

AVENTURIEN

RITTERBURGEN & SPELVNKEN

DIE BAUKUNST DES SCHWARZEN AUGES

Das Schwarze Auge

12020



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN

COVERBILD

THOMAS THIEMEYER

UMSCHLAGEGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ

CHRISTIAN LONISING

INNENILLUSTRATIONEN

FANGORP, PIELS GAUL, RALF HLAWATSCH, HELEN KELLER,
DOP OLIVER, MATTHIES, OLAF PAPKE

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG OPOLGRAF SA

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN: 978-3-940424-10-5



RITTERBURGEN & SPELVNKEN

VON HEIKE KAMARIS UND JÖRG RADDATZ

IN LIEBEVOLLER ERINNERUNG AN UNSEREN VATER UND SCHWIEGERVATER,
HARALD RADDATZ, OHNE DESSEN FACHLICHE HILFE DIESES BUCH NICHT
MÖGLICH GEWESEN WÄRE.

DER HESINDE-TEMPEL BERUHT AUF EINEM TEXT VON DANIEL RICHTER, DIE VARIANTE 'PRAIOS-TEMPEL' BEIM
KUPPELTEMPEL AUF EINEM TEXT VON FRANK PARFING, DER 'DORFGENERATOR' VON MICHAEL BRANDT.



ІННАЛТ

VORWORT	5	DAS STADTBÜRGERTUM	116
DIE BURGEN AVENTURIENS	5	KANALISATION	118
Die Bewohner einer Burg	5	STÄDTISCHE EINZELGEBÄUDE	119
BEISPIELHAFTE BURGEN VON A-Z	10	Mittelstädter Magistrat (Rathaus)	119
Akiras - ein zykloneanisches Labyrinth	10	Das Mittelstädter Wachhaus	
Alarasyh - ein garetisches Lustschloss	12	(StadtWache mit Gefängnis)	123
Alantino - ein horasischer Palazzo	16	Haus der Ledererzunft (Gildenhaus)	125
Benderhus - ein tobrischer Thurm	18	Das Barin-Merpenheimer Theater von	
Drakensteep - eine Wildpischerberge	21	Mittelstadt (Theater)	127
Eichenfest - eine andergaster Hochmotte	23	Die Arena von Aramis (Арена)	129
Eslamstreu - eine kaiserliche ArmeeGarnison	25	Die Medicinal-Schule von Mittelstadt	
Grötzenhall - ein windhager Festes Haus	28	(Bibliothek, Hörsaal und Schlafsaal)	131
Gruvzash - ein orkischer Palisadenwall	30	Villa Merpenheimer (Patrizierhaus)	133
Hjalsvidra - eine thorwalsche Ottaskip	33	Rashids Palast (Tulamidische Stadtvilla) ..	136
Keshal Rohal, das Sternentor -		Der Rote Ochse (Stadtschenke)	141
eine Stadttor-Burg	35	Das Haus zum Anker	
Die Löwenburg zu Perricum	38	(Speicherhaus im Hafen)	143
Peraipetruz - ein weidener Wehrtempel	46	Tomarios Töpferwerkstatt	
Pilkamm - eine verfallene Ordensburg		(Größeres Handwerkerhaus)	145
Der Theaterritter	46	Ernestines Kräuter- und Tinkturenladen	
Porto Paligan - eine Hafenfestung		(Kleineres Handwerkerhaus)	147
des Südmeeres	50	Gasthaus zur Geselligkeit	
Scharfenstein - eine Schildwehrburg	53	(Kleine Kaskemme)	148
Tarashim - eine arapische Sippenburg	55	Casa Miseria, eine brabaker Mietskaserne ..	149
Wagenburg	58	Der Ussurjel-Basar	
Weidletn - eine zweihöfige Höhenburg	60	(Basar und tulamidische Läden)	151
Yantibair - eine albernische Wasserburg	64	Das Bad der Dame Suleika	
DAS AVENTURISCHE DORF	67	(tulamidisches Badehaus)	156
Das Dorf und seine Bewohner	67	SAKRALBAUTEN	159
Bäuerliche Abgaben und Dienste	68	Der Rondratempel von Mittelstadt	
Die Bestandteile des Dorfes	69	(Tempel mit Langschiff)	159
Dorfformen	70	Der Tempel der ewig jungen Göttin Tsa	
Der Landbau	72	(Tempel mit Querschiff)	161
Das bäuerliche Jahr	73	Pilgertempel der Peraipne	
TYPISCHE GEBÄUDE AUF DEM LANDE	74	(Kuppeldach-Tempel)	163
Brodans Hof (Hallenhaus)	74	Der Tempel des Boron	
Tatzelwurmhof (Dreiseithof)	77	(Boron-Tempel im Halbrad-Stil)	164
Dompa Ascanitas Villa (Liebfeldischer Hof) ..	79	Der Tempel der Allwissenden	
Shalimars Heimstatt		(Polygonaler Hesinde-Tempel)	167
(Tulamidischer Großfamilienhof)	82	Der Tempel des Rausches zu Anchopal	
Latipkas Kate (Bauerpkate)	85	(Rahja-Tempel)	168
Togans Schmiede (Dorfschmiede)	87	BAUWERKER FREMDER VÖLKER	171
Das Wirtschaftshaus zum Stachel (Wegherberge) ..	89	Das Haus des Hetmanns der	
Kapelle des Heiligen Travinian		Albatros-Ottajasko (Thorwaler Langhaus) ..	171
(Wegrand-Schrein)	91	Teleris und Felerians Refugium	
Ain-Es-Sobek (Karawanserie)	93	(Elfisches Baumhaus)	172
Zollaus in der Helbrache		Aromirs und Ugansors Haus	
(Kleine Wegzoll-Station)	96	(Zwergisches Hügelhaus)	174
Die Schwarze Mühle auf der Aschenheide		Takates Hütte (Waldinsel-Rundhaus)	176
(alte Bockwindmühle)	99	ANHANG I: DER BAU EINES HAUSES ODER	
Die Mühle vom Kleefeld		EINER BURG	178
(Moderne Karpenwindmühle)	101	Der Erwerb des Baugrunds	178
Azamiras Turm (Magierturm)	102	Zur Planung einer Burg	180
Das Kloster Sidi Paripor (Großes Kloster) ..	105	Ans Werk!	180
Kleines Kloster	112	Vorteile der Grundherrschaft	186
WEG UND STEG	112	ANHANG 2: HANDEL UND WANDEL	
Straßen	112	AUF DEM DORF	188
Brücken	113	Tempel, Handwerk, Handel und	
DIE AVENTURISCHE STADT	114	Dienstleistungen	190
Die Stadtregierung	114	INDEX	192

VORWORT

Lieber Leser, in diesem Buch finden Sie Material, das zuerst in den Bänden **Armorum Ardariticum** und **Tempel, Türme und Tavernen** vorgestellt wurde, doch hier zum ersten Mal in einem Buch versammelt ist – dem Grundlagenwerk zum Thema aventurischer Kriegs-, Wohn- und Tempelbaukunst.

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

Der geneigte Leser findet daher in diesem Buch zunächst einige allgemeine Betrachtungen über Burgen, ihre Bewohner, ihren Bau und ihre Verteidigung, jeweils mit regeltechnischen Anmerkungen versehen, vor allen Dingen jedoch eine Beschreibung von über 20 aventurischen Festungen. Wir haben dabei versucht, nicht einfach die größten, schönsten oder wichtigsten Burgen Aventuriens auszuwählen, sondern statt dessen ein breites Spektrum vieler, wenn nicht aller existierenden Befestigungsformen zu bieten – von der kruden Orklagerstätte bis zur hochmodernen liebfeldischen Bastion; und mit der Löwenburg zu Perricum (wohl der Burg überhaupt) kommt auch die ritterliche Seite nicht zu kurz.

Wir haben uns bemüht, daran anschließend eine repräsentative Übersicht unterschiedlicher Gebäude zusammenzustellen, die sowohl das Leben der Tagelöhner auf dem Lande als auch 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 nutzen, 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 der hier präsentierten Gebäude.

Doch nun genug der Vorrede: Besuchen Sie auf den folgenden Seiten die Ritterburgen und Spelunken eines phantastischen Kontinents. Wir wünschen viel Freude bei der Lektüre, beim Entwurf der einen oder anderen 'eigenen' Burg oder Villa oder einfach beim Kennenlernen der fertig beschriebenen Bauwerke.

–*Heike Kamaris und Jörg Raddatz*

DIE BURGEN AVENTURIENS

Die Burg ist der typische Schauplatz ritterlich-phantastischer Geschichten und Erzählungen; und auch in Aventurien gibt es

kein anderes Bauwerk, das so eng mit den Gedanken an Heldentum und Ritterlichkeit verknüpft ist.

DIE BEWOHNER EINER BURG

Natürlich bedarf jede Burg vieler Leute Arbeit, um erbaut zu werden, doch je nach Größe der Anlage ist nach ihrer Fertigstellung eine sehr unterschiedliche Zahl von Personal notwendig, um sie zu bemannen. Hierzu gehören einerseits das Gesinde und die Büttel oder Soldaten, andererseits aber auch die Berater des Burgherrn, die zu den angesehenen Bewohnern der Burg zählen. Deren Zahl ist besonders stark von der Größe des Lehens abhängig, das die Burg umgibt. Darum wollen wir hier eine grobe Einteilung vorstellen, die sich im Mittelreich entwickelt hat, die sinngemäß aber auch auf andere Länder übertragen werden kann, in denen das Lehnswesen vorherrscht:

EDLENHOFHALTUNG

Da Edle im Mittelreich keine oder nur wenige Aufgaben in Rechtsprechung und Verwaltung haben, sind ihre Höfe durch das Fehlen eines Stabes gekennzeichnet, der sich um diese herrschaftlichen Aufgaben kümmert. Statt dessen handelt es sich bei ihnen eher um befestigte Gutshöfe, von denen aus der Edle sein kleines Lehen mit bis zu 100 Untertanen mehr verwaltet denn regiert; daher benötigt er (außer vielleicht einem

Schreiber) auch keine Gefolgsleute, die über die üblichen wie zum Beispiel Stallmeister und Großmagd hinausgehen. Typischer Berater auf einer Edlenburg ist:

DER HAUSHOFMEISTER

Haushofmeister oder Kastellan, so nennt man die Person, die im Alltag die Entscheidungen auf der Burg trifft. Das Amt vereint ein Vielzahl von verwandten Aufgaben militärischer wie auch ziviler Natur in sich: Man muss Kenntnisse über die Stärken und Schwachstellen der Burg haben, erkennen können, wann Instandsetzungen nötig sind, wie groß die Vorräte sein müssen, wie man die Diener und Knechte am besten einsetzt, wie man Feste und Feierlichkeiten bis hin zum Turnier organisiert, eventuelle Gäste an der Tafel platziert und vieles mehr – allgemein eben, wie man einen so reibungslosen Tagesablauf organisiert, dass der Burgherr die ganzen Mühen überhaupt nicht zur Kenntnis nimmt.

Jeder Burgherr, der etwas auf sich und seinen Rang hält, verfügt über einen Haushofmeister – und sei es nur, um jemanden für die lästige Alltagsarbeit zu haben, wenn die gesellschaftlichen Pflichten zum Turnier oder auf die Jagd rufen. Die meisten

höheren Adligen stellen einen Haushofmeister aus dem niedrigen Adel ein, oft einen Ritter, der seine Knappenzeit in der Familie verbracht hat. Damit er seine Aufgaben gut erfüllen kann, sollte er sich vor allem in der Etikette und in der Haushaltung (TaW *Haushwirtschaft* 10+, ab Baroniehaushalt mindestens 15) auskennen.

Die jährliche Entlohnung eines Haushofmeisters beträgt mindestens 1.500 Silbertaler, in Einzelfällen jedoch weit mehr, um seine Loyalität und seinen Arbeitsifer zu sichern.

BARONIEHOFHALTUNG

Die Grundeinheit der Reichsverwaltung bildet die Baronie mit einigen hundert oder tausend Einwohnern: Barone sind in ihrem Gebiet Schutzherrn der unfreien Einwohnermehrheit und zugleich Richter und Verwalter, ebenso sind sie für die Einziehung nicht nur der eigenen Abgaben, sondern auch der kaiserlichen Steuern zuständig. Daher ist es unumgänglich, dass sie auf ihrer Burg als dem Hauptsitz ihrer Herrschaft einiges an Räumen und Gefolgsleuten für diese Aufgaben bereithalten müssen. Ferner ist der Baron als (wenn auch niedrigstes) Mitglied des Hochadels derjenige, der vor Ort den gesamten Lehensstaat repräsentiert – und das macht auch ein gewisses Maß an Repräsentation erforderlich.

Selbst für die Mitglieder des höheren Adels, also die Grafen, Markgrafen, Fürsten und Herzöge, sind übrigens die erbeigene Baronien (die dann als gräflich, fürstlich etc. gekennzeichnet sind) die wichtigsten Teile ihrer Ländereien, auf denen ihre Macht beruht – und ein jeder Hochadlige wird darauf achten, seine wichtigen Burgen so in seinen Baronien anzulegen, dass sie von den Mitteln der Baronie unterhalten werden können und keine aufwändige Unterstützung von außen benötigen.

Neben dem Haushofmeister finden sich auf einer Baronsburg als Berater in der Regel drei weitere Würdenträger:

DER HOFKAPLAN

Er ist der Geweihte der Burg und damit zuständig für die Kapelle. In der Regel hat er nicht den Kirchenrang eines Tempelvorstehers, sondern 'nur' eines einfachen Geweihten, doch gibt es gerade auf den Burgen hoher Adliger oft Ausnahmen: Die Kapläne der Praioskapellen auf Kaiserlichen Pfälzen beispielsweise sind mit Prätores, also Tempelmeistern, gleichrangig, und auch von anderen Adligen weiß man, dass sie aus Geltungsdrang eine ähnliche Ehrung für ihre Burgkapläne anstreben.

Die meisten Burgkapellen sind entweder dem Herrschergott Praios oder der Rittergöttin Rondra gewidmet, doch gibt es keinen der Zwölfgötter, dem nicht irgendwo ein Burgherr eine Kapelle eingerichtet hat, um für eine frühere Gnade zu danken und für die Zukunft die göttliche Gewogenheit zu erbitten. Nicht selten stecken aber auch handfeste alltägliche Gründe hinter der Einrichtung einer Kapelle: Von einem Hesindekaplan wird oft stillschweigend erwartet, dass er in seiner 'freien Zeit' dem Lehensverwalter als Burgschreiber zur Hand geht oder gar dessen Aufgaben erfüllt, ein Kaplan am Peraineschrein gilt manchem als wohlfeiler Ersatz für einen Burgmedicus etc. Mit der geistlichen Würde ist das nicht unbedingt zu vereinbaren, doch kaum ein Geweihter glaubt ernsthaft, dass eine Beschwerde bei einer fernen Eminenz oder Erhabenheit viel gegen die zu erwartenden Feindseligkeiten vor Ort ausrichten kann.

Die 'Besoldung' eines Kaplans ist oftmals eher als Abgabe an dessen Kirche zu verstehen, die noch über den Zehnten hinaus gezahlt werden muss. Man kann von mindestens 1.500 Silbertalern jährlich ausgehen, häufig auch erkennbar mehr.

DER LEHENSVOGT

Der Lehensvogt auf einer Burg, oft auch Verwalter, mitunter gar hochtrabend Kanzler genannt, ist der Leiter der Schreibstube oder Kanzlei und damit vor allem verantwortlich für die Verwaltung der umliegenden Herrschaft und die Korrespondenz des Burgherren. Vom Kanzler wird in der Regel erwartet, dass er sich mit dem örtlichen und dem übergeordneten Recht auskennt und darin auch den Burgherren als örtlichen Richter und dessen eingesetzte Amtsleute beraten kann. Seine Fähigkeiten sollten demnach außer in der Rechtskunde auch im Bereich der Staatskunst liegen; die zumindest leidliche Kenntnis der Etikette wird meistens ebenfalls vorausgesetzt. Oft sind Lehensvögte freie Bürger mit einer gewissen juristischen Ausbildung, seltener Adlige.

In größeren Lehen ist er oft wichtiger als der eigentliche Kastellan oder Haushofmeister, der ja vor allem für den privaten Haushalt des Lehnsherrn und dessen Residenz verantwortlich ist. Um seine weitreichende Bedeutung für das Wohlergehen des ganzen Lehens zu berücksichtigen, erhält der Kanzler einer Baronie mindestens 2.500 Silbertaler jährlich, doch auch hier ist ein üppigere Bezahlung oft geboten.

DER BURGOFFIZIER

Der Anführer der Wache, mancherorts auch als Konnetabel, Bannerleutnant oder mit anderen klangvollen Titeln bezeichnet, ist verantwortlicher Vertreter des Lehnsherrn als militärischer Befehlshaber des Lehensgebietes: Er befehligt die Leibwachen des Herrn und die Bauernmiliz der Umgebung, stellt die Wachposten auf, ist in Kriegszeiten für die Aushebung des Aufgebotes zuständig und vieles mehr. Viele Burgoffiziere sind gebildete Krieger, oft Veteranen der Reichsarmee, die sich auf einer Burg einen eher ruhigen, aber verdienten Lebensabend gönnen – und meist haben sie in ihrer Dienstzeit so viele Tricks gelernt, dass sie noch immer einem aufmüpfigen Bauernburschen zeigen können, wo es langgeht. Entscheidend ist neben guter persönlicher Kampfkraft auch die meisterliche Beherrschung der Kriegskunst.

Der jährliche Sold eines Burgoffiziers in einer Baronie beträgt mindestens 2.500 Silbertaler, häufig auch mehr.



GRAFCHAFTSHOFHALTUNG

Von der oben erwähnten Regel, dass jede Burg sich selbst versorgen sollte, macht naturgemäß jeweils eine Burg pro Grafschaft eine Ausnahme; nämlich diejenige, die dem Grafen als Amtssitz dient. Hier findet sich natürlich auch sein Berater-

stab, der ihm bei der Regierung seiner Grafschaft von selten weniger, oft jedoch weit mehr als 10.000 Einwohnern hilft. Vor allem aber wird hier in der Regel großes Gewicht auf den Prunk gelegt, den ein Graf seinem Stand schuldig zu sein glaubt, und nicht allein Berater, sondern auch hoch spezialisierte Diener und Gefolgsleute finden sich hier in großer Zahl, wie Küchenmeister, Kellermeister, Schatzmeister und andere, und die meisten davon wiederum mit einer eigenen Schar von Gehilfen. Einige wichtige Beispiele seien hier genannt:

DER BAUMEISTER

Die Kunst, Häuser zu errichten, die diesen Namen auch verdienen und nicht beim ersten Unwetter einstürzen, ist nicht jedem gegeben; und für alles, was über ein hölzernes Bauernhaus hinausgeht, sollte ein kundiger Baumeister hinzugezogen werden. Das gilt natürlich besonders für Burgen, und auch wenn die Festung eigentlich schon seit langem fertiggestellt ist, gibt es immer etwas für Baumeister zu tun: Instandsetzungen müssen angeleitet, Verschönerungen und Erweiterungen geplant und in die Tat umgesetzt werden und vieles mehr; vor allem aber ist ein Baumeister gefragt, wenn der Burgherr auch Herr einer Baronie oder eines noch größeren Lehens ist, denn dann wird meistens vom Baumeister erwartet, dass er auch für den Bau von Brücken, Straßen und anderen Bauwerken im Umland zur Verfügung steht. Sein jährlicher Lohn liegt mindestens bei 1.200 Talern, oft weit mehr.



DER HOFMAGIER

Einen ausgebildeten akademischen Magier in seinen Diensten zu haben, ist und war zu beinahe allen Zeiten ein beliebtes Statussymbol, dessen Bedeutung für das Ansehen des Burgherren fast noch größer ist als der praktische Nutzen seiner Dienste.

Der Hofmagier eines Herren hat weitreichende, aber oft recht ungenau definierte Aufgaben: So soll er den Herren in magischen Angelegenheiten beraten, ihn mittels Magie beschützen und allgemein seine Interessen fördern. Im Alltag allerdings ist der Dienst auf einer kleinen, abgelegenen Burg oft ein recht langweiliger Beruf, und wer sich dafür entscheidet, der sucht entweder ein festes Auskommen, das er an seiner Akademie nicht bekommen konnte, oder aber er strebt nach relativer Ruhe, um in seiner (oft gut bemessenen) freien Zeit an irgendwelchen Manuskripten und Forschungen zu arbeiten.

Nicht selten wird vom Hofmagier erwartet, dass er sich auf eine von mehreren arkanen Professionen spezialisiert hat und darin dem Herren dient – sei es als Alchimist, als Sterndeuter und Wahrsager, als Heiler oder als magischer



Leibwächter – doch gerade letztere sind selten und können hohe Entlohnung verlangen.

Allgemein lässt sich übrigens sagen, dass die Tyrannei der Schergen Borbarads das allgemeine Misstrauen gegenüber Magiern eher verstärkt hat und Hofmagier als reine Statussymbole heutzutage weit seltener anzutreffen sind als noch vor zehn Jahren – gerade in den inneren Provinzen des Mittelreiches findet man heute weit eher praisorgeweihte Hofkapläne anstelle von Hofmagiern. Dass sie als absolute Spezialisten oft ebenso hohe Jahrgelder verlangen wie ein Kanzler (2.500 Taler und mehr), trägt dazu gewiss auch bei.

DER KAMMERHERR

Eine der ersten Abspaltungen vom Amt des Haushofmeisters, die man in vornehmen Hofhaltungen findet, ist die des herrschaftlichen Kammerherrn: Dieser ist allein für die persönlichen Gemächer des Burgherrn und seiner Familie zuständig, und da es oft der Kammerherr ist, der am besten über das Kommen und Gehen des Herrn und seiner Gäste Bescheid weiß und seinen Herren weit öfter sieht als irgend jemand sonst, besitzt er nicht unbedeutenden Einfluss.

Kammerherren erhalten pro Jahr 1.000 Silbertaler und mehr von ihrem Herrn, können es aber über Bestechungsgelder oft auf das Doppelte bringen.

DER HOFHEROLD

Die Kenntnis der Adelswappen ist in einem Lehensstaat von erheblicher Bedeutung, doch ein Hofherold ist mehr als ein Wappenkundiger; er dient auch als Verkünder von Erlassen, vornehmer Botschafter und ist generell in Fragen der Diplomatie oft die entscheidende Instanz.

Sein Jahressalär beträgt mindestens 1.200 Silbertaler.

DER KÜCHENMEISTER

Die Zuständigkeit für die Burgküche zeichnet das Amt des Küchenmeisters aus – und dazu gehört nicht allein das Kochen, sondern auch die Aufsicht über die Vorräte und den Weinkeller, aber auch über das Auftragen der Speisen und die damit beauftragte Dienerschaft.

Ein guter Küchenmeister erhält mindestens 1.200 Silbertaler im Jahr.

DER HOFMEDICUS

Zu den persönlichen Helfern des Burgherrn zählt auch der Heilkundige des Hofes – und kaum ein Burgherr verzichtet gerne darauf, einen Medicus bei der Hand zu haben. Von diesem werden dann in der Regel sehr weit gefächerte Kenntnisse erwartet – er muss ebenso Brüche richten und Wunden verbinden können wie Übelkeit, Zipperlein und echte Seuchen lindern; und manch ein Herrscher erwartet gar Schutz gegen Giftanschläge seiner Feinde.

Ein Hofmedicus kann ein jährliches Honorar von 1.500 Silbertalern und mehr erwarten.

DER HOF SÄNGER

An sehr kultivierten Höfen findet man mitunter echte Barden, die ihre Musik als Kunst und Berufung zugleich betrachten, doch man muss es leider sagen, das ist eher selten: Oft ist der Hofsänger nur ein besserer Bänkelsänger, der die Gelegenheit ergriffen hat, statt als Fahrender auf der Straße nun als Mitglied

eines herrschaftlichen Hofes zu leben und mit seinen Künsten 1.000 Silbertaler im Jahr oder mehr zu verdienen – selbst wenn er dabei oft nicht besser als ein Hofnarr behandelt wird.

DER JAGDMEISTER

Die Jagd ist eines der beliebtesten Freizeitvergnügen des Adels, und wer es sich leisten kann, stellt dafür einen Fachmann ein. Der Jagdmeister einer Burg erfüllt nicht allein die Pflichten eines Wildhüters, sondern ist auch für die Jagdfalken und den Jagdhundezwinger verantwortlich. Nur auf größeren Burgen findet man Jagdmeister, die eine Reihe von Wildhütern, Falknern und Meutemeistern als Untergebene haben.

Die jährliche Entlohnung eines Jagdmeisters beträgt mindestens 1.000 Silbertaler.

DER SCHATZMEISTER

Da ein Graf bereits auf eine stattliche Zahl an abgabepflichtigen Untertanen hinabschauen kann, werden in seinem Lehen auch ganz andere Summen verwaltet als in einer Baronie – selbst wenn ein spürbarer Teil nur für den höheren Adel bestimmt ist. Daher ist es allgemein üblich, dem Vogt oder Kanzler des Hofes einen Schatzmeister zur Seite zu stellen, der sich sowohl um das Eintreiben der Steuern als auch um die Bewahrung des Schatzes kümmert und dafür mindestens 1.200 Silbertaler im Jahr erhält.

DER SIEGELMEISTER

Nicht vergessen sei der Siegelmeister als der eigentliche Leiter der Schreibstube: Denn an Grafenhöfen ist der Kanzler natürlich bereits für die ganze Verwaltung zuständig und benötigt einen Gehilfen für die eigentlichen Schreib- und Kanzleiarbeiten. Der Siegelmeister führt die eigentliche Korrespondenz und das Archiv und ist damit letztendlich ein vornehmer Hofsekretär.

Seine Entlohnung liegt bei 1.200 Talern und mehr im Jahr.

DER WAFFENMEISTER

Einer der ersten Adjutanten des Burgoffiziers ist immer der Waffenmeister: Er ist zuständig für die Rüstkammer der Garde, aber auch für den Drill der Burgwachen und die Ausbildung der bäuerlichen Milizen. Wenn die Burg einen solchen festangestellten Handwerker besitzt, führt er auch die Aufsicht über den Waffenschmied und dessen Werkstatt.

Ein Waffenmeister wird mit mindestens 1.500 Talern im Jahr entlohnt.

LANDESHOFHALTUNG UND KAISERPFALZ

Die höchste Kategorie bilden diejenigen Burgen, die der Amtsführung der höchsten Adligen dienen: der Könige, Herzöge und Fürsten mit mehr als 100.000 Untertanen. Allenfalls die auf ihren Rang pochenden Herrscher großer Provinzen können und wollen es sich ebenfalls leisten, eine wichtige Burg dort zu unterhalten, wo sie von anderen Teilen des Lehenslandes aus mitversorgt werden muss. Dafür sind hier aber auch sehr viele Fachleute zu finden, die sich alle der wichtigen und komplizierten Aufgabe widmen, nicht den Überblick über das Geschehen in dem großen Land zu verlieren, das ihrem Herrn untersteht.

Ein weiterer Adliger gehört natürlich auch in diese Klasse: der Kaiser. Er besitzt überall im Reich Ländereien von Baroniegröße, doch während eine ganze Reihe davon einfach als kaiserliche (oder königliche) Baronie ausgewiesen sind, gelten andere (derzeit fünfzehn an der Zahl) als besonders wichtige Reichspfalzen, die als Residenzen des Kaisers in der Provinz betrachtet werden. Daher ist ihnen auch ein weites, oft mehrere Grafschaften umfassendes Gebiet als Zehntland zugewiesen, das der Pfalz die nötigen Einkünfte liefert.

