgeschwister, wird zu festgelegten Zeiten gegessen und getrunken: Wer zu spät erscheint, erhält eine Rüge. Bei Wiederholung muss er oder sie in Zukunft alleine speisen und sich dabei mit weniger Wein zufriedengeben. Der Raum ist sehr schlicht, mit langen hölzernen Tischen und Bänken eingerichtet. Das Essen steht in großen Schüsseln bereit und oder bedient sich selbst. Dabei ist auch ein jeder angehalten, sich so zu bescheiden, dass die übrigen Ordensgeschwister ebenfalls einen gerechten Anteil bekommen. Insgesamt gibt es am Tag eine Haupt- und zwei kleine Mahlzeiten:

Das eher schlichte Frühstück wird bei Sonnenaufgang verzehrt. Es besteht meist aus einem Stück Fladenbrot, etwas Yoghurt und Oliven.

Bei Beginn der Mittagshitze wird das recht schmale Mittagsmahl verspeist: Für diejenigen, die im Kloster arbeiten, besteht es aus Brot und den zur Suppe gekochten Resten vom Vorabendmahl. Nonnen und Mönche, die außerhalb, etwa auf dem Feld, arbeiten, erhalten als Mittagsmahl etwas Brot, Obst und eingelegte Zwiebeln oder Oliven.

Die nach dem Abendgötterdienst eingenommene Abendmahlzeit ist die üppigste am Tage: Sie besteht aus Fleischbrühe, dazu gibt es frisches Weißbrot. Dann folgen Gemüseplatten und jeden zweiten Tag Fleisch- oder Fischgerichte, an Festtagen auch beides. Den Abschluss bildet frisches oder eingezuckertes Obst, Gebäck oder Zuckerwerk wie Marzipan oder Halva als Dessert. Den Abschluss der Abendmahlzeit bildet stets ein starker, gesüßter Tee.

Die Cameraria Imadah hat die Aufsichtspflicht über die Klosterküche, die Klosterbrauerei, die Klosterbäckerei, die Krankenküche, die Novizenküche, die Gästeküche, die Pilgerbrauerei und die Pilgerbäckerei. Sie teilt auch die Nonnen und Mönche für den wöchentlich wechselnden Küchendienst ein. Die vierzigjährige Tulamidin ist die ehemalige Schülerin eines Fasarer Magiers, die die hohe Magie nie gemeistert hat, sich dennoch aber insgeheim für etwas Besseres als die meisten Klostergeschwister hält.

4a. Bäckerei: Die beiden steinernen Backöfen sind fast ständig unter Feuer, um das frische Weißbrot, das wichtigste Nahrungsmittel der Klosterbewohner, herzustellen.

5. Wärmeraum und Schlafsaal: Im Erdgeschoss liegt der *Wärmeraum*, der im Winter beheizt werden kann und den Klostergeschwistern zum Aufwärmen dient, wenn sie im Außenbereich des Klosters arbeiten. Der Wärmeraum ist mit einfachen steinernen Bänken eingerichtet. Auf diesen Bänken liegen Teppiche, auf denen sich Rekonvaleszenten oder auch werdende Mütter tagsüber beim Studium eines Buches entspannen.

Das *Dormitorium*, der *Schlafsaal*, enthält für jeden ein eigenes Bettgestell. Zusätzlich bekommt jede Nonne und jeder Mönch einen einfachen Teppich, ein leinenes Bettuch, ein Kopfkissen und eine Wolldecke zum Schlafen ausgehändigt.

Es liegt im Ermessen des Einzelnen, wann er sich zur Nachtruhe zurückzieht, solange er dabei seine Mitgeschwister nicht weckt. Die Betten sind recht schmal, so daß sich Liebespaare lieber in eine ruhige Ecke des weiträumigen Geländes zurückziehen und nicht im Dormitorium beieinander liegen. Während eine Ehe unter Klostergeschwistern dem Ordensgedanken und Gelübde widerspräche, wird keine Enthaltsamkeit verlangt, solange die Liebenden nicht vor Romantik ihre Pflichten gegenüber dem Orden und der Göttin vernachlässigen.

Dem Wärmeraum im Erdgeschoss schließt sich das *Badehaus mit den Aborten* an. Die Körperpflege ist zeitlich nicht geregelt und jedem selbst überlassen. Allerdings nutzen diejenigen, die zur heißen Mittagszeit im Kloster sind, diese Zeit, um ein Bad in den großen kalten Becken zu nehmen oder aber im Dampfbad zu entspannen. Zwei Liegen dienen der Massage, die sich die Brüder und Schwestern gegenseitig verabreichen.

6. Novizenkloster mit Novizenküche und Novizenbad: Wie es typisch für ein Großes Kloster ist, besitzt auch Sidi Parinor einen eigenen Bereich für die Schüler, die noch nicht ihr Gelübde abgelegt haben - in vieler Hinsicht ist es ein Kloster im Kleinen: Die innere Schule befindet sich hier im Novizenkloster. Sie wird vom Novizenmeister Sallah geleitet. Der Novizenmeister ist ein sehr großzügiger Mann, der die ihm anvertrauten Kinder und Jugendlichen sehr freizügig zur Selbstverantwortlichkeit erzieht. Die Novizen können außerhalb des festgesetzten Tempeldienstes und der (allerdings täglich achtstündigen) Unterrichtszeit frei über ihre restliche Zeit entscheiden. Bruder Sallah ist darüber schon des öfteren in heftigste Streitereien mit dem Infirmarius Wahad geraten, der der Ansicht ist, dass Novizen unter Sechzehn nur durch Rohrstock und strenge Vorschriften zu händigen seien. Doch Bruder Sallah hat in den letzten zehn Jahren noch nie einen seiner Schützlinge härter strafen müssen, als ihn für eine Woche von den allgemeinen Mahlzeiten auszuschließen und ihn stattdessen allein in der Küche hocken zu lassen.

Die meisten Schüler werden von ihren Eltern oder ihren Vormündern schon in sehr jungen Jahren den verschiedenen Göttern geweiht und oft im Alter von zehn bis zwölf Jahren in einer feierlichen Zeremonie mit einem kostbaren Geschenk oder einer großzügigen Spende dem Kloster übergeben. Findelkinder werden ebenso wie im Kloster geborene Kinder in einer Art Vorschule unterrichtet, bis sie alt genug sind, um dem normalen Novizenunterricht zu folgen.

Die Schüler in der inneren Schule werden in Gebet und Gesang, in den heiligen Schriften, im Kirchenrecht und im Lesen, Schreiben und Rechnen unterwiesen. Die Räumlichkeiten sind mit Küche, Refektorium und Schlafsaal und Badehaus denen im Hauptkloster vergleichbar, zusätzlich kommt noch der Unterrichtsraum hinzu, der mit Tischen, Stühlen und Schautafeln bestückt ist. Mit sechzehn Jahren sollen sich die Novizen prüfen: Wer bereit ist, fürderhin der Göttin zu dienen, legt vor dem versammelten Konvent ein Gelübde ab. Diese Weihe wird in einer speziellen Urkunde festgehalten. Anschließend ziehen sie in das Hauptkloster um.

7. Spitalkloster: Als Orden, der sich der Krankenpflege verschrieben hat, unterhalten die Therbüniten von Sidi Parinor ein eigenes kleines 'Kloster' für die Kranken, um dadurch die Ansteckungsgefahr zu verringern. Dessen Leiter, der Infirmarius Bruder Wahad, ein gelernter Medicus, ist ein strenger, arroganter Mann. Er lässt außer seiner eigenen unverrückbaren Meinung keine andere gelten und versucht ständig, sich mit unerwünschten Ratschlägen in das Leben seiner Mitmenschen zu mischen. Da er allerdings ein wirklich vorzüglicher Heiler ist, hat man ihm die Leitung des ganzen Infirmariums übertragen: Ihm untersteht die Aufsicht über die Pfleger und die kranken und gebrechlichen Nonnen und Mönche; von ihm werden aber auch Patienten von außerhalb des Klosters, wie die Bauern und ihre Familien, behandelt. Außer drei Schlafsälen mit jeweils zehn Betten gibt es noch zwei Doppelzimmer für wohlhabende Patienten sowie zwei Einzelzimmer für Sieche mit ansteckenden Krankheiten. Die Betten bieten mehr Bequemlichkeit als der übliche Schlafsaal, und Bruder Wahad argwöhnt des öfteren, dass sich Simulanten bei ihm einschleichen. Sollte er bei irgendjemand zu diesem Schluss kommen, ordnet er eine harmlose, aber dennoch strapaziöse Behandlung des Simulanten mit Einläufen, Fasten- und Schwitzkuren an.

8. Krankenbad und Krankenküche: Um zu vermeiden, dass sich Krankheiten ausbreiten, ist dem Spital ein eigenes Badehaus mit Aborten angegliedert. Im Badehaus sind auch zwei besondere Räume für Wassergüsse oder Kräuterbehandlungen. Die Patienten bekommen ihre Nahrung aus einer eigenen Küche, die besser auf die einzelnen Bedürfnisse der Kranken eingehen kann. Von der Einrichtung ähnelt diese den beiden anderen Küchen.

9. Haus für Aderlässe: Eine Behandlungsmethode, auf die die Medica, Frau Kasiyah, sehr gerne zurückgreift, ist der Aderlass. Zu diesem Zweck hat sie sich einen eigenen, mit einer bequemen Liege möblierten Raum hergerichtet. Hier lässt sie bei Patienten mit unbekannten Krankheiten erst einmal einen Teil der schlechten Säfte abfließen. Dabei ist sie immer bemüht, dass die Kranken sehr wohl das bequeme Bett, nicht aber ihr Sortiment an Skalpellen, Lanzetten und kleinen Haken bemerken. Wegen seiner gut zu reinigenden Wände und der Ablaufvorrichtung für Blut und Scheuerwasser dient das Zimmer auch als Behandlungsraum für Operationen, Zahnbehandlungen und Geburtshilfe.

10. Apotheke und Arzthaus: Im Arzthaus hat die perainetreue Medica Kasiyah, eine tüchtige weltliche Heilerin, das Sagen. Sie hat ihre beträchtliche Barschaft dem Kloster übertragen, für das Recht, hier praktizieren zu dürfen. Sie lebt dauerhaft im Gästehaus des Klosters. Frau Kasiyah ist eine sehr menschenkundige Heilerin, die bei den kranken Patienten stets den richtigen Ton trifft, aber sehr ungehalten werden kann, wenn jemand sich nicht an die nötigen Ratschläge zur Genesung halten will. Die Medica untersucht hier Klosterbewohner und Auswärtige und entscheidet über die Weiterbehandlung: ob sie ihnen nun in der angeschlossenen Apotheke ein Heilmittel zubereiten lässt oder sie in die Obhut von Bruder Wahat ins Spital schickt. Eine ausführliche Untersuchung hat bisher immer zur letztendlichen Heilung der Kranken geführt.

11. Schulhaus: In der äußeren Schule werden die Kinder aus der Umgebung unterrichtet. Man unterweist sie in Lesen, Schreiben, Rechnen, Götterkunde und aranischer Geschichte. Außerdem wird ihnen die Richtigkeit der gottgewollten Ordnung und der weltlichen Obrigkeit vermittelt. Im Gegensatz zu den Schülern der inneren Schule, die eine Schulzeit von acht Jahren haben, müssen die Jungen und Mädchen der äußeren Schule nur drei bis vier Jahre die Schulbank drücken, und das auch nur am Praiostag. Wer sich dabei als besonders begabt zeigt, kann auf eine Förderung seiner Ausbildung hoffen und eventuell gar ohne feste Verpflichtungen in die Novizenschule aufgenommen werden; auch wenn der Orden versuchen wird, den begabten Schüler für sich zu gewinnen. Das Schulgebäude hat zwei Unterrichtsräume, die mit einfachen hölzernen Bänken und Tischen bestückt sind. Ein Schiefertafel dient der Unterweisung. Jeder Schüler bekommt eine Schiefertafel als Gabe des Klosters. Die Unterweisung der Kinder erfolgt im Alter zwischen neun und fünfzehn Jahren.

12. Abthaus: Im Abthaus lebt Abu Rafim, der Abt, der nicht bei den anderen Ordensmitgliedern im Dormitorium schläft. Diese Absonderung ist schon deswegen nötig, da der Klostervorsteher einem adligen Hairan gleichgestellt ist und daher auch repräsentative Aufgaben erfüllen muss. Rangmäßig stehen sie in der Kirche über einem Tempelvorsteher; Äbte aranischer Peraineklöster werden jedoch von den Ordensleuten eines Klosters aus deren eigenen Reihen gewählt. Jeder Mönch und jede Nonne besitzt das Wahlrecht. Die Abstimmung erfolgt geheim, und der gewählte Kandidat muss, um Abt werden zu können, über eine Zweidrittelmehrheit verfügen. Zur Abtswahl darf sich jeder stellen, der eine eheliche Geburt vorweisen kann (oder bereits seit seiner Kindheit in Kloster lebt), mindestens 24 Jahre alt ist und die Priesterweihe besitzt. Als geistlicher Vater/ Mutter wird der Abt/ die Äbtissin von jedem Klostermitglied als Lehrer(in) und Führer(in) akzeptiert. Ihre 'Kinder', die anderen Nonnen und Mönche, sind ihnen zu absolutem Gehorsam

verpflichtet.

Im Kloster haben sie außerdem Repräsentationspflichten wahrzunehmen und die Seelen ihrer Kinder zu leiten, über die sie einst auch Rechenschaft ablegen müssen. Das Abthaus weist die bei wohlhabenden Tulamiden übliche Unterteilung in Wohn- und Schlafräume auf. In seinem Haus leben zwei weltliche Dienstboten die Abu Rafim und eventuellen Gästen das Essen aus der Krankenküche holen, wobei Abu Rafim ein äußerst wählerischer Esser ist, der nur ausgesuchte Speisen zu sich nimmt und mit seinen Sonderwünschen die Bediensteten in der Krankenküche arg strapaziert. Da er jedoch klugerweise einen seiner Diener danach gewählt hat, dass er der Geliebte von der Köchin ist, sieht man ihm einiges nach. Das Abthaus hat ein eigenes kleines Badezimmer und einen eigenen Abort.

13. Gästehaus: Im Gästehaus werden vornehme Gäste mit ihren Dienern und Pferden untergebracht. Es gibt auch so genannte Dauergäste, die sich durch ihr Vermögen im Kloster eine Unterkunft erkaufen haben: Sie werden vom Kloster voll gepflegt und im Krankheitsfalle intensiv betreut. Zu diesen Dauergästen zählt zurzeit die Medica Kasiya, die hier mit ihrem Diener Achmazir und ihrer Zofe Zafar lebt. Frau Kasiya hat sich nach dem Tod ihres Gemahls an der Trollpforte von ihrem weltlichen Besitz getrennt und in das Kloster zurückgezogen. Ihre Räumlichkeiten umfassen ein luxuriöses Schlafgemach für die Medica, zwei kleinere Kammern für die Diener, ein Badezimmer und einen Wohnraum. Ihre Mahlzeiten erhält die Medica ebenfalls aus der Krankenküche, während ihre Diener in der Herberge speisen.

14. Friedhof mit Obstbäumen: Der Friedhof, der ebenfalls von einer Mauer umzäunt ist, beherbergt die Gräber der Nonnen und Mönche. Die Erde hier ist ein hervorragender Nährboden für die Obstbäume des Klosters, vor allem Feigen-, Apfel- und Orangenbäume - so spenden die verstorbenen Ordensgeschwister ihren Brüdern und Schwestern auch nach dem Tode noch etwas. Der Obstgarten ist auch ein beliebter Ort, um sich in der heißen Mittagszeit auszuruhen und über die Sterblichkeit aller Menschen nachzusinnen.

15. Gemüsegarten: Neben dem Friedhof liegt der Gemüse- und Kräutergarten. In den hier liegenden Beeten wachsen die Heil- und Würzkräuter des Klosters, daneben gedeiht das Gemüse für die Klosterküche.

16. Gärtnerhaus: Die Herrin über Obst- und Kräutergarten ist Schwester Aalid. Die dreißigjährige Tulamidin ist erst spät ins Kloster eingetreten; sie war in ihrer Jugend eine Abenteurerin, die sich nach einer schweren Verwundung entschied, im Kloster zu bleiben. Sie hat den perainese- segneten Daumen und liebt die Arbeit an der frischen Luft. Die Novizen reißen sich darum, Schwester Aalid im Garten zu helfen, denn zum einem ist die dunkelhaarige Gärtnerin eine wahre Schönheit, zum anderen kann sie auch sehr spannende Geschichten aus der weiten Welt berichten, die kaum einer der angehenden Geweihten näher kennt. Ihr Gärtnerhaus ist eine gute 'Hexenküche', in der sie allerlei Kräutersude für das Spital, die Küche und das Badehaus zusammenkocht, ein weiterer Raum ist die Abstellkammer für Gartengeräte.

17. Hütte des Geflügelzüchters: Das Gebäude neben dem Reich der Gärtnerin gehört Bruder Barirah, dem Geflügelzüchter. Er ist der 'Herr' über die Volieren und Gehege mit den verschiedenen Federtieren. Bruder Barirah ist ein stiller, zurückgezogener Mann, der sich von allen fernhält. Nur die wenigsten wissen, dass der weibisch wirkende Barirah ein entfloherer oronischer Sklave und Eunuch ist, man kann es jedoch erahnen, wenn man bemerkt, wie er auf die unschuldigste Erwähnung des Wortes 'Kapaun' reagiert.

18. Hühnerhaus: In dem durch eine Palisade abgeteilten Gehege können die Hühner und Perlhühner nach Herzenslust scharren. Das angrenzende Hühnerhaus bieten ihnen zudem Nistmöglichkeiten. Ihre Eier sind für den Speisezettel der Nonnen und Mönche wichtiger als ihr Fleisch, doch auch die Eier sind nicht ausreichend für alle und werden daher für besonderen Arbeitsfleiß oder andere Verdienste verteilt.

19. Pfauenhaus: Das nebenan liegende Pfauenhaus wird derzeit von sieben Tieren bevölkert, die majestätisch in ihrem Gehege umherstolzieren. Die tulamidische Küche schätzt Pfauen als delikates Geflügel, und der Abt hält sie vor allem für Festtage, aber auch für seine eigene Tafel, wenn er Besuch erhält.

20. Handwerkerhaus: Im Handwerkerhaus ist eine kleine Schreinerei und Sattlerei untergebracht, ebenso ein Amboss und eine Esse für Schmiedearbeiten. Die Werkstätten werden von handwerklich begabten Klostermitgliedern benutzt.

Neben den Werkstätten liegt die Arbeitskammer der Zellerarin Schwester Ghalabid, der Leiterin der gesamten Wirtschaftsverwaltung. Sie muss für die ausreichende Versorgung des Klosters mit Nahrungsmitteln sorgen und die Werkstätten und die landwirtschaftlichen Außenbetriebe überwachen.

21. Scheune: Hier werden allerlei Ernteerträge und Feldfrüchte von den Ländereien rund um das Kloster gelagert; und Abu Rafim liebt es, den unscheinbaren Raum als „die wahre Schatzkammer Unserer Herrin“ zu bezeichnen.

22. Brauerei: Das wohlschmeckende Klosterbier wird hier aus Malz, Wasser und allerlei Kräutern unter der Aufsicht von Schwester Tongrascha, einer Brillantzwergin, gebraut. Als 'edler Abkömmling des Getreides' spielt das Bier sowohl auf dem Speiseplan wie auch im Brauchtum des Ordens eine wichtige Rolle. Das genaue Rezept ist allerdings ein Geheimnis, in das die Zwergin bislang nur die Gärtnerin Schwester Aalid eingeweiht hat, mit der sie des Abends gerne beisammen sitzt.

23. Ölpresse: Hier wird aus den Oliven der Klosterhaine, Olivenöl gepresst, das in der Küche und im Spital, aber auch als rituelles Salböl benutzt und auch an die Pilger verkauft wird.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Der Abt Abu Rafim ist zwar eitel, luxusliebend und standesbewusst, aber fürwahr kein Narr - und das Wohl des Klosters ist ihm wichtig. Daher eignet er sich immer gut als Auftraggeber für Abenteuer im ländlichen Aranen und Mhanadistan, denn er verbindet den Status eines Adligen mit der Bildung und dem Hintergrund eines Gelehrten und Geweihten.
- Die Helden können natürlich auch als Pilger Gäste des Kloster sein und dabei Zeuge seltsamer Vorhaben von anderen Leuten werden, die sich ganz unförmig in das Vertrauen der Mönche schleichen wollen.
- Ebenso mag es sein, dass ein Geweihter in irgendeiner Weise in klosterrinterne Intrigen hineingezogen wird, etwa wenn sich jemand um seine Unterstützung bemüht: Entscheidend für die Besetzung eines der genannten wichtigen Posten sind die Anzahl der Jahre, die seit dem Gelübde des Kandidaten vergangen sind, und das Amt, das er bisher eingenommen hat, aber eine gute Bewertung von einem angesehenen Geweihten, sogar wenn er einer anderen Kirche angehört, mag auch 'Wunder' wirken.

24. Kornmühle: Die klostereigene Kornmühle vermahlt den Weizen der umliegenden Äcker zu dem feinen Mehl, wie es für die Weißbrote gebraucht wird.

25. Malzdarre: Hier werden Weizen und Gerste zum Keimen gebracht und dann langsam wieder gedörft, so dass sie zu süßem Malz für die Bierbrauerei werden.

26. Winzerei mit Weinkeller: Dank der großzügigen Schenkung eines Winzers besitzt das Kloster vier eigene Weingärten. Die dort geernteten Trauben werden hier zu einem einfachen aber schmackhaften Raschtulswaller Rotwein gekeltert.

27. Pilgerhaus: In der Pilgerherberge finden die Wallfahrer Unterkunft. Für sie gibt es drei Schlafsäle, in denen die Frommen ihre Schlafteppiche ausbreiten können. Die Verpflegung mit Knoblauchbrot, Käse und Oliven, dazu Bier, wird in der Wirtsstube ausgegeben. In der Pilgerküche (27 b) wird des Abends eine warme Suppe und ein Gemüsegericht zubereitet. Es gibt keinen festgelegten Preis für die Unterkunft und Verpflegung, sondern der Pilger zahlt das, was er kann. Er mag auch so lange bleiben, wie er will, sofern er sich an die Klosterregel anpasst. Oft erreichen auch kranke Pilger das Kloster in der Hoffnung, Linderung ihrer Leiden zu finden. Diese werden sofort an die Medica verwiesen. Der Verwalter der Pilgerherberge ist Bruder Thumir, der Hospitarius. Er wacht über die Ordnung und zeigt den Pilgern notfalls mit sanfter Gewalt das **Pilgerbadehaus (27a)**. Für diejenigen, die völlig mittellos ankommen, ist die Almoniaria zuständig: Schwester Bamiz versorgt auch die Ärmsten bei der Armenspeisung, wenn zur Abendstunde Bettler an der Klosterpforte mit Brot und dünnem Bier versorgt werden.

28. Pferdeställe: Die Stallungen bieten den sieben klostereigenen Pferden, sowie weiteren fünf Pferden von Pilgern Unterkunft. Für weitere Tiere gibt es vor dem Kloster eine umzäunte Koppel. Stallmeisterin ist Schwester Erkenhild, eine der wenigen Klostermitglieder garethischer Muttersprache.

Im **Schafstall(29)**, im **Ziegenstall (30)** und im **Kuhstall (31)** ist das Vieh des Klosters untergebracht, das abwechselnd von verschiedenen Nonnen und Mönchen auf die Weide getrieben und gehütet wird. Diese Aufgabe zählt zu den beliebtesten beim Felddienst, denn sie ist nicht besonders anstrengend und man kommt aus der Enge des Klosters in die freie Welt.

Bewohner und Gäste

- Neben den genannten Würdenträgern leben in Sidi Parinor noch 73 weitere Nonnen und Mönche, davon etwa zwei Drittel Männer, sowie ferner 14 Novizen.

Verbreitung des Gebäudetyps

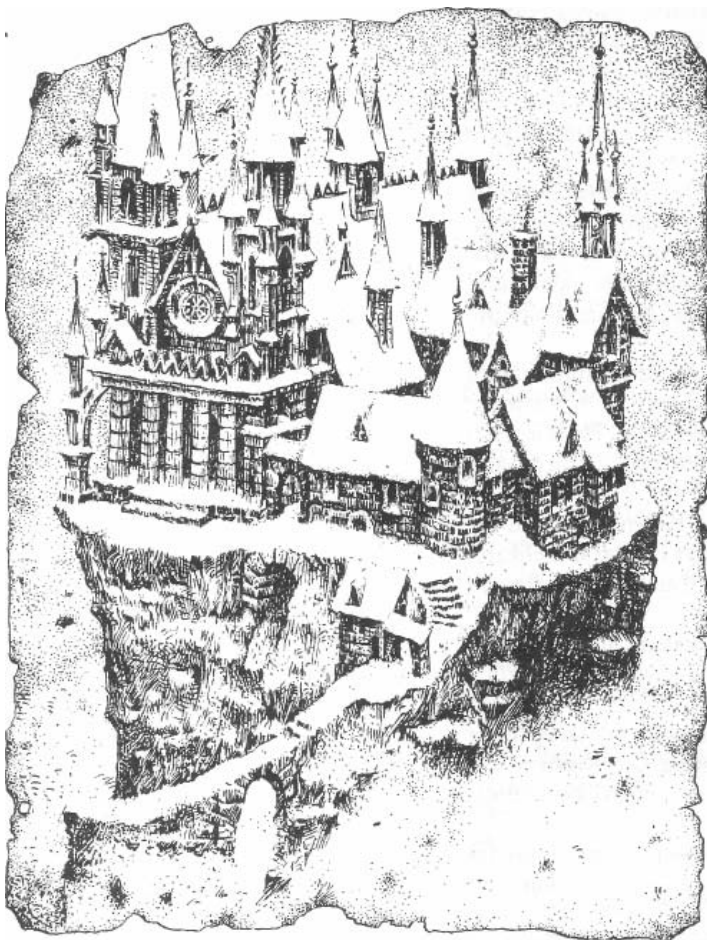
Auch wenn die Darstellung eindeutig auf tulamidische Baumeister weist - die Grundanlage des Klosters Sidi Parinor entspricht genau dem Idealschema, das für selbstständige Klöster mit eigener Landwirtschaft üblich ist, und wie sie auch etwa im Bornland im dortigen Stil gebaut wurden. Allein im Mittelreich sind so große Klöster eher unüblich, da sie nach allgemeiner Auffassung das Gesetz gegen landbesitzende Geweihte verletzen.

Alternative Verwendung

Auch wenn dieses Kloster mit seinem eigenen Spital eindeutig als Niederlassung eines perainekirchlichen Ordens beschrieben ist, gibt es auch (vor allem im Tulamidenland) zahlreiche andere, zum Teil wirklich auf ein solches Großkloster beschränkte Ordensgemeinschaften, die ihrem speziellen Heiligen folgen und dabei auch 'ungewöhnliche' Zwölfgötter anbeten.

Gebäudetyp: Kleines Kloster

Als Variante sei hier auch noch die Darstellung und Beschreibung eines deutlich kleineren Klosters präsentiert, wie man es eher in der Mitte und im Norden Aventuriens finden kann: Es beherbergt etwa zehn Nonnen und Mönche und besteht praktisch nur aus der Klausur, und die Gebäude bilden mit dem ummauerten, mit einem Tor verschlossenen *Außenhof* eine Einheit. Neben dem Tor befindet sich das *Torhaus*, das Tag und Nacht besetzt ist, falls ein Notleidender Zuflucht im Kloster suchen will. Am Außenhof befindet sich auch der *Stall*, der acht Pferde oder Maultiere aufnehmen kann. Derzeit sind drei davon besetzt. Auf dem darüberliegenden Heuboden können Pilger nächtigen, denn eine eigene



Kleines Kloster
In Nordaventurien

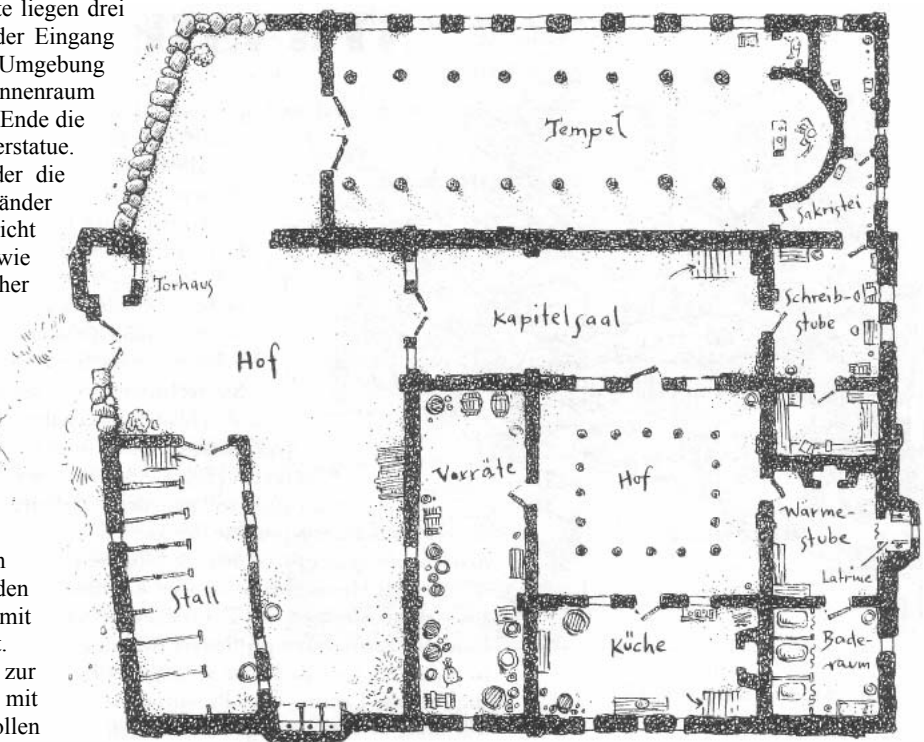
Herberge gibt es hier nicht. An der Hofseite liegen drei *Latrinen*, auf der linken Seite des Hofes der Eingang zum *Tempel*. Das auch den Gläubigen der Umgebung als Gotteshaus dienende Gebäude hat im Innenraum drei durch Säulen getrennte Schiffe und am Ende die Apsis mit Sanktuarium, Altar und Götterstatue. Hinter der Apsis liegt die Sakristei, in der die Kultgegenstände und liturgischen Gewänder aufbewahrt werden, und von hier aus erreicht man die Schreibstube, wo kirchliche wie weltliche Texte verfasst werden. Die Bücher des Klosters werden in der dahinter liegenden kleinen Bibliothek aufbewahrt. Der zweite Weg vom Außenhof führt in den Schulsaal, wo an Praiostagen die Kinder der Umgebung in göttergefügigem Verhalten unterwiesen werden.

Im Stockwerk darüber liegt der *Kapitelsaal* al Fest- und Versammlungs-saal der Ordensgeschwister; die bequemen Sessel und die Tische sind allerdings an den meisten Tagen an die Wand geschoben und mit Decken gegen Staub und Schmutz geschützt. Der Schulsaal hat einen Zugang zur Schreibstube und einen weiteren zu dem mit Säulen umringten *Innenhof* dem ruhvollen Mittelpunkt der Anlage. Dort befindet sich auch der Zugang zur *Speisekammer*, über der die Kleiderkammer liegt.

Eine weitere Tür führt vom Innenhof in die *Klosterküche*, die über einen *Kühlkeller* mit eigenem Brunnen verfügt. Über ihr liegt das *Refektorium*, der Speisesaal.

Außerdem gelangt man vom Innenhof in die *Wärmestube*, den einzigen beheizbaren Raum des Klosters. Hier gibt es weitere zwei *Latrinen* und den Durchgang in den *Baderaum* mit seinen drei Wannen und dem gemauerten Waschbecken.

Über Wärmestube und Baderaum liegt das *Dormitorium*, der *Schlafsaal* für die neun hier lebenden Mönche.



Kleines Kloster
(Grundriss Erdgeschoss)

STRASSEN UND BRÜCKEN

Reichsstrassen sind wichtige Verbindungen, die dem Kaiserreich direkt unterstehen und von ihm unterhalten werden (im Horasreich werden sie *Staatsstrassen* genannt) und vor allem folgenden Merkmale aufweisen:

Sie sind mindestens vier Schritt breit, sodass zwei Fuhrwerke gut aneinander vorbei fahren können, und müssen mit Granitplatten oder Basaltblöcken gepflastert und zu den Rändern leicht abschüssig sein, damit sich hoch beladene Wagen von einander fort neigen und Regenwasser in die Straßengraben abfließt, die es an beiden Seiten geben muss. Ihr Untergrund muss, wo die Straße nicht über Fels oder vergleichbar festen Boden verläuft, aus Schotter angeschüttet sein.

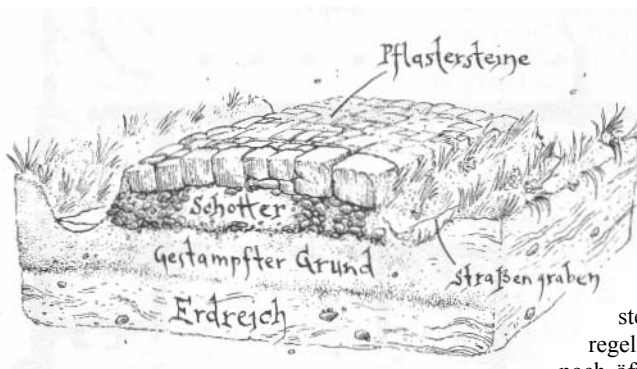
Sie verlaufen, wenn nicht schnurgerade, so doch ohne größere Umwege und Schleifen, und haben an größeren Flüssen entweder steinerne Brücken, regelmäßige Fähren oder zumindest sichere Furten. In regelmäßigen Abständen von etwa 15 Meilen gibt es Wegherbergen, und fast noch öfter, will man den Fuhrleuten glauben, gibt es Wegzollstationen (s. Seite 36ff.), die oft auch als Stützpunkte der kaiserlichen Straßenwacht dienen.

Reichslandstrassen unterstehen im Mittelreich den Provinzherrn und müssen von diesen unterhalten werden. Im Horasreich heißen sie *Kranstrassen* und sind von ebenfalls etwas schlechterer Qualität, auch wenn sie hier der Zentralgewalt unterstehen: Auch sie sollen breit genug sein für zwei Fuhrwerke, mit Stein gepflastert (was nur selten zutrifft), alle 20 Meilen eine Herberge haben und so verlaufen, dass sie Flüsse an ungefährlichen Stellen überqueren, doch vor allem, wenn der Fluss zugleich die Landes- oder Provinzgrenze ist, wird das leicht missachtet.

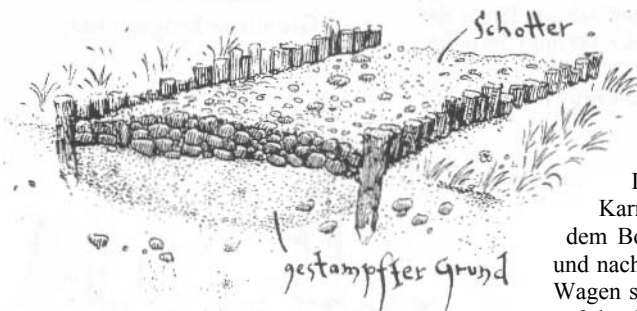
Alle übrigen Verbindungen unterliegen keinen gesetzlichen Bestimmungen, und dementsprechend variabel (und allgemein eher gering) ist ihre Qualität.

Als *Landstrassen* kann man die noch etwas besseren Wege bezeichnen: Sie bestehen aus gestampftem Lehm, in dem große Schlaglöcher mit Schotter aufgefüllt sind und wo tief in den Boden getriebene Holzpflöcke den Rand einigermaßen befestigen. Hier kann man auf hölzerne Brücken hoffen, und dass es gelegentlich eine Kombination von Gast- und Zollhaus am Wegesrand gibt.

Die übrigen Straßen sind *Wege* und *Pisten* aller Art: Oft sind es Karrenwege mit so tiefen Fahrrinnen, dass manchmal die Achsen schier auf dem Boden aufschlagen, und die sich, aus unbefestigtem Erdreich erbaut, bei und nach einem Regenguss in Schlammflöcher verwandeln, wo Mensch, Tier und Wagen schrittief festzustecken drohen. Im Sommer hingegen wird so viel Staub auf den knochentrockenen Straßen aufgewirbelt, dass Menschen und Tiere kaum atmen können. Zuletzt seien noch die diversen *Wildwechsel* und *Wildnispfade* genannt, die auf keiner Karte verzeichnet sind und so in den Wald gehauen wurde, dass kaum ein Reiter, geschweige denn ein Karren durchkommt; so sehr führen sie über Hügel und Berge oder schlängeln sich durch Täler und Schluchten.



Reichsstraße



Landstraße

Brücken

Es gibt nichts Besseres, um trockenen Fußes einen Fluss oder sicher und zügig eine Schlucht zu überqueren, als eine Brücke; aber auch wenig kostspieligeres in Errichtung und Unterhalt:

Am besten sind immer noch *steinerne Brücken* mit Überdachung, denn sie sind gegen Wetterunbilden aller Art geschützt, von denen die übelste ist, wenn im strengen Winter der Niederschlag auf der eisigen Brücke gefriert und manchmal regelrechte Wegsperrungen aus Eis bildet, weil stets ein kalter Wind unter der Brücke weht. Doch egal ob mit oder ohne Dach, eine Steinbrücke ist immer eine sehr teure Konstruktion, wenn auch sehr haltbar: In Teilen des Horasreiches gibt es heute noch Brücken, die vor den Dunklen Zeiten erbaut worden sein sollen.

Kleinere Steinbrücken über Bäche sind dagegen keine Seltenheit, und wenn sie durchdacht konstruiert und handwerklich geschickt zusammengefügt wurden, können auch sie ohne weiteres die Jahrhunderte überdauern.

Holzbrücken hingegen sind einfacher und deutlich preiswerter zu erbauen, doch sie kosten deutlich mehr an Unterhalt, den immer ist irgendwo ein morscher

Balken oder eine vermoderte Planke zu erneuern. Natürlich kann der Brückenbesitzer das auch unterlassen, aber irgendwann wird seine Brücke dann unter einem schweren Fuhrwerk zusammenbrechen. Auch diese Brücken gibt es in gedeckter und ungedeckter, in großer und kleiner Form, wobei große Holzbrücken eher zeitweilige militärische Anlagen sind.



Kleine Holzbrücke

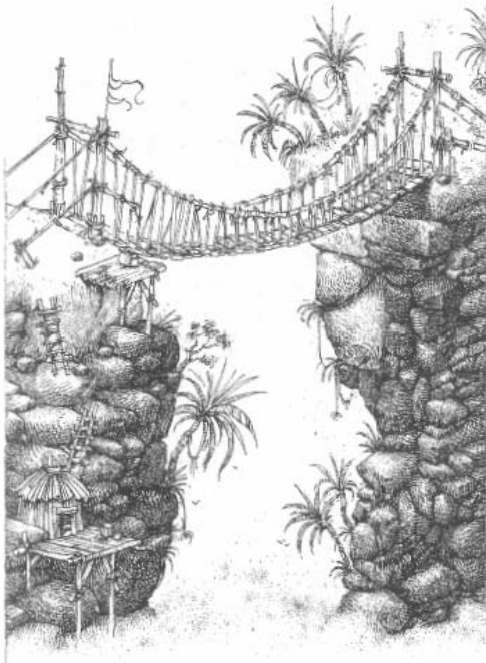
Eine besondere Form der Holzbrücke ist die *Zugbrücke*, wie es sie nur an größeren Flüssen gibt - denn nur dort kann das Problem entstehen, dass Fuhrleute auf der Straße und Fluss-Schiffer auf dem Wasser beide zu ihrem Wegerecht kommen müssen.

Letztlich erwähnenswert sind noch die in unwirtlichen Gegenden (z.B. an den mhanadischen Abhängen des Raschtulswalls, in der Schwarzen Sichel und natürlich im Regengebirge) zu findenden *Hängebrücken* aus Seilen und Brettern (oder Stücken aus Brabaker Rohr), die Menschen, bisweilen auch Packtieren eine schwankende Passage gewähren, aber für Fuhrwerke aller Art nicht zu nutzen sind. Zudem sind sie, ständig extremer Witterung ausgesetzt, häufig in einem bedauernswerten Zustand. Das Benutzen einer Brücke außerhalb von Städten kostet fast unweigerlich *Brückenzoll*, der vom jeweiligen Brückeneigner eingetrieben wird; manche Landesherren verpachten gar ihre Brücken an Adlige oder Bürger, die dann ihrerseits berechtigt sind, die gezahlte Pachtsumme (und oft weit mehr) von den Reisenden einzutreiben. In der Regel kostet die Benutzung einer Brücke pro Bein einen Kreuzer und pro Rad einen Heller, doch oftmals finden sich neben sachlichen Gründen wie dem besonders teuren Unterhalt in unwirtlichem Gelände auch Erklärungen für erhöhte Zölle, die von phantasievollen Ausreden bis zum wenigstens ehrlichen "Der Sohn des Markgrafen braucht eine schicke Ritterrüstung" reichen.

In Gebirgsgegenden, wo eine stabile Brücke über eine Schlucht oft eine ganze Tagesreise Umweg erspart, sind *Brückentrolle* ein bekanntes Problem: Die hünenhaften Felsschrate neigen dazu, es sich unter solchen künstlichen Schutzdächern gemütlich zu machen und dann als unwiderstehliche Wegelagerer von allen reisenden 'Geschenke' zu fordern. Oft wissen sie gar nicht, wie viel Zwang hinter ihrer kraftvollen Gestalt und der blitzenden Axt liegt, und glauben wirklich, die 'kleinen Krabbler' würden sie aus Freundlichkeit mit Tribut bedenken. Im Bergland ist es ein nicht unbekanntes Abenteuer, einen Brückentroll sanft, aber bestimmt wieder fortzuschicken, damit der rechtmäßige Amtmann des Brückeneigners wieder seinen Platz einnehmen kann.



Kleine Steinbrücke



Hängebrücke



Mittelgroße Steinbrücke

DIE AVENTURISCHE STADT

Spätestens seit den Wirren der Kaiserlosen Zeit haben auch im Mittelreich die Städte die Burgen des Adels und Klöster der Kirchenorden als die führenden Zentren der Kultur abgelöst. Die Städte sind heutzutage in Aventurien mit ihren Märkten, Kontoren, Hochschulen und Tempeln führend im Handel und Gewerbe, Bildung und Götterdienst. Doch während ihre Mauern und Gärten

Schutz bieten vor den gesetzlosen Räubern und menschenfressenden Ungeheuern, die man auf dem Lande antreffen mag, ist die Stadt zugleich die Heimat besonders gefährlicher Feinde, die nur hier zu finden sind: Die Gauner und Schurken der verrufenen Gassen, die Seuchen der gedrängten Armequartiere und die vernichtenden Großbrände der eng zusammenstehenden Holzhäuser.

Die Stadtregierung

Der Stadtherr: Die Städte des Mittelreiches, des Horasreiches, des Bornlandes und Araniens sind niemals souverän, sondern höchstens autonom unter dem jeweiligen Monarchen - selbst das reiche Festuni kann theoretisch keine zwischenstaatlichen Verträge abschließen. Jede dieser Städte hat einen Stadtherrn; in den Reichsstädten ist das der Kaiser in Gareth, in den horasischen Freistädten die Königin in Vinsalt, die aber beide den Städten größtmögliche Freiheit gewähren. In den landesherrlichen Städten (wie Trallop oder Greifenfurt) sind die Provinzherrn auch Stadtherren; ja es gibt auch Städte (etwa Ferdok oder Honingen), die ihrem Grafen zu eigen sind.

Das Stadtrecht: Städte haben zahlreiche Rechte, die Dörfern fehlen - so etwa die Befugnis, eine Stadtmauer zu bauen, aus ihren Bürgern eine Miliz und Garde aufzustellen oder gar Söldner anzuwerben, sich eigene städtische Regeln zu geben und selbstständig einen Friedensrichter zu ernennen, der über mindere Vergehen und Streitereien um geringe Werte urteilt (eine verbreitete Obergrenze sind bei Diebstählen fünf, bei anderen Streitfällen 20 Dukaten).

Das Freigericht hingegen, wo regelrechte Verbrechen abgeurteilt, aber auch größere Streitereien und die Urteile der Friedensgerichte überprüft und gegebenenfalls widerrufen werden, obliegt weiterhin entweder dem adligen Stadtherren, der es von seinem Stadtvogt ausüben lässt, wobei ihm zwölf gewählte Geschworene als Beisitzer dienen. Im Mittelreich haben nur die Reichsstädte, im Horasreich die Freistädte ein eigenes Freigericht, das meist vom Stadtmeister und dem Stadtrat ausgeübt wird.

Der Stadtmeister: Der Vertreter der Stadt nach außen wird meist Stadtmeister genannt. Er führt den Vorsitz im Stadtrat, zu seinen Aufgaben gehört es, die im Stadtrat gefassten Beschlüsse auszuführen, das Stadtsiegel als Zeichen der Handlungs- und Rechtsfähigkeit der Stadt zu führen und die Schlüssel der Stadttore aufzubewahren. Als Bürgermeister muss er zudem für die Sicherheit in seiner Stadt sorgen, Stadtfrieden gebieten und als Richter im städtischen Gericht auftreten. In der Regel wird er von den Ratsherren gewählt und waltet ein Jahr seines Amtes.

Wenn die Stadt nicht reichsfrei ist, sondern einem adligen Grafen oder Provinzherrn gehört, setzt dieser oft statt des gewählten Stadtmeisters einen Stadtvogt mit gleichen Aufgaben ein.

Der Stadtrat: Ursprünglich hatten die adligen Stadtherren die Verwaltung und das Gerichtswesen ihrer Städte den Stadtvögten überlassen. Die Bürger konnten erst später mit wachsender Finanzkraft ihre Ansprüche gegenüber dem jeweiligen Stadtherren durchsetzen. Vielfach war die erste Form der bürgerlichen Mitregierung das Geschworenengericht, das mit der Rechtspflege beauftragt war und mit dem Stadtvogt das städtische Gericht bildete; das in der Regel zwölf Mitglieder umfassende Kollegium wurde von den Bürgern meist auf Lebenszeit gewählt. Auch in den Adelsstädten gibt es heute meist diese bürgerlichen Geschworenengerichte als Beisitzer und Berater des Stadtvogtes.

In den Reichsstädten übernahmen die Geschworenen dann als Stadtrat selber die Verwaltungsaufgaben und wurden zum obersten Selbstverwaltungsorgan der Stadt. Wie im Geschworenengericht sind die Mitglieder Angehörige der großbürgerlichen Oberschicht. Die Ratsherren werden nur selten von der Stadtgemeinde gewählt, oft nehmen sie unter sich die Neubesetzung leerer Rats-

stühle durch einfache Zuwahl vor. Die meisten Kleinbürger könnten sich schon finanziell nicht leisten, diese Stadtämter zu übernehmen, denn sie sind Ehrenämter und werden unentgeltlich ausgeführt. Nur die Aufwandsentschädigungen und Kosten, die im Dienste der Stadt entstehen, bekommt man zurückerstattet.

Das Ratskollegium setzt sich aus meistens 12, in großen Städten zuweilen auch aus 24 gleichberechtigten Ratsherren und -herinnen zusammen. Heutzutage werden die Stadträte meist auf ein Jahr gewählt, nach dessen Ablauf entweder die Bürgerversammlung, oder, weit häufiger, der alte Rat den neuen Rat beruft. Dieser häufige Wechsel ist schon aus finanziellen Gründen notwendig, denn die Ratsherren müssen sich als großbürgerliche Kaufleute auch um ihre Geschäfte kümmern können. Der scheidende Rat ist verpflichtet, Rechenschaft über seine Amtsgeschäfte und seine Amtsführung abzulegen.

Die Aufgaben des Rates sind meistens folgende (in Klammern der jeweils zuständige Ratsherr):

- Repräsentation der Stadt (obliegt dem Stadtmeister und dem ganzen Stadtrat);
- Ergänzung und Weiterentwicklung des Stadtrechtes (obliegt dem gesamten Stadtrat);
- Erlass von Verordnungen (obliegt dem gesamten Stadtrat);
- Beaufsichtigung der Zünfte, Verleihung von Zunftprivilegien und Statuten (obliegt dem gesamten Stadtrat);
- Einstellung der städtischen Bediensteten wie Stadtschreiber, Stadtknechte, Torwächter und Stadtmusikant (obliegt dem gesamten Stadtrat);
- Freigerichtsverhandlungen von Verbrechen und größeren Streitfällen (nur in Reichs- und Freistädten, obliegt dem gesamten Stadtrat);
- Friedensgerichtsverhandlungen von Vergehen und Bagatelldelikten (obliegt meist dem Gerichtsherrn oder Friedensrichter);
- Erhebung von direkten und indirekten Steuern und Verwaltung des Zoll- und Münzwesens und des städtischen Vermögens (obliegt oft dem Kammerherrn);
- Errichtung und Unterhaltung der Stadtmauer und Verteidigung der Stadt, Ausübung der Polizeigewalt und Überwachung der inneren Ordnung; eventuell auch Anwerbung von Söldnertruppen (obliegt oft dem Waffenherrn);
- Führung der Geburtenlisten, Aufnahme neuer Bürger in die Gemeinde (obliegt oft dem Matrikelherrn);
- Führung der städtischen Korrespondenz und des Archivs (obliegt oft dem Siegelherren oder Siegelbewahrer);
- Leitung der Brandwehren und Beaufsichtigung der Feuerschutzmaßnahmen (obliegt oft dem Brandherrn oder Brandwehrrhauptmann);
- Beaufsichtigung des Seuchenschutzes und des Siechenhauses (obliegt oft dem Siechenherrn);
- Überwachung von Maß und Gewicht, Kontrolle der Güte und Preise der Lebensmittel (obliegt oft dem Marktherrn);
- Verwaltung des städtischen Ratskellers, Brauhauses und der Badestube (obliegt oft dem Gastherrn oder Ratskellermeister)

Das Stadtbürgertum

Nur die Bürger einer Stadt können ihre Freiheiten und Vorteile genießen, vor allem das Recht, ein anerkanntes Handwerk auszuüben oder Handel zu treiben, in der Stadt Grundbesitz zu erwerben und vor dem städtischen Gericht zu klagen und auch selber dort Gehör zu finden. Gerade letztes Recht, das einen Bürger der Gerichtshoheit des örtlichen Barons entzieht, ist oft sehr wichtig und kostbar. Doch neben vielen Rechten bringt das Bürgertum auch Pflichten mit sich: So ist es etwa eine allgemeine Bürgerpflicht, im Kriegsfall die Stadt mit den eigenen Waffen zu verteidigen und in Friedenszeiten an der Stadtbefestigung mitzuarbeiten. Auch Steuern und Abgaben sind zu zahlen und eventuelle Schulden der Stadt mit abzutragen. -m Bürger zu werden, muss man den Bürgereid ablegen, der regelmäßig zu bestimmten Zeiten wiederholt werden muss. In vielen Gegenden kommen noch weitere Bedingungen hinzu: So muss man Haus oder Grundbesitz oder ein Mindestvermögen vorweisen oder selbständig ein Handwerk ausüben können, in Rommils etwa muss man zudem von ehelicher Geburt sein. Das Bürgerrecht, in das in der Regel der Ehegatte und die unmündigen Kinder eingeschlossen sind, ist nicht erblich: Die Kinder von Bürgern müssen zu ihrer Volljährigkeit, spätestens also zum 21. Geburtstag, selbst den Bürgereid leisten. Nach ihrer rechtlichen Stellung kann man die Bewohner einer Stadt _echt gut in fünf grobe Schichten einteilen.

Die Grobbürger

Zur städtischen Oberschicht (etwa 10% der Einwohner) gehören in erster Linie die Groß- und Fernkaufleute, die reichen Grundbesitzer mit Ländereien im Umland der Stadt und eventuell einige Handwerks Gildenmeister und die übrige Spitze der Gewerbetreibenden. All diesen Personen gemeinsam ist ein hohes Einkommen, der Besitz eines großen Vermögens, die Ausübung ganz bestimmter Berufe und der Besitz von Grund und Boden. In reichen und mächtigen Städten benehmen sich die Patrizier ganz wie Adelsdynastien und fühlen sich einem gerade belehnten Baron zweifellos überlegen. Die Grobbürger vereinigen einen guten Teil des städtischen Reichtums in ihrer Hand und beherrschen oft auch den Stadtrat völlig. Nur Mitglieder dieser Oberschicht haben wirklichen Einfluss auf die Verwaltung der Stadt und können damit ihre politische Macht ausüben. Vielerorts wird die Schicht der Grobbürger auch das Patriziat genannt, und Patrizier sind all die Mitglieder der (oft altherwürdigen) Familien, die ihm angehören.

Die Kleinbürger

Zur breiten Mittelschicht (etwa 60 bis 75%) zählen im allgemeinen die in Zünften zusammengeschlossenen Handwerker, die wohlhabenden Kleinhändler und Fuhrunternehmer, oft auch die städtischen Angestellten wie Stadtschreiber und -archivar, Wundärzte, Apothecarii, Baumeister, Maler, Bildschnitzer und die wohlhabenden Ackerbürger (s.u.).

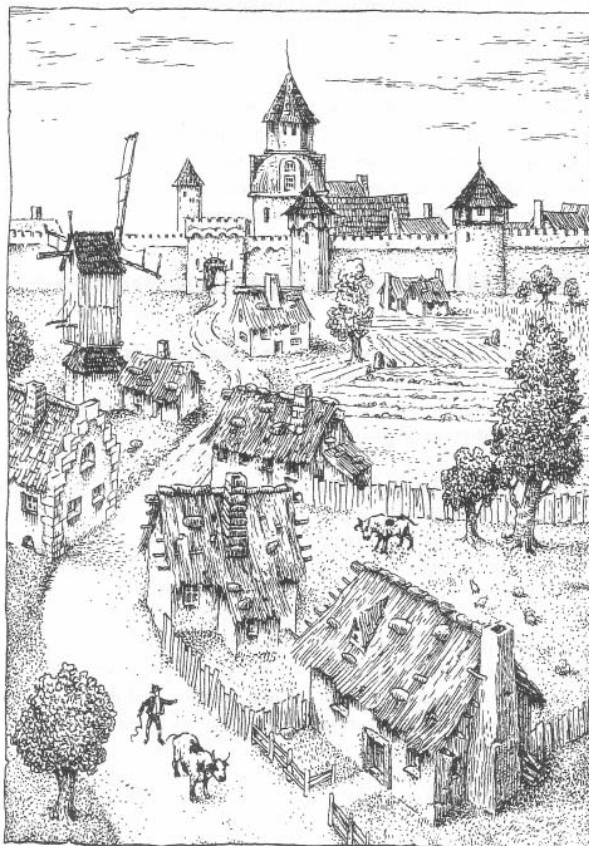
Die Nichtbürger: Die Unterschicht (etwa 10 bis 20%) reicht von den einfachen Leuten bis zu den Bettlern. Vor allem zählt die große Masse der beruflich Unselbständigen und damit meist auch Unfreien dazu, wie etwa die Handwerkslehrlinge, die Tagelöhner und Hilfsarbeiter, die Hafenarbeiter und Seeleute, die Turm- und Nachtwächter, die Dienerschaft, das Gesinde und die Bettelleute. Diese Nichtbürger sind nicht vermögend genug, um das Bürgerrecht erwerben zu können. Trotz alledem sind sie Steuer-, wehr- und gerichtspflichtig, da sie ebenfalls den Schutz der Stadtmauern genießen. Als Nichtbürger hat man keine politischen Rechte in der Stadt und es ist unmöglich, städtischen Grundbesitz zu kaufen oder in einer Gilde oder in einer Zunft Aufnahme zu finden.

Die Stadtgäste

Ebenfalls keine Bürger sind die Gäste (selten mehr als 2 bis 5%), die nur zeitweilig dort leben. Als Gast muss man keine Steuern zahlen und (in Friedenszeiten) nicht an der Stadtbefestigung mitarbeiten. Als Nichtbürger darf man jedoch auch keinen städtischen Grundbesitz erwerben und kaum ein angesehenes Gewerbe ausüben. Im Todesfall nimmt der Rat den Besitz des betreffenden Gastes in Verwahrung, und falls sich über Jahr und Tag keine Erben melden, kassieren die Stadtherren zum Wohl der Stadt die Erbschaft ein. Der Status des nichtbürgerlichen Gastes dürfte auf die meisten Abenteurer zutreffen, selbst wenn sie seit langem in einer Stadt zur Miete wohnen.

Die Ackerbürger

Neben den in der Stadt ansässigen Bürgern gibt es auch die besondere Gruppe (etwa 3 bis 5%) der meist wohlhabenden, in jedem Falle freien, Großbauern, die außerhalb der Stadt auf dem Lande leben (meist aber in der jeweiligen Stadtmark). Sie wollen durch den Erwerb des Bürgerrechtes den Schutz der Stadt gewinnen und an den städtischen Vorrechten teilhaben können. In einigen Städten erwartet man von ihnen, dass sie ein Grundstück in der Stadt erwerben und dort zumindest in der Winterzeit einige Wochen verbringen. Ackerbürger müssen wie die Bürger Steuern zahlen und, wenn sie in der Stadt leben, Wach- und Wehrdienst leisten; sie zählen fast immer zum Kleinbürgertum, doch gibt es auch Fälle, dass ein freier Großbauer mit erheblichem Landbesitz auch in der Stadt die Rechte eines Patriziers beanspruchen kann.