Kaiserpfalzen sind daher meist sehr imposante Örtlichkeiten – nicht einmal notwendigerweise ob ihrer schieren Größe, sondern ganz einfach, weil der Pfalzgraf als regionaler Statthalter des Kaisers auch dafür da ist, sein Zehntland im Blick zu behalten und den Kaiser über die Dinge auf dem laufenden zu halten, die die örtlichen Adligen lieber verschweigen würden. Das macht den Stab auf einer Kaiserpfalz ausnehmend groß, und es werden ganz andere Anforderungen an seine Besetzung mit Spezialisten gestellt als etwa bei einer Baronie- oder gar Edlenhofhaltung. Die typischen Würdenträger eines solchen großen Hofstaates zu nennen, würde den Rahmen dieser Beschreibung sprengen – doch es ist angemessen, davon auszugehen, dass nahezu jeder der oben erwähnten Posten noch mindestens ein bis zwei spezialisierte Assistenten besitzt.

PARALLELEN AUßERHALB DES MITTELREICHS

Dem Typus der Edlenhofhaltung entsprechen praktisch alle Burgen in Aventurien, die von Großgrundbesitzern ohne weitreichende Gerichtsherrschaft unterhalten werden: Die Burgen der allermeisten bornländischen Adligen ungeachtet ihres Ranges ebenso wie die der kleinen Besitzungen im höheren Norden, in Mhanadistan und im Süden.

Den Typus der Baroniehofhaltung als Mittelpunkt einer Herrschaft finden wir bei den meisten Signores im Horasreich, bei den Baronen Nostrias und Andergasts und bei den reicheren Adligen des Bornlandes, vor allem in Sewerien.

Grafschaftshofhaltungen sind – von Größe und Bewohnern her gesehen – auf den Burgen der ärmeren Provinzherrn von Chababien, Dröl und Cyclopäa, aber auch bei den Grafen und sogar den meisten Baronen im Horasreich zu finden, auch wenn sich erstere gerne bei Handelshäusern und Banken verschulden, um reicher und mächtiger zu wirken, als sie wirklich sind.

Auch im dicht besiedelten Aranien sind die meisten Beyrounate mit einer Hofhaltung versehen, wie sie im Mittelreich eher Grafen angemessen ist, während sie in den tulamidischen Herrschaften und Fürstentümern Mhanadistans oft die Klasse ist, die sich die Monarchen leisten können. Letzteres gilt auch für die kleinen Länder Nostria und Andergast, wo die 'Könige' sich mit Hofhaltung von Grafenstandard bescheiden müssen. Landeshofhaltungen schließlich gehören im Horasreich der

Kaiserin oder den wohlhabenderen Provinzherrn von Grangor bis Methumis, im Bornland der Adelsversammlung und dem von ihr gewählten Adelsmarschall, in Aranien schließlich gibt es neben der zentralen Obrigkeit auch die mächtigen Stammesfürsten und Landesherren im Sultansrang, die so bedeutende kulturelle und politische Zentren ihr eigen nennen.

SOLDATEN UND GESINDE

Bislang wurden vor allem die Würdenträger einer Burg besprochen – die eigentliche Arbeit aber liegt natürlich vor allem bei den vielen kleinen Kämpfern und Dienern, die die Burg bevölkern. Hier lässt sich ungefähr folgende Faustregel aufstellen:

Dienstboten

Für jedes Familienmitglied des Burgherrn und für jeden der oben beschriebenen Würdenträger sind zwei Diener (600 Silbertaler pro Jahr) nötig – oft einer als persönlicher Diener und einer in Küche, Stall, Scheune usw. In dieser Zahl sind dann auch spezielle Dienstboten wie Kutscher, Stallmeister etc. enthalten.

Für jeweils tausend Untertanen benötigen der Vogt und seine untergebenen Würdenträger einen Schreiber (1.000 Silbertaler pro Jahr).



SOLDATEN

Für jeden Würdenträger einer Burg und jedes Familienmitglied des Burgherrn ist ferner im Normalfall ein Soldat (600 S Jahressold) notwendig, um ihn zu verteidigen. Das bedeutet nicht, dass diese Soldaten stets neben einem bestimmten Schutzbefohlenen stehen – sie werden ganz normal an Türen und Toren eingesetzt, müssen bei Wind und Wetter auf den Zinnen der Burg stehen, die meisten werden im Frieden auch im umliegenden Gebiet als Kundschafter und Ordnungshüter unterwegs sein.

Für jeweils 25 Soldaten ist ein Weibel (1.200 Silbertaler Jahres-sold) als weiterer Anführer nötig.

Aus diesen Zahlen ergibt sich, dass etwa ein knappes Viertel der Burgbesatzung aus Soldaten besteht – das ist zumindest die Regel, wie sie in Friedenszeiten gilt. In Kriegszeiten (oder wenn der Burgherr keinen Lehnsherren hat, der ebenfalls für seinen Schutz sorgt) können diese Zahlen wesentlich höher sein – und ein kluger Bauherr bedenkt schon beim Bau der Burg die Notwendigkeit, im Krieg auch für die zusätzlichen Soldaten oder Söldner Unterkünfte zu besitzen.

BEISPIELHAFT E BURGEN VON A-Z

AKIRAS - EIN ZYKLOPEANISCHES LABYRINTH

'Labyrinth' nennen die Bewohner der Zyklopeninseln die rätselhaften Festungsanlagen, die man mancherorts auf den gebirgigen Vulkaninseln antrifft. Wer sie errichtet hat, das wissen die Einheimischen nicht mehr, doch ihre Sagen behaupten, ihre Vorfahren hätten sie bereits vorgefunden, als sie einst unter den Friedenskaisern vom Festland aus die Inseln besiedelten. Die Gelehrten haben vielerlei Behauptungen aufgestellt, doch selbst Zeitenmagie vermochte kein klares Bild von den Erbauern zu liefern, ganz so, als hätten hier einst eigenartige Sphärenkräfte gewirkt, die heute noch Hellsichtzauber beeinflussen können.

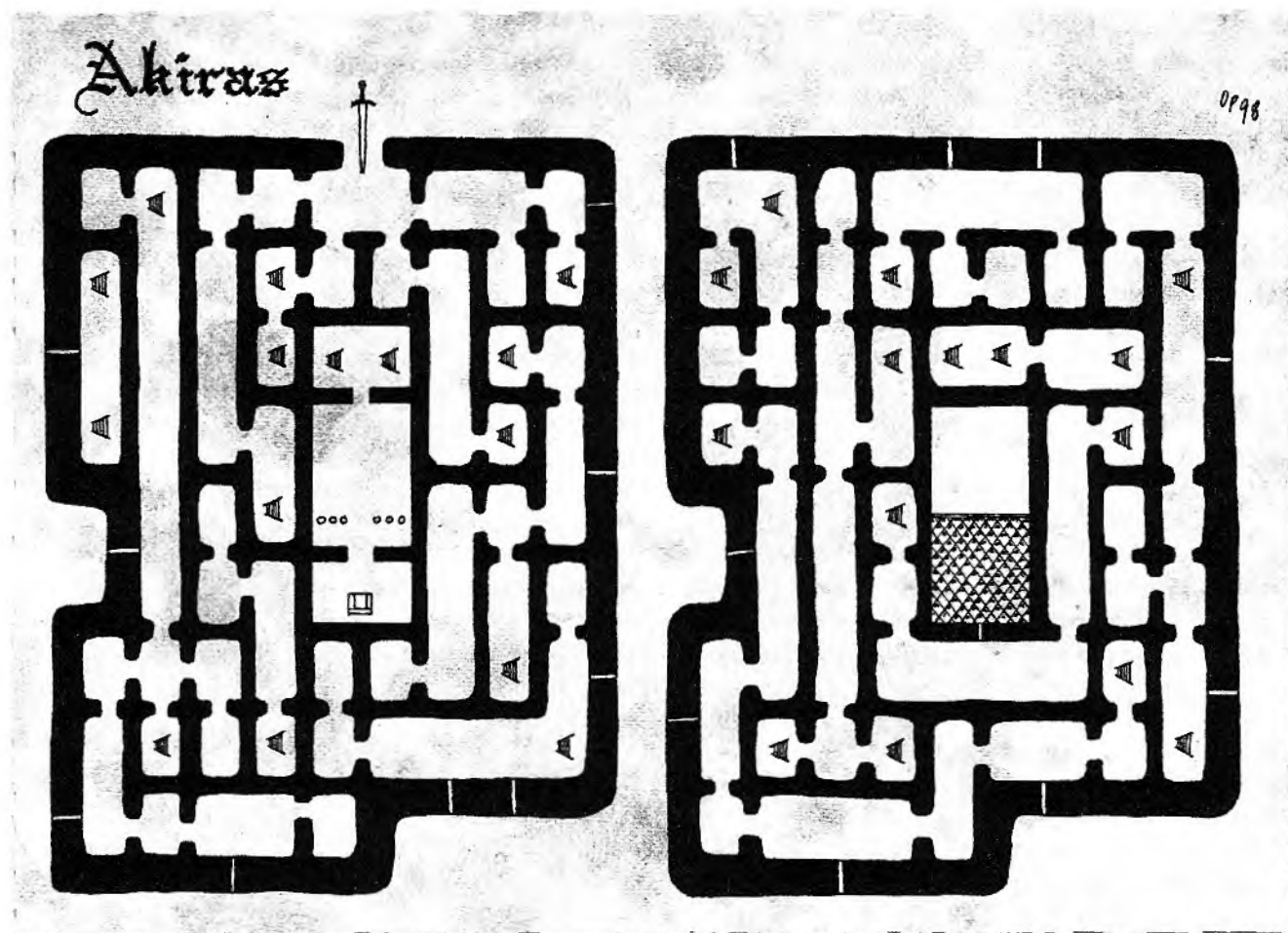
Sicher ist jedoch, dass die Labyrinth keine herkömmlichen Schätze aus dem Besitz ihrer Erbauer mehr vorweisen: Seit fast zweitausend Jahren sind immer wieder Schatzsucher hier gewesen und haben fast jeden denkbaren Winkel abgeklopft auf verborgene Prunksäle und Schatzkammern. Doch andererseits haben in dieser Zeit auch immer wieder andere Siedler die vorgefundenen Räume für sich genutzt und ihre Spuren hinterlassen.

Das Labyrinth Akiras liegt auf der kleineren Insel Arkis, die stets zu den Stiefkindern im Archipel gehörte, wenn man sie mit den Residenzinseln Pailos und Hylailos oder der reichen Erzinsel Phrygaios vergleicht. Der Aufbau des Labyrinthes

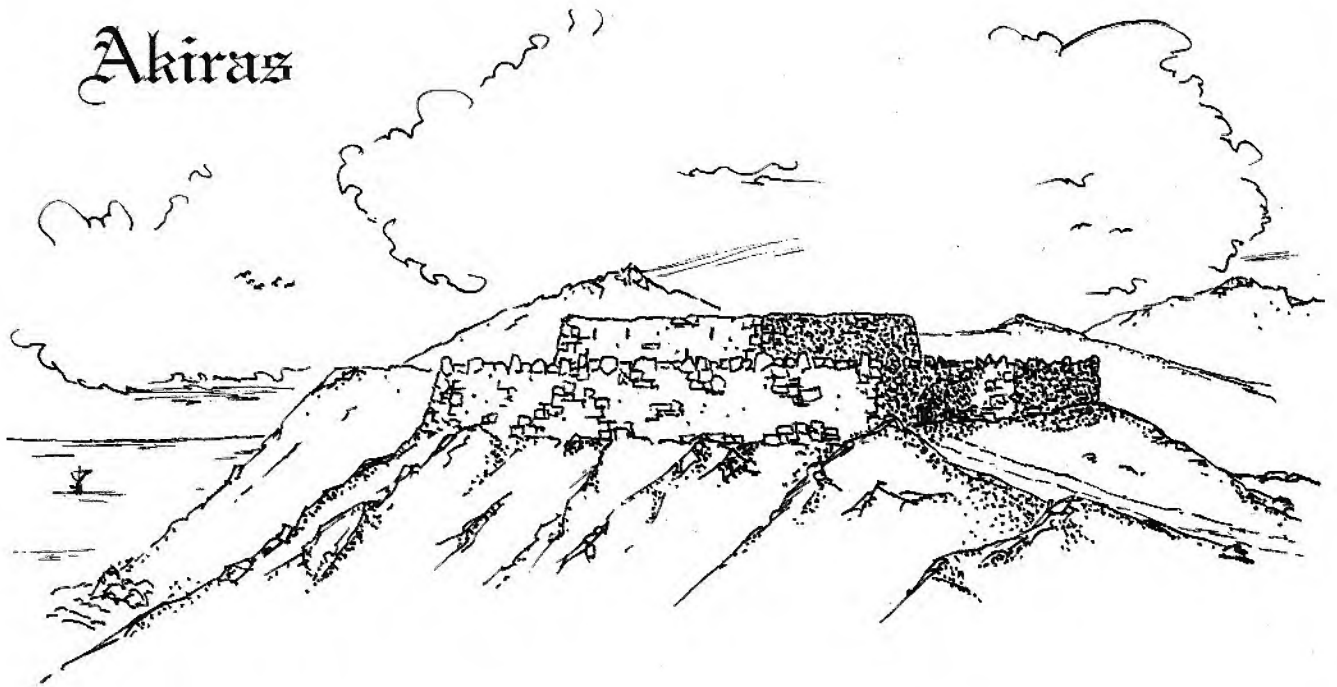
gleichet in seinen Grundzügen dem aller übrigen Anlagen, wie sie auf Phenos und Putras, Tenos, Kutaki und anderen zu finden sind. Doch von den meisten Übrigen unterscheidet es sich schon dadurch, dass es nicht verlassen ist oder nur den Hirten, Wein- und Ölbauern der Umgebung als Fluchtborg dient, wenn wieder einmal die gestreiften Segel der Thorwaler oder die purpurnen Segel der Mengbillaner Sklavenfänger am Horizont erscheinen.

Wie bei allen zyklopeanischen Labyrinth wird der Großteil von Akiras von kleinen, sehr verschachtelten Einzelräumen bedeckt. Passend zur Lage am Hang ziehen sie sich den Berg empor und sind manchmal auch übereinander statt nebeneinander angeordnet, doch Treppen sind nicht zu sehen – die etwa einen Schritt durchmessenden Löcher, die ebenso als Fenster wie als Dachluken dienen, sind nur über mitgebrachte Leitern zu erreichen. Alle diese Kammern waren leer, als die ersten gelehrten Besucher Akiras betraten – ob sie es schon lange vorher gewesen sind oder ob die Nachkommen der frühesten Siedler noch einmal eine gründliche Plünderung vornahmen, ist schwer zu sagen.

Im Prinzip lässt sich dieses verschachtelte System von kleinen Kammern sehr gut verteidigen, wenn man die Zusammengehörigkeit der Räume kennt und ihren Aufbau begreift: Der



Akiraz



0998

fremde Eroberer aber, der nicht einmal ungefähr weiß, wo die einzelnen Ziele zu finden sind, vermag schnell in die Irre zu laufen und gerät in Hinterhalte, die die Verteidiger dutzendfach legen können.

Das Herz des Labyrinthes aber ist stets ein großer Hof, in dessen Mitte eine Quelle sprudelt oder zumindest einst gesprudelt hat. In geschwungenen Gräben müssen einst viele kleine Bächlein große Teile des Hofes durchzogen haben, doch ob der Hof als Anbaufläche oder als Garten zum Lustwandeln diente, vermag heute niemand mehr zu sagen.

Der Hof ist auch die Stelle, von der aus der einzige Zugang zum 'Thronraum' führt. So nannten zumindest die ersten Erforscher den größten Raum, der in jedem Labyrinth zu finden ist und der eine mit Blumenornamenten verzierte steinerne Bank enthält – eben den Thron eines unbekannten Burgherren. Die Wände tragen ebenfalls Blumenornamente, die teils eingemeißelt, teils auf den frischen Putz gemalt sind; doch außer diesen Blumen, zu denen gelegentlich noch Bilder von allerlei Meeresgetier kommen, sind keine weiteren Darstellungen bekannt, die Aufschluss auf die Künstler geben könnten.

Rund um die gesamte Anlage des Labyrinthes aber zieht sich eine fast haushohe Mauer aus Feldsteinen, die so schwer und mächtig scheinen, dass sie der Sage nach von Zyklopen an ihren Platz gesetzt wurden. Nicht allein das Labyrinth von Akiras wird dabei von dieser Mauer eingeschlossen, auch der Gipfel des Berges, an dessen Hang die Burg liegt. Ob die jeweils derart geschützten Gipfel in anderen Zeiten reicher oder grüner waren oder ob sie gar den Erbauern heilig gewesen sind, darüber gibt es unzählige Spekulationen.

Beherrscht wird Akiras heute von der Seebaronin von Arkis, Ihrer Hochgeborenen Trymanda A'Risa dylli Arkis, einer Vasallin des Seekönigs auf Hylailos. Ihre Familie besitzt die Rechte an dem Labyrinth schon seit vielen Jahrhunderten, und im Laufe der Zeit haben sie immer mehr Mobiliar und sonstigen Besitz in die Anlage gebracht: So finden sich an verschiedenen Stellen bewohnte, geradezu üppig eingerichtete Räume und Kammern, während die Stuben gleich daneben seit Jahrhunderten kaum betreten werden. Eine Reihe von Räumen dient als Unterkunft für Gesinde und Bewaffnete, während die große Ummauerung den Berg zu einer fast natürlichen Fluchtburg für die übrigen Insulaner gemacht hat, wenn wieder einmal Seeräuber am Horizont auftauchen.

Im Thronsaal aber, der auch von den Seebaronen von Akiras benutzt wird, haben die Vorfäter nur behutsam an die am schlechtesten erhaltene Wand einen großen Wandteppich mit

dem Familienwappen gehängt – ansonsten haben Ehrfurcht oder Aberglauben sie von einer weitergehenden Umgestaltung abgehalten.

SCHWACHSTELLEN

Als Burg der Gegenwart betrachtet (denn wie die Erbauer sie verteidigt hätten, kann man nicht wissen), ist Akiras vor allem durch ihre Unübersichtlichkeit geprägt: Die wenigen Bewaffneten, die die Seebaronin stets in Diensten hält, kennen die Anlage inzwischen sehr gut, aber jeder neu dazukommende Kämpfer, sei er auch eigentlich als Freund und Verteidiger dazugekommen, kann sich sehr rasch im Gewirr der Kammern und Räume verirren.

ABENTEUERIDEEN

- Es bietet sich natürlich an, dass die Helden auf der Insel sind, wenn eine Mengbillaner Galeere landet und die Besatzung beginnt, Fischer als Sklaven auf die Boote zu zerren. Die meisten Insulaner fliehen allerdings in die Berge, und zwar zur Festung Akiras. Für die Helden kann das leicht dazu führen, dass sie als eilig eingeschworene Verbündete der Seebaronin die Sklavenfänger in einem ihnen unbekannten Labyrinth bekämpfen müssen, eine verwirrende Form des Kampfes.
- Von besonderem Interesse ist natürlich die rätselhafte Vergangenheit der Labyrinthe auf den Zyklopeninseln: nicht nur die Frage ihrer einstigen Erbauer, sondern auch die nach den Bewohnern, die sie seitdem genutzt haben. In Akiras beispielsweise kündigt ein mächtiges, mit zwei Löwen geschmücktes Relief über dem einzigen Tor in der Umwallung von einer früheren Benutzung durch Rondragläubige, doch wer diese genau waren, ist fraglich.

Dem Meister sei allerdings verraten, dass es sich hier um einen Schmuck aus der Zeit vor 800 Jahren handelt: Damals hielten es die Theateritter in Arivor für ratsam, das ganze Bauwerk unter den Schutz der Herrin Rondra zu stellen, für eine Burg ist das nicht weiter ungewöhnlich. Aber nun werden in Kuslik Unterlagen gefunden, dass einst in den dunklen Zeiten ein Kult des orkischen Stiergötzen Brazoragh auf den Inseln sein Unwesen trieb und seine Kultstätte in einem der Labyrinthe hatte; später sei der Boden dann gereinigt und der Rondra geweiht worden. Doch was geschieht, wenn ein kunstbeflissener Adliger vom Festland dem Seeherrn der Insel das Relief abkauft und auf das Festland bringen will?

ALARASRUH – EIN GARETISCHES LUSTSCHLOSS

Auch im Herzland des Mittelreiches sind stolze Schlösser zu finden, die längst keine militärische Bedeutung mehr haben, sondern nur noch dem höfischen Adel der Kaiserstadt als Landsitz dienen. So weit zu gehen, eine beinahe in Ruinen liegende Anlage nach einem wirren Traum von Rittertum und Minnesang wieder errichten zu lassen, das bedurfte schon einer eiteln Patrizierin aus dem tiefen Süden, die den ritterlichen Adel des Mittelreiches nur aus romantischen Sagen kannte:

Die ehemalige Kaiserpfalz Tolakstein im Schlundgau kann auf eine bewegte Vergangenheit zurückblicken. Angeordnet wurde ihr Bau von Kaiser Tolak, dem zweiten der Almadaner Dyna-

stie, im Jahre 660 BF, fertiggestellt aber wurde sie erst unter seinem Sohn und fähigeren Nachfolger, Kaiser Alrik. Bestimmt zum Schutz gegen die wilden, kriegerischen Ferkinastämme des nordwestlichen Raschtulswalles, wehrten die trutzigen Mauern mehr als 50 Jahre erfolgreich sämtliche Angreifer ab, bis deren Macht und Kampfgeist gebrochen waren.

Nachdem die ansässigen Ferkinas zu zivilisierten Bauern geworden waren, verlor die eigentliche Burg Tolakstein immer mehr an Bedeutung, und die Tatsache, dass sich auf dem Burggelände selbst eine warme Quelle befindet, wurde eher ignoriert. Während Kaiser Eslam II., der vierte Herrscher der Dynastie, die Anlage zu-

Alarazruh



© 198

mindest noch halbherzig unterhielt, geriet sie unter Kaiser Eslam III. und seinen Nachfolgern vollends zu einem unbedeutenden Außenposten, und so verfielen die trutzigen Außenmauern immer mehr. In der Folgezeit wurde der Ort weit eher als abgelegene Kaiserresidenz bekannt: Denn im Tal zu Füßen der Burg Tolakstein entspringen mehrere warme und heiße Quellen, die unter den Eslamidenkaisern stets ein beliebter Anziehungspunkt im Winter waren – von Eslam II. bis zu Kaiser Valpo, dem die Quellen Linderung für seine zahlreichen durch übermäßige Zecherei entstandenen Leiden verschaffen sollten. Überhaupt galten und gelten die heißen Bäder als sehr wirkungsvoll bei Gicht, Zitterling und anderen Krankheiten, die man nur mit teuer Geld und viel Luxus erwerben kann; kein Wunder also, dass auch die kaiserlichen Zwillinge Bardo und Cella so manchen Winter hier verbrachten. Kaiser Reto hingegen sprach immer nur mit Abscheu von diesem "Ort der Faulheit und des verweichlichenden Lasters".

Im Jahre ihrer Eheschließung jedoch entdeckte die zukünftige Kaiserin Alara Paligan die verfallenen Gemäuer und erbat von ihrem zukünftigen Gemahl die ehemalige Pfalz als Morgengabe. Kaiser Hal gewährte Alara diese Bitte. Die zukünftige Kaiserin träumte, wohl auch inspiriert von den mondänen Badeorten des Alten Reiches und den abenteuerlichen Rittersagen ihrer Kindheit, von einer prachtvollen Sommerresidenz im Stile eines einsamen Bergschlosses, nur umgeben von allem erdenklichen Luxus.

Es dauerte noch einige Zeit, bis im Jahre 985 BF ein Baumeister gefunden wurde, der sich imstande sah, die extravaganten Bauwünsche der Kaiserin zu verwirklichen: Der seinerzeit hochberühmte zwergische Baumeister Turaxamosch, Sohn des Toraxanderasch, entwarf die Pläne für das von Türmchen und Erkern gekrönte Schloss der Kaiserin, das von mehr als vierhundert Maurern, Zimmerleuten und Steinmetzen errichtet werden sollte. Nach Baubeginn entschloss sich die Kaiserin jedoch mehrfach, die Baupläne komplett ändern zu lassen, woraufhin ihr Meister Turaxamosch regelmäßig androhte, dass er die Arbeit niederlegen würde. Der Turm der Winde, ein geniales Meisterwerk mit einer Windharfe im obersten Stockwerk, war gerade vollendet, da forderte die Kaiserin einen noch grazileren, verschlungeneren Turm. Unter größten Bemühungen gelang es Meister Turaxamosch, sein erstes architektonisches Meisterwerk noch zu übertreffen, und nach einem Jahr ertönte ein zartes Glockenspiel vom Turm der Sterne. Kaiserin Alara, der der gesamte Bau ohnehin viel zu lange dauerte, forderte daraufhin einen weiteren absurd dünnen Turm, der von einer schweren Kuppel gekrönt sein sollte. Der Baumeister lehnte diesen Vorschlag rundheraus ab und kündigte nach dem darauffolgenden Streit seine Mitarbeit an dem Schloss. Kaiserin Alara bot ihm daraufhin den zehnfachen Lohn, doch Meister Turaxamosch, ein sturer Erzzwerg, ließ sich nicht umstimmen. Die Drohung, ihn enthaupten zu lassen, schien im ersten Augenblick zu wirken, als die Kaiserin jedoch gerade zufrieden nach Gareth zurückgekehrt war, da verschwand Meister Turaxamosch mitsamt den Bauplänen und ward seitdem nicht mehr gesehen. Kaiserin Alara hat ein Kopfgeld von eintausend Dukaten auf den Flüchtling ausgesetzt, doch dieser erschafft vermutlich irgendwo unterirdische Bauwerke, um in ein- oder zweihundert Jahren zurückzukehren. Was bedeutet einem Zwergen schon ein Menschenalter?

Alles Zetern und Jammern nützte der Kaiserin nichts, und so suchte sie nach Baumeistern, die die angefangenen Arbei-

ten fortsetzen sollten. Viele fühlten sich berufen, jedoch war keiner in der Lage, die komplizierten Vorgaben des Zwerges zu vollenden, und so wurde das Schloss zu einem skurrilen Stückwerk, das erst im Jahre 1005 BF feierlich eingeweiht wurde. Es präsentiert sich dem Betrachter wie das Werk eines Kleinkindes, das wahllos Bauklötze übereinandergestapelt hat, ohne auch nur im Geringsten auf eine Harmonie von Form und Stil zu achten: Das Schloss

ist von einer Mauer umgeben, von deren Zinnen zahlreiche Wasserspeier lauernd auf den Besucher herabstarren. Von den zahlreichen Türmchen sind nur der Turm der Winde und der Turm der Sterne wirkliche, begehbare Türme, die übrigen sind solide gemauerte Pfeiler, die nur als reiner Zierrat dienen. Keines der hohen Gebäude hat innen mehr als ein Geschoss, da die hohen, gewölbten Decken zwar schön anzusehen sind, jedoch kein späterer Baumeister es wagte, in die nicht besonders tragfähigen Bauwerke Zwischendecken einziehen zu lassen. Das Gesindehaus, ursprünglich als Thronsaal geplant, ist nur über eine Brücke zwischen den Gebäuden zu erreichen, da im Ersten Stock der Boden einstürzte. Um nicht das gesamte Gebäude einreißen zu müssen, entschied man sich, das Erdgeschoss bis zur Decke aufzufüllen, so dass ein riesiges Fundament entstand.

Das über der Quelle errichtete Badehaus präsentiert sich dem Besucher im Stile eines tulamidischen Dampfbades mit einer aus unzähligen bunten Glassteinen bestehenden Decke, die den Sternenhimmel am Tage von Alaras Krönung wiedergibt. In dem Badebecken, das von mit Efeublättern aus Jade umrankten Säulen umgeben ist, finden bequem um die fünfzig Personen Platz. Neben dem mit marmorfarbenen Bänken ausgestatteten Ruhe- und Massageraum führt eine schmale Tür in das Hinterhaus, in dem früher die Vinsalter Leibbaderin Garandia ya Macieri ihr Domizil hatte und welches heute leer steht. Außerdem gibt es hier die Treppe zu einer Brücke, die in den Turm der Winde führt.

Wenn man das Gästehaus des Schlosses betritt, gelangt man als erstes in eine mit tulamidischen Teppichen ausgelegte Eingangshalle, in deren Mitte ein riesiger Kamin nach oben führt. Zahlreiche, mit Kissen überladene Holzbänke laden zum Verweilen ein. An den Flanken sowie der Stirnseite der Halle befinden sich bogenförmige Mauerdurchbrüche, die auf einen Wandelgang führen, über den etwa zwei Dutzend Gästezimmer sowie die Wirtschaftsräume des Gästetraktes erreicht werden können. Eine Freitrepppe an der Stirnseite der Halle führt auf eine mit Bildern geschmückte Galerie mit Bildern der Alanfaner Verwandtschaft der Kaiserin. Es hat unter den Gästen bereits ob der Verteilung der Zimmer heftigste Streitereien gegeben, zeigt doch die Unterbringung deutlich, wer derzeit besonders in der Gunst der Kaiserin steht. Die zierlichen Türme am Gästehaus sind ebenfalls solide Säulen, bei den bunten Bleikristallscheiben im Obergeschoss handelt es sich um ein aufgeklebtes Mosaik.



*Baumeister Turaxamosch
Sohn des Toraxanderasch*

Wer sich zum ersten Mal in die Ställe verirrt, hält es kaum für möglich, dass es sich bei dem prachtvollen, säulenverzierten Gebäude wirklich um die Stallungen handelt. Der Boden besteht aus prachtvollen Mosaiken, die vereinzelt unter der dichten Stroheinlage durchblitzen, und die Sattelkammern sind mit kunstvollen Gemälden feuriger Rösser geschmückt. Neben den Boxen für gut achtzig Pferde findet man hier eine gut ausgestattete Remise.

Der Garten von Alarasruh ist ein Meisterwerk aus Sträuchern und Hecken. Direkt an das Badehaus angrenzend, wurde hier die warme Quelle für die Speisung zahlreicher Wasserspiele genutzt: So gibt es einen kleinen Irrgarten, der die Gäste mit plötzlich aufspritzenden Wasserfontänen überrascht, wie auch als besonderes Prachtstück eine marmorne Sitzgruppe, die die Kaiserin von einem horasischen Künstler entwerfen ließ. Wenn sie sich hier mit ihren Gästen niederlässt, hat sie die Möglichkeit, in einigen der Sessel eine Fontäne zu betätigen, ein recht kindischer Spaß, den die Gäste je nach Temperament und Abhängigkeit von Alara mit ausgelassener Albernheit oder eisiger Freundlichkeit quittieren.

Nur das Haupthaus von Alarasruh besitzt zwei echte Stockwerke, sein Obergeschoss ist über eine Brücke mit dem Turm der Winde verbunden. Seine Fassade ist mit unzähligen, grimmigen Wasserspeiern verziert, und die zahlreichen hohen Fenster zeigen zum Teil inhaltlich recht düstere, wenn auch farbenfrohe Darstellungen wie die recht detailgetreue Abbildung des Fluges der Zehn, die sich zu Ehren des Herrn Boron in den Tod stürzen. Hier oben liegt auch die Privatkapelle der Kaiserin, die dem Boron geweiht ist. Der Zugang zur Kapelle erfolgt durch ein großes Doppelportal, dessen Türknauf einen mächtigen Raben darstellt, doch heute ist der Raum verschlossen und verriegelt und in scheinbar ewiges Schweigen gehüllt ist, seit der frühere Kaplan, Balzadan Kumbrana, als Vertreter der alananischen Hand Borons enttarnt wurde und seinen Posten in aller Eile unfreiwillig verlassen musste.

Im Untergeschoss befinden sich der Wohnbereich der Kaiserin mit einer langen Eichentafel sowie ein Musik- und ein Jagdtrophäenzimmer. Außerdem sind hier die Wirtschaftsräume der kaiserlichen Küche untergebracht. Im Obergeschoss finden sich die Gemächer der Kaiserin und ihrer Leibdiener sowie die Privatgemächer des Pfalzgrafen Aldemar von Rathsamhausen. Der gutaussehende Mittdreißiger, ein aufgeblasener und eider Pfau, zählte früher zu einem der Favoriten der Kaiserin, bis sie seiner überdrüssig wurde und ihn mit der Verwaltung ihrer Sommerresidenz betraute. Dass es auch heute keine Pfalzgräfin auf der Burg gibt, wird von vielen als Hinweis gesehen, dass er seiner Kaiserin noch immer zu Diensten ist, doch seine Fähigkeiten als Verwalter sind gering, ebenso seine Finanzmittel, und so verkommt die Anlage mehr und mehr.

Der nur vom Haupthaus aus erreichbare Ballsaal wirkt auf Grund der verspiegelten Wände unermesslich groß. Wenn die Kandelaber angezündet sind und sich die Gäste im Tanz der Musik drehen, ist es unmöglich zu sagen, wie viele Gäste wirklich anwesend sind. Durch diesen Kunstgriff scheinen die Gesellschaften der Kaiserin stets sehr gut besucht – auch wenn in den letzten Jahren selbst bei vornehmen Veranstaltungen nur ein Bruchteil der einst üblichen Gästescharen erschienen war. Der Ort Tolakstein zu Füßen der Burg ist bis heute ein eher beschauliches Bauerndorf, auch wenn sich die jungen Leute daran gewöhnt haben, mitunter urplötzlich auf das Schloss

gerufen und in alberne Kostüme gesteckt zu werden, die zu einer gerade ablaufenden Inszenierung passen – denn von dem Handgeld, das sie danach bekommen, können andere Bauern nur träumen. Die *Tolaksteiner Ferkinatänzer* schließlich sind eine beinahe zünftische Gruppe von Bauern und Hirten, die verschiedentlich die Waffen- und Kriegstänze sowie die Kostümierung ihrer wilden Vorfahren pflegen, um vor hohen Reichsadligen aufzutreten, wenn diese während ihres Aufenthaltes auf Alarasruh die 'Wildheit des Raschtulswalles' in harmloser und völlig unbedenklicher Form vorgeführt bekommen wollen. Nur selten einmal verirrt sich eine tulamidische Tänzerin oder Musikantin aus dem aranischen oder dem almadanischen Lande hierher und erfüllt durch ihr Vorbild die bodenständigen 'Ferkinas' mit überzeugender Glut.

SCHWACHSTELLEN

Alarasruh ist letztlich keine echte Festung und so gut wie nicht zu verteidigen. Die Mauern sind mit einigen gezielten Angriffen problemlos einzureißen.

ABENTEUERIDEEN

- Alarasruh liegt in der Herrschaft Schlundgau und damit nicht allzuweit der Grenze zwischen Gareten und Almada. Damit ist das Schloss schnell in viele Affären rund um den Streit zwischen den beiden kaiserlichen Geschwistern verwickelt: Sowohl Rohaja in Gareten als auch Selindian Hal in Almada haben hier im Grenzland ihre Anhänger, auch wenn die Region nominell zu Rohaja hält. Die Stimmung ist jedenfalls angespannt und viele fürchten, dass es zu einem offenen Schlagabtausch kommt, den sich eigentlich keine Seite leisten kann. Vorerst aber blühen der Schmuggel und die Gesetzlosigkeit, denn aus Angst vor einem unabsichtlichen Kriegausbruch sendet keine Seite verstärkt Truppen in die unwegsame Region. Der örtliche Adel jedoch erhebt horrende Zölle und Abgaben "zum Zwecke der Landesverteidigung" und trägt seine Fehden über die Grenze hinweg in einer Weise aus, die sich kaum von offenem Raubrittertum unterscheidet.
- Trotz dieser Unruhefaktoren hat sich die greise Kaiserin Alara entschlossen, wieder einmal ihre alte Residenz und die Bäder aufzusuchen, obwohl sie eigentlich bei ihrem Enkel Selindian in Almada lebt und daher die Grenze überschreiten muss. Nachdem Rohaja davon berichtet wurde, werden die Helden damit beauftragt, möglichst unbemerkt das Leben der alten Kaiserin zu schützen, solange sie in Rohajas Machtbereich weilt – denn gerade weil Alara Rohajas Rivalen unterstützt, kann sich Rohaja nicht den Vorwurf leisten, sie habe aus politischen Gründen ihre eigene Großmutter verschwinden lassen. Dummerweise jedoch ist ihr bereits die Bemerkung entschlüpft: "Kann mich denn keine vor dieser rückischen Alten erlösen?", was von einem übereifrigen Mitglied ihres Gefolges als verblümter Mordauftrag verstanden wurde.
- Vielleicht erhalten sie aber auch den Auftrag aus dem Umfeld des Selindian Hal, der seiner Schwester nicht zutraut, die gemeinsame Großmutter in Frieden ihres Weges ziehen zu lassen – zumal sie doch so wichtige Briefe für seine diversen Unterstützer in der Region mitführt, die sie bei einem Fest für den örtlichen Adel den Empfängern zuspiesen will.

ALANTINO – EIN HORASISCHER PALAZZO

Im Lieblichen Feld, dem Kernland des Horasreiches, hat sich im Laufe der Zeit ein ganz spezieller Baustil entwickelt, durch den die Schlösser und Palazzi weit eher den Charakter von befestigten Landhäusern als von Burgen im mittelreichischen Sinne erhalten, und doch wäre es falsch, sie für unbewehrte Lusthäuschen zu halten. Die meiste Zeit allerdings, das soll gar nicht geleugnet werden, müssen sich die Bewohner der Palazzi oder Yaquirschlösschen, wie man sie auch nennt (selbst wenn sie abseits dieses bedeutenden Stromes liegen), weniger mit Fragen des Militärs als mit solchen der Etikette, der Intrige, der Kunst und der möglichen politischen Folgen dieser oder jener Handlung herumschlagen.

Ein geradezu typisches, weil als Essenz der gewachsenen Formen errichtetes Schloss ist dabei Palazzo Alantino am Yaquir. Denn die Signorie Alantino liegt zwischen der Horaskaiserstadt Vinsalt und Aldyra, der Residenz der Kronprinzessin Aldare, und sie gelangte vor einigen Jahren in den Besitz des Gesandten der bornischen Adelsversammlung, Großherzog Jucho von Dallenthin, der prompt die hochtrabende Namensform Granduco Jucco d'Alentino-Firdayon annahm und darin sogar durch ein horaskaiserliches Plazet bestätigt wurde. Wenig später ließ er die alte, noch aus Zeiten der Theateritter stammende Burg niederlegen und an ihrer Stelle einen modernen Schlossbau errichten, den er erst nach dem Tod der Horaskaiserin an eine noch geheimnisvollere Person verkaufte, ehe er das Horasreich mit unbekanntem Ziel verließ.

Palazzo Alantino (der Name wurde beim jüngsten Besitzerwechsel subtil geändert) liegt zwischen der Landstraße Aldyra-Vinsalt und dem Yaquir und wird ringsum von einer gut drei Schritt hohen Mauer umgeben. Die Hauptzufahrt wird von einem sechs Schritt breiten Tor verschlossen, neben dem zwei kleine, gemauerte Wachtürmchen jeweils zwei Wachposten Schutz gegen rauhes Wetter bieten. Es gibt eine weitere, meist verschlossene Pforte am Treidelweg im Norden des Schlosses, durch die Lebensmittel und andere Gebrauchsgüter zu den Wirtschaftsräumen geschafft werden können.

Trotz unzähliger Türmchen und Erker hat Schloss Alantino grundsätzlich die Form eines sehr langgezogenen Rechtecks, das sich in Ost-West-Richtung erstreckt. Diese für liebfeldische Schlösser typische bauliche Besonderheit führt dazu, dass es eine lange Nordseite gibt, die sich durch wenig Sonnenlicht, aber dadurch auch tagsüber angenehm kühle Räume und – im Lieblichen Feld nicht unwesentlich – eine geringere Fliegenplage auszeichnet; alles in allem sind hier aber eindeutig eher Dienstboten-, Vorrats- und Gesinderäume zu finden. Die genauso lange Südseite hingegen genießt langen Sonnenschein und damit helle Räume, die teilweise sogar durch geschickt angebrachte Markisen verdunkelt werden, um die in den Sommermonaten recht unbarmherzige Sonne teilweise auszusperrten. Nichtsdestoweniger gilt die Südseite als die vornehmere, herrschaftliche, und die nach Süden gelegenen Räume dienen für Pracht- und Luxus Zwecke. Sie ist auch durch große, bunte Glasfenster gekennzeichnet, die den Schlossherrn ein Vermögen gekostet haben.

Der Haupteingang liegt ebenerdig und wird rechts und links von zwei riesigen, marmornen Drachen flankiert. Der Besucher betritt als erstes eine mit Mohagoni getäfelte Eingangshalle, von der geschwungene Treppen rechts und links ins

Obergeschoss führen und die von einem schweren Kristalllüster erhellt wird.

Die Tür in der Nordwand der Eingangshalle führt auf einen sich durch das gesamte Erdgeschoss ziehenden Gang in Ost-West-Richtung, an dessen Enden jeweils zwei Abtritte liegen. Von ihm führen zahlreiche Türen zu den unterschiedlichen Zimmern, und er trennt die nördliche Wirtschaftshälfte vom südlichen Repräsentationsteil. Letzterer ist in jedem Raum mit kunstfertigsten Deckengemälden geschmückt, die von der berühmten Malerin Daria Vindest gestaltet wurden – ihre einzige Auftragsarbeit seit den Bunten Mauern von Methumis.

Östlich neben dem Empfangssaal liegt das mit wertvollen Instrumenten dekorierte Musikzimmer, dessen beeindruckendstes Stück, ein Spinett, fast ein Viertel des Raumes einnimmt. Die Wand zum daneben liegenden 'Goldgrünen Salon' lässt sich völlig zur Seite schieben, so dass sich genügend Platz für etwa sechzig Musikliebhaber bietet, und wenn man dann noch die Wand zum nächsten Raum (dem sogenannten Kleinen Ballsaal) fortrückt, entsteht eine Tanzfläche für etwa 200 Gäste.

Im Westen der Eingangshalle liegt das Speisezimmer mit seiner langen Tafel. Ihm gegenüber befindet sich die Küche, so dass alle Speisen wirklich warm auf den Tisch gelangen. Neben dem Aufenthaltsraum befindet sich der Rauch- und Spielsalon, in dem neben verspielten Sesselchen ein großer Tisch für das beliebte Tafelimman das Bild prägt. Der letzte Raum auf der Südwestseite ist schließlich die Bibliothek, direkt gegenüber dem Zugang zum Weinkeller. Das restliche Erdgeschoss wird von zahlreichen Dienstkammern sowie dem Dienstenaufgang zum ersten Stock eingenommen.

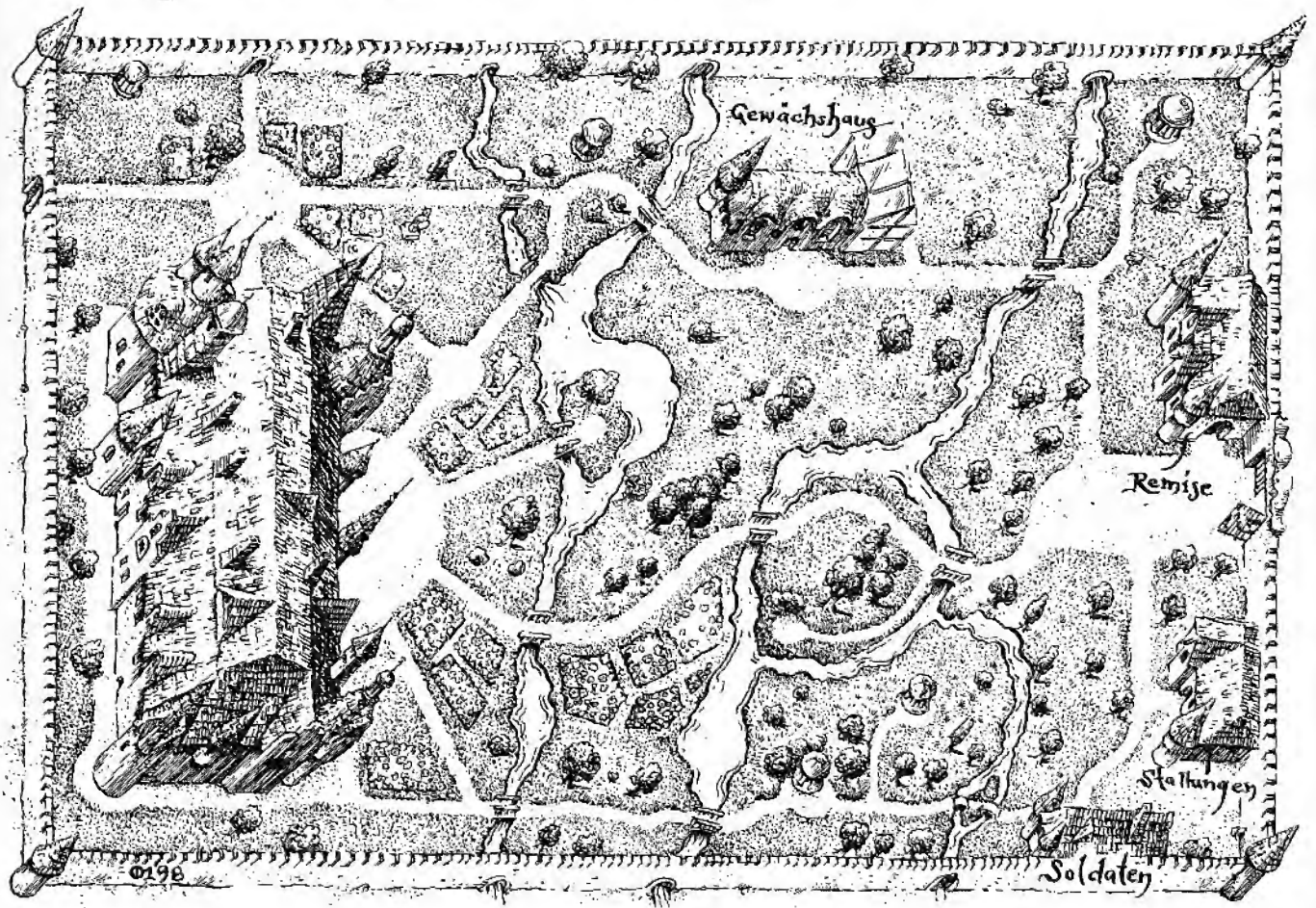
Das Obergeschoss wird ebenfalls von einem langen Ost-West-Gang durchzogen, und hier oben wird der größte Teil der Südseite von einem langen Balkon eingenommen, der sich vor der gesamten Front herzieht. Dahinter liegen weitere Räume, die der Geselligkeit dienen, darunter das Frühstückszimmer für die Hausherrin und eventuelle Gäste, ein Tulamidischer Teeraum und ein Wintergarten voller Schalenpflanzen, um auch bei schlechtem Wetter den Eindruck freier Natur zu wecken.

Die Privaträume der Herrschaft wie auch die Badezimmer und die meisten Gästezimmer hingegen befinden sich auf der kühleren Nordseite, auch wenn für die wärmeliebenden Gäste natürlich Zimmer auf der Südseite bereitstehen, von denen aus man auch Zugang zum Balkon hat.

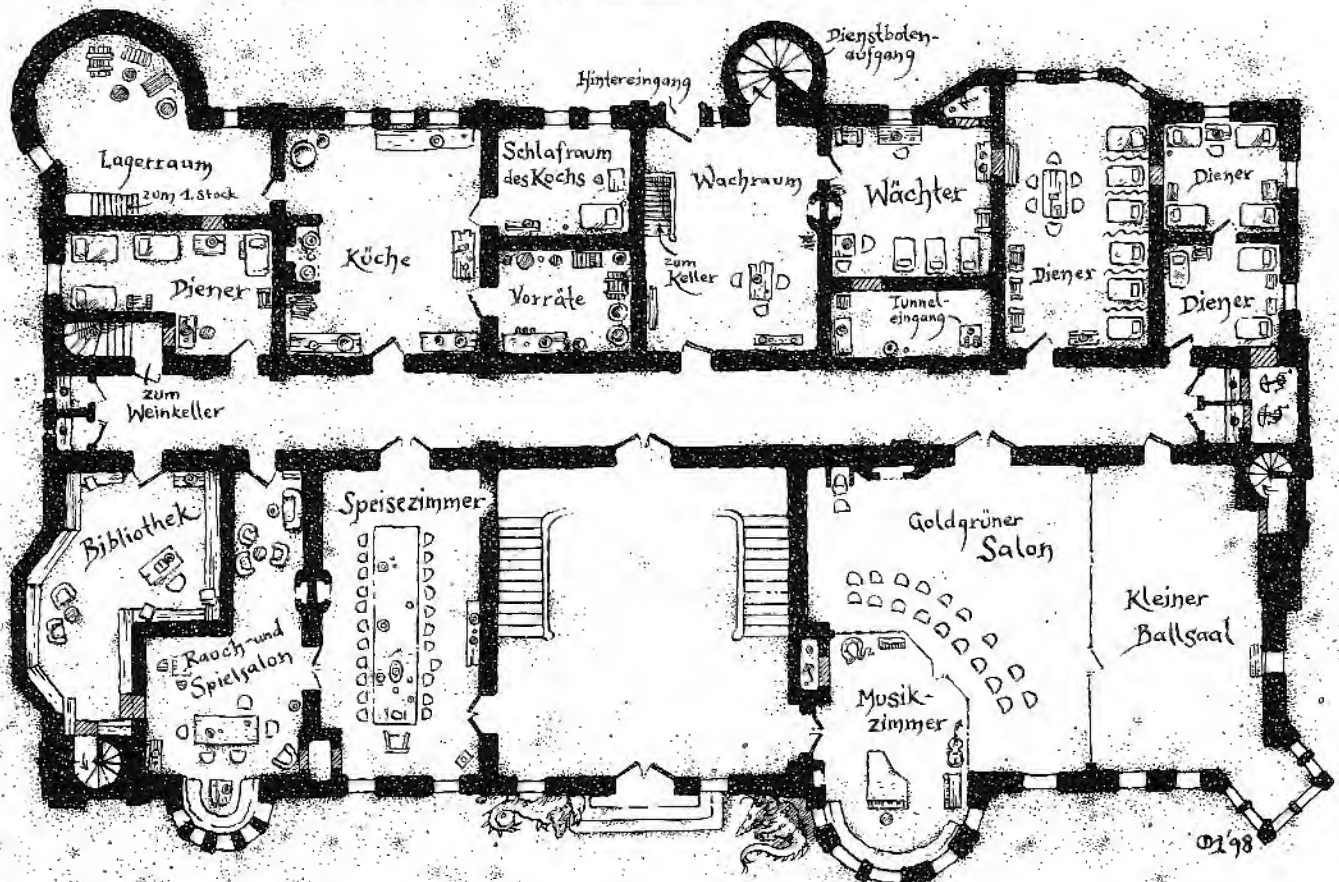
Das herrschaftliche Schlafzimmer ist nicht nur gerühmt für seine rahjaischen Deckenmalereien und das üppige Himmelbett, sondern auch für den großartigen Blick auf das Yaquirtal, den man hier morgens genießen kann. Kaum jemand weiß von dem Sternenraum weiß, einem Erker, der vorgeblich der Himmelsbeobachtung, vor allem aber der Verehrung des Herrn Phex diene. Denn der Bauherr und frühere Besitzer war ein recht hochrangiger Geweihter des Schattengottes, und in einem weiteren Raum liefen all die Informationen zusammen, die seine zahlreichen Agenten im Namen des Göttersohnes Nandus sammelten.

Auch sonst ist Palazzo Alantino auf dem höchsten, phexgefalligen Stand der Gerissenheit erbaut worden: Zu fast jedem Raum gibt es einen zweiten, geheimen Zugang, der hinter

Alantino - Palazzo und Park



Erdgeschoss des Palazzos



der Wandtäfelung, einem Gemälde oder einem Bildteppich verborgen und handwerklich auf das Beste getarnt ist, und ebenso hatte der Hausherr dafür gesorgt, dass nicht nur im Erdgeschoss eine ausreichende Zahl modernster Handschusswaffen für die Dienstboten (allesamt gut ausgebildete und in der Etikette bewanderte Söldner) bereitliegen, es sind auch allerlei versteckte Waffen installiert: In jedem Raum liegt in einem heute nurmehr der Hausherrin und ihren Vertrauten bekannten Versteck hinter der Täfelung eine kleine, aber effektive Ballestrina fremdartiger Machart mit Schlafgiftbolzen bereit, und wer außer einem Horasier käme auf die Idee, dass hinter der verschiebbaren Wand der Abtritte jeweils eine Hornisse steht, mit der man den gesamten Gang bestreichen kann? Genauso unwahrscheinlich wie die weiteren Geschütze, die in so manchem der vielen verspielten Erker und Türmchen verborgen sind.

Das Schloss besitzt nach Süden, zur Landstraße hin, einen gepflegten Park samt blumenreichem Ziergarten, der von künstlich angelegten Kanälen durchzogen wird. Mehrere malerische Holzbrücken überqueren diese Kanäle, die alle irgendwie zum Yaquir führen und von ihm gespeist werden. Einer verspielten Laune des Schlossherrn scheint zu entspringen, dass fast jede dieser Brücken über einen verborgenen Mechanismus aus der Entfernung ihrer Spannung beraubt werden kann, so dass sie sich bis in Wasser senkt; ein 'Spiel', das die neue Hausherrin am liebsten betreibt, wenn sich ein würdevoller Geweihter auf der Brücke befindet, der dann in Windeseile seine Robe raffen muss. Dass dieser Mechanismus andererseits aus den Kanälen in Windeseile veritable Burggräben machen kann, wird da leicht überschen.

Des Weiteren findet sich im Park eine tulamidische Arangerie mit einem glasbedeckten Gewächshaus sowie mehrere schattige und verschwiegene Liebeslauben. Mit wem genau sich die Hausherrin hier trifft, sei jedermanns Vorstellungskraft überlassen, sicher ist jedenfalls, dass gleich aus zwei Lauben verborgene Tunnel bis in den Keller des Palazzos führen, ebenso wie es von dort einen Geheimgang aus dem Haus bis zum Bootsanleger am Yaquir gibt.

Im vorderen Teil des Parks befinden sich die Stallungen und die Remise, wie auch ein kleines Wachgebäude für die etwa zwanzig herrschaftlichen Soldaten, die allesamt mit ihren grellbunten Uniformen mit vergoldeten Brustharnischen, Morionhelmen und Zierhellebarden eine sehr gute Figur, vor allem aber die auffällige Ablenkung von den eigentlichen Leibwächtern in Dienstbotenlivree sind.

SCHWACHSTELLEN

Die Anlage wurde als Lustschloss konzipiert und gebaut und kann daher auf den ersten Blick einer langen Belagerung nichts entgegensetzen, vor allem, wenn der Feind Feldgeschütze auffährt: Zwar sind die Mauern solide, stellen jedoch für einen beherzten Angreifer keinen wirklichen Widerstand dar. Denn ein Adliger, der sich heutzutage im Horasreich hinter massiven Bastionen im Neu-Oberfelder Stil verschanzt, der macht sich schnell als potentieller Aufrührer verdächtig. Doch ein kluger Adliger verlässt sich ohnehin eher auf seine getarnte Leibgarde und die vielen Waffenverstecke seines Palazzos ...