Kaufleute und ihre Gilden

Gilden nennt man die vielen Verbände von Arbeitern ohne verbrieft Vorrechte, die sich dennoch vom Zusammenhalte größere Stärke erhoffen - von der Gilde der Gelehrten über die der Spielleute, der Lastträger und Fuhrleute, der

Bettler bis zur illegalen Diebesgilde.

Die wichtigste aller Gilden ist jedoch immer die der Kaufleute. Pro Stadt ist immer nur eine einzige Kaufmannsgilde vorhanden, in der

alle Fernhändler vereinigt sind. Zum Teil ist sie einfach ein Schutzverband zur Wahrung gemeinsamer Interessen, aber vielerorts ist sie eine Monopolorganisation: Jeder Kaufmann, der in der Stadt Handel treiben will, muss ihr zumindest proforma beitreten; so gibt es bestimmt einige Dutzend Kaufmannsgilden, deren Mitglied Stover Soerrebrandt ist...

Im Prinzip gleichen die Gilden organisatorisch und funktionsmäßig den Zünften (s.u.): So gibt es bei ihnen ebenfalls Gelage, Totenfeier, ein spezielles Standesgericht, Hilfs- und Racheverpflichtungen und Genossentreue. Man trifft sich ein- oder mehrmals im Jahr, wählt den Gildenvorsteher und bespricht Angelegenheiten der Gilde. Aufgenommen wird man als Fernhändler in diese Organisation, wenn man zu der gehobenen Gesellschaftsschicht gehört, einen ehrbaren Lebenswandel vorweisen und die Aufnahmegebühr bezahlen kann; die weitere Auflage, am Ort ansässig zu sein, gilt als erfüllt, wenn man ein Kontor hat, und sei es noch so klein.

Handwerker und ihre Zünfte

Die zahlenmäßig größte Schicht in den Städten stellten die Handwerker. Ihre Zusammenschlüsse, die Zünfte, sind häufig wohlhabend und einflussreich, selbst wenn sie keine direkte Vertretung im Stadtrat haben.

Der von den Zünften geforderte und durchgesetzte Zunftszwang bringt mit sich, dass alle Bürger, die ein Handwerk ausübten, einer bestimmten Zunft beitreten mussten. Gegen zunftlose Konkurrenten, die 'Pfuscher', die den Alteingesessenen die Preise verderben, dürfen die Zünfte vielerorts mit Gewalt vorgehen.

Die Zünfte haben die Pflicht, den Bürgern nur gute Waren für einen gerechten Preis anzubieten; vor allem aber sollen sie allen Mitgliedern das Auskommen sichern und Konkurrenz unterdrücken. Dazu regelt die Zunft die Tätigkeiten ihrer Mitglieder bis ins kleinste: So darf ein zünftiger Meister nicht länger als seine Kollegen arbeiten, nicht mehr Lehrlinge als vorgeschrieben beschäftigen, den Gesellen nicht höheren Lohn als vereinbart auszahlen und seine Waren nicht öffentlich anpreisen. In manchen Städten und Zünften wird sogar die Höchstzahl der in einer Woche anzufertigenden Stücke festgeschrieben. Um die Zahl der zugelassenen Handwerker und Werkstätten klein und damit die Preise hoch zu halten, steht die harte, vieljährige Ausbildung nur wenigen Lehrlingen offen, die dann Unfreie des Lehrmeisters werden. Nach der Prüfung und Freisprechung werden sie Gesellen, und die meisten bleiben das Zeit ihres Lebens. Das Leben der Gesellen ist dabei

alles andere als leicht. Zwölf bis sechzehn Stunden Arbeit am Tag sind nicht ungewöhnlich, und der Lohn fällt oft so gering aus, dass er zuweilen kaum zum Überleben reicht. Außerdem ist den Gesellen verboten, zu heiraten und einen eigenen Hausstand zu gründen. Da es zudem meistens genügend Handwerksmeister in der Stadt gibt und jeder weitere nur die Verdienstmöglichkeiten der schon vorhandenen schmälern würde, versuchen die Zünfte oft, den Aufstieg zum Meister zu erschweren. So müssen Gesellen, die ihre Meisterprüfung ablegen wollten, oft folgende Bedingungen erfüllen: Sie müssen auf eigene Kosten ein Meisterstück anfertigen, sich einen eigenen Harnisch für den Wachdienst kaufen, eine Meistergebühr in die Zunftkasse zahlen, einen Sack Zwergenkohle für die Esse im Ingerimmtempel stiften, Hausbesitz oder das dafür nötige Geld vorweisen und ein mehrgängiges Mahl für alle Meister der Zunft spenden. Nur selten wird einmal eine Werkstatt frei, so dass ein verdienter Geselle die Meisterprüfung ablegen kann. Die wenigen Meister aber sind die Herren der Zunft und wählen aus ihrer Mitte einen Vorsteher, der die Zunft nach außen vertritt, die Zunftakten und die Kasse, das Zunftbanner und -siegel verwahrt und über die Handwerker Gericht hält, wenn es um die inneren Angelegenheiten geht. Die Zunftordnungen selbst jedoch mussten meistens von der städtischen Obrigkeit bestätigt werden.

Die Handwerkszünfte begleiten den Handwerker auch außer der Arbeit: Bei festlichen Anlässen sind alle Meister mit ihren Familienangehörigen einzuladen, denn Geburtstage, Hochzeiten und Bestattungen werden ebenso gemeinsam gefeiert wie die Feste des Zunfttheiligen. Invalide Meister und ihre Hinterbliebenen werden aus der Zunftkasse unterstützt, die von den Mitgliedern durch regelmäßige Zahlungen gefüllt wird.

Zudem bildet jede Zunft eine Art Feuer- und Bürgerwehrtruppe, die im Kriegsfall einen bestimmten Teil der Stadtmauer zu verteidigen hat. Der Brandschutz ist eine der wichtigsten Aufgaben überhaupt, und doch sind die meisten Städter mehr oder minder hilflos, wenn tatsächlich einmal ein Großfeuer ausbricht: So dichtgedrängt stehen die alten, meist aus Holz erbauten Häuser, dass die Flammen jäh von einem zum nächsten überspringen und schnell ganze Straßenzüge in Brand stehen. Dann helfen keine Eimerketten mehr, dann hilft nur noch die härteste aller Rettungsmaßnahmen: Das Einreißen einiger noch nicht brennenden Häuser, um durch diese Schneisen dem Feuer den weiteren Weg zu versperren und ansonsten hilflos zuzuschauen, wie es alles in seinem Griff befindliche verschlingt, bis nur noch Asche übrig bleibt.

Städtische Einzelgebäude

Um im folgenden die Eigentümlichkeiten der aventurischen Stadt den Leser vorzuführen, haben wir uns entschieden, statt einer bestimmter Stadt ein bislang unbekanntes *Mittelstadt* zu wählen, das stellvertretend für die verschiedenen Siedlungen des Kontinentes verwendet wird.

Wir gehen dabei davon aus, dass Mittelstadt eine Einwohnerzahl vor etwa 2.000 Bewohnern hat, die Stadtrechte (und damit eigene Stadt täte und Stadtwachen) besitzt und an einem gut benutzten Wasserweg liegt, sei es nun ein Fluss oder das Meer. Die Kultur der Bewohner ist mehrheitlich mittelreichisch, aber es gibt auch einige Gebäude tulamidischer Herkunft.

Dabei sei eines noch immer betont: Die Lokalisierung der Gebäude in irgendeiner Stadt dient nur dazu, sie fassbarer zu machen und mit einer Geschichte und lebendigen Bewohnern ausstatten zu können. Bei allen dieser bürgerlichen Bauwerke (denn die hohen Adelspaläste sind ohnehin Unikate) wurde darauf geachtet, dass Sie sie ohne Schwierigkeiten in nahezu allen anderen Städten Aventuriens verwenden können. Mehr dazu finden sie jeweils in dem kleinen Abschnitt Verbreitung des Gebäudetyps bei jeder Einzelbeschreibung.

Kanalisation

Unterirdische Abwasserkanäle sind eine Errungenschaft, die nur wenige Städte besitzen - doch dort, wo es sie gibt, leisten sie den Hausbesitzern ebenso gute Dienste wie den Gauner, Dieben und Einbrechern, die sie als Wege ins Innere gerade der reicheren Villen schätzen gelernt haben.

In der Regel verlaufen die größeren, bis zu drei Schritt breiten Kanäle unterhalb einer Durchgangsstraße und führen letztlich zu einem Fluss oder zum Meer. Sie sind über Mannlöcher erreichbar, von denen es vielleicht alle hundert Schritt eines gibt; oft haben diese senkrechten Schächte nicht einmal Steigeisen, so dass man sie nur über eine Strickleiter erreichen kann. Innen sind die Kanäle meist so hoch, dass man gebückt auf einem schmalen Sims gehen kann, das entweder auf einer oder beiden Seiten der eigentlichen Schmutzwasserführenden Rinne verläuft.

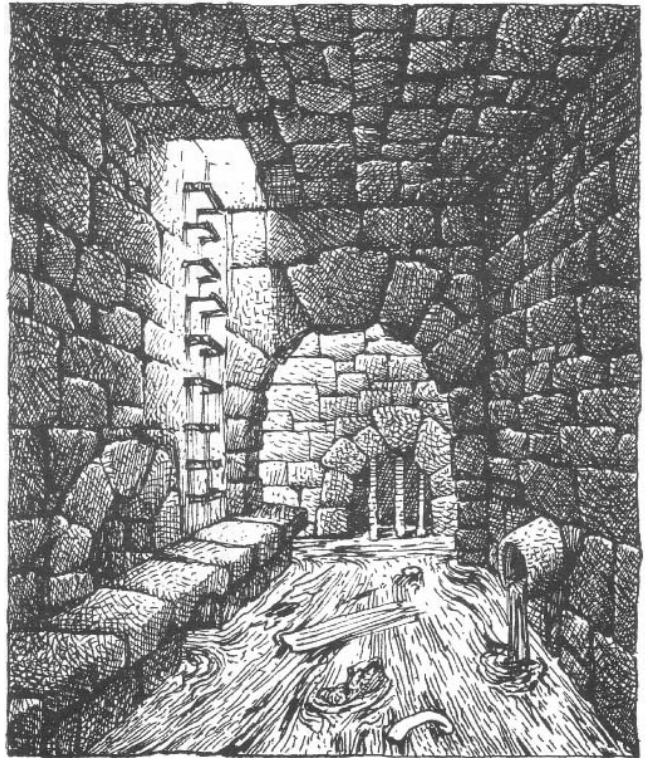
Von rechts und links münden schmale Kanäle (von etwa andert-halb Schritt breite, oft weniger) in die Hauptkanäle. Manchmal werden sie von schmalen Stegen überquert, oft liegen aber nur Planken bereit, um die Lücke im Sims zu überbrücken. In den schmalen Kanälen, die die Abfälle aus den Häusern und

Seitengassen heranzuführen, gibt es meist keine Simse zum Gehen.

Eines der größten Probleme, die mit einer Kanalisation verbunden sind aber nicht die Diebe und Einbrecher, sondern die Schoßtiere des Namenlosen, das allgegenwärtige Rattenpack: Hier unten finden sich jederzeit Dreck als Nahrung und Winkel und Ritzen als Wohnung. Dort, wohin ihnen keine Katze und kein Marder folgt, können sie angeblich ganze Reiche aufbauen, mit einer abgestuften Folge von Königen, Fürsten, Freiherren und Rittern, die der menschlichen Gesellschaft in nichts nachsteht, denn von namenloser Gerissenheit sind diese Kreaturen zweifellos. Wehe dem achtlosen Arbeiter oder auch Gauner, der unvermutet in einen von Ratten besetzten Abzweig stolpert.

Die gefährlichste Zeit, sich in einem Abwasserkanal herumzutreiben, ist jedoch immer nach großen Wolkenbrüchen, denn dann können sich blitzschnell ganze Röhren mit dem Wasser füllen, dass von den Straßen herunter geflossen ist und schäumend zum Ausfluss drängt. Oft sind es diese Regengüsse, die als einzige regelmäßige Reinigung des Systems dienen, doch sie fragen nicht danach, ob sie außer feststeckendem Unrat auch lebende Wesen fortreißen.

Wenn aber Treibgut die Ausflüsse verstopft, dann können in kurzer Zeit die Straßen, Gassen und Keller einer ganzen Stadt von einer stinkenden Kotbrühe überschwemmt sein - und wenn der Regen in einem heißen Sommer ausbleibt, dann beginnt unter der Stadt der ganze Dreck der letzten Wochen oder Monate zu gären...



Mittelstädter Magistrat (Rathaus)

Der Magistrat der Stadt liegt am Markt und ist der Sitz der städtischen Regierung. Hier konzentriert sich die bürgerliche Macht, und in den Augen viele Mittelstädter ist der repräsentative Bau mit seinen beiden hohen Treppentürmen 'ihr' Palast.

Aus der Geschichte

Ehe Mittelstadt vor einigen Jahren seinem damaligen Herrn die Stadtrechte verliehen bekam, gab es nur ein kleines Bauwerk am Markt, in dem der Stadtvogt Gericht hielt und die Gardisten des Herren untergebracht waren, die Ordnung in der Stadt halten mussten. Mit dem Stadtrecht aber verband sich soviel Optimismus, dass die sonst recht knauserigen Großbürger in die Tasche griffen und ihrer Stadt ein schönes Magistratsgebäude als steingewordenen Beweis ihrer neuen Bedeutung stifteten. Die Namen der Stifterfamilien sind heute noch an vielen Stellen zu sehen, und es wird niemanden überraschen, dass sie beinahe mit einer Liste auch der heutigen Ratsherren identisch sind.



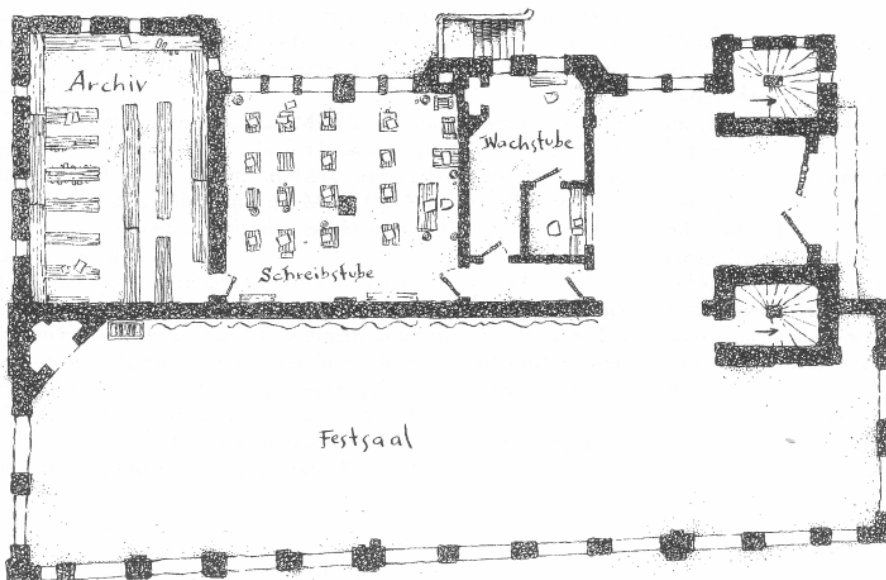
Räume und Kammern

Der einzige Zugang zum repräsentativen Magistratsgebäude ist das zweiflügelige Tor aus beschnittener Steineiche, das in seinen Reliefs allegorische Abbildung von Weisheit und Gerechtigkeit zeigt. In der Regel sind die Türflügel am Tage geöffnet und bei Nacht verschlossen, aber unbeleuchtet, so dass die Bilder nur selten bemerkt werden (schon gar nicht von den Ratsherren, wie manch ein enttäuschter Kleinbürger und Handwerker grummeln mag).

Die kleine *Halle* hinter dem Tor ist mit einem Bodenmosaik in Gestalt des Stadtwappens geschmückt, die Wand neben dem kleinen Empfangsraum zeigt eine eher hochtrabende Darstellung der Stadt selbst - alle Häuser sine schmucker, alle Türme höher und insgesamt alles imposanter als in der Wirklichkeit - doch mit dieser Darstellungsweise stehen die Mittelstädter keineswegs alleine da. Die beiden Wachposten, die bei gutem Wetter draußen neben dem Tor postiert sind, haben schon seit langem das Recht, sich bei Regen oder Schnee auf Stühle in der Halle zurückzuziehen.

Der *Empfangsraum* besitzt zur Halle einen offenen Schalter, an dem man sich an den diensthabenden Schreiber wenden kann. Hier erfährt man, an wen man sich mit seinen Anliegen wenden müsste und dass der Betreffende gerade nicht abkömmlich ist - zumindest wenn man ein gewöhnlicher Einwohner oder Besucher der Stadt ist. Adlige, Geweihte und wohlhabende Kaufleute, aber auch Gildenmeister können in der Regel darauf hoffen, dass sie mit einigen respektvollen Worten begrüßt und dann von einem Wachposten zum gewünschten Amtmann geführt werden. In der angrenzenden *Wachstube* halten sich meist fünf, in Krisenzeiten bis zu zehn Wachposten bereit, um die Schreiber und Ratsleute gegen übelwollende Eindringlinge zu verteidigen. Allgemein beschränkt sich ihre Aufgabe darauf, bedrohlich auszusehen, wenn irgendwelche Hausfriedensbrecher meinen, die unbewaffneten Schreiberlinge herumkommandieren oder herumstoßen zu können.

Rathaus von Mittelstadt
(Erdgeschoss)



Die *Schreibstube* ist nur durch die Wachstube zu erreichen und ist der Raum, an dem die sechzehn Gezahlten Schreiber des Rates die eigentliche Arbeit der Stadtverwaltung erledigen. Da sehr viele Dinge von den Handwerkergilden, den Tempelgemeinden und anderen Gemeinschaften übernommen werden, kommen die Schreiber einigermaßen gut mit ihrer Zeit aus, aber es ist dennoch eine relativ schlecht bezahlte und wenig ruhmreiche Tätigkeit - und dazu kommt noch, dass mit Ausnahme des eigentlichen Stadtsekretärs keiner auch nur einen Schreibtisch mit Stuhl besitzt, sondern alle an Stehpulten stehen und arbeiten müssen.

Hinter der Schreibstube liegt das *Stadtarchiv*, ein mit Regalen und Aktentruhen vollgestellter Raum, in dem nur tagsüber gearbeitet wird, da strengstes Feuerverbot herrscht. Hier werden so wichtige Unterlagen wie die Urkunde über Stadtrechtsverleihung und Dokumente über andere obrigkeitliche Privilegien aufbewahrt; aber auch das Grundbuch der Stadt und die Beschreibungen der Vorrechte einzelner Gilden sind hier zu finden. Auf vielen anderen Regalen werden Unterlagen aus früheren Zeiten aufbewahrt, die heute kaum noch irgendeine Bedeutung haben: Bewohnerlisten von vor der Kaiserlosen Zeit, längst ungültige Handelsverträge und uralte Korrespondenz. Immer wieder gibt es Vorschläge, die ganzen Dokumente von einem einzustellenden Stadthistoriker auswerten zu lassen, doch bislang haben die Kosten dieses Vorhabens die Stadträte abgeschreckt. Ebenso wurden schon Stimmen laut, die alten Pergamente einfach für ihren Materialwert zu verkaufen oder aber zumindest sauber abschaben und dann als neues Schreibmaterial verwenden zu lassen, doch auch diese Idee konnte sich nicht durchsetzen.

Die ganze linke Hälfte des Rathauses wird vom *Festsaal* eingenommen. Hier trifft sich bei förmlichen Anlässen das ganze gehobene Mittelstadt, um zu feiern oder besonderer Ereignisse zu gedenken.

Fenster an drei Seiten geben dem Raum Licht und an der vierten Wand sind Gobelins und andere Wandbehänge mit Szenen aus der Geschichte Mittelstadts zu sehen. Der Festsaal ist üblicherweise unmobiliert, da die meisten Feiern Empfänge mit Stehbüffet oder aber Bälle sind. Wenn einmal tatsächlich ein regelrechtes Bankett mit einer langen Tafel stattfindet - das letzte Mal war das vor gut hundertfünfzig Jahren beim Besuch des Landesherren der Fall -, müssen die notwendigen Möbel an den Gilden der Stadt oder auch den Gastwirten zusammengeliehen werden. In anderen Städten, die einen Ratskeller als Gastwirtschaft unter dem Rathaus haben, ist es natürlich einfacher.

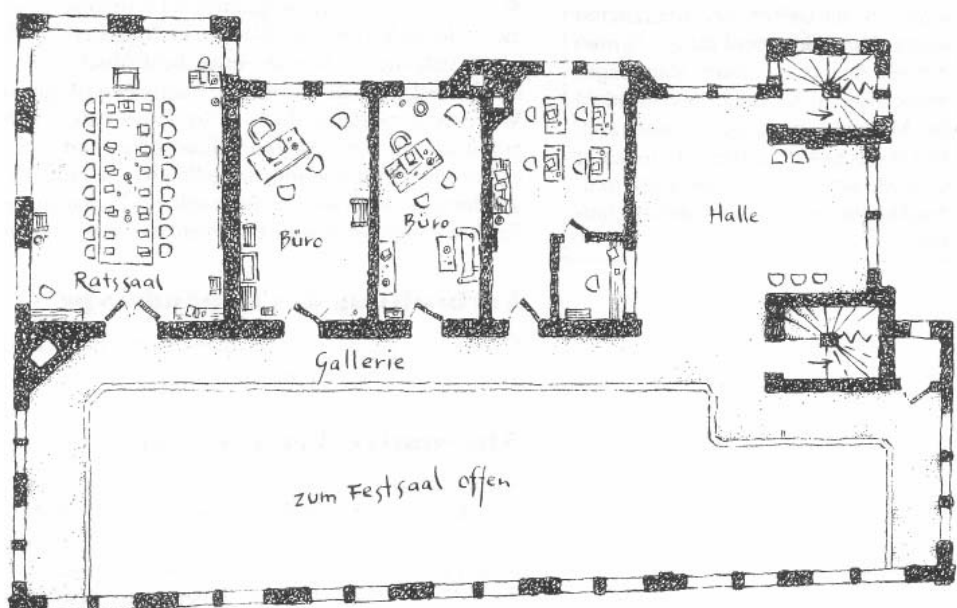
Ins *Obergeschoss* des Magistrates führen zwei Wendeltreppen rechts und links des Einganges. Da sie relativ eng sind, hat sich eingebürgert, dass die Treppe rechts des Eingangs nur nach oben, die andere nur abwärts benutzt wird. Stadtfremde werden leicht diese Regelung missachten und allerlei Unheil mit schwerbepackten Aktenschleppern anrichten. Zwischen den beiden Wendeltreppen ist im Obergeschoss ein prächtiges Buntglasfenster zu sehen, das den Monarchen darstellt, der einst Mittelstadt die Stadtrechte verliehen hat. Doch die Darstellung mit Mittelstadt als winzigem Modell in der Hand des herrisch blickenden Landesherrn wirkt heute eher provozierend, und vielfach Wünschen sich die Ratsherren, sie hätten das nötige Geld (und den Mut), das Fenster durch ein anderes zu ersetzen, das die Stellung und Würde Mittelstadts besser zum Ausdruck bringt, ohne den heutigen Landesherren zu verärgern.

Der Raum über dem Empfang dient vor allem als kleiner und einigermaßen diskreter *Besprechungsraum*, wenn ein Mitglied der städtischen Verwaltung etwas mit einem Bürger oder Besucher zu verhandeln hat.

Dorthin gelangt man durch die mit vier Schreibtischen besetzte *Geheimschreiberei* oder das 'Secretariat', wie man neuerdings sagt. Hier wird die eigentliche Korrespondenz mit auswärtigen Machthabern, aber auch die aktuellen Abgabenlisten und dergleichen niedergelegt, und die vier Schreiber hier zählen zu den vertrauenswürdigsten Bediensteten des Stadtrates.

Zwei vornehm ausgestattete *Arbeitszimmer* liegen hinter der Schreibstube - hier haben der Stadtmeister und der Stadtkämmerer ihre Offizien. Die beiden sind die einzigen Ratsmitglieder, deren Pflichten sich tatsächlich zu so etwas wie einer Vollzeit-Stellung summieren, während die übrigen Ratsherren weiter hin ganz herkömmlich ihre Handelsgeschäfte betreiben und nur in ihrer zusätzlichen Zeit, quasi ehrenamtlich, ihre Ratsfunktionen ausüben - die Vorstellung von 'Berufspolitikern' ist in Aventurien praktisch unbekannt. In diese Arbeitszimmer werden üblicherweise nur die vornehmsten Bürger und Besucher der Stadt vorgelassen.

Rathaus von Mittelstadt
(Obergeschoss)



Besonderheiten & Abenteuerideen

- Stadtschreiber Stabelmann hütet sein Archiv wie seinen Augapfel: Wenn Fremde mit Fragen nach Archivmaterial zu ihm kommen, hängt seine Reaktion völlig von deren Einstellung ab. Wenn sie den Eindruck erwecken, es ginge ihnen um das Wohl der ganzen Stadt, wird er ihnen nach Kräften helfen, wenn sie hingegen nur auf eigene Vorteile aus sind und ihn behandeln wie einen Laufburschen oder, noch schlimmer, einen korrupten und käuflichen Mann, wird er 'leider nicht helfen können'.
- Die Helden erfahren irgendwie davon, dass sich die Stadtmeisterin diesmal erheblich in die Nesseln gesetzt hat: Bei einem Empfang des örtlichen Grafen behandelte sie einen benachbarten Freiherren so leutselig, dass der Adlige danach vor Wut schäumte und ihren Kopf forderte. An den Reichsfrieden (oder, außerhalb des Mittelreiches, vergleichbare Gesetze) erinnert, ging er so weit, von seinem Lehnskanzler einen Meuchler anheuern und auf die 'unerträgliche Bürgerliche' ansetzen zu lassen. Der Kern des Szenarios ist die Suche nach einem unbekannten Meuchler, die die Helden mit der stolzen Sergeantin zusammenbringen oder zusammenprallen lassen mag. Das Finale sollte klassischerweise während eines Empfanges im Festsaal stattfinden, an dem die Stadtmeisterin einfach teilnehmen muss, und in einer Hatz über Gänge, Galerie und Wendeltreppen gipfeln.
- Wenn der Meuchler gefasst wird und redet, haben die diplomatischen Probleme natürlich erst begonnen...
- Nachdem viele Monde alles gut gegangen ist, rückt nun der Zeitpunkt näher, dass Meister Mersens zum Ende der Wahlzeit Rechenschaft ablegen und die Geldreserven vorzeigen muss. Eigentlich dient dieser Termin nur als Anlass zu einem standesgemäßen Besäufnis, doch diesmal bricht bei Mersens der kalte Schweiß aus. Um die Lücke zu schließen, muss er schnell, eventuell mit Hilfe stadtfremder Abenteuer, viel Geld herbeischaffen...
- Die Wachsergeantin hat nie etwas darüber erzählt, warum sie sich frühere Söldnerin für einen Posten im verschlafenen Mittelstadt entschieden hat. Doch wenn sie sich erst einmal mit den Helden bekannt gemacht und vielleicht sogar angefreundet hat, kommt es später zu einer Reihe seltsamer Vorfälle, wenn jemand, den sie einst bekämpfte, sie nun aufgespürt hat und 'bestrafen' will: Möglich wäre ein rachsüchtiger Schwarzmagier aus Mengbilla, dessen Pläne sie einst bei einem kleinen Grenzkrieg zwischen Dröl und Mengbilla durchkreuzt hat.

In der Stadtkämmerei werden vor allem die wichtigsten Unterlagen über die Steuereinnahmen und die Ausgaben der Stadt aufbewahrt, aber auch eine Eiserne (oder besser 'edelsteinerne') Reserve in Form kostbaren Geschmeides.

Im Arbeitszimmer des Bürgermeisters findet sich allerlei zu den politischen Außenbeziehungen Mittelstadts, so auch die aktuelle Korrespondenz mit dem Herrn der umgebenden Grafschaft, den zuständigen Stellen bei Hofe und dergleichen. In einigen Jahren wird all das nur für das Archiv gut sein, derzeit aber enthält es wie fast jeder politische Briefwechsel einigen Zündstoff, falls es in die falschen Hände geraten sollte.

Oberhalb des Stadtturms und damit ebenfalls am Ende eines langen Ganges liegt der *Ratssaal*. Mit einem langen Tisch und schweren, gut gepolsterten Eichensesseln für die zwölf Ratsherren und bis zu fünf weitere Gäste oder Schreiber ist er ein Musterbeispiel gutbürgerlicher Würde. Der recht dunkle, eichengetäfelte Raum ist das Machtzentrum Mittelstadts, denn hier trifft sich nicht nur der Stadtrat zu den Routinesitzungen, hier tagt er auch in seiner Eigenschaft als städtisches Gericht. Schon mehr als ein Junker des Umlandes musste hier, verlegen sein Barett in den Händen drehend, vor den versammelten Größen Mittelstadts um ein Darlehen aus den Truhen der bürgerlichen Pfeffersäcke nachsuchen, wenn die Ausgaben wieder einmal die Einkünfte überstiegen haben. Die Amtskette des Stadtmeisters ist hier, nicht etwa in dessen Amtsstube, in einer verglasten (!) Vitrine ausgestellt.

Eine zweite Tür führt vom Ratssaal zur *Galerie*, die sich im Obergeschoss um den Festsaal zieht. Bei manchen vornehmeren Anlässen, wenn sie sich geradezu von dem im Festsaal versammelten Stadtvolk distanzieren wollen, pflegen die Ratsherren mit ihren Ehegatten dort oben dem Treiben unter ihnen zuzuschauen.

Bewohner und Gäste

- *Isidra Brenningrrteyer*, die Stadtmeisterin von Mittelstadt. Sie entstammt einem der ältesten Patriziergeschlechter der Stadt, und ihr sind Macht und Ansehen ihrer Heimat sehr bewusst - so sehr, dass sie gerne mit den Edlen und Freiherren der Umgebung von gleich zu gleich, wenn nicht gar leicht herablassend umgeht, was ihr schon manches mal böse Blicke eingebracht hat. Doch da die immer etwas zu stark geschminkte Mittfünfzigerin sonst die verschiedenen Interessengruppen der Stadt miteinander zu versöhnen in der Lage ist, scheint sie in ihrem prestigeträchtigen Amt nicht gefährdet.
- *Harmen Mersens*, der Stadtkämmerer von Mittelstadt, ist ein gutaussehender Mann mit langen blonden Locken und (nach eigener Ansicht, aber auch der seiner Ratskollegen) ein schwerarbeitender Offiziale, der alles tut, um die Stadtkasse gefüllt zu halten. Wenn da nicht seine unselige Neigung wäre, sich von den Mühen seiner Arbeit (deren ärgerliche Details doch eher von den städtischen Schreibern erledigt werden) beim Glücksspiel zu erholen. Es kam, wie es zu erwarten: Bald stand Mersens bei diversen Spielern mit einigen hundert Dukaten in der Kreide, Schulden, die er nur durch einen klammheimlichen Griff in die Reserven der Stadt entledigen konnte.
- *Bardo Stabelmann*, der Stadtschreiber, ist kein Ratsmitglied, sondern der ranghöchste bezahlte Angestellte der Stadt. Dem dicken Mann mit dem winzigen Kneifer auf der Nase unterstehen Schreibstube und Archiv und damit die ganze Verwaltung. Da er sich vom kleinen Aktenträger viele Jahre lang hochgearbeitet hat, verabscheut er insgeheim all jene, die als vornehm geborene Patrizier Mittelstadt als ihr Eigentum betrachten.
- *Carnis ya Trema*, die Sergeantin der Ratslanze. Erst seit Frau ya Trema diesen Posten innehat, wird die Stelle des Weibels der Wachen im Magistrat mit diesem liebevollen Titel benannt. Auch sonst leistet sich die Arivorerin einige liebevolle Marotten wie das Tragen eines bauschärmeligen Landsknechtsgewandes in den städtischen Wappenfarben, wo ihren Vorgängern ein schlichter Waffenrock genügte, doch es ist unbestritten, dass sie die zehn Soldaten unter ihrem Befehl gründlich auf Vordermann gebracht hat und hält. Da die Beförderung zur Ratslanze eine Art ehrenvoller Pensionierung darstellte, waren einige dieser Wachen vor ihrem Amstantritt gemütlich und fett geworden - doch heute sollte es kein unzufriedener Pöbel von Kleinbürgern versuchen, die Ratsherren vor wichtigen Entscheidungen bedrängen und einschüchtern zu wollen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Das Rathaus ist, wie dargestellt, ein ziemlich universeller Bau, der überall im gemäßigten, mitelländisch bewohnten Aventurien stehen kann.

Alternative Verwendung

Nicht bei allen Rathäusern zu finden, aber doch einigermaßen verbreitet ist der Ratskeller als vornehme Schankstube in städtischem Besitz. Wenn es in der fraglichen Stadt einen Ratskeller gibt, geben soll, es ist empfehlenswert, den Grundriss des Erdgeschosses zu verwenden: In diesem Fall führen die Wendeltreppen weiter nach unten, und unter der Halle liegt der *Empfangsraum* des Ratskellers mit einer kleinen, unbewachten Garderobe zwischen den Treppen. Unter dem Empfang

der eigentliche *Thekenraum*, in dem der Wirt und seine Gehilfen das Bier zapfen und den Wein einschenken, um ihn dann über die Theke zu reichen. Unterhalb der Wachstube ist dann der *Vorrats- und Weinkeller* zu finden. In diesem Fall sollten Sie davon ausgehen, dass es draußen auf Straßenniveau ein oder zwei Falltüren (oder eine Treppe) gibt, durch die Wein- und Bierfässer und Säcke und Kisten mit Lebensmitteln heruntergeschafft werden. Der Raum unter der Schreibstube dient schließlich als die *Küche*, wo kleinere oder auch aufwendigere Speisen zubereitet werden. Hier wohnt eventuell auch in einer abgetrennten Kammer der Wirt, wenn er nicht wie die meisten Diener irgendwo anders lebt und nur zur Arbeit ins Rathaus kommt.

Der große Raum unter dem Stadtarchiv dient als das *Herrenzimmer*, wo sich vornehme und privilegierte Leute treffen, die dem Stadtrat bekannt sind - etwa Ratsherren zu informellen Besprechungen oder auch unbeobachteten Gelagen, aber auch ein reicher Kaufherr mit potenziellen ‚Mitarbeitern‘ aus dem Abenteuerstand. Die eigentliche *Schankstube* liegt in dem größten Raum des Kellergeschosses, der weitgehend dem Festsaal entspricht, auch wenn hier einzelne Nischen abgeteilt sein mögen und es vermutlich diagonal von den Treppen einen Abtritt geben wird, der auch günstig zum Herrenzimmer liegen wird. Die Einrichtung besteht meist aus Tischen und langen Bänken, während Sessel dem Herrenzimmer vorbehalten sind.

Außerdem lässt sich der Grundriss noch für ein wirklich großes Handelskontor verwenden, in dem der Kontorherr, sein Vize, zahlreiche Schreiber und Disponenten arbeiten, und in dem ein stattliches Archiv besteht; allerdings mag der Archivraum auch als eine gut gesicherte Kammer für besondere Kostbarkeiten dienen. Wer weiß, vielleicht sind es ja sogar die Helden, die eine Weile lang in der Wachstube im Erdgeschoss bereit stehen, um das Kontor gegen Räuber zu verteidigen.

Das Mittelstädter Wachhaus (Stadtwaache mit Gefängnis)

Dieses Bauwerk ist die Garnison einer Stadtgarde, wie sie sich in fast allen Städten Aventuriens findet. Wie allgemein üblich, ist hier nur eine relativ kleine Garde vorhanden, die in Krisenzeiten durch das wehrhafte Aufgebot der Gilden und Zünfte und andere Freiwillige ergänzt werden. Die Stadtgarde dient damit in Friedenszeiten weit eher als Polizei denn als Truppe, und die Nutzung des Gebäudes macht das auch deutlich.

Aus der Geschichte

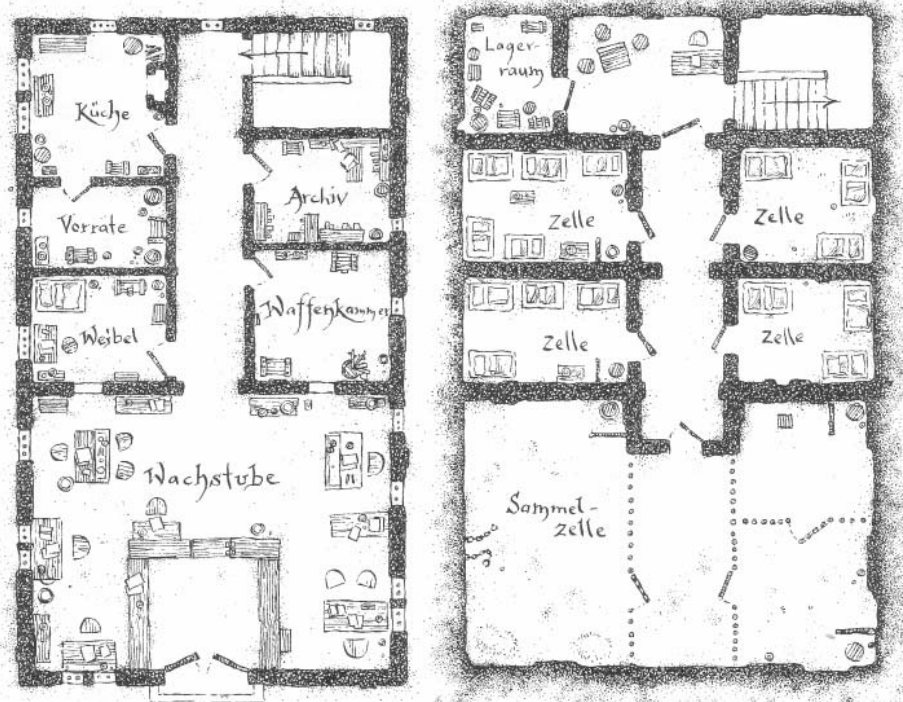
Das Wachhaus wurde vor zwanzig Jahren eigens zu diesem Zweck errichtet, nachdem sich zuvor die Stadtgarde jahrelang hatte in Tavernen oder im Festsaal des Rathauses bereithalten müssen. Damals wurde einiger Aufwand in die Sicherheit der Zellen im Kellergeschoss gesteckt, ein Umstand, den die Mittelstädter zuschreiben, dass ihre Stadt weniger von Gaunern heimgesucht wird, als man es von anderen Orten hört.

Räume und Kammern

Wenn man über drei Stufen die Stadtwaache betritt, dann gelangt man unweigerlich zuerst in den *Wachraum*. Hier sieht man sich dem zentralen Schreibtisch gegenüber, an dem der diensthabende Unteroffizier Platz hat. Hier müssen erst einmal alle Anliegen vorgebracht werden, sei es ein Ruhestörung, ein Diebstahl, ein Vermisstenfall oder gar eine Bluttat. Da der Korporal seine Ruhe durchaus schätzt, kann es vorkommen, dass man ihm schon ein paar Aufmerksamkeiten versprechen muss, damit Bagatellen überhaupt aufgenommen werden. Rechts und links des zentralen Tisches sind acht weitere Tische angeordnet, an denen die übrigen diensthabenden Soldaten sitzen und auf Einsätze warten, eventuell gar Schreibkram erledigen; weit öfter aber kann man sie in einer Ecke stehend beim Schwatz beobachten, wenn nicht gerade ein Notfall vorliegt. Früher standen hier lange Tische mit Bänken, doch weil die sich in Notfällen als wahrhaftige Wegsperrern erwiesen und dazu dem Raum sehr viel von einer Kneipe gaben, wurden sie gegen Einzeltische ausgewechselt. Hinter dem zentralen Tisch gelangt man in den Gang, der zum Treppenhaus, aber auch einigen Nebenräumen führt. Der wichtigste ist wohl das einzelne *Officium* des Wachhauptmannes, der hier ungestört vom Lärm in der Wachstube seine Aufgaben erfüllen kann. Ein großer Durchblick zur Wachstube kann je nach Gusto geöffnet oder geschlossen sein - geöffnet ist er meist dann, wenn vorne Unruhe aufkommt.

Der Stube des Hauptmannes gegenüber liegt die *Waffenkammer*. Auch im Dienst sind die Wachen üblicherweise nur mit Knüppel und Dolch bewaffnet, die wirklich schweren Waffen wie Hellebarden oder Schwerter werden hier aufbewahrt und können im Notfall schnell durch eine Durchreiche an die Gardisten in der Wachstube verteilt werden. Hier lagern meist auch beschlagnahmte Waffen von Ruhestörern und Friedensbrechern unter Schloss und Riegel, sofern sie nicht in der *Asservatenkammer* neben zu finden sind.

Wachhaus zu Mittelstadt
(Grundriss)



Dieser Raum dient zugleich als *Archiv*: Hier werden sowohl die Aufzeichnungen über frühere Verhaftungen und Vorfälle aufbewahrt wie auch andere Dinge, die etwas mit abgeschlossenen oder aktuellen Fällen zu tun haben mögen. Die Criminalwissenschaft ist nirgendwo in Aventurien sonderlich weit entwickelt, und so findet man hier neben potenziell wichtigen Fundstücken vom Tatort auch allerlei aus Aberglaube zusammengetragenes Zeug vor allem aber auch Wertsachen wie etwa die Beute verhafteter Diebe, die noch nicht der rechtmäßigen Besitzern zurückgegeben werden konnte.

Gegenüber der *Asservatenkammer* ist die *Vorratskammer* zu finden, in der vor allem Lebensmittel und einige Ausrüstungsgegenstände wie Ersatzwappentrücker etc. gelagert werden. Für den Fall einer Revolte der unteren Stände ist hier genügend Proviant, um die Wache einige Tage lang gegen eine Belagerung (natürlich inne schweres Gerät) zu halten.

Der Raum neben der Vorratskammer, und mit dieser über einen Durchgang verbunden, ist die *Küche*. Hier wird von Meister Aldor, einem vernarbten Veteranen der Stadtgarde, der Eintopf für die Wachen und der Brei für die Gefangenen gekocht, doch erstere dürfen sich in Zeiten der Ruhe auch ihre Nahrung in einer der Garküchen oder Tavernen der Stadt holen, bezahlen müssen sie diese (anders als den Eintopf) allerdings selbst. Dennoch machen die meisten Gardisten, vor allem aber Offiziere eifrig von dieser Möglichkeit gebraucht, da auch die Wirtsleute der beliebten Tavernen dazu neigen, hungrige Gardisten auf eine Mahlzeit einzuladen. Das kostet sie zwar ein Essen, aber die Anwesenheit von Stadtwachen hält zugleich das Lokal ruhig und frei von zwielichtigem Gesindel. Gegenüber der Küche liegt das *Treppenhaus*, durch das man ins Kellergeschoss gelangt.

Hier unten sieht man zuerst die *Schließstube*, in der stets zwei Gardisten Wache halten - es sei denn, alle Zellen sind unbelegt. Üblicherweise aber beobachten sie sowohl, wer die Treppe herunterkommt, wie auch, was in den Zellen vor sich geht. Der Dienst in der Schließstube zählt zu den unbeliebtesten Posten der Stadtwache, da man sich hier unmöglich unauffällig davonestellen kann, da die Stube genauso klamm und deprimierend ist wie die Zellen (trotz aller Bemühungen, sie durch frivole Wandzeichnungen aufzuhellen) und der Dienst zugleich sehr langweilig wie auch potenziell gefährlich ist.

Sie Zellen sind vier an der Zahl und durch verschiebbare Gitter verschließbar. In jeder stehen drei Pritschen, und es ist allgemein üblich, erst einmal eine Zelle zu füllen, ehe die nächste belegt wird. Zu 'Stoßzeiten', etwa wenn der Jahrmarkt viel Gesindel anlockt, werden auch schon einmal fünf und mehr Gefangene in eine Zelle gesteckt. Man muss leider sagen, dass die Gardisten wenig darauf geben, schwächere Gefangene vor den Schikanen stärkerer oder bösartigerer Mitgefangener zu schützen, sondern im Gegenteil gerne darauf wetten, welcher Häftlinge sich in den ersten Tagen nach der Einkerkierung als informeller 'Zellenhüptling' durchsetzen wird.

Am Ende des Gangs, direkt unterhalb der Wachstube, liegt der große Lagerraum, der üblicherweise nur einige Kisten und Säcke enthält und ansonsten leer ist.

Bewohner und Gäste

• Wachhauptmann *Ludo Bregelsaum*, ein jovialer und sympathischer Mann von gut vierzig Jahren, dessen Offenheit wenig zu seinem Amt passen mag. Mit der gleichrangigen und wesentlich professionelleren Ratssergeantin *Carnis va Trema* steht er darum auf Kriegsfuß, und auch sein unmittelbarer Vorgesetzter im Rat, der Waffenherr *Kosmarin Burkherdall*, setzt ihn öfters mit unangekündigten Inspektionsbesuchen unter Druck. Hauptmann Bregelsaum hat darum in letzter Zeit öfters ganz untypische Jähzornanfälle gezeigt, wenn sich wieder einmal zu viel aufgestaut hat.

Verbreitung des Gebäudetyps

Gebäude wie diese Stadtwache lassen sich eigentlich in allen mittel- und südaventurischen Städten mit mehr als 1.000 Einwohnern verwenden. In größeren Städten mit über 5.000 Einwohnern gibt es in der Regel mehrere Wachen in den einzelnen Stadtvierteln. Gegebenenfalls ist natürlich die Titulatur der Offiziere den örtlichen Gepflogenheiten anzupassen, auch wenn gerade stadteigene Fachmannschaften oft sehr konservativ sind und lange an anderenorts unmodernen Benennungen festhalten.

Alternative Verwendung

Außer als für eine Wachstube lässt sich der Grundriss kaum nutzen - aber natürlich lässt sich dabei einiges verändern. Vor allem der große Raum im Keller bietet einige Möglichkeiten: Am naheliegendsten ist dabei die Nutzung als Folterkammer, in der eine Fülle von abscheulichen Gerätschaften wie die Streckbank, das Feuerbecken, die Oronischen Stiefel oder die Dornige Jungfer auf die zu 'Verhörenden' wartet. Hier ist allerdings zu betonen, dass auch in Aventurien nur die wenigsten Obrigkeiten derartig viel auf das Foltern geben, dass sie hier allzuviel Gold für die Ausrüstung ausgeben.

Ganz vorzüglich eignet sich der Plan jedoch auch für eine Niederlassung der Laienbrüder vom *Bannstrahl Praios*; in diesem Falle sollte allerdings ein Obergeschoss mit den Maßen und Räumlichkeiten des Kellers hinzugefügt werden. Das Erdgeschoss bleibt dann unverändert, der Keller enthält die erwähnte Folterkammer, und das Obergeschoss weist vier Räume für Würdenträger und Gäste des Ordens sowie einen großen Schlafsaal auf; in demjenigen Raum am Gang, der am weitesten südlich liegt, ist ein Schrein des Götterfürsten zu finden.

Hingegen muss ausdrücklich der Behauptung widersprochen werden, die Residenzen der KGIA seien diesem Schema ähnlich, denn zumindest seit der jüngsten Reichsreform hat die Agentur nicht mehr das Recht, Gefangene zu machen und auf eigene Faust festzuhalten.

Besonderheiten & Abenteuerideen

• Der freundliche Hauptmann Bregelsaum ist durchaus als guter Freund für die Helden geeignet, wenn sie sich nichts zu schulden kommen lassen - oder wenn sie genau das vorhaben und zuerst den örtlichen Obergardisten einlullen wollen. Wenn die Helden etwas mit der Unterwelt von Mittelstadt zu tun haben, bietet sich sogar ein Szenario an, in dem der Waffenherr des Stadtrates dem zu leutseligen Hauptmann mit der Entlassung droht. Die Helden müssen dann in kurzer Zeit einige (möglichst gerade zugezogene oder konkurrierende) Gauner auffliegen lassen, um dem guten Ludo Bregelsaum solche Erfolge zu verschaffen, dass er im Amt bleibt und nicht von einem energischeren Nachfolger ersetzt wird.

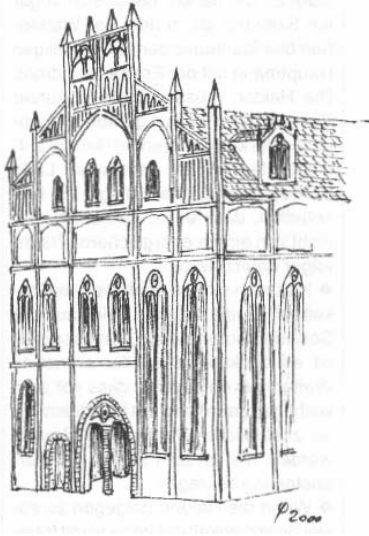
• Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, dass die Helden strikt auf der Seite des Guten stehen. In diesem Fall ist es denkbar, dass der entnervte Waffenherr durchsetzt, dass vor dem wichtigen Jahrmarkt mit Handelsmesse zusätzliche Wachen angeheuert werden, die mit zum Schutz der Veranstaltung beitragen.

• Wenn die Helden hingegen zu so viel Sorglosigkeit im Umgang mit fremden Besitzungen und Rechten zeigen, wie es dem Abenteuerstand leider oft eigen ist, werden sie sich bestimmt auch einmal in einer der Zellen einer Wachstube wieder finden. Von hier zu entkommen, während sich das Gericht vorbereitet (oder der Galgen aufgestellt wird...), kann eine sehr große Herausforderung sein.

• Eine Variante dieses Themas wäre die Befreiung eines zu unrecht (?) eingekerkerten Bekannten. Hier sollten List und gute Planung weit eher zum Erfolg führen als nackte Gewalt, vor allem, wenn die Helden vorhaben, sich noch jemals im Umkreis der Stadt blicken zu lassen.

Haus der Ledererzunft (Gildenhaus)

Die Macht der Handwerkskilden wurde bereits beschrieben - und die in Mittelstadt in der Ledererzunft zusammengeschlossenen Gerber und Kürschner, Sattler, Schuhmacher und Gürtler sind eine reiche, aber doch recht anrühige Gemeinschaft; im wahrsten Sinne des Wortes: Denn ihnen obliegen auch zwei sehr wichtige Aufgaben der öffentlichen Seuchenverhütung: So dürfen und müssen die Lederergesellen herumliegende Tierkadaver von den Straßen auflesen und streunende Tiere erschlagen und abhäuten, zum anderen müssen und dürfen sie unentgeltlich den Inhalt der Marktstädter Nachttöpfe einsammeln, den sie zum Gerben benötigen... Diese beiden Pflichten, so unverzichtbar sie sind, haben doch dafür gesorgt, dass die Lederer eine trotz allen Reichtums wenig respektierte Zunft sind.



Aus der Geschichte

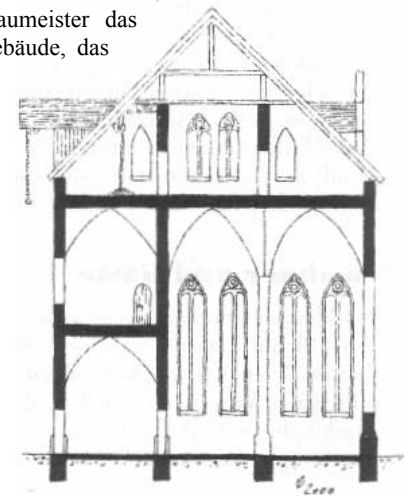
Wennschon jedermann, vor allem aber die 'respektableren' Bäcker, Goldschmiede oder Gewandschneider ihre Kollegen, die Lederer, mit leicht gerümpfter Nase betrachtet, dann wollten sie wenigstens ein Zunft Haus haben, um das sie jeder beneidet Also ließen s' vor gut dreißig Jahren von einem Kusliker Baumeister das Ledererhaus errichten, damals ein bestauntes Großgebäude, das unverhohlen mit dem Magistratsbau rivalisierte.

Räume und Kammern

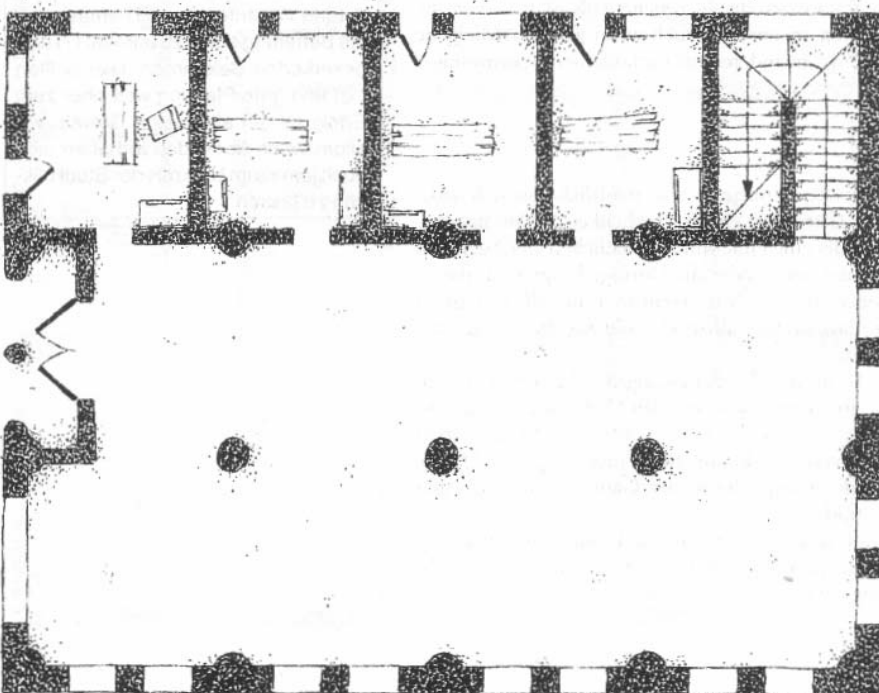
Das Ledererhaus verwendet die noch junge und nicht allzu verbreitete Technik der Zwischengeschosse, die nur auf einer Hälfte des Bauwerks verlaufen. Nach außen ist es würdig, aber wenig auffällig gestaltet. Im Erdgeschoss findet man zuerst den *Empfang*, die übliche Weise, das Zunft Haus zu betreten, denn die großen Flügel des Tores zum Festsaal werden nur selten geöffnet. Hier kann man sein Anliegen erläutern und wird informiert, ob und wann man sich wieder melden soll - denn da auch der Zunftmeister wie alle Handwerker noch einen eigenen Betrieb führt, ist er nur unregelmäßig hier anzutreffen.

Die drei *Ladengeschäfte* nebenan bieten verschiedene Waren der Zunft zum Kauf, nämlich die vornehmsten Sorten: Pelzwerk und Pelzmäntel, nobles Schuhwerk und verzierte Gürtel, Zügel und Beutel.

Die Große *Halle* wird von einem hohen Sterngewölbe getragen, so dass sie trotz ihrer Höhe und Größe nur drei tragende Säulen in der Mitte braucht. Hier finden die Feierlichkeiten der Gilde statt, und zwar nicht allein die Feste zu Ehren der Zunfttheiligen, sondern auch die Hochzeitsfeiern der einzelnen Handwerker, die Feiern anlässlich einer Kindergeburt in einem Handwerkerhaushalt, aber auch der Leichenschmaus, wenn ein Zunftmitglied zu Grabe getragen wurde.



Gildenhaus
(Erdgeschoss)



An der Stirnseite des Raumes, gegenüber der Tür, ist die Fahne der Zunft ausgestellt, flankiert von zwei Helmbarden als Zeichen der Wehrhaftigkeit des Zunftaufgebotes. Die Säulen tragen von der Tür aus gesehen Statuen des Handwerker gottes Ingerimm und der beiden Zunfttheiligen: Die Heilige Sylvette gilt als Schützerin des Schuster- und Sattler-Handwerks, während die Heilige Waliburia mit der Gerberei und Kürschnerei verbunden ist. Das *Treppenhaus* in der nordöstliche Ecke führt zum *Zwischengeschoß*: Hier liegen hintereinander vier Zimmer, die von den Zunftbeamten genutzt werden: Zuerst gelangt man ins Wartezimmer, einen prächtig mit bequemen Ledermöbeln ausgestatteten Raum, in dem man auf den Empfang durch den Zunftmeister

warten kann. Die beiden *Arbeitszimmer* dahinter werden von den beiden Zunftschreibern genutzt, hier wird Buch geführt, wie es um die Zunftgebühren steht und wer wieviel Leder an die Zunft geliefert oder von ihr erhalten hat, damit alle drei Monate abgerechnet werden kann.

Das *Zimmer des Zunftmeisters* schließlich am Ende des Traktes enthält neben einem repräsentativen Schreibtisch so wichtige Besitztümer wie das Zunftsigel, die Zunftkasse und die Gründungsurkunde, in der die vom Stadtrat zugebilligten Rechte verzeichnet sind.

Das *Obergeschoss* dient schließlich als gemeinsamer *Speicher* für fertiges Leder, das von den Gerbern hier eingelagert und von den übrigen Handwerkern bei Bedarf abgeholt wird - die Bezahlung erfolgt am Ende eines Quartals und zählt zu den aufwendigsten Verwaltungsvorgängen. In den zum Teil leerstehenden Nebenräumen werden teilweise kostbare Felle aufbewahrt, die die Gilde von durchreisenden Händlern und Jägern erworben hat und gegen einen kleinen Aufschlag an Gerber und Kürschner weitergibt.

Bewohner und Gäste

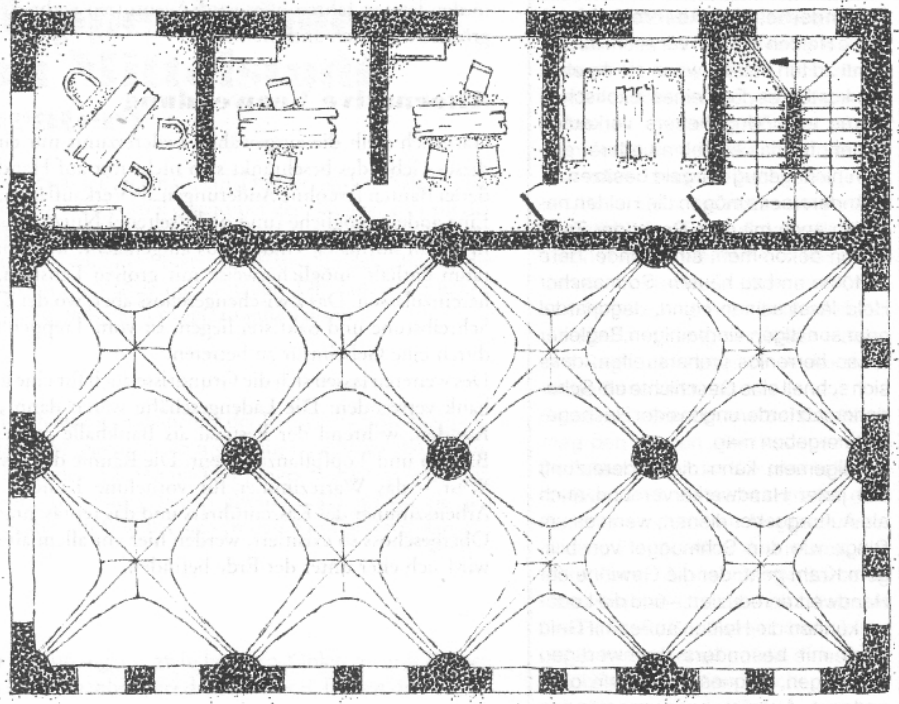
- *Josemin Pelzer* ist seit Jahren der Zunftmeister der Lederergilde. Viele munkeln, der begabte Kürschner und Pelzschneider habe das Amt nur wegen seiner reichen Kundschaft, seiner guten Beziehungen zum Patriziat und vor allem seiner würdevollen grauen Schläfen erhalten. Tatsächlich dämmert jedem, der seiner klangvollen dunklen Stimme länger als ein paar Sätze zuhört, dass im Kopf des Zunftmeisters wenig mehr Platz findet als die neuesten Moden im Pelzmantelgeschäft.

- *Ettel* und *Darpetta*, die beiden Zunftschreiber. Die Zunft ist zwar reich, aber nicht so sehr, dass sie sich ausgebildete Verwalter leisten könnte, darum sind die beiden zwei ältlichen Gesellen, die nach Jahrzehnten harter Knochenarbeit mit diesen ruhigen Posten abgefunden wurden, da sie nie eine eigene Werkstatt haben werden. Nach üblicher Tradition existiert eine Trennung zwischen jenen, die Leder und Pelze herstellen, den Gerbern und Kürschnern, und denen, die das Leder weiterverarbeiten (den Sattlern und Schustern, Beutlern und Gürtlern), und so kümmert sich Ettel um erstere, seine Kollegin Darpetta um letztere. Allzuviel ist hier jedoch nicht zu tun, und so sitzen die beiden meistens beim Würfelspiel im bequemen Wartezimmer beisammen, und wer die beiden grauhaarigen Alten sieht, wird kaum glauben, dass sie mehr über die Angelegenheiten der Zunft wissen als sonst irgend jemand.

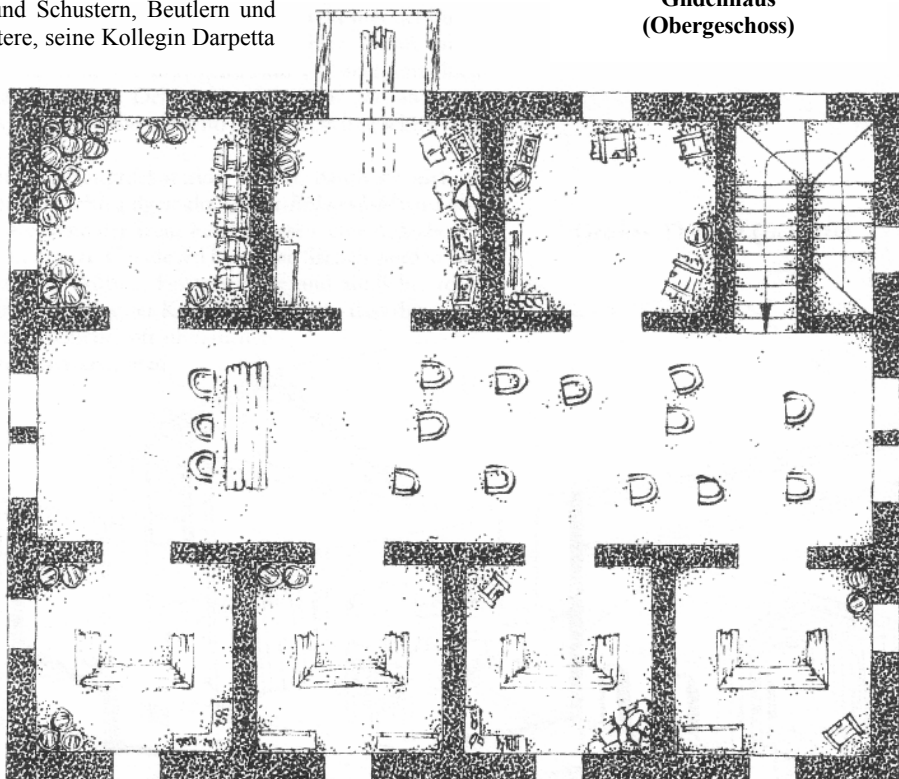
- Man darf davon ausgehen, dass sich tagsüber meist einige (W6+1) *Handwerker* in der großen Halle aufhalten, auf den Bänken hockend ihr Bier trinken und über Alltagsdinge reden. Wer als Wandergeselle eine Anstellung sucht, ist hier richtig. Wer hingegen Ärger macht, wird erleben, dass das Gerben kräftige Arme verleiht.

Verbreitung des Gebäudetyps

Gebäude wie dieses Zunfthaus sind zwar nach liebeldischem Muster erbaut, haben sich aber in den letzten Jahren über ganz Aventurien verbreitet, so dass man sie fast in allen mittleren oder größeren Städten antreffen kann.



Gildenhaus
(Zwischengeschoss)



Gildenhaus
(Obergeschoss)

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Die Helden werden vor allem mit der Zunft zu tun haben, wenn sie ihr etwa ein kostbares Fell eines exotischen Tieres oder Ungeheuers verkaufen wollen, für das einzelne Lederer einfach nicht genug Bargeld besitzen.
- Andererseits mögen die Helden natürlich auch mit dem Recht der Zunft zu tun bekommen, streunende Tiere zu töten und zu häuten. So mancher Held lässt seinen Hund, Jagdpardel oder sonstigen vierbeinigen Begleiter oft so herrenlos umherstreifen, dass sich schnell eine Geschichte um Schadenersatzforderungen oder Rachege-lüste ergeben mag.
- Allgemein kann die Ledererzunft wie jeder Handwerkerverbund auch als Auftraggeber dienen, wenn es um Dinge wie den Schmuggel von billigem Kram geht, der die Gewinne der Handwerker reduziert- und die Lederer können die Helden außer mit Geld auch mit besonders hochwertigen Rüstungen, bequemen Sätteln oder anderen Ausrüstungsgegenständen belohnen.

Alternative Verwendung

Natürlich stellt die ausgewählte Ledererzunft nur ein Beispiel von vielen dar - und die Nutzung dieses Gebäudes beschränkt sich nicht nur auf Handwerkszünfte, auch Kaufmannsgilden können derlei Bauten fast ohne Änderungen als Verkaufsläden, Festsaal, Verwaltungshalle und Lager nutzen. Eine andere mögliche (und nicht seltene) Nutzung ist die als Phextempel: Das Erdgeschoss ist wie in einem normalen Gildenhause aufgemacht, während das Obergeschoss den geheimen Andachtsraum enthält, möglicherweise mit großen Fenstern, um das Licht der Sterne und des Mondes hereinzulassen. Das Zwischengeschoss aber, wo der Tempelvorsteher seinen Amtsräum hat und wo Schreibstube und Sakristei liegen, ist vom Treppenhaus gar nicht direkt erreichbar, sondern nur durch eine Geheimtür zu betreten.

Des Weiteren lassen sich die Grundrisse auch für eine größere Bankniederlassung etwa der Nordlandbank verwenden: Die Ladengeschäfte wären dann einzelne Besprechungsräume für die meisten Kunden, während der Festsaal als Bankhalle mit einer gewissen Ausstattung an Schau-stücken, Bänken und Topfpflanzen dient. Die Räume des Zwischengeschosses wären dann - von Ost nach West - das Wartezimmer für vornehme Kunden, das Schreibzimmer des Banksekretärs, das Arbeitszimmer des Kassensführers und das repräsentative Arbeitszimmer des Bankleiters. Wenn das Obergeschoss so existiert, werden hier vor allem alte Unterlagen zu finden sein, der Tresorraum' wird sich eher unter der Erde befinden.

Das Barin-Meppenheimer Theater von Mittelstadt (Theater)

Vor allem im Horasreich hat eine jede Stadt, die etwas auf sich hält, ein Theater, in dem Schauspiel, Singspiel oder auch Heldenepen vorgeführt werden. Der Vorteil gegenüber dem Gaukelspiel auf der Straße liegt klar auf der Hand: Denn während die umherziehende Truppe mit wenigen Requisiten Buskommen muss und der jeweilige Dorfplatz die Bühne ist, bietet ein feststehendes Theater die Möglichkeit, eine passende aufwendige Dekoration zur Verfügung zu stellen. Die Zuschauer haben bessere Sitzplätze, zahlen dadurch auch mehr Geld, was der Truppe zu gute kommt.

aus der Geschichte

Das gerade erst fertiggestellte Theater wurde durch eine große Spende der Patrizierfamilie Meppenheimer ermöglicht: Nicht, dass die alte Tarmania Meppenheimer irgendein Gefühl für die Schauspielkunst gehabt hätte (ihre Vorliebe gehört mehr den Tänzen nackter junger Burschen, wie sie in manchen Lokalen in Gareth angeboten werden - doch ihr geliebter ältester Sohn fiel vor einigen fahren in der Dämonenschlacht an der Trollpforte, und sie hat sich in den Kopf gesetzt, dass ein großes Schauspiel seinen Namen ehren soll.

Räume und Kammern

Der Zuschauer betritt das Theater durch den Haupteingang, zwischen den Säulen die mit Friesen bekannter Helden (Geron, Leomar, Reto, Barin Meppenheimer) dekoriert sind, führen drei Stufen in das *Foyer*.

Hier befinden sich Verkaufstische, an denen die Besucher Eintrittskarten kaufen können, aber auch Erfrischungen - Getränke und Gebäck, Zuckerwerk und Wein.

Durch einen schmalen Zugang werden die Besucher dann in den *Zuschauerraum* gelassen. Die Sitzreihen sind bogenförmig angelegt und steigen wie Treppenstufen an, wobei für besonders hochrangige Gäste auch zwei separate, mit Sesseln eingerichtete Logen zur Verfügung stehen. Die eine ist für die Familie Meppenheimer, die andere für die Stadtmeisterin und ihren Gatten sowie vornehme Gäste der Stadt reserviert. Die erhöhte Bühne ist durch einen von zwei Lakaien bedienten Vorhang verschlossen.

Die Schauspieler betreten das Theater durch einen separaten, an der Seite liegenden *Künstlereingang*. Dieser Eingang führt sie über einen langen Gang hinweg direkt in einen *Besprechungsraum*, der häufig aber auch als Speisezimmer für einen kleinen Imbiss der Schauspieler dient. Hinter der Bühne gibt es verschiedene *Umkleideräume*, die mit einem Kleiderschrank oder einer Truhe, einem Schminktisch und sogar Hand- oder, in zwei Kammern, Wandspiegeln, zum Teil auch mit einem Badezuber ausgestattet sind. Die oft recht aufwendigen Dekorationen werden alle an einem festgelegten Platz, dem *Requisitenraum*, aufbewahrt, damit sie während der Aufführung schnell und problemlos eingesetzt werden können.

Die Zugänge zur Bühne werden entsprechend der Hauptdekoration bemalt, damit sie nicht so auffällig sind. Das meist auf eine Leinwand oder Stoffbahn aufgemalte *Haupt-Bühnenbild* wird über ein kompliziertes Seil- und Stangensystem entsprechend der Szene herabgelassen, eine Aufgabe, die vom Ausführenden akrobatische Fähigkeiten voraussetzt. Gerade bei bewegten Szenen werden zum Teil nur einzelne Dekorationsstücke eingesetzt, um Stürme, Feuersbrünste und ähnliches realer darzustellen. Ein der liebevollen Bühnenkunst abgeschauter Kniff besteht darin, dass die in der Tiefe der Bühne aufgestellten Hintergrundelemente oft unnatürlich klein sind, um dadurch den Eindruck noch zu verstärken, man könne besonders weit in die Ferne schauen.

Bewohner und Gäste

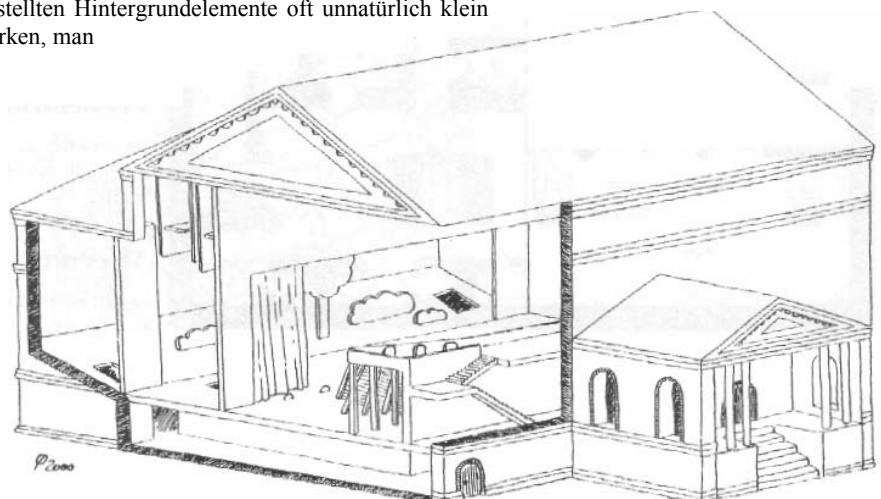
Derzeit wird das Barin-Meppenheimer-Theater von einer angesehenen Schauspielertruppe genutzt, die ihr Glück noch kaum fassen kann, und mit echtem Künstler-Aberglauben auch alles vermeidet, was die Missgunst höherer Mächte heraufbeschwören könnte. Sie hoffen, bei ihrem bestellten Theaterstück alles so gut zu machen, dass sie als fest angestelltes Schauspieler-Ensemble in Mittelstadt bleiben und das unsichere Umherziehen aufgeben können. *Melanissa*, die Leiterin der Truppe ist

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Wenn es zur Aufführung kommt, erweist es sich, fehlen noch einige Statisten, die überzeugend Borbarads Schergen darstellen können - und kampferfahrene Recken wie die Helden wären doch vielleicht gut geeignet, besonders, wenn sie von den charismatischsten Schauspielern lieb gebeten werden. Wer weiß, vielleicht finden es die Helden ja interessant, einmal Rollenspieler zu begegnen, für die die Darstellung berühmter Helden aus Sage und Legende ein faszinierende Beschäftigung ist ... Das Improvisieren rund um das Stück mag den Helden alle Illusionen vom Perfektionismus der Künstler nehmen; und wer weiß, vielleicht kommen dem Ensemble oder Frau Meppenheimer ja doch Zweifel über den letzten Akt, wenn Barin Meppenheimer Borbarad töten und dabei heldenhaft fallen soll. Die Rolle des Sphärenschänders wird daher im Endkampf auf die eines ohnmächtig fluchenden Zuschauers begrenzt und einer der Spielercharaktere als neuer Dämonenknecht und Endgegner aussersehen, um von der Klinge des jungen Helden zu sterben...

- Ein 'alltäglicherer' Einsatz des Theaters wäre es, hier einmal im Rahmen einer Verfolgungsjagd mit dem Labyrinth aus Kammern und Gängen zu tun zu bekommen, die keiner überschaubaren Logik folgen, und auf die Schauspieler mit ihren Masken und Kostümen zu stoßen, in einer Welt der Täuschung, wo nichts ist, wie es scheint.

Großes Theater (Schnitt)



zugleich die Junge Heldin/Liebhaberin der Schauspiele, die das Ensemble vorführt. Sie hat ein ziemlich nichtssagendes Gesicht, doch 'bei der Arbeit' kann sie ihm alle denkbaren Emotionen verleihen; und auch ihr Charisma scheint sie gleichsam ein- und ausschalten zu können. Sie ist eine geschickte Diplomatin, wenn es um Verträge und dergleichen geht, aber zu sehr in ihre Kunst vertieft, um sich viel um Verwaltungskram zu kümmern. Im bevorstehenden Stück wird sie jenseits aller Historie die wackere Gardehauptfrau spielen, die sich in den jungen Barin verguckt und nach seinem Heldentod den großen Nekrolog spricht.

- ♦ *Aldarion* ist der Junge Held/Liebhaber und damit als Darsteller des Barin Meppenheimer ausersehen. Er ist eigentlich noch zu wenig erfahren, doch der eigentliche 'Junge Held' hat die Truppe vor ein paar Monaten verlassen. Und, das ist das entscheidende, er ist mit seinem hübschen Gesicht und schmucken Körper der besondere Favorit der alten Mutter Meppenheimer, die ihn schon mehrfach zu sich in die Villa hat kommen lassen, damit er dort in den Gemächern der Familie ein Gefühl für die Jugend des dargestellten Helden bekommt.

- ♦ *Cyrismo* ist der Bühnenmeister und damit für die Kasse, die Kostüme und andere Verwaltungsdinge zuständig. Als Schauspieler ist er weniger begabt, als seine Begeisterung für das Theater erwarten ließe - dass nicht er auf den Posten des Ersten Helden nachgerückt ist, sondern er nur den treuen Kameraden des Recken Barin Meppenheimer spielt, erklärt er sich mit den ausdrücklichen Wünschen ihrer Gönnerin für das bevorstehende Stück, doch danach dürfte seine Enttäuschung groß sein.

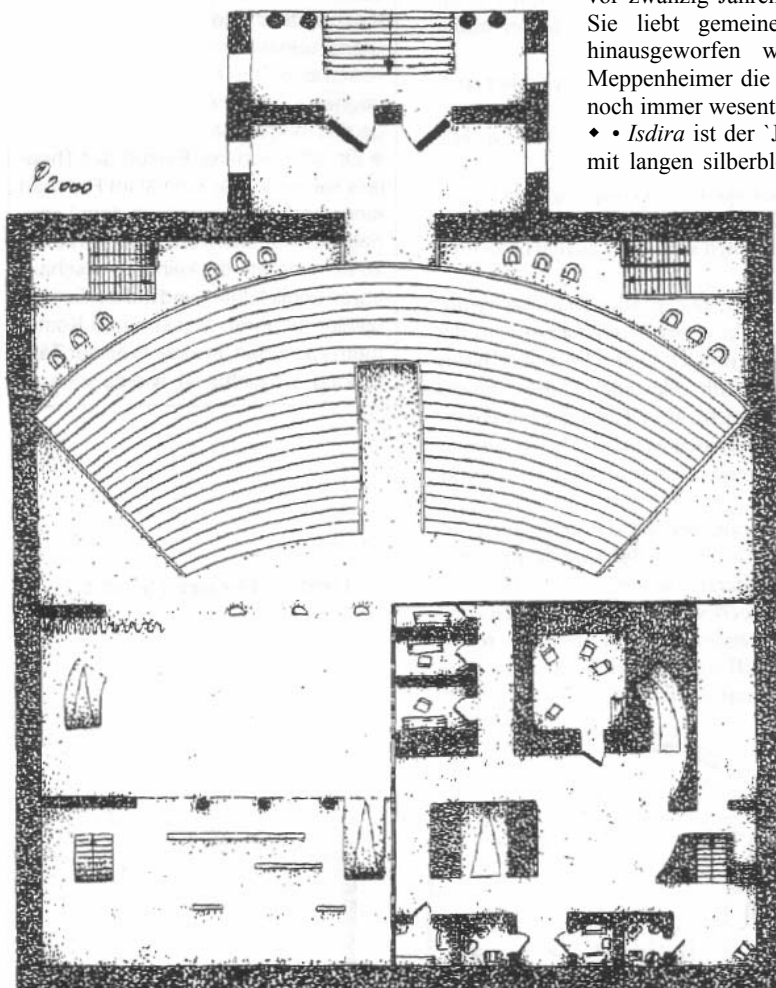
- ♦ Der *Dicke Dembel* ist als Possenreißer für komische Rollen ausersehen, und er versteht, selbst die sauerköpfigsten Zuschauer zum Lachen zu bringen. Daher tritt er auch als der tölpelhafte Knappe des jungen Barin auf und hält zwischen den Akten komische Ansprachen.

- ♦ Wer *Ingarosch Sohn des Ingatox* sieht, käme kaum auf die Idee, dass er der Schurke des Ensembles ist - doch wenn er will, kann der schwarzbärtige Brillantzwerg so düster, so unheimlich drohend sein, dass man ihm sogar den Borbarad im bevorstehenden Stück abnehmen wird. Überhaupt spielt Ingarosch am liebsten Schwarzmagier oder Dämonenkultisten, weil deren lange Roben dann seine Stelzen verdecken und die Zauberstäbe über die Kürze seiner Arme hinwegtäuschen.

- ♦ *'Mutter' Traviana* ist, wie ihr von ihr gehasster Spitzname schon sagt, auf Mutterrollen und ältere Weise Frauen spezialisiert. Ärgerlich ist nur, dass sie noch immer grollt, seit sie nicht mehr die Erste Liebhaberin ist, und kaum ein anderes Gesprächsthema kennt als ihre Erfolge, die sie vor zwanzig Jahren als Schauspielerin und Tänzerin in Vinsalt gefeiert hat. Sie liebt gemeine Streiche und wäre wohl schon von den anderen hinausgeworfen worden, wenn sie nicht in den Augen von Frau Meppenheimer die perfekte Besetzung für ihre eigene Rolle wäre, zumal sie noch immer wesentlich hübscher ist, als die Patrizierin jemals war.

- ♦ *Isdira* ist der 'Junge Blickfang': Die Halbfelfe ist ein schlankes Mädchen mit langen silberblonden Haaren, violetten Augen und einem knabenhaften Körper, mit dem sie auch schon einmal als junger, bartloser Bursche ausgeholfen hat; sie ist aber noch ziemlich unerfahren, wenn auch sehr enthusiastisch. Ihre Rollen dienen vor allem dazu, die uninteressierten Männer im Publium bei der Sache zu halten - daher wird sie, so oft es geht, als Wald- oder Wassernymphe, als Traumerscheinung oder Fabelwesen eingesetzt, wobei nur einige Blätter, Seidentücher oder ein paar Lagen Schminke ihren Körper verhüllen. Isdira hat besonders unter den 'Scherzen' Mutter Travianas zu leiden, scheint sie aber kaum wahrzunehmen.

Großes Theater
(Grundriss)



Verbreitung des Gebäudetyps

Theater wie das hier dargestellte sind recht spezialisiert, und außerhalb des Horasreiches wird man sie vor allem in großen Städten wie Gareth, Festum oder Al'Anfa antreffen.

Alternative Verwendung

Es gibt kaum eine Verwendung für dieses Gebäude außer eben als Theater.

Die Arena von Aramis

(Arena)

Anstelle eines überdachten Theaters gibt es in der Stadt Aramis im südlichen Horasreich eine offene Arena, die im nach alten bosparanischen Vorbildern errichtet wurde und wie diese vielfältige Verwendungsmöglichkeiten bietet.

Aus der Geschichte

Wie gesagt, die Erbauer der Arena folgten den überlieferten Schriften Bosparanischer Baumeister, auch wenn sie ihrem Bauwerk eine wesentlich 'modernere' Gestalt gaben, die mehr dem damaligen Zeitgeschmack folgte.

Räume und Kammern

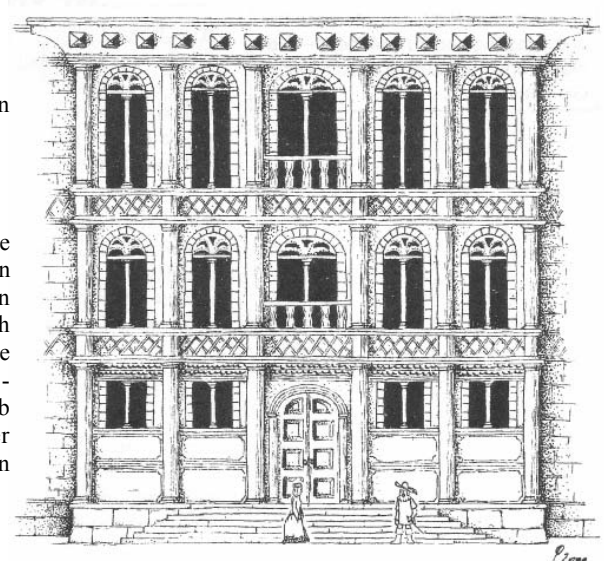
Die Arena ist ein ovales Bauwerk, das rundum mit Zuschauerplätzen versehen ist: Die oberen Ränge sind durchgehende Sitzbänke und den Reichen vorbehalten, die unterste Reihe besteht aus Stehplätzen, die weniger guten Überblick bieten und die je nach Art des Spektakels potenziell gefährlich sind, für die aber nur ein geringer Eintrittspreis zu zahlen ist. Die Stirnseite beherbergt in der oberen Reihe die für einen - sehr unwahrscheinlichen - Besuch der Herrscherin gedachte Horasloge (früher Königsloge). Oberhalb der Stirnseite gibt es ein Gestell, über das mittels Seilen ein Sonnen- oder Regenschutz gezogen werden kann, damit die Oberschicht nicht von den Elementen Beeinträchtigt wird. Unterhalb der Stirnseite befindet sich (wie auch auf der gegenüberliegenden Seite) ein Tor, durch das die Schauspieler oder Gaukler, für den im Süden sehr beliebten Kampfspielen auch die Kontrahenten die Arena betreten.

Von diesen Toren führen Rampen unterirdisch zu dem unter dem Arenaboden liegenden Gangsystem. Das Untergeschoss ist durch Säulen abgestützt. Hier gibt es Umkleide- und Baderäume für die Darsteller, Ausrüstungskammern und Verwaltungsräume.

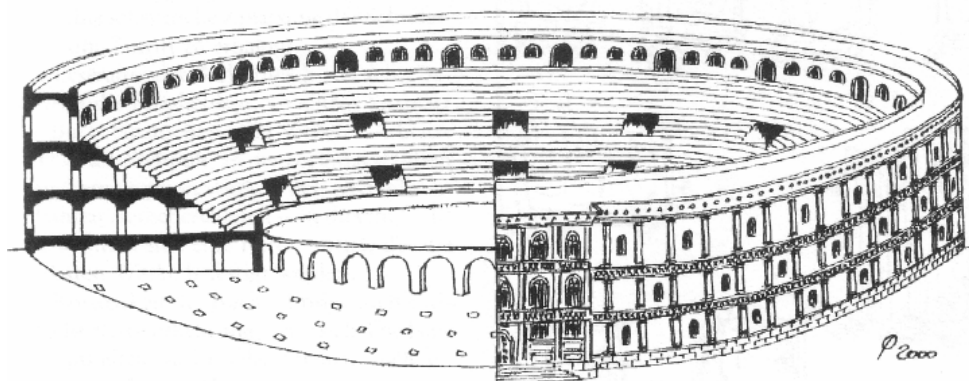
Bewohner und Gäste

Es wäre müßig, eine zweite Schauspielertruppe zu beschreiben - denn während sich die Charaktere der einzelnen Künstler auch unterscheiden mögen; sie alle verfügen über ein bestimmtes, unverzichtbares Repertoire an Typenrollen, wenn sie die gängigen und vom Publikum erwarteten Stücke spielen wollen.

Ähnlich ist es auch mit den 'Gladiatoren' der gerade im Süden so beliebten Kampfspiele: Außer in Al'Anfa und Mengbilla, wo der Tod der Verlierer dazugehört, sind es eher Kostümspiele, bei denen der Ausgang ziemlich feststeht und die ebenfalls bestimmte Grundschemata haben: Es gibt ein, zwei strahlende Helden, die für die Stadt und ihre derzeitigen Verbündeten stehen, einige hassenswerte, hinterhältig kämpfende Schurken, die die verschiedenen



Eingangsportal
der Arena von Aramis



Arena von Aramin
(Querschnitt)

Besonderheiten & Abenteuerideen

• Ähnlich wie im Theater von Mittelstadt könnten auch hier die Helden gebeten werden, für fehlende Mitspieler einzuspringen. Wenn es sich um Gladiatorenspiele handelt, werden die Helden sich schnell mit Rollen ausgestattet sehen, die ihre auffälligsten Eigenheiten vergrößern und karikieren, um sie für das Publikum interessanter und eingängiger zu machen - niemand erwartet Subtilität von einem Gladiator.

Feinde verkörpern, und einige Nebenfiguren, deren Bedeutung sich oft ändert und die vor allem dazu da sind, den Hauptrollen beeindruckende oder einschüchternde Siege zu ermöglichen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Arenen wie diese finden sich vor allem in Horasreich und in den Stadtstaaten des Südens. In Mittel- und Nordaventurien und bei den Tulamiden sind sie eher selten.

Alternative Verwendung

Was die Variation des Grundschemas angeht, sind der Phantasie der Baumeister kaum Grenzen gesetzt. Vor allem sind die Arenen größere Städte ebenfalls größer und geräumiger, und auch mit mehr technischen Spielereien ausgestattet. So besitzt die Arena von Al'Anfa etwa ein komplexes Röhrensystem, mit dessen Hilfe es möglich ist, die Arena für Seespektakel zu fluten. Andere Arenen wiederum sind groß genug, um als Schauplatz für Immanspiele herzuhalten oder eine Kulisse für 'klassische' Sportveranstaltungen oder gar Fußkämpfer-Turniere abzugeben.

Die Medicinal-Schule von Mittelstadt (Bibliothek, Hörsaal und Schlafsaal)

Das Konzept der Bildung für das Volk hat sich erst unter dem Einfluss der Nandusverehrung entwickelt und nur sehr langsam ausgebreitet, regelrechte Hochschulen, die Studien der verschiedensten Wissenschaften ermöglichen, gibt es sogar nur in zwei Städten Aventuriens: in Methumis und in Al'Anfa. Weiter verbreitet sind hingegen kleine Schulen, die sich der Volksbildung oder aber einer bestimmten Wissenschaft verschrieben haben. In Mittelstadt ist es die Medicinal-Schule, die in den unteren Lehrgängen den Kindern aus gutem Hause Lesen und Schreiben, Rechnen und die Grundlagen der Naturkunde beibringt, während die höheren Studien alle Formen der Körperheilkunde umfasst.

Aus der Geschichte

Die Schule von Mittelstadt ist eine Institution, die vor zwanzig Jahren gegründet wurde - damals wie heute waren es weniger die Schulgebühren der Studiosi als die Zuschüsse der Patrizier, die die Schule unterhielten. In Mittelstadt bedeutet das Konzept der Bürgerschule nur, dass die Schule weder den Adelskindern noch den magisch Begabten vorbehalten und auch kein kirchliches Geweihtenseminar ist - doch niemand hier käme auf die Idee, sie dem Volk zu öffnen, das niedrigeren Standes ist als das Patriziat, und Bauern sind praktisch ganz ausgeschlossen.

Räume und Kammern

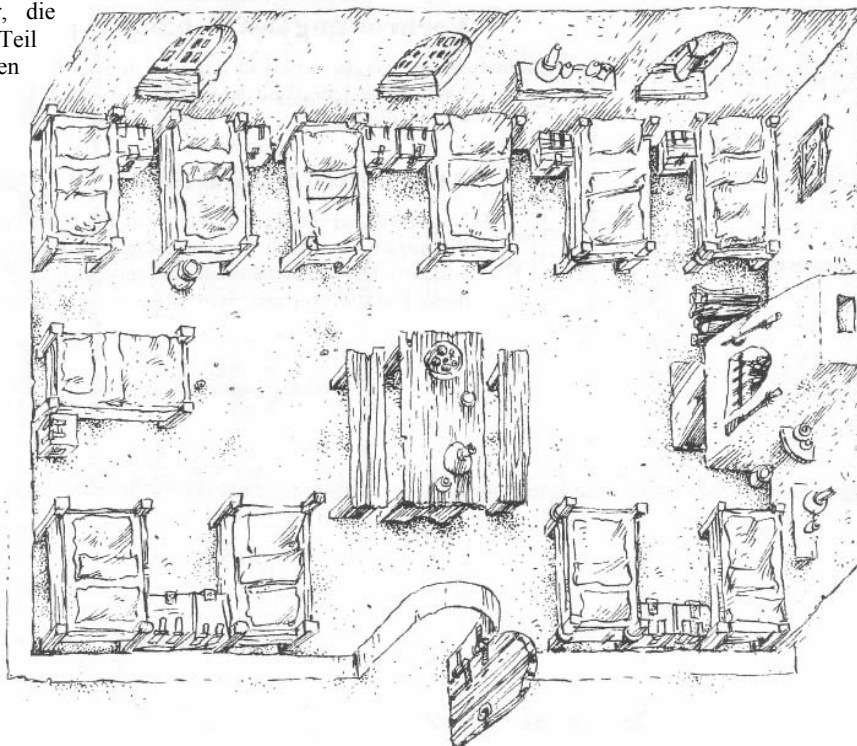
Da die Einrichtungen der Volksschule nicht alle baulich zusammenhängen, seien drei einzelne Räume näher beschrieben:

- ♦ Der *Hörsaal* dient vielfältigen Unterweisungsmöglichkeiten und wurde eigens dafür entworfen und errichtet: Der stufenweise ansteigende Raum besitzt vierzig Sitze mit Schreibplätzen, genug für die derzeit 34 Studiosi der Schule. Die Wände sind mit Schautafeln versehen, die je nach Unterrichtsthema ausgewechselt werden. Der Doctor steht bei den Vorträgen unten, neben einem großen Tisch, der für verschiedenste Fachgebiete geeignet ist: So ist er mit Abflussrinnen versehen und geeignet für den Aufbau von komplexen Apparaturen, aber auch groß genug, um anatomische Untersuchungen zu ermöglichen. Eine Treppe führt zum Obergeschoss. Dort oben ist für viel Geld ein Durchblick mit verglaster Kuppel geschaffen worden, der es ermöglicht, dass fortgeschrittene Schüler das Geschehen auf dem Lehtisch von oben verfolgen können. Diese Plätze werden allerdings auch von Prüfern genutzt, um Probanden während ihrer Demonstration zu überwachen.

- ♦ Die *Bibliothek* der Mediciner-Schule ist recht gut ausgestattet und enthält neben den üblichen Werken der Volksbildung auch eine stattliche Sammlung von heilkundlicher Fachliteratur, die allerdings von den Stiftern und Spendern zum Teil ohne jeglichen Sachverstand zusammengetragen wurde.

Üblicherweise steht sie nur den Studiosi der Schule zu Verfügung, fremde Benutzer benötigen eine schriftliche Zulassung der Schulleitung, um Zutritt zu erhalten. Der Leseraum der Bibliothek bietet zehn Benutzern die Möglichkeit, an einem Sitzplatz ein Buch einzusehen. Ein weiterer Arbeitsplatz ist das Stehpult, an dem es ausgewählten Besuchern gestattet wird, in den wertvollsten Folianten zu recherchieren - an diesem Stehpult befindet sich eine Kette, mittels der die kostbaren Werke befestigt werden. Die Kostbarkeit der Bücher bringt auch einige Sicherheitsvorkehrungen mit sich: Die Fenster enthalten außer Glasscheiben auch jeweils feste Gitterstäbe, der einzige Zugang zum Leseraum ist eine schwere metallverstärkte Holztür, die mit drei verschiedenen Schlössern gesichert ist. Um Brände zu vermeiden, gibt es einen zentralen, mit Ollampen bestückten Deckenleuchter. Die Bibliothek ist nur tagsüber zugänglich und wird

Typischer Schlafsaal



Besonderheiten & Abenteuerideen

- Die Mediciner-Schule von Mittelstadt kann eine gute 'Heimat' für einen Spieler-Medicus sein, vor allem, wenn er von reicher oder gar adliger Herkunft ist.
- Allgemein mag ein Besuch an der Heilkunde-Schule auch nötig werden, wenn einer der Helden eine seltsame Verwundung oder Krankheit erlitten hat. Spielen Sie die Doctores als hilfsbereit, aber auch neugierig, die den Kranken immer neuen Untersuchungen unterziehen, bis man nicht mehr weiß, ob sie ihn lieber heilen oder für die Nachwelt konservieren würden.

ansonsten abgesperrt. Die mehreren hundert Bücher und Schriftrollen werden in dem durch eine weitere schwere Eisentür gesicherten *Büchermagazin* aufbewahrt. Der Bibliothekar sitzt während der Benutzungszeit an seinem Schreibtisch und wacht darüber, daß keiner der Besucher in irgendeiner Weise Unheil an den ausgegebenen Büchern anrichtet. Er entscheidet, nachdem ein jeder Benutzer ihm den Grund seines Besuches genannt hat, ob der entsprechenden Person Zutritt gewährt wird.

Es ist wie in den allermeisten Bibliotheken absolut undenkbar, daß irgend jemand außer dem Bibliothekar und seinem Gehilfen Zutritt zum Magazin erhält: Wenn ein Benutzer ein bestimmtes Werk zu sehen wünscht, wendet er sich an den Bibliothekar, der über die Bitte entscheidet und dann an seinen Gehilfen weitergibt, der das gewünschte Buch aus dem Magazin holt. Die Stelle des unbezahlten Gehilfen wird jedes Jahr neu mit einem Studiosus besetzt und ist trotz des immensen Zeitaufwandes sehr begehrt, da sie die Möglichkeit bietet, sonst kaum erhältliche Bücher abzuschreiben.

Abschriften zu erstellen, ist nämlich ein sehr heikles Thema, da der Bibliothekar fürchtet, dass durch ungeschickte Schreibselei Tintenflecke in seine kostbaren Folianten kommen könnten. Aus diesem Grunde wird er es nur sehr vertrauenswürdigen Personen gestatten und auch von ihnen eine entsprechend hohe Gebühr (einen Teil davon als Kautions) verlangen. Alle anderen können Abschriften erstehen, die der Bibliotheksgehilfe erstellt. Selbstverständlich ist es verboten, irgendwelche Speisen oder Getränke mitzubringen.

♦ *Der gehobene Schlafsaal* der Mediciner-Schule ist recht ordentlich ausgestattet, da er für die Kinder wohlhabender Eltern gedacht ist, die von außerhalb nach Mittelstadt geschickt wurden. Der Raum bietet zwölf Schläfern Platz, für jeden gibt es ein ein Schritt breites, zwei Schritt langes hölzernes Bettgestell mit einer strohgefüllten Matratze. Neben jedem Bett steht eine einfache hölzerne Truhe als Nachtschrank, die mit einem mitzubringenden Vorhängeschloss gesichert werden kann. Zwischen den einzelnen Betten ist ein halber Schritt Platz, so dass der Nachbar nicht unmittelbar geweckt wird, wenn der Schläfer aus dem Nebenbett aufsteht oder sich hinlegt - die Betten sind übrigens am Boden festgeschraubt, um zu vermindern, dass sie von unternehmungslustigen Schülern und Schülerinnen zum Doppelbett aneinander geschoben werden; die Experimentierfreude der angehenden Anatomen kann das aber nur unwesentlich dämpfen. Üblicherweise benutzen die Schläfer ihr mitgebrachtes Bettzeug, können aber gegen einen Aufpreis bei der Aufsicht Decken und Laken ausleihen.

Bewohner und Gäste

♦ 34 *Studiosi* werden hier von *fünf Lehrmeistern* betreut: Der Anatom *Doctor Herdbald Esselbain*, die Wundheilkundige *Doctora Halena Siepmann*, die Apothecaria *Meisterin Thassandra* sowie die *Doctores Jenner Knappenstiel* und *Doralinde Groterian*, zwei Seuchenkundige, sorgen für eine umfassende Ausbildung, dazu kommt noch *Meister Egentius*, der Bibliothekar.

Verbreitung des Gebäudetyps

Räume wie die der Akademie sind in ganz Aventurien anzutreffen, überall, wo es Schulen und Bibliotheken gibt - und der Schlafsaal natürlich auch weit darüber hinaus, er passt zu jeder Taverne und Herberge.

Alternative Verwendung

Natürlich sind die Räume nicht nur für heilkundliche Schulen geeignet, sondern für jegliche Bildungsanstalt: Auch in einer Magierakademie werden Bibliothek und Hörsaal fast genauso aussehen. Der Schlafsaal wiederum eignet sich auch als Unterkunft für Durchreisende und kann in dieser Funktion auch in einem besseren Gasthaus vorhanden sein.

Villa Meppenheimer

(Patrizierhaus)

Das Haus der Mittelstädter Patrizierfamilie Meppenheimer ist ein typisches Beispiel für eine Kaufherrenvilla, die sowohl als Geschäfts- wie auch Wohnhaus dient.

Aus der Geschichte

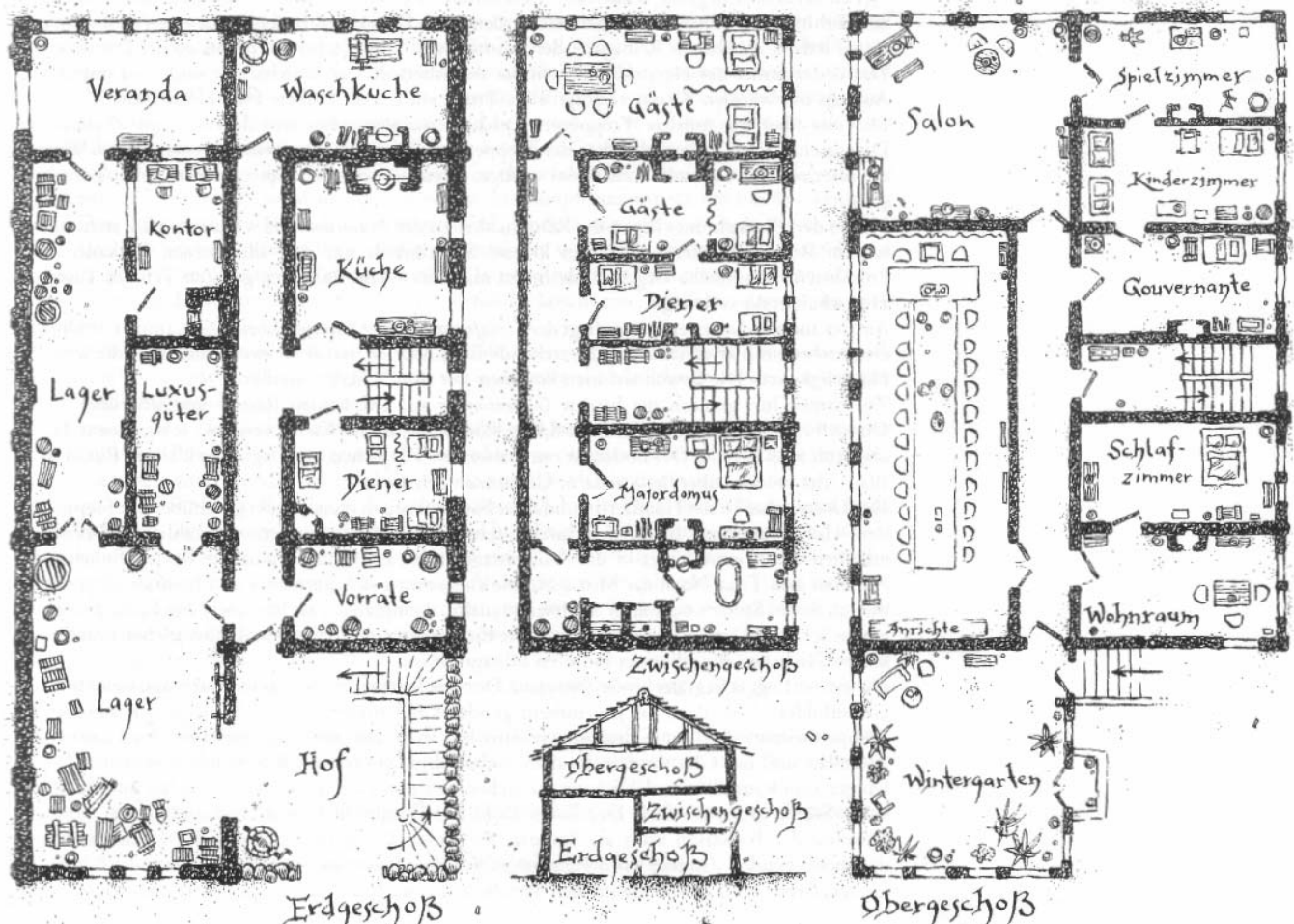
Bis vor wenigen Jahren war die Villa Meppenheimer die Heimat einer ganz normalen Patrizierfamilie: Die seit langem verwitwete Mutter Tarmania Meppenheimer, die noch immer mit eiserner Hand die Handelsgeschäfte führt, ihr wohlzogener Sohn Barin und seine Frau Janneke sowie deren Kinder teilten sich die geräumige Anlage. Doch seit dem Tod des Erben Barin ist nichts mehr, wie es war, und zwischen den beiden Frauen ist eine schwelende Rivalität ausgebrochen.

Räume und Kammern

Der Haupteingang für Geschäftsfreunde wie auch Lieferanten führt über die zur Straße liegende Veranda. Ein zweiter, hauptsächlich privat genutzter Zugang befindet sich am ummauerten Innenhof. Beide Zugänge zum Haus sind des Nachts mit einem vergitterten Tor versperrt, tagsüber jedoch meist offen.

Von der *Veranda* gelangt man durch das Tor in das erste *Lager*: Hier lagern große und sperrige Güter in Säcken und Kisten. Da dieser Raum durch die Nähe zur Straße nicht völlig frei von Regen- und Nebelfeuchtigkeit ist, werden hier nur die Waren untergebracht, die dadurch keinen Schaden nehmen. Der Raum erstreckt sich über das Zwischengeschoss hinweg, wobei die oberen Regale nur mittels einer Leiter erreicht werden können; für schwere Kisten gibt es hier einen Seilzug. Direkt neben dem Lager befindet sich das *Kontor*. Hier sitzt während der Arbeitszeit Tarmania Meppenheimer an einem großen Schreibtisch. Im Kontor werden Besucher empfangen und Handelsverträge besiegelt. In den Regalen an der Wand stehen die Kontenbücher und Handelsverträge; eine Karte von ganz Aventurien ist mit bunten Fähnchen markiert, die die ungefähre Position der einzelnen Handelszüge zeigen. In der Ecke befindet sich ein verstärkter Geldschrank, in dem sich stets eine beachtliche Geldsumme befindet, da Tarmania nur einmal im Monat die örtliche Bankniederlassung aufsucht.

Patrizierhaus



Ein deutlich kleinerer *Lageraum* stößt unmittelbar an das Kontor an. Der Raum hat eine sehr gut schließende Türe, die die hier gelagerten Güter vor allen äußeren Einflüssen schützt: In den hier stehenden Truhen befinden sich die kostbaren Luxuswaren wie Seidenstoffe aus dem Süden, Purpurfarbstoffe von den Zyklopeninseln, Gewürze und Kakao von den Waldinseln, Samtstoffe und Trockenfrüchte aus Aranien.

Der größte *Lageraum* enthält schließlich die übrigen Güter, meist Massenware wie Getreide und Wein. Zwei weitere Durchgänge führen direkt in den Innenhof. Der *Innenhof* hat einen Ausgang zu einer ruhigeren Nebenstraße. Diese Türe ist jedoch üblicherweise geschlossen und wird nur durch das mittels des Klingelzuges herbeigerufene Dienstpersonal geöffnet.

Eine gemauerte Treppe führt an der Innenseite der Hofmauer entlang zum Obergeschoss, das als Wohnteil dient. Unterhalb der Treppe liegt ein *Abtritt*, dessen Abfluss durch ein Röhrensystem direkt in den Kanal führt. In der gegenüberliegenden Ecke des Hofes befindet sich ein Brunnen. Ein *Flur* führt vom Innenhof in den Wirtschaftstrakt des Hauses: Unmittelbar an den Hof angrenzend liegt die *Vorratskammer*. In den Fässern und Krügen befinden sich alltägliche Lebensmittel wie Mehl, Bier, Erbsen, Sauer- und Rotkraut, aber auch exotischere Spezereien wie kandierte Früchte und ähnliche Leckereien.

Im Raum neben der Speisekammer schlafen die Köchin Ifarnia und ihr Mann, der Hausmeister Alrik. Die Kammer enthält neben dem einfachen Doppelbett eine Truhe für die Habseligkeiten des Paares. Eine zweite *Treppe* führt ins darüber liegende Zwischengeschoss.

Der größte Raum im Wirtschaftstrakt ist eindeutig die *Küche*. Ein großer, gekachelter Ofen dient zum Kochen und Backen, während die um ihn herumlaufende Bank den beiden Küchenburschen als Schlafplatz dient. Neben dem Ofen ist sorgfältig Feuerholz aufgeschichtet. An den Wänden hängen glänzende Kupfertöpfe und Pfannen. Irdene Teller, Schüsseln und Krüge in den Regalen dienen der Essensvorbereitung, während das teure Silber- und Porzellangeschirr im Speisesaal aufbewahrt wird. Von der Decke hängen getrocknete Kräuterbündel. Der hölzerne Tisch dient sowohl der Essensvorbereitung wie auch dem gemeinsamen Dienstbotenessen. Ein gemauerter Bottich dient der Reinigung von Geschirr und Schlachtgeflügel. Der Bottich kann mittels eines Schiebers verschlossen werden, das Schmutzwasser wird durch eine Röhre direkt in die Kanalisation geleitet.

Neben der Küche liegt die *Waschküche*. Küchenofen ist so in die Wand eingebaut, dass er hier auch zum Erhitzen des Waschwassers genutzt werden kann. Die großen Bottiche, die einen Abfluss in den Kanal haben, dienen zur Reinigung der Schmutzwäsche sowie zur Körperpflege der Dienstboten. Das Badezimmer der Herrschaften befindet sich oberhalb der Waschküche und wird mittels des Aufzugs mit warmem Wasser versorgt. Eine Truhe enthält die saubere Haushaltswäsche.

Das nur über die mittlere Treppe erreichbare *Zwischengeschoss* enthält vor allem Zimmer für Dienerschaft und Gäste, zur Linken der Treppe aber auch das *Badezimmer* mit einer großen Wanne, die über ein Abwasserrohr zum Kanal verfügt, einen deckenhohen Spiegel sowie einen Toilettenstuhl.

Neben dem Badezimmer liegen die Räumlichkeiten des *Majordomus* des Hauses. Hier steht neben seinem Bett und einem Spind ein kleiner Schreibtisch mit den allgemeinen Einkaufs- und Lohnlisten. Persönliche Gegenstände findet man hier nicht, da er den größten Teil des Tages im Herrschaftstrakt verbringt.

Auf der anderen Seite der Treppe liegt der *Schlafraum der vier Hausmädchen*. Die Kammer ist schlicht eingerichtet, mit zwei nebeneinander stehende Etagenbetten, daneben zwei Truhen für die wenigen Habseligkeiten. Die Bewohnerinnen kommen nur zum Schlafen hierher. Zur Straße hin grenzen die beiden *Gästezimmer* an. Die beiden Räume verfügen über je ein Doppelbett mit Brokatdecken, einer Spiegelkommode, einem Kleiderschrank, sowie einem Tischchen mit zwei Sesseln. Der Boden ist mit aranischen Teppichen ausgelegt. Der kleinere Raum ist in Blau-, der größere über der Straße in Grüntönen gehalten.

Das *Obergeschoss* ist der Hausherrin und ihrer Familie vorbehalten. Direkt gegenüber der Treppe, die vom Hof heraufführt, ist die lichtdurchflutete *Loggia* gelegen. In dem von zahlreichen Fenstern erhellten Raum unterrichtet in den Vormittagstunden die Gouvernante die beiden Enkelkinder Esmeran und Tizia. Nach der Mittagsstunde entspannen sich Tarmania und Janneke Meppenheimer an ihrem Spinett oder ihrer Staffelei; manchmal empfangen sie hier auch ihre Freundinnen zu einem Schwatz. Der Raum enthält als weitere Einrichtung, zierliche, bestickte Sesselchen und ebenso kleine Tischchen. Es gibt zwei Flure im Obergeschoss.

Neben der Loggia liegt der große *Speisesaal*. Die eine Seite wird von bunten Butzenglasscheiben mit Götterbildern bestimmt, die gegenüberliegende Wand präsentiert die Ahnengalerie der Familie Meppenheimer. Auf der gedrechselten Anrichte steht das gute Silbergeschirr des Hauses, das Porzellan und das Glas werden darunter aufbewahrt. An der mit Rosenranken bemalten Decke hängen drei Kristallluster. Üblicherweise stehen hier drei kostbare Rosenholztische, um die gepolsterte Stühle gruppiert sind. Der Raum dient der Familie nicht nur als Speisezimmer, sondern während der Ballsaison auch als Festsaal. Zu diesen Gelegenheiten wird die Trennwand zum danebenliegenden Zimmer zur Seite gezogen, um den Raum zu vergrößern. Üblicherweise wird der mit bequemen Sesseln und einer Ruhebänk ausgestattete *Salon* des Abends von Tarmania und Janneke genutzt, die gelegentlich auch Domna Lucretia, die Gouvernante, hinzu bitten.

Der *Wohn- und Schlafraum der Gouvernante* der beiden Enkelkinder: Die aus Kuslik stammende hübsche Domna Lucretia hat ihr Zimmer regelrecht voll gestopft: Neben ihrem mit Kissen

überladenen Bett und einem Schrank hat sie einen kleinen Sekretär, in dem sie sorgfältig ihre mit einem grünen Seidenband verschnürten Liebesbriefe aufbewahrt. Ein Sessel und Tisch dienen ihr des Abends als Ruheplatz, da Frau Tarmania sie ungern im Salon duldet. So verbringt Lucretia ihre Zeit bei einem Buch oder beim Harfenspiel.

Vom anderen Flur her gelangt man zuerst zum *Wohnraum* der Hausherrin. Das Zimmer weist eine bequeme Sitzgruppe und eine Vitrine auf, in der sich ihre Spieldosensammlung befindet. Ein Selbstporträt zeigt Frau Meppenheimer als sechzehnjähriges Mädchen.

Der Nebenraum bildet das herrschaftliche *Schlafzimmer*. Die Decke ziert ein Gemälde, das den Rahjageliebten Khabla auf einer weißen Stute zeigt. Ein großer Schrank enthält die persönliche Kleidung der Hausherrin. Früher wurden die Räume von Frau Tarmania und ihrem Gemahl Lucian gemeinsam genutzt.

Auf der anderen Seite der inneren Treppe ist das *Wohn- und Schlafzimmer* der verwitweten Schwiegertochter Janneke zu finden, das sie früher mit dem Sohn des Hauses, ihrem Gatten Barin gemeinsam bewohnte. Da sie nicht so viel Geld zur Verfügung hat, um mit Frau Tarmanias öffentlichen Gedenkveranstaltungen für Barin zu wetteifern, rächt sie sich auf ihre Weise, indem sie das Zimmer seit seinem Tod nicht mehr verändert hat und alles so aussieht, als würde er bald von der Armee zurückkehren - dementsprechend wenig passt auch die Einrichtung zu der zarten und schöngestigen Janneke.

Neben diesem Zimmer liegt das *Kinderzimmer*. Durch eine aranische Wand getrennt, stehen hier die Betten des achtjährigen Esmeran und seiner sechsjährigen Schwester Tizia. Der Raum ist dick mit Fellen ausgelegt, damit die Kinder nicht verkühlen. Zwei Truhen enthalten die persönlichen Kleidungsstücke der Geschwister. Eine weitere aranische Wand verdeckt einen Toilettenstuhl. Der letzte Raum im Obergeschoss ist das *Spielzimmer* der Kinder; die Wände des hellen Raumes sind mit bunten Fabelwesen bemalt. Zwei naturgetreue Schaukelpferde befinden sich hier ebenso wie eine anderthalb Schritt große, hölzerne Ritterburg mit Zinnrittern, aber auch ein bis aufs kleinste Detail der Villa nachgebildetes Puppenhaus.

Bewohner und Gäste

♦ *Tarmania Meppenheimer*, Kaufherrin. Die energische Endsechzigerin denkt nicht daran, sich auf das Altenteil zurückzuziehen, sondern lenkt Handelshaus und Villa mit harter Hand. In den letzten Jahren gibt sie jedoch viel Geld für das Andenken ihres an der Trollpfote gefallenen Sohnes aus und hat der Welt seinen Tod nie wirklich verziehen. Tarmania hält nicht wirklich viel von hoher Kultur, außer als Mittel, um andere zu beeindrucken, und bevorzugt privat die deftigen Freuden des Lebens: Bier, schweren Tabak und gelegentlich ein bezahlter Gesellschafter.