ABENTEUERIDEEN

- Ein Palazzo wie Alantino eignet sich naturgemäß am allerbesten für allerlei Abenteuer rund um gesellschaftliche Ereignisse und Intrigen: Als Gäste einer Festlichkeit können die Helden Zeugen von allerlei Verwechslungen oder sogar Verschwörungen werden, sie können hierherkommen, um einen Verbündeten zu treffen oder einen Feind zu verfolgen – die Möglichkeiten sind unbegrenzt.
- Die neue Besitzerin, Signora Auriphasane dyr Alantinos, gilt allgemein als recht überspannt: Wie aus dem Nichts aufgetaucht, zahlte sie ihrem 'entfernten Verwandten' einen ungenannten Preis, um den Palazzo übernehmen zu können – und wurde dabei von ihm wohl recht übers Ohr gehauen. Doch das scheint die lebenslustige Exzentrikerin wenig zu kümmern, die ihr Gesicht tagaus tagein unter einer reich mit Saphiren und Rubinen geschmückten Maske versteckt, als wäre sie ein unablässiger Mummenschanz. Dazu führt sie einen überaus protzig geschmückten Stab, als wäre sie eine Magierin, doch hat sie (wie diskrete Nachfragen ergaben), keinerlei Ahnung von Magietheorie oder Praxis. Einen Mann wie den Güldenländischen Gesandten Nazir ter Vaan hat sie sich beim ersten Treffen zum Feind gemacht, doch viele andere hohe Personen sind an ihr interessiert – obgleich sie alle Intrigen im Horasreich mit einer Geringschätzung beobachtet wie ein Städter die Rivalitäten unter Bauern. Als Meister können Sie Signora Auriphasane mit ihren Brokatroben als Zufallselement benutzen: mal ist sie gerissen und weltklug, mal scheint ihr das elementarste Wissen über Aventurien zu fehlen, und wenn sie eines gar nicht versteht, dann die Bedeutung der Zwölfgötter-Kirchen und ihrer Geweihten. Niemand weiß, was sie plant und wie lange sie hier bleiben will, doch die salonfähigen Kreise im Horasreich werden ihr Gastspiel schwerlich je vergessen.

BENDERHUS - EIN TOBRISCHER THURM

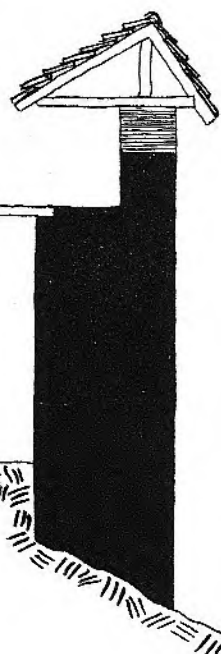
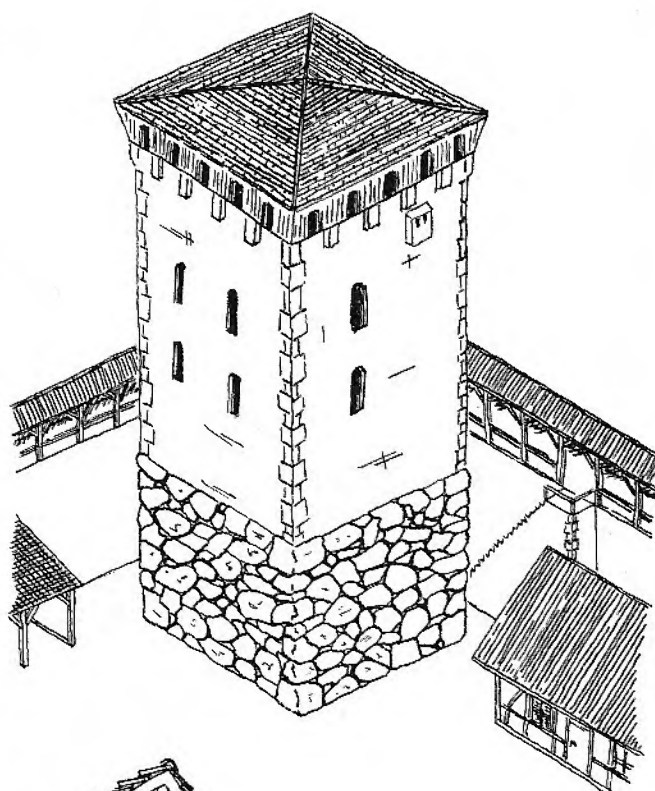
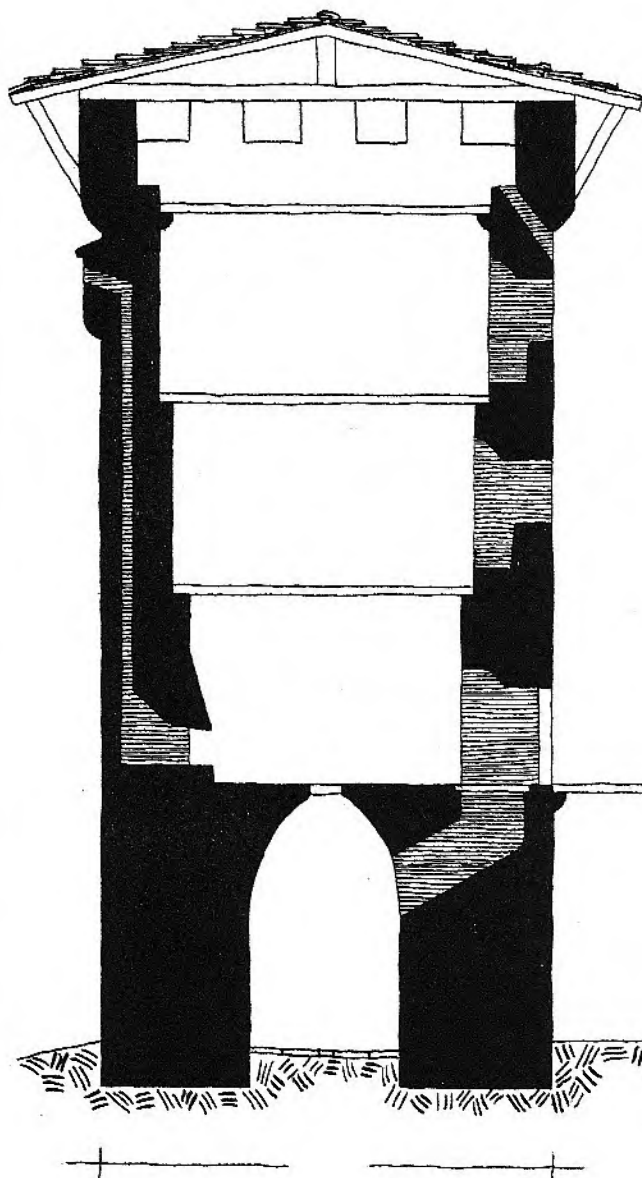
In Tobrien, und zwar überwiegend im hügeligen Vorland der Drachensteine und der Schwarzen Sichel oder in den Bergen selbst, findet man sogenannte Thurburgen unterschiedlicher Größe. Doch auch im Flachland zum Perlenmeer hin sieht man oft auf einzelnen Hügeln oder auch einfach auf trockenen Inseln in den Küstensümpfen diese trutzigen 'Thürme', wie der Tobrier solche Burgen nennt.

Denn im rauen Nordosten des Reiches sind Steine und Felsen häufig, Arbeitskräfte wie alle Untertanen hingegen rar, so dass es außer in den Städten Ysilia, Mendena und Ilzur kaum echte Burgen gibt oder gab – statt dessen findet man den do-

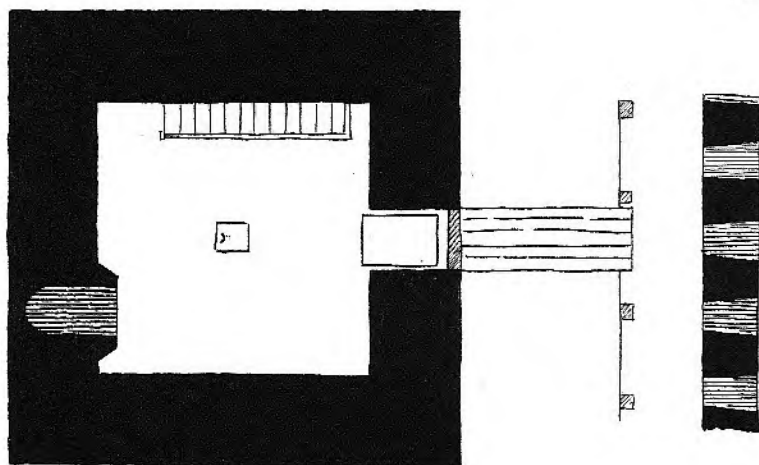
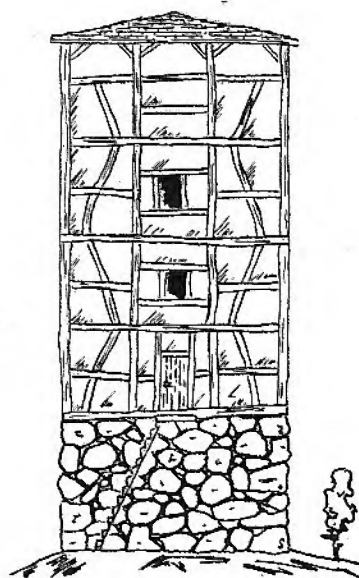
minanten Bergfried einer großen Burg in Tobrien oftmals einzelnstehend als Wehrturm.

In den meisten Fällen ist der Grundriss eines Thurms quadratisch bei einer Seitenlänge von zehn bis zwölf Schritt, da dies am einfachsten zu bauen ist. Die ebenfalls vorkommenden Rundthürme bieten Rammstößen und ähnlichen schweren Angriffen den größten Widerstand, doch sind sie nicht ohne Mühe zu bauen, und die Aufteilung der inneren Räume ist kaum ohne erhebliche Platzvergeudung möglich. Als Kuriosum seien auch die Fünfecktürme erwähnt, deren rechteckigem Grundriss in der wichtigsten Angriffsrichtung noch ein dreieckiger Vorbau beigelegt ist.

Thurm Benderhus



Der alte Thurm



geblieben ist
nur das
Fundament

Op 98

Charakteristisch für die Thürme als Zufluchten und Wehranlagen ist dabei der Eingang, der stets erhöht über dem Boden liegt und in der Regel nur über eine hölzerne Außentreppe erreichbar ist. Im Belagerungsfalle wird diese Treppe abgerissen und der Thurm damit schwer zugänglich gemacht – herkömmliche Rammböcke jedenfalls vermögen seinen schweren Mauern meist nichts anzuhaben. Mitunter sind Thürme auch von Ringmauern umgeben, von deren Wehrgang aus eine hölzerne Brücke zum einzigen Eingang führt.

Im Turminnenen finden wir zuunterst einen großen Raum, dessen Boden auf der Höhe des Burghofes liegt – was in diesem Fall bedeutet, dass er zum 'Untergeschoss' wird (vom Niveau des Eingangs aus gesehen). In der Regel dient er so prosaischen Zwecken wie der Einlagerung von Notvorräten, doch natürlich weiß es der Volksmund besser: Es gibt kaum einen Thurm in Tobrien, von dem es nicht in der Sage heißt, hier sei der ein oder andere einst edle Gefangene nach verllorener Fehde und ausgebliebenem Lösegeld elend verschmachtet. Tatsächlich kann man in manchen Thurmcellern heute noch eine karge Steinbank als einziges Möbelstück und Bodenrinnen für den Unrat der Gefangenen sehen.

Auf der Eingangsebene ist in den allermeisten Thürmen auch eine Seilwinde zu sehen, mit der Vorratssäcke und Fässer (oder eben auch Menschen) hinauf- und hinuntertransportiert werden können. Manche Thürme sind allerdings auch so günstig angelegt, dass sie im Untergeschoss über eine zum Brunnen ummauerte Quelle verfügen, jedoch finden sich die Gegebenheiten für eine solche Anlage nur in glücklichen Ausnahmefällen.

Der obere Teil eines Thurmes umfasst je nach Gesamthöhe noch ein oder zwei Stockwerke über dem Eingang. Ein Wandkamin macht das Heizen möglich, die übrige Einrichtung ist allerdings eher karg, denn in der Regel wird der Thurm nicht dauerhaft bewohnt.

Die Thürme auf ihren Anhöhen sind meist im Besitz von Baronen oder Junkern, die in Friedenszeiten ein Herrenhaus (man könnte es auch Großgehöft nennen) in der Nähe bewohnen, oftmals direkt am Fuße des Hügels, und die Wehranlage nur in Kriegszeiten besetzen – doch jetzt herrscht Krieg in Tobrien, und nur die Götter wissen, wie lange noch.

Als oberen Abschluß finden wir häufig die Turmplatte, umgeben von einem hohen Zinnenkranz. Nur die Thürme der Barone und höheren Adligen weisen hier eine Verbesserung auf: Bei ihnen zieht sich ein überkragender Wehrgang rund um den Thurm, der nach oben vom spitzen Turmdach geschützt ist. Nach unten hingegen gibt es zahlreiche Guss- und Wurflöcher, um die unten am Thurm versammelten Feinde bekämpfen zu können.

Alle Skizzen und Zeichnungen auf diesen Seiten stellen den Thurm Benderhus dar, ein typisches Beispiel für diese Festungsart. Wie so viele andere Hügelthürme ist Benderhus auf eine Zisterne und das darin gesammelte Regenwasser angewiesen, und sein Eingang ist nur von der umgebenden Festungsmauer aus zu erreichen.

Da Benderhus am oberen Bendrom unweit der Burg Praske liegt, fielen Thurm und Lehen kurze Zeit nach dem Verrat des Markverwesers Rondradan von Streitzig in die Hände der Bor-

baradianer. Der Kaiserliche Gaugraf Perainor von Stippwitz-Sappenstiel fiel damals ebenfalls von allen Göttern ab und gab sich den Namen Mishkarinor. Dafür hat der Feind ihn als Gaugraf bestätigt und damit zum Aufseher über viele der übrigen übergelaufenen oder neuernannten Barone gemacht.

SCHWACHSTELLEN

Hauptproblem eines solchen Thurmes sind natürlich die beengten Ausmaße: Effektiv beherbergt er gerade einmal drei bis vier große Räume. Daher ist zwar ein wenig Lagerhaltung gerade noch möglich, aber für eine größere Zahl an Verteidigern oder gar Flüchtlingen ist einfach kein Platz.

An zweiter Stelle ist das Problem mit der Wasserversorgung zu nennen: In Thürmen wie Benderhus, die über keinen Brunnen verfügen, ist man auf gesammeltes Regenwasser angewiesen, das in Tobrien zwar regelmäßig fällt, aber doch eine unsicherere Versorgung darstellt als ein Quelle – kurzum: Während ein Thurm im Sturm kaum zu nehmen ist, kann man ihn durch eine längere Belagerung sehr bald aushungern – zumal die allerwenigsten Besitzer solcher Befestigungen über nennenswerte Fernwaffen verfügen und dadurch bei größeren Kriegszügen gut eingeschlossen und vorläufig ignoriert werden können, da die Besatzung kaum noch in das eingreifen kann, was im umliegenden Lehen geschieht.

ABENTEUERIDEEN

- Die Person des untreuen Gaugrafen bürgt bereits für einige Möglichkeiten: Mishkarinor von Stippwitz-Sappenstiel ist ein unbarmherziger Bluthund, der seinen Verrat durch gnadenlose Treue zu seinen neuen Herren zu ertragen versucht. So weht stets das schwarz-rote 'Reichsbanner' auf dem Dach des Thurms, und Wenige sind entschlossener in der Verfolgung von Aufruhr und Ungehorsam als er. Daher hat er den Thurm auch inzwischen umgestalten und kleinere, aber unmissverständliche Änderungen vornehmen lassen: So wurde tatsächlich der tiefe Keller als Zelle hergerichtet, und neben der Winde im Eingangsbereich ließ er eine Folterbank aufstellen. Da der Gaugraf selbst ein übergelaufener Adliger, aber kein Zauberer ist, finden wir hier keine fest installierten Beschwörungskreise oder Laboratorien und andere Merkmale, die in den von Magiern aus dem Gefolge Borbaradianer bewohnten Thürmen nicht selten sein sollen.
- Mishkarinor, der 'Bluthund vom Drachengau', verschleppt immer wieder einmal wichtige Mitglieder des schwachen Widerstandes auf seinen Thurm, die dann möglichst von wackeren Helden vor der Folter gerettet werden müssen – vielleicht gilt es aber auch, belastende Unterlagen aus seiner Aktensammlung zu stehlen, ein Treffen hochrangiger Borbaradianer zu belauschen oder gar im Auftrag eines mittelreichischen Dienstes den Gaugrafen selbst zu entführen und über die Schwarze Sichel vor ein Gericht zu bringen, um die eigene Moral zu verbessern – vielleicht geraten die Helden bei einer speziellen Mission selbst in die Hände des Verräters und müssen sich irgendwie aus dem Kerker befreien, was sicherlich eine rasante Verfolgungsjagd nach sich zieht.

DRAKENSTEEN – EINE WILDPISHERBERGE

Gerade im wilden Norden Aventurien gibt es sehr viele Wegstrecken, auf denen man viele Stunden, ja Tage reisen kann, ohne eine andere Menschenseele zu Gesicht zu bekommen – doch es gibt neben den Unbilden des Wetters auch zahlreiche Raubtiere und wilde, raublustige Orks und Goblins, die dem Reisenden das Leben schwer machen. Mitunter jedoch errichtet ein mutiger Kaufmann eine Wegherberge, eine befestigte Station an einer Wegstelle, wo sich Pisten treffen oder wo eine Furt in einem Fluss die Durchquerung erleichtert. Diese Herbergen sind meist ganz auf sich gestellt, wenn es zum Angriff hungriger Wolfsrudel oder räuberischer Schwarzpelze kommt – nur die Waffen und Kampferfahrung der anwesenden Gäste und der abgebrühten Herbergsmägde und -knechte sind dann da, um die Angreifer abzuwehren. Für diese Sicherheit in der Wildnis lassen sich die Wirtsleute oft gut bezahlen, und die Gäste zahlen die hohen Preise zwar nicht gern, doch ohne zu murren; zumal nicht wenige Wirte dafür bekannt sind, dass sie zahlungsunwillige Gäste ohne zu zögern aus der Herberge und vom Gelände vertreiben und vor den schützenden Palisaden den Gefahren der Umgebung aussetzen.

Eine recht typische Vertreterin dieses Befestigungstypus ist die Weggaststätte 'Drakensteen'. Die Herberge liegt im Norden der Drachensteine an der Piste vom Mittelreich ins Bornland, gerade noch in dem Gebiet, das vom Herzogtum Tobrien beansprucht wird. Denn hier verlässt der Weg von Ebelried über die tobrische Exilresidenz Perainefurten und Burg Drachenhaupt das Ornaldsjoch, den Pass durch die zerklüfteten Berge, und erreicht wieder das Waldland, um zu den bornischen Orten Drachenzwinge und Irberod weiterzuführen. Darüber hinaus erreicht (oder verlässt, je nachdem) der ältere, fast vergessene Passweg durch das Retojoch und das Tal der Türme hier den üblicheren Weg nach Norden.

Im Gegensatz zur gesamten Umgebung kann das Gebiet der Herberge tatsächlich als vage zivilisierter Teil des Mittelreiches gelten: Hier weht das tobrische Wolfsbanner, wenn auch ein recht zerschlissenes und oft geflicktes Exemplar, und eine verblasste Plakette an einem Pfahl neben dem Haupttor verkündet dem Reisenden, dass die Gaststätte 'Drakensteen' durch kaiserlichen und herzoglichen Willen als Zollstation des Reiches gilt. Kein Schlagbaum erstreckt sich über den Weg, doch das ist auch nicht nötig: Kein verständiger Reisender, der aus dem Reich oder dem Bornland kommt, wird um des Zolles willen den geschützten Rastplatz meiden und lieber an ungeschützter Stelle im Wald übernachten – und die Narren, die aus Geiz genau das doch tun, werden oft Tage später ausgeplündert und tot aufgefunden, nachdem sie Hab und Gut und Leben an Räuber oder Goblins verloren haben.

Wer jedoch Verstand besitzt und die hölzerne, tagsüber heruntergelassene Zugbrücke benutzt, der gelangt auf den äußeren Vorhof, ein langgestrecktes, rechteckiges Weidegelände, das nach außen hin durch eine Bruchsteinmauer geschützt ist, zu den weiteren Höfen aber offen daliegt: Sollte es einmal einem Rudel Wölfe oder einem Trupp Goblins gelingen, hierher vorzudringen, können sie von den übrigen Teilen der Herberge überall unter Beschuss genommen werden. Ein solcher Über-

fall ist in den letzten fünfzig Jahren einige Male vorgekommen, so dass die meisten Reisenden den Weidevorhof lieber meiden und ihren Weg fortsetzen zu den Ställen; nur wenn durch Zufall mehrere Maultierzüge aufeinander treffen, müssen die zuletzt Angekommenen sich bei Platzmangel mit diesem Weidegrund bescheiden.

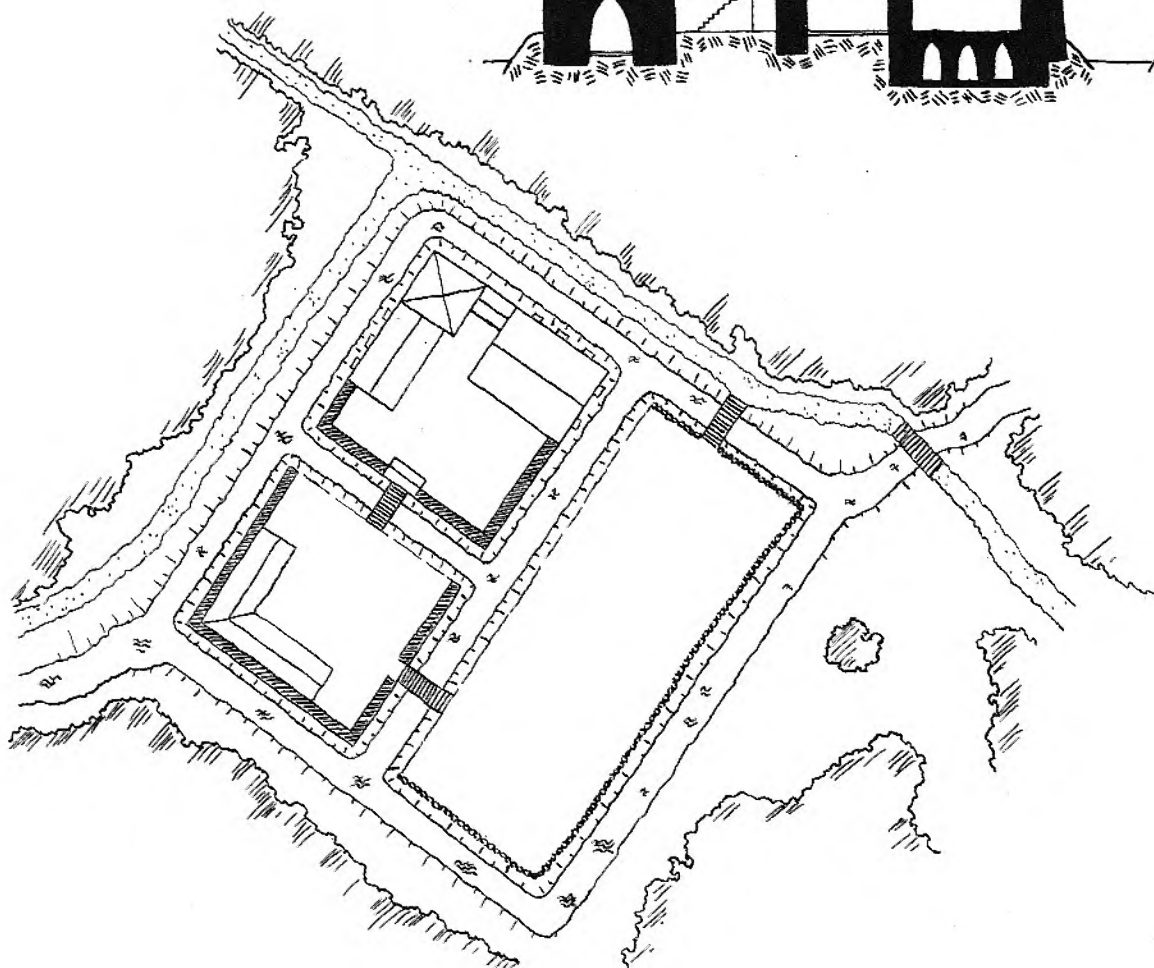
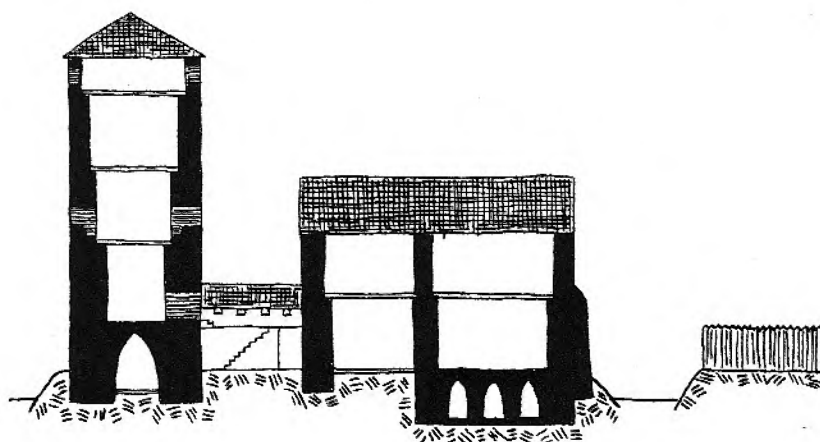
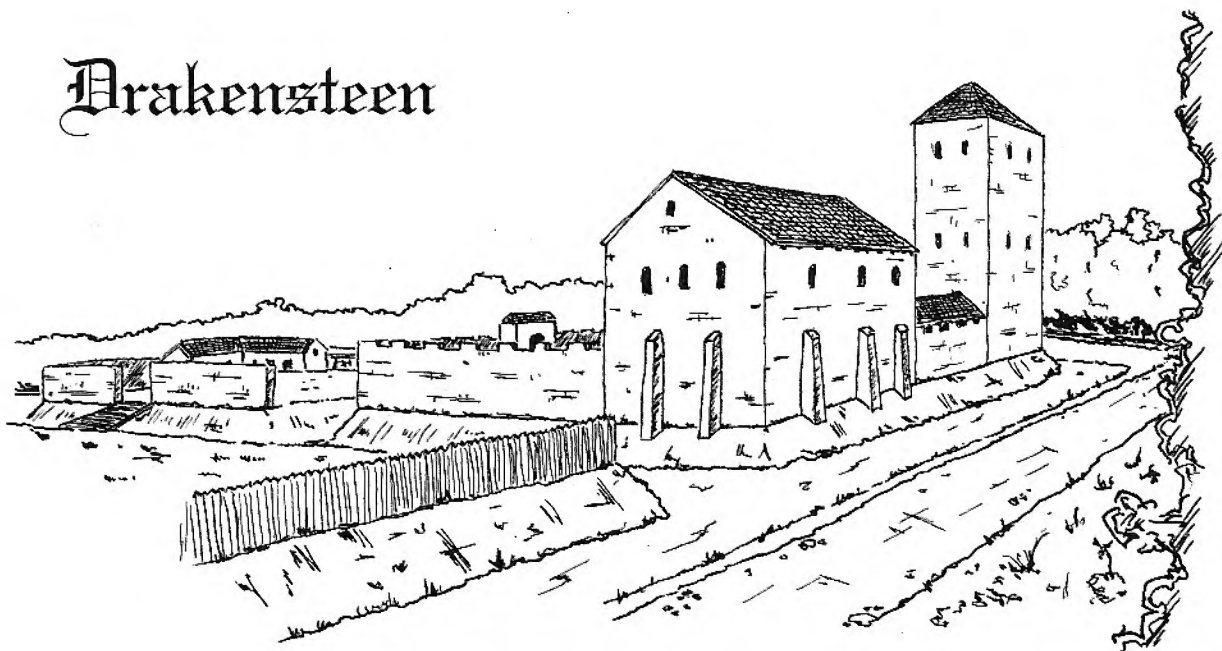
Den zweiten Hof nehmen die Stallungen ein: Für Wagen und Kutschen ist die Überquerung der Drachensteine schier unmöglich, und so findet man hier auch keine untergestellten Fahrzeuge, sondern nur die Pferde, Esel, Maultiere und gelegentlich Reitelche der Reisenden. Dem Wirtsehepaar gehören zwei Reitpferde, einige Maultiere und ein alter Elch als Träger schwerer Lasten.