♦ *Janneke Meppenheimer*, ihre Schwiegertochter, ist eine zerbrechlich wirkende Dreißigerin, die man kaum für eine zweifache Mutter halten würde. Sie kämpft nicht mehr um die Anerkennung durch Frau Tarmania, die sie doch nie erringen wird, sondern nur noch um ihren Status als ihre Erbin, den ihre Schwiegermutter ihr nur zu gerne entziehen würde. Da sie sich darum niemals mit einem anderen Mann einlassen könnte, um nicht Karins Andenken zu entehren, hat sie sich vor einiger Zeit von der Gouvernante ihrer Kinder verführen lassen, eine heimliche Liaison, die noch andauert.

♦ *Esmeran und Tizia*, Jannekes Kinder, beide gründlich verzogen, da sämtliche Erziehung durch Mutter und Gouvernante durch üppige Geschenke und weitreichende Erlaubnisse der Großmutter und Hausherrin zunichte gemacht werden.

♦ *Domna Lucretia Tirsalino*, Gouvernante der Kinder und Jannekes Geliebte. Ihre Motivation sei dem Meister zur Entscheidung freigestellt: Ist sie wirklich in die gutaussehende Janneke verschossen, ist sie eine echte Freundin oder will sie nur die künftige Herrin des Hauses ausnutzen?

♦ *Muracin*. Der fünfunddreißigjährige Majordomus ist der Sohn der Diensthofen Ifarnia und Alrik. Muracin ist mit Barin zusammen aufgewachsen und hat dieselbe Ausbildung genossen und wurde noch von seinem einstigen Spielgefährten in die höchstmögliche Stellung berufen. Der Majordomus ist ein arroganter Mann, dem Tarmania in vielen Alltagsdingen weitgehend freie Hand lässt. Die anderen Diensthofen fürchten ihn, da er nicht zögert, jede noch so kleine Unregelmäßigkeit bei der Hausherrin anzuprangern. Seine Eltern machen da keine Ausnahme. Dass er gelegentlich der Liebhaber der alten Dame ist, schadet seiner Stellung keineswegs, und er kann es sich auch erlauben, der Gouvernante Lucretia nachzustellen und sogar Janneke ein wenig zu schikanieren.

♦ *Ifarnia*, die sechzigjährige Köchin, hat die Aufsicht über die Wasch- und die Speiseküche inne. Sie ist eine treue Anhängerin der Herrin Peraine, der sie einen kleinen Schrein an der Zimmerwand eingerichtet hat.

♦ *Alrik*, ihr Mann, das Hausfaktotum ist für die Instandhaltung des Hauses und Reparaturen allgemein verantwortlich.

♦ *Zwei Küchenjungen und vier Hausmädchen* vervollständigen das Personal.

Besonderheiten & Abenteuerideen

Die angespannte Situation zwischen den Bewohnern des Hauses mag sich in verschiedensten Szenarien niederschlagen:

- Um generell den Kontakt zu der Familie herzustellen, eignet sich ein Szenario, in dem die Enkelkinder auf einem Spaziergang mit ihrer Gouvernante von einem Unfall, von einigen Entführern oder dem wilden Tiereines Gauklertrupps bedroht werden und nun die Helden die Kleinen retten müssen.
- Eine wohlmeinend auftretende Tarmania Meppenheimer klagt bei passender Gelegenheit den Helden über die Einsamkeit ihrer Schwiegertochter und will den attraktivsten Helden überzeugen, die 'arme Janneke' zu verführen. In Wirklichkeit plant sie eine peinliche Enttarnung der 'Untreue' ihrer Schwiegertochter, um die ungeliebte jüngere Frau mit einer größeren Abfindung, aber ohne die Kinder aus dem Haus zu jagen. Anhaltspunkte über ihre wahren Motive könnten sein, dass sie eine lausige Schauspielerin ist und nur schlecht Anteilnahme heucheln kann; oder auch die Verzweiflung, mit der Janneke das Andenken ihres toten Gatten zu wahren vorgibt.
- Andererseits mag die Gouvernante Domna Lucretia versuchen, über die Helden ein starkes alchemistisches Mittel zu erwerben - kein Gift, aber doch kräftig genug, damit es, einmal in Frau Tarmanias Bier gemischt, sie allmählich so zerstreut werden lässt, dass sie 'aus Altersgründen' die Geschäfte an Janneke übertragen muss.

Verbreitung des Gebäudetyps

Diese Art von Patrizierhaus mit hohen Lagerräumen und Zwischengeschoss für Dienstboten und Gäste hat sich von Grangor aus über ganz Aventurien verbreitet und ist heute in Gareth und Havena ebenso anzutreffen wie in Festum, Brabak und sogar (vor allem bei Bürgern mittelländischer Herkunft) Zorgan und Khunchom. Weniger verbreitet ist dieser Typ im mittleren und südlichen Horasreich, wo Halbgeschosse eigentlich nur in Seitenflügeln der Dienerschaft Verwendung finden und auch ein eher in die Breite als in die Höhe gehender Baustil vorherrscht.

Alternative Verwendung

Variationen sind einerseits gut bei der Verwendung einzelner Räume möglich: Gästezimmer und Dienstbotenkammern sind weitgehend austauschbar. Wenn nötig, kann noch ein weiteres Stockwerk nach dem Muster des Obergeschosses hinzugefügt werden. Andererseits kann man aber auch eine ganz andere Nutzung dieser Räume postulieren: So eignet sich dieses Gebäude auch für ein etwas größeres **Hotel**: Die Verandatür ist dann der Haupteingang für Gäste, das Kontor wird zur Kammer des Portiers oder Begrüßers, die Lager dienen als Vorhalle und Speisesaal. Die Räume im Zwischengeschoss sind ebenfalls teils Gästezimmer, teils Dienstbotenkammern, und im Obergeschoss liegen weitere Gästezimmer und zweiräumige Suiten, aber auch der Speisesaal und Salon für die vornehmeren Gäste. Wiederum eine ganz andere Verwendung, die auf diesem Grundmuster aufbaut, ist die als Bordell mit Schankraum und Tanzfläche (statt Lager) im Erdgeschoss, zahlreichen 'Gästezimmern' und diversen größeren 'Gesellschaftsräumen' im Obergeschoss, wo sich etwa auch Glücksspielräume oder Liegekammern für den Rauschmittelgenuss befinden mögen. Allgemein eignet sich dieser Typus hervorragend, wenn eine Heldengruppe sich ein gemeinsames Stadthaus zulegt, wie es viele gerne tun, da es genügend Zimmer für die verschiedensten Zwecke, bis hin zur Bibliothek eines Magiers, hat.

Rashids Palast

(Tulamidische Stadtvilla)

In einer beliebigen Stadt Araniens, Mhanadistans oder Thalusiens liegt dieses Bauwerk als Beispiel für Stadtvillen der Tulamiden.

Aus der Geschichte

Rashid ist ein reicher tulamidischer 'Prinz': Als Erstgeborener eines tulamidischen Würdenträgers hat er von seinem Vater traditionsgemäß bereits bei der Volljährigkeit seinen Erbteil erhalten: Ein Teil des Erbes bestand in einem schönen Grundstück, das Rashid dafür nutzte, sich ein Haus zu Dauen, um mit seiner Shanja die Dynastie fortzuführen.

Räume und Kammern

Nach außen ist Rashids Palast sehr einfach, ja fast abweisend: Das zwanzig Schritt breite und fast dreißig Schritt tiefe Gebäude aus weißem Marmor hat zur Außenseite hin kein einziges Fenster. Ein schmiedeeisernes Tor, das viele schnäbelnde Vögel zeigt, versperrt des Nachts den Zugang zum Innenhof.

Linker Hand befindet sich der Stall. Die beiden zur Straße hin gewandten Türen sind hoch genug, dass ein Reiter ohne abzustiegen hindurch reiten kann. Der Stall würde einem Mittelreicher vermutlich eher an einen Festsaal erinnern: Die Kuppeldecke ist mit einem großen Gemälde einer galoppierenden Herde geschmückt, die Säulen sind mit feinen Blütenranken bemalt. Die Futterraufen sind sorgfältig geschnitzte Behältnisse, die Wassertröge mit blauen Glassteinen besetzt. Hier sind des Nachts Rashids Lieblinge, sein Shadifhengst Tulamiras, und seine drei Stuten untergebracht, des Weiteren ist Platz für einen Hengst und zwei Stute von Gästen. Auf der Hofseite ist die Wand von mit Bleiglas besetzten Bogenfenstern unterbrochen, die aber meistens offen stehen. Murab und Dashin, die beiden Pferdeknechte, haben ihre Schlafteppiche ebenfalls im Stall, um sicher zu stellen, dass niemand die Ruhe der edlen Tiere stört. Die Kutschpferde der Familie verbleiben auch des Nachts auf der Koppel. Rechts neben dem Eingang liegt die Remise. Auch dieser Raum ist mit einem Deckengemälde, einer von Einhörnern gezogenen, goldenen Kutsche geschmückt. Hier stehen ein offener Zweispänner aus dem Hause Ferrara sowie eine geschlossene Kutsche aus Rosenholz. Die Remise ist auch durch eine Türe vom Hof zugänglich. Der Innenhof von Rashids Palast ist ebenfalls sehr farbenprächtigt ausgestattet: Der Boden des Hofes ist mit einem Mosaik ausgelegt, das Nymphen und Satyre beim neckischen Treiben zeigt. Ein Säulengang umzieht den Hof, wobei die einzelnen Säulen von sorgfältig gepflegten Rosenranken umschlungen werden. In der Mitte des Hofes liegt ein Badebecken, davor ist ein Zugbrunnen errichtet.

Hinter der Remise befindet sich der Wohnraum der Dienerinnen; wie alle anderen Räume ebenfalls nur mit einem samtigen Vorhang versperrt. Die Decke zeigt hier ein verschlungenes Blumenmuster. Die sieben Frauen, die hier schlafen, sind die einfachen Küchen- und Haushaltsdienerinnen. Ein Schrank enthält die Kleidung der Frauen, die nach tulamidischer Sitte auf einem teppichbedeckten Podest schlafen.

Im daneben liegenden Raum wohnen die vier Hausdiener. Die Ausstattung entspricht der der Dienerinnen, bis auf die Decke, die hier ein Gemälde mit einer Gazellenjagd zeigt.

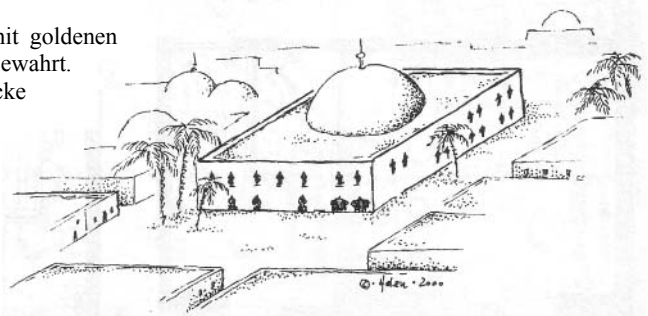
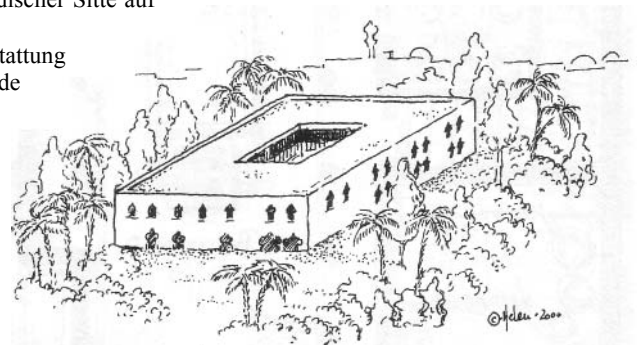
Die Waschküche dient zum einen der Wäschepflege, die in einem mit einem Schieber verschließbaren Bottich gewaschen wird. Der stets unter Feuer gehaltene Ofen in der Küche sorgt zudem immer für warmes Wasser, und dank eines ausgeklügelten Systems von Klappen und Schiebern ist es sogar möglich, den Raum völlig unter Dampf zu setzen, was Rashid regelmäßig macht, um sein heißgeliebtes Schwitzbad zu nehmen. Die Wände sind hier rundum mit Mosaiksteinen besetzt, die eine heitere Badeszene zeigen.

Neben der Waschküche lebt der Wesir. Sein Zimmer ist mit Seidenteppichen behangen, seine Lagerstatt befindet sich auf einer mit goldenen Einlegearbeiten verzierten, riesigen Truhe, in der er seinen Besitz aufbewahrt.

Zwei dicke Teppiche dienen ihm als Unterlage, eine dünne Seidentecke als Laken. Die Decke zeigt hier einen aufsteigenden Falken.

Die Wohnkammer der Köchin entspricht von der Größe her der des Wesirs, doch ist sie bei weitem nicht so luxuriös wie die ihres Nachbarn. Als Einrichtung gibt es in Shilas Zimmer einen Teppich auf einer hölzernen Auflage sowie eine kleine Kommode. Die Decke ist mit einem lautenspielenden Jüngling verziert. Als Wandschmuck hat sich Shila ein Bildnis der Herrin Peraine aufgehängt, vor dem sie einen Strauß Feldblumen aufgestellt hat.

Tulamidische Villa
oben: mit offenem Innenhof
unten: mit Kuppeldach



Die *Küche* weist einen großen Kachelofen in der Mitte der nördlichen Wand auf, der sowohl zum Kochen wie auch zum Brotbacken benutzt werden kann. (Hier backt Shila wahre Meisterwerke an Torten und Kuchen, die sie zum Liebling von Rashids Zwillingen machen.) Neben dem Ofen liegt ein Stapel Brennholz, der ebenso wie der in der Waschküche täglich von einem Hausdiener aufgefüllt wird. Die Küchendecke ist mit einem Bildnis der Herrin Travia geschmückt. An einer Wand steht ein langer Holztisch, an dem die Küchengehilfen unermüdlich Gemüse putzen, Geflügel rupfen, Fleisch und Teig vorbereiten. Dieser Tisch dient zu Essenszeiten auch als Tisch für die Dienstboten, an dem alle im Erdgeschoss lebenden Diener essen. (Bis auf eine Ausnahme: Der Wesir Achmud hat das Recht, mit am Herrschaftstisch zu speisen.) An den Wänden hängt blitzblank geputztes Kupfergeschirr neben scharfen Messern, auf Regalen stehen Gewürzfässchen und Steinguttopfchen mit getrockneten Kräutern; ein Becken dient zum Spülen des Geschirrs. Das *Weinlager* wird vom der Treppe ins Obergeschoss umgeben und ist mit einer schweren Tür gesichert. Hier lagern neben traditionellem Raschtulswaller auch Goldfälscher und andere Importweine; eine Karaffe steht bereit, um Wein abzufüllen. Außer dem Wesir hat nur Rashid selbst das Recht, das Weinlager zu betreten, aber dieses Recht hat er in den letzten Jahren noch nicht wahrgenommen, so dass Achmud sehr leichtsinnig geworden ist, was seine Veruntreuungen angeht. Die *Vorratskammer* ist außer mit den alltäglichen Lebensmitteln, wie Weizen, Mehl, Reis, Datteln, Oliven, Hammelfleisch, Schinken und Obst auch mit allerlei Naschwerk gefüllt, aber auch einige Fässer Bier sowie Brantwein finden sich hier. Außer Shila hat nur die Shanja das Recht, die Kammer zu kontrollieren, doch die verwöhnte Prinzessin interessiert sich nicht für derartig profane Dinge. Ober die Treppe gelangt man auf die Galerie im Obergeschoss. Ebenfalls von der Treppe umgeben, liegt hier über dem Weinlager die *Schatzkammer*. Hier lagern wirklich nur Münzen und einige Edelsteine, die man nicht gut ausstellen kann; alle anderen Kostbarkeiten sind in den Haushalt und die Einrichtung integriert.

Neben der Treppe liegt der *Rauchsalon*. Die Decke ist mit Szenen aus *Tausendundein Rausch* bemalt; die Wände zeigen Seidenteppiche mit nackten Frauen in unterschiedlichsten Hautfarben, der Boden ist mit einem Teppich ausgelegt, in dem man knöcheltief versinkt, darauf zahlreiche troddelverzierte Kissen, Polster und Sessel. Auf den drei niedrigen Tischchen stehen einige aus Gold und Glas gefertigte Wasserpfeifen bereit. Daneben finden sich in verschlossenen Kästchen verschiedene Tabaksorten, aber auch verschiedene erlaubte und verbotene Rauschmittelchen.

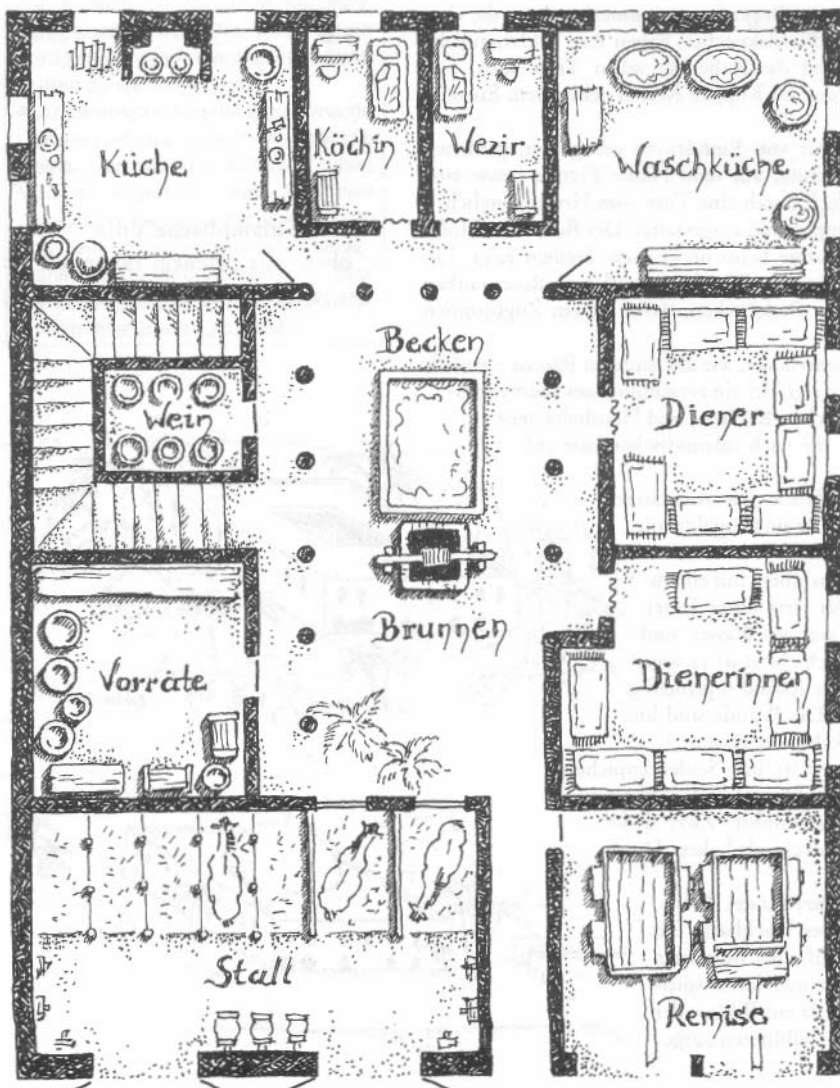
Das große *Speisezimmer* ist zur Galerie hin völlig offen. Die Decke ist als Sternenhimmel gestaltet, wobei die Sterne aus echten Edelsteinen bestehen. Ein langer, in der Höhe verstellbarer Tisch ist das Hauptmöbelstück. Um ihn herum werden je nach Besuch gepolsterte Stühle oder aber bequeme Sessel platziert. An den Wänden hängen silberne Leuchter; auf zahlreichen Tischen steht das goldene Tafelgeschirr bereit, das ebenfalls goldene Besteck ist an den Griffen mit Edelsteinen verziert. Bei Feierlichkeiten versammelt sich hier die Sippe, um den Geschichten eines Haimamud zu lauschen oder der Darbietung einer Sharisad zuzusehen. Der *Damensalon* liegt neben dem Speisezimmer. Hier ist das ureigenste Reich der Shanja, das ohne ihre Einladung niemand betreten darf. (Was selbst für ihren Gemahl gilt.) Die Decke besteht hier aus edelsteinbesetzten Blüten. Auf einer Truhe stehen goldene Statuetten, darüber hängt ein Bildnis der Göttin Rahja. Ein üppiges Kissenlager prägt den Raum, dazu kommen goldene Tischchen mit Obst, Konfekt und Tee. Hier verbringt die mit Goldschmuck behangene Shanja Yasira den meisten Teil des Tages.

Neben dem Damensalon liegt das *Kinderzimmer*. Hier leben die dreijährigen Zwillinge Azim und Kazim. Außer den weichen Kissenlagern der Zwillinge ist hier noch die Schlafstatt ihrer Kinderfrau Yora zu sehen.

Der Nachbarraum, das *Spielzimmer*, ist mit Spielsachen vollgestopft, darunter zwei perfekte Shadifschaukelpferde.

Neben dem Kinderzimmer sind die eigentlichen *Wohn- und Schlafräume der Shanja*. Die Decke ist mit Faunen und Dryaden bemalt. Neben einem großen

Tulamidische Villa
(Grundriss Erdgeschoss)



begehbaren Kleiderschrank gibt es einen deckenhohen Spiegel, vor dem auf einer Kommode achtlos eine überquellende Schmuckschatulle steht, daneben Tiegel und Fläschchen, Pinsel und kleine Töpfchen. Das Zimmer enthält neben den üblichen Polstermöbeln eine sehr bequeme Liege, die mit erotischen Schnitzereien geschmückt ist. Rashid hat das Zimmer noch nie betreten, so dass Yasira ihre zeitweiligen Gespielen mit hierhin nimmt. Ansonsten übernachtet auf dieser Liege meist ihre Leibdienerin Mukaba.

Das Schlafzimmer ist sowohl von den Räumlichkeiten der Shanja wie von Rashid erreichbar. Der Raum wird von einer Wand bis zur anderen von einer riesigen Bettstatt eingenommen. Die Decke ist völlig mit Spiegeln besetzt. Die Wände zeigen verschiedenste erotische Szenen. Wenn Rashid die Gesellschaft seiner Frau wünscht, lässt er Yasira durch seinen Leibdiener mitteilen, dass sie im Schlafzimmer nächtigen solle.

Die Wohnräume des Hausherrn sind erstaunlich schlicht. Die Decke ziert ein Bild von Tulaminas, seinem heißgeliebten Shadifross. Eine beschnitzte Truhe enthält Rashids Kleidung, auf einer Spiegelkommode stehen diverse Schminkutensilien. Ansonsten gibt es noch eine bequeme Polstermöbelung und einen einfachen Schlafteppich auf einem hölzernen Podest.

Der Raum neben Rashids Zimmer wird von seinem Leibdiener Khorim bewohnt. Wie das Zimmer seines Herrn ist auch dieser Raum sehr einfach gehalten; die Decke zeigt zwei balzende Pfaue. Ansonsten gibt es noch eine hölzerne Truhe und einen einfachen Teppich, in einer Ecke steht ein Tischchen mit einem Kamelspiel.

Die drei übrigen Zimmer dienen derzeit noch als Gästezimmer. Alle drei Räume sind mit dicken arabischen Teppichen ausgelegt und verfügen über brokatbehängene Himmelbetten mit beschnitzten Pfosten. An den Wänden hängen Spiegel über kostbar verarbeiteten Truhen; als Gastgeschenk steht ein gefülltes Schmuckkästchen bereit. Das Zimmer neben dem von Khorim zeigt den Frühling als Deckenmalerei, das daneben den Sommer, das dritte den Herbst; die Behänge der Betten sind jeweils farblich dem Thema angepasst. (Nur der Winter, die Zeit des Stillstandes, wird nirgendwo thematisiert.)

Wenn Rashid einmal eine weitere Frau zur Gemahlin nehmen sollte, wird er ihr wohl eines dieser Zimmer zuweisen.

Bewohner und Gäste

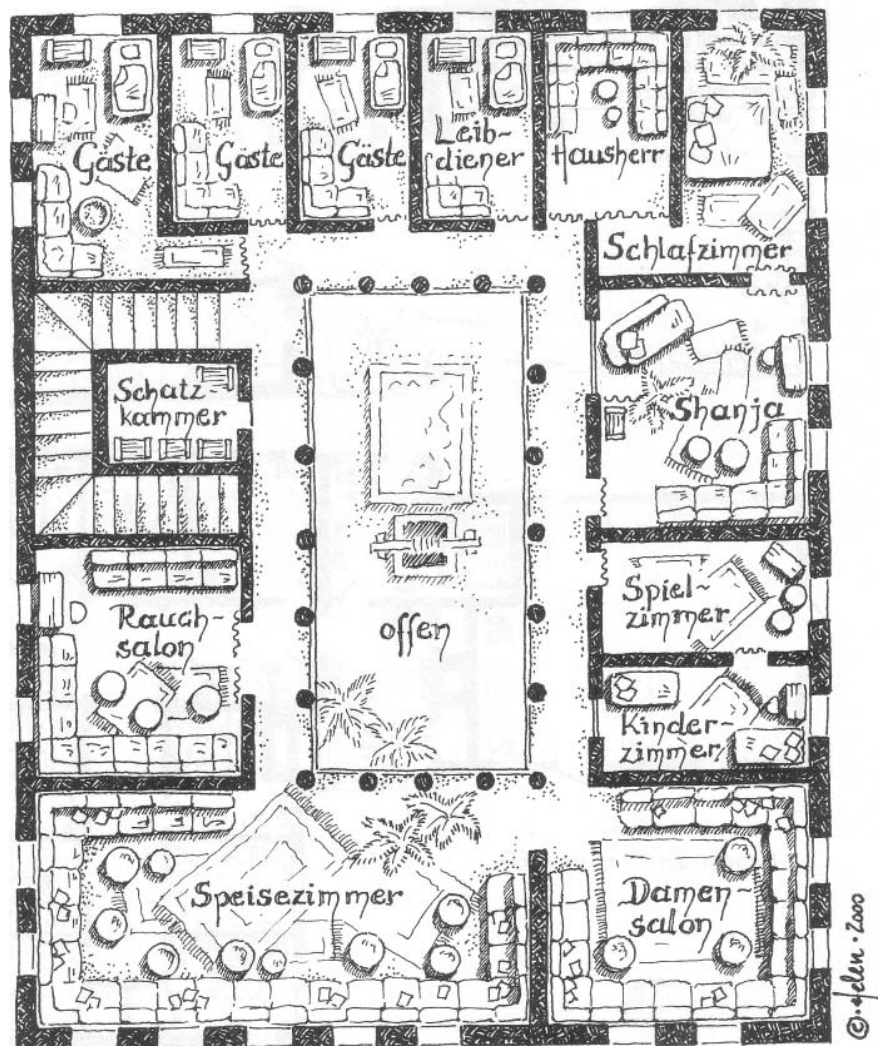
♦ *Rashid beu Rashman*, der Hausherr, betrachtet alle im Haus lebenden Menschen als seine Sippenmitglieder, und ihm ist daher die Vorstellung fremd, dass jemand ihm etwas stehlen könnte, was die meisten weidlich ausnutzen, angefangen bei seiner Gattin: Denn Rashid, der den meisten Teil des Tages in seinem Rauchsalon oder auf dem Rücken seines Hengstes verbringt, käme niemals auf die Idee, dass seine Shanja ihm im eigenen Haus Hörner aufsetzen könnte. Ihre Vorliebe für Geschichtenerzähler und Fremdländische Barden betrachtet er als harmlose Marotte, aus der kein Unheil erwachsen kann.

♦ *Yasira Shanja*, die gelangweilte Prinzessin und Hausherrin, ist eine Gefangene im goldenen Käfig, denn ihr eifersüchtiger Gemahl lässt sie nicht aus dem Palast. Und so lauscht sie den Liedern und Erzählungen ihrer Leibdienerin, die sie täglich zum Basar schickt, in der Hoffnung, einen unbekannten Haimamud oder auch interessante weitgereiste Fremde zu finden, die irgendwelche Neuigkeiten berichten können. Für diese Gefälligkeit beschenkt Yasira den Erzähler reich mit Gold und Juwelen, und ein hübscher Jüngling mag auch durchaus von der Shanja auf ihr Lager geladen werden.

♦ *Achmud ibn Saruk* ist als Wesir der Verwalter des Palastes und nach Rashid der wichtigste Mann. Achmud hat die Schlüsselgewalt über Weinkeller und Schatzkammer, und das nutzt er gründlich aus: Während er sich zuerst einfach nur etwas Wein für den eigenen Verzehr beiseite geschafft hat und dadurch im Laufe der Jahre den seltenen Fasarer fast völlig aufgetrunken hat, rechnet er mittlerweile Weine ab, die den Weinkeller nie erreichen ...

♦ *Shila*, die Köchin, hat nur die Herrschaft über Küche und die Vorratskammer, und das lässt ihr Rivale, der Wesir Achmud, sie auch deutlich spüren. Oftmals gibt es sehr heftige Machtkämpfe, wenn

Tulamidische Villa
(Grundriss Obergeschoss)



© J. J. J. J. J.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Es liegt nahe, dass irgendwann einmal die weitgereisten Helden von der Dienerin Mukaba eingeladen werden, um die gelangweilte Shanja aufzuheitern. Was sich daraus ergibt und ob der Hausherr Rashid unerwartet zurückkehrt, sei Ihnen überlassen.
- Dass einiges an Wein fehlt, ist schließlich doch dem Hausherrn aufgefallen, als er überraschende Gäste eigenhändig bewirten wollte - bislang weiß er aber nur vom rätselhaften Verschwinden der edlen Tropfen, die Unterschlagungen des Wesirs Achmud sind ihm unbekannt. Also hat Achmud prompt eine Geschichte von einem Dschinn oder Kobold erfunden, der wohl das edle Getränk stiehlt. Die Helden könnten auf zweierlei Weise ins Spiel kommen: Entweder sie werden als bekannte Enträtsler übernatürlicher Phänomene von Rashid gebeten, den lästigen Geist auszutreiben, nur um festzustellen, dass es den gar nicht gibt.
- Oder aber der gerissene Achmud wirbt sie an und lässt sie heimlich (oder als 'neue Dienstboten') in den Palast, damit sie mit ein wenig Zauberei seine Geschichte von einem Dschinn unterstützen.

Shila neue Lebensmittel bestellt, ein Vorrecht, das ihr durchaus zusteht, doch Achmud muss die Rechnungen bezahlen und versucht stets, die Ausgaben in Frage zu stellen.

- ♦ *Khorim* ist der Leibdiener des Herrn Rashid und sein steter Begleiter bei Ausritten. Als ehemaliger Reitersoldat ist er zugleich für die Pflege des Hengstes Tulaminas wie auch für den leiblichen Schutz seines Herrn verantwortlich.
- ♦ *Mukaba*, die Leibdienerin der Shanja, ist vor allem dafür zuständig, ihr bei der Körper- und Schönheitspflege zu helfen, ihr Gesellschaft zu leisten oder in der Stadt unterhaltsame Besucher aufzuspüren. Yasira erkauft sich ihre Treue mit üppigen Geschenken und dem simplen Kniff, sie mit dazuzubitten, wann immer sie einen schmucken Jüngling in ihr Bett holt: Den Herren Gästen ist es noch immer recht gewesen, sich mit zwei schönen Frauen zu vergnügen, und Mukaba wird es nicht wagen, ihre Herrin bei Rashid anzuschwärzen.
- ♦ *Azim* und *Kazim*, die dreijährigen Zwillinge, verbringen den größten Teil des Tages mit dem Kindermädchen Yora, einer Mohasklavin, die auch ihre Amme war, außerhalb des Hauses.

Verbreitung des Gebäudetyps

Tulamidische Stadtpaläste wie dieser sind in Aventurien praktisch überall zwischen Baburin und Mirham anzutreffen (wenn auch selten so reich ausgestattet). Typisch sind jeweils die Trennung der Wohn- und Aufenthaltsräume in einen Frauen- und einen Männerbereich und die rechteckige Anlage rund um einen Innenhof, der manchmal auch mit einer Kuppel überdeckt sein kann.

Alternative Verwendung

Grundsätzlich gilt für dieses Gebäude ähnlich wie für das Patrizierhaus, dass es nicht nur für Privathäuser geeignet ist: Bei einem Hotel wird das Erdgeschoss kaum anders aussehen, nur wird eine der Dienerkammern vermutlich als Schlafsaal dienen. Im Obergeschoss dienen Rauch- und Damensalon als Aufenthaltsräume, das Speisezimmer natürlich als Speisesaal und die übrigen Räume als Gästezimmer und -suiten.

Der *Rote Ochse* (Stadtschenke)

Aus der Geschichte

Der *Rote Ochse* ist eine mittelgroße Schenke im Zentrum Mittelstadts, die sich sowohl an die Bewohner der Stadt wie auch an Durchreisende wendet. Bislang kann seine Geschichte keine bemerkenswerten Vorfälle aufweisen.

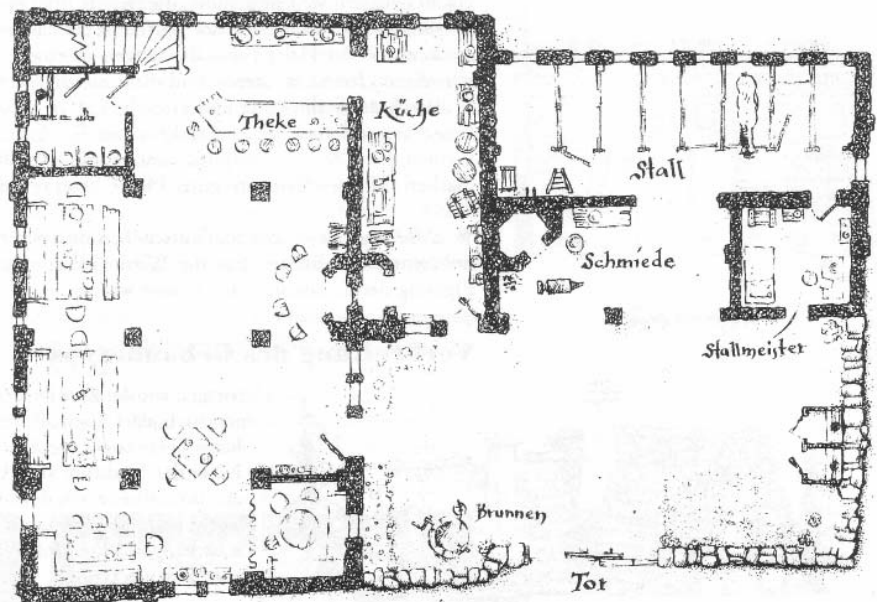
Räume und Kammern

Das Gebäude mit seinem ummauerten Hof hat eine Breite von 30 Schritt und ist fast 20 Schritt tief, die Wände bestehen aus Fachwerk; der Zugang zur Herberge führt über den Hof. Spätestens zwei Stunden nach Sonnenuntergang wird das Hoftor abgeschlossen, doch in der Schankstube werden auch danach (bis zur Mitternachtsstunde) noch Gäste bewirtet.

Für durchreisende Gäste mit Pferden steht gegenüber dem Hofeingang ein Stall mit fünf Pferdeboxen zur Verfügung. Der Stallmeister, Alarik, hat zugleich eine Ausbildung als Hufschmied und betreibt seine Werkstatt direkt im zum Hof hin offenen Eingangsbereich des Stalls; seine private *Wohnstube* ist ebenfalls durch den Stall zu erreichen.

Der *Heuboden* liegt über dem kleinen Stall und ist über eine einfache Leiter im Stall zugänglich. Hier schlafen nicht nur die beiden Stalldiener und die Schankburschen, sondern er dient auch

Gasthaus
(Grundriss Erdgeschoss)

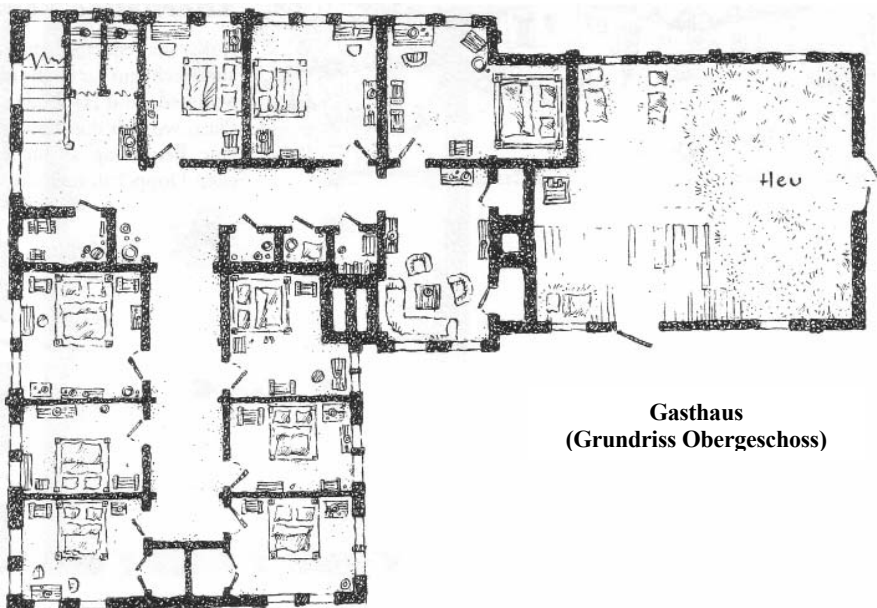


mitunter als Schlafsaal für Gäste, wenn zur Zeit des großen Jahrmarkts die Besucher nach Mittelstadt strömen. Der Eingang zur *Schankstube* liegt auf der linken Hofseite. Die Einrichtung der Wirtsstube ist rustikal und eher auf Stabilität als auf Eleganz ausgerichtet. Zur linken Seite der Türe steht ein durch Vorhänge abgeschirmter Tisch, der sechs Personen Platz auf Stühlen und Bänken bietet. Die Stühle sind gepolstert, und die Vorhänge schenken ein wenig Diskretion. Die Wirtin Halene nennt diesen Bereich das Patrizierzimmer, auch wenn es eher ungewöhnlich ist, dass sich derart hoher Besuch hierhin verirrt. Aber auch anderen Reisenden wie etwa einer Abenteuergruppe mag dieser etwas abgeschiedenere Tisch willkommen sein.

Zur Treppe hin, gegenüber der Theke liegt das *Feuchte Eck*, ein weiterer durch eine Tür abgetrennter Bereich, der deutlich anrühiger ist: Vier Eimer und eine Lochbank stehen hier bereit, um die Notdurft der Gäste aufzunehmen. Die Gaststube bietet noch eine Reihe weiterer Sitzplätze um die offene Feuerstelle. Im offenen Kamin braten im Herbst und Winter Äpfel in der Glut, darüber dampft in einem gusseisernen Kessel Würzwein. Hinter der eichenen Theke versehen außer Halene noch zwei junge Burschen ihren Dienst, die aber zeitweise auch zur Unterstützung des Koches Igor abgezogen werden.

Die *Küche* ist sowohl durch eine Tür hinter der Theke wie auch vom Hof her zugänglich, allerdings schätzt Igor es gar nicht, wenn Fremde in sein Reich eindringen. Da die Schankstube keinen Keller hat, lagern in der Küche neben Lebensmitteln auch die Bier- und Brantweinvorräte. Auf der Feuerstelle bereitet Igor täglich einen Eintopf zu; außerdem ist fast immer eine Fleischbrühe vorrätig. Übernachtungsgäste können über die hölzerne Treppe die Schlafzimmer im *Obergeschoss* erreichen. Dort gibt es,

Gasthaus
(Grundriss Obergeschoss)



Besonderheiten & Abenteuerideen

• Der *Rote Ochse* ist eine städtische Schänke wie unzählige andere und damit vorzüglich als der Platz geeignet, an dem die Helden zum ersten Mal einander begegnen, mit einem potenziellen Auftraggeber ins Gespräch kommen und, wer weiß, nach erfolgreich vollbrachter Mission auch das Abenteuer ausklingen lassen.

neben zwei weiteren *Notdurftkammern* und einigen *Rumpelkammern*, acht identische *Schlafräume* mit je einem Doppelbett. Die Betten sind einfach und jeweils mit einer strohgefüllten Matratze und mehreren Woldecken versehen. Die leinenen Laken werden einmal im Monat (oder gegen Aufpreis auf Wunsch des Gastes) gewechselt. Eine einfache Holztruhe kann mit einem Vorhängeschloss gesichert werden, die Zimmertüren sind mit einem Riegel abzusperrern. Am Ende des oberen Flurs liegt die *Wohnung der Wirtsleute*, die recht luxuriös eingerichtet ist: Um den mit Intarsien eingelegten Tisch stehen zwei große Ledersessel und eine gepolsterte Eckbank. Der Raum wird durch den Rauchfang des Kamins und der Esse im Stall geheizt. An der Decke hängt ein silberner Kerzenleuchter. Das angrenzende *Schlafzimmer* besitzt ein großes Himmelbett mit echten, dicken Daunendecken. Da die Wirtin Halene ihr Geld lieber sicher verwahrt weiß, gibt es einen sehr gut versteckten Hohlraum im rechten hinteren Bettpfosten, in dem sich ein regelrechter Schatzhort befindet.

Bewohner und Gäste

- ♦ *Halene*, die Wirtin, ist eine geschäftstüchtige Frau, die vermutlich auch dem Namenlosen eine Kammer vermieten würde, wenn er dort keinen Ärger macht. Grundsätzlich verkauft sie alles und regt sich auch über Sachschäden nur auf, wenn ihr keiner Schadenersatz zahlt. Ihre größte Marotte ist ihre Eifersucht: Sie würde sich niemals weibliches Personal ins Haus holen, während sie nicht so töricht ist, keine weiblichen Gäste aufzunehmen. (So hat sie schon einmal eine Besucherin die ganze Nacht belauert, weil sie glaubte, die fremde Frau mache ihrem Igor schöne Augen.)
- ♦ *Igor*, der Koch und Gatte der Wirtin, ist ein schweigsamer Mann, der nur außerhalb seiner Küche erscheint, wenn Halene ihn als Zeugen in einem Streit herbeiruft. Auch dann bleibt er meist schweigend hinter ihr stehen und nickt nur gelegentlich bestätigend.
- ♦ *Alarik*, der Stallmeister und Hufschmied, ist recht jähzornig und hasst nichts so sehr, als wenn Gäste lärmend über den Hof torkeln und die Pferde und ihn selbst rebellisch machen. Ruhestörer können daher recht schnell mit seiner Faust oder aber zumindest der Pferdetränke Bekanntschaft machen. Mit den Besitzern guter Pferde kann er jedoch stundenlang fachsimpeln, wenn man ihn lässt.
- ♦ *Hilke* und *Ruud*, die Stallburschen, sind ebenso wie die Schankhelfer *Amir* und *Delo* recht unbeschriebene Blätter. Für die Wirtin Halene bestand bei der Einstellung die hauptsächlich: Eignung darin, dass sie keine Frauen waren.

Wegherberge**Verbreitung des Gebäudetyps**

Herbergen wie der *Rote Ochse* finden sich in ganz Aventurien und können in praktisch jeder Stadt als Beispiel für eine Schänke der 'gehobenen Mittelklasse' verwendet werden. Neben ihrer üblichen Positionierung in der Nähe der Stadttore sind Gasthäuser dieser Art aber als Wegherbergen ebenso verbreitet wie der auf den Seiten 28ff. präsentierte *Stachel*. In dieser Verwendung sind sie dann meist ein wenig mehr befestigt (z.B. durch eine scherbengespickte Hofmauer) und etwas weitläufiger – nichtsdestotrotz aber genauso typisch.

Alternative Verwendung

Außer als reguläre Schänke mit Gästezimmern lässt sich der Grundriss, auch recht gut für ein Bordell verwenden, auch wenn dabei besser auf Stall, Schmiede und Heuboden verzichtet wird: Die Schankstube unten ist der Platz, wo sich die Besucher erst einmal bei einem Glas entspannen und eine 'Betreuung' aussuchen, ehe sie sich mit selbiger in eines der zahlreichen Doppelzimmer zurückziehen.

Das Haus zum Anker (Speicherhaus im Hafen)

Aus der Geschichte

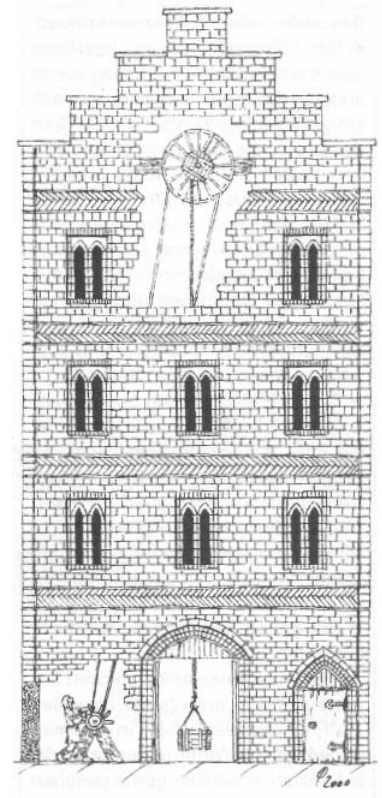
Der kleine Hafen von Mittelstadt hat schon immer seinen Teil zum Wohlergehen der Stadt beigetragen, vor allem zu Zeiten, als das Reisen über Land besonders gefährlich und teuer war. In den letzten Jahren ist es wieder etwas sicherer geworden, und das schlägt sich prompt auch auf die Lagerhäuser im Hafen nieder.

Räume und Kammern

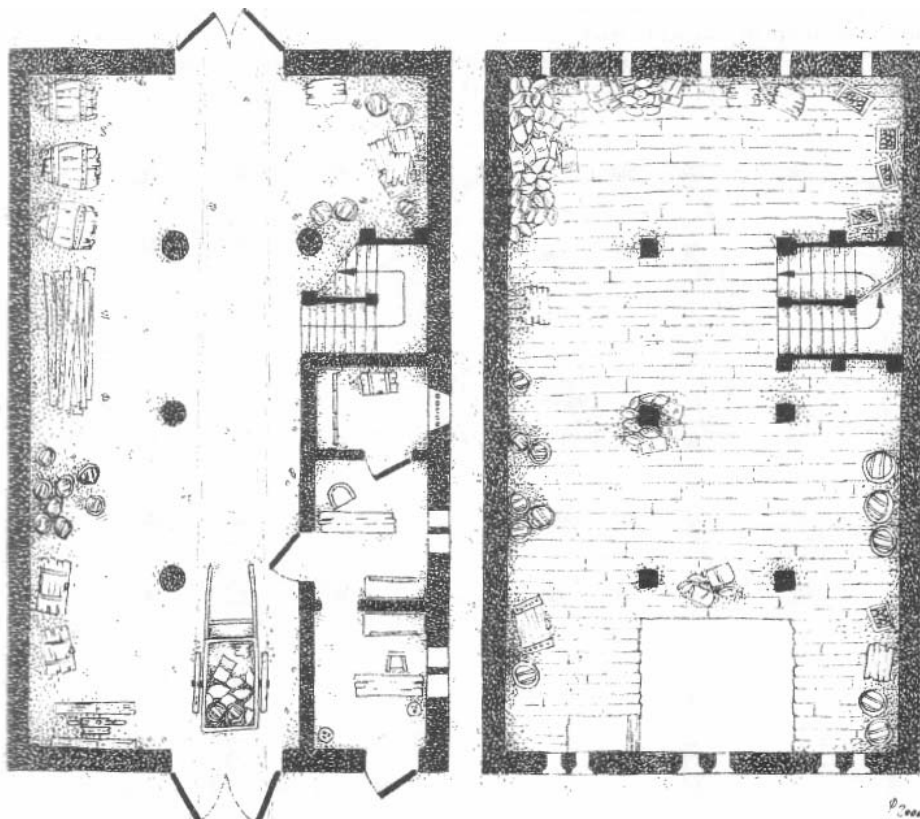
Das Haus zum Anker verdankt seinen Namen dem charakteristischen Ankersymbol über der Tür; in einer Welt, wo die meisten Lagerarbeiter und Schiffer eher schlecht als recht lesen können, ist dies eine unverzichtbare Maßnahme. Der größte Teil des Erdgeschosses wird von der *Lagerfläche* eingenommen, auf der sich mehr oder minder geordnet Kisten, Kästen und Säcke drängen. Hier wird allgemein das gelagert, was relativ bald wieder fortgeschafft wird, sei es auf andere Karren oder Kähne oder aber auf den Mittelstädter Markt. Die übrigen Waren werden direkt vom Ladeplatz hinter dem großen, zweiflügeligen Tor auf die höheren Stockwerke gehievt und dort eingelagert. Besonders hervorzuheben ist hier das ebenso einfache wie wirkungsvolle innere *Hebewerk*: Um ein großes, hölzerne Zahnrad im obersten Stockwerk läuft ein kräftiger Riemen aus Leder, der über alle Stockwerke bis zum Erdgeschoss herunter hängt. Indem man diesen Riemen bewegt, dreht man auch das Zahnrad und wickelt damit das an dessen Achse befestigte Seil mit dem Lasthaken entweder auf oder ab. Dadurch kann man auf jedem Stockwerk dieses Lastseil bedienen, um Säcken oder Kisten an einem Geschoss in ein anderes zu heben, wo dann bereits die Stauleute mit langen Hakenstangen bereitstehen (sollten), um das Seil herüberzuziehen und die Last abzunehmen.

Der Verwaltung dienen nur wenige Räume: Das *Vorzimmer* ist nur von der Straße aus zu erreichen und dient als Empfangs- und Warteraum. Hier sind eventuell kleine Proben der angebotenen Waren ausgestellt, und mitunter stehen hier auch Getränke bereit. Vor allem aber wacht hier ein Handelsgehilfe des Lagerhausleiters über den Zugang zum eigentlichen Kontorzimmer und empfängt Besucher oder wimmelt sie ab.

Im *Kontorzimmer* werden die Geschäfte gemacht, es ist sowohl vom Vorzimmer wie vom Lagerraum her zu betreten. Hier schmücken Karten der wichtigsten Handelswege die Wände, aber auch Listen über die derzeitigen Waren im Lager und über die bereits vereinbarten, aber noch nicht erledigten Handelsgeschäfte sind hier zu finden. Der breite Schreibtisch des Lagerhausleiters beherrscht den Raum, ebenso sein Sessel, während die Möblierung für Besucher spärlich ist, denn wirklich vornehme Geschäftsfreunde kommen nicht hierher, sondern schicken Untergebene



Speicherhaus
(Ansicht)



Speicherhaus (Grundriss)

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Der Schmuggel, der im Lagerhaus zum Anker betrieben wird, mag zuerst anderen Kaufleuten auffallen; und nach einigen Nachforschungen wird die Spur der Leute, die die unverschämt billigen Waren auf den Markt bringen, zum Lagerhaus zurückführen. Ob die Helden als Ermittler versuchen, sich unter dem Deckmantel von Lagerarbeitern einzuschleichen, oder aber des Nachts die Unterlagen durchsuchen wollen (und dabei von einigen Schmugglern überrascht werden), liegt ganz an Ihnen und Ihren Spielern.
- Bei der Beschreibung des Lastenaufzugs dürfte vielen Spielern schon die Idee gekommen sein, auch die Helden so zu befördern; vor allem, wenn ihnen Verfolger auf den Fersen sind. Nur zu - wenn Sie ordentlich mit stimmungsvollen Beschreibungen und gelegentlich Proben auf Körperkraft, Gewandtheit und Höhenangst zu Werke gehen, kann es eigentlich nicht missraten.
- Der Tresorraum eines solchen Lagerhauses wird auch gerne bisweilen als 'Freihafen' verwendet, in dem man gegen Gebühr Waren lagern kann, die in Mittelstadt weniger gerne gesehen sind, seien es 'südländische Gewürzpasten' oder 'fachkundliche Werke zur historischen Invokationskunde'...

oder aber treffen sich mit dem Herren der Waren in einer gediegeneren Atmosphäre.

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

Bewohner und Gäste

- ♦ Lagerhausleiter *Isador Goldenstengel* ist ein freundlicher, hilfsbereiter Mann, der nicht allzu gründlich die Angaben überprüft, die seine Gehilfin Charmandra macht. Solange alles zu stimmen scheint, ist er völlig arglos, dass sie hinter seinem Rücken einen regen Schmuggelhandel betreibt.
- ♦ Handelsgehilfin *Charmandra Brenningmeyer* ist eine ehrgeizige Kauffrau, die ihre entfernte Verwandtschaft mit der Bürgermeisterin von Mittelstadt ausnutzt, um sich ungebührlich viel Einfluss zu verschaffen und vor allem ihren regen Schmuggel zu decken: Dabei geht es nicht um wirklich verbotene Waren, sondern 'nur' um Güter, die so hoch mit Zöllen belegt sind, dass sich das Risiko durchaus lohnt, wenn man sie unverzollt losschlägt. Das Lagerhaus zum Anker, in dem sie freiwillig Überstunden leistet, ist dabei das Zentrum ihrer Operationen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Wenn sich auch die landestypischen Merkmale wie Mauerwerk und Giebelform ändern mögen: Fast in jedem Hafen ist der Boden knapp und teuer, so dass Lagerhäuser fast überall eher turmähnlich in die Höhe als in die Breite wachsen, so dass man diesen Plan fast überall verwenden kann.

Alternative Verwendung

Nicht allein als eifrig benutzter Lagerplatz für die Waren eines mehr oder minder ehrbaren Kaufherren bietet sich das Lagerhaus an: Die Abenteuerliteratur ist reich an Gaunerbanden und verbotenen Geheimkulten, die sich des Nachts in leerstehenden Lagerhäusern treffen, um ihre Übeln durchzusprechen...

Totnarios Töpferwerkstatt (Größeres Handwerkerhaus)

Ans der Geschichte

Seit drei Generationen ist diese Werkstatt in der Hand von Tomarios Familie, und da der erfahrene Töpfermeister nach dem Tod seiner ersten Frau schnell erneut geheiratet hat, wird es auch in absehbarer Zeit einen Erben geben, der die Tradition fortführen kann.

Räume und Kammern

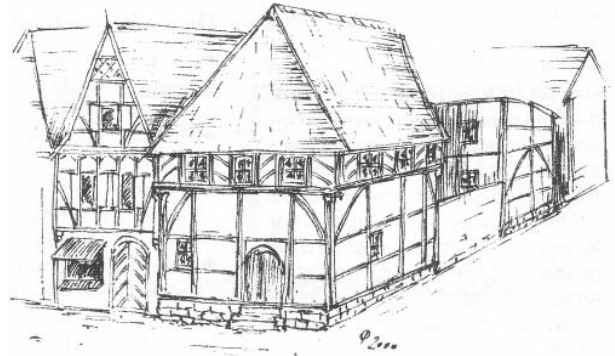
Das zweistöckige Fachwerkhaus dient dem Töpfer Tomario als Laden, Werkstatt und Wohnung. Im *Erdgeschoss* befindet sich der von der Straße her zugängliche *Laden*. Hier verkauft Emilia die von ihrem Mann und seinem Lehrlingen gefertigten Töpfe und Geschirr. Viele der in den Regalen stehenden Teller und Krüge sind einfache irdene Waren, die sich hauptsächlich durch die verschiedenfarbige Bemalung unterscheiden. Wohlhabendere Kunden kommen jedoch auch, um persönlicheres Geschirr zu bestellen, das mit ihrem Wappen oder ihren Initialen versehen ist. Die hintere Wand des Ladens hat Fenster, die auf den baumbepflanzten *Lichthof* hinausgehen. An der äußeren Wand des Lichthofes steht der Brennofen. Hier gibt es einen eigenen Brunnen, so dass Emilia nicht zum städtischen Brunnen gehen muss, um Wasser herbeizuschaffen. Neben dem Geschäft ist der Zugang zur Treppe zum Obergeschoss, wo die Wohnräume der Eheleute liegen.

Die Hintertüre vom Laden führt auf den *Laubengang*, der als Verbindung am Lichthof vorbei zur Werkstatt führt.

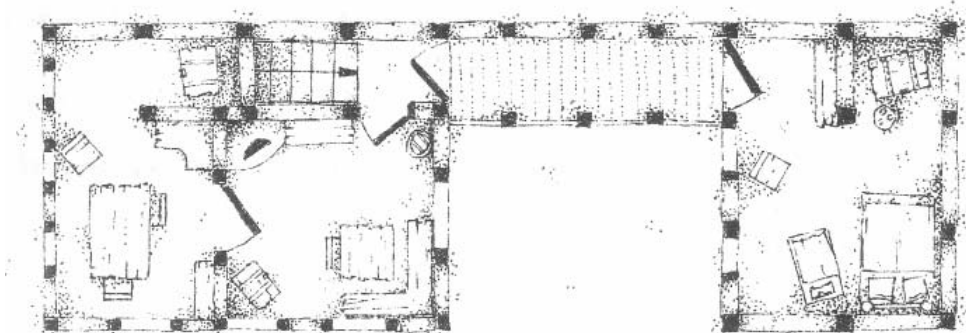
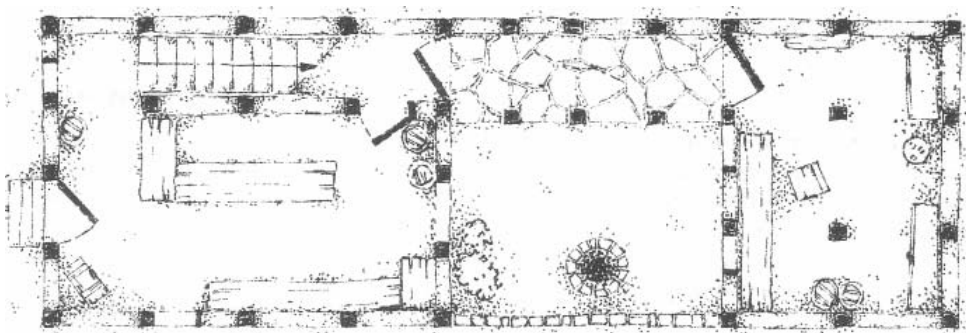
Die *Werkstatt* hat neben zwei Fenstern in der Rückwand auch Fenster zum Lichthof hin und ist damit der hellste Raum im Erdgeschoss. Zwei Drehscheiben vor den Fenstern des Lichthofs dienen zum Herstellen der Krüge und Kannen, während auf hölzernen Gestellen die halbfertigen, noch zu brennenden Erzeugnisse stehen. In einer mit feuchten Tüchern abgedeckten Wanne befindet sich der Ton, daneben stehen Kübel mit Salz, Asche und Farbstoffen, um das Geschirr zu verzieren und glasieren. Hilfe bei der Arbeit leistet Tomario sein Lehrling Stipen, der des Nachts auf einem einfachen Lager im Laden schläft.

Im *Obergeschoss* ist zur Vorderfront des Hauses hin die *Gute Stube* gelegen. Hier sitzt Tomario des Abends mit seiner Frau, die Flickarbeiten macht und Kleidung für den erwarteten Nachwuchs herstellt, während er selber beim Schein der Öllampe seinen Lehrlingen in die Kunst des Lesens und Schreibens einweicht. Der Raum ist mit einem Webteppich ausgelegt, eine mit Kissen gepolsterte Bank steht an einem mit einer weißen Spitzendecke geschmückten Tisch; die Ofenplatte des Herdes in der nebenan liegenden offenen Küche spendet angenehme Wärme.

Die *Küche* ist einfach eingerichtet: Außer dem Herd gibt es einen Holzbottich zum Reinigen des



Typisches Handwerkerhaus



Großes Handwerkerhaus
oben: Erdgeschoss
unten: Obergeschoss

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Tomario ist eigentlich ein treues Mitglied der Töpferzunft, doch als er beim Herausgraben eines Tonklumpens in der zunfteigen Tongrube eine goldene Schrifttafel aus uralter (bosparanischer?) Zeit findet, siegt seine Goldgier, und er schafft das Fundstück erst einmal in seine Werkstatt, statt es der Zunft zu übergeben. Jedoch hat ihn eine Zunftschwester beobachtet, und nun läuft die Zunftmeisterin Sturm und fordert die Herausgabe des Schatzes. Die Helden können auf jegliche Weise ins Spiel kommen: Entweder als Beschützer, die von Tomario angeworben werden, oder aber als Auftragseinbrecher - entweder im Auftrag der Zunftmeisterin oder einer dritten Partei, die von der Schrifttafel gehört hat. Wenn dann vielleicht noch Stipen die 'günstige Gelegenheit' ergreift, um mit dem Schatz und der entführten, eventuell gar hochschwangeren Emilia zu verschwinden, ist das Durcheinander groß.
- Durch eine Laune Tsas wird das Kind Emilias nicht mit den schwarzen Haaren des Vaters Tomario, sondern mit einem blonden Haarschopf geboren, wie ihn Stipen hat. Bislang war der Töpfermeister bereit, die Vernarrtheit seines Lehrjungen zu tolerieren, doch wenn ihn sein Weib so bloßstellt, sieht es anders aus. Die Helden könnten im Auftrag von Emilias grauhaarigem Vater Jacopo eingreifen, um den Ruf (und vielleicht gar die Unverletztheit) seiner Tochter zu retten, bis er genügend Mitglieder seiner Familie zusammengetrommelt hat, um zu beweisen, dass auch in Emilias Verwandtschaft Blondhaar durchaus häufig ist.

Geschirrs, das Wasser hierfür wird vom Brunnen hinaufgetragen. Der Küchentisch mit seinen vier Stühlen dient auch als Esstisch; in den Regalen an den Wänden steht irdenes Geschirr mit dem Familienmonogramm. Unterhalb der Regale finden sich Vorratsfässer mit Mehl, Bohnen und Sauerkohl. Die Küche erhält durch ihre mit Schweinsblasen verschlossenen Fenster vom Lichthof her Tageslicht. Der Durchgang zum Schlafzimmer ist an der Wand mit einfachen Regalen versehen worden; auch hier gibt es Fenster. In Kürze wird in der hier stehenden Wiege das Erstgeborene der Eheleute liegen. Im Schlafzimmer steht ein breites Doppelbett, in dem bereits Tomarios Eltern geschlafen haben, die Wäschetruhe daneben enthält Leinen, das ebenfalls teilweise mehr als hundert Jahre zählt. Der Boden ist mit Schaffellen ausgelegt, der Raum erhält aber auch etwas Restwärme vom Töpferofen, dessen Kamin an der Wand entlang läuft. Unter dem Bett steht der Nachtopf, der des Morgens vor der Türe ausgeleert wird.

Bewohner und Gäste

- ♦ *Tomario*, der Töpfer, ein ruhiger und arbeitsamer Mann in den späten Fünfzigern. Als Witwer hat er unlängst wieder geheiratet und hofft nun auf einen Erben, denn den Plan, notfalls seinen Lehrjungen zu adoptieren, hat er wegen dessen Unzuverlässigkeit aufgegeben.
- ♦ *Emilia*, seine zwanzigjährige Frau, ist seine zweite Gattin, die Tochter eines Gildenbruders. Sie liebt ihn ebenso wenig wie er sie, aber sie schätzt die wirtschaftliche Sicherheit, die er bietet, und in den letzten Monden hat sich eine gewisse Freundschaft zwischen ihnen entwickelt. Die Avancen des Lehrjungen hat sie bislang aus Loyalität ihrem Mann gegenüber zurückgewiesen, zumal sie gerade ihr erstes Kind erwartet.
- ♦ *Stipen*, der Lehrjunge, ist mit seinen achtzehn Jahren ein eifriger Verehrer der jungen Meisterin. Er versteht nicht, warum sie seine heimlichen Anträge nicht erhört, und nun plant er, nach seiner Gesellenprüfung etwas Geld zu stehlen und mit ihr nach Belhanka zu fliehen, wo Liebende ohne weitere Umstände getraut werden, wie er von einem Freund gehört hat, dessen Bruder jemanden kennt, dessen Vetter schon einmal da war.

Verbreitung des Gebäudetyps

Wenn man von der Bauweise der Mauern absieht, kann ein solches Handwerkerhaus im ganzen städtischen Aventurien liegen, sogar in den größeren Tulamidenstädten, wo nicht jeder in einem Sippengehöft lebt.

Alternative Verwendung

Außer als Töpferwerkstatt lässt sich dieser Grundriss natürlich als jegliche Werkstatt, aber auch als Krämerladen und auch als Haus eines gewerblichen Schreibers, Heilers etc. einsetzen.

Ernestines Kräuter und Tinkturenladen (Kleineres Handwerkerhaus)

Aus der Geschichte

Seit vielen Jahren findet man hier in einer unauffälligen Seitengasse Mittelstadts den Laden der kräuterkundigen Ernestine, die im selben Gebäude lebt und arbeitet. Früher gab es einmal Gerede, sie sei eine Hexe, doch ein angesehener Magus bestätigte ihre 'Unschuld', und seitdem kann sie unbehelligt arbeiten.

Räume und Kammern

Das zweistöckige Fachwerkhaus hat nur einen Zugang: Der vordere Raum dient der Besitzerin als *Laden*. Ein breites, nur mit einem hochklappbaren Holzladen verschlossenes Fenster ist die Auslage. Wenn Ernestine neue Tränke und Tinkturen braut, hat sie das Fenster geöffnet, damit potenzielle Kunden einen Blick auf die Ware werfen können und sehen, dass das Geschäft geöffnet ist. Eine neben der Klappe befestigte Glocke informiert sie über interessierte Kunden. An der Decke der Stube hängt ein ausgestopfter, großer stacheliger Fisch, auf den Regalen stehen Gläser mit in Alkohol eingelegten Fröschen und Ratten neben Tiegeln, Phiolen und kleinen Kästchen. Von der Decke des Raumes hängen dicht beieinander Kräuterbündel, die einen aromatischen Duft verbreiten. In der Theke eingelassen sind zahlreiche kleine Schubladen, in denen in Pergament oder Wachstuch eingeschlagen Pulver, Kräuter, Stoffbinden und ähnlich bereits abgepackte Ware aufbewahrt werden. Der Raum hinter dem Laden dient Ernestine als *Werkstatt*, in der sie über einem Dreibein Tränke braut, Salben zubereitet, aber auch auf einem Hol: Lisch einfache Verletzungen versorgt und Zähne zieht. Zwei Fenster bieten etwas Helligkeit, aber das meiste Licht kommt von den aufgestellten Honigkerzen, die nach Ernestines Glauben böse Einflüsse fernhalten. Im Hinterzimmer befinden sich unter der nach oben führenden Treppe die Vorräte, sowohl an Lebens- wie auch an Heilmitteln.

Oberhalb der Werkstatt liegt der sowohl als *Küche* wie auch als Schlafkammer ausgestattete Raum. Der Ofen dient Ernestine nicht nur zur Zubereitung ihrer abendlichen Speisen, sondern bietet auch des Abends wohlige Wärme. Ein einfacher Holztisch zur Zubereitung der Speisen, ein Schrank mit Geschirr und Wäsche und auf der Bank neben dem Ofen eine Schlafstatt bilden die gesamte Einrichtung des Raumes.

Zur Vorderseite hin liegt Ernestines *gute Stube*. Die Butzenglasscheiben werden des Nachts mit Fensterläden verschlossen; der Boden ist mit einem selbstgewebten Teppich ausgelegt. Außer einem Schaukelstuhl und einem hohen Lehnstuhl befindet sich hier ein Webstuhl, an dem Ernestine Decken und Tücher herstellt. An der Wand steht sich ein kleiner Hausaltar der Göttin Peraine.

Bewohner und Gäste

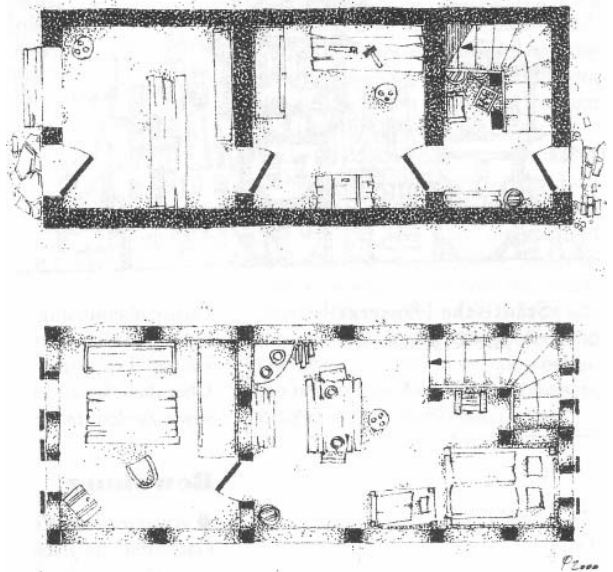
• *Ernestine*, die Kräuterfrau und Alchimistin, übt ihr Gewerbe schon seit vielen Jahren aus und hat in dieser Zeit einiges gesehen - vor allem auch Abenteurer, die zu den unmöglichsten Zeiten bei ihr anklopfen und Kräuter kaufen und verkaufen wollen. Anders als ihre biedereren Berufsgenossen hat sie sich stets darauf eingelassen und dadurch im Laufe der Zeit einen ungewöhnlichen, aber festen Kundenstamm erworben, durch den sie manches Mal auch an sehr exotische Kräuter kommt. Da in Mittelstadt keine Apothekergilde besteht, kann sie diese Geschäftspraktiken ohne organisierten Protest der anderen Kräuterhändler aufrechterhalten.

Verbreitung des Gebäudetyps

Der Typus des Handwerkerhauses ist überall im Mittelreich, Horasreich, Bornland, Nostria, Andergast und dem Svellmland zu finden.

Alternative Verwendung

Handwerkerhäuser wie dieses eignen sich mit leichten Modifikationen allgemein als Stadthäuser der Mittelschicht, denn das Wohnen und Arbeiten unter einem Dach ist ein Kennzeichen des Lebens in den meisten Städten Aventuriens, von den Tulamidenlanden einmal abgesehen.



Kleines Handwerkerhaus
oben: Erdgeschoss
unten: Obergeschoss

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Ernestine ist als der klassische Kontakt für eine Heldengruppe gedacht, wenn es um Kräuterverkauf und Elixierkauf geht. Und wenn ihr der Kunde gut bekannt ist, dann mag sie auch einige verbotene Stoffe wie Waffengift oder Traumkräuter für ihn haben.
- Urplötzlich zeigen die Tränke Ernestines eine unerwartete und oft bizarre Wirkung. Nachforschungen ergeben, dass das bei allen Elixieren so ist, die sie in den letzten sieben Wochen zubereitet hat. Damals kaufte sie einem Reisenden einige Alraunen ab, nicht ahnend, dass auf einer ein Koboldzauber lag, durch den alles, was sie erzeugt, 'lustige' Auswirkungen hat.

Gasthaus zur Geselligkeit (Kleine Kaschemme)

Dies ist eine Mittelstädter Trinkstube, die weder durch eine besondere Vorgeschichte noch durch wirklich ausgefallene Kundschaft bemerkenswert ist - und eben deshalb so typisch ist.

Räume und Kammern

Die kleine Schänke unterscheidet sich kaum von den anderen kleinen Stadtschänken anderenorts: Das Essen ist mittelmäßig, die Getränke trinkbar und die Preise angemessen.

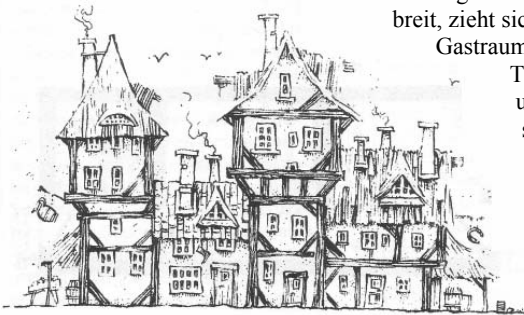
Die Schänke ist von der Straße her durch eine einfache hölzerne Türe zugänglich; die Fensteröffnungen sind mit Schweinsblasen verschlossen. Das Gebäude ist zur Straßen hin 8 Schritt breit, zieht sich dafür aber 15 Schritt in die Tiefe. Die Theke erstreckt sich fast durch den ganzen

Gastraum, fest am Boden verankerte Hocker bieten Platz für neun Gäste. Unterhalb der

Theke sind die Bier- und Weinfässer gelagert, im Regal an der Wand stehen Becher und Krüge mit Spirituosen. Auf einem Holzbrett auf der Theke liegt ein Käselaiß sowie ein Stück Schinken, von dem die Wirtin Anamira daumendicke Streifen abschneidet, wenn einer der Gäste die einzigen hier gebotenen Speisen (Schinken- oder Käsebrod) bestellt. Gegenüber der Theke gibt es fünf separate Sitzgruppen, die den Gästen etwas Abgeschiedenheit bieten. Für Getränke, die am Tisch serviert werden, berechnet Anamira einen Aufpreis von einem Kreuzer, da sie ja weiter laufen muss. Eine Türe in der dem Eingang gegenüberliegenden Wand führt zu den drei Latrinen sowie in den Hinterhof. Da es möglich ist, von dort relativ einfach überein Regenfass zu verschwinden, verlangt die Wirtin von ihr

unbekannten Gästen vor der Latrinenbenutzung die Bezahlung der Zeche. Hinter der Theke führt ein Durchgang zu einem kleinen Hinterzimmer, das Anamira als Büro dient. Ein Schreibtisch und ein Sessel sind neben einer kleinen Truhe und zwei Schränkchen die einzigen Einrichtungsgegenstände.

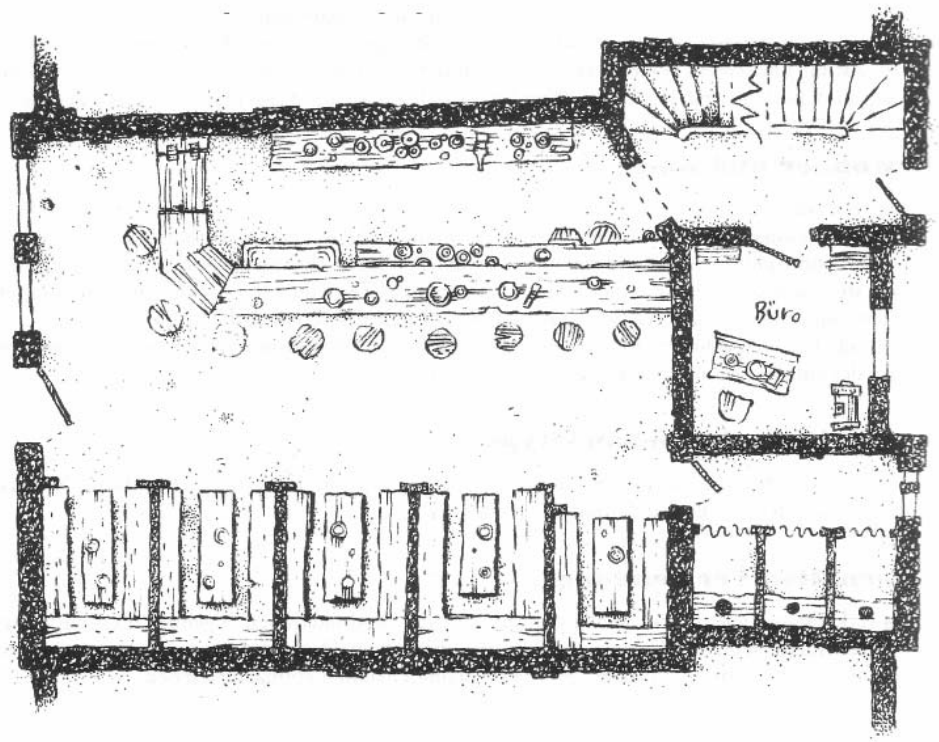
Über die schmale Holzstiege gelangt die Wirtin zu den über der Schänke liegenden Wohnräumen, sowie zu den im Keller lagernden Vorräten.



Städtische Häuserzeile
mit Kaschemme

Bewohner

♦ *Anamira*, die Wirtin, ist eine Frau, die strikt auf den Kreuzer achtet und sich bei den örtlichen Gardisten, die gelegentlich ihr Lokal aufsuchen, den Ruf erworben hat, habgierig, aber korrekt zu sein. Das ist allerdings völlig falsch, denn diesen Eindruck pflegt sie nur, um insgeheim ihre Kaschemme als einen Treffpunkt für allerlei Gesindel aus der 'Unterwelt' Mittelstadts zu nutzen: Sie beteiligt sich nicht an der Planung irgendwelcher Verbrechen, genießt aber außer dem Schutz der örtlichen Diebesgilde vor Einbrüchen auch eine stattliche monatliche Summe für die Bereitstellung eines sicheren Sammelpunktes sowie gelegentlich ein Fass Wein, das 'von einem



Kleine Kaschemme
(Grundriss Erdgeschoss)

Lastkarren gefallen ist'. So zierlich Anamira ist - wenn ihr Ärger droht, werden sich die meisten Stammgäste von ihrem Platz erheben, um ihre Wirtin zu beschützen.

♦ *Jappert*, ihr Mann, ist sehr geschwätzig, aber seine einzigen Themen sind das Wetter und das Immanenspiel: Früher hat er selber als linker Stürmer für die Mittelstädter Mannschaft gespielt, und seinen Eschenschläger hat er noch immer unter Theke, um ihn jedem Interessierten und jedem Ruhestörer näher zu zeigen. Da er seine 'Schicht' mit der seiner Frau abwechselt, sind die beiden nur selten gemeinsam in der Kaschemme zu sehen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Kaschemmen wie diese lassen sich praktisch in allen Städten Aventuriens mit Ausnahme der typisch tulamidischen Siedlungen einsetzen.

Alternative Verwendung

Der Aufbau der Kaschemme ist so typisch, dass es kaum eine andere Verwendung gibt. In manchen Hafenstädten gibt es jedoch Bordelle, die diesem Lokal gleichen: Die Gäste können an der Theke etwas trinken oder sich mit den Liebesdienern in den Sitzgruppen vergnügen, beim schnellen Akt nur durch einen Vorhang vom Schankraum getrennt, denn kaum jemand gibt das zusätzliche Geld für einen Platz in den Kammern im Obergeschoss aus.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Während es auch sein mag, dass die Helden solche billigen Lokale bevorzugen, ist es doch am wahrscheinlichsten, dass sie sie aufsuchen, wenn sie einem Gauner auf den Fersen sind - und wenn jemand in der Gruppe ist, der besser gekleidet ist als der durchschnittliche Fuhrknecht, werden sie es mit einer sehr schweigsamen Besucherschaft zu tun haben, auch wenn hier kaum jemand so närrisch ist, Fremde von Macht und Rang anzugreifen.
- Daneben eignet sich das *Gasthaus zur Gemütlichkeit* natürlich auch als Treffpunkt der Helden mit einem Auftraggeber, wenn es sich etwa um eine zwielichtige Sache handelt und/oder der Kontaktmann hochrangig ist und nicht erkannt werden will.
- Ebenso ist die Kaschemme auch als Lieblingslokal eines verzogenen Burschen oder Mädchens aus dem Patriziat denkbar, der oder die mit den Freunden von Stand gerne den prikkelnden Ausflug in die Welt des einfachen Volkes genießt. Die Helden wären vermutlich jene, die das halbe Kind bei diesen Ausflügen im Auge behalten und notfalls beschützen müssen, möglichst ohne direkt aufzufallen.

Casa Miseria, eine Brabaker Mietskaserne (Mietskaserne)

Aus der Geschichte

In der Stadt am Mysob ist Bauland kostbar und zu großen Teilen im Besitz einer einzigen Familie: Die Bocadilio sind Bodenspekulanten und Miethaie, die aus ihrem Besitz den höchstmöglichen Profit schlagen wollen. Daher findet man in der Stadt mehrere von der Bocadilio erbaute Mietskasernen, die aus billigen Baustoffen ohne irgendwelche Rücksicht auf die Feuer- und Einsturzgefahr errichtet worden sind.

Räume und Kammern

Das Untergeschoss einer solchen Mietskaserne ist meist an Geschäftsleute und Handwerker vermietet. Hier in der *Casa Miseria*, wie die Bewohner ihr Heim selber titulieren, sind es insgesamt zehn Handwerker, die auch in den Hinterräumen ihrer Werkstätten leben.

Die Gerüche der dazwischen liegenden Garküche ziehen durch das ganze Gebäude. Diese Küche ist die einzige Möglichkeit, an eine warme Mahlzeit im Haus zu kommen, denn das Kochen in den Wohnungen

ist strengstens verboten. Manche Bewohner halten sich nicht daran und haben eine Feuerschale, über der sie ihre Nahrung zubereiten, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Funkenflug die *Casa Misere* in eine Feuerhölle verwandelt, so, wie es in Brabak immer mal wieder vorkommt - aber dann wird eben ein neues Haus gebaut.

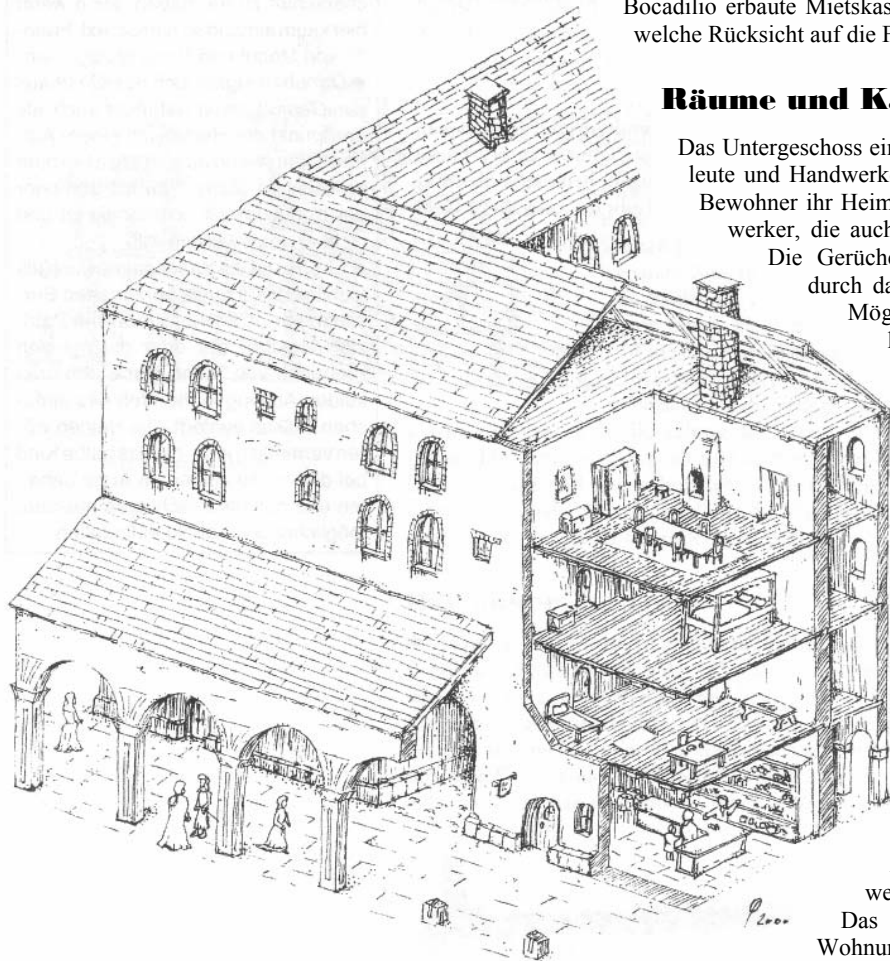
Ein enger Durchgang führt in den Innenhof. Dort gibt es vier Abtritte - und dazwischen einen Brunnen. Eine schmale Treppe führt in das erste Zwischengeschoss. Die hier liegenden Schlafsäle sind mit einfachen Pritschen ausgestattet, zwei Fensteröffnungen spenden etwas Licht. In diesem Stockwerk, das eine Deckenhöhe von knapp zwei Schritt hat, leben diejenigen, die sich keine eigene Wohnung leisten können und die gegen die Zahlung einer geringen monatlichen Miete wenigstens ein Dach über dem Kopf haben.

Das erste richtige Stockwerk besteht aus vier Wohnungen mit je zwei Zimmern. Diese Wohnungen haben auf der Innenhofseite durch Läden verschließbare

Fenster, von der Galerie führt eine etwas breitere Treppe in den Innenhof, während eine weitere nach oben auf die nächste Galerie führt. Das nächste Stockwerk gliedert sich in acht Ein-Zimmer-Wohnungen, die durch schmale Gänge miteinander verbunden sind, wobei nur die dem Innenhof zugewandte Tageslicht erhalten. Eine Treppe im Inneren führt zum obersten, von der Dachschräge platzmäßig eingeschränkten Stockwerk. In den winzigen Kammern, die als immerhin sechs Wohnungen vermietet sind, können die Bewohner kaum stehen. Aber dennoch haben sie gegenüber den Schlafsaalbewohnern den Vorteil, einen Ort zu haben, wo sie ihre wenige Habe lassen können. Auch wenn die Türschlösser kaum ihren Namen wert sind und es zum Recht des Hausverwalters gehört schlichtweg die Tür auszuhängen, wenn ein Mieter mit der Miete im Rückstand ist.

Bewohner und Gäste

Alles in allem leben auf diesem engen Raum dreiundsechzig Menschen zusammen, die kaum eine Hoffnung haben, einmal dieser Enge zu entkommen: Die meisten sind für ihre Schulden längst unauflöslich an reiche Patrizier gebunden und können nur hoffen, weiter genügend zu verdienen, um nicht weiter abzustiegen. Dass es in Brabak formell keine Sklaverei gibt, spielt hier allenfalls eine Rolle, wenn die Leute zu alt zum Arbeiten werden und sich, anders als bei den meisten Sklaven, niemand mehr um sie kümmert...



Mietskaserne
(Aufriss)

Verbreitung des Gebäudetyps / Alternative Verwendung

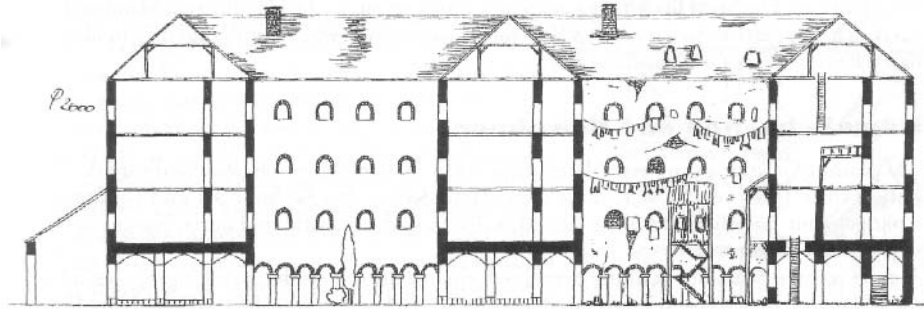
Nicht viele Städte Aventuriens weisen diese unsicher emporragenden Bauwerke auf: Sie sind jedoch geradezu typisch für das Gareth's Südquartier und manche Teile Alt-Bosparans und Fasars sowie für Al'Anfa und Brabak - kurzum, für die elenden Teile der größten oder dichtestgedrängten Städte des Kontinents.

Es ist übrigens nicht jede dieser Mietskasernen zwangsläufig ein Rattenloch: Es gibt Varianten dieser Gebäude, die zwei lichte Innenhöfe besitzen, deren Wohnungen regelrechte Luxus-Appartements sind und in deren 'Handwerkerläden' Schmuckhändler, Lohnmagier oder Niederlassungen von Bankhäusern zu finden sind.

Andererseits gibt es auch Mietskasernen, bei denen im Innenhof durch zusätzlich angebaute, hölzerne 'Taubenschläge' zusätzlicher Wohnraum geschaffen wurde und in denen einzelne Wohnungen wild (oftmals über mehrere Stockwerke) verbunden sind, um billigen Bordellen oder den Hauptquartieren von Verbrecherbanden Platz zu bieten.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Wenn es einmal zum lange befürchteten Großbrand kommt, sollte es nicht zuletzt an den Helden sein, so viele Menschenleben wie möglich zu retten und Eingeschlossene zu bergen; denn eine Brandwehrgibt es nicht. Ein Anekdote berichtet, die Bocadilio seien zu ihrem Besitz gekommen, indem sie gut ausgestattete Löschtrupps zu brennenden Häusern schickten, diese aber erst haben löschen lassen, wenn ihnen der unglückliche Vorbesitzer Haus und Grundstück verkauft hatte - zu einem Preis, der immer niedriger wurde, je länger er zögerte.



Mietskaserne (Querschnitt)

Der Ussuriel-Basar

(Basar und tulamidische Läden)

Dieser Basar ist ein typisches Beispiel für die befestigten Marktplätze der meisten tulamidisch Städte. Hervorzuheben ist, dass im tulamidischen Raum üblicherweise die Trennung von Wohnen und Arbeiten vorherrscht, sodass sich Handwerk und Gewerbe (mit wenigen Ausnahmen) in der Tat auf dem Basar konzentrieren.

Aus der Geschichte

Der Ussuriel-Basar trägt seinen Namen nach dem früheren Stadtmeister, der die Errichtung des Marktes anordnete: Denn während im Mittelland die Handwerker ihre Läden bei ihrem Hans betreiben, ist es im Südosten üblich, dass der Handel gesetzlich auf einen umgrenzten Bezirk beschränkt ist. Die Stadt besitzt die Läden und vermietet sie an die Händler und Handwerker, die zusätzlich eine gewisse Steuer auf den Verkauf zahlen müssen, was natürlich auf diesem überschaubaren Platz einfacher zu überwachen ist.

Räumlichkeiten und Bewohner

Das gesamte Gelände ist von einer dreieinhalb Schritt hohen Mauer umgeben und wird des Nachts mittels eines Tores verschlossen, denn im Tulamidenland sind Wohnungen und Ladengeschäfte strikt getrennt. Sämtliche im Basar liegenden Buden und Geschäfte sind durch gemauerte Wände voneinander abgetrennt.

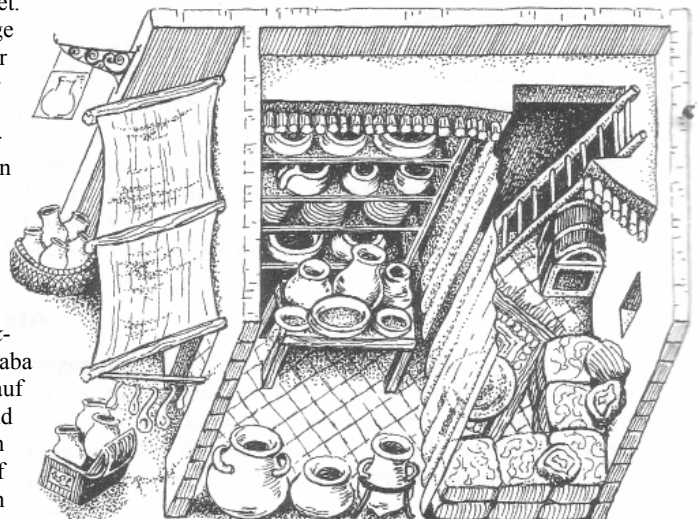
Auf der rechten Seite, direkt hinter dem durch einen Torturm geschützten Eingang, befindet sich die *Wachstube*, in der sich jederzeit mindestens zwei Wachposten aufhalten, während ihre Kollegen: in den Gängen patrouillieren. Von der Wachstube führt auch eine Treppe in den Torturm. Der ganze Raum ist nur durch die *Amtsstube des Marktvogtes* zugänglich, der nicht nur die oberste Aufsicht hat, sondern auch über den Marktfrieden wacht und auch die Marktgerichtsbarkeit inne hat. Husaimi al-Mutassib ist seit vielen Jahren der Vogt des Basars, und einer der besten der letzten Jahrhunderte, wie er sich gerne bestätigen lässt. Er ist ein frommer Diener des Herrn Phex - doch das äußert sich mehr in seinem gesunden Instinkt für Profite als in Duldsamkeit gegenüber Dieben. Schließlich hat ein Dieb, der so ungeschickt ist, sich von ihm und seinen Wächtern fangen zu lassen auch keine Schonung verdient.

Bei der Verteilung der Läden achtet er wie jeder kluge Marktvogt darauf, dass die vornehmeren Geschäfte in der Nähe des Eingangs liegen, während die weniger angesehenen Gewerbe in den hinteren Bereich verbannt sind.

Neben der Stube des Marktvogts ist der Laden von Achmud ihn Dabbi, dem *Teppichhändler*. Er hat seine Waren etwas über den Rand seine Bude hin ausgebreitet und zwei besonders schöne Exemplar vorne aufgehängt, dass sie in den Durchgang ragen. Auch wenn dies eigentlich verboten ist und die Wache die Ware beschlagnahmen könnte, hat Achmud eine Vereinbarung mit den Wächtern, dass er ihnen täglich zwei Muwlat 'Strafe' zahlt. Der dicke Tulamide behauptet Käufem gegenüber gerne, dass er auch fliegende Teppiche im Sortiment hat, aber das behauptet fast ein jeder Händler zwischen Khunchom und Fasar.

Nebenan hat die *Gewürzhändlerin* Ignasha saba Ghama ihren Stand, an dem sie auf dem Tisch in der Ladenmitte wie auch auf den Regalen an der Wände Gewürze wie Salz aus Unau, Zimt von den Waldinseln, Süßholzstücke aus Mirham, Honig aus dem Bornland und andere exotische Kostlichkeiten darbietet.

Für zahlungskräftige Kunden hat sie sogar noch etwas Kurkumer Safran und echten Guldinländer in der eigentlich für Einnahmen vorgesehenen Truhe. Schwere goldene Ketten, funkelnde Edelsteine, Ringe, Broschen und vieles mehr - bei der *Schmuckhändlerin* Yarasha saba Khalid glitzert es wie auf einem Drachenhort. Und die rührige Tulamidin passt genauso scharf auf ihr Geschmeide auf: Ein von ihr bezahlter breit-schultriger Wächter



Typischer Basarstand

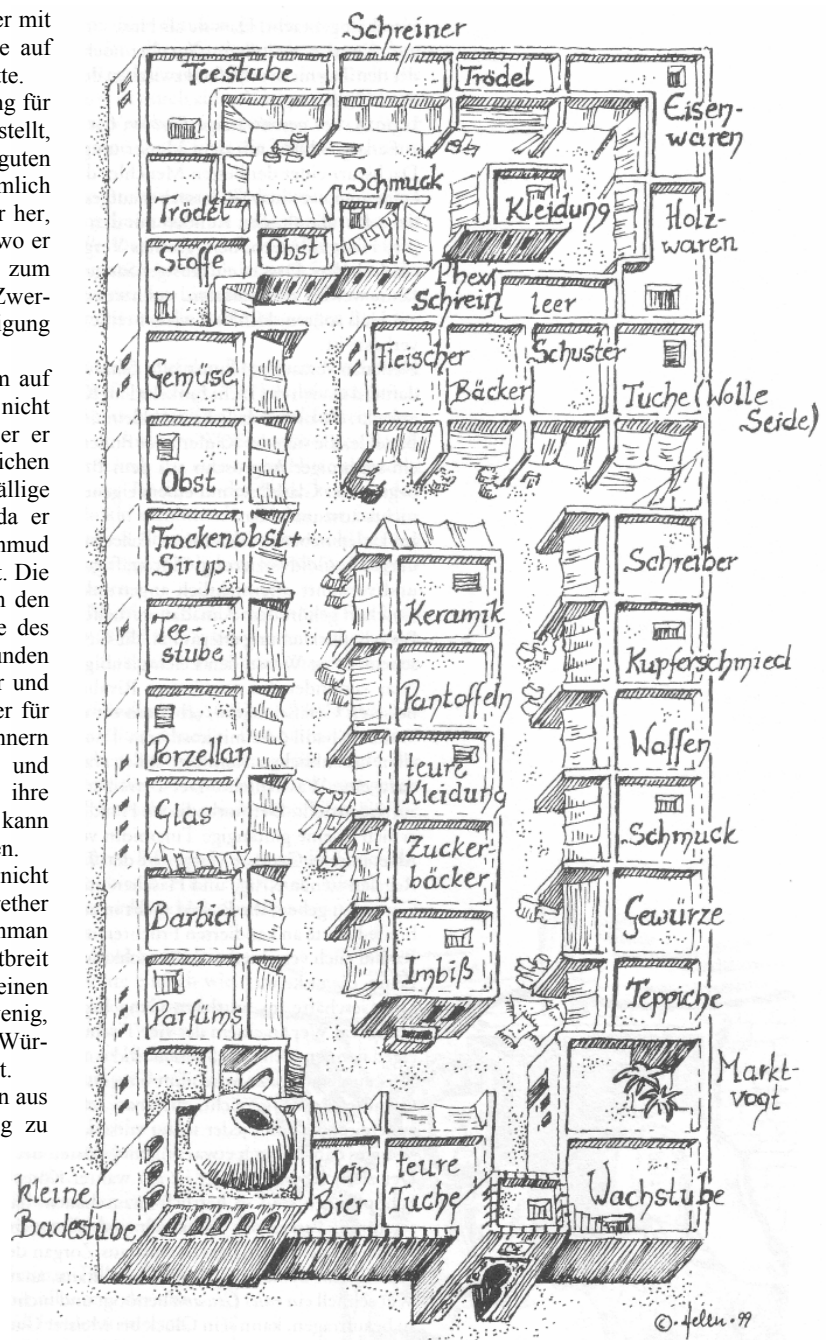
steht neben dem Eingang und beobachtet jeden Besucher mit Adleraugen, und bis jetzt ist Frau Yarasha die einzige auf dem Basar, die noch nie einen Diebstahl zu beklagen hatte. Dass der breitschultrige Wächter auch eine gute Werbung für den *Waffenhändler* nebenan, Yassafer ben Yassaf darstellt, ist diesem sehr recht, und es war ihm auch einen guten Krummsäbel wert. Yassafer stellt die Waffen, vornehmlich Khunchomer, Schwerter, Dolche und Säbel nicht selber her, sondern erwirbt sie von Handelszügen aus Khunchom, wo er sogar Beziehungen zum Maraskankontor und damit zum Haus Stoorrebrandt hat, so dass er hin und wieder auch Zwerge waffen oder solche aus 'maraskanischer' Fertigung anbieten kann.

Rafim Uchakbar, der *Kupferschmied*, stellt die von ihm auf dem Basar verkauften Töpfe, Kessel, Kannen auch nicht selber her: Das macht seine Frau in ihrem Haus, aber er verziert sie auf Wunsch des Kunden mit persönlichen Motiven. Auch er hat schon mal einige besonders auffällige Werkstücke außerhalb des Ladens aufgestellt, doch da er nicht über die Gerissenheit des Teppichhändlers Achmud verfügt, wurden seine Waren auch schon beschlagnahmt. Die *Schreiberin* Yasinthe schließlich stellt mit ihrem Laden den Abschluss der vornehmeren Geschäfte auf dieser Seite des Basars dar: Sie schreibt nicht allein auf, was ihr die Kunden diktieren, sie liest ihnen auch die erhaltenen Briefe vor und kopiert in den ruhigeren Stunden die gängigsten Bücher für den Verkauf oder erfüllt spezielle Aufträge. Unter Kennern ist sie besonders für ihre herrlichen Initialen und Schmuckleisten bekannt, und da sie außerdem noch ihre selbstgemachten Tinten, Tuschen und Federn verkauft, kann sie fürwahr nicht über ein zu geringes Einkommen klagen.

Auf der linken Seite des Tores sind die Geschäfte nicht minder vornehm: Mirhamer Seide, Arivorer Brokat, Garether Plüsch, Dröler Spitze - der *Tuchhändler* Sahir ben Perihman hat nur die edelsten Tuche im Angebot, und ein Schrittbreit seiner Ware könnte eine arme vierköpfige Familie einen Monat ernähren. Doch das interessiert seine Kunden wenig, denn es sind reiche Kaufherren, Grundbesitzer und Würdenträger, denen an Kleidung nur das Beste gut genug ist. Der *Weinhändler* Ghaniyas ist stolz darauf, Bier und Wein aus den unterschiedlichsten Regionen Aventuriens vorrätig zu haben: drei verschiedene Sorten Zwergebier, aber auch Thorwaler oder horasische Biere wie das Dröler Weizengold, Goldfeller Rosenwein, Almadaner Rotweine, yaquirischer Bosparanjer - nach seinen eigenen, laut vorgetragenen Bekundungen gibt es angeblich keinen Ort im ganzen Tulamidenland, wo sonst noch derartig ausgesuchte Getränke zusammen angeboten werden. Zwischen ihm und seinem Nach-

barn bestand lange eine Rivalität, wer seine Waren aus exotischeren Gegenden bezieht. Assiras *Badestube* ist ein recht kleines Badehaus, das ebenso der Reinigung wie der Entspannung dient, auch wenn es aus Platzgründen nur wenig Luxus bieten kann: Es gibt weder einen getrennten Trakt noch getrennte Badezeiten. Besucher zahlen an der Kasse, können sich in der kleinen Umkleidekabine ausziehen und anschließend das lauwarme Badebecken benutzen. Während eines von Assiras Kindern (je nach Wunsch des Besuchers der siebzehnjährige Assaf oder die neunzehnjährige Yasmira) den Kunden mit einem Badeöl einreibt oder einem Duftwasser seiner Wahl massiert, leistet das andere auf Wunsch des Kunden einen besonderen Dienst, indem er oder sie die Einkäufe für den Badegast erledigt: Sie berechnen ihm einen Aufschlag von einem Zehntel auf den Durchschnittspreis, den sie selber aber bei den meisten Händlern gar nicht zahlen müssen, so dass dadurch ein netter Nebenverdienst herauspringt.

'Tanilas Tausend Träume' - was dem Unkundigen wie der Name eines Bordells erscheinen mag, ist ein gutgehender *Duftwasser- und Parfümhandel*. Frau Tanila Taranelli, eine entfernte Cousine eines Belhankaner Duftwasserhändlers, hat es dank ihrer Beziehungen zu einem vielversprechenden



Tulamidisches Basarviertel

Geschäft gebracht. Dass sie als Hexe einige besonders wirksame Düfte geschaffen hat, die sie nur an gute Kunden veräußert, trägt eher noch zu ihrem Ruf bei. Ihren fetten, faulen Silberkater Dettmar, der den Tag meist schlafend zwischen den Blüten verbringt, betrachten die Kunden jedenfalls als Teil der Möblierung.

Ugman, der geschwätzig *Barbier*, hat nebenan sein Geschäft. Der hinkende Vierzigjährige kann äußerst geschickt mit dem Messer umgehen, und das ist kein Wunder, war er doch bis zu seinem Dachsturz einer der besten Meuchler des ganzen Tulamidenlandes. Heute hofft er nur darauf, von keinem seiner alten Widersacher aufgespürt zu werden. Er ist ein Künstler in seinem neuen Metier, der selbst die ältesten Kunden mit den eingefallenen Wangen zu scheren versteht, ohne auch nur ihre Haut zu ritzen. Sein größtes Vergnügen ist der Gesang, eine Marotte, die er erst als Barbier entdeckt hat. Dass er ein lausiger Sänger ist, hat ihm jedoch noch niemand gesagt, denn die meisten Leute werden sehr duldsam, wenn sie eingeseift auf Ugmans Teppich sitzen und seine scharfe Klinge am Hals spüren. Hin und wieder reißt der Barbier auch Zähne, eine Tätigkeit, die ihm jedoch eher verhasst ist.

Nebenan verzaubern kunstvolle *Glaswaren* das Auge: Ein geschickt postierter Kerzenleuchter sorgt dafür, dass sich das Licht funkelnd im Kristallglas bricht und damit die Aufmerksamkeit der Kunden anlockt. Besonders beliebt sind kleine, bunte und mit Golddraht verzierte Flakons für Parfüm oder Badeöle, die sich der Käufer zwei Buden weiter einfüllen lassen kann. Der Besitzer Axar ibn Arax ist ein stämmiger Angroscho aus dem Brillantvolk und ein glühender Simia-Verehrer. Axar ist ein begnadeter Glasbläser mit einem eigenen Schmelzofen in seinem Stand, denn die Hitze scheint ihm nichts auszumachen.

Im Laden nebenan findet man Teller und Tassen, Karaffen und Kannen aus feinstem *Porzellan*, mit und ohne Goldverzierung. Eine kräftige, ernst blickende Wächterin hält ein Auge auf die Kundschaft und verwehrt offensichtlich angetrunkenen oder ärmlich gekleideten Personen den Zutritt. Das Geschäft gehört dem Almadaner Auelfen Bhasalvö Schneeglazur, der als früherer Töpfer in Unau die Porzellanherstellung erlernt hat, die Gefäße in einem eigenen Stil der Malerei verziert und sich nicht scheut, seine Waren den Leichtgläubigen als Dschinnenwerk zu verkaufen. Mit seinem Nachbarn Axar verbindet ihn eine innige Rivalität, und giftige Bemerkungen, ob Glas oder Porzellan die besseren Gefäße abgebe, erheitern oft die ganze menschliche Nachbarschaft.

'Sultan Khadil', die mit kostbaren Tischen ausgestattete *Teestube*, bietet dem anspruchsvollen Gast allen erdenklichen Komfort: süßer arabischer Tee, leichter Obsttee oder sogar Trinkschokolade, dazu eine Wasserpfeife. Der Betreiber der Stube, Abanos von Festum, weiß, wie er die Kunden zufrieden stellt: Der norbadische Händler ist jahrelang mit einem Karren über Land gezogen, bevor er sich in eine glutäugige Tulamidin verliebte und hier niederließ.

Alveranische Genüsse verspricht der *Trockenobst- und Sirupladen* des Rashid ben Zharsa. Auf den Regalen stehen Krüge und Flaschen mit farbenprächtigen Inhalt, denn es scheint keine Frucht im Garten zu geben, die Rashid nicht in zuckersüßer Sirupform hier anbietet. Dazu kommt noch eine breite Palette an kandierten Früchten und anderem Zuckerwerk. In einer Truhe im Hinterladen hat Rashid auch verschiedenste Rauschkräuter für gute Kunden, allerdings verkauft er diese auch nur an Leute, die er kennt.

Die Geschäfte im mittleren Gang beginnen mit dem gutgehenden *Imbiss* der Ayshamandra al-Darshiva. Wer an einem der vier Tischchen Platz nehmen will, sollte einen gut gefüllten Beutel sein eigen nennen, denn die Speisen sind vorzüglich, aber teuer: Aus einem großen Topf wird jedem Gast Reis aufgetan, dazu wird ihm eine Auswahl an unterschiedlich marinierten Fleisch-, Fisch- und Gemüsestücken gereicht, die man selber am Tisch auf dem dort brennenden Feuerhölchen zubereitet; so kann jeder selber entscheiden, wie er sein Essen mag.

Wem es danach nach etwas Süßem gelüstet, der ist beim *Zuckerbäcker Tashijan* bestens aufgehoben. Der zierliche Maraskaner ist ein wahrer Künstler, was Torten und Naschwerk angeht, und seine Schöpfungen sind so herrlich anzuschauen, dass es vielen schwer fällt, sie zu essen und damit zu zerstören. Tashimons Spezialität sind lebensgroße Tierfiguren aus Marzipan, und er erzählt immer wieder gerne davon, dass er einst aus Zorgan den Auftrag erhielt, eine lebensgroße Marzipanbüste von Fürstin Sybia, der Mondsilbersultana, anzufertigen.

Wer schnell ein *edles Gewand* benötigt und nicht die Zeit aufwenden kann oder will, einen Schneider zu beauftragen, kann sein Glück bei Meister Garibardo versuchen: Der Schneider fertigt gemeinsam mit seinen beiden Söhnen gut geschnittene Kleidung wie weite Mäntel, Pluderhosen, Westen und ähnliches an. Der Kunde kauft, was vorrätig ist, wobei kleinere Änderungen wie das Einkürzen von Ärmeln oder Hosenbeinen vor Ort erledigt werden.

Bequemes Schuhwerk ist für den Tulamiden ein Muss. Und ein richtiger Tulamide benötigt *Pantoffeln*. Dies sind beiläufig nicht nur Hausschuhe, sondern vielmehr Fußbekleidung für alle erdenklichen Gelegenheiten: Herrscher wie Arkos Shah von Aranien besitzen oft nicht weniger als fünfzig Paar Pantoffeln in den unterschiedlichsten Ausfertigungen. Bei Meister Hisrad findet der Kunde fast alles, von einfachen Filzpantoffeln für daheim bis zu ausgefallener Abendkleidung.

Alles erdenkliche aus *Keramik*, von Töpfen über Schüsseln bis zu Tellern hat Reshemin saba Akabar im Angebot. Ihr Mann stellt das Geschirr in der Werkstatt in ihrem Haus her, und sie verkauft es dann auf dem Basar. Wie bei den meisten Läden ist auch ihr Stand dreigeteilt: Vor dem Laden, an einem durch Vordächer vor der heißen Sonne geschützten Platz, stehen Körbe und Kisten mit Waren bereit, oft auch im Durchgang, wenn gerade keine Wachen in der Nähe sind; um unnötige Verluste durch Diebstahl oder Beschlagnahme zu verringern, sind hier

draußen jedoch vor allem die ‚Wühlkörbe‘ mit billigeren, angeschlagenen Stücken zu finden. Der Vorderteil des eigentlichen Ladens dient als Schaufläche für den Großteil der Ware: In Regalen und auf einem Tisch steht die gute, hochwertige Auswahl bereit. Der hintere Teil des Raumes ist durch einen Vorhang abgetrennt, hier laden Polster und Sitzkissen den vornehmen Kunden zum Verweilen ein, während über größere oder besondere Aufträge verhandelt wird. Eine gut verschlossene Truhe birgt die Tageseinnahmen, und eine Leiter führt auf das flachre Dach.

Je mehr man sich vom Eingang des Basars entfernt, um so preiswerter sind die Händler, wobei Feilschen immer erwartet wird, aber auch die Qualität der angebotenen Ware sinkt von luxuriös auf gutbürgerlich: So findet man hier das Geschäft des *Tuchhändler* Darak, der Stoffe für Alltagskleidung verkauft - vor allem Wolltuch und Leinenstoff, mitunter aber auch Seide mit leichten Fehlern, „die doch niemand bemerkt“, wie Darak seinen Kunden versichert. Im hinteren Ladenteil sitzt der einbeinige Farouk, der auf Wunsch bei den Kunden Maß nimmt und die Stoffe in wenigen Stunden zu Gewändern verarbeitet.

Daraks Nachbarin Matharan ist eine recht ordentliche *Schusterin*. Auf den Regalen stehen Leisten in unterschiedlichen Größen, nach denen sie Schuhe und Stiefel anfertigt. Viel häufiger passiert es ihr aber, dass sie nur Reparaturarbeiten am Schuh- und Taschenwerk der Kunden durchführen muss. Aus der neben ihr stehenden *Bäckerei* zieht oft der Geruch von frischem Weißbrot über den Basar. Im hinteren Teil dieser Bude ist ein gemauerter Backofen errichtet, der eine starke Hitze abstrahlt, was einer der Hauptgründe dafür sein mag, dass sich an der Rückseite der Bude keine Läden befinden. Mafiro Bodaliro, ein aus dem almadanischen Malkid stammender Bäcker, ist fast den ganzen Tag damit beschäftigt, auf dem Tisch Brotlaibe zu formen, denn sein Brot ist sowohl bei den Kunden wie auch bei den übrigen Händlern sehr beliebt: Außer gewöhnlichem Weißbrot fertigt er Pasteten mit Fleisch, Spinat, Schafskäse und anderen Füllungen.

Verschiedenste Würste und Fleischsorten gibt es bei seinem Nachbarn, dem *Fleischer* Saris ben Tash zu begutachten. Die Ware im vorderen Bereich ist von guter Qualität, aber er bewahrt auch ältere, zum Teil schon leicht verdorbene Würste und Fleischstücke auf, die er an ärmere oder unaufmerksame Kunden verkauft.

Unterschiedlichste Gemüsesorten gibt es bei der *Gemüsehändlerin* Ayshulibeth, während ihre Schwester, die *Obsthändlerin* Aysharibeth nebenan mit Früchten handelt. Die Schwestern sind arrogant und sehr bedacht auf ihren Status - so beschreiben sie ihre Läden gerne als „in der Parfümhändlergasse“ gelegen. Die beiden haben aber ein Herz für die Armen: Jeden Abend geben sie dem über den Basar streifenden Badilakaner Gisbert nicht mehr so ansehnliche Ware für die Bedürftigen.

Jenseits dieser Läden beginnt jedoch der wirklich zweifelhaftere Teil des Basars, wo die Läden die ärmere Kundschaft ansprechen und oft minderwertige Ware anbieten. Hier zeigt sich die Wache nur sehr selten, so dass hier unter den auf den Gängen Herumlungernden nicht nur etliche Diebe, sondern auch Hehler und Söldlinge befinden. Auf der Rückseite des Fleischerladens und der Bäckerei befindet sich ein kleiner *Phexschrein* unter dem offenen Himmel, der für Uneingeübte einfach wie ein Fresko wirkt, das einige wirr verteilte Sterne und einen grinsenden Fuchskopf zeigt. Wer jedoch in Gedanken die Sterne mit Linien verbindet (und des Lesens mächtig ist) wird eine Lobpreisung des Phex als Herrn der geschickten Hände erkennen, und mitunter hat sich der zerlumpete Bettler Shariman unter dem Fresko niedergelassen - in Wahrheit ein Geweihter, der den Gläubigen für ein paar Münzen den Weg zu einem Hehler oder einem Diebestreffpunkt weist oder auch, wenn man ihn ‚mildtätig‘ in Shalimars Teestube einlädt, seelsorgerisch zur Seite steht.

Der Verkaufsstand neben dem Schrein steht seit Ewigkeiten leer; in zwei Gruben, die unter Bastmatten versteckt sind, verbergen Diebe jedoch manchmal ihre heiße Ware.

Die Eckbude bietet diverse *Holzgegenstände*: Geschnitzte Teller, Kämme, Löffel aber auch einfache Heiligenfiguren, halt alles was der alte Ishkariz so schnitzen kann. Auf Wunsch fertigt er auch Heldenstatuetten. Besonders beliebt ist in den letzten Jahren sein ‚Mannhafter Schwertkönig‘, der Kindersegen bringen soll.

Nebenan verkauft sein Vetter Ushraz *Eisenwaren* wie Hämmer, Zangen, Bohrer, Schrauben, Nägel, Haken und ähnliches mehr. Wenn ein Kunde nicht mit plumpen Fragen den Eindruck erweckt, ein Spitzel des Marktvogtes zu sein, hat Ushraz auch Dietriche und anderes Einbrecherwerkzeug im Angebot.