Über dem Stall wohnt und schläft Jattel Irberodskoje, die Stallmeisterin aus dem Bornland, die auch die Zugbrücke zum Weidehof hütet. Die Gerüchte wollen nicht verstummen, die seltsam verbrannte Frau sei eine entlaufene Leibeigene, die die Zeichen ihrer Unfreiheit und Brandmarkungen für frühere Fluchtversuche selbst mit weiteren Brandnarben habe überdecken wollen – doch solange sie als eine der besten Pferdepflegerinnen der weiteren Umgebung gelten kann, stellen die Wirtsleute keine unnötigen Fragen.

An drei Seiten ist der zweite Hof mit Steinmauern umgeben, nur zum Herbergshof hin liegt er offen da. Dort hinein führt eine dritte Zugbrücke. Die eigentliche Herberge 'Drakensteen' ist aus Kalksteinen gemauert und wird von einem trutzigen Turm dominiert, von dem aus man weite Gebiete im Umkreis überwachen kann und in dessen robusten Kammern die Vorräte aufbewahrt werden. Ein Flügel der Herberge enthält die Schankstube und die Küche, darüber den Gästeschlafsaal; der andere Flügel die wenigen Einzel- und Doppelzimmer für gutbetuchte Gäste und die Wohnräume der Wirtsleute und ihrer Familie.

Die Eheleute Jander und Tinel Serdelboom sind die Erbpächter des Gebäudes, das formal dem Herzog gehört – doch ein jeder weiß, dass sie hier eigenständige Pachtleute sind, kleine Freiherren in ihrem Reich. Dementsprechend treten sie auch auf: höflich aber bestimmt gegen alle Gäste, und ohne Verständnis für jeglichen Unfug, der die Sicherheit ihrer Herberge gefährden könnte. Dabei wissen sie nur zu gut, dass ihnen auch die große Mehrheit der Gäste nur zu gerne zur Hilfe kommen wird, wenn ein Störenfried vor die Tür gesetzt werden muss. Seit die energische Tinel einen aufgeblasenen bornischen Adligen inmitten eines Goblinangriffes über die Außenmauern jagte, weil er mit unsinnigen Befehlen die Verteidiger herumkommandieren wollte und damit alle Gäste gefährdete, hat niemand mehr wirklich gegen ihre ruhige, aber sichere Autorität aufgebeht. Ihr Mann Jander, geborener Gerdewald, stammt aus Mendena und hat von dort einen tiefverwurzelten Traviaglauben mitgebracht, der sich nicht nur im zahlreichen Gänseschmuck äußert, sondern auch in dem Wunsch, hier inmitten der Wildnis der Gastfreien Göttin einen Schrein einzurichten und gar einem geweihten Kaplan den ständigen Aufenthalt mit Kost und Unterkunft zu gewähren – letzteres eine Absicht, die seiner nüchtern denkenden Frau noch nicht so recht zusagt.

Drakensteen



Op 98

ABENTEUERIDEEN

- Neben den naheliegenden Verwendungen der Herberge, bei denen sie als Treffpunkt im Grenzland, als Ausgangspunkt für Wildnisabenteuer oder als letzte Zuflucht vor Goblins oder Schlimmerem eingesetzt wird, bieten sich u.a. folgende Möglichkeiten an:
- Ein wohlhabender Reisender aus Festum hat tatsächlich die törichte Idee gehabt, in seiner gut gepolsterten und gefederten Kutsche die Drachensteine überqueren zu wollen. Im 'Drakensteen' wurde er schnell eines Besseren belehrt, doch da er auf seinen Kutscher und Leibwächter nicht verzichten konnte und wollte, verkaufte er das Gefährt zu einem Spottpreis an den gutmütigen Wirt Jander. Seine Frau Tinel zieht ihn bis heute gerne mit diesem 'Schnäppchen' auf, das seit Jahr und Tag unbenutzt auf dem Weidehof unter einer alten Decke steht. Inzwischen ist es Janders Angewohnheit, jedem Gast halb scherzhaft die Kutsche zum Selbstkostenpreis von zehn Dukaten anzubieten – wer weiß: Vielleicht sind die Helden ja an einem solchen Prachtstück interessiert?
- Die Verwandten des Herrn Rondrej von Jammelhausen-Schewerewski haben eine Abenteuergruppe beauftragt, nach dem Verbleib ihres verschollenen Oheims zu forschen; weniger, weil sie so an ihm hängen, sondern vielmehr, weil sie ihn gerne für tot erklären lassen und das Erbe entgegennehmen würden. Der verschwundene Ohm ist genau jener Stutzer, der als gefährlicher Wirrkopf vom Vorhof gejagt und von den Goblins verschleppt wurde. Ganz gleich, ob die Helden die Abenteuergruppe sind oder ob sie bei deren Eintreffen Gäste sind – es kann sich jedem Falle ein interessanter Konflikt entwickeln. Und da die Leiche des Stutzers nie gefunden

wurde, kann sich daran eine nicht ganz einfache Reise zu den in der Nähe wohnenden Goblinstämmen anschließen, um Genaueres herauszufinden.

- Eines Tages hat Wirt Jander Serdelboom seinen Wunsch durchgesetzt und seiner Frau die Zusage abgerungen, einen Kaplan 'einzustellen'. Nun bittet er einige Gäste, doch in Perainefurten Ausschau nach einem Geweihten zu halten, der ein gastfreies Haus in der Einöde betreuen will. Dort findet sich aber nur die blutjunge Traviana Lindelhild, die vom Aussehen her wohl eher eine Geweihte der Rahja hätte werden können. Das Begleiten der jungen Frau über die Berge ist ein Abenteuer für sich – zumal auch der Kaiserdrache Apep, der Herr der Drachensteine, ein Auge auf die Schönheit wirft. Zurück im Drakensteen schließlich müssen die Helden erkennen, dass sich der Wirt selber auf den ersten Blick in die junge Geweihte verguckt, was seinem Traviabund mit Tinel Serdelboom nicht gerade gut tun dürfte.
- Auch Jattel Irberodskoje bietet sich für unterschiedliche Abenteuer an. So könnte die einstige Leibeigene auf der Flucht in Notwehr einen Büttel erschlagen haben, und ihr ehemaliger Herr, der zufällig von ihrem neuen Aufenthaltsort erfahren hat, sendet nun einige Kopfgeldjäger, um sie ihm zurückzubringen, damit er ein Exempel statuieren kann. Vielleicht haben ihre Narben aber auch ganz andere Ursachen: So könnte sie die einzige Überlebende gewesen sein, als marodierende Söldner ihr Dorf brandschatzten, weil sie sich im Keller eines brennenden Hauses verschanzte. Nun hofft sie, dass die Söldner irgendwann einmal hier vorbeikommen, und natürlich sind die Helden gerade anwesend, als sich diese Hoffnung erfüllt ...

EICHENFEST – EINE ANDERGASTER HOCHMOTTE

Im Königreich Andergast sind weder die Bau- noch die Steinmetzkunst sonderlich ausgeprägt: Die hierzulande üblichen Befestigungen jedenfalls haben größtenteils etwas sehr Ur-tümliches an sich, und man sieht ihresgleichen nur selten in kulturell höherentwickelten Landstrichen.

Eichenfest, eine kleine Bastion im Nordosten der Stadt Andergast, ist ein gutes Beispiel für die Hügelfestungen, die irgendwo zwischen Burg und Wehrbauernhof angesiedelt werden können.

'Motte', so nennen die Andergaster die künstliche Erdaufschüttung, auf deren Spitze ein hölzerner Turm thront. Dieser Hügel ist meist kreisrund und unten von einem Palisadenwall umgeben, um den ein Bächlein geleitet wird.

Die Hochmotte, der Holzturm, ist dabei die eigentliche Festung – aber so schwach, wie man leicht vermuten könnte, ist sie durchaus nicht. Zum einen ist sie aus der wasser- und feuerfesten Steineiche, dem heiligen Holz der Rondra, gezimmert, zum anderen verstehen sich die Andergaster durchaus darauf, durch Verzapfung und Vernutung Hölzer so fest zu verbinden wie andernorts Maurer die Steine mit Mörtel.

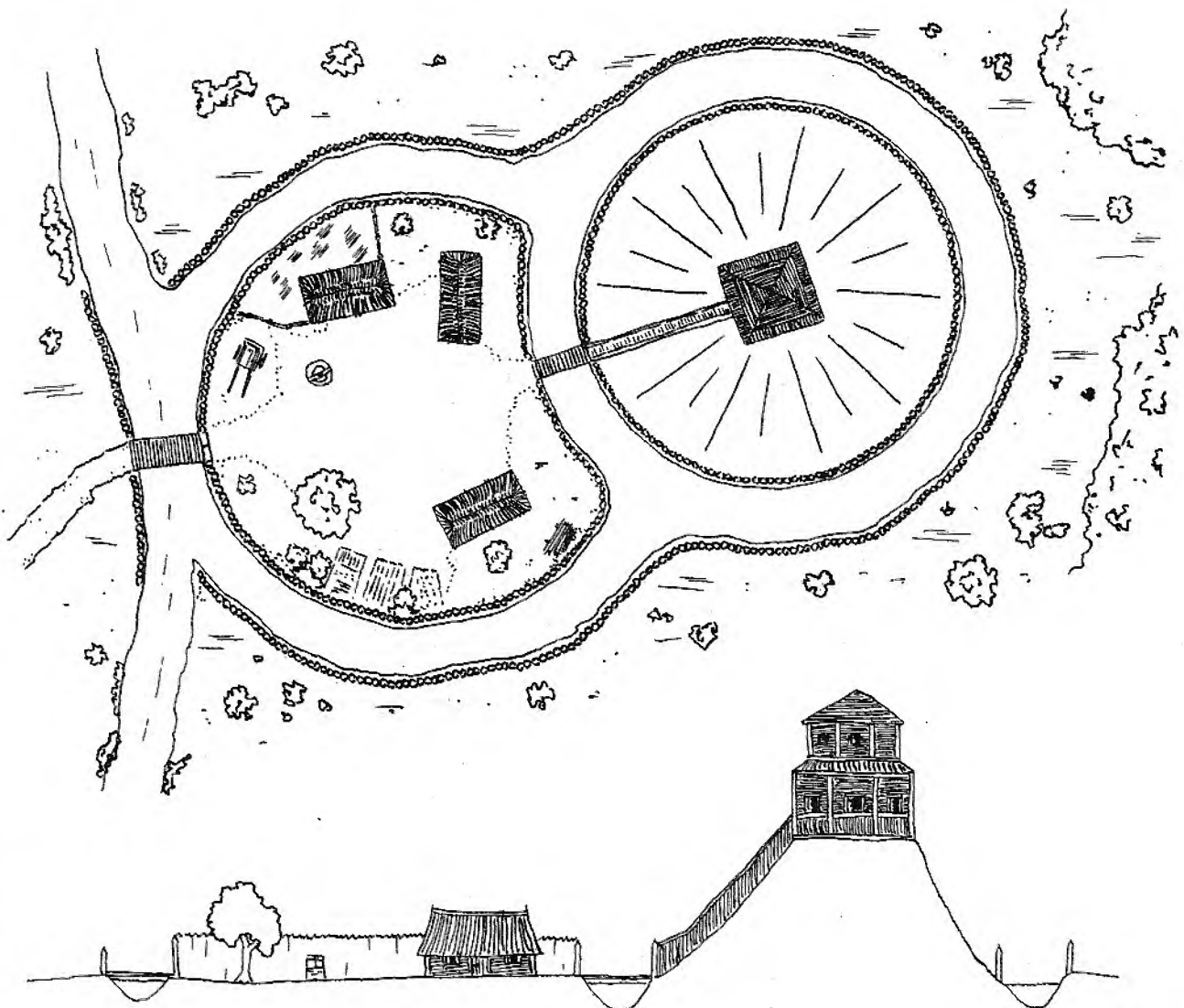
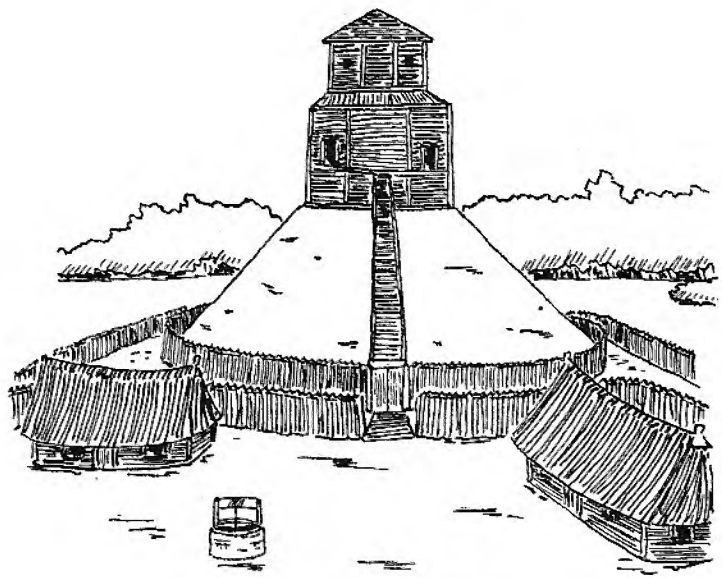
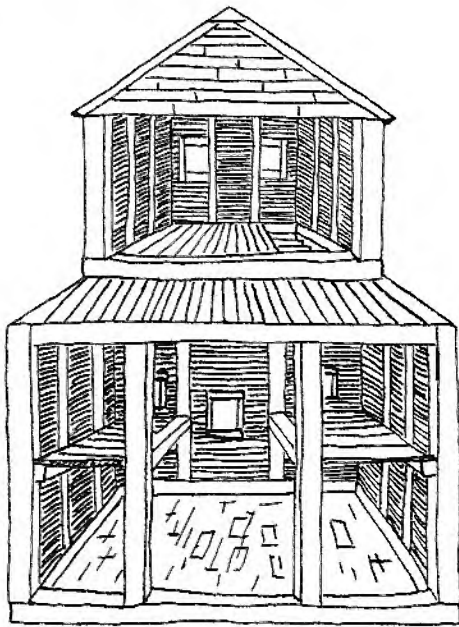
Wie bei diesen Türmen üblich, hat auch Eichenfest zwei Stockwerke: Das untere dient als Vorratskammer für Belagerungen, vor allem aber als Versammlungs-'Halle' des Barons Lesian von Eichenfest und seiner Ritter, denn für eine üppige Vorratshaltung ist eigentlich die Ernte nie reichlich genug. Im

Obergeschoss schließlich ist die Zuflucht der Burgbevölkerung; derzeit aber dient sie als Wohn- und Schlafkammer des Herrn Baron. Denn seine energische Gemahlin hat unten im Burghof die Zügel an sich gerissen und, so ist zu hören, ihn praktisch hierher vertrieben, wo er bei Eichelbier von kriegerrischen Erfolgen träumt.

Eine rechts und links von Holzwänden geschützte und sogar überdachte Treppe führt den Hügel hinunter zum Vorhof.

Der schmiegt sich, meist nierenförmig, unten an die Motte – eben und von einer weiteren Palisade umringt, mit der Motte nur über eine Holzbrücke verbunden. Hier unten befindet sich ein gewöhnliches Bauerngehöft, kaum größer als ein großer Hof. Denn der Andergaster Adlige ist zuvörderst Waldbauer, und Baron Lensian von Eichenfest macht hier keine Ausnahme: Sein Vorhof besitzt Scheune, Brunnen und Wohnhaus, vor allem aber den Stall für die prächtige Schweinherde, die in Andergast das Statussymbol der Mächtigen ist und die die Früchte der Steineichen in würzige Schinken verwandelt. Das ist auch der Grund dafür, dass man nicht nur mit Schinken im Rauch rechnen muss, wenn man Eichenfest besucht, es ist ebenso natürlich, dass der ungepflasterte Boden von den Schweineschnauzen wüst aufgewühlt und von den nackten Füßen der Bauern nur notdürftig flachgetrampelt ist; und wenn im Herbst geschlachtet wird, dann riecht die ganze Motte auf Tage und Wochen nach warmem oder geronnenem Blut.

Lichenfest



OP 96

Einer gezielten Belagerung durch eine geschulte Einheit würde Eichenfest wohl kaum ein Woche standhalten können, doch zum Glück für die Andergaster sind weder die Schwarzpelze noch die Nostrianer hochentwickelt genug, um über derartige Einheiten zu verfügen – so ist die übliche Kriegsweise in diesen Landen, die Motte mit viel Geschrei zu berennen und dabei die Verteidiger so einzuschüchtern, dass sie sich entweder kampflös ergeben oder zumindest den Vorhof ohne Widerstand den Plünderern überlassen.

SCHWACHSTELLEN

Betrachtet man eine Motte als Bauernhof mit angrenzendem Wehrtürmchen, ist sie gut zu verteidigen und erfüllt ihre Aufgaben vorzüglich – und mehr ist in Andergast auch gar nicht gefordert, da lange Belagerungen praktisch unbekannt sind und Stützpunkte entweder im ersten Ansturm genommen werden oder gar nicht.

ABENTEUERIDEEN

Mit dem neuen König Efferdan Galahan und seinen Liebfeldern ist auf Burg Andergast ein neuer Geist eingezogen – und das ist auch im ganzen Land zu spüren: Der König und seine junge 'Reckin Hesindes', seine Schwägerin Irinia, wollen das Land aus jahrtausendelanger Isolation führen und stärken. Der Herr von Eichenfest ist einer jener zahlreichen Adligen, die diesem Vorhaben eher misstrauisch gegenüberstehen: dass der König kleine Kämpfertrüppchen über das Land schickt, die Räuber befrieden und Schwarzpelze aus den Wäldern vertreiben sollen, ist ja eine feine Sache, aber dass es jetzt andere Pflichten als die Heerfolge gegen Nostria geben soll und die Willkür über die Untertanen eingeschränkt wird?

So mag sich eine Motte wie Eichenfest als gastliches Haus erweisen, wenn Helden auf Orkenjagd vorbeikommen – wenn allerdings wehrhafte Recken als Königsboten eintreffen, so mag sich der Burgherr gar entschließen, die Tore dichtzumachen und die Konfrontation mit diesem 'Feind' auf seiner Festung auszusitzen – und all das sollte nicht ohne Humor gespielt werden.

ESLAMSTREU - EINE KÄISERLICHE ARMEEGARNISON



In den Zeiten kaiserlicher Machtkonzentration von Perval bis Emer unterhielt das Neue Reich stehende Heere in regelrechten Garnisonsburgen wie etwa Eslamstreu in Almada. Heute sind diese großen Gardearmeen Vergangenheit, doch die Gebäude stehen noch immer und werden natürlich weiterhin genutzt.

Die Festung liegt im Norden der Baronie Brig-Lo unweit der Brigella und

wurde einst für das sogenannte 'Puniner' Gardereiterregiment errichtet. Heute ist hier die hauptsächliche Garnison des Leichte-Reiter-Regiments Eslam von Almada. 500 Soldaten und Offiziere und nicht minder viele Bedienstete und Gesinde, das ist beinahe schon eine kleine Stadt, und so muss man sich Eslamstreu in vieler Hinsicht auch als eine sehr regelmäßig befestigte Stadt von säbelschwingenden Reiterkriegern vorstellen.

Das Areal ist viereckig und bildet ein längliches Rechteck, das von einem hohen Wall umgeben ist. Vier Tore führen hinein und hinaus, und zwischen ihnen teilen zwei schnurgerade Straßen das Garnisonsgelände in vier Teile. Das Herz der Anlage aber bildet der zentrale Paradeplatz, dort, wo sich die Straßen kreuzen, und rund um ihn wurden die wichtigsten Gebäude der Regimentsverwaltung und -führung errichtet.

Einer der vier Bauten am Paradeplatz dient für Versammlungen weltlicher wie auch religiöser Natur: Denn hier ist die große Festhalle zu finden, in der die Offiziere und Unteroffiziere für allerlei Feiern zusammenkommen können – sämtliche Kämpfer und Bedienstete des Regimentes hingegen würden die Halle weit mehr als ausfüllen. Im gleichen Gebäude ist auch, wie in dauerhaften Garnisonen üblich, ein Schrein

der Rondra zu finden, der derzeit sehr untypisch vom örtlichen Peraine-Geweihten mitbetreut wird.

Das Stabsgebäude liegt gleichfalls am Paradeplatz und beherbergt, wie nicht anders zu erwarten ist, den Stab und damit die Führung des Regimentes. Hier hat im Obergeschoss Obristin Lucienza Leovigilda di Lacara ihre Arbeitsräume, direkt angrenzend liegen das Zimmer ihres Adjutanten, Rittmeister Almazor vom Berg, und die Räumlichkeiten der übrigen Stabsoffiziere. Der größte Raum dieses Stockwerkes ist natürlich das Planungszimmer mit den Wandkarten Almadas, des Horasreiches und der nördlichen Khom.

Im Erdgeschoss des Bauwerkes ist die Zahlmeisterei zu finden: Hier führt nicht nur der Regimentszahlmeister Leutnant Joselito Lautenschläger die Liste der Offiziere und Kämpfer des ganzen Regimentes, hier nehmen auch die Zahlmeister der einzelnen Schwadronen am monatlichen Zahltag den Sold für ihre Einheit entgegen. Direkt am Eingang, neben der nach oben führenden Treppe, liegt daher auch die Wachstube der Leibwächter der Obristin, die zusätzlich die mindestens ebenso wichtige Pflicht haben, den Zugang zum Raum mit der Regimentskasse zu schützen. Zwar sind hier 'nur' die Soldgelder für die jeweils nächsten zwei bis drei Monde zu finden, doch bei einem Regiment kommen da schon ganz beträchtliche Summen zusammen – allerdings auch recht schwere Summen, denn natürlich ist das Geld nicht in Schatzbriefen und nicht einmal in Goldbarren vorrätig, sondern in Silber- und Kupferstücken. Wenn der Zahltag ansteht, sind Zahlmeister Lautenschläger und seine drei Gehilfen tagelang beschäftigt, die Soldbeutel mit der nötigen Stückelung zu füllen, damit jeder seinen Sold in passender Münze bekommen kann.

Neben dem Stabsgebäude liegt das Magazin, in dem all die Ausrüstung gelagert, geflickt oder hergestellt wird, die das Regiment so braucht. Die blitzenden Waffen nehmen dabei nur einen kleinen Teil ein, denn für deren Pflege ist jeder Kämpfer selbst verantwortlich. Doch so findet man im Magazin unzählige Uniformen und Tuchballen für Flickarbeiten, aber auch Stapel ganzer Kuhhäute, aus denen Riemen und Leder-

stücke für neues Zaumzeug geschnitten werden. Regimentszeugmeisterin Conchabella Violanta Taubentanz bemüht sich seit Jahr und Tag, einige Handwerksmeister – wie Sattler und Waffenschmied – einstellen zu dürfen, doch die angespannte Kassenlage des Neuen Reiches lässt derlei einfach nicht zu, so dass sie derzeit nur einen, wahrlich unverzichtbaren Meister als Gehilfen hat: Die Werkstatt



des Grob- und Hufschmiedes Xamurin Sohn des Xarun liegt in einem Flügel des Magazins; hier werden die Hufeisen gefertigt, mit denen er hier oder in den kleineren Schmieden der einzelnen Stallungen die Pferde beschlägt – und weil er als Zwerg aus dem Amboss als Meister von Feuer und Erz gilt, versuchen auch die meisten Reiter, dass er sich ihrer Säbel annimmt, wenn sie denn eine Scharte haben.

Das vierte Gebäude am Paradeplatz ist das Lazarett, in dem die großen und kleinen Leiden der Kämpfer behandelt werden. Zwar wird hier nicht im Entferntesten der Stand eines Therbunitenspitals erreicht, doch als Leitender Feldscher bemüht sich der Peraine-Geweihte Alarich Greifenthaler, die berüchtigt schlechte Qualität der Armeelazarette zumindest in seinem Einflussbereich zu verbessern.

In der Nähe der Kommandantur finden wir die Gebäude, die als Offiziersunterkünfte dienen: dass sie dem Einzelnen deutlich mehr Platz bieten als den fast zwanzigmal so zahlreichen Gemeinen, kann man schon an der Größe erkennen; doch das ist in der Reichsarmee normal: Da die Rittmeister und Leutnants die modernen Nachfolger früherer Ritter und ihrer Knappen sind, gelten sie auch als beinahe von Adel (und das erst recht in einem so vornehmen Reiterregiment) und genießen erhebliche Vorrechte und Vorteile gegenüber dem gemeinen Volk, auch und gerade was das alltägliche Leben und dessen kleine Annehmlichkeiten angeht.



Die Soldatenbaracken sind nicht nur weiter vom Paradeplatz entfernt, sie sind auch mit deutlich beengteren Wohn- und Schlafmöglichkeiten ausgestattet: Einzelzimmer gibt es hier gar nicht, und gerade einmal die dienstälteren Weibel haben ein Anrecht auf Zweierzimmer; die große Masse

muss sich auf Pritschen im Schlafsaal ausstrecken – und statt der Garderoben und Uniformschränke der Offiziere sieht man hier eine lange Reihe von Spinden, die morgens geöffnet und für den Rest des Tages wandweise mit einer davorgelegten Stange wieder verschlossen werden.

Doch auch das steht noch über dem 'Komfort' in den Baracken der Bediensteten: eng gedrängt und dazu oftmals noch voller dumpfer Gerüche nach Schweiß, Qualm und Kohlsuppe, so lebt es sich unter den Pferde knechten und Troßmädchen des Regimentes. Ihnen übergeordnet ist für die ganze Garnison ein Trossweibel, doch dass der nicht bei ihnen wohnen und nächtigen muss, steht sogar ausdrücklich in der Ernennungsurkunde.

Die mehreren Stallbauten schließlich liegen jeweils unweit des nächsten Tores und beherbergen die Reit-, Zug- und Packtiere des Regimentes, in den meisten sind auch kleinere Hufschmieden zu finden. Im Obergeschoss ist jeweils das Heu gelagert, das die Garnison von den umliegenden Höfen geliefert bekommt und als Winterfutter aufbewahrt wird, denn die Wiesen und Weiden im Inneren der Garnison dienen eher als Auslauf und Futterplatz für Notzeiten, wenn die Garnison eingeschlossen sein sollte – im Normalfall werden die Tiere auf die Weiden getrieben, die sich vor den vier Toren erstrecken.

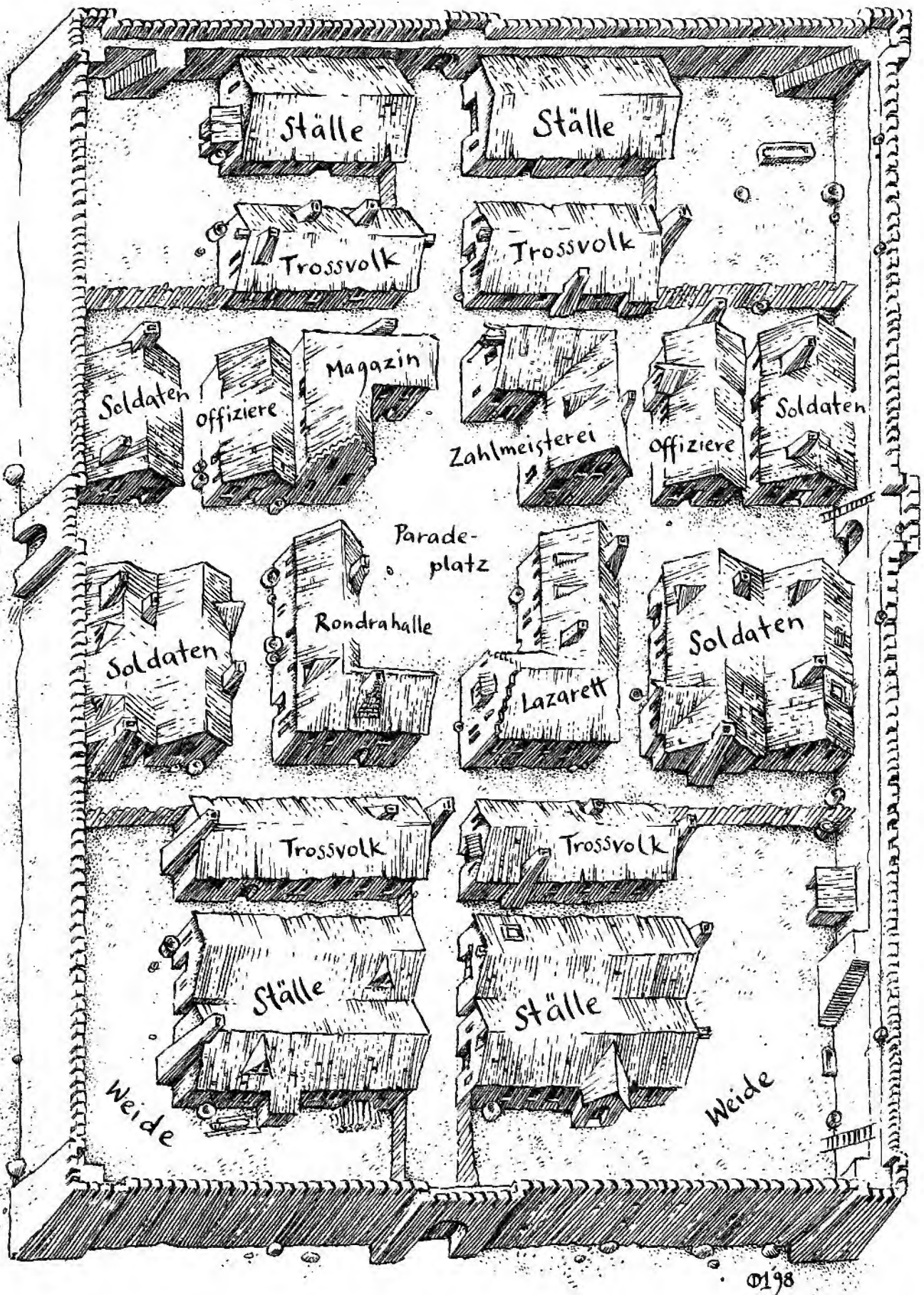
SCHWACHSTELLEN

Nur wenige Schwachstellen sind bei Eslamstreu zu finden. Immerhin wurde die Garnison erst vor wenigen Jahrzehnten errichtet und berücksichtigt beinahe alle Erkenntnisse der Belagerungskunst – von der ausreichenden Vorratshaltung mit Dauerproviand über die Bauweise der Wälle und Mauern bis zu einem ausgeklügelten Wachplan. In vielerlei Hinsicht ist Eslamstreu eine befestigte Stadt voller kampferfahrener und wohlgerüsteter Bewohner. Das einzige mögliche Manko ist, dass das Regiment als Reitereinheit schnell beweglich sein muss und keine Feldgeschütze besitzt, die daher auch der Garnison fehlen – und das könnte etwa im Falle einer Belagerung über Widerstand oder Kapitulation entscheiden. Eng verwandt mit diesem Problem ist das Fehlen weiterer Wälle und Gräben als Abwehr gegen Belagerungsgeschütze modernster Bauart; denn derartige Ausbauten sind immer wieder geplant und dann zugunsten dringlicherer Vorhaben wieder zurückgestellt worden.

ABENTEUERIDEEN

- Als Gäste werden die Helden wohl kaum die Garnison besuchen dürfen – da werden sie mehr oder minder höflich auf die umliegenden Dörfer und Höfe verwiesen. Weit wahrscheinlicher ist es, dass erfahrene und bekannte Helden dann hinzugebeten werden, wenn sie bestimmte Aufgaben besser lösen können als die Offiziere der Garnison: So liegt es nahe, dass bei unerklärlichen magischen Phänomenen ein Heldenmagus um Hilfe gebeten wird.
- Bei Fällen, in denen eventuell ein Spion in der Garnison Geheimnisse verrät, bietet es sich an, dass einige Helden als Rekruten oder 'versetzte Offiziere' eingeschleust werden, um die Führung unter die Lupe zu nehmen – mit oder ohne Wissen der Obristen.

Islamstreu



GRÖTZENHALL – EIN WINDHAGER FESTES HAUS

Obwohl es zwischen den alten und großen Städten Havena, Elenvina und Grangor liegt, ist das Windhaggebirge in vieler Hinsicht noch Wildnis: Jenseits der Kriegshafenstadt Harben und dem Städtchen Kyndoch am Großen Fluss gibt hier keine städtischen Siedlungen oder auch nur größere Dörfer – die Bevölkerung lebt verstreut in einzelnen Berghöfen, und es ist bekannt, dass im Windhaggebirge nicht allein die Brutplätze einiger Westwinddrachen liegen, sondern dass sich hier auch schon immer Orken- und Goblinstämme herumtreiben, die den einsam liegenden Einödhöfen schnell zum Verhängnis werden. Denn die Hand des Markgrafen ruht leicht auf diesem Land, ist diese Würde doch mit der des Herzogs von Grangor verbunden, und selten schaut die Obrigkeit landeinwärts ins Gebirge.

Aus diesem Grund ruht die Verteidigung der Besitzungen auch fast völlig auf den Schultern der Barone und Junker des Windhager Landes, und sie haben einige berühmte Recken hervorgebracht: Vor ihrer Weihe war etwa Ihre Erhabenheit Ayla, das rondrianische Schwert der Schwerter, die Baronin von Schattengrund im Herzen des Windhaggebirges. Doch da das Gebirge trotz seiner Lage zwischen den Metropolen sehr karg ist, sind die hiesigen Freiherren nicht minder arm als die sprichwörtlichen Koschbarone – für den Bau einer rechten trutzigen Burg fehlt es vielerorts einfach am stetigen Einkommen.

Daher sieht man im Windhaggebirge oftmals eine Befestigungsform, die so auch bei den Bergbaronen des Kosch, der Trollzacken oder des Finsterkamms zu finden ist: das 'Feste Haus', örtlich auch manchmal als 'Hohe Halle' oder ähnlich bezeichnet. Dabei ruht das eigentliche Haus, das sehr an die Bauerngehöfte des Volkes erinnert, auf einem hoch gemauerten Podest aus Bruchsteinen. Dieser 'Stumpf', wie man ihn nennt, ist stets von viereckigem Grundriss und nicht massiv, sondern 'nur' ein Keller mit stabilen Mauern, die mitunter drei Schritt Dicke erreichen können. Denn in den Bergen einen Keller in den Fels zu schlagen, das könnte sich kaum jemand leisten, und durch das Hochmauern wird ähnlich wie beim tobrischen Thurm zugleich erreicht, dass der Eingang zur Anlage weit über dem Erdboden liegt: Eine Rampe aus Geröll und Erde führt bis zum einzigen Tor, das sich manchmal in zwei, drei Schritt Höhe befindet und in den Vorratskeller führt, manchmal aber auch bis zur Höhe des Wohnbaus hinaufreicht.

Den Vorratskeller im Inneren des Stumpfes stets gut gefüllt zu halten, das ist gerade den Edlen und Junkern ein Bedürfnis – denn wenn wieder einmal ein Horde von ein paar Dutzend Goblins das Feste Haus 'belagert' und die Hilfe aus der Baronsburg auf sich warten lässt, dann ist es einfach besser auszuharren als sich den heimtückischen Rotpelzen zum Gefecht zu stellen.

Auf dem Stumpf selbst ist, wie gesagt, das Fachwerkhaus aus Holz und Lehm errichtet, in dem der Hausherr mit seiner Familie und dem Gesinde lebt – selten einmal mehr als zwanzig, dreißig Seelen. So hoch oben über dem Boden sieht man auch schon richtige Fenster statt der Schlitz, die zur Belüftung des Stumpfes dienen, doch Glas kann sich kaum jemand leisten: Manchmal haben selbst Barone die Fenster ihrer Hohen Halle mit geöltem Pergament bespannt, um Licht hereinzulassen und den allgegenwärtigen schneidenden Wind draußen zu halten.

Das Dach schließlich ist je nach Gegend mit Schiefer- oder Holzschindeln gedeckt – und im Windhag erfreut sich ein in Elenvina gekaufter Anstrich aus hellgelbem Ocker erheblicher Beliebtheit, da er nicht nur die Holzwürmer aus den Schindeln hält, sondern auch dem Dach bei Sonnenuntergang eine Farbe verleiht, als sei es mit Gold gedeckt. Oder zumindest würden die Burgherren das gerne glauben.

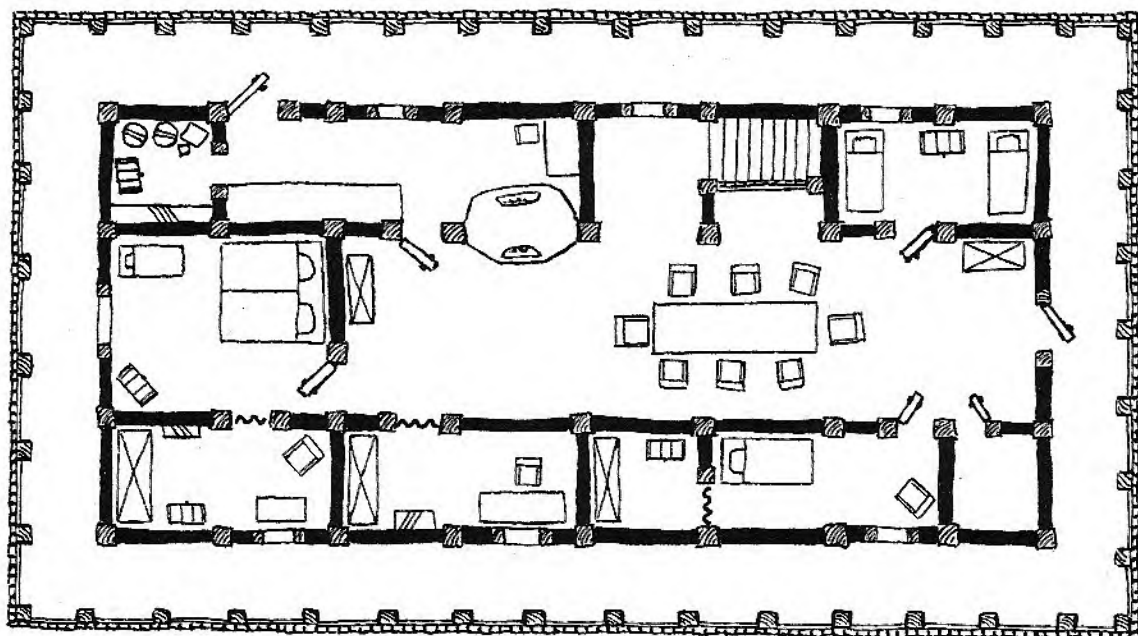
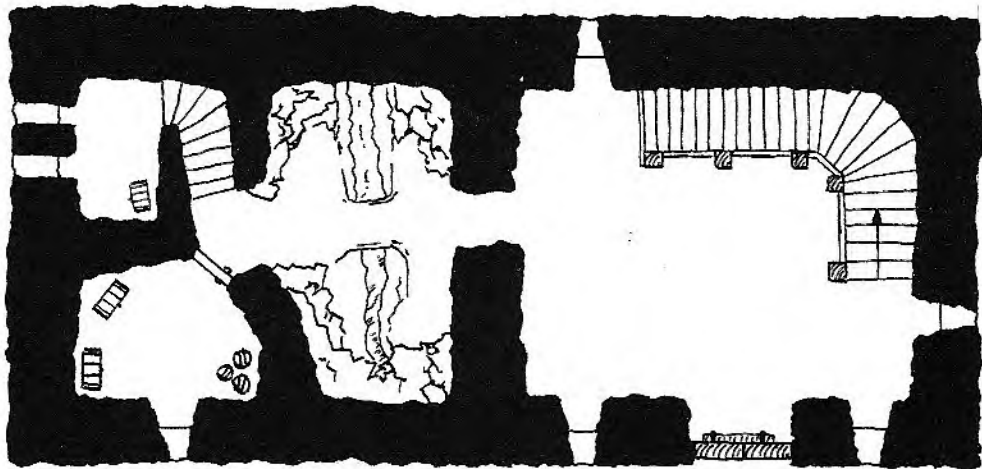
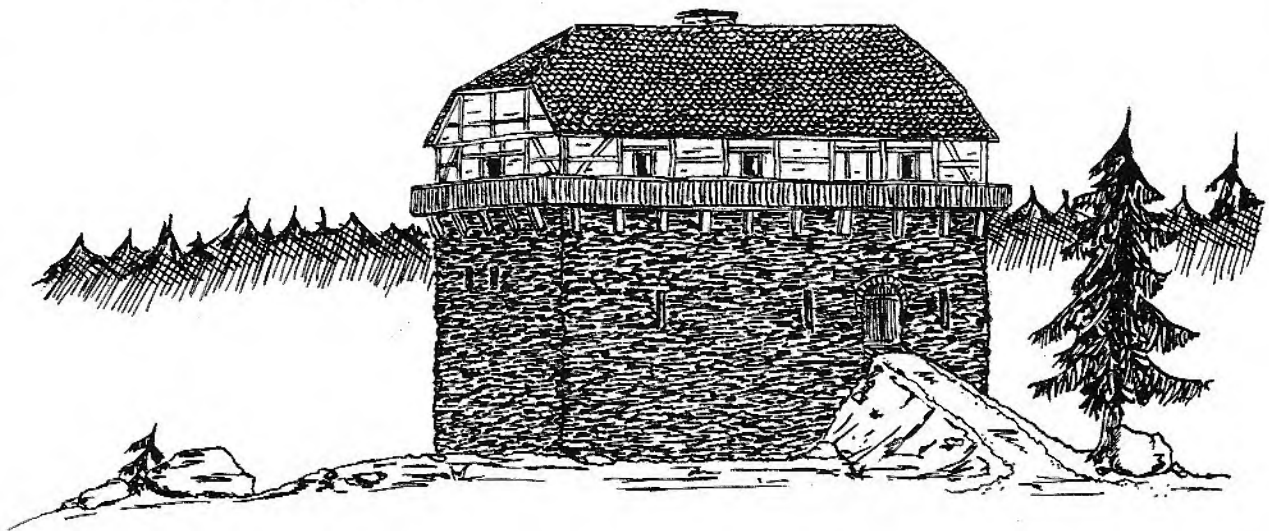
Als ein Beispiel für die Festen Häuser des Windhaggebirges soll hier Grötzenhall im gräflichen Lehen Greifenklamm dienen: Greifenklamm liegt im Norden der Provinz und umfasst etwa den nördlichen Bereich des Gebirges. Die Anlage selbst ist relativ durchschnittlich. Die einzige nennenswerte Besonderheit ist der veranda-ähnliche Wehrgang, der sich zwischen Haus und Stumpf rund um das Bauwerk zieht. In Kriegzeiten dient er als Basis, um Feinde am Fuß des Stumpfes zu beschießen oder zu bewerfen, in Friedenszeiten aber wird er weit harmloser genutzt: Wie eine Balkonbrüstung ist die hölzerne Umwallung mit Blumenkästen geschmückt, in denen Schwertlilien und Geronien [sic] wachsen; Vogt Udilbert von Hardt nimmt gerne hier Platz, um den Sonnenuntergang zu betrachten – und manchmal, so heißt es, könnte man an klaren Tagen selbst einen Blick auf das viele Meilen entfernte Meer der sieben Winde erhaschen.

Vor allem aber ist Grötzenhall bedeutsam wegen seiner Geschichte: Immerhin ist das Feste Haus beinahe vierhundert Jahre alt, und zumindest der Stumpf ist seitdem unverändert fest und trutzig. Einst war Grötzenhall Wohnsitz einer der vornehmsten Dynastien des Horasreiches: Denn das Land an der Grötze, einem winzigen Nebenfluss des Großen Flusses, ist das Stammland der Garlischgrötze, Herren von Grangor seit den Tagen vor Bosparans Fall. Unter Rohal wurden sie die Grafen von Grangor, Phcadital und Windhag in den Nordmarken, doch als sich ihre Hauptstadt den liebfeldischen Rebellen anschloss, verloren sie fast ihre ganze Grafschaft, die nun zur herzoglich nordmärkischen Reichsmark wurde. Nur Grangor, Venga und Sewamund verblieben den Garlischgrötze vom Windhag. Doch der Frieden zwischen Neuem Reich und Horasreich erlaubte dem Haus, seine alten Ansprüche neu zu äußern. Im Jahr des Feuers 1027 BF schließlich wurde die Beharrlichkeit der Grangorer belohnt und Cusimo von Garlischgrötze mit der Markgrafschaft Windhag belehnt. Vogt Udilbert auf Grötzenhall hat sich eher schweren Herzens als eifrig gefügt und den neuen Landesherrn anerkannt – denn mit dessen Statthalter in Harben, Burggraf Kühnbrecht von Grötze, versteht er sich recht gut.

SCHWACHSTELLEN

Als das, was sie ist, ein befestigtes Haus eben, ist die Hohe Halle gut und wehrhaft. Dass sie einer ernsthaften Belagerung durch eine regelrechte Armee nicht allzu lange standhalten würde, steht auf einem anderen Blatt, doch das gilt eigentlich für fast jede kleinere Burg. Das größte Problem der meisten Festen Häuser ist dabei die oft unzureichende Wasserversorgung, und nur wenige können, wie zum Glück Grötzenhall, darauf zählen, dass sie über einer Felsquelle errichtet wurden.

Grützenhall



Op98

ABENTEUERIDEEN

- Das Haus Garlichgrötz besitzt einige vornehme und edle Vertreter: Nicht dazu kann hingegen Gwydeon von Garlichgrötz-Veliris gerechnet werden, der ebenso ruhmsüchtige wie habgierige Gransignore von Westenende. Seinem eher gleichgültigen Verwandten, dem Herzog, hat er die Erlaubnis abgerungen, ebenfalls die familiären Ansprüche vertreten zu dürfen; und nun ist er überall dort gefürchtet, wo in Nordmarken und im Windhaggebirge jemand auf einst Garlichgrötz Gut sitzt – denn der Gransignore, der die vielen 'Gr' der Titel wie etwa "von Grötz an Grötz auf Grötzenhall zu Greifenklamm" mit unnachahmlich rollendem Knurren ausspricht, erscheint gerne auf solchen Gütern, um sie 'zu inspizieren', über die zukünftige Verwendung zu fabulieren und allgemein die derzeitigen Besitzer mit der Behauptung zu verunsichern, es sei nur noch der Zeitpunkt ihres Auszuges zu bestimmen.
Die Helden können entweder als liebfeldische Schranzen und Begleiter im Gefolge des Gransignore reisen oder aber als Gäste des Vogtes von Greifenklamm auf Grötzenhall weilen und dann vom aufrechten, aber recht provinziellen und unbeholfenen Udilbert um Beistand gebeten werden, wenn

der Mann aus dem Süden seine Ansprüche stellt. Ein solches Szenario sollte mit Humor gespielt werden, denn wenn man es dem ungebetenen Gast (ein eitler Stutzer, aber kein unfähiger Popanz) nur ausreichend ungemütlich und unheimlich im rauen Windhag macht, wird er schon wieder abreisen – eine tätlicher Angriff oder gar sein 'Verschwinden' hingegen könnte einen Krieg heraufbeschwören.

- Völlig unpolitisch ist hingegen folgende Entwicklung: Am Hang des Großen Grötz, eines Berges unweit der Hohen Halle, hat sich ein Westwinddrache niedergelassen und macht die Gegend unsicher: Kein Schaf ist vor ihm sicher, und er scheint unangenehm gefräßig zu sein; wer weiß, ob er nicht bald sogar Menschen anfällt. Sofern sich die Helden darum kümmern, ihn zu vertreiben, werden sie feststellen, dass der Drache eine junge Mutter ist, die ihren vor kurzem geschlüpften Nestling füttern muss. Sie wird verhältnismäßig bald mit ihrem Drachling davonfliegen, doch zuerst sind da noch die Beauftragten eines Havener Alchimisten, die einen jungen Drachen wegen seiner vielen kostbaren Bestandteile beschaffen sollen – und diese Abenteuergruppe verkörpert so ziemlich alle unangenehmen Eigenschaften, was Selbstsucht, Habgier und Heimtücke angeht.

GRUUZASH – EIN ORKISCHER PALISADENWALL

Üblicherweise ist es nicht die Art der Schwarzpelze, dauerhafte Befestigungen zu errichten – das haben sie in ihrer Heimat, dem Orkland, auch nicht besonders nötig, zumal sie als Jäger ohnehin überwiegend ein halbnomadisches Leben führen. Doch nachdem die drei finsternen Anführer der Orks den Befehl zum Marsch gegen das Mittelreich gegeben haben, hat sich bei den kriegerischen Sippen auch die Sitte eingebürgert, ihre Lager zumindest provisorisch mit einer leichten Befestigung zu versehen.

Besonders weitsichtige Stammesführer suchen dabei den Standort für ihre Lagerfestungen nicht allein danach aus, ob in der Nähe gute Jagd- und Fischgründe zu finden sind, sondern auch nach einigermaßen strategischen Gesichtspunkten: Auch ein Ork kann so weit vorausplanen, dass ihm eine Festung an einer Handelsstraße durch die Wildnis einen stetigen Wegezoll in Form von 'freiwilligen' Abgaben und Plündergut einbringt. Das von in den Boden gerammten Pfählen umgebene Orklager Gruuzash ist das, was einer Festung im herkömmlichen Sinne am nächsten kommt. Es liegt am westlichen Rand des Nebelmoores, nämlich an der Handelsstraße, die zwischen Trallop und Gashok verläuft und die in diesem Gebiet kaum mehr als eine Kombination von Trampelpfaden und Bohlenwegen darstellt. Durch diese sehr günstig gewählte Lage kann nicht allein der gelegentliche Handelszug zwischen Weiden und dem Sveltland zur Ader gelassen werden, es bietet auch einen guten Stützpunkt zur Abwehr Weidener Ritter, die das Sveltland aus der Hand der Schwarzpelze befreien wollen. Das Lager wird von den Girikh bewohnt, einer Sippe aus dem Volke der Zholochai, die wie die meisten Orksippen von einem Herrscherpaar regiert werden: Über die weltlich-alltäglichen und kriegerischen Dinge gebietet Häuptling Grakwach, während alle übernatürlichen und magischen Angelegenheiten unter der Leitung des Tairach-Schamanen Ugrashak stehen. Die Kaste der Grishik (Bauern), die daheim im Orkland die

größte bildet, ist hier nur spärlich vertreten, da die Sippe diese als schwächlich betrachteten Stammesbrüder beim Auszug in den großen Krieg daheim gelassen hat. Stattdessen besitzt der Häuptling eine größere Zahl von Ergoch (Sklassen), größtenteils Kriegsgefangene von anderen Orkstämmen, aber auch einige Menschen, die den Bauern und deren Sprecher Shurda, dem Priester des Ackergottes Rikai, zugeteilt sind. Denn außerhalb der Palisade befinden sich einige krude Felder, auf denen die Sklassen auf Kriegszügen erbeutetes Saatgut anpflanzen.

Das Tor des Palisadenwalles besteht aus einigen zusammengebundenen Pfählen, die des Nachts mit einem Querbalken verriegelt werden. Im Inneren der Anlage herrscht ein buntes Chaos aus umherstreifenden Schweinen, Hunden, Ziegen und Orkkindern. Als Behausung dienen den Bewohnern Riyacharts, große Zelte aus Tierhäuten, die sich aus fünf bis neun rechteckigen Seitenbahnen und der gleichen Anzahl dreieckiger Dachplanen zusammensetzen.

Im großen Riyachart neben dem Tor leben die bereits genannten Grishik oder Bauern der Sippe; und anders als daheim im Orkland wohnt hier auch der Rikai-Priester, der kein eigenes Zelt besitzt. So bewahrt der mit dreißig Jahren schon recht alte Shorda seine Heilkräuter und die übrige primitive, aber durchaus wirksame 'Feldapotheke' ebenfalls in diesem Zelt auf.

In der Mitte des Lagers befindet sich eine offene Feuerstatt, die im Normalfall als Kochstelle genutzt wird, manchmal werden dort jedoch auch Kriegsgefangene an den Balken aufgehängt und zur allgemeinen Unterhaltung langsam geröstet.

Im Zelt nahe des Lagerfeuers leben die Drasdech, die Handwerker des Stammes, einige begabte Arbeiter, unter der strengen Aufsicht des Gravesch-Priesters Morkash: Als 'Geweiheter' des Schmiedegottes ist er der natürliche Waffenmeister der Sippe, eine Stellung, die er weidlich ausnutzt – und dass der kunstfertige, aber grobe und geradlinige Waffenschmied dadurch fast schon der zweite Kriegshäuptling geworden ist,

wird vom verschlagenen Schamanen der Sippe insgeheim eifrig unterstützt, da er so die beiden Häuptlinge gegeneinander ausspielen und die eigene Macht ausbauen kann.

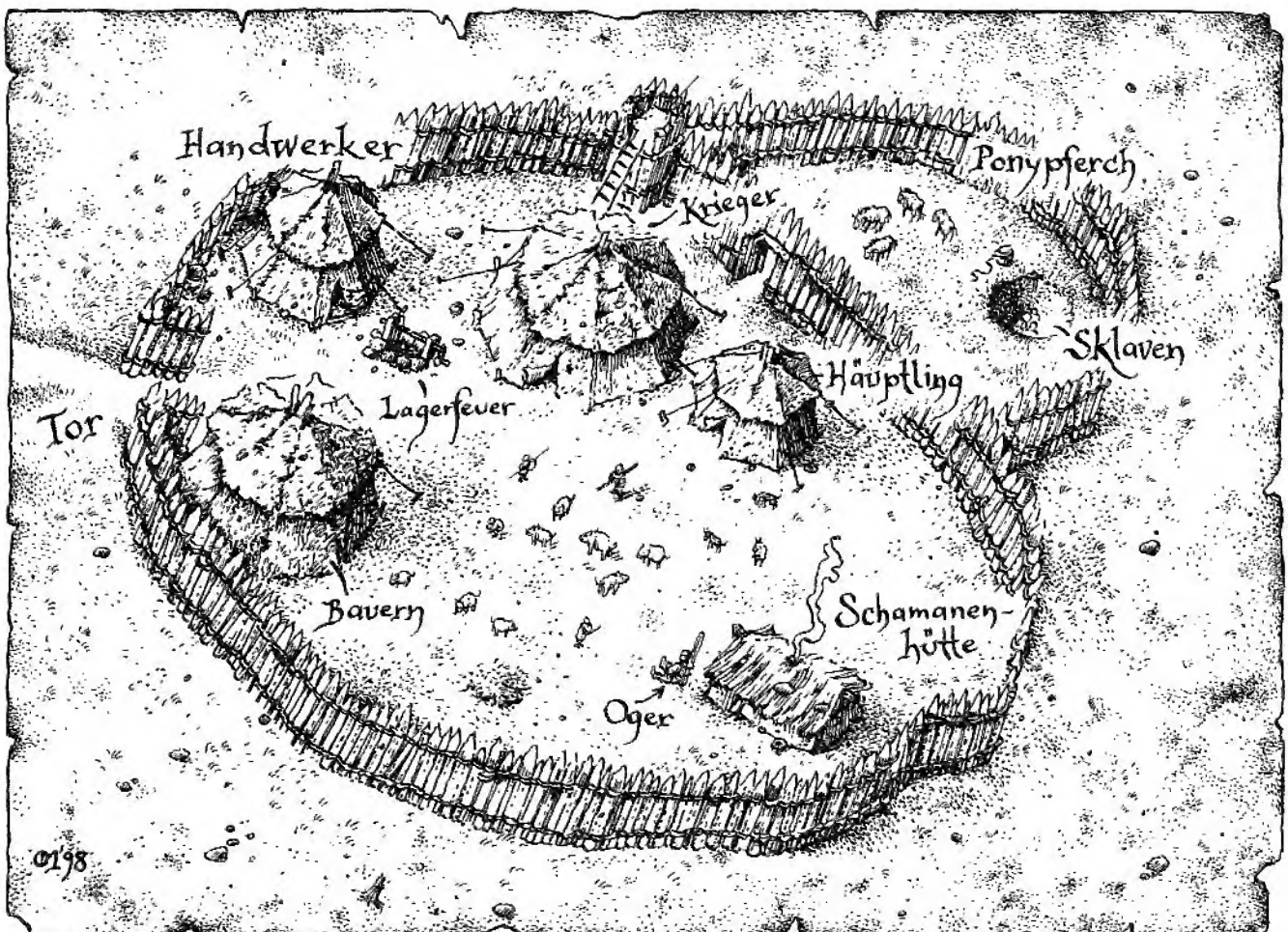
Das größte, zehn Schritt durchmessende Riyachart wird von den mutigsten Kriegern bewohnt. Der Innenraum ist mit weiteren Fellen in einzelne Räume aufgeteilt. Dadurch ist gewährleistet, dass sich die Krieger nicht an die Kehle gehen, wenn der einzelne seine persönlichen Beutestücke begutachtet.