Der gegenüberliegende Laden bietet *Kleidung*, nicht immer neu, nicht immer unbewohnt, aber immer billig. Manches wurde vermutlich seinem vorigen Träger vom Leib gezogen, anderes verschwand von der Wäscheleine. Schon einige Leute haben hier Teile ihrer eigenen Kleidung wieder entdeckt. Wenn die Kunden stärker aussehen als Musaab, rückt er die entsprechenden Teile sehr schnell wieder heraus und entschuldigt sich vielmals für das unerklärliche Missverständnis, manchmal gibt er auch als ‚Geste des Vertrauens‘ weitere Kleidung dazu, die ähnlich zweifelhaften Quellen entstammt.



Besonderheiten & Abenteuerideen

Die Beschreibungen der verschiedenen Läden sollten Sie bereits auf einige Ideen gebracht haben, wie man den Ussuriel-Basar im Spiel in einer tulamidischen Stadt einsetzen kann. Hier noch einige zusätzliche Möglichkeiten:

- Die neugierige Elfe Firlissa Morgenlicht hat beim Besuch im Badehaus festgestellt, dass sich die Tulamiden gerne am ganzen Körper enthaaren lassen. Also denkt sie sich nichts dabei, beim Barbier Ugman Platz zu nehmen, sich rasch zu entkleiden und eine Rasur zu verlangen. Der nachfolgende Krawall sollte den überraschten Barbier, einen empörten Porzellanhändler Bhasalvö Schneeeglanz, diverse schaulustige Basarbesucher, aufgeregte Wachen und natürlich die Helden einbeziehen.
- Zu den gut gehüteten Geheimnissen der Schreiberin Yasinthe zählt, dass sie eine Magiedilletantin ist und den ETERNIA MEMORABILIS beherrscht. Überlicherweise benutzt sie diese Gabe nur, um wichtige Texte fehlerfrei zu kopieren, aber gelegentlich memoriert sie auch Details aus Privatbriefen, die sie dann zu Geld zu machen versteht.
- Der Schreiner Norak ist eigentlich Landgraf Norakvon Arsulinsk, ein völlig mittelloser bornländischer Adliger, der sich vor vielen Jahren als standesgemäßes Aushängeschild für eine Intrige gegen den damaligen Adelsmarschall Jucho von Dallenthin gewinnen ließ. Nach dem Scheitern der Verschwörung hat er sich weit weg vom Bornland niedergelassen, doch nun hat er gehört, dass alle, die vor ihm in der Erbfolge für das Familiengut standen, tot sein sollen. Und er ist niemals für seine Jugendtorheit verurteilt worden...

Die *Trödelhändlerin* Sassanidra fragt ebenfalls nicht lange nach, von wem die Dinge stammen, die sie feilbietet. Vieles ist Schund, aber hin und wieder bietet sie auch echte Schnäppchen, für den der sich nicht scheut, auf den Knien in verstaubten Kisten und Truhen zu wühlen: Einmal hatte sie gar ein magisches Buch ergattert, das jemand „auf der Straße gefunden“ hatte und das sie für mehr Goldmünzen verkaufen konnte.

Der neben ihr arbeitende *Schreiner* Norak ist ein Bornländer. Der großgewachsene Mann ist sehr schweigsam und hat sich diesen Ort für seinen Laden ausgesucht, weil hier niemand unnötige Frage stellt. Er hasst es, über seine Vergangenheit zu reden, aber er ist ein Meister im Fertigen von Truhen, seien sie für ein einzelnes Schmuckstück oder groß genug, um einen ausgewachsenen Menschen aufzunehmen. Auf Wunsch stellt er auch andere Möbelstücke her, doch weigert er sich rundheraus, einfache schmucklose Nutzgegenstände herzustellen - so etwas überlässt er dem Holzwarenkraemer Ishkariz.

Shalimars *Teestube* ist nicht nur ein Ort, um auf den dicken, klebrigen Kissen zu verschnauften und einfachen, klebrig süßen Tee aus klebrigen Bechern zu schlürfen, sondern auch eine gute Tauschbörse für Diebesgut und interessante Gerüchte, und damit auch gut zur Kontaktaufnahme mit der Unterwelt geeignet.

Grabosch Sohn des Gimbosch ist ein Erzzwerg. Er handelt auch mit *Trödel*, doch er legt Wert auf die Feststellung, dass er all seine Waren ehrlich erworben habe. Das stimmt in den meisten Fällen, auch wenn man darauf hinweisen muss, dass man nicht unbedingt von herkömmlichen Ankäufen reden kann. Denn Grabosch ist eigentlich ein gerissener Geldverleiher, der die Pfandstücke für ein Fünftel des Wertes in Zahlung nimmt und eine happige Auslösesumme fordert. In der kleinen Durchgangsbude verkauft Harika *Obst und Gemüse*, das auch schon bessere Tage gesehen hat. Dass die arroganten Schwestern Ayshulibreth und Aysharibeth ihre Waren bereits spenden, wenn sie weniger schlecht aussehen als Harikas beste Stücke, ergreift die Krämerin gewaltig - nicht, weil sie stolz auf ihr Angebot wäre, sondern weil diese Mildtätigkeit ihr die Kunden raubt.

'Alladurs Schatzhöhle' ist der hochtrabende Name für den *Schmuckstand*, der hauptsächlich Tand verkauft: Die Ringe und Ketten sind aus Messingblech, die Steine wertlose Kiesel oder billige Glasabfälle. Dennoch ist der Stand ein Ziel vieler Kunden mit beschränkten Mitteln, denn viele Stücke sehen auf den ersten Blick recht überzeugend aus und sind damit gut geeignet, um Verlobte zu beeindrucken oder für gute Laune am heimatlichen Herd zu sorgen.

Der *Stoffhändler* Urusash handelt mit billigen Tuchen, teilweise aus alter, aufgetrennter Kleidung oder Bettwäsche. Hin und wieder hat auch er ein 'Geschenk der Götter' für seine überwiegend armen Kunden, darin nämlich, wenn durch 'Zufall' ein kostbares Gewand den Besitzer wechselt und als Stoff verkauft wird, weil es zu leicht wieder zu erkennen wäre ... Es gibt neben diesen festen Läden und Buden noch eine Reihe von unterschiedlichen Händlern auf dem ganzen Basar, doch wechselt deren Angebot recht häufig, da sie mit Bauchläden unterwegs sind. die verbotenerweise auf den Gängen herumlungern und dementsprechend häufig von den Wachen vertrieben werden.

Verbreitung des Gebäudetyps

Basare wie diesen - und auch deutlich größere - findet man im ganzen Tulamidenland und sogar in manchen Grenzländern mit tulamidischem Einfluss, wie Chababien.

Alternative Verwendung

Selbstverständlich kann die Zuordnung der einzelnen Läden beliebig geändert werden, und je nach Region mögen noch ganz andere Gewerbe hinzukommen: von Rauschkrauthändlern über Zaubertwerk-Krämer bis zu Sklavenhändlern, die hier einige Haushalts- und Gesellschaftssklaven bereithalten.

Das Bad der Dame Suleika (Tulamidisches Badehaus)

Das Badehaus spielt eine wichtige Bedeutung im tulamidischen Leben: Es dient nicht nur der Körperpflege, sondern ebenso dem gesellschaftlichen Leben. Hier trifft man Geschäftspartner in lockerer Atmosphäre, um eventuell bei einem Spiel, einer ebenfalls dem Tulamiden geheiligten Handlung, oder aber einem starken süßen Tee über zukünftige Handelsverbindungen zu plaudern.

Aus der Geschichte

Bis vor einigen Jahren gehörte das Badehaus dem jähzornigen Tashid ihn Saman, doch eines Tages erschlug er im Streit einen Nachbarn und wäre üblicherweise zum Sklaven von dessen Erben geworden, da er das Blutgeld nicht aufbringen konnte. Doch die gefragte Sharisad und Kurtisane Suleika bewahrte ihn vor der Sklaverei, indem sie ihm sein Etablissement abkaufte, so dass er die Schuld tilgen konnte, und nun ist sie die Herrin des gutgehenden Etablissements, das sie mit Gespür für die Interessen der Kunden zum führenden Badehaus des Ortes gemacht hat.

Räume und Kammern

Von außen präsentiert es sich als Gebäude mit zahlreichen Kuppeldächern und gebogenen Arkaden. In den Mauern sind Fenster eingelassen, durch die Tageslicht in das Innere des Gebäudes dringt, die Front ist über 30 Schritt breit und das Haus ist 40 Schritt tief.

Das Badehaus ist von der zehnten Morgen- bis zur zehnten Abendstunde geöffnet. Durch das doppelflügelige Portal erreicht man das in Blau und Gold gehaltene *Foyer*, dessen Boden und Wände mit Mosaiksteinen besetzt, deren Muster einem aranischen Teppich nachempfunden sind.

Dieser Vorraum ist bis auf eine einfache Holzbank unmöbliert.

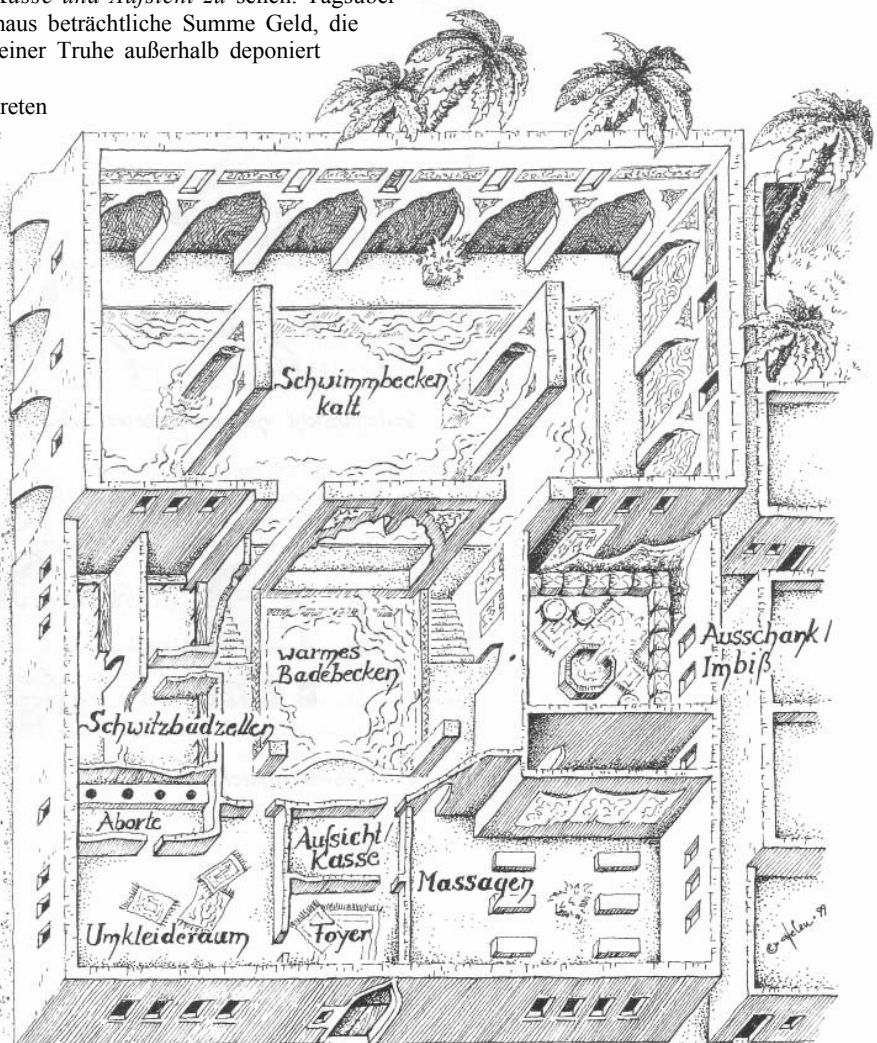
An der Stirnseite ist ein kleiner Raum für die *Kasse und Aufsicht* zu sehen. Tagsüber befindet sich dort je nach Tageszeit eine durchaus beträchtliche Summe Geld, die allerdings zur Nachtstunde sicher verwahrt in einer Truhe außerhalb deponiert wird.

Üblicherweise begibt sich der Besucher nach Betreten des Vorraums zur Kasse, um seine Eintrittsmuwlut zu entrichten, und erhält gegen Aufpreis den Schlüssel zu einer Truhe, in der er seine Habseligkeiten einschließen kann. Wenn starker Andrang herrscht, steht einer der drei Gehilfen an der Türe und kassiert bereits beim Betreten des Gebäudes. Links führt eine Tür in den *Umkleideraum*. Er besitzt einige Teppiche für den Boden und eine hölzerne Bank sowie einige offene Regale an den Wänden, dazu zwölfabschließbare Truhen. Hinzu kommt ein Latrinen-trakt mit fünf Aborten.

Nachdem man sich ausgekleidet hat, gelangt man durch eine Türe in die *Große Halle*. Der Boden und die Wände nehmen hier das Mosaikmuster des Foyers erneut auf. Den Mittelpunkt der Halle bildet das *warme Badebecken*, das am linken und rechten Beckenrand jeweils eine gemauerte Bank hat, auf der sich die Besucher im ansonsten brusttiefen Wasser niederlassen und entspannen können. Auf dem Wasser schwimmen zahlreiche Korkplatten, die den Gästen als Spielbretter dienen.

Unter dem mittleren Teil der Halle verlaufen zahlreiche Rohre, die von den unterirdischen Öfen beheizt werden, so dass nicht nur das Wasser, sondern auch der Boden angenehm temperiert ist. Rechts neben dem Becken liegt der mit Kissen und Teppichen ausgelegte *Schankraum*: Hier gibt es neben starkem süßen Tee, heißer Milch, warmem Würzwein und Fruchtsäften auch kleinere Speisen wie Käse, Oliven, Fladenbrote

Großes tulamidisches Badehaus

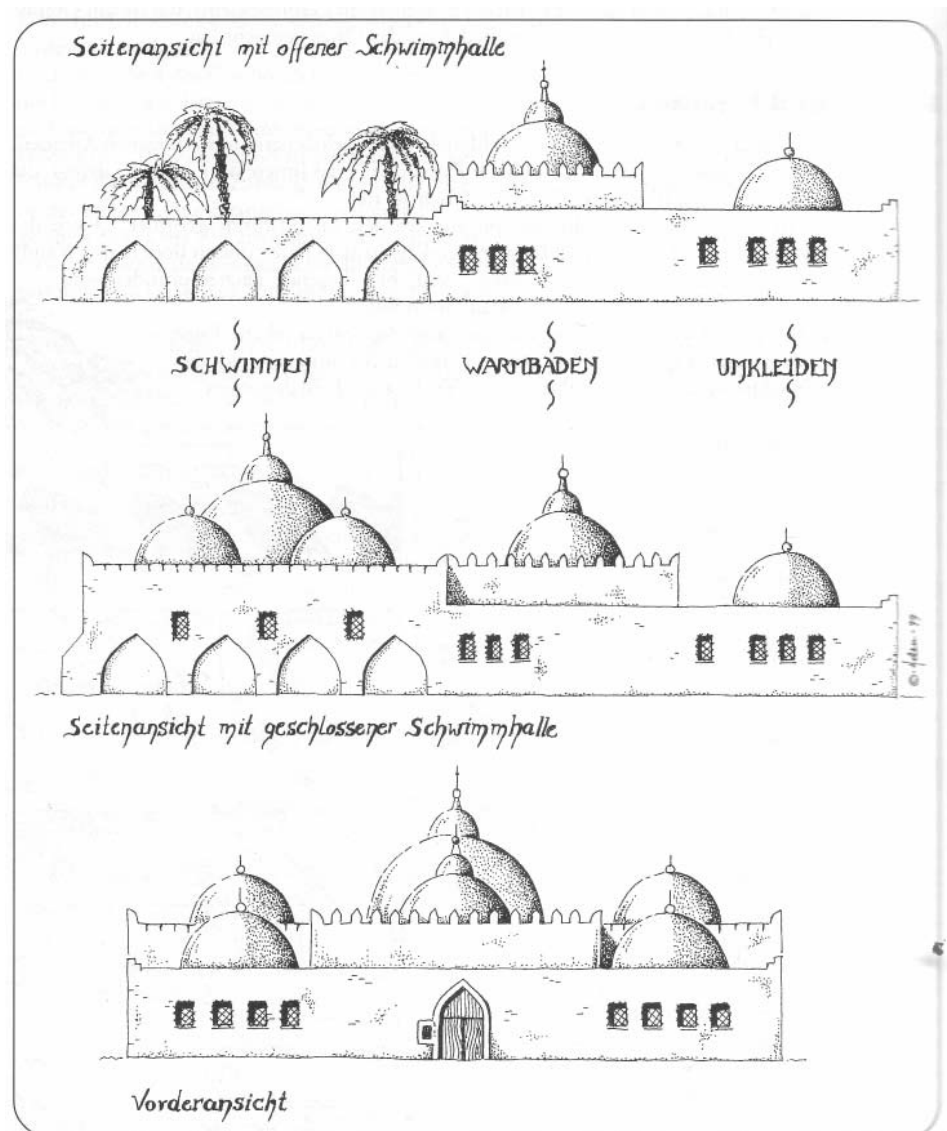


und Eierspeisen und zumeist einen Eintopf für hungrige Gäste. Auf den Sitzpolstern und Teppichen können sich die Besucher um eine einen Schritt hohe, angeblich mehr hundert Jahre alte Wasserpfeife versammeln, so dass häufig ein leichter Hauch von Ilmenblatt - Cheriacha durch den Raum zieht und die entspannte Stimmung noch verstärkt. Der kleine *Vorratsraum*, in dem auch gekocht wird, grenzt südlich an den Ausschank an. Auf der linken Seite der Halle befindet sich das *Schwitzbad*. Dieser Bereich besteht aus drei Zellen, die jeweils unterschiedlich stark geheizt sind. Alle Räume sind von sehr starken Duftessenzen durchzogen, die dem neu hinzukommenden Gast im ersten Augenblick schier den Atem rauben können.

Der größte der drei Räume ist das so genannte *Dampfbad*. Entlang der Wände stehen Bänke, denen sich die Gäste je nach Geschmack hinlegen oder setzen können, durch ein ausgeklügeltes Röhrensystem wird der Raum ständig mit heißem Wasserdampf gefüllt, der so dicht ist, dass man kaum die Hand vor den Augen erkennt - es ist daher eine Frage der Höflichkeit, erst einmal nachzufragen, ob der angestrebte Sitzplatz noch frei ist, bevor man gedankenverloren auf dem Schoß eines anderen Gastes landet.

Die anderen beiden Räume werden mit dem bereits abgekühlten Dampf aus dem Dampfbad beheizt, der hier nur noch zu einer angenehmen Erwärmung des Körpers ausreicht.

Varianten des tulamidischen Badehauses



In beiden Zellen kann der Dampf durch das Aufgießen von Duftwasser auf die bereitstehenden Kohlepfannen auch wieder verstärkt werden.

Ebenfalls an die Große Halle grenzt der *Massagesaal* für alle Formen der Körperpflege an, denn viele Tulamiden suchen das Badehaus auch auf, um sich entspannend durchkneten und mit wohlriechenden Ölen einreiben zu lassen, eine alte Kunst, die von vielen Mittelländern mit den Diensten einer Dirne verwechselt wird. Nicht, dass es nicht auch Badehäuser gäbe, wo im Massagesaal ebensolche Damen käufliche Liebe feilbieten, doch der Unterschied ist bei den Tulamiden schon deutlich, und Suleika achtet darauf, dass in ihrem Badehaus wirklich nur echte Massagen verabreicht werden und keine billigen Dirnen herumlungern. Etwas anderes ist es, wenn der Kunde das Geld hat, die Betreuung durch ein kultivierte Kurtisane zu bezahlen, dann lässt sich alles in Windeseile arrangieren. Außerdem kann man sich hier auf den Liegen ausruhen oder die traditionelle Körperhaarentfernung auf sich nehmen, die bei den Tulamiden zu den unumgänglichen Punkten der Körperpflege gehört: Besucher, die aus dem Mittelreich stammen, werden von den Einheimischen schnell hinter vorgehaltener Hand als haarige Barbaren bespöttelt.

Der größte Teil des Badehauses wird von dem im hinteren Hallenbereich liegenden, unbeheizten *Schwimmbcken* eingenommen. Hier ist das Wasser gut anderthalb bis zwei Schritt tief. Dieses Becken dient eher der Erfrischung und körperlichen Ertüchtigung denn der eigentlichen Entspannung. Am Beckenrand stehen einige Liegen, auf denen die Gäste sich ausruhen können.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Wenn jemand auf der Suche nach Informationen zu einer bestimmten Sache oder Person ist, kann Suleika oft gegen einen angemessenen Preis weiterhelfen.
- Seine Mutter hält den Spieler Mukadim finanziell sehr kurz, also plündert er gerne die Kleidung von Badegästen, die keine Truhe gemietet haben. Er nimmt aber meistens nicht das ganze Geld sondern nur etwa ein Drittel, damit es nicht sofort auffällt. Allerdings hat Tashid vor einiger Zeit Mukadim beim Plündern ertappt. Der junge Mann zahlt seitdem jeden Tag die Hälfte seiner Beute, damit dieser ihn nicht bei Suleika verrät. Wenn Helden das Badehaus besuchen, mögen sie eventuell als ortsfremde und leichte Opfer erscheinen.

Bewohner und Gäste

• *Suleika saba Rashiman* ist die Herrin über das Badehaus. Die etwa vierzigjährige Suleika war in ihrer Jugend eine gefragte Sharisad und Kurtisane, die sich das Badehaus von ihren Ersparnissen gekauft hat. Heute ist von ihrer einstigen Schönheit nur noch das anmutige Gesicht erhalten, während sie den ehemals geschmeidigen Leib stets mit weiten fließenden Gewändern bedeckt. Sie ist eine gewiefte Geschäftsfrau, die stets ein offenes Ohr hat und sich immer bemüht, über die in ihrem Haus geschlossenen Verhandlungen informiert zu sein.

• Der zwanzigjährige *Mukadim* hat die Schönheit seiner Mutter geerbt und ist mit seinen großen dunklen Augen und den zu einem Zopf gebundenen, schulterlangen Haaren ein berühmter Herzensbrecher. Er dient als einer der Aufseher und stellt bei jeder sich ihm bietenden Gelegenheit seinen drahtigen Körper zur Schau. Mukadim ist ein leidenschaftlicher Spieler und neigt zu hohen, riskanten Wetteinsätzen, die er in schöner Regelmäßigkeit verliert: Vor allem wenn er eine schöne Fremde betören will, verliert er sehr schnell den Kopf und seinen Einsatz.

• *Tashid ibn Saman* ist der ehemalige Besitzer des Badehauses, doch nun ist er nur noch ein einfacher Gehilfe. Tashid ist Suleika dankbar, träumt jedoch davon, irgendwann einmal das Badehaus zurückzukaufen. Dieser Gedanke ist eigentlich absolut illusorisch, denn Suleika zahlt ihm nur ein geringes Entgelt.

• *Aziz ibn Rashiman*, der beleibte Bruder von Suleika, ist nur selten im oberen Bereich des Badehauses zu sehen, da er gemeinsam mit seinen zwei weiteren Gehilfen über das unterirdische Reich der Öfen und Heizungsrohre wacht, die für den Badebetrieb unverzichtbar sind.

Verbreitung des Gebäudetyps

Selbst für die kleinsten tulamidischen Ortschaften ist es fast schon eine Frage der Ehre, ein Badehaus zu besitzen; tulamidische Badehäuser gibt es nicht allein zwischen Baburin und Al'Anfa, sondern auch darüber hinaus, vor allem in Almada und im Horasreich, aber auch in Gareth und anderen großen Städten, wo man die feine Lebensart und leichte Dekadenz schätzt, die der Mittelreicher mit diesen Gebäuden unweigerlich verbindet.

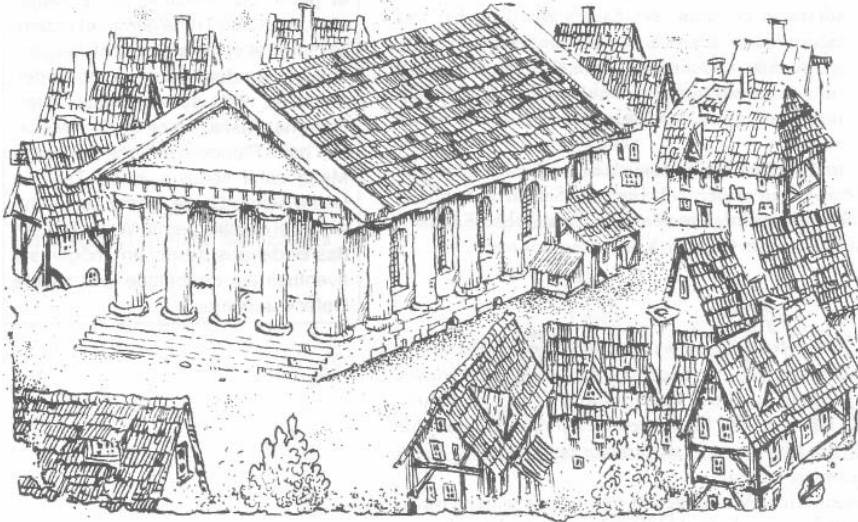
Alternative Verwendung

In größeren Städten gibt es meistens zwei- oder gar dreigliedrige Badehäuser mit Trakten für Männer, Frauen und Paare. Kinder baden üblicherweise bis zu ihrem zehnten Lebensjahr gemeinsam mit ihren Müttern.

Bisweilen sind auch einige Becken im Freien gelegen; stellenweise schließen sich Parks mit Ruheliegen an.

Der Rondratempel von Mittelstadt (Tempel mit Langschiff)

Dieser bauliche Typus verkörpert für viele Aventurier nicht zu Unrecht 'den Tempel', da er die bei weitem verbreitetste Bauform darstellt.



Aus der Geschichte

Während die meisten Rondratempel noch trutziger und festungshafter angelegt sind als der Mittelstädter, weist dieser doch alle Merkmale der Göttinnenhäuser des Schwertbundes auf: das schmucklose, nur von wenigen Fackeln erhellte Innere und die nur wenig verzierte Außenwand. Die Gründung des Tempels geht noch auf die Zeit vor der Stadtrechtsverleihung zurück, als der damalige adlige Stadtherr daran dachte, durch die Stiftung eines Tempels und Gründung einer Kriegerakademie 'sein' Mittelstadt zu einem Mittelpunkt der ritterlichen Lebensart zu machen. Dieser Versuch, den aufstrebenden Kaufleuten den Hochmut zu stutzen, schlug jedoch fehl, und heute zählt der Tempel der Löwin zu den weniger gut besuchten Gotteshäusern in der Stadt.

Typischer städtischer Tempel

Räume und Kammern

Der Tempel der Herrin Ronda besticht von außen durch seine schön gestaltete Fassade. Der Eingang führt durch eine Säulenreihe, die keinerlei Schmuck tragen. Der *Dachgiebel* über dem Eingang zeigt eine Darstellung der Göttin mit ihrem Gefährten Famerlor. Das Gebäude hat an beiden Seiten halbrunde Fenster, zwischen denen jeweils eine ebenfalls schlichte Halbsäule die Außenmauer ziert und den Eindruck eines umlaufenden Säulenganges erweckt. Der *Innenraum* des Tempels wird durch jeweils sieben Säulen in drei Bereiche aufgeteilt, den beiden *Seitenschiffen* und dem *Mittelschiff* an dessen Ende das *Sanctuarium* liegt. An den Säulen sind Waffen und Schilde aufgehängt, von denen einige zerbrochen sind, andere nur alt ehrwürdig, aber es gibt auch zwei kostbare Schmuckwaffen. Zwischen den Säulen hängen Banner, die zum Teil ob ihres Alters zerschlissen und/oder blutig sind.

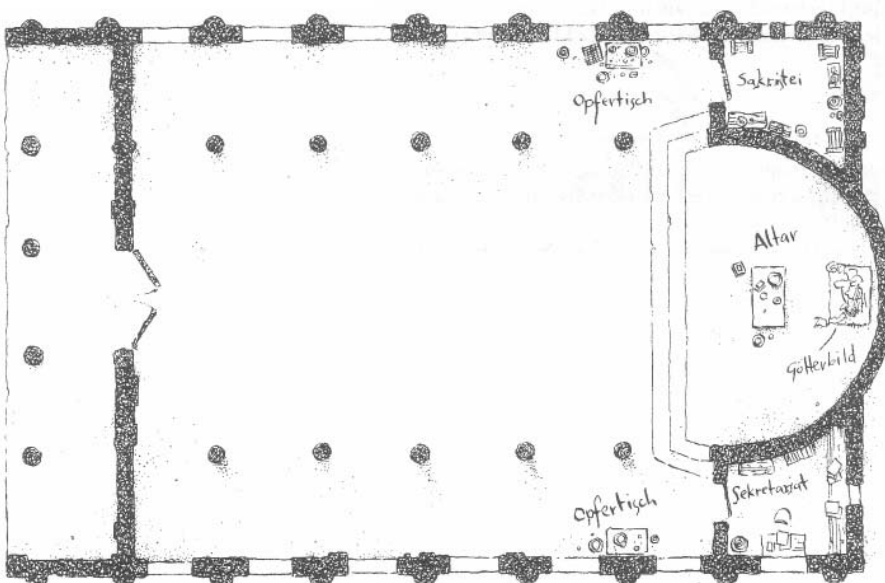
Der ehrfürchtige Gläubige nähert sich dem Altar doch die *Seitenschiffe* und gelangt dadurch direkt zu den dort aufgestellten *Opferstöcken*, deren Oberfläche groß genug ist, um Opfergaben wie Waffen oder ähnliches abzulegen. Für Münzen gibt es einen Einwurfschlitz.

Am Ende des rechten Ganges befindet sich die *Schreibstube*. Hier sitzt die weltliche Verwaltung des Tempels, hier werden Tempelbücher geführt, aber auch einfach Bestellungen oder Inventarlisten für Kerzen, Weihrauch und ähnliches geschrieben. Ein kleiner, gut gesicherter Geldschrank nimmt des Abends den Inhalt der Opferstöcke auf.

Am Ende des linken Seitenschiffs befindet sich die *Sakristei*: Hier werden rituelle Gewänder, Weihrauch, Räucherkohle, das Rondrarium und andere liturgische Gegenstände aufbewahrt.

Das *Sanctuarium* am Ende des Mittelschiffes liegt auf einer über drei Stufen erreichbare Empore. In der Mitte steht der steinerne *Altar*, der bei kultischen Handlungen als symbolischer Opfertisch dient. Dahinter steht in einer halbrunden Apsis eine lebensgroße *Statue* der Göttin, die eine prachtvolle echte Rüstung trägt und einen kostbar verzierten Zweihänder in den Händen trägt. Der Halbbogen hinter ihr ist deckenhoch mit Waffen, Schilden und Rüstungsteilen, alles Opfergaben der Gläubigen, geschmückt, so dass das dort gemalte Bildnis, das die Göttin im Donnersturm zeigt, kaum noch zu erkennen ist.

Grundriss eines
typischen Tempels mit Langschiff



Bewohner und Gäste

- ♦ *Schwertbruder Alcoron* ist der einzige Geweihte, der in den Tagen nach der Dritten Dämonenschlacht verblieben ist, um dieses Haus der Göttin zu pflegen. Der fast siebzigjährige Tempelvorsteher ist kaum noch stark genug, das Schwert zu heben, doch er zwingt sich immer wieder zu entbehrungsreichen Exerzitien - schon um seines Novizen Calvius willen, den er noch selbst ausbilden und zum Priester weihen will.
- ♦ *Calvius* ist der Novize und zugleich 'Mädchen für alles' - schon heute erfüllt er ohne zu murren die Instandhaltungsaufgaben, die früher drei Geweihte erledigt haben. Dabei findet er jedoch immer weniger Schlaf, und es dürfte eine Frage der Zeit sein, bis er zusammenbricht.

Verbreitung des Gebäudetyps

Nicht allein als Rondratempel, sondern für fast jeden Zwölfgötter- und Halbgöttertempel ist der Langbau geeignet, wenn man von den beiden Sonderformen des Hesinde- und des Rahjatempels einmal absieht; denn selbst der Borontempel verwendet als Grundform der Andachtshalle den Langbau.

Alternative Verwendung

Änderungen der Grundform sind vor allem im Bereich hinter dem Altar möglich: Manchmal sind Sekretariat und Sakristei deutlich größer, und in kleineren Tempeln, in denen nur ein oder zwei Geweihte leben, schließen sich deren Wohnräume manchmal direkt hier an - in dieser Hinsicht ist dem Einfallsreichtum des Baumeisters keine Grenze gesetzt, während sich an der dreischiffigen Grundform sehr selten etwas erkennbar ändert.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Irgendwann wird Calvius vor Schlafmangel und Überarbeitung in eine Ohnmacht fallen, aus der er nur erwacht, um in alt-tulamidisch wirre Prophezeiungen über den Fall Nebachots auszustoßen. Ist der Kleine besessen? Oder einfach 'nur' verrückt geworden? Sein Tempelvorsteher jedenfalls wird noch immer keine Milde kennen, sondern in einer Weise die Rückkehr des Novizen zu seiner Pflicht fordern, die die Helden ernstlich an seiner Befähigung zur Unterweisung zweifeln lassen sollten.
- Gewitzte Helden, die dem Tempel etwas Gutes tun wollen, könnten versuchen, die reiche Patrizierin Meppenheimer dazu zu bringen, dass sie den Tempel unterstützt; etwa indem ihr suggeriert wird, dadurch könnte ihr abgöttisch geliebter Sohn Barin von der Kirche der Rondra (oder zumindest dem hiesigen Tempel) als Heiliger proklamiert werden. Doch wenn irgendjemand nichts von diesem Trick erfahren dürfte, dann ist das der strenge Schwertbruder Alcoron.

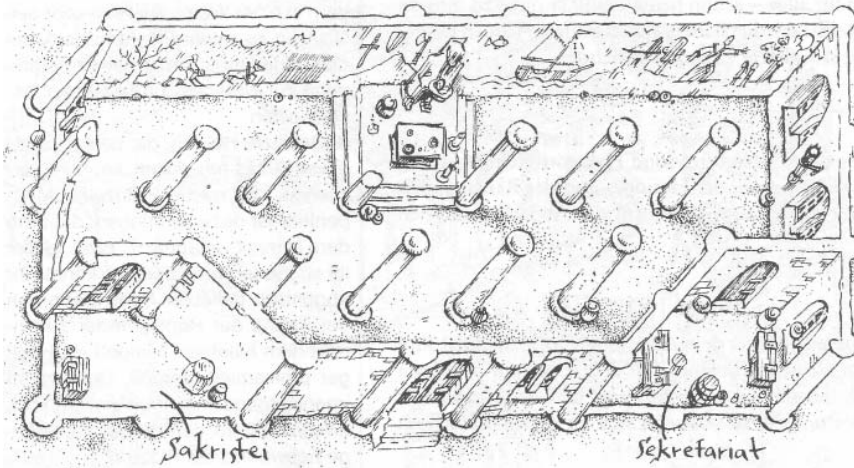
Variante: Der Tempel mit Langschiff als Wehrtempel
(vornehmlich in Dörfern oder Kleinstädten an der Grenze zur Wildnis anzutreffen)



Tempel der ewigjungen Göttin (Tempel mit Querschiff)

Aus der Geschichte

Dieser Tsa-Tempel wurde seinerzeit vom stolzen Stadtrat gestiftet, um die Stadtfreiheit zu feiern und den Neuanfang für die Stadt zu symbolisieren. Seitdem hat sich jedoch, wie nicht nur Spürte meinen, wenig geändert im Ort, und während die wechselnde Zahl der Geweihten immer noch einigen Respekt genießt, werden sie doch eher ignoriert, wenn es um praktische Angelegenheiten geht.



Tempel mit Querschiff
(Grundriss)

men, weit höher und größer, als es das Auge auf einen Blick erfassen kann. Nachdem der Gläubige durch das mit bunten Blumen und Bändergeschmückte Portal getreten ist, fällt sein Blick unweigerlich auf das *Sanctuarium*, wo sich der Altar und ein Bildnis der Göttin befinden. Der Altar liegt auf der über drei Stufen zu erreichenden Empore, die Statue einer jungen Frau ist mit schön glitzernden Schmuckstücken behangen. Im Gegensatz zu vielen anderen Tempel gibt es hier keinen Opferstock, und das Sanctuarium darf auch von Gläubigen betreten werden, die ihrer Göttin die Geschenke und Opfergaben überreichen. Der Boden des Tempels ist mit einem Mosaik aus bunten Glassteinen besetzt und zeigt vielfältige Pflanzen, zwischen denen Eidechsen, aber auch andere sehr lebensecht wirkenden Tiere herumkriechen. Die Tempeldecke wird von zwölf Säulen getragen, die jeweils in einer anderen Farbe gestrichen sind. Die Ecke in der Tempelseite mit dem Portal sind durch Querwände abgetrennt, so dass sich der Eindruck der Weiträumigkeit des Tempelinneren noch verstärkt.

In den beiden Kammern, die hinter diesen Querwänden liegen, sind Verwaltungsräume untergebracht: Zur Linken ist die *Sakristei* untergebracht, wo sich neben den für den Ritus üblichen Kultgegenständen vor allem auch Farbe, Pinsel, Papier aber auch Musikinstrumente befinden. Zur rechten Hand liegt hinter einer bemalten Holztüre das *Sekretariat*. Hier werden nicht nur die wenigen Tempelbücher geführt, die die Tsakirche pflegt, sondern der Raum dient den Geweihten tagsüber auch als Aufenthaltsraum, wenn sie sich zurückziehen wollen. Das passiert aber nur sehr selten, denn die Geweihten lieben die quirlige Unruhe, die im Tempel herrscht. An der breiten, fensterlosen Götterwand des Tempels sind einige Künstler damit beschäftigt, dem großen Gemälde mit der Vielzahl der Schöpfung weitere Tiere hinzuzufügen; vor der bemalten Wand zur Sakristei sitzen zwei Geweihte gemeinsam mit einigen Kindern auf dem Boden und spielen.

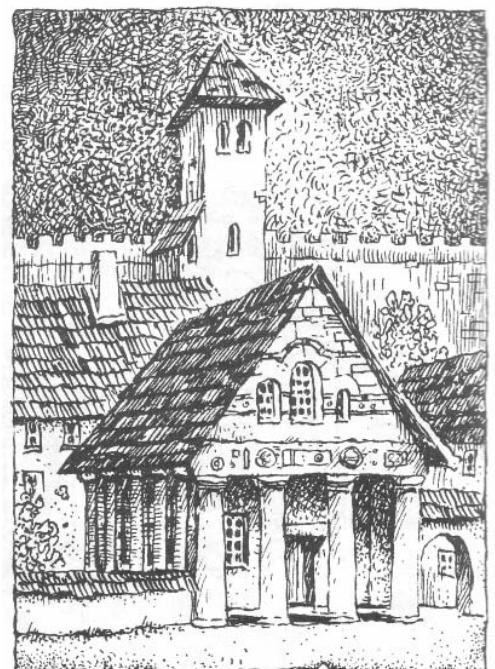
Bewohner und Gäste

Die Geweihten hier sind unsterblich wie ihre Göttin, und kaum einer der Priester bleibt längere Zeit in ein und demselben Tempel - so gibt es auch keinen Tempelvorsteher, sondern

Räume und Kammern

Wie beim Langbau, dem dieser Typus äußerlich sehr ähnelt, ist die Außenseite des Tempels mit halbrunden Quersäulen besetzt, doch hier sind diese bunt bemalt.

Die Ewigjunge Tsa ist eine ihren Gläubigen sehr nahe Göttin, und dies zeigt sich auch in ihrem Heiligtum: Im Gegensatz zu Tempeln mit einem langen Mittelschiff, an dessen Ende der Altar steht, ist es nicht der lange Weg vom Portal zum Altar, der dem Sterblichen das Gefühl der Demut verleiht, sondern es ist der beeindruckende Anblick der Götterbilder, die die ganze gegenüberliegende Wand einnehmen.



Kleiner städtischer Tempel

man teilt sich die zeremoniellen Aufgaben.

Verbreitung des Gebäudetyps

Der Querbau ist für Tempel fast so verbreitet wie der Langbau, und auch ihn kann man als Haus fast aller Gottheiten finden. Der große Unterschied in der Wirkung ist eben, dass der Gott nicht wie ein Fürst im Audienzsaal am Ende eines langen Weges thront, sondern dass er recht und links flankiert von seinem Gefolge, den Tempelbesucher gleichsam mit seiner schieren Größe beeindruckt. Dafür ist allerdings auch eine kunstvoll gelungene Ausarbeitung der Götterwand nötig, so dass dieser Tempelstil vor allem bei Kirchen mit Neigung zu üppigem Schmuck beliebt ist. Recht beliebt ist dieser Typus auch bei den wenigen 'offenen' Gotteshäusern, die Phex außerhalb des Tulamidenlandes besitzt, denn hier wird der Gott der Händler dann übermenschengroß in reicher Tracht inmitten seiner Anhängerschar dargestellt, begleitet von den Sternen zu seiner Rechten und Linken.

Alternative Verwendung

Wie beim Langbau wird dieser Tempelstil vor allem durch eine unterschiedliche Bauweise der Nebenräume variiert. Eine gelegentliche Variante, die man in manchen Ingerimtempeln antrifft, ist die Kombination von Lang- und Querbau zu einem hammerähnlichen Grundriss: Nachdem der Besucher einen längeren Weg zwischen den Säulen des Langbaus zurückgelegt hat, sieht er sich dann mit der breiten Pracht des Herrn konfrontiert.

Der Pilgertempel der Peraine zu Al Beroshîm (Kuppeldach-Tempel)

Aus der Geschichte

Al Beroshîm ist eine mittlere Stadt an der aranischen Pilgerstraße zwischen Zorgan und Anchopal. Umgeben von den fruchtbaren Feldern Niedergoriens, ist Al Beroshîm eine reiche Stadt, so reich, dass es sich die Beyrouni vor kurzem leisten konnte, einen eigenen Tempel für die zahlreichen Pilger zu stiften, die während der Wallfahrten vor den Mauern der Stadt Rast machen.

Räume und Kammern

Der Pilgertempel der Peraine liegt zwischen den fruchtbaren Äckern und dem Platz, auf dem sich zur Pilgerzeit die Zeltdörfer der Durchreisenden erheben. Das viereckige Gebäude ist von einem Garten mit Palmen und Tamarisken umgeben, in dem die Vorsteherin, Mutter Sahina, die zum Teil abgerissenen Pilger mit einfachem Fladenbrot und Arangensaft verköstigt, während Bruder Rafim sich vor allem um die Kranken kümmert, denn Krankheiten sind unter den oft schon von weit her angereisten Pilger leider an der Tagesordnung. Aber auch Opfer der den Pilgern folgenden Diebe und anderen Gauner finden hier Hilfe.

Der Tempel selbst besteht aus weißem Marmor und hat eine grüne Kuppel. An den vier Ecken befinden sich jeweils Türmchen, in denen sich die Wohnräume der Geweihten, Gästezimmer und Küche und Wirtschaftsräume befinden. Das Göttinnenhaus hat an drei Seiten Zugänge, die allesamt auf die *Empore* mit dem Altar in der Mitte zulaufen, an dem Mutter Sahina bei Götterdiensten die Rituale vollzieht.

An der Stirnseite des Tempels befindet sich eine bunt bemalte, sechs Schritt große *Statue der Göttin*. Neben dem Standbild stehen zu beiden Seiten Opferstöcke, in denen die Gläubigen Münzen, aber auch Naturalien spenden können.

Bewohner und Gäste

- ♦ *Mutter Sahina* ist die Tempelvorsteherin und zugleich sehr engagiert in der Versorgung der Ärmsten unter den Pilgern mit Nahrung und Kleidung. Sie ist idealistisch und überzeugt, dass ihre Güte stets Belohnung findet.
- ♦ *Bruder Rafim* ist der heilkundigste unter den Tempelgeweihten, ein Mann mit dem Aussehen und den klobigen Händen eines Hufschmiedes, der dennoch seine Patienten fürsorglich zu behandeln versteht.
- ♦ *Schwester Dimi* heißt eigentlich Dimiona, wie die Prinzessin, doch seit deren Verrat hält es die Geweihte für ratsam, ihren Namen abzukürzen, und sei es, um sich dumme Scherze zu ersparen. Im Tempel ist sie für die Pflege der Ritualgegenstände und das Führen des kleinen Archivs zuständig.
- ♦ *Schwester Claralita* stammt aus dem Süden - aus Al'Anfa, wie sie nur errötend zugibt. Sie ist als Pilgerin nach Aranien gekommen, um Peraine für die Genesung vom Giftanschlag ihres eignen

Besonderheiten & Abenteuerideen

• Die aranische Mhaharani (Königin) Eleonora ist eine sehr perainegläubige Frau, und eines Tages entschließt sie sich, inkognito nach Anchopal zu pilgern, wie sie es vor ihre Hochzeit schon einmal getan hatte. Doch das Vertrauen ihres Hofes in ihr Gassenwissen ist nicht so stark, daher werden Leute ausgesucht, die ihr unauffällig folgen sollen - entweder die Helden selbst, oder aber die Bedeckung der Mhaharani verhält sich so ungeschickt, dass irgendwelche Gauner auf die Scharade aufmerksam werden, gerade wenn die Herrscherin-in-Verkleidung, aber auch die Helden, in Al Beroshim weilen.

Sohnes und Haupterben zu danken; doch hier in Al Beroshim erlebte sie ihre Berufung, künftig die Intrigen und Mordtaten des Silberberges hinter sich zu lassen und ihr Leben den Kranken zu weihen. Nach einigen elend erfolglosen Versuchen, die Heilkunst zu erlernen, hat sie sich jedoch wieder dem zugewandt, was sie wirklich kann: der Verwaltung der Tempelkasse und der Vorratskammern, die sie geschickt beherrscht.

Verbreitung des Gebäudetyps

Der überkuppelte Tempel mit quadratischem Grundriss ist der typische tulamidische Weg, ein Gotteshaus zu bauen; und derartige Tempel finden sich von Höt-Alem im Süden bis Perricum im Norden, wo der Rondra-Tempel der Löwenburg in diesem Stil errichtet wurde; und auch in nördlicheren Gebieten, die nie tulamidisch waren, sind derartige Gebäude während der Eslamidenzeit erbaut worden.

Alternative Verwendung

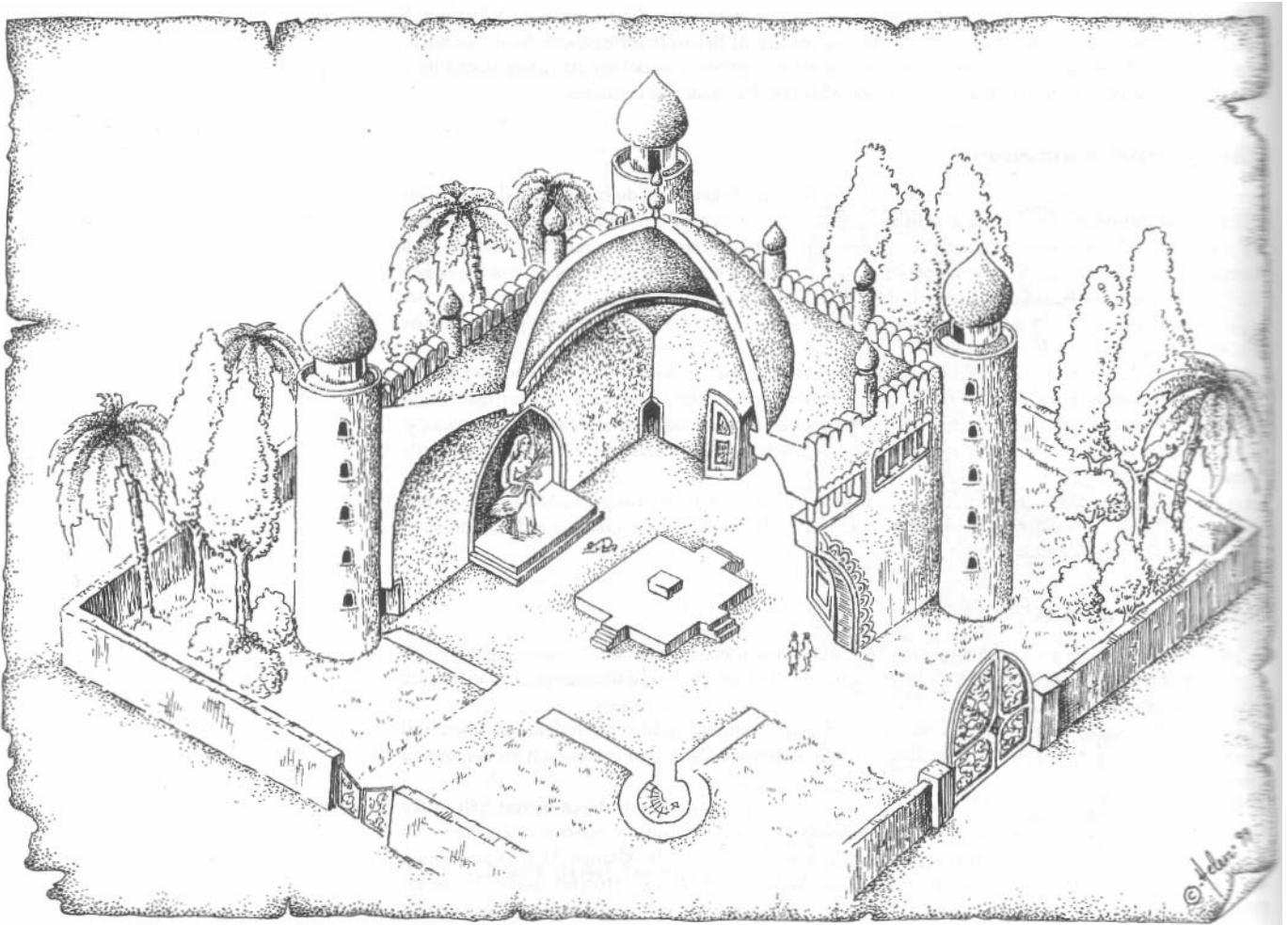
Wie schon gesagt: Im Tulamidenland können die Tempel fast aller Götter nach diesem Schema errichtet sein, so gibt es etwa in Zorgan einen prächtigen Tempel des Phex, in dessen Kuppel ein ganzer Sternenhimmel zu leuchten scheint.

Variante: Praiostempel

Wirklich typisch ist diese Bauweise aber für die meisten Häuser des **Götterfürsten Praios**: Alle Räumlichkeiten sind dann so gebaut, dass möglichst viel Sonnenlicht hereinfällt. Daher hat ein jeder Tempel des Götterfürsten Fenster in allen Größen, umrandet von Relieifarbeiten, aufzuweisen, die zumeist jedoch mindestens zwei Schritt über dem Boden anzufinden sind. Die Kuppel ruht oft nicht direkt auf dem Dach, sondern auf einem Kranz aus mehr oder minder hohen Säulen, zwischen denen weiteres Licht ins Tempelinnere fällt.

Das mächtige Eingangsportal wird meist von einem vergoldeten Greifen bewacht, den zwei Falken flankieren; oder aber zwei manngroße Statuen, die Gilborn von Punin oder andere Heilige

**Kuppeltempel
im tulamidischen Stil**



darstellen, wachen über den Zugang zur Lichthalle: Die Lichthalle unter der vergoldeten Kuppel ist der heiligste, prachtvollste und größte Raum eines jeden Tempels, ihren Mittelpunkt bildet der auf der kreisrunden oder zwölfeckigen Empore aufgestellte, seinerseits zwölfeckige, bosparanienhölzerne und mit Intarsienarbeiten geschmückte Altar, der in vielen Tempeln zudem mit Bernsteinen umrandet ist, die in ein Goldgeflecht gelegt sind. Auf ihn fällt von Sonnenaufgang bis Untergang das Sonnenlicht, das durch die Kuppel hereinscheint. Stets an der Südwand ist die weit übermenschengroße Praiosstatue errichtet, die in ihren Händen die Lichtschale hält, aus der das reine Licht aus Praios' Lichtpalast säulenartig in die Kuppel steigt.

Die Lichtschale ist stets aus Bernstein, die Augen des Praios sollen theoretisch aus Diamanten, sein Leib aus Gold dargestellt sein, doch das ist längst nicht allen Tempeln gegeben.

Vor dem Bild des Gottes steht die Opferschale auf dem Boden, hier ist auch Platz für die Kerzen, die als Opfergaben aufgestellt werden. Die Wände sind mit Sprüchen aus den Gurbanischen Chorälen, Friesarbeiten, Goldarbeiten, Wandteppichen mit Darstellungen aus der praiotischen Kosmologie und falckenförmigen Lampen geschmückt. Feuerschalen, aus denen der Geruch von Dufthölzern entströmt, spenden weiteres Licht.

Der Tempel des Boron (Boron-Tempel im Halbrad-Stil)

Aus der Geschichte

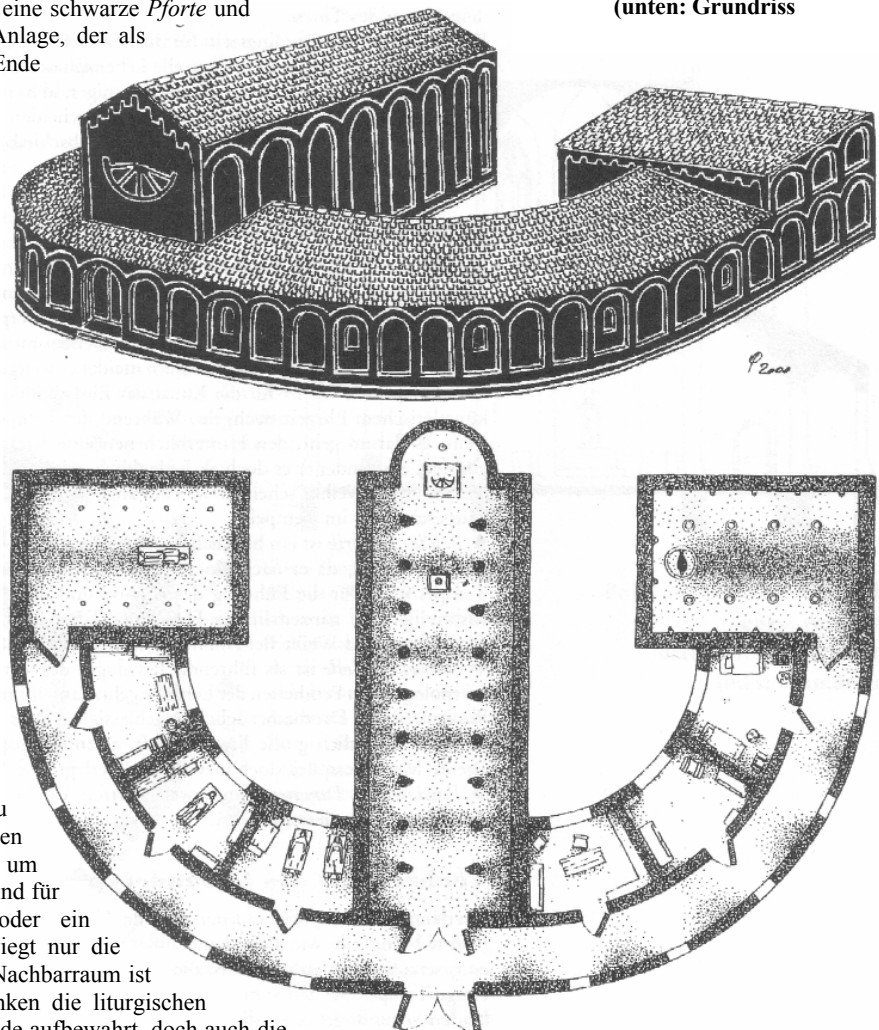
Das Symbol des Totengotts ist das gebrochene Rad, und so versucht der Kult nach Möglichkeit, die Form seiner Tempel diesem Symbol anzupassen - oberirdisch, wenn es geht, unterirdisch, wo es der Platz nicht anders erlaubt. In Mittelstadt war es der Kirche möglich, ein großes, etwas abgeschiedenes Gelände zu erwerben und dort das Gotteshaus gemäß der Idealvorstellungen zu entwerfen.

Räume und Kammern

Der Gläubige betritt den Haupteingang durch eine schwarze *Pforte* und sieht vor sich den *Haupt-Andachtsaal* der Anlage, der als langgestrecktes Tempelschiff gebaut ist. Am Ende des von sechzehn Säulen flankierten Mittelganges befindet sich in einer bogenförmigen Apsis das Andachtsbildnis: keine Abbildung des Herrn Boron, sondern einfach eine schmucklose Darstellung des zerbrochenen Rades. Zwei Schritte vor diesem Altar steht ein Opferstock, in den durch einen Spalt die Gaben in ein Kästchen fallen. Der Andachtsraum ist einfach und nahezu schmucklos. Nur einige Vasen mit Schlafmohn dienen sowohl der Dekoration wie auch der Schaffung einer beruhigenden Atmosphäre. Hier wird Boron von den meisten Besuchern gehuldigt, wenn sie ihm als Totenwächter und Traumsender ihre Reverenz erweisen wollen. Neben dem Eingang zum Andachtsraum führen nach rechts und links geschwungenen Gänge fort, von denen aus Zugänge zu den einzelnen Kammern führen.