Das kleine Riyachart daneben gehört schließlich dem Häuptling, der es allein mit den Frauen der Sippe bewohnt: Hier leben sämtliche Frauen des Stammes, die allesamt Eigentum des Häuptlings sind. Dieser verleiht sie als Zeichen seiner Gunst und als Belohnung an besonders verdiente Krieger, die sie bei Bedarf in ihre Räumlichkeiten holen. Alle Kinder gelten jedoch als die seinen, denn wie der Gott Brazoragh unter den Göttern, verkörpert der Häuptling unter den Orks Fruchtbarkeit und Herrschaft. Grakvach macht dieser Aufgabe alle Ehre, vor allem aber lebt er für den Kampf und genießt die Erregung einer Schlacht noch mehr als das Begatten eines Weibchens oder das Verbrauchen der Beute.

Im Nordosten schließt sich an den Palisadenwall ein riesiger Pferch an, in dem die wenigen zotteligen Ponies gehalten werden. In einem abgegrenzten Stück des Pferchs ist eine tiefe, mit einer einfachen Lederplane teilweise abgedeckte Fallgrube angelegt worden, in der Kriegsgefangene, aber auch einige Goblin- und Menschenglaven hausen. Wenn jemand aus dieser Grube

herausgeholt werden soll, um zu arbeiten, wird er mit einem an einem Strick hängenden Fass herausgezogen, und, falls er Glück hat, auf dieselbe Art wieder hinab gelassen. Manchmal werden die Unglücklichen auch einfach hinab gestoßen – sollten sie dabei ums Leben kommen, kümmert das die Orks auch nicht sonderlich, denn schließlich benötigt man stets Nahrung für den gewaltigen Kriegsoger, der an einem Pfahl gegenüber dem einzigen festen Gebäude, der Holzhütte des Ugrashak, festgekettet ist. Der schon graupelzige Schamane ist zuständig für die Besänftigung des eifersüchtigen Totengottes Tairach und die dafür nötigen Opfer – doch er hat in letzter Zeit einiges an Respekt bei seinen Untertanen eingebußt: Bei einem Überfall eines befeindeten Orkstammes konnte er nicht verhindern, dass einige besonders prachtvolle Beutestücke, darunter zwei hellhaarige Menschenfrauen, gestohlen wurden; und beim bislang letzten Raubzug des Stammes gerieten er

und einige der Elitekrieger des Stammes in einen Hinterhalt, bei dem er selbst von einem menschlichen Zauberer schwer verletzt wurde, während die Krieger allesamt ums Leben kamen. Sei dieser Zeit fehlt ihm der rechte Arm, und nicht wenige in der Sippe murmeln, dass Tairach Ugrashak nicht mehr unterstützen würde – wäre er ein Kriegshäuptling, hätte ihn gewiss schon jemand herausgefordert und getötet, um seine Nachfolge anzutreten, doch als Schamane steht er über diesen Dingen. Doch der Druck, alsbald einen geeigneten Schüler anzunehmen, wird immer größer, und wenn die Krieger einen solchen Zögling irgendwo bei einer anderen Sippe entführen müssten.



Dass der Oger unweit der Hütte festgekettet ist, sorgt auf alle Fälle dafür, dass sich niemand unbemerkt Zutritt zu Ugrashaks Domizil verschaffen kann. Der Innenraum der Hütte verfügt über einen offenen Kamin sowie eine aus Fellen bestehende Lagerstatt. In einer von einem Handelszug erbeuteten Kiste bewahrt der Schamane seine Kultgegenstände auf, außerdem lebt bei ihm in der Hütte eine rothaarige Sklavin, die goldäugige und kupferhaarige Nivesin Yolakaina, die er einst in einer Falle fing, als sie in Wolfsgestalt jagte. Da ihre Haare die Farbe des Tairach haben, betrachtet der Schamane sie als eine Art Maskottchen und verzichtet darauf, sie zu schänden; vor allem aber hat er begonnen, der magiebegabten Sklavin den einen oder anderen Ritus des Tairach beizubringen, und spielt mit dem Gedanken, sie zu seiner Schülerin und erwählten Nachfolgerin zu machen – ein Gedanke, der jeden Ork im Stamm in kalte Wut versetzen würde.

SCHWACHSTELLEN

Der Sinn von orkischen Festungen ist es primär, Schutz gegen andere Orks zu bieten: Gegen eine menschliche Armee hat die Palisade keine wirkliche Chance, wohl aber gegen einzelne Stoßtrupps. Problematisch ist ferner das verwendete Material: Die Palisaden können ebenso wie das gesamte Lager durch einige gut platzierte und mit Brandöl bestückte Pfeile lichterloh in Flammen aufgehen.

ABENTEUERIDEEN

- Zu Beginn einer Folge von Abenteuern könnte eine einfache Erkundungsmission stehen: Obwohl die Weidener hauptsächlich mit der Abwehr von Gesetzlosen im eigenen Land und Angreifern aus den Schwarzen Landen beschäftigt sind, wollen sie trotzdem versuchen, die Orkgebiete im Auge zu behalten, und bitten die Helden, Berichten um eine Orksippe nachzugehen, die immer wieder Dörfer am Nebelmoor überfällt.
- Vielleicht werden die Helden auch aus verschiedenen Orten in der Umgebung als Skla-

ven in das Lager verschleppt und müssen von dort entkommen – ein guter, wenn auch harter Einstieg für eine neue Gruppe von jungen Abenteuern.

- Die Helden erfahren aus den Berichten eines geflohenen Sklaven von der gefangenen Nivesin und könnten beschließen, sie zu befreien. Ebenso ist es möglich, dass ihre Sippe zusammenlegt und die Helden für diesen Zweck anwerben will – eventuell auf sehr plumpe Weise, da für sie alle Nicht-Nivesen habgierige Söldner sind. Im Orklager mag sich schnell eine weitere Komplikation ergeben, wenn Yolakaina gar nicht befreit werden will, da es ihr relativ gut ergangen und ihre Neugier auf die Zauberei des Schamanen erwacht ist ...
- Gorge Kohlenbrander, der Tralloper Fuhrwerksmagnat, strebt danach, den Zugang nach Gashok möglichst frei zu bekommen – zu diesem Zweck heuert er einiger erfahrene Söldlinge an, um die Gruuzash-Orks zu verjagen.
- Der auch in Weiden verbreitete Rondraorden vom Donner hat immer schon das Erlebnis des Kampfes über alles geschätzt und sich darum in der Vergangenheit auch dadurch hervorgetan, dass er sich wenig um die Motive der Kämpfenden schert, sondern für den in die Schlacht zieht, der dem Orden seine Festungen und Ausrüstung und damit das Weiterbestehen finanziert – insofern steht er dem Kult des Rondrasohnes Kor recht nahe. Nun ist Mardiron von Trallop, ein Donneritter, in die Hände der Girikh-Sippe gefallen; und statt ihn direkt dem Schamanen zur Opferung zu überlassen, hat sich der gelangweilte Häuptling Grakvach die Reden seines neuen Sklaven angehört und in ihnen einige beeindruckende Sachen vernommen. Das Liebäugeln eines Orkanführers mit dem Kult eines Zwölfgötterkindes könnte einige überraschende Möglichkeiten bieten, auch wenn

Grakvach nicht gerissen genug ist, als Preis für eine Konversion zum Rondraglauben die Anerkennung und Unterstützung durch die Weidener zu verlangen.



01'98

HJALSVIDRA – EINE THORWALSCHES OTTASKIN

Selbst die Thorwaler, den meisten vor allem als wehrhafte Seefahrer bekannt, kennen zu Lande Befestigungen rund um ihre Dörfer – und die Ottaskin ist dabei das, was einer Burg am nächsten kommt:

Die Grundlage der Thorwaler Gesellschaft ist bekanntlich die Ottajasko, die Schiffsgemeinschaft. Nicht jede Ottajasko besitzt auch eine befestigte Siedlung auf dem festen Land, doch an vielen Orten, ja selbst eingebettet in die größeren Städte Thorwal oder Olport kann man die typischen Ottaskins sehen. Unser Beispiel Hjalvidra allerdings liegt nicht in einer Stadt, sondern wie die allermeisten ihrer Art am Rande der Wildnis, nämlich an der Mündung des Hjaldfjordes südwestlich von Olport am südlichen Ende des Jarltums Graabjergen.

Ottaskin sind zumeist kreisrunde Anlagen und von einem Erdwall umgeben, der gelegentlich seinerseits von einem Wassergraben umgeben ist – doch das nur dort, wo der Boden nicht gar so steinig ist wie in vielen Teilen des Landes.

Die Größe der Anlage hängt natürlich vor allem von der Größe der Schiffsgemeinschaft ab, die sie bewohnt – und die Eisvogel-Otta von Hjalvidra ist mit knapp 200 Mitgliedern von etwas überdurchschnittlicher Größe.

Da ein typisches thorwalsches Langhaus, ein Jolskrim, etwa zwölf Menschen beherbergt, stehen daher sechzehn Jolskrimi im Inneren des Ringwalles von Hjalvidra: Zwei Straßen verlaufen bemerkenswert gerade zwischen den vier Toren, die den Himmelsrichtungen zugewandt sind, und teilen so den runden Innenhof in Viertel. In jedem davon sind je vier Langhäuser im Karree angeordnet.

Anders als bei einer mittelländischen Burg ist dabei keine Trennung verschiedener Bauwerke mit unterschiedlichen Funktionen festzustellen; jedes Langhaus wird von einer Großfamilie bewohnt und vereint alles unter einem Dach: von der Festhalle über die Kochstelle, die mit Fellen bedeckten Bänke, die als Schlafplätze dienen, bis hin zu den Viehställen.

In der Mitte des Kreises schließlich erhebt sich die herausragende Festhalle der Hetleute, ein erkennbar größeres Langhaus, in dem unter anderem auch die Schätze der Ottajasko aufbewahrt werden.

Die eigentliche Befestigung beschränkt sich also ganz auf den hohen, auf dem Grat zusätzlich mit einem Palisadenwall bestückten Erdwall rundum sowie die vier Tore, die mancherorts kaum mehr als einfache Durchbrüche im Wall sind, hier aber mit kleinen hölzernen Tortürmchen gesichert werden.

SCHWACHSTELLEN

Solange der Feind in Orken- oder Thorwalermanier heranstürmt, so gut wie keine: Denn wenn die Palisaden mit kräftigen Thorwaler Maiden und Burschen besetzt sind, dann scheint es fast unmöglich, die Wälle zu überwinden; und da ein Ottaskin quasi ein ganzes Dorf ist, wäre das Aushungern auch eher sinnlos.

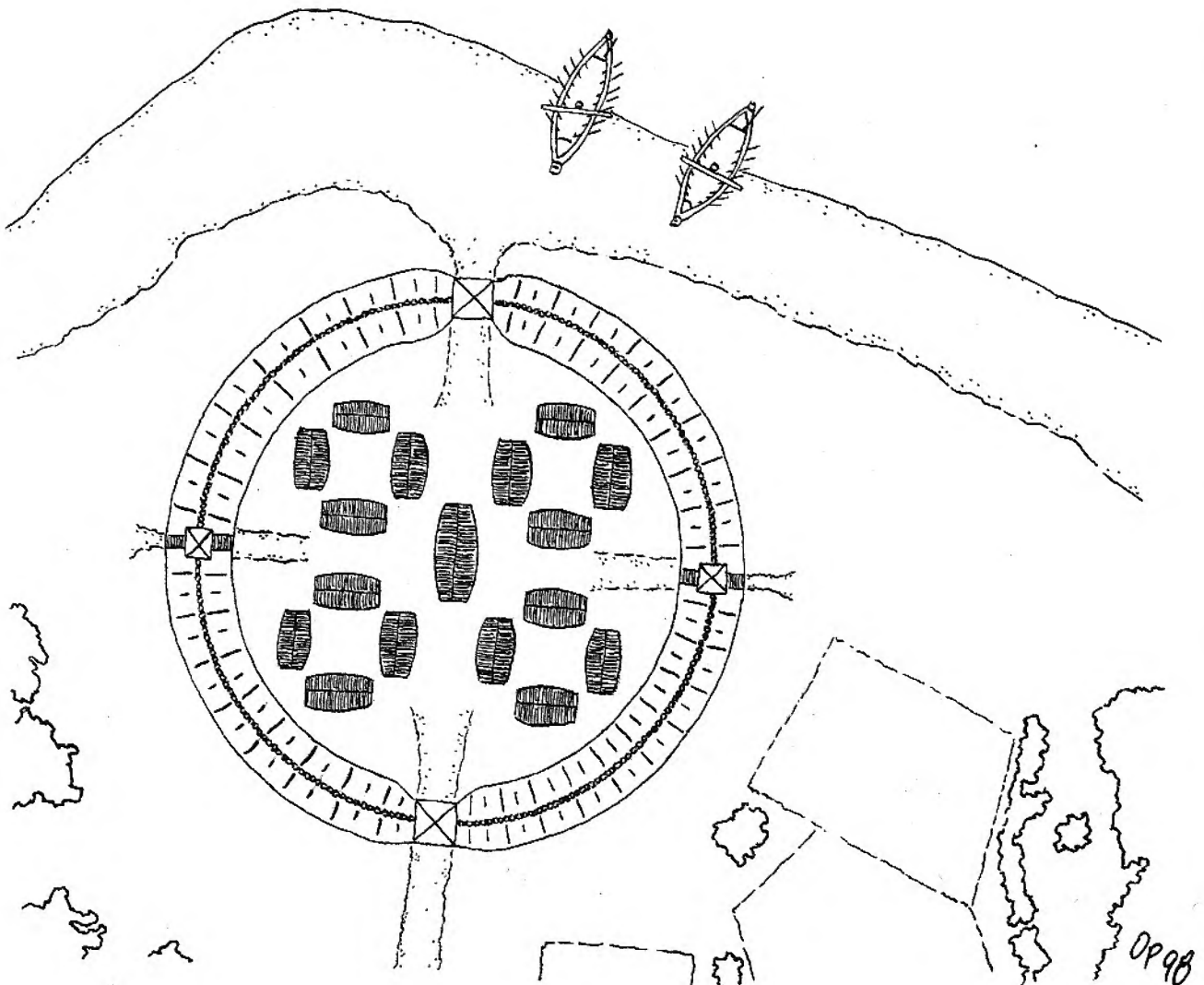
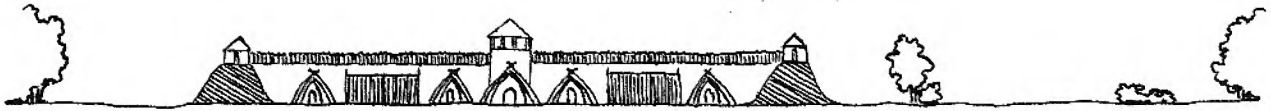
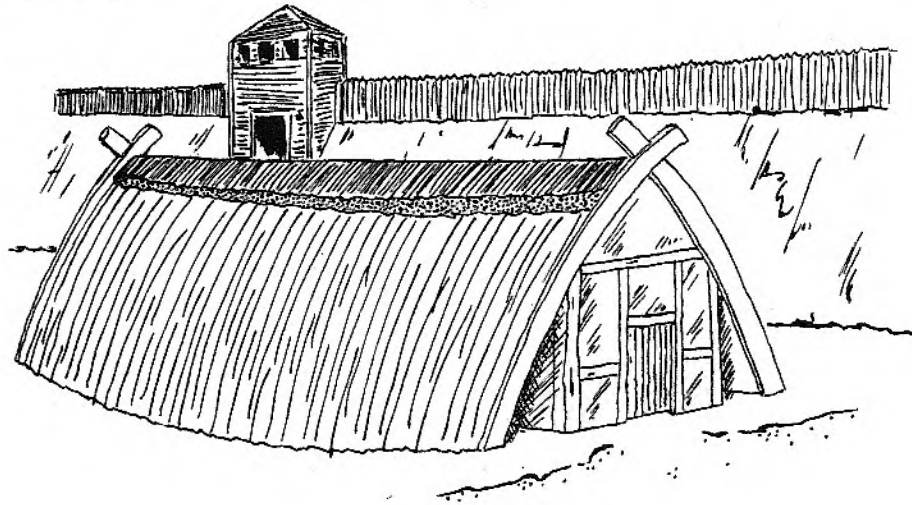
Anders sieht es aus, wenn ein entschlossener Feind auf Fernwaffen zurückgreift, um die Langhäuser mit Brandgeschossen in Flammen aufgehen zu lassen: Auf diese Weise, mit einigen

disziplinierten Kompanien von Bogenschützen, haben etwa die Priesterkaiser so manche Ottaskin geknackt, denn dann schwindet die ohnehin nicht sonderlich ausgeprägte Disziplin der Thorwaler und viele verlassen die Wälle, um ihre Familien zu retten. Dass andere hingegen in kalte Walwut gerieten und den Feinden erhebliche Verluste zufügten, ehe sie, mit Pfeilen gespickt, ihr Leben aushauchten, ist eine andere Sache...

ABENTEUERIDEEN

- Die Eisvogel-Otta und ihre Hetfrau Thorhild leben seit einigen Jahren in einer blutigen Fehde mit der Nordlicht-Otta des Blotgrim Eisenzahn. Letztere ist wegen ihrer brutalen und grausamen Kampfweise allgemein verhasst und schon vom Obersten Hetmann Tronde auf die Olport-Steine verbannt worden, was sie jedoch keineswegs daran hindert, mit ihren vier Ottas immer wieder die Küste heimzusuchen, Vieh und Korn zu rauben und schwächere Bauern (die es selbst in Thorwal gibt) als Arbeiter oder gar um Lösegeld zu verschleppen. Die meisten Überfälle richten sich auf die Gegend am Hjaldfjord, wo die Eisvogel-Otta lebt; und hier können die Helden als Thorwaler oder deren Gäste schnell in einen Angriff der Nordlicht-Otta verwickelt werden.
- Eines Tages im Herbst kehrt Hetfrau Thorhild, die die Helden in der Ferne kennengelernt und zu sich eingeladen hat, mit dem Drachenschiff und einigen Begleitbooten voller Handelsware oder Plündergut nach Hjalvidra heim. Doch da herrscht inzwischen Hetmann Blotgrim Eisenzahn, der die Gelegenheit genutzt hat, um gegen alle alten Sitten zu verstoßen, indem er mit seinen Leuten die Daheimgebliebenen überwältigte und sich ins gemacht Nest setzte, wo seine Nordlichtler nun hausen wie die Schweine. Für die Helden und ihre Freunde bedeutet das, dass sie noch vor Einbruch des schnell herannahenden Winters die Eindringlinge verjagen müssen, ohne dabei größere Schäden am Ottaskin selbst und dessen Wintervorräten zu verursachen. Die Eisvögel haben zwar gut gefüllte Boote, aber in denen können sie natürlich nicht überwintern – und würden sie gezwungen sein, Zuflucht bei befreundeten Ottajaskos zu suchen, machten sie sich zum Gespött von Salza bis Enqui.
- Mit der Festhalle übrigens hat es eine besondere Bewandnis: Sie wurde einst vom alten Hetmann Gungleif teilweise aus Planken und Spanten seiner damaligen getreuen, aber doch recht angeschlagenen Otta gebaut – und dadurch ging auch der koboldische Klabautermann der Otta endgültig an Land, wo er bis heute als Geist der Festhalle lebt und allerlei Unfug anstellt. Die Thorwaler haben sich daran gewöhnt, aber für Besucher mag das recht lästig werden – vor allem, wenn sich der alte Nils Norreson, der beste Freund des früheren Hetmanns, einmischt, der im Alter ein bisschen wunderlich geworden ist, viel mit dem Klabautermann redet und vom ihm einige Zauber gelernt hat, die ihn zu einer Art Schelm machen – die anderen Thorwaler jedenfalls sehen ihn als verwirrten Heiligen oder auch als Ottamaskottchen, das man schützen und hegen muss.

Hjalzbidra



KESHAL ROHAL, DAS STERNEPATOR – EINE STADTTOR-BURG

Bei Befestigungsanlagen und Stadtmauern ist es vielerorts üblich, das Haupttor nicht als herkömmliches Stadttor zu gestalten, sondern als Torburg, bei der man erst einen Innenhof und dann ein zweites Tor durchqueren muss, ehe man das Stadttor erreicht. Die Vorteile einer derartigen Anlage liegen klar auf der Hand.

Zunächst muss ein potentieller Angreifer nicht nur ein normal gesichertes Tor einnehmen, sondern gleich eine wesentlich besser zu bemannende und zu verteidigende Burg. Während ein gewöhnliches Tor zwar häufig von zwei Türmen mit Aussichtspunkten und Schießscharten an beiden Seiten flankiert wird, verfügen Torburgen stets zumindest über einen dem eigentlichen Tor vorgelagerten und von einer Mauer mit Wehrgang umgebenen Vorhof oder Zwinger, der von allen Seiten unter Beschuss genommen werden kann. Häufiger ist jedoch ein vollständiges zweites Torhaus mit zwei eigenen Türmen vorangestellt, die besser zu verteidigen sind und außerdem den Soldaten nicht nur als kleine Wachstuben, sondern als richtige Garnison dienen. Im Falle eines Angriffs sind so die Verteidiger nicht nur in größerer Anzahl, sondern auch schneller zur Stelle, als wenn sie erst aus der bedrängten Stadt herbeieilen müssen.

Außerdem hat der Feind die aufreibende Aufgabe, nicht ein, sondern zwei Tore zu durchbrechen – und das zweite, eigentliche Stadttor muss er bedrängen, während die vorgelagerten

äußeren Tortürme hinter ihm oft noch von den Verteidigern gehalten werden und die Besatzung ihn mit Pfeilen, Bolzen und Speeren bewirft und beschießt. Natürlich sind gerade bei derartigen Bauten die Tore die größten Schwachstellen. Sie müssen einerseits solide genug sein, um einige Stöße mit dem Rammbock auszuhalten, und andererseits leichtgängig genug, um in Friedenszeiten tagsüber Besucher der Stadt einzulassen.

Als Beispiel für eine solche Anlage soll die in der aranischen Oasenstadt Anchopal gelegene Stadttorburg dienen, die 'Keshal Rohal', Rohals

Der Anchopaler Volksmund behauptet, das Tor ruhe auf einem Fundament aus der Zeit vor den Skorpionkriegen, als Gorien noch ein blühender Garten war – doch ähnliche Dinge werden im Tulamidenland von fast jedem bemerkenswerten Bauwerk erzählt. Die ersten Hinweise auf das Tor stammen aus der weit späteren Zeit des Diamantenen Sultans Sheranbil V., doch auch danach wurde das Gebäude immer wieder von den jeweiligen Machthabern teilweise oder grundlegend umgestaltet. Der letzte derartige Eingriff geschah unter Rohal dem Weisen, der das Tor umbauen ließ und seiner Anchopaler Vertrauten, der Sterndeuterin Niobara, als Geschenk anbot, doch soll sie die Gabe abgelehnt und das Haus nie bezogen haben. Im Anschluss an die Magierkriege kam es in Aranien zum Exodus: Die Magierakademien von Elburum, Anchopal und Baburin wurden geschlossen, die Magier des Landes verwiesen; lediglich die Zorganer Akademie konnte als Gaukler-schule getarnt ihre Existenz fortsetzen. Da die gorische Wüste gerade nach Borbarads erster Verbannung ein äußerst gefährlicher Ort war, wurde dem von Rohal gegründeten Magierorden der Grauen Stäbe von Perricum (dem ODL) die südliche Torburg als Domizil zugewiesen. Sie erhielten dieses Privileg zusammen mit der Auflage, darüber zu wachen, dass dem Land kein Unheil aus der Gor entstünde; so auch in jüngster Zeit, als der damalige Groß- und heutige Hochmeister Tarlisiin von Borbra zu denen zählte, die den Sphärenriss über der Wüste schlossen.

Nachdem der Ordo Defensores Lecturae die Torburg bezogen hatte, wurde sie ihrer eigentlichen Bestimmung entzogen, ein Stadttor zu sein, denn der Ausgang zur gorischen Wüste wurde permanent verschlossen. Dazu muss man wissen, dass die Anlage nicht ein einziges Tor, sondern pro Turmpaar jeweils drei einzelne Tore besitzt. Das der gorischen Wüste zugewandte Tor besteht außen aus einer schweren, blauschwarzen Basaltplatte, die mittels Kettenwinden im Falle eines Angriffes von sechs starken Leuten aus dem Boden hochgekrummt wird und dann die Toröffnung völlig versperrt. Diese Platte wurde seit den Magierkriegen nicht mehr im Boden versenkt und von Künstlern als Außenmauer mit silbernen Sternen versehen. Der Mechanismus wird jedoch ständig geölt und gepflegt und ist noch voll funktionsfähig. Das jeweils mittlere Tor ist ein klassisches Fallgitter, ebenfalls über Kettenwinden zu schließen, wobei die spitzen Gitterstangen in speziell geformte Löcher im Boden greifen. Im Gegensatz zu der Sternenplatte lässt sich dieses Gitter binnen weniger Augenblicke öffnen und von einer einzelnen Person schließen. Das jeweils innere Tor ist zweiflügelig, besteht aus Holz und besitzt ein kleines Mannloch. Das der Stadt zugewandte Turmpaar verfügt über die selben Mechanismen, und auch hier wurde die Basaltplatte bei der Unterwerfung Anchopals durch Sultan Hasrabal emporgehoben und das Fallgitter gesenkt. Inzwischen, da ein eisiger Waffenstillstand zwischen dem ODL und Hasrabals Statthalter, dem Wesir Maruban, herrscht, verbleibt der Mechanismus meistens in seiner offenen Position. Doch das hölzerne Tor, das den Innenhof von der Stadt trennt, ist bis auf das von zaubermächtigen Gardisten bewachte Mannloch geschlossen und verriegelt.



Provinzial-Archivarin Sharina ay Yalaiaad

Haus, genannt wird, denn sie weist nicht allein alle typischen Baumerkmale, sondern darüber hinaus sehr bemerkenswerte Bewohner auf: die Magier vom Orden der Grauen Stäbe.



Provinzial-Kammerherrin
Merisa saba Durashahr

Seit der Schließung der äußeren Tore wird der Vorhof als Burgenhof genutzt; und besonders ein Merkmal ist zu erwähnen: Schon lange, bevor der Orden die Burg bezog, befand sich hier ein großer, mit hellgrauen Metallfäden in den Holzboden eingelassener Fünfstern. Dass die Fäden wahrhaftig aus dem magischen Metall Arkanium gezogen sind, war immer einigen Ordensmeistern bekannt,

doch erst nach der Wiederentdeckung der universalen Exorzismus-Formel Pentagramma wurde offenbar, dass der Fünfstern einst als unterstützende und stärkende Komponente für eine Flächenversion dieses geister- und dämonenbannenden Spruches geschaffen wurde.