Die erste Kammer am rechten Bogengang enthält das *Archiv*: Ein kleiner Tisch mit einem einfachen Stuhl dient Bruder Hollerik als Schreibplatz, um die Bücher der Lebenden und Toten zu führen. Auf dem hölzernen Regal hinter ihm stehen alte Folianten und Schriftrollen, in denen genau nachgelesen werden kann, wer in den letzten Jahrzehnten im Tempel aufgebahrt wurde, um seinen letzten Weg anzutreten. Die Einträge sind für jeden gleich, ob er nun ein Patrizier oder ein Tagelöhner war: Die Totenwaage Rethon wiegt nur die Seelen und nicht den weltlichen Besitz. Der Nachbarraum ist die *Sakristei*. Hier sind in hölzernen Schränken die liturgischen Gewänder wie auch Kult- und Ritusgegenstände aufbewahrt, doch auch die für den Kultus nötigen Rauschkräuter werden hier als gesegneter

Halbradförmiger Borontempel
(unten: Grundriss)



Besonderheiten & Abenteuerideen

• Meistens werden Helden in einen Borontempel gehen, um im Zuge einer detektivischen Rätselaufgabe Wissen über frühere Todesfälle einzuholen – oder aber, um einem der ihren das letzte Geleit zu geben. Doch außerdem mag es auch Fälle geben, in denen der Tempel selbst zum Mittelpunkt eines Abenteuers wird, denn gegen die Dreistigkeit eines Rauschkrautdiebes oder gar eines lästerlichen Leichenräubers sind die Geweihten des Mittelstädter Tempels kaum gerüstet.

Weihrauch in hohen schwarzen Urnen geborgen. Der *Schlaf- und Ruheraum* der Geweihten und Laiengeschwister ist sehr schlicht gehalten: Einfache Pritschen mit Strohmatten dienen als Lagerstatt. Diener Borons benötigen keinen weltlicher Tand, und es gibt keine Schränke für persönliches Eigentum, denn derartige Dinge besitzen die hier Lebenden nicht.

Der letzte Raum auf dieser Gangseite ist die *Kammer der Träume*: Die acht Säulen sind von stilisierten Rabenfedern umrankt. Der Boden ist mit einfachen Teppichen bedeckt. Verschieden hohe Räucherschalen stehen im Raum verteilt. Hierhin ziehen sich die Priester zurück, um in Visionen dem Herrn näher zu kommen. Manchmal wird auch besonders frommen und gläubigen Laien der Zugang zu diesem Refugium gestattet.

Im linken Flügel des Bogenganges liegt zuvörderst die *Leichenkammer*: Verstorbene werden auf Bahren hier hineingebracht und auf einem der drei Gestelle abgelegt, bis der Körper den nächsten Schritt auf dem Weg zu ewigen Ruhe gehen kann. Die Wände des Raumes sind schmucklos, jedoch trägt die Decke eine Malerei, die den herannahenden, aber noch weit entfernten Gulgari darstellt. Direkt im Anschluss daran liegt der *Einbalsamierungs-Raum*: Auch hier sind die Wände schmucklos, das Deckengemälde zeigt jedoch den deutlich näher herangekommenen Gulgari. Der Tote wird hier von der hölzernen Trage auf den steinernen Tisch gebettet; dann wird die Leiche zuerst von Schwester Ramira gewaschen, danach wird für das Begräbnis bereit gemacht und mit Wachs, Salben und Ölen eingerieben und anschließend mit Binden umwickelt. Wenn es die Hinterbliebenen wünschen, wird dem Verstorbenen nun noch eine wächserne Totenmaske abgenommen. Der nun Einbalsamierte wird erneut auf die hölzerne Bahre gebettet und in die am Gangende liegende *Abschiedshalle* gebracht. Das Deckengemälde zeigt Gulgari in voller Größe, während die Wände unzählige Menschen aller Lebensalter zeigen, die sich vor einer riesigen Waage drängen. Die Bahre wird auf einem Podest niedergelegt, so dass Freunde und Angehörige sich in Ruhe von dem Toten verabschieden können. Ein Räucherschale verströmt einen leicht betäubenden Duft. Hinter dem Haupt des Toten sind Kerzen aufgestellt. Für jeden vollendeten Lebensabschnitt brennt eine Kerze: eine für die Säuglingszeit, für die Kindheit, die Jugend, das Erwachsenenalter und das Greisenalter. Doch nur wenn der Tote alle Lebensphasen durchschritten hat, brennen fünf Kerzen, die die Vollendung andeuten sollen. Sind es weniger, so ist nicht nur der Raum dunkler, sondern es zeigt auch die Düsternis, die das frühzeitige Dahinscheiden des Verstorbenen bedeutet. Der Raum zwischen Balsamierungsraum und Abschiedshalle ist eine *Vorratskammer* für die benötigten Öle, Salben, Binden, Weihrauch und Kerzen.

Bewohner und Gäste

♦ *Vater Jesperan* ist der Tempelvorsteher, ein gebürtiger Mittelstädter und nicht selten zwischen den Erfordernissen seiner Herkunft und seiner Kirche hin- und hergerissen: So manches mal weicht er vor den ungewöhnlicheren mystischen Bräuchen und Verpflichtungen seiner Kirche zurück, um den Familien seiner Heimatstadt eine guter Leichenbestatter zu sein: Die auch beim Puniner Ritus übliche Verwendung von Rauschkräutern meidet er weitgehend ob der 'Anruchigkeit' dieses Themas.

♦ *Schwester Ramira* ist für die Kunst der Einbalsamierung zuständig, eine Tätigkeit, der sie mit künstlerischem Ehrgeiz nachgeht. Während der Tempelvorsteher ihren Eifer für lobenswert hält, wenn es darum geht, den Hinterbliebenen einen erträglichen Anblick beim Abschiednehmen zu gönnen, empfindet er es doch als bedenklich, wie viel Zeit Ramira mit 'ihren' Toten zubringt: Für die hagere Geweihte scheinen sie eine angenehmere Gesellschaft zu sein als selbst die lebenden Mitgeschwister im Tempel.

♦ *Bruder Hollerik* ist ein blässlicher, schweigsamer Geweihter, der einst als Novize in den Tempel gegeben wurde, da er nach einer schweren Krankheit als 'borongeweiht' betrachtet wurde. Im Tempel ist er für die Führung des Archivs und die Pflege der Kultgegenstände in der Sakristei zuständig. Den ganzen linken Flügel des Tempels meidet er weitgehend, da ihm trotz seiner Ausbildung und Weihe der Anblick von Leichen noch immer Unwohlsein beschert.

♦ *Schwester Merle* ist als führende Theologin des Tempels anerkannt: Was die mystischen und mythologischen Feinheiten der Lehre angeht, kann ihr niemand, schon gar nicht Vater Jesperan, das Wasser reichen. Die diesbezügliche Nachlässigkeit ihres Tempelvorstehers bekümmert die Geweihte sehr, die eigentlich große Freundschaft, eigentlich sogar eine nichteingestandene Liebe für den älteren Mann verspürt, doch inzwischen überlegt sie ernsthaft, sich nach Punin um Rat zu wenden.

♦ *Parsian* und *Dimaretta* sind zwei Novizen, die beide von Vater Jesperan in der boronischen Theologie unterwiesen werden.

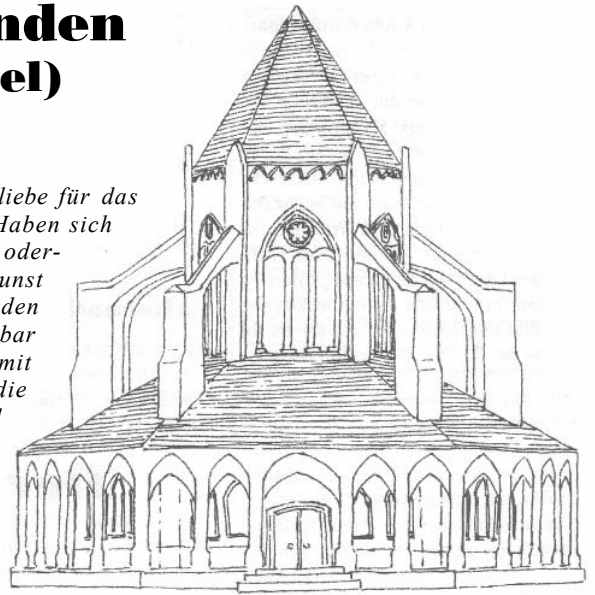
Verbreitung des Gebäudetyps / Alternative Verwendung

Ein derartiger Tempel ist in jeder Stadt denkbar, in der die Verehrung des Totengottes legal ist. Ein Halbrad-Komplex wie dieser kann außer als Boron-Tempel allenfalls als *verlassener* Boron-Tempel eingesetzt werden, zu typisch ist die räumliche Anordnung. Wie bereits angedeutet, gibt es jedoch einige Tempel, bei denen nur das Hauptschiff als Langbau über der Erde zu sehen ist, während die beiden Seitenflügel unter die Erde verlegt sind und über düstere Treppen erreicht werden.

Der Tempel der Allwissenden (Polygonaler Hesinde-Tempel)

Aus der Geschichte

»Du weißt um die fleckenlose Weisheit der Aliwissenden und Ihre Vorliebe für das Schöne. Wie also sind die Tempel der Allweisen Schlange konzipiert? Haben sich die Altvorderen an den unvollkommenen Gegebenheiten der Bauorte oder gar an den Katen der Bauern orientiert? Nein. Dergöttingefälligen Kunst der Geometrie haben wir unsere Architektur zu verdanken, denn Geraden und Kreise sind das Maß der Dinge. Sind die einen doch vergleichbar mit den Strahlen des gesegneten Lichtes des Praiosauges, die anderen mit der Konzentrik der Spährenschalen. Immer wieder findest du die heiligen Zahlen in der Baukunst wieder, je nach Bedeutung und Vorliebe des Bauherren. Auch muss sich die Funktionalität oftmals der Schönheit unterordnen. Principia harmonia mundi, so nennt der größte unserer Architekten Aldaro Hesindio diese Art des Bauens«
- aus einem Gespräch des Erzprolocutors Bellentor



Räume und Kammern

Häufig haben Hesindetempel eine polygonale Grundform, zumeist Penta-, Hexa- oder Oktogone. Tempel dieser Art sind als Zentralbauten angelegt, deren Zentrum immer die Statue der Allweisen bildet. Hesindetempel sind oftmals lichtdurchströmt und offen gehalten, ein Baustil, den man auch Hesindik nennt. Kennzeichnend für diesen Baustil sind lang gezogene Fenster, die oftmals Szenen aus den *Annalen des Götteralters* darstellen, sowie hohe Spitzbögen, die den Gebäuden eine Leichtigkeit verleihen, die man eher mit einem Wald denn mit einer Halle verbindet. Säulen und Durchbrüche sind fast immer verziert und tragen häufig Schuppen-, Orchideen- oder Blätterstrukturen. Auch die Verwendung von Bildsäulen oder Pilastern, die fast immer Heilige oder die Göttingkinder darstellen, sind typisch für diese Art des Bauens. Als archetypischer Tempel für diesen Stil sei hier der oktogonale Tempel der Allwissenden angeführt:

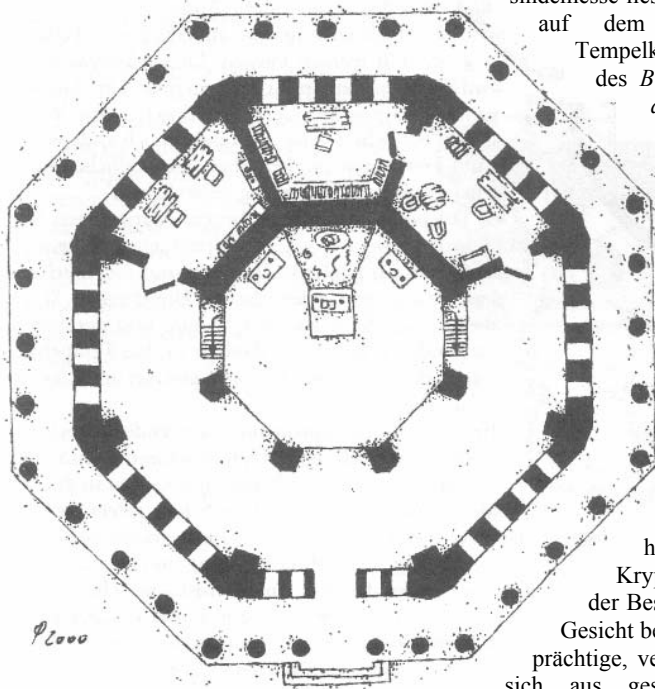
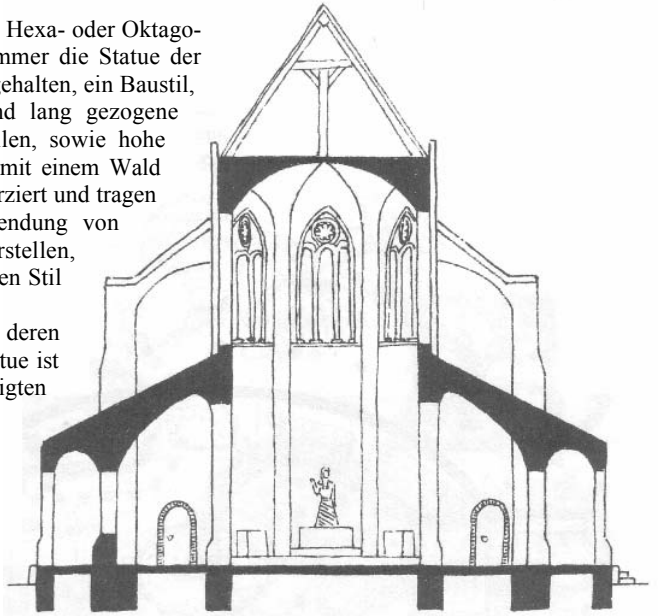
Die kreisförmige Mitte des Tempels wird von einer Spitzkuppel gekrönt, deren Fenster das Licht auf die Statue der Göttin fallen lassen. Zu Füßen der Statue ist die Schlangengrube zu finden, der Bezirk, in dem die der Göttin geheiligten Tiere untergebracht sind und der in kaum einem Hesindetempel fehlt. Am Ende der Schlangengrube - vis a vis der Göttingenstatue hat der Hochaltar seinen Platz, von dem aus der Hohe Lehrmeister die Hesindemesse liest und

auf dem die
Tempelkopie
des Buches
der

Wahrheit in einem
Tabernakel ihren Platz
hat. Vor dem Altar ist
ein kunstvolles
Schlangenmosaik in den
Boden eingearbeitet.
Rechts und links der
Schlangengrube sind die
Opferaltäre, kleinere
Tryptichen, aufgestellt,
jene Altäre, die den Be-
suchern offen zugänglich
sind.

Zwei Treppen führen
seitlich der Kuppelhalle
hinab in die Sakristei und die
Krypta des Tempels, Orte, die
der Besucher des Tempels kaum zu
Gesicht bekommen wird und die durch
prächtige, vergoldete Gitter, deren Stäbe
sich aus geschmiedeten Ulmenblättern
zusammensetzen, verschlossen sind. Die

Säulen des Tempels sind in Schlangengestalt ausgeformt und treffen sich zu einem Kreuzgratgewölbe, welches den Umgang kennzeichnet, der zu den Räumen des Tempels führt. Hier sind die Schreibstube, dahinter die Bibliothek und, auf der anderen Seite, die Sakristei unterge-



Besonderheiten & Abenteuerideen

• Es ist eine bekannte Tatsache, dass viele Helden den Tempel der Hesinde nur aufsuchen, um ihn als ein Art 'öffentlicher Bibliothek' zu benutzen, wo man Bücher aller Art erhalten kann. Das ist zwar keineswegs lästerlich, doch es bietet sich an, die Rolle der Kirche als Hüterin des Wissens zu betonen und die Helden auch vom Hohen Lehrmeister darauf prüfen zu lassen, ob sie das erbetene Wissen wirklich verdienen und ob sie es im Sinne der Kirche verwenden wollen.

bracht. Der Umgang ist kunstvoll verziert, Bildpilaster mit Darstellungen von Mada, Nandus, Xeledon und Naclador sowie den Heiligen Canyeth, Argelion, Cereborn und Ancilla sind hier zu finden. Der Boden ist als feines Mosaik gearbeitet und stellt die Göttin dar, die das Wissen nach Dere bringt.

Verbreitung des Gebäudetyps

Die Hesindekirche verbindet, wie schon gesagt, vielerlei religiöse Konzepte mit dem vieleckigen Grundriss der Tempel und wird daher zu solchen Mustern greifen, wann immer irgendwo ein Haus der Göttin zu errichten ist.

Alternative Verwendung

Der polygonale Grundriss ist so typisch für Hesindetempel, dass eigentlich keine andere Kirche Aventuriens dieses Grundmuster verwendet, jedoch gab es schon häufiger Pläne für ein Dodekagon, in dem die Allmacht der Zwölfe verehrt werden soll.

Der Tempel des Rausches zu Anchopal (Ovaler Rahja-Tempel)

Aus der Geschichte

Lange Zeit besaß die Stadt Anchopal zwar ein 'Rahjaviertel' (das eigentlich nur nach der östlichen Himmelsrichtung benannt war), aber keinen Rahjatempel, so dass hier in dem von vielen Pilgern, aber auch Scharlatanen, Bettlern und Gaunern überlaufenen Wallfahrtsquartier recht rauhe Sitten herrschten. Um wenigstens etwas Harmonie und heitere Zufriedenheit in dieses Durcheinander zu bringen, ist hier vor wenigen Jahren auf Anregung des Arkos Shah von Aranen ein Tempel der Rahja errichtet worden, auf dass das Viertel seinen Namen zurecht trage.

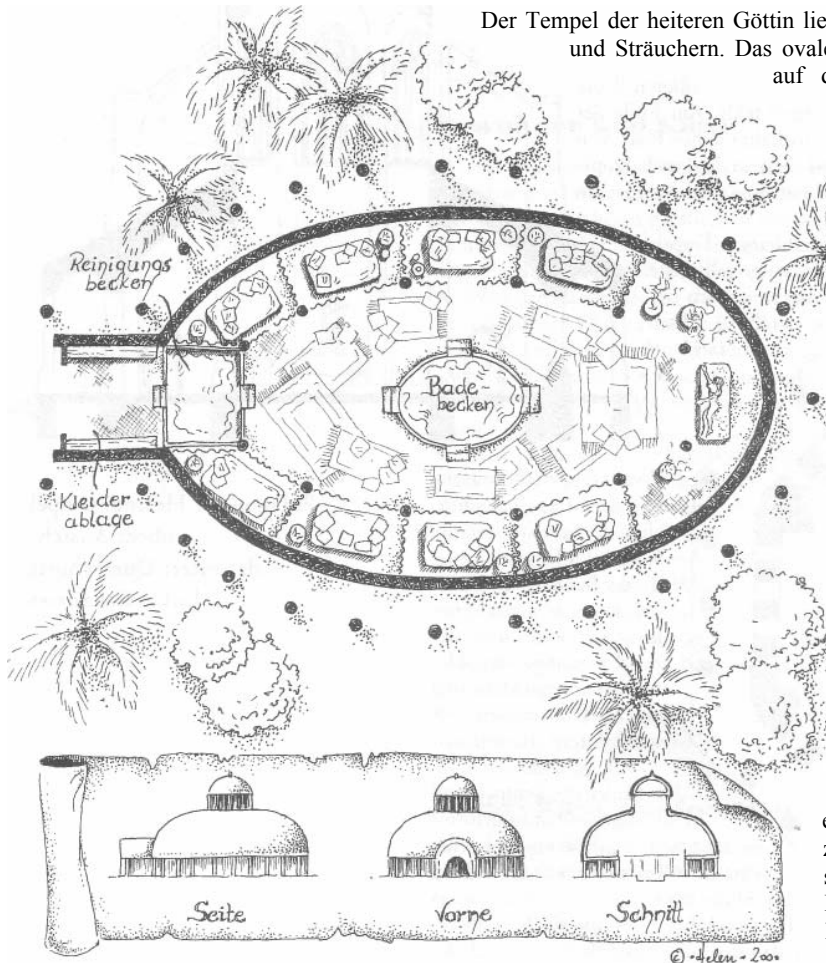
Räume und Kammern

Der Tempel der heiteren Göttin liegt umgeben von einem Hain aus exotischen Bäumen und Sträuchern. Das ovale Gebäude ist von fünfundzwanzig Säulen umgeben, auf denen abwechselnd jeweils nackte Jünglinge und Mädchen dargestellt sind, die einander schmachthende

Blicke zuwerfen - eine subtile Anspielung auf die vielen Liebesträume, die außerhalb des Tempels unerfüllt bleiben müssen. Dieser *Säulenumgang* wird auch von Liebespaaren für ein trautes Stelldichein genutzt, was von den Geweihten durchaus mit Wohlwollen betrachtet wird, während sie sich andererseits (zum Teil vergeblich) bemühen, die käuflichen Lustdiener aus dem Arkadengang fernzuhalten.

Der Tempel ist aus rosenfarbenem Marmor errichtet worden und wird von einer kupferfarbenen Kuppel gekrönt. Durch das kupferne *Eingangportal*, ein Geschenk der Sultana von Gorien, das auf künstlerische Weise die Motive der Liebe, des Weines und der Pferde verbindet, gelangt der Gläubige in den Tempelvorraum, der gleichzeitig als *Umkleideraum* und *Kleiderablage* dient.

Besucher, die der Göttin nur eine Spende überbringen wollen, finden hier einen Opferstock mit einem Schlitz für Münzen, während handfestere Gaben in die von goldenem Weinlaub umkränzte Schale gelegt werden. Gläubige, die den eigentlichen Tempelraum aufsuchen wollen, entledigen sich ihrer Kleidung und betreten dann über zwei Stufen das über ein unterirdisches Heizungssystem temperierte *Reinigungsbecken*. Ein artesischer Brunnen in Form eines jungen Alveraniars mit einem Füllhorn lässt ständig Wasser nachströmen, während ein am Rand eingelassener Abfluss dafür sorgt, dass



das Becken nicht überläuft. Der Boden des Reinigungsbeckens ist mit unzähligen glitzernden Steinen ausgelegt und wirkt wie das Funkeln von unzähligen Adamanten. Die Seitenwände des Beckens sind mit brokatdurchwirkten Vorhängen in verschiedensten Rottönen geschmückt.

Nachdem sich der Besucher gereinigt hat, verlässt er das Becken über zwei Stufen und betritt den *Innenraum*, wo er bereits von einem oder einer Geweihten mit dem Kuss der Göttin und einem Becher Tharf erwartet wird. Wer seine Blöße bedecken will, nimmt eine der bereitliegenden dünnen Seidenmäntel von roter Farbe.

Die Decke des Innenraumes ist über und über mit verschlungenen goldenen Weinreben verziert, an denen amethystfarbene Trauben prangen. Der Tempelboden besteht aus weißem Marmor und ist mit zahlreichen, dicken aranischen Teppichen und Kissen ausgelegt, auf denen Geweihte und Gläubige gemeinsam spielen, musizieren, parlieren oder auch einander lieblosen. Auf kleinen Tischchen stehen Schalen mit Früchten und Zuckerwerk, auf anderen stehen Karaffen mit Wein. In der Mitte des Tempels unterhalb der hohen Kuppel, liegt das eigentliche *Badebecken*. An allen vier Seiten führen Stufen in das für Geweihte heilsame, für Gläubige erfrischende und anregende Wasser, auf dem Rosenblätter schwimmen. An den Seitenwänden des Tempel sind jeweils vier durch Vorhänge abgetrennte *Nischen*, die allesamt mit bequemen großen Liegen ausgestattet sind, die auch mehreren Personen Platz bieten. Die Vorhänge können je nach Vorlieben der Benutzer geöffnet oder geschlossen sein. Überall im Tempel sind Rauchbecken aufgestellt, in denen aphrodisierend und entspannend wirkende Harze verbrannt werden.

An der Stirnseite des Tempels ist der *Altar* mit der Statue der heiteren Göttin. Die sehr lebens-echte Darstellung zeigt die Tanzende Rahja nach dem tulamidischen Schönheitsideal mit etwas üppigeren Formen. Die Wand hinter dem Altar zeigt ein Bildnis der göttlichen Pferde Sulva und Tharvun.

Besonderheiten & Abenteuerideen

- Gerade im rauen Pilgerviertel kommt es auch heute noch vor, dass ein betrunkenen Gauner in den Tempel stolpert und sich aufführt wie im schäbigsten Bordell. Während die meisten Geweihten dem gegenüber duldsam sind und den Frevler zur Sanftmut bekehren wollen, sind die Säbeltänzer oft wesentlich ungeduldiger, und manchmal mag es nötig sein, einen Trunkenbold zu seinem eigenen Schutz am Kragen zu packen und aus dem Tempel zu befördern.

- Hier sei auch noch erwähnt, dass der Rahjatempel von Anchopal eine guter Ort ist, wenn Sie Ihre Helden für ein politisches Abenteuer im Tulamidenland mit der Großwes-irin Araniens zusammenbringen wollen; denn Mara ay Samra ist zugleich Sultana von Gorien und immer wieder einmal im Tempel anzutreffen.

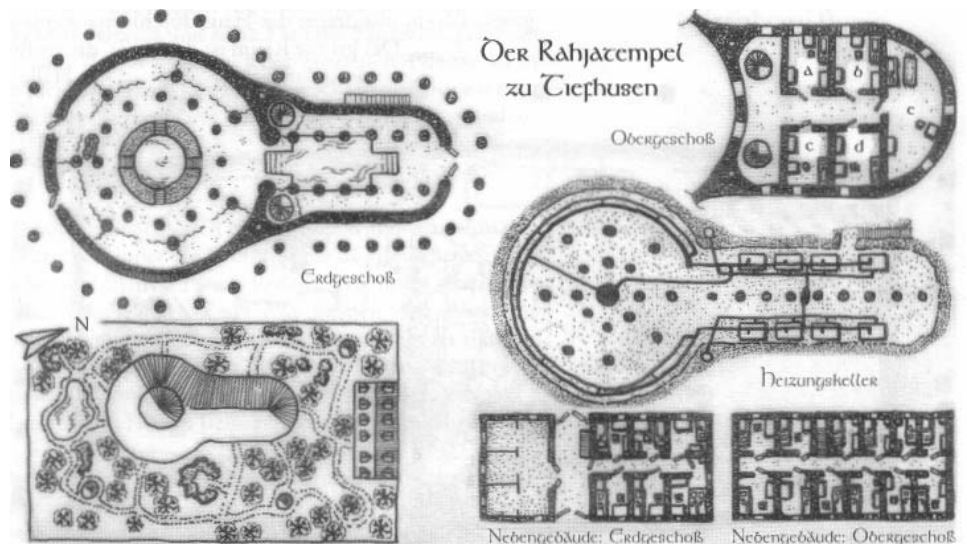
Bewohner und Gäste

- ♦ • Insgesamt *acht Geweihte* einschließlich des Tempelvorstehers *Intakhi* kümmern sich hier eifrig darum, Freude und Harmonie unter den Anchopalern und den Pilgern zu verbreiten: Zusätzlich haben die meisten noch ein weiteres Aufgabengebiet: *Zariyah* betreut den Weinkeller und die Küche, *Dakhil* ist für den kleinen Stall mit den Zeremonialpferden verantwortlich, *Tahirah* pflegt und erzeugt die Parfüms, Duftöle und Räuchermittel, *Tha'ib* schließlich ist für den Garten zuständig; dazu kommen noch drei weitere Priester.

- ♦ • Besonders zu erwähnen sind noch die sechs Säbeltänzer, die unter dem Befehl der Kriegerin *Mhurimis* stehen und den Tempel gegen Übergriffe beschützen sollen, aber auch mit ihren ekstatischen Waffentänzen, die sie, oftmals nackt oder nur mit roten Farben 'bekleidet', zu Ehren der Herrin und zum Ergötzen der Betrachter vollführen.

Verbreitung des Gebäudetyps

Der beschriebene Ovalstil ist der weitestverbreitete Typus innerhalb der Rahjakirehe - nur der so genannte 'Phallusstil' ist annähernd ebenso verbreitet: Bei diesem Typ ist die eigentliche Andachtshalle kreisrund, die Vorhalle mit dem Reinigungsbecken hingegen länglich ausgezogen (siehe das nebenstehende Beispiel des Rahjatempels zu Tiefhusen). Gemeinsam stellen diese beiden Typen den allergrößten Anteil der Rahjatempel, gegen den alle anderen Formen (die ebenfalls durch runde, organische Formen geprägt sind) nur als Einzelfälle auftreten.



Das Haus des Hetmanns der Albatros-Ottajasko (Thorwaler Langhaus)

Aus der Geschichte

Die Albatros-Ottajasko des Dorfes Lyngskin ist eine große Schiffs- und Kriegergemeinschaft, die beinahe fünfzig Krieger und Seefahrer umfasst. Geführt wird sie seit einigen Jahren von Ansgar Garlindson, der seine Stellung ungewöhnlicherweise nicht durch Wahl, sondern durch seinen Sieg im Zweikampf gegen die vorherige Hetfrau gewonnen hat. Seitdem hat er die Ottajasko zu einigen Siegen geführt, und die meisten seiner Seefahrer sind ihm treu ergeben. Die folgsamsten und kampfkraftigsten Männer und Frauen hat Ansgar als sein persönliches Gefolge um sich geschart und in seinem Langhaus angesiedelt.

Räume und Kammern

Das Langhaus, auch Jolskrim genannt, der Albatros-Ottajasko hat eine Länge von zwanzig Schritt und eine Breite von acht Schritt. Die Seiten- und Giebelwände bestehen aus großen Bruchsteinen oder schweren Holzbalken, das Dach ist eine schwere, Schiffs-ähnliche Konstruktion aus dicken Bohlen, die bis zum Boden heruntergezogen sind und das Haus so auch den schwersten Stürmen trotzen lässt. Das bis zu sechs Schritt hohe Walmdach ist mit Schilfstroh gedeckt, die Zwischenräume sind mit Gras ausgestopft. Der Dachfirst hat die Form eines Schiffskiels, wobei Vorder- und Achtersteven oft mit geschnitzten Tierfiguren geschmückt sind. Diese Tierfiguren - Drachen, Seeschlangen und andere mythische Tiere - sollen ihre realen Vorbilder und noch vielerlei anderes Übel abhalten. Von einigen schießschartenähnlichen Lüftungsschlitzen abgesehen, besitzt das alte Thorwaler Langhaus keine Fenster. Stattdessen finden sich entweder in den Giebelwänden oder in seitlichen Auslegern große Türen, mit denen das Haus durchlüftet werden kann.

Der größte Raum ist die *Halla*, die große *Festhalle*: Säulen ziehen sich in der Mitte der Halle entlang, an den Seiten stehen mit Fellen belegte, hölzerne Bänke, die des Tages und bei Festlichkeiten als Sitzgelegenheit genutzt werden, des Nachts jedoch insgesamt acht Leuten eine Schlafmöglichkeit bieten. Die beiden gemauerten Feuerplätze spenden Wärme und dienen gleichzeitig als Kochstelle, dafür werden an den Deckenhaken an Ketten aufgehängte Kessel befestigt. Ein erhöht auf einem Podest stehender Lehnstuhl ist der Sitzplatz des Hetmanns.

Von der Halle durch farbenprächige Tücher abgetrennt ist der *Schlafplatz der Kinder und Diener*. Auf dem Boden ausgelegte Felle dienen als Bettstatt. Auch hier gibt es eine gemauerte

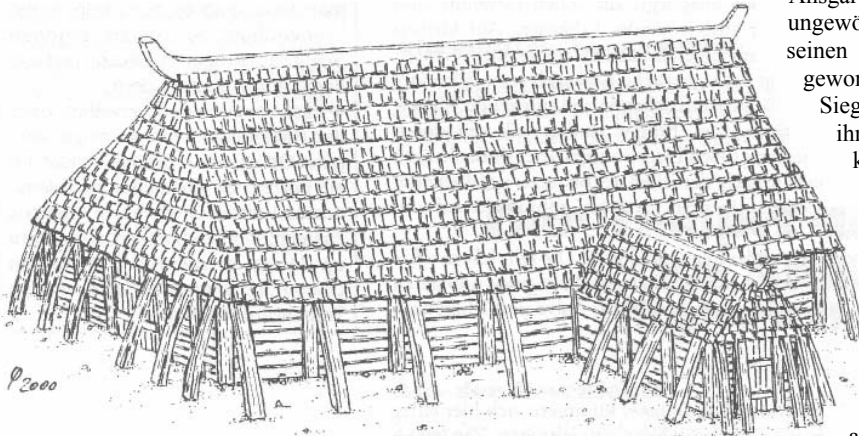
Feuerstelle.

Hinter einem weitem Vorhang liegen die *Wohnräume des Hetmanns*. Die gemauerte Feuerstelle ist direkt vor der Wand, und meistens hängt ein Kessel mit Duftkräutern darüber. Ein großer, von

einem Tulamiden erbeuteter Diwan mit zahlreichen Kissen und Seidendecken ist das auffälligste Einrichtungsstück. Eine silberbeschlagene Truhe ist Schrank und Tisch zu gleich. Der Boden ist mit seidenen Teppichen bedeckt: Hetman Ansgar hatte einen guten Riecher, als er das Schiff Khunchomer Kaufmanns aufbringen ließ. Seine Gefährtin Ludvika wünscht sich noch die passenden Leuchter und liegt Ansgar ständig in den Ohren, dass er wieder auf 'Einkaufsfahrt' gehen solle.

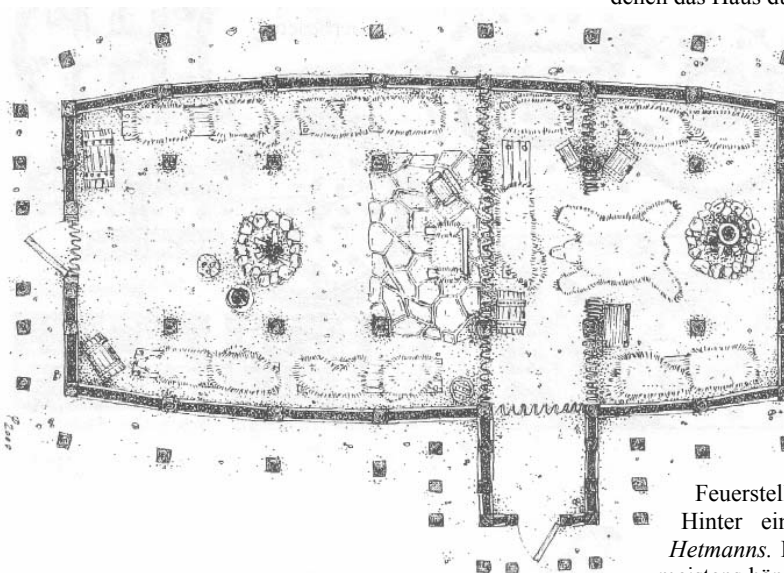
Bewohner und Gäste

♦ Hetman Ansgar Garlindsson ist ein Thorwaler, der die 'Zeichen der Zeit' erkannt zu haben glaubt: Er hat seine Vorgängerin besiegt, weil sie ihm zu weich und träge geworden war, und



Thorwalsches Langhaus

Thorwalsches Langhaus
(Grundriss)



nun strebt er danach, ein echter 'Herr der Meere' zu werden. Auf diesem Wege hat er seine Albatros-Ottajasko aus einem lockeren Verband zu einer schlagkräftigen Seekrieger-Truppe geformt, und mit dieser Macht hat er sich ein kleines Reich aus tributpflichtigen umliegenden Bauerndörfern aufgebaut. Ansgar ist ein sehr kräftiger, jähzorniger Mann, der kaum höhere Bildung, aber ein gutes Gespür für das Nützliche besitzt.

♦ *Ludvika Osleifdottir*, seine Gefährtin; Ansgar hat sie vor allem zur Frau gewählt, weil sie die Tochter des örtlichen Jarls ist, mit dem er sich gut stellen will. Solange er ihr einen kostspieligen Lebensstil bietet, ist sie mit dieser Übereinkunft einverstanden.

♦ Die *acht Kämpferinnen und Kämpfer*, die mit in dem Langhaus leben, werden von *Ingibjara* geführt; einer Kämpferin, die wegen ihrer Disziplinlosigkeit von der Kriegerakademie in Prem gewiesen wurde.

Verbreitung des Gebäudetyps

Thorwaler Langhäuser findet man vor allem in Thorwal, aber auch in den übrigen Küstenländern des Nordwestens, vor allem in Nostria und am Golf von Riva. Darüber hinaus sieht man derartige Häuser fast überall, wo thorwalsche Söldner leben, also auch tief im Süden - das südlichste Jolskrim dürfte wohl in Vinay im Königreich Brabak stehen.

Alternative Verwendung

Außer für ein thorwalsches Langhaus kann man derartige Häuser auch als Wohnungen für bäuerliche Sippen anderenorts in Nordaventurien verwenden, denn dieser Typus ist einfach und billig zu bauen. Die nächste 'Ausbaustufe' führt dann zum tobrischen Hallenhaus...

Besonderheiten & Abenteuerideen

• Wenn die Helden in Thorwal unterwegs sind, wo es kaum Gasthäuser gibt, werden sie zumeist die Gastfreundschaft des örtlichen Hetmanns angeboten bekommen (und sich sehr verdächtig machen, wenn sie das ablehnen). Unter seinem Dach genießen sie seinen Schutz, sind aber auch zum Schutz des Hauses gegen Angriffe verpflichtet - und wenn es einen Angriff wütender Dörfler aus dem Umland gibt, die gegen die Herrscherallüren Ansgars rebellieren, mag sich ein gewisser moralischer Konflikt entwickeln, ganz abgesehen davon, eventuell zwischen zwei Scharen hühnerhafter, bis an die Zähne bewaffneter Thorwaler zu stehen.

Teleris und Felerians Refugium (Elfisches Baumhaus)

Aus der Geschichte

Das Heim von Felerian und seiner Gefährtin Teleri ist mit keinem von Menschenhand erschaffenen Bauwerk vergleichbar. Wie alle Waldelfen besitzen Felerian und seine Frau die Fähigkeit, Pflanzen mittels Magie zu manipulieren. Die Form und das Wachstum jeder einzelnen Pflanze kann beeinflusst werden. Elfenwohnhäuser werden meist innerhalb kurzer Zeit geschaffen, wenn ein Paar zueinander gefunden hat und die Sippen-Wohnstatt verlässt, um eine eigene Familie zu gründen.

Räume und Kammern

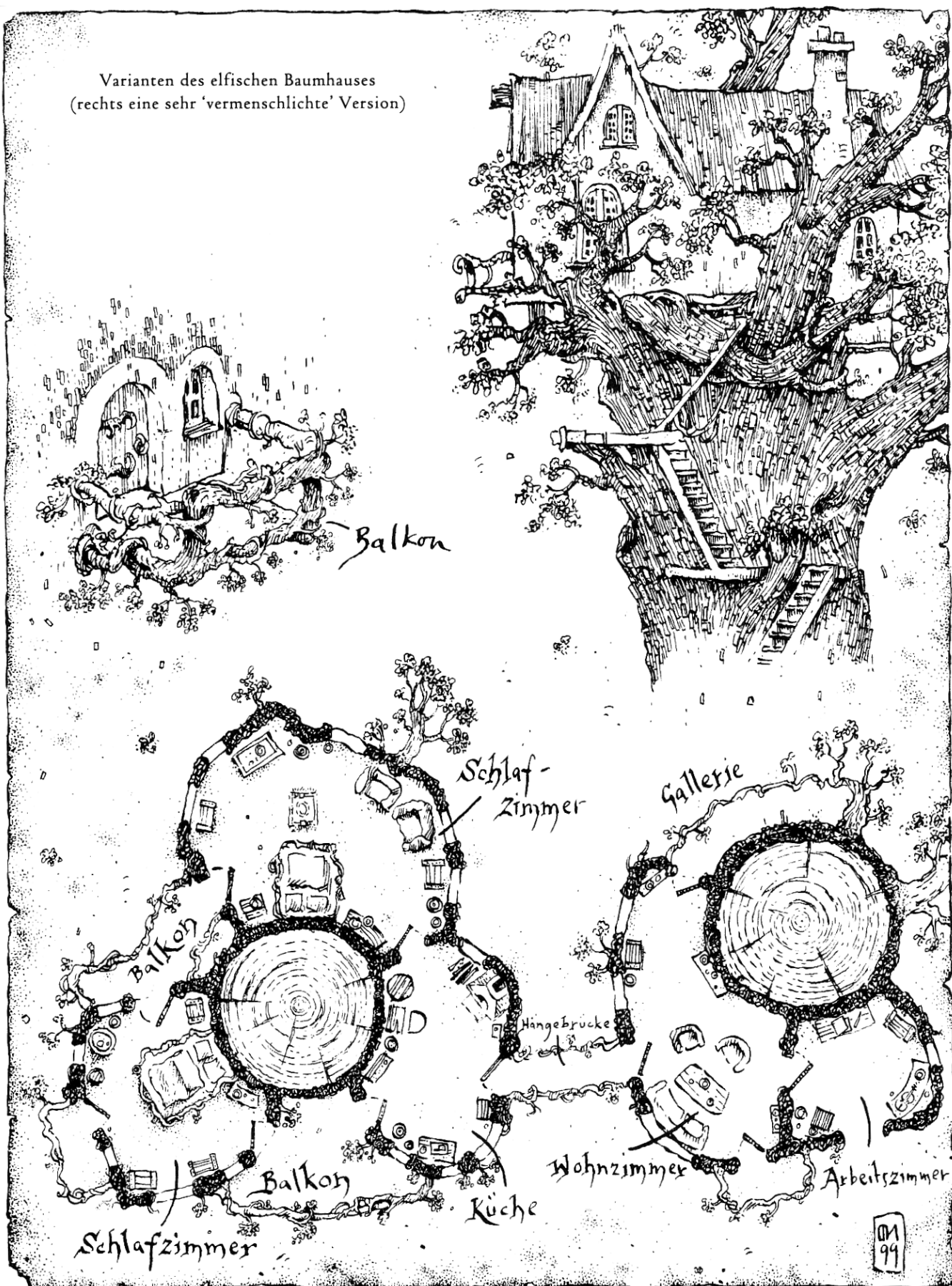
Felerians Haus ist auf zwei nebeneinander liegenden Eibenbäumen errichtet: Eine feine, aus um den Baum geschlungenen Ranken bestehende Treppe verbindet die Wohnräume mit dem Boden. Die Wände des Hauses bestehen aus Ästen, zwischen die Blätter, Farne, Federn, Pelz und Lederstücke gewebt sind. Hinter dem Farnvorhang ist das *Kunstzimmer*. Zwei Äste formen eine Bank, die zusätzlich mit Fellen gepolstert ist. Hier ist nach Empfinden der Elfen die Stimmung des Raumes geeignet, um kunsthandwerkliche Dinge von der Art zu produzieren, für die die Rosenohren andere Dinge eintauschen, die im Wald nicht zu bekommen sind. Felerian webt hier auf einem einfachen Handwebstuhl farbenfrohe Tücher aus Bausch, und Teleri fertigt Beinschnitzereien, wenn ihr danach der Sinn steht.

Das so genannte Wohnzimmer stößt direkt an und dient tatsächlich vor allem als Aufenthaltsraum: Dieser Raum mit den riesigen Fenstern wird von Felerian und Teleria zum Musizieren oder auch zum Verfassen langer melancholischer Lyrik benutzt. Denn die Sonne fällt des Nachmittags auf die bunten Federn und wirft interessante Farbeffekte auf die Wände, ein Schauspiel, das Felerian stundenlang genießen kann.

Die *Veranda* dieses Hausbereiches öffnet sich ohne Geländer nach außen, doch noch nie ist ein Elf hier hinunter gestürzt, so dass sie ganz üblich zum Sitzen und nachdenklichen Beobachten genutzt wird. Eine *Hängebrücke* aus Ranken und Ästen verbindet die beiden Hausteile. Die zweite *Veranda* ist kleiner als ihr Gegenstück und wird manchmal zum Abstellen von Dingen genutzt, die die Harmonie der Innenräume stören würden.

Für den anschließenden Raum ist die Bezeichnung '*Küche*' etwas unpassend, da hier nicht gekocht wird - doch tatsächlich ist er bei der Erschaffung des Hauses als der Ort ausersehen worden, der sich am besten zur Zubereitung der Speisen und ihrem Verzehr eignet. Von den beiden *Schlafzimmern* steht zur Zeit eines leer, denn es ist vom dem Elfenpaar für seine eventuellen Kinder vorgesehen worden. Dennoch ist es mit geflochtenen Matten und einer Polsterung aus Federn und Bausch genauso schlafbereit eingerichtet wie das des Elfenpaares, denn es kann durchaus vorkommen, dass einmal ein Freund oder Verwandter des Paares zu Besuch kommt und einige Wochen bleibt. Außer den 'Betten' enthalten die Räume noch einige Haken für die Kleider der Elfen, aber sonst keine Ausstattung.

Varianten des elfischen Baumhauses
(rechts eine sehr 'vermenschlichte' Version)



Die *Galerie* ist ein gleichfalls offener Weg am Baum entlang, der die beiden Schlafzimmer verbindet.

Bewohner und Gäste

- ♦ *Felerian* ist der 'typischere' Elf der beiden Hausbewohner: Er ist das, was man bei Menschen einen romantischen Träumer nennen würde. Er verbringt viel Zeit beim Sinnieren über die schönen Dinge in der Welt und ist fasziniert von der Idee, auch Gefühle in seinen Webereien darzustellen. Fremde wird er mit Fragen nach anderen Völkern bedrängen, die angeblich, anderen Fremden zufolge, in ihrer Kunst Emotionen und andere abstrakten Konzepte abgebildet haben, doch ist seine Wortwahl so unklar, dass man ihm kaum weiterhelfen kann.

- ♦ *Teleri* ist hingegen beredt und wortgewandt und (für eine Fey) regelrecht ungeduldig. Sie ist eindeutig die aktivere der beiden, oft auf der Jagd, und wenn man sie aus dem Schulterblatt eines Beutetieres eine Schnitzerei anfertigen sieht, ist ihre Aggressivität und die Kraft in ihren schlanken Händen nicht zu verkennen. Sie neigt dazu, Felerian ein wenig zu bemuttern und jeden aus riesigen Katzenaugen düster anzustarren, der ihrem Gefährten Kummer bereitet (und wenn es nur eine enttäuschende Antwort auf seine Fragen ist).

Verbreitung des Gebäudetyps

Baumhäuser dieses Stiles findet man vor allem bei den Waldelfen der Salamandersteine und des nördlich angrenzenden Waldlandes.

Alternative Verwendung

Mit wesentlich mehr handwerklich geschaffenenem Mobiliar und einer kleinen, sorgfältig mit Steinen abgeschirmten Feuerstelle, lässt sich dieser Grundriss auch für die Baumhäuser einiger Waldmenschenvölker im Regengebirge verwenden.

Aromirs und Uganors Haus (Zwergisches Hügelhaus)

Aus der Geschichte

Die Sippe des Bodamir lebt seit Urzeit in den Angbarer Hügeln, und zwar in Hügelhäusern, die halb über, halb unter der Erde liegen und teilweise durch Tunnel miteinander verbunden sind. Es ist absolut üblich, bei seinen Nachbarn vorbeizuschauen, um zu sehen, 'ob das Bier noch schäumt', und undenkbar, dass sich jemand über Besuch nicht freut, denn eine der herausragendsten Eigenschaften der Hügelzwerges ist die ausgeprägte Gastfreundschaft.

Räume und Kammern

Das Haus der Zwillingen Aromir und Uganor ist durch seine Lage gut vor neugierigen Blicken verborgen: Von außen sieht man fast nur die mit Gras und Büschen bewachsenen Hügel, und wenn man nicht genau hinschaut, mögen einem durchaus der in der Mitte liegende erdfarbene Kamin und die kleinen Butzenglasfenster entgehen.

Der Eingang zum Wohnhaus der Zwillinge besteht aus einer braunen, mit feinen Schnitzereien versehenen Tür, die in Krisenzeiten hinter einem dichten Brombeergestrüpp verborgen werden kann. Die Tür ist ebenso wie die Einrichtung des gesamten Hauses von den Bewohnern selbst hergestellt worden.

Hinter der Eingangstüre liegt die *Diele*. Hier steht ein Bänkchen mitsamt Fettnäpfchen zur Reinigung der Schuhe, wobei der höfliche Besucher hier in die bereitgestellten Filzpantoffeln schlüpft. An der Wand sind schön gedrechselte Kleiderständer, um die Überwürfe und warme Kleidung abzulegen. Ein Hügelzwerg betrachtet es als persönlichen Affront, wenn ein Gast warm eingemummelt in seinem Haus sitzt. Denn das würde ja bedeuten, dass der Gastgeber zu geizig oder zu arm ist, um es seinen Gästen gemütlich warm zu machen. Von der Diele aus führen zwei mit Intarsienarbeiten versehene Türen in die danebenliegenden Räume. Der linke Raum ist die *Vorratskammer*. Diesen gut gefüllten Raum wird Aromir den Gästen mit der Aufforderung zeigen, sie möchten sich hier bedienen, wenn es ihnen an etwas mangeln würde. Die Kammer ist mit einem großen Fass Rotwein sowie drei Fässern Ferdoker ausgestattet; auf den Regalen liegen und stehen Frisch- und Trockenobst, getrocknete Pilze, eingeweckte Früchte, ein Honigtopf, Speckwürste, geräucherter Schinken, Brot und Gebäck. An der Decke hängen Kräuterbüschel, ein Pfeffersäckchen und ein Stück Salz. Sollte es übrigens tatsächlich nötig sein, dass sich ein Gast hier selber bedient, würde das ein sehr schlechtes Licht auf den unaufmerksamen Gastgeber werfen...

Durch die Vorratskammer gelangt man durch eine wiederum kunstfertig gearbeitete Türe in die *Küche*. Im Gegensatz zu den anderen Räumen mit Holzböden ist der Küchenboden

Besonderheiten & Abenteuerideen

• Irgendwann findet Aromir doch die Verlobung seines jüngeren Bruders heraus und pocht auf ein uraltes Gesetz, nachdem ihm als dem Älteren die Braut zustehe. Zähneknirschend stimmt Uganor einem Wettstreit zu, und derjenige, der binnen eines halben Jahres die schönste Holzarbeit schafft, soll das Werberecht erhalten; als Schiedsrichter wird der Stammeskönig Nirwulf dienen. Die Helden könnten nun diejenigen sein, die der verliebte Zwerg bittet, ihm exotische Hölzer für sein Meisterstück zu besorgen.

mit Fliesen ausgelegt. Ein großer Herd bietet zwei Kochstellen und einen Backofen. An der äußeren Wand gibt es einen mit einer Handpumpe betriebenen Brunnen. Auf den an den Wänden hängenden und mit Deckchen verzierten Regalen stehen Schmucktücher und -tassen. Silberne Löffel und kupferne Gerätschaften zeugen von Wohlstand. Der Küchentisch ist mit Einlegearbeiten verziert, die Beine sind mit erlesenen Schnitzereien versehen.

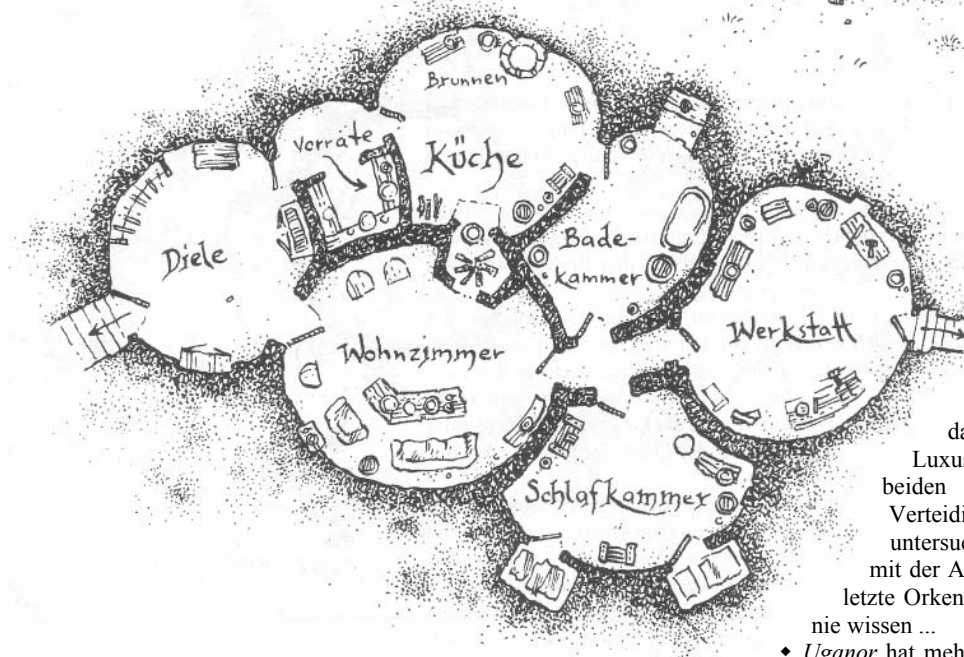
Von der Küche führt eine Türe in die *Badekammer*. Der hier herüber reichende Ofen aus der Küche spendet wohlige Wärme; und der Boden ist hier mit Fellen ausgelegt. Die kupferne Wanne wird mit in der Küche erhitztem Wasser gefüllt. An der Wand steht ein Toilettenstuhl, der täglich vor dem Haus entleert wird.

Eine weitere Tür führt aus dem Badezimmer auf den *Flur*, von dem drei weitere verzierte Türen abzweigen.

Am linken Ende liegt die *Wohnstube*. Auch hier ragt der mit einer kupfernen Platte besetzte Ofen aus der Küche hinein und verbreitet angenehme Wärme. Der Boden ist mit dicken, bunten Teppichen ausgelegt; ein Sofa mit passenden Sesseln steht an einem niedrigen Tisch, der mit einer Konfektschale dekoriert ist. An den Wänden hängt eine Darstellung des schmiedenden Angrosch und ein Bild, das König Nirwulf inmitten seiner Blumen zeigt. Neben der Wohnstube liegt die *Schlafkammer*, deren Boden ebenfalls mit dicken Fellen ausgelegt ist. Zwei verzierte Truhen stehen an den Wänden. Vier mit Silberbeschlägen versehene Türen führen zu den beiden getrennten, großen Allkobenbetten. Die mit Matratzen und Daunendecken ausgestatteten Betten bieten genügend Platz für drei Personen und werden, wenn es nach den Wünschen der Zwillinge geht, irgendwann einmal auch für Frau und Kinder reichen.

Der letzte Raum des Hauses ist die *Schreinerwerkstatt*: Auf einer Werkbank liegt ein unfertiges Tischbein, daneben steht eine Holzskulptur, der noch die Feinheiten des Gesichts fehlen. An der Nordwand ist deckenhoch Holz zum Trocknen aufgeschichtet, auf einem Gestell liegen sorgfältig aufgereichte Werkzeuge, zwei lederne Schürzen hängen an einem Haken. Die auf dem Boden liegende Späne werden regelmäßig zusammengekehrt und zur Befuerung des Ofens verwendet. Eine solide Türe führt nach draußen und dient vor allem der Anlieferung von Holz.

Hügelzwergisches Haus



Bewohner und Gäste

♦ *Aromir* ist der um einige Stundenbruchteile ältere Bruder, und daher nimmt er sich sehr viel gegenüber seinem 'kleinen Bruder' heraus. Vor allem ist er der Geschäftstüchtigere, der gerne mehr Ware für den Verkauf erzeugen und damit mehr Geld für den Ankauf von Luxus verdienen würde. Als der Praktiker der beiden ist er es auch, der stets die Verteidigungsfähigkeit des Hügelhauses untersucht und es niemals unter lässt, täglich mit der Armbrust zu üben - denn so lange ist der letzte Orkensturm auch nicht her, und man kann ja nie wissen ...

♦ *Uganor* hat mehr von einem Künstler an sich und wird von seinem Bruder mal als 'ungestümer Jungspund', mal als 'Elfenblut' verspottet. Dabei geht es Uganor vor allem darum, sich einen Namen als Schöpfer besonderer edler Holzarbeiten zu verdienen, die nicht einfach 'nur' Zwergenarbeit sind, sondern gezielt unter seinem Namen bekannt werden. Den Grund dafür hat er noch keinem verraten: Die hübsche Xarscha Tochter des Xaron hat ein Auge auf ihn geworfen und versprochen, seinen Heiratsantrag zu erwägen, wenn er sich einen Namen gemacht hat.

Verbreitung des Gebäudetyps

Häuser wie dieses sind fast nur im Hügelland rund um Angbar (und einigen anderen mittelreichischen Orten wie dem Städtchen Zwerch) üblich, dort aber gehören sie zum typischen Landschaftsbild.

Takates Hütte (Waldinsel-Rundhaus)

Aus der Geschichte

Bei den Haipu errichten die jungen Krieger ihre Heimstatt, wenn sie eine Familie gründen. Takate, ein Krieger der Haipu, brachte bei seiner Reifeprüfung einen Schädel als Trophäe zurück, was ihm seinen Namen *Dessen-Hand-immer-blutig-ist* einbrachte. Seine Hütte teilt er mit Cankuna und ihren zwei Kindern, für die er diese Hütte erst errichtet hat, denn die Bauwerke der Haipu sind recht kurzlebig.

Räume

Die Hütte besteht aus in den Boden gerammten Pfählen und ist mit einem Kuppeldach aus Schilf bedeckt, wobei in der Mitte des Daches ein Rauchabzugsloch freigehalten wurde. Unterhalb des Loches liegt die zentrale Feuerstelle, auf der Cankuna für sich und die Kinder einen Brei aus Nüssen und Früchten zubereitet und die in kalten Nächten zum Wärmen der Bewohner dient. Die Türöffnung ist mit einer Schilfmatte zugehängt. Ein Teil der Hütte ist mit Schilfmatten abgetrennt. Der, dahinter liegende Platz dient Takate und Cankuna als Liebesnest, aber auch als Schlafplatz für Cankuna an ihren 'unreinen' Tagen. Die Familie besitzt nicht viel, da der Stamm eher Gemeinschaftseigentum kennt. Die Einrichtung besteht aus vier geflochtenen Schlafmatten und Cankunas Stolz, fünf gewebten Decken, die sie in den Ruinen einer Fahlhäute-Stadt gefunden hat, dazu zwei irdene Töpfe und zwei hölzerne Essschalen. Takate besitzt einen hölzernen Speer mit einer Bronzespitze, den er sorgfältig mit einer Wicklung aus Bast vor den Blicken seiner Familie schützt, da diese angeblich die Klinge stumpf machen können.



Bewohner

♦ *Takate* ist ein stolzer Waldmensch, der mit der Zivilisation nicht viel anfangen kann. Er war einmal mit einigen Stammesmitgliedern in der Stadt Charypso und hat dort Fahlhäute gesehen, die eine Reihe von seltsamen Gebräuchen pflegten. Dabei hat er auch eine goldhaarige Frau gesehen, die er gerne mitgenommen hätte; bei dem Versuch, sie zu erbeuten, ist er jedoch von ihren Begleitern überwältigt worden und konnte nur durch Glück von seinen Stammesgenossen befreit werden. Seitdem träumt er immer wieder davon, noch einmal in die Stadt zu gehen und die Schöne zu holen. Er mag Cankuna durchaus, sehnt sich aber dennoch noch immer nach der exotischen Frau.

Als Krieger ernährt sich Takate hauptsächlich von Fleisch und Blut, vor allem aber von rohem, in Kokosmilch mariniertem Fisch. Wenn er sich zum Kampf rüstet, bemalt er sein Gesicht rot

und gelb mit Scharlachwurz und Schwefel und holt seine rituellen Waffe aus Bronze hervor.

♦ *Cankuna* war noch nie in einer wirklich großen Stadt und kennt die Fahlhäute nur aus Erzählungen. Sie kann sich kaum vorstellen, dass es noch viele Länder außerhalb der Insel geben soll. Für sie sind die Fahlhäute die Schergen der Nachtblauen Herrin der Tiefen See, die nur ins Land gekommen, um die



Rundhütte von den Waldinseln

Besonderheiten & Abenteuerideen

• Wenn die Helden einmal durch Zufall auf Takate stoßen (die Haipu meiden für gewöhnlich die Weißen), wird er sie entweder nach der blonden Frau fragen oder aber, falls eine passende Heldin in der Gruppe ist, einen Tausch anbieten: Cankuna gegen die Fremde. Falls die Helden auf den Waldmenschen als Führer angewiesen sind, um etwa ins Altimont-Gebirge zu kommen oder die Ruinen von Altaia zu untersuchen, mögen sich dadurch sehr interessante rollenspielerische Verwicklungen ergeben...

Gaben der Götter zu stehlen, vom heiligen Kraut Kajubo bis zur Jade, dem Panzer der Erdschildkröte.

♦ Die beiden Kinder werden nur nach ihrem Geschlecht *Mädchen* und *Junge* gerufen, da sie ihren Namen erst nach der Reifeprüfung erhalten. Wird irgendwann eine neue Tochter geboren, wird die ältere Tochter zum 'großen Mädchen'.

Verbreitung des Gebäudetyps

Behausungen wie diese runde Hütte finden sich vor allem auf den Waldinseln, doch auch in anderen Teilen des Regengebirges sieht man sie, vor allem in der Nähe der größeren Städte, wo durch Sklavenhandel und Sklavenflucht die kulturellen Grenzen der einzelnen Waldmenschenvölker verwischt wurden.

Alternative Verwendung

Die Hütte kann auch als Hütte für die Krieger oder unverheirateten Frauen genutzt werden, Manchmal wird der Nebenraum auch für ein altes Elternteil benutzt.

Anhang 1: Der Bau eines Hauses

Für viele Helden kommt einmal der Punkt, an dem sie sich für den Erwerb eines Hauses interessieren - sei es, weil sie tatsächlich genug vom Abenteuerleben haben und sich zur Ruhe setzen wollen, sei es, weil sie nur das Hausen in immer wechselnden Kaskhemmen leid sind und zumindest zwischen ihren Abenteuerfahrten gerne einen Punkt hätten, an den sie immer zurückkehren können (oder von dem sie das zumindest glauben). Für manche Heldentypen ist es sogar fast unumgänglich, ein festes Heim zu besitzen - so kann man sich kaum einen gelehrten Magus vorstellen, der tatsächlich seine ganze Bibliothek stets mit sich führt, und mit dem alchimistischen Laboratorium hapert es auch etwas ... Tatsächlich hat sich gezeigt, dass bei erfahreneren Helden (etwa ab

der 10. Stufe) der Besitz einer fest definierten 'Heimatbasis' Wunder wirken kann, wenn es um die Motivation geht: Auch Recken, die 'schon alles erlebt' haben, werden durchaus munter, wenn sich eine Bedrohung nicht gegen ein gesichtsloses Städtchen richtet, sondern gegen jenes, wo ihr Haus mit der Büchersammlung, der Waffenkammer oder dem Heilkräutergarten steht. Während es nun durchaus die Möglichkeit gibt, dass Sie als Meister einfach am Ende eines Abenteuers die Helden statt mit Gold mit einem geschenkten Häuschen belohnen, gibt es auch viele Spieler, die gerne die Gestalt und Ausstattung ihres Hauses im Detail planen. Für sie (und jeden, der den Wert eines Bauwerkes kalkulieren will) sind folgende Angaben gedacht.

Der Erwerb des Baugrunds

Je nachdem, wo es liegt, ist mit dem Kauf des Baugeländes weit mehr verbunden als nur das Bezahlen einer bestimmten Geldsumme, denn nicht immer ist es gesichert, dass der bisherige Eigentümer überhaupt verkaufen will.

Während es außerhalb der großen Reiche und auch in den weiten Ödlandgebieten innerhalb des Mittelreiches, ja selbst des Horasreiches und Araniens noch immer Land gibt, das man eigentlich 'nur' roden muss, ist Land in einem Dorf oder einer Stadt weit schwieriger zu erwerben. Die einzelnen Möglichkeiten seien hier vorgestellt.

Im Ödland

Rein juristisch betrachtet, gibt es im Neuen Reich, im Horasreich, in Aranien, in Andergast und Nostria keinerlei herrenloses Land, da alles zumindest dem Monarchen gehört und in der Regel auch von ihm an seine Lehnsleute verliehen wurde. Dadurch liegt jeder Rechtschritt Land zumindest nominell in einer Baronie, und wer hier sein Haus bauen will, muss sich mit diesem Adelsherren auseinandersetzen, ganz gleich wie scheinbar herrenlos sein Stück Waldland oder Bergland auch sein mag. In der Regel dürfte es aber kein größeres Problem sein, gegen eine einmalige, oft nur symbolische Anerkennungszahlung die Erlaubnis zu erhalten, dort zu roden und zu bauen, wo keines Menschen Fuß zuvor gewandelt ist - und man kann es nicht oft genug betonen, auch in den dicht besiedelten südlichen Staaten Horasien und Aranien gibt es durchaus solches Land. Dabei sollte man aber bedenken, dass nicht jedes ungenutzt erscheinende Landstück das wirklich ist: Gerade wenn es so günstig zur nächsten Landstraße liegt, wie es die meisten Neusiedler dann doch gerne haben, mag es sich auch um ein Jagdrevier des Adels handeln, der es gar nicht schätzt, wenn laute Axtschläge das Wild vertreiben. Üblicherweise schätzt es der Adel aber durchaus, wenn sich ein wehrhafter Mensch irgendwo in bisheriger Wildnis ansiedelt, denn wenn der Neuankommeling schon nicht dazu beiträgt, die örtlichen Gesetzlosen oder Schwarzelpele zu bekämpfen, so mag er zumindest ihre Übergriffe auf sich ziehen und von den tributpflichtigen Dörfern ablenken ... Doch anders mag es sein, wenn der Neusiedler einen schlechten Ruf hat, sei er nun 'ehrlich verdient' oder ein Vorurteil aufgrund seines Berufes, Volkes oder Glaubens. Kaum ein Adliger wird jemals Lust haben, später einmal seinem Lehnsherren erklären zu müssen, warum er eine Schwarzmagierin hat ihren Turm in seinen Wald bauen lassen. Im Spiel heißt das alles, dass der Spielleiter die Suche nach einem geeigneten Stück Ödland als nicht zu schwierige Rollenspielisode darstellen sollte: Wenn der gewünschte Boden gefunden ist, muss erst einmal festgestellt werden, unter wessen Rechtshoheit das Land überhaupt fällt (angesichts der oft widersprüchlichen Grenzverläufe in der Wildnis nicht so einfach, wie es zuerst klingt). Dann muss der Baron (oder sein Lehnsvogt) aufgesucht und mit angemessenen Gaben gnädig gestimmt werden, dass er das Land überträgt. Andererseits ist natürlich auch die umgekehrte Vorgehensweise denkbar - zuerst macht man sich bei einem

Baron beliebt und bittet ihn dann um ein Stück seines Ödlandes zur Nutzung. Allgemein sollte der Meister davon ausgehen, dass hier der Boden pro Rechtschritt etwa ein bis zwei Silbertaler kostet; gut das doppelte, wenn er an einer Landstraße liegt. Dazu kommen noch die mindestens ebenso hohen Kosten für Bestechungen und Geschenke. Ferner ist zu berücksichtigen, dass niemals nur die exakt vom Haus belegte Rechtschrittfläche verkauft wird, sondern natürlich ein mehr oder minder großes Stück Umland dazu, das der Neusiedler ja ohnehin nutzen wird, sei es als Weidefläche für sein Pferd, sei es als Garten - hier macht sich nur verdächtig, wer angeblich nur das Haus bauen und dann nie wieder einen Fuß vor die Tür setzen will. Es ist sinnvoll, von mindestens einem Acker, also 10.000 Rechtschritt, auszugehen, für die der Kaufpreis verlangt wird. (Rein technisch dürfte der Baron natürlich nur solches Land verkaufen, das zu seinem Erbesitz zählt, da das andere Land ja nicht ihm persönlich, sondern letztendlich dem Kaiser gehört. In der Praxis hat sich bei den Landgrößen, um die es hier geht, noch nie jemand darum gekümmert, diese Feinheiten anzuwenden. Anders sieht es im Horasreich aus: Hier sind es natürlich die Signore, die im Zweifelsfall Wildland verkaufen, da der Baron wirklich nur über das Land in seinen erbeigten Signorien so frei verfügen kann.)

Selbstverständlich ist in diesen Kosten auch nicht der tatsächliche tatkräftige Schutz vor Störenfrieden enthalten. Wenn in den kommenden Monaten und Jahren Wegelagerer oder Goblins den Einödsiedler behelligen, wird man ihm voraussichtlich am Baronsitz beschneigen, dass er das bei der Wahl seines Domizils hätte wissen können - und wenn er zu sehr auf 'Maßnahmen' drängt, dann werden ihm vielleicht für einige Zeit ein paar Bewaffnete zur Einquartierung geschickt, die er natürlich selber zu verköstigen hat. Pro Person und Monat kann man da durchaus von 30 Talern Kosten ausgehen.

Anders als in den Feudalstaaten ist es im Bornland, im Svellmland, in Thorwal, den tulamidischen Stadtstaaten, im tiefen Süden und anderen, nicht genannten Gebieten. Hier gibt es keine echte Obrigkeit mit dem Anspruch, sämtliches Land zu besitzen, also kann Widerspruch und Ärger eher von den tatsächlichen Nachbarn drohen. Und es ist sicher, dass das kein Vorteil ist: Denn hier schützt kein Gesetz den Neusiedler, und wenn es der Hetfrau, dem Scheich, der Bronnjarin oder dem Orkhäuptling nicht passt, dass da jemand ihr oder ihm auf den Pelz rückt, dann folgt schnell eine ganz unzeremonielle Austreibung des Störenfriedes mit Feuer und Schwert.

Während man in den genannten Gebieten tatsächlich im Ödland davon ausgehen kann, dass keine direkten Erwerbskosten anfallen, sollte der Meister die Thematik der unzufriedenen Nachbarn nicht ignorieren. Selbst wenn der Held einem Nachbar zuvor einen Gefallen getan hat und sich deshalb erst für dieses Land entschieden hatte, so mag dieser durchaus verfeindete Nachbarn haben, die das ganze Unternehmen als Machterweiterung ihres Gegners betrachten. Hier ist weniger Buchhaltung als vielmehr Phantasie

beim Ersinnen diplomatischer wie kämpferischer Herausforderungen gefragt.

In einem Dorf

Manches ist einfacher, manches schwieriger, wenn der Hausbau in einem bereits bestehenden Dorf stattfinden soll. Zuerst sei gesagt, dass ein richtiger Vollbauernhof mit dem dazugehörigen Land so gut wie nie zu kaufen ist - denn dafür müsste ja die bäuerliche Familie ihre Existenzgrundlage veräußern.

Anders sieht es hier mit dem Land für eine Kate und einen kleinen Garten aus. Aber auch hier stellt sich die Frage, wer überhaupt verkaufen soll: So mancher Häusler ließe sich bestimmt von einer üppigen Zahlung bewegen, seine Kate zu räumen, doch das ist meist hochgradig illegal, da er als Unfreier ja eben keine solchen Verträge und Absprachen schließen darf. Sein Schutzherr jedenfalls wird, wenn er halbwegs seinen Vorteil erkennt, erst den Kaufpreis als Buße beschlagnahmen und dann den Käufer verjagen lassen, da dieser ja keinerlei gültigen Rechtstitel haben kann. Wer hingegen direkt Bau- und Gartenland vom Dorfherrn zu erwerben versucht, dürfte nicht allzu große Schwierigkeiten haben; doch je nachdem, wie die Bauern zu ihrem Herrn stehen, mag der Neuankömmling nicht gerade mit offenen Armen empfangen werden. Es geht nicht darum, Helden oder Spieler zu frustrieren, aber es ist nur normal, wenn erst einmal alle Gespräche verstummen, wenn 'der Neue' die Schänke, den Kramladen oder die Schmiede betritt. Hier sollten sie ihm allerdings die Chance geben, mit einer heldenhaften Tat doch akzeptiert und nach ein paar Monaten in die Dorfgemeinschaft aufgenommen zu werden. Anders als im echten Leben ...

Auf die Möglichkeit, statt eines Häuschens doch einen ganzen Bauernhof mitsamt Anteil an der Dorfflur und Allmende zu erwerben, wollen wir hier bewusst nicht eingehen, da ein solcher Hof anders als ein Haus wirklich ständig bewirtschaftet werden muss und der Held durch seine Neuerwerbung praktisch zum Vollzeit-Landwirt würde, eine Entwicklung, die einfach seinen Ruhestand bedeutet.

Für den Kauf eines Stückes Bauland muss man zwischen fünf und zwanzig Silbertaler pro Rechtschritt rechnen, wobei der aktuelle Preis außer von Dingen wie der Laune des Dorfherrn und der derzeitigen Situation vor allem davon abhängt, wie gut der Boden ist - eine steinige Sandfläche kostet natürlich weniger als ein gutes Stück Mutterboden, der sich vorzüglich für Gemüseanbau eignet. Da im Dorf jedoch meist nur das benötigte Baugrundstück und etwas für den Garten gekauft werden muss, kann es hier deutlich günstiger sein.

Es ist aber noch zu erwähnen, dass sich ein Held, selbst wenn er persönlich frei ist, doch weit direkter unter die Herrschaft des adligen Dorfherrn (meist der Baron) stellt, als wenn er irgendwo in der Wildnis siedelt: Hier, unter den Augen der anderen Freien und vielen Unfreien, muss sich auch der Neusiedler an die Regeln und Gesetze des Barons halten. Dinge wie die Mühlenpflicht können ihm ja relativ egal sein, aber es mag Vorschriften zum Besitz von zuchttauglichen Hengsten, zum Tragen von Blankwaffen und dergleichen geben, die zu ständigen ärgerlichen Reibereien mit dem Dorfvogt führen können.

In einer Stadt

Wenn sich der Held (wie wohl die meisten) in einer Stadt niederlassen will, hat er es sogleich mit einem zentralen Problem zu tun: Überall dort, wo wirklich ein Stadtrecht gilt, ist es das Vorrecht der

Bürger, Grundbesitz innerhalb der Mauern zu haben und zu erwerben. In einem der Wirtshäuser als Dauergast zu leben, ist kein Problem, und nicht einmal das Mieten eines ganzen Hauses sollte einem angesehenen Helden wirklich schwer fallen, aber für den Kauf müsste er erst einmal Stadtbürger werden - mit aller Rechten und Pflichten, die das mit sich bringt. Zu dieser Regel gibt es nur wenige Ausnahmen - nämlich so viele, wie es Städte ohne tatsächliches Stadtrecht gibt. Die berühmtesten Beispiele dürften die äußeren Stadtteile Gareths, nämlich vor allem das elende Südquartier und das um so vornehmere Neu-Gareth sein.

Im Kapitel über die Stadt finden Sie aufgeführt, was es heißt, ein Stadtbürger zu sein bzw. zu werden. Während das nichts ist, was man dem Helden kategorisch verwehren sollte, stellt es doch einen großen Schritt zur Sesshaftigkeit dar und sollte nicht leichtfertig auf sich genommen werden. Am sinnvollsten ist es, dem Helden dann einen Rechtsstatus ähnlich dem der Ackerbürger zuzuschreiben, d.h. er muss zwar Grundsteuern auf seinen Besitz zahlen, seine übrigen Rechte und Pflichten ruhen aber, wann immer er auf Abenteuerfahrt außerhalb der Stadtmauern weilt. Der Erwerb des Bürgerrechtes sollte definitiv als besonderes Rollenspielerlebnis ausgestaltet werden, wenn Ihre Runde daran Gefallen findet: Es müssen Ratsherren gewonnen werden, große Gastmahle gegeben, vielleicht auch 'kleinere Aufgaben' zugunsten der Stadt erfüllt werden. Es ist legitim, hier von Kosten abhängig von der Größe der Stadt auszugehen: Rechnen Sie an reiner finanzieller Investition 1 H pro Einwohner. (Ob das Exklusivitätsrecht der Stadtbürger übrigens auch Adlige vom Grunderwerb in der Stadt ausschließt, ist eine alte und oft debattierte Streitfrage. Wenn Sie Ihre Helden nicht auch noch in diese Problematik verwickeln wollen, können Sie aber getrost davon ausgehen, dass der adlige Stadtherr, sei er nun Graf, Herzog oder Kaiser, immer noch aus alter Zeit eigenen Grundbesitz in der Stadt behalten hat, den er seinerseits einem befreundeten (!) und loyalen (!!) Adligen verkaufen mag, eine Entscheidung, der der Stadtrat zähneknirschend zuschauen müsste.) Zum Preis des Grundstückes lässt sich übrigens sagen, dass man hier, je nach Stadtgröße und Wohngegend, mit erheblichen Preisspannen rechnen muss:

In einer Kleinstadt unter 1.000 Einwohnern kostet Bauland nicht viel mehr als auf dem Dorf, nämlich zwischen zehn und zwanzig Talern pro Rechtschritt. In den meisten Städten (zwischen 1.000 und 5.000 Einwohnern) reicht der Preis von vierzig Talern in ärmeren Seitengassen bis zu hundert Talern in Marktnähe oder im Patrizierviertel. In Großstädten mit mehr als 5.000 Einwohnern kostet das Land in billigen Lagen sechzig, in den besten Lagen durchaus zweihundert Taler. In den Hauptstädten Gareth, Vinsalt und Al'Anfa kann man mit Preisen zwischen hundert und tausend Talern rechnen - letzteres dann für Wohnviertel wie Neu-Gareth, Yaquirpark und Silberberg. Übrigens: Falls ein Held die ganzen Mühen mit dem Erwerb des Bürgerrechtes nicht auf sich nehmen will, dann sollte er in einer größeren Stadt auch die Möglichkeit haben, ein ganzes Haus zu mieten. In diesem Falle ist es in Aventurien üblich, eine Jahresmiete als Kautions zu hinterlegen und seine Miete für ein Jahr im Voraus zu bezahlen. (Anders ist es nur bei den billigen Mietskasernen Gareths oder Al'Anfas.) Die Jahresmiete liegt etwa bei einem Zwanzigstel des Kaufwertes. Die genaue Höhe können sie vom ausgespielten Feilschen abhängig machen oder mit einem Würfelwurf bestimmen: der Kaufwert geteilt durch (2W6+13). Wie beim Bau eines Hauses müssen Sie natürlich auch den Grund und Boden des Hauses sowie eine eventuelle Möblierung mit einrechnen.

Ans Werk?

Wenn nun endlich das gewünschte Stück Land erworben wurde, kann es frisch ans Werk gehen - und bald schon wird der Bauplatz vom Klingen der Hämmer und Fluchen der Arbeiter widerhallen. Letzteres vor allem, wenn der Bauherr wieder einmal seltsame Wünsche und Vorstellungen äußert...

Bauweisen

Es gibt in ganz Aventurien zahlreiche örtliche Baustile - in technischer Hinsicht ist es aber legitim, die Bauweise auf einige klar unterscheidbare Typen zu reduzieren. Nicht alle sind überall verbreitet, und in der Regel kann man nur in den Bauweisen arbeiten lassen, mit denen die örtliche Bevölkerung auch vertraut ist: Darüber gibt die Übersicht unter 'Verbreitung' Auskunft. Angaben zu den Schwarzen Landen sind eingeklammert, da sie nur

den Schwarzen Landen sind eingeklammert, da sie nur als kulturelle Referenz dienen sollten. Wer dennoch eine exotische Bauform pflegen will, muss dafür bezahlen: Zuerst einmal muss in einer geeigneten Region ein Baumeister gefunden und angelockt werden - und darüber hinaus verdoppeln sich wegen der schwierigen Materialbeschaffung, des unvermeidlichen Verlustes durch unerfahrene Arbeiter und dergleichen die Baukosten. Grundsätzlich entscheidet immer der Meister, ob in einer Region eine dort unübliche Bauweise überhaupt realisierbar ist; doch er ist nicht verpflichtet, sein Urteil dem Bauherren mitzuteilen, wenn der nicht den Rat erfahrener Baumeister einholt.

Darüber hinaus gibt es gerade in Städten oft recht strenge Vorschriften, wie ein jeder zu bauen hat: So sind in vielen Orten reine hölzerne Bauten verboten, da sie als klassische Brandherde gelten - und wenig muss man in einer dichtgedrängten Stadt mehr fürchten als einen Großbrand.

Bretterbau

Beim Bretterbau werden einfach dünne Bretter auf ein hölzernes Grundgerüst genagelt. Zwar schützt das Bauwerk sehr wenig gegen Kälte und feuchte Zugluft, aber es ist billig und einfach zu konstruieren - notfalls selbst von Leuten ohne wirkliche Kenntnisse der Baukunst. Immerhin sind viele Holzhütten von Bauern errichtet worden, die mit Begriffen wie 'Statik' nun wirklich nichts anzufangen wissen. In Aventurien ist zudem (außer in Wüsten- und Steppengebieten) Holz ein gut erhältlicher und billiger Baustoff. Selbst im scheinbar dichtbesiedelten Lieblichen Feld oder Garetien ist die Bevölkerungszahl immer noch so gering, dass viele Wälder ungerodet geblieben sind.

Als Kosten für einen derartigen Bretterbau müssen im Erdgeschoss pro Rechtschritt Fläche 20 S, im Obergeschoss (es ist ohne die Hilfe eines Baumeisters allenfalls eines möglich) 25 S gerechnet werden.

Verbreitung: Überall außer FIR, GLO, KHO

Sohlenbau

Bei dieser Bauweise, der robusteren und schützenderen, aber auch schwereren Variante des Bretterbaus werden schlicht und einfach ganze Stämme, wie bei einem nordländischen Blockhaus überlappend übereinandergelegt. Mancherorts dienen diese deutlich dickeren Wände als guter Schutz gegen aggressive Nachbarn, anderenorts muss diese Bauweise einfach deshalb gewählt werden, weil das Zersägen der Bäume in Bretter noch viel aufwendiger wäre.

Bei einem Bohlenbau liegen die Kosten bei 25 S pro Rechtschritt Nutzfläche im Erdgeschoss und bei 35 S pro Rechtschritt für Obergeschosse.

Verbreitung: Überall außer FIR, GLO, KHO

Fachwerk

Auch bei dieser Bauform bildet Holz die Grundlage: Zuerst wird ein Rahmen aus Balken errichtet, zwischen denen die maximal ein Rechtschritt großen Fächer liegen, denen der Baustil seinen Namen verdankt. Sie werden mit Gittern aus Zweigen und darum gewundenen Weidenruten oder Zweigen gefüllt, auf die dann ein Masse aus Lehm und gehäckseltem Stroh aufgetragen wird. Die Sonne trocknet diese Masse, die dann erstaunlich stabil, dabei aber relativ leicht ist. Fachwerkbauten findet man vor allem im Norden und der Mitte Aventuriens, im tulamidischen Südosten und im Süden sind sie so gut wie unbekannt. *Ein Fachwerkhaus kostet im Erdgeschoss pro Rechtschritt etwa 40 Silbertaler, für Obergeschosse 50 Silbertaler pro Rechtschritt.*

Verbreitung: RIV, BOR, TOB, WEI, SVE, THO, ORK, AND, ALB, GAR, ALM, HOR, (GAL), (RHA), (XER)

Lehmbau

In mancher Hinsicht stellt das Bauen mit Lehmziegeln die südliche und südöstliche Alternative zum Fachwerkbau dar: An der Sonne und der Luft getrocknete, per Hand in Holzrahmen geformte Lehmziegel stellen in diesen Gegenden die Grundlage aller Baukunst dar. Häufig werden die fertigen Bauwerke mit dünnem Lehm verputzt und mitunter gar bemalt, als ob sie aus Marmor wären.

Für Lehmbauten gilt ebenfalls, dass sie für ihre Robustheit recht leicht sind - doch bei ungebrannten Ziegeln liegt im Material eine gewisse, unvermeidbare Beschränkung: Ohne die Hilfe eines Dschinnes hat noch kein Baumeister ein Lehmziegelhaus hergestellt, dass mehr als drei Obergeschosse hatte, und auch die sind schon selten. Noch höhere Bauten drohen, die Ziegel der unteren Stockwerke unter ihrem eigenen Gewicht zu zerbröseln und damit eines Tages das ganze Gebäude zum Einsturz zu bringen - ein Schicksal, das den albanischen Mietskasernen, wo kaum auf zulässige Gesamthöhen geachtet wird, tagtäglich zu drohen scheint.

Wird beim Bau nicht auf die Wehrhaftigkeit des Gebäudes geachtet, ist das Erdgeschoss für 50 Silbertaler pro Rechtschritt zu haben, die eventuellen Obergeschosse für 60 S pro Rechtschritt.

Verbreitung: ARA, (ORO), MHA, GOR, KHU, THA, ALM, KHO, ART, (MAR), SHI, ALA, MEN, BRA, CHA

Steinbau

Unter dieser Bauweise verstehen wir alle gemauerten Bauwerke, die entweder aus gebrannten Ziegeln und Klinkern oder behauenen Steinen aus dem Steinbruch errichtet wurden. Die Maurerkunst ist, gerade was größere Bauten angeht, keine einfache Sache, und kaum einmal gibt es Laien, die sich damit auskennen - um genau zu sein, in vielen Teilen des Mittelreiches ist es sogar verboten, ein Steingebäude über einer bestimmten (örtlich festgelegten) Größe ohne die Hilfe eines zünftischen Bau- und Maurermeisters oder eines gleichwertigen Zwergen in Angriff zu nehmen. Dennoch sind Steinbauten, schon wegen ihrer vergleichsweise hohen Feuersicherheit, das Symbol für Wohlstand und Status, und viele Städte schreiben für Neubauten gar die gemauerte Form vor. *Steinhäuser kosten den Erbauer pro Rechtschritt 75 Silbertaler (Erdgeschoss) beziehungsweise 100 Silbertaler (in Obergeschossen), wenn er örtliche Ziegel oder billige Bruch- und Feldsteine nimmt. Bei der Verwendung von edlem Baugestein (Marmor, Basalt, allgemein auswärtiger Stein) kann der Preis auf 150 S bzw. 250 S und mehr steigen.*

Verbreitung: ALB, AND, ZWE, WEI, BOR, GAR, TOB, (GAL), (RAH), (XER), ALM, HOR, ZYK ARA, (ORO), MHA, (MAR), (SKR), SHI, MEN, ALA, BRA, CHA

Befestigung

Es ist prinzipiell möglich, jedes Haus so zu bauen, dass es als besonders wehrhaft gelten kann und auch den meisten Angriffen mit mittelschwerem Gerät eine Weile standhält. Ist dies erwünscht, so sind alle Kosten der verschiedenen Wand- und Mauerformen zu verdoppeln.

Das Kombinieren verschiedener Bauweisen

In ein und demselben Stockwerk verschiedene Mauerformen zu kombinieren, ist so töricht, dass wir hier nicht darauf eingehen wollen. Weit sinnvoller und im aventurischen Alltag auch recht gebräuchlich ist hingegen das Übereinandersetzen von Stockwerken unterschiedlicher Bauweise: So findet man etwa im Windhaggebirge und im Kosch so genannte 'Feste Häuser', bei denen ein Fachwerk-Geschoss auf ein oder zwei Stockwerken aus Mauerwerk ruht.

Grundsätzlich gilt: Bretter- und Bohlenwände können auf allen angegebenen Formen errichtet werden. Fachwerk kann nur auf Fachwerk oder Steinmauern lasten. Lehmziegelbauten können von Mauerwerk und Lehmziegeln getragen werden. Massives Mauerwerk muss auf Mauerwerk ruhen.

Beiwerke

Es gibt viele Möglichkeiten, ein Haus weiter zu verbessern - einige seien hier im folgenden genannt.

Möblierung

Es ist häufig interessanter und kurzweiliger, sich die Möbel für ein neues Haus selber auszusuchen - doch wenn diese Zeit gespart werden soll, ist es legitim, zu sagen, dass die zu einem Haus passenden Möbel *insgesamt noch einmal soviel kosten wie das Haus*. Wenn es sich um einen befestigten Wehrbau handelt, ist in dieser Möblierung auch eine Grundausstattung an Proviant für zwei Monate inbegriffen, aber keine Bewaffnung.

Unterkellerung

In normalem Erdreich kostet das Errichten eines Kellers *pro Rechtschritt Nutzfläche 100 Silbertaler*. Bei nassem Boden können die notwendigen Maßnahmen, um den Keller trocken zu halten, die Kosten schnell verdoppeln, *in Felsboden liegen die Kosten leicht bei 500 Talern und mehr*, wenn es nicht ganz unmöglich ist, zu einem erschwinglichen Preis Kammern aus dem Felsen zu hauen.

Fenster

Häuser ohne Fenster sind zwar sicherer vor Überfällen und Einbrüchen, aber auch sehr düster und stickig. Zumindest ein paar Luken mit hölzernen Läden wird jedes Haus haben - zumal es wirklich unsinnige Kosten verursacht, auch am Tag Lampen brennen zu lassen, weil nicht in jedem mindestens ein Fenster oder Lichtloch ist.

Einfache, etwa rechtschrittgroße Öffnungen mit Läden davor kosten pro Stück 50 Taler, solche mit einer Schicht aus feinem Ölpapier oder Schweinsblase kosten 80 Silbertaler, und die wirklich vornehme Variante mit echtem Glas ist nicht unter 300 S pro Rechtschritt Oberfläche zu haben. Und dabei ist von knapp spanngroßen Butzenscheiben die Rede, die durch Bleistege zusammengehalten werden. Richtige Glasscheiben würden, wenn sie überhaupt erhältlich sind, schnell 1.000 S pro Rechtschritt kosten.

Verbreitung: Luken und Ölpapier überall, Glas HOR, ARA, MHA, GOR, KHU, ALA

TABELLE DER BAUKOSTEN

Bodenpreise	
echte Wildnis	0
in einer Baronie	1-2
an der Landstraße	2-5
in einem Dorf	5-20
in einer Kleinstadt	10-20
in einer Mittelstadt	40-100
in einer Großstadt	60-200
GarethNinsalt/Al'Anfa	100-1000
Gebäude (S pro Rechtschritt)	
Bretterbau	20 (Erdgeschoss), 25 (Obergeschoss)
Bohlenbau	25 (Erdgeschoss), 35 (Obergeschoss)
Fachwerk	40 (Erdgeschoss), 40 (Obergeschoss)
Lehmbau	50 (Erdgeschoss), 60 (Obergeschoss)
Steinbau	75 (Erdgeschoss), 100 (Obergeschoss)
Befestigt	Grundkosten x2
Beiwerk (in S)	
Möblierung	Hausbaukosten x2
Unterkellerung	100-1000
Fenster	50 (Luken), 80 (Ölpapier), 300-1000 (Glas); jeweils pro Rechtschritt
Brunnen	200-500
Kanalisation	100-1000 pro Schritt
Hypokaustum	150 pro Rechtschritt
Erker	70 S (Holz), 90 S (Fachwerk), 140 S (Lehm), 180 S (Stein)
Hofmauer	25
Palisade	40 pro Schritt
Wehrmauer, Schüttwerk	120, weitere 'Stockwerke' 160 pro Schritt
Tor	500
Torhaus (pro Stockwerk)	800 (Holz), 1000 (Fachwerk), 1200 (Lehm), 2000 (Stein)
Hofpflasterung	15 pro Rechtschritt
Feuerfestes Dach	15 pro Rechtschritt Grundfläche des obersten Stockwerkes
Mietpreise	etwa 1/20 des Gesamtwertes jährlich

Brunnen

Eine vielerorts fast unverzichtbare Einrichtung ist ein Brunnen, der stets genießbares Trinkwasser liefert. Ein 'befestigter' Brunnen ist überdacht und besitzt ein Gitter, damit nicht so schnell Kadaver hineingeworfen werden können.

Das Bauen und vor allem Bohren des Brunnens kostet je nach Gelände zwischen 200 und 500 Silbertalern; in ungeeignetem Terrain (KHO, GLO, FIR) auch leicht das Zehnfache davon. Das Graben einer Zisterne kostet übrigens genauso viel.

Verbreitung: Überall

Kanalanschluss

Nur in wenigen großen Städten gibt es überhaupt eine Kanalisation, durch die das Abwasser der angeschlossenen Haushalte abgeführt wird. Wenn es prinzipielle Voraussetzungen gibt, muss man für den Anschluss zudem noch eine (nicht unbedingt preiswerte) Erlaubnis des Magistrats einholen. *Bei der Bestimmung der Kosten kommt es ganz da drauf an, wie weit es bis zum nächsten bestehenden Hauptarm ist und wie der Boden unter dem Grundstück aussieht. Pro Schritt Länge dorthin muss man 100 S in herkömmlichem Erdreich, 300 S in nassem Boden und 600 S bis 1000 S in Felsboden aufbringen. In sehr nassem oder gar sumpfigem Boden sind Kanäle möglich.*

Verbreitung: Nur wenige Städte

Hypokaustum

In manchen Gegenden ist noch immer die alte Technik bekannt, unter dem Boden eine Heizung zu errichten: Dabei ruht der ganze Fußboden auf niedrigen Säulen, zwischen denen warme Luft von einem Ofen entlang strömt. Der Stand der aventurischen Technik erlaubt es 'nur', Hypokausten im Erdgeschoss einzubauen, und das auch nur dort, wo kein Keller darunter liegt.

Pro Rechtschritt geheiztem Boden kostet der Bau eines Hypokaustums stolze 150 Silbertaler.

Verbreitung: HOR, ALM, ZWE, GAR, ARA (vor allem in Badehäusern)

Erker

Diese Vorrichtung ist praktisch ein Vorsprung in einem der oberen Stockwerke eines Gebäudes oder einer Mauer, der vor allem der Verteidigung dient: Oft sind Erker nach unten offen, um den Feind bewerfen zu können, nicht selten sind auch die Latrinen in einem Erker an der Außenseite des Bauwerks untergebracht.

Erker kosten 70 Silbertaler aus Holz, 90 S aus Fachwerk, 140 S aus Lehmziegeln 180 S aus Mauerstein.

Verbreitung: Überall außer FIR, THO, ORK GLO, MO, WAL, Material nach Regionsüblichkeit

Hofmauer

Zwei Schritt hoch und aus gewöhnlichen Ziegel- oder Feldsteinen ist diese Mauer, die weder über einen Wehgang noch andere Befestigungen verfügt - eigentlich dient sie auch nicht der Abwehr von bewaffneten Angriffen, sondern um des Nachts das Vieh drinnen und Hühnerdiebe draußen zu halten.

Eine Hofmauer in diesem Stil kostet 25 Silbertaler pro Schritt Länge.

Verbreitung: ALB, AND, ZWE, WEI, BOR; GAR, TOB, (GAL), (RAH). (XER), ALM, HOR, ZYK ARA, (ORO), MHA, (MAR), (SKR), SHI, MEN, ALA, BRA, CHA

Palisade

Bei dieser Umwallung, die sich vor allem für Häuser in der Wildnis anbietet, werden einfach angespitzte Pfähle von über vier Schritt Länge so in den Boden gerammt, dass der Palisadenwall etwa zweieinhalb Schritt über den Erdboden hinaufragt. Derartige Palisaden sind praktisch überall in Aventurien (wieder mit Ausnahme der Eis- und Sandwüsten und der baumlosen Steppengebiete) zu finden, in der Mitte des Kontinentes sind sie allerdings meistens nur zeitweilige Befestigungen, bis etwas dauerhafteres erbaut wurde.

Eine gut und fest erbaute Palisade kostet 40 Silbertaler pro laufendem Schritt.

Verbreitung: Überall außer FIR, GLO, KHO

Wehrmauer aus Schüttwerk

Diese Form der gemauerten Wehr ist auf eine raffinierte Weise errichtet: Nach außen steht eine kräftige Mauer aus Ziegeln oder behauenen Steinen, nach innen eine zweite, oft etwas dünnere Mauer. Der Zwischenraum ist mit kleinen Steinen, Felsbrocken und Erdreich ausgefüllt.

Eine solche Mauer ist etwa drei Schritt hoch, einen Schritt dick und besitzt einen oben einen offenen Wehrgang. Sie kostet 120 Silbertaler pro laufendem Schritt. Ein weiteres 'Stockwerk' von drei Schritt Höhe kostet 160 S pro laufendem Schritt. Für größere Dicke werden die Kosten einfach pro Schritt Durchmesser um 100 S erhöht.

Verbreitung: ALB, WEI, BOR, ZWE, ALM, GAR, TOB, (GAL), (RHA), (XER), HOR, ZYK ARA, (ORO), MHA, GOR, KHU, THA, ALA, MEN, BRA, CHA

Tor

Unter einem Tor verstehen wir hier einen Mauerdurchgang von etwa drei Schritt Breite, der mit einem zweiflügeligen Tor aus starkem Holz (mitsamt kleiner Tür für Einzelpersonen) versperrt werden kann. Geöffnet kann es von einem Fuhrwerk passiert werden. Ein kräftiges Tor dieser Art kostet 500 Silbertaler.

Verbreitung: Überall außer FIR

Torhaus

Über dem Tor wurde ein Gebäude mit zumindest einem Obergeschoss direkt über dem Durchgang errichtet. Hier sind Wurf- und Gusslöcher zu finden, von denen man Feinde attackieren kann, die schon bis zum Tor vorgedrungen sind. Das übliche Torhaus hat

eine Grundfläche von etwa zwei mal vier Schritt und bietet keinen Platz für mehr als ein paar Wachen. Die Kosten hängen vom gewählten Baumaterial ab, das zur umgebenden Wehr passen muß: • Hölzerne Torhäuser in einem Palisaden wall kosten 800 Silbertaler, solche aus Fachwerk 1.000 S, aus Lehmziegeln 1.200 S und aus Stein 2.000 S. Für jedes weitere Obergeschoss kommen die Kosten noch einmal dazu.

Verbreitung: Überall außer FIR, NIV, GLO, ORK, WAL; Material je nach Region

Gepflasterter Hof

Es ist nicht unbedingt nötig, aber sehr bequem, seinen Hof pflastern zu lassen - vor allem in regenreichen Landschaften kann man nur so einigermaßen verhindern, dass nach jedem Schauer der Hof zu einer Schlammflache wird. Wer vorhat, außer seinen Kumpanen, mit denen man schon jedes Ungeziefer geteilt hat, auch vornehmer Gäste zu empfangen, sollte diese Kosten nicht scheuen. Das Pflastern des Hofes kostet pro Reechschritt 10 Silbertaler.

Verbreitung: ALB, AND, ZWE, WEI, BOR, GAR, TOB, (GAL), (RAH), (XER), ALM, HOR, ZYK, ARA, (ORO), MHA, (MAR), SHI, MEN, ALA, BRA, CHA

Feuerfeste Dächer

Es gibt von Region zu Region verschiedene Methoden, Dächer gegen Funkenflug, aber auch gegen Brandgeschosse und -pfeile zu sichern - von gebrannten Dachziegeln über Schindeln aus Schiefer oder Steineiche bis zu Bahnen aus Leder.

Um die Dachfläche zu bestimmen, reicht in der Regel die Grundfläche des obersten Stockwerkes aus. Im Preis von 15 Silbertalern pro Reechschritt ist die Dachneigung schon einkalkuliert.

Verbreitung: Überall außer FIR, NIV GLO, WAL

Anhang 2: Handel und Wandel in Dorf und Kleinstadt

Es wird immer unmöglich bleiben, eine Welt wie Aventurien völlig exakt darzustellen (und das ist auch gut so), und daher kommt es nicht selten vor, dass die Helden ihr Augenmerk gerade auf jene Details richten, die Sie den zahlreichen Stadtbeschreibungen in Abenteuern, Regionalboxen und Quellenbänden nicht entnehmen können.

Ist ein Schwert zerbrochen, wird der unbedeutende Schmied im nächsten Dorf zum Zentrum des Abenteuergeschehens, ganz gleich, wie schwer es sich darstellen mag, dessen Schmiede auffindig zu machen. Und auch sonst mag es immer wieder nötig sein, ein Dorf, in dem die Helden länger verweilen werden, gründlich und doch plausibel auszugestalten; aber ebenso, in aller Schnelle Fragen zu beantworten wie „Gibt es hier einen guten Zuckerbäcker?“, „Wo kann ich denn den erbeuteten Schmuck am besten verhöckern?“ oder „Hat der Krämer auch vergoldete Puderboxen?“, selbst wenn eigentlich gar kein Aufenthalt in dem Dörfchen geplant war. Die folgenden Tabellen sollen es Ihnen einerseits ermöglichen, eine Stadt so vollständig wie möglich auszustatten, andererseits geben sie Ihnen die Möglichkeit, rasch über einzelne Details mit ein paar Würfelwürfen zu entscheiden, ohne auf die übrigen Umstände des Kleinstadtlebens einzugehen.

Wenn Sie ein Dorf vollständig neu entwerfen möchten, müssen Sie zunächst die *Einwohnerzahl* festlegen. Bisher in DSA-Publikationen nicht erwähnte Orte sollten nach aller Möglichkeit nicht mehr als 1.000 Einwohner haben, damit Sie sich problemlos in die aventurische Landschaft einfügen.

Nehmen Sie dann Bleistift und Papier zur Hand und suchen Sie in der *Tabelle Ausstattung von Dörfern und Kleinstädten* die passende Spalte. Nun gehen Sie die einzelnen Zeilen Punkt für Punkt durch und notieren sich die Ergebnisse der dort angegebenen Würfelprozeduren. Die Zeilen mit den Angaben zu Durchfahrenden, Markttag, Qualität und Preis können Sie zunächst ignorieren. So erhalten Sie gewissermaßen ein Skelett des Ortes. Entsprechend der zuvor erwürfelten Anzahl legen Sie nunmehr anhand der pas-

senden Tabelle *Tempel, Handwerk, Handel und Dienstleistungen* detailliert fest, welche Tempel, Handwerker etc. es gibt. Notieren Sie sich die Ergebnisse etwa in der Art „Schmied 1, Schneider I, Schmied 11, ...“.

Der ersten Tabelle entnehmen Sie jetzt die Modifikatoren für den Wurf auf die folgenden Tabellen **Qualität und Preis angebotener Leistungen**. Beachten Sie, dass für Händler und Herbergen auf der einen Seite und Handwerk, Dienstleistungen und Heilkundige auf der anderen Seite unterschiedliche Modifikationen den Preis betreffend gelten. Sie können nun die eben notierten Händler, Handwerker, Herbergen usw. der Reihe

nach durchgehen: Erwürfeln Sie stets zuerst die Qualität, dabei finden Sie grundsätzliche Angaben über die Ausstattung des gewählten Betriebes und einen *zusätzlichen* Modifikator für den zweiten Wurf auf der Preistabelle vor. Wenn Sie auf diese Art und Weise alle Gewerbe durchgearbeitet haben, verdichtet sich schon die Vorstellung von Ihrer Stadt: Dort mag es einen wirklich guten Waffenschmied geben, der nicht einmal viel für seine Arbeit verlangt, einen Zuckerbäcker, der seine recht durchschnittlich schmeckenden süßen Waren zu gesalzenen Preisen anbietet (und darüber hinaus vielleicht noch ein paar Nachbardörfer beliefert), zwei Gasthäuser mit unterschiedlicher Qualität, jedoch beinahe identisch günstigen Preisen, etc.

Machen Sie sich aber nicht zum Knecht Ihrer Würfel. Die vorliegenden Tabellen sind vor allen Dingen als Anregung und Hilfestellung gedacht. Die Tabellen benötigen Sie bei einer solchen Freihandgestaltung lediglich, um sich Anhaltspunkte zu verschaffen, damit das Stadtbild in sich halbwegs stimmig bleibt.

Lehnen Sie sich entspannt zurück, legen Sie die Würfel beiseite, denn nun dürfen Sie den kreativeren Teil des Werkes in Angriff nehmen. Zunächst sollten Sie überprüfen, ob das Erwürfelte plausibel erscheint. Gegebenenfalls werden Sie kleine Veränderungen vornehmen müssen - es ist beispielsweise kaum glaubwürdig, dass

es am Ort zwei Schmiede gibt, von denen einer gut und billig, der andere jedoch schlecht und teuer ist. Hier sollten Sie entweder korrigieren (z.B. beide sind teuer, der bessere Schmied ist 65 Jahre alt und hat nur selten Zeit, um Aufträge anzunehmen) oder Erklärungen entwerfen (der günstigere und bessere Schmied ist ein Zugezogener, den die meisten Dorfbewohner meiden). Ohnehin ist es sinnvoll, den einen oder anderen Dorfbewohner mit Besonderheiten auszustatten. So könnte es Rivalitäten zwischen verschiedenen Gruppen geben, einen einbeinigen Hufschmied, der im Krieg das Waffenschmieden gelernt hat, usw.. Notieren Sie sich entsprechende Ideen in Kurzform als Gedächtnisstütze für das spätere Abenteuergeschehen. Nach und nach hat sich nun also ein Bild des Ortes vor Ihren Augen verdichtet, das es Ihnen ermöglicht, den Helden beim nächsten Abenteuer einen lebendigen und stimmungsvollen Ort zu präsentieren, der möglicherweise doch ein kleines Kurzabenteuer zu bieten hat (oder wussten Sie noch gar nicht, dass der Zuckerbäcker dem Hufschmied einstmals die Frau ausgespannt hatte, als der im Krieg war?). Für diese ganzen Personen werden Sie eine Reihe aventurischer Namen benötigen - dabei kann Ihnen am besten die Box Mit Mantel, Schwert und Zauber-

stab helfen, die regional und kulturell gegliederte Namenslisten enthält. Dabei ist es keineswegs nötig, alle Orte, die die Helden auf einer Überlandreise durchqueren *könnten*, bis ins kleinste Detail auszuarbeiten: Halten Sie am besten jeweils ein zuvor fertig generiertes Dorf für die verschiedenen Größenkategorien bis 1.000 Einwohner bereit. Das versetzt Sie in die Lage, quasi aus dem Nichts eine Stadt auf den Tisch zu zaubern, wenn es die Spielsituation erfordert.

Orte mit mehr als 1.000 Einwohnern sind wenigstens in einigen Details bereits an anderen Stellen beschrieben. Wenn ein Abenteuer die Helden in eine solche Kleinstadt führt, ist es sinnvoll, die wichtigsten, noch nicht vorgegebenen Details schon von vornherein festzulegen. Meist interessieren sich die Abenteuerer nur für ein oder zwei ganz bestimmte Details: Am späten Abend nach einem anstrengenden Marsch werden die Helden wohl kaum mehr als eine Herberge im Ort suchen; ist einer der Helden mehr oder weniger schwer verletzt, wird sich die Gruppe mit hoher Wahrscheinlichkeit nach einem Heiler erkundigen, ist das Lieblingsschwert des Kriegers lädiert, bedarf es eines Schmiedes ...

TABELLE 1: AUSSTATTUNG VON DÖRFERN UND KLEINSTÄDTEN

Einwohnerzahl	-100	-250	-500	-1000	-2500	-5000	-10000
Tempel	W3-2	W3-1	W2	W3			
Herbergen/Hotels	W3-2	W3-1	W2+1	W3+1	W3+3	W3+5	W6+6
Kneipen/Schenken	W2-1	W2	W3+1	W3+2	W3+4	W6+8	W6+12
Handwerker I	W2	W3+2	W3+4	W3+6	W6+6	W6+10	2W6+10
Handwerker II	W3-2	W2	W3+1	W3+3	W3+6	W6+6	W6+9
Handwerker III	-	W3-2	W3	W3+1	W3+4	W3+6	W6+7
Handwerker IV	-	-	W3-2	W2-1	W2	W3+1	W3+3
Handwerker V	-			W3-2	W2-1	W2	W3
Großbetriebe	-		-	-	W3-1	W3	W3+1
Händler I	W2	W3	W3+2	W3+5	W6+6	W6+10	2W6+10
Händler II	-	-	W2-1	W3	W3+2	W3+5	W6+8
Händler III	-				W2	W3+1	W3+3
Dienste I	-		W2-1	W2	W3	W3+2	W3+4
Dienste II	-			W2-1	W2	W3	W3+2
Dienste III	-				W2-1	W2	W3
Heilkundige	W3-2	W2-1	W2	W3	W3+1	W3+3	W6+4
Durchfahrende pro Tag	2W-11	2W-10	W6-5	W3-2	W2-1	W2	W3+1
Markttage pro Monat	-	-	2	4	8	12	24
Qualität	+1	+2	+3	+2	+1	-	+1
Preis (Handel, Herbergen)	+4	+3	+2	+1	-	+1	+2
Preis (Handw., Dienstl., Heilk.)	-5	-3	-2	-1	-	+1	+3

(*) Anzahl/Art entnehmen Sie den Städtebeschreibungen in der Welt **des Schwarzen Auges** oder einer passenden Regionalbeschreibung.

TEMPEL, HANDWERK, HANDEL UND DIENSTLEISTUNGEN

Sofern nicht anders angegeben, wird auf die nachfolgenden Tabellen mit einem W6 gewürfelt. Sofern ein Ergebnis doppelt erwürfelt wurde, wird dies beim ersten Mal ignoriert und neu gewürfelt, jede weitere Dopplung bei diesem Ergebnis wird dann jedoch gewertet. Einzig bei den Tempeln sind Dopplungen ausgeschlossen.

TABELLE 2: TEMPEL

Mittelreich und Norden			Horasreich und Süden			Tulamidenland mit Aranien		
	1-2	3-6		1-2	3-6		1-2	3-6
1	Boron	Firun	1	Firun	Travia	1	Firun	Travia
2	Tsa	Praios	2	Boron	Praios	2	Tsa	Praios
3	Hesinde	Ingerimm	3	Phex	Ingerimm	3	Ingerimm	Hesinde
4	Rondra	Rahja	4	Rondra	Tsa	4	Boron	Rondra
5	Phex	Efferd	5	Rahja	Hesinde	5	Efferd	Peraine
6	Travia	Peraine	6	Efferd	Peraine	6	Phex	Rahja

Zunächst werden 2W geworfen, der *höhere* Wurf gibt die Zeile an, dann ermitteln Sie mit einem weiteren Würfelwurf, welcher der beiden Spalten Sie den Tempel entnehmen sollen.

TABELLE 3: HANDWERK

Im Tulamidenland sind die Läden der folgenden Handwerker und Händler fast immer in einem Basar zusammengefasst:

Handwerk I	Handwerk V
1 Schmied	1 Baumeister
2 Schuster/Sattler	2 Künstler
3 Schneider	3 Gelehrter
4 Tischler	4 Fremdenführer
5 Bäcker	5 Instrumentenbauer
6 Töpfer	6 Alchimist
Handwerk II	Tulamidenland/Aranien
1 Kürschner/Gerber	Pergamentenmacher
2 Tuchmacher/Färber	Winzer
3 Seiler/Netzer/Korbmacher	Teppichknüpfer
4 Wagner	Wagen-/Sänftenbauer
5 Drechler/Küfner	Glasbläser
6 Zimmermann	Sirupkoch
Handwerk III	Tulamidenland/Aranien
1 Müller	Müller
2 Fleischer	Fleischer
3 Brauer/Schnapsbrenner	Brauer/Brenner
4 Waffenschmied	Waffenschmied
5 Dachdecker	Konditor/Zuckerbäcker
6 Glasbläser	Papyrusmacher
Handwerk IV	Tulamidenland/Aranien
1 Bootsbauer	Bootsbauer
2 Konditor/Zuckerbäcker	Juwelier/Goldschmied
3 Bronze gießer/Zinn gießer	Bronze-/Zinn gießer
4 Kunstschmied/Graveur	Kunstschmied/Graveur
5 Bogenbauer/Armbruster	Rüstschmied
6 Kammerjäger	Parfümeur

Großbetriebe

Großbetriebe sollten Sie nicht mit einem Würfelwurf festlegen. Bedenken Sie bei der Auswahl die regionalen Gegebenheiten sowie die Ausstattung größerer, umliegender Städte. Ein paar Beispiele für Großbetriebe: Brauerei, Spinnerei, Weberei, Drahtzieherei, Stellmacherei, Werft, Druckerei/Buchbinderei, Papiermühle, Gießerei, Erzmine/Salzbergwerk, Käserei.

TABELLE 4: HÄNDLER, DIENSTLEISTUNGEN, HEILKUNDIGE

Händler I	Dienstleistungen II
1-2 Ausrüstung	1 Schreiber
3-4 Krämerwaren	2 Söldner
5-6 Lebensmittel	3 Kurier/Botendienst
	4 Pfandhaus
	5 Traumdeuter/Wahrsager
	6 Geldwechsler
Händler II	Dienstleistungen III
1 Gewürze/Kräuter	1 Magier
2 Schmuck	2 Rechtsgelehrter
3 Waffen	3 Seelenheiler
4 Vieh	4 Droschkenverleih
5 Pferde	5 Schule
6 Tuche/Kleidung	6 Reederei
Händler III	Heilkundige
1 Feinkost/Wein	1-3 Heiler
2 Kuriositäten	4-5 Quacksalber
3 Hehler	6 Medicus
4 Juwelier	
5 Apotheker	
6 Teppiche	
Dienstleistungen I	
1-2 Badehaus	
3-4 Freudenhaus	
5-6 Barbier	

TABELLE 5: MÄRKTE UND DURCHFAHRENDE HÄNDLER

Durchfahrende	Markt
1 Händler II	1 Händler I
2 Händler I	2 Händler II
3 Bettler	3 Wahrsager
4 Quacksalber/Zahnreißer	4 Schreiber
5 Gaukler/Musikant	5 Barbier
6 Scherenschl./Kesself.	6 Kuriositäten

Es werden 2 Würfel gerollt, wobei nur der Höhere Wurf gilt. Die Ergebnisse Händler I bzw. Händler II erfordern einen zweiten Wurf auf der entsprechenden Tabelle.

TABELLE 6: QUALITÄT UND PREIS ANGEBOTENER LEISTUNGEN

Auf beide Tabellen wird mit einem W20 gewürfelt. Wenn Sie zwei verschiedene Zwanzigseiter zur Hand haben, bietet es sich an, die beiden Würfe zu kombinieren. Beim Wurf sind sowohl die Modifikationen für die Ortsgröße als auch die Qualität zu berücksichtigen.

QUALITÄT					
W20	Preis	Gasthaus	Gaststätte	Handw./Dienstl./Heilk.	Händler
1-2	+4	Nobel	Nobel	Außergewöhnlich	Besonders sortiert, sehr gute Ware
3-6	+2	Gut, sauber	Gepflegt	Sehr gut	Gut sortiert, gute Ware
7-14	-	Solide, sauber	Sauber	Solide	Normal sortiert, solide Ware
15-18	-1	Einfach, fraglich	Einfach	Einfach	Einfach sortiert, mäßige Ware
19-20	-3	Schlicht, unsauber	Schmierig	Schlecht	Mäßig sortiert, schlechte Ware
PREIS					
W20	Preisklasse	Preisniveau			
1-2	Sehr billig	70 %			
3-5	Billig	85 %			
6-13	Durchschnittlich	100 %			
14-17	Teuer	120 %			
18-19	Sehr teuer	150 %			
20	Wucher	>150 %			

(Dabei entsprechen 100% dem üblichen, den verschiedenen Handelslisten – beispielsweise aus dem DAS-Spielleiterschirm – zu entnehmenden Preis.)