Die zwischen den Turmpaaren verlaufenden Wehrmauern haben außer dem eigentlichen Wehrgang auch einen inneren Gang, der jeweils in die Erdgeschosse der Türme führt. Im Inneren der mit winzigen Schießscharten versehenen Gänge sind Verteidiger deutlich besser vor dem Beschuss durch feindliche Truppen geschützt. An der Innenseite der östlichen Mauer des Wehrganges befinden sich die Küche und die Gesindestuben sowie die Latrine. An der westlichen Mauer sind Wachstuben und Unterkünfte für dreißig Laienbrüder des Ordens sowie ein kleiner Stall zu finden. Der größte Teil der Kämpfer und Tiere des Ordens ist in angrenzenden Gebäuden in der Stadt untergebracht; denn anders als bei herkömmlich genutzten Torburgen dienen die Türme nicht als Mannschaftsquartiere, sondern als Wohn- und Arbeitsstellen für die Magister der Ordensspitze.

Denn die Ordensburg Anchopal ist die Hauptniederlassung des ODL für seine südöstliche Ordensprovinz, die das ganze Tulamidenland vom Raschtulswall bis zum Perlenmeer und die Insel Maraskan umfasst. Die Hauptaufgabe des Ordens ist wie zur Zeit Rohals der Schutz der grauen Magierrgilde und ihrer Akademien – und in heutiger Zeit bedeutet das vor allem, gut gegen die Schliche der Schergen Borbarads gewappnet zu sein und ihren Intrigen und Überfällen mit kühnen Unternehmungen entgegenzutreten.

Der rechte Turm des der Stadt zugewandten Paares verfügt wie sein Zwilling über vier Stockwerke und

ist das Reich von Sharina ay Yalaad, der Provinzial-Archivarin, deren Aufgabe das Sammeln von Wissen über die Gilde, den Orden und vor allem die gemeinsamen Feinde ist – inzwischen ist das zu einem veritablen Spitzeldienst geworden. Die ehemalige Sharisad ist immer noch eine bemerkenswert schöne Frau. Einst war sie an sämtlichen großen Höfen des Tulamidenlandes zu Gast und hat aus dieser Zeit noch sehr gute Kontakte, die sie heute zu Gunsten des Ordens nutzt. Die persönlichen Wohn- und Amtsräume von Frau Sharina und ihren Gehilfen liegen im Erdgeschoss. In den beiden oberen Stockwerken wird die Bibliothek der Ordensburg aufbewahrt:

Das erste Obergeschoss des Turmes beherbergt die Handbibliothek der Ordensmitglieder, das zweite das Schriftenmagazin mit den selteneren Werken. Während den meisten Magiern auf Anfrage Zutritt zu diesen Räumlichkeiten gewährt wird, sind die im Keller liegenden Archive der Ordensburg für Außenstehende absolut verboten. In diesen berühmt-berüchtigten Kammern des Ordens lagern zahlreiche verbotene Bücher und Schriftrollen sicher vor dem Zugriff von Unbefugten, zu denen im Lauf der Zeit ebenso übereifrige Inquisitoren wie machtgierige Schwarzmagier zählten. Im dritten Obergeschoss, unter einem offenen Kuppeldach, befindet sich ein Observatorium, dessen Astrolabium zeitweise ebenfalls von einigen Magiern und Sterndeutern benutzt wird.

Im linken Stadtturm residiert die Provinzial-Kammerherrin Merisa saba Durashahr. Die aus Rashdul stammende Dschinnenmeisterin ist mit ihrem pechschwarzen Haar und den strahlend blauen Augen eine äußerst beeindruckende Erscheinung. Die meisten unterschätzen den Geschäftssinn der Mittdreißigerin und merken erst zu spät, dass sie sich weit unter Preis verkauft haben.

Im Keller unterhalb dieses Turmes ist die mit magischen und herkömmlichen Fallen gesicherte Schatzkammer zu finden, wo einige kostbare Artefakte in Ordensbesitz gehütet werden. Im Erdgeschoss des Turmes befindet sich ein ständiger Vorrat an Lebensmitteln. Die Lagerräume für allerlei Werkzeuge, Geräte und andere Ausrüstung liegen im ersten, die Wohnräume der Magistra darüber im zweiten Obergeschoss. Das nächste Geschoss beherbergt die Wohnung von Feridor Jarish, dem Buralchimisten, sowie sein Alchimistenlabor, das durch einen besonders dicken Steinboden vom restlichen Turm abgetrennt ist. Im Falle einer Explosion würde voraussichtlich nur das Dach, nicht aber der übrige Turm zu Schaden gelangen.

Auf Höhe des ersten und zweiten Stockwerkes spannt sich zwischen den stadtwärtigen Türmen eine nur über die ersten Obergeschosse erreichbare Torbrücke. Im unteren Bereich liegt der mit einem prächtigen Bleikristallfenster ausgestattete Konventssaal der Burg: In der Mitte des mit erlesensten Stühlen und Tischen ausgestatteten Raumes steht eine zwei Schritt hohe Marmorstatue von Rohal. Ihr gegenüber steht wie zu einem vertraulichen Gespräch die Herrin Hesinde. Die Wände sind mit Portraits der bisherigen Großmeister geschmückt. Der Raum wird außer für Festlichkeiten und Besprechungen

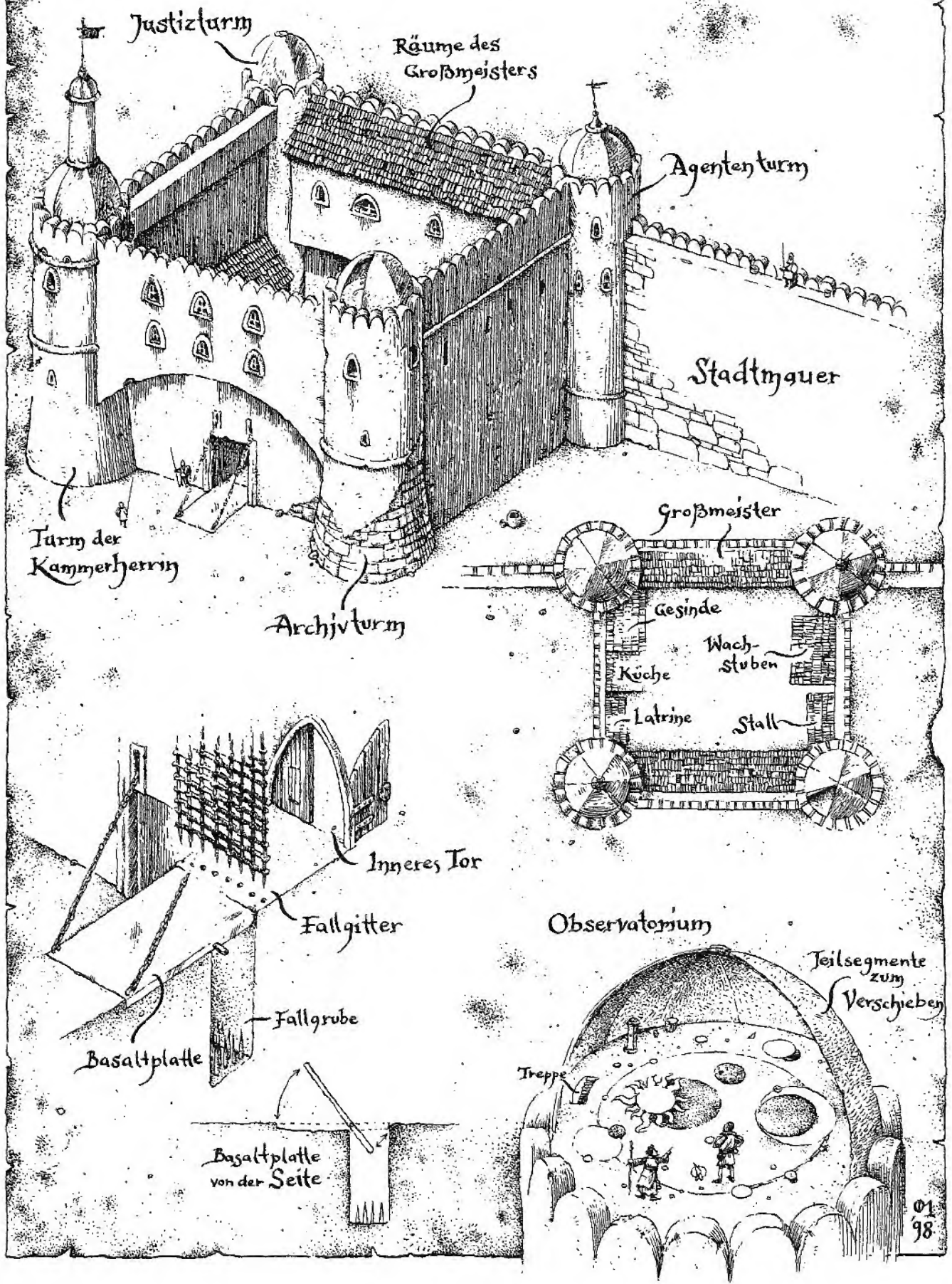
zeitweise auch für den Hesindedienst genutzt. Im darüber liegenden Stockwerk befinden sich Wohnräume für Ordensmitglieder und Gäste.

Der linke Außenturm ist nur durch den Wehrgang und damit von den Stadttürmen her erreichbar. Aber es gibt auch nicht allzu viele Besucher, die freiwillig in das Reich des Provinzial-Justizars Dajinbrecht von Boran vordringen. Der aus Maraskan stammende stämmige Mittvierziger ist eine eher unauffällige Erscheinung; seine zusammengewachsenen Augenbrauen und die beginnende Glatze sind schon das Auffälligste an ihm. Aber als Wächter über den Codex widmet er sich vor allem der



Großmeister Thorstor ibn Thorwulf

Keshal Rohal



Suche nach Spitzeln und Agenten des Feindes und pflegt sein unscheinbares Äußeres.

Das Erdgeschoss des Turmes, der in vielem an die Inquisitionstürme der Praioskirche erinnert, wird von einem beeindruckenden Verhörraum dominiert. In diesem düsteren Raum versuchen Magister Dajinbrecht und seine Gehilfen, Verrätern, Saboteuren und Spitzeln auf die Spur zu kommen; des weiteren sind noch sieben Arrestzellen im Erdgeschoss zu finden. In dem darüber liegenden Stockwerk befinden sich die allein zwei Räume umfassende Akten- und Gesetzessammlung des Codex Albyricus wie auch die Amtsräume des Justizars, in denen er unter anderem der Frage nachgeht, welche Aktionen des Ordens noch von weltlichem und Gildenrecht gedeckt werden. Das im zweiten Stockwerk, dem Wohnbereich von Magister Dajinbrecht und seinen Mitarbeitern, gelegene große Turmzimmer wird üblicherweise als private Bibliothek genutzt, lässt sich bei Bedarf jedoch recht einfach in einen provisorischen Gerichtssaal verwandeln, wenn es als unangebracht erscheint, den eigentlich auch für Ordensgerichtssitzungen vorgesehenen Kapitelsaal zu nutzen.

Der ebenfalls nur über einen Wehrgang zu erreichende rechte Außenturm dient der Provinzial-Marschallin Rubayel saba Lanoris als Amtsgebäude. Die schlichtenerfahrene Tulamidin erhielt für ihre Verdienste zahlreiche Auszeichnungen, bis sie als Laienschwester dem Orden beitrug, um eine Lebensschuld abzuleisten und künftig die kämpfenden Mitglieder des ODL zu schulen – denn diese dienen nicht allein als Garde der grauen Gilde bei offiziellen Anlässen, sondern werden gerade in letzter Zeit immer öfter als Fernagenten in die schwarzen Lande geschickt, wo eine gute Ausbildung überlebenswichtig ist. Frau Rubayel sitzt häufig in der Schulungskammer im Erdgeschoss mit den einfachen Kämpfern zusammen und redet über vergangene Kämpfe, stets bemüht, vergangene Fehler zu vermeiden. Ihre bescheidenen, ja kargen Wohnräume liegen im ersten Stockwerk unterhalb der Rüst- und Wachkammer.

Die äußeren Türme besitzen ebenfalls eine Torbrücke zwischen dem ersten und zweiten Geschoss. Diese beherbergt im unteren Stockwerk die Amtsräume des Großmeisters; eine Schreibstube und den Empfangsraum, der über ein großes Panoramafenster zur Gorischen Wüste verfügt. Die weiteren Räume dieser Ebene enthalten Kartenmaterial über ganz Aventurien; denn letztlich ist der Großmeister als Herr der Ordensburg und Ordensprovinz verantwortlich für die Planung der Einsätze und außer der Grauen Gilde nur dem Hochmeister in Perricum verantwortlich. Großmeister Thorstor ibn Thorwulf von den Beni Sturmwind ist ein im Söldnerlager bei Llan-

ka geborener Thorwaler, der bei einem privaten Lehrmeister die Zauberei und die tulamidische Lebensart erlernte. Zu den Vorwürfen, dass die Grauen Garden die Machtergreifung Sultan Hasrabals nicht zu verhindern versucht hätten, schweigt der Großmeister, was den Magiern offenes Misstrauen in der Stadt einbringt.

Im Obergeschoss der Torbrücke befinden sich die persönlichen Wohn- und Schlafräume des Großmeisters und seiner direkten Gehilfen. Der vorherige Großmeister, Tarlisin von Borbra, ließ sich hier oben eine Badestube einrichten, von deren Fenster ebenfalls ein guter Ausblick auf die Gor möglich ist.

SCHWACHSTELLEN

Die Ordensburg ist derzeit schon allein durch die Zahl der zauberkräftigen Bewohner gut gegen Angriffe natürlicher und übernatürlicher Art geschützt, und die meisten Befestigungen können nur durch schiere magische Macht überwunden werden, die schon im Bereich großer Drachen angesiedelt sein müsste. Einige von alters her bestehende Konstruktionsprobleme gibt es allerdings weiterhin: Wenn es nicht gelingt, die Steinplatten rechtzeitig in Position zu bringen, können die hölzernen Tore durch das Fallgitter hindurch mit Brandpfeilen unter Beschuss genommen werden. Vor allem aber ist die Ordensburg von der Stadtseite her kaum gesichert, so dass ein entschlossener Trupp von Eindringlingen problemlos in den Burghof vorstoßen könnte.

ABENTEUERIDEEN

- Scheinbar ist wieder Ruhe eingekehrt in die Stadt Peraines, doch der Frieden täuscht. Die Einwohner haben sich dem Sultan nur aus Furcht gebeugt, denn Hasrabal und seine 'ungläubigen' Novadis gelten seit Jahren als schreckliche Bedrohung. Wesir Maruban, ein Sohn Hasrabals, schürt heimlich diese Ängste vor dem Zaubersultan, gibt sich selbst aber betont weltmännisch und tolerant – doch die Peraine-Kirche muss immense Abgaben für den 'Schutz' der Pilgerzüge durch seine Krieger bezahlen.

Das Gleichgewicht zwischen dem Wesir, den Tempeln, der mittelländisch geprägten Oberschicht und dem Orden der Grauen Stäbe ist fragil: Hinter den Kulissen wird intrigiert und spioniert, kaufmännische, politische und religiöse Interessen treffen aufeinander, und auch die alten aranischen Qabalyim wirken im Hintergrund. Anchopal bietet sich also für Szenarien im Diplomatie- und Spionagemilieu an.

DIE LÖWENBURG ZU PERRICUM

Weithin sichtbar ist die Löwenburg nicht nur durch ihre erhabene Lage auf der schroffen Steilküste oberhalb von Perricum, sondern auch durch die stets frisch geweißten, hoch aufragenden Mauern, die an sonnigen Tagen glänzen wie ein eben polierter Harnisch. So edel, wie die Festung von Ferne wirkt, so trutzig scheint sie dem Betrachter aus der Nähe, denn die äußeren feinen Kalkplatten können nicht über die wuchtigen Steinquadern hinwegtäuschen, die den wahren Schutz der Wehranlage bilden. Kein Stein in Perricum ist älter als diese, von denen es heißt, dass sie schon zu einer Zeit eine Festung formten, als das alte Nebachot noch

kaum ein Dorf war. Die gesamte Anlage mit ihren 24 Türmen ist auf zwei Geländestufen erbaut, wobei die kleinere Oberburg von der unteren noch einmal durch eine starke Innenmauer abgetrennt ist. An der Unterburg ist noch einheitlich der wuchtige Baustil aus großen Steinquadern zu sehen, während die Oberburg im Laufe der Jahrhunderte viele Um- und Neubauten durch die jeweiligen Schwerter des Schwertes erlebt hat. Der gesamten Anlage ist gemein, dass es außer auf den Handwerkerhäuschen in der Unterburg und dem Palas der Oberburg keine Giebeldächer, sondern nur zinnenbewehrte Flachdächer gibt.

KIRCHENPOLITISCHE UND SAKRALE BEDEUTUNG

Die Löwenburg ist der Amtssitz des Schwertes der Schwerter, der höchsten Rondra-Geweihten Aventuriens, und damit die Hochburg des Rondra-Kultes. Während der prachtvolle Rondra-Tempel in der Stadt das sakrale Zentrum des Kultes bildet, stellt die Löwenburg heute eher den weltlichen Angelpunkt dar. Obwohl so profane Dinge wie Verwaltungskanzlei, Kirchenarchiv und Schatzkammer in der Löwenburg ihren Platz gefunden haben, gilt die Festung der Herrin Rondra doch als heilig und ist eine viel besuchte Wallfahrtsstätte der Gläubigen Aventuriens.

GESCHICHTE

Die Festungsklippen sind im Umkreis von Meilen die höchste Geländeerhebung in der Bucht von Perricum und wurden schon seit Urzeiten dank ihrer strategisch günstigen Lage als Verteidigungs- und vermutlich auch als Kultstätte genutzt. Die heutigen Klippen sind tatsächlich die Überreste eines viel größeren Hügels, der sich weiter im Landesinneren befand und im Laufe der Jahrtausende, als sich die Küstenlinie verschob, durch Efferds unablässige Wogen abgetragen wurde. Zweimal im Jahr, jeweils zur Tagundnachtgleiche, wenn sich das Meer bei Ebbe besonders weit zurückzieht, kann man unterhalb der Festungsklippen noch alte, verwitterte Steinquader weithin im Wasser ausmachen.

DIE UNTERBURG

DER WEG HINEIN

Steil und in steten Windungen führt der gepflasterte Weg den Festungsberg hinauf, der allorten von rondrianischen Symbolen flankiert wird. Die Toranlage der Festung ist durch ein mächtiges, von zwei Türmen gesichertes Vorwerk geschützt, das auf einer dem Festungsberg vorgelagerten Felsnase sitzt. Eine schmale Zugbrücke führt zu dem mit eisernen Beschlägen und Nägeln gesicherten sogenannten Mirhiban-Tor, das für gewöhnlich geschlossen gehalten wird. Hinter dem Tor schließt sich ein hohes, dunkles Gewölbe an, in dessen gerundeter Decke zahlreiche Öffnungen eingelassen sind. Das rückwärtige Tor öffnet sich in den unteren Fanghof der Festung, der von einer zinnenbewehrten Mauer eingefasst ist. Mit wenig Aufwand kann hier jedem Versuch, unerlaubt in die Burg einzudringen, ein rasches Ende gesetzt werden. Zur Rechten führt eine kleinere, nicht minder bewehrte Pforte in die eigentliche Unterburg, die den Besucher, nach all der trutzigen Wehrhaftigkeit, nun weit freundlicher willkommen heißt.

DIE GASSEN DER HANDWERKER

Den eher romantischen Teil der Löwenburg bilden die engen und verwinkelten Gässchen der Handwerker und Gesindeleute. Schief und aneinandergeschmiegt, von Ranken und Efeu bewachsen, ist kaum noch das Schwarzweiß des Fachwerks zu erkennen. Geführt wird dieses 'Dörfchen' in der Burg von Peritus Pustebeck, einem alteingesessenen Löwenburgler, der gleichzeitig der Leibkoch des Schwerts der Schwerter ist (und daher oft abwesend), woraus sich vielleicht auch einige Freiheiten erklären, die die Handwerker genießen. In den Gässchen findet sich alles, was zum Betrieb einer solchen Festungsanlage nötig ist: Von der Schmiedin bis zum Wäscher



Die Gassen der Unterburg

ist alles vorhanden. Viele der Handwerker und Gesindeleute sind Angehörige der auf der Burg tätigen Geweihten, die ihren Traviagefahrten auf die Löwenburg gefolgt sind.

DER LÖWENKELLER

Ungläubig stand schon manch ein Besucher vor den Treppentufen, die in die einzige Schenke der Burg, den Löwenkeller, hinab führen. Aus einem leerstehenden ehemaligen Kellermagazin ist der gemütliche Treffpunkt aller Bewohner der Löwenburg geworden. Gern sitzen Geweihter, Gardistin und Abenteuer bei selbstgebrautem Bier und Lammbraten beieinander, um über die Widrigkeiten Deres zu philosophieren. Besonders findet man hier Veteranen von diversen Kriegszügen in die Schwarzen Lande und erfährt die neuesten und heißesten Gerüchte über Heerzüge und Scharmützel. Und so ist auch an augenfälliger Stelle eine Karte der Ostlande an die Wand gemalt, auf der die vergangenen Feldzüge bis hin zur Schlacht an der Trollpforte verzeichnet sind. Kaum einer kennt die militärische Lage daher so gut wie der Wirt des Löwenkellers Willigast der Svelltsche. Um den kleinen, drahtigen Mann mittleren Alters mit den wieselfinken, wasserblauen Augen und dem Stupsnäschen ranken sich viele Geschichten. Manche sagen, Willigast

BURGFRIEDEN

Auf der gesamten Löwenburg gilt der Burgfrieden der Rondra-Kirche, was bedeutet, dass das Schwert der Schwerter für die Sicherheit eines Jeden bürgt, der auf der Festung weilt. Eine Missachtung des Burgfriedens wird von der Weißen Garde nachdrücklich verfolgt.

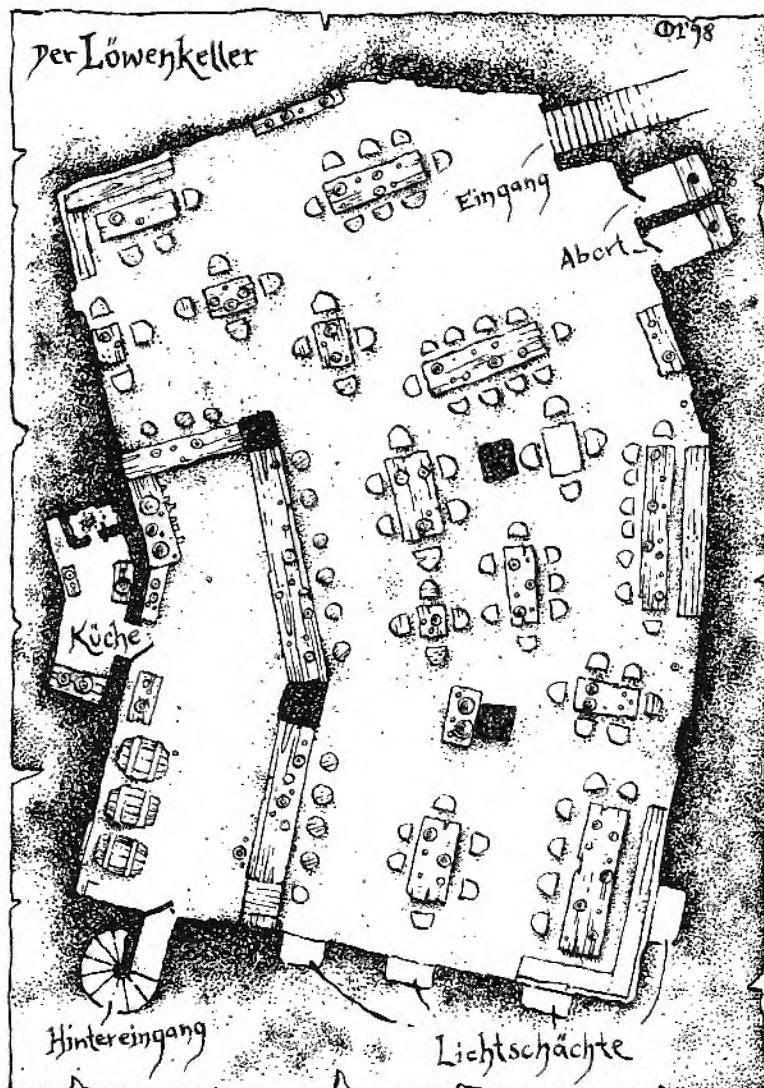
sei ein Streuner gewesen, der durch Zufall auf den Misaaun dabei gewesen war, durch Glück überlebte und nun auf seine Weise der Herrin seinen Dank erweist. Andere raunen hinter vorgehaltener Hand, er gehöre zum Rat der Fünf. Einige junge Mädchen und Burschen aus den Familien der Handwerker helfen ihm dabei, den Laden in Schwung zu halten. Keinesfalls würde es Willigast trotz aller fuchsischen Verschlagenheit zulassen, dass in seinem Keller ein Geweihter über seinen Durst trinkt, über die Stränge schlägt oder sich gar mit seinen Gästen prügelt, denn Willigast ist stolz auf 'seine' Geweihten und 'seine' Burg.

Als weitere Örtlichkeiten der Unterburg seien hier nur knapp erwähnt: der Paradeplatz, auf dem auch Kampfübungen abgehalten, Messen unter freiem Himmel zelebriert und Ansprachen gehalten werden; die Fechthalle, in der die Geweihtenschaft ihre täglichen Waffenübungen absolviert; das Rüst- und Zeughaus, in dem Waffen und für den Betrieb der Festung nötige Ausrüstung aller Art aufbewahrt werden; das Spital, wo sich so mancher Geweihte von seinen in den Schwarzen Landen erhaltenen Verwundungen erholt; die Kanzlei, sozusagen das Verwaltungsgebäude nicht nur der Löwenburg, sondern genau genommen der gesamten Rondra-Kirche; das Badehaus, das der Schenke um nichts nachsteht, wenn es darum geht, soziale Kontakte zu knüpfen; das Brunnenhaus, die Hauptwasserversorgung der Löwenburg; und die Stallungen, die hier auf der Festung sehr klein gehalten wurden, da die meisten Pferde in dem Gestüt neben dem Tjostenplatz untergebracht sind.

DIE WEIßE GARDE

Die Löwenburg ist sicherlich der einzige geweihte Ort der Rondrakirche, dessen Schutz und Bewachung in den Händen von Nichtgeweihten liegt. Gebildet wird diese Wache von den sechzig Frauen der Weißen Garde, die landläufig unter dem Namen *Die kalten Weiber von Perricum* berühmt und berüchtigt sind. Die einen sagen, ihren Zweitnamen habe die Garde lediglich von den weißen Wappenröcken, die anderen – meist solche, die die Garde im Kampf erlebten – führen ihn auf ihre kalte Unbeirrbarkeit zurück, mit der sie ihre Aufgaben erfüllen, ohne dabei auf ihre persönliche Ehre oder den eigenen Ruhm zu achten. Organisiert ist die Garde zu fünf Rotten bzw. Rudeln, die von je zwei Anführerinnen befehligt werden. Hauptfrau der Garde ist Leona Krenzo, eine rundliche, gemütlich wirkende Frau in den frühen Vierzigern. Ihrem Aussehen verdankt sie auch den Namen, den man besser nicht in ihrer Nähe benutzt: Mama Leona. Trotz ihrer Formen und ihrer sprichwörtlichen Fürsorge für ihre 'Kätzchen' ist sie eine Kriegerin, die mit allen Wassern gewaschen ist, und eine furchtbare Gegnerin im Kampf.

Ausgerüstet sind die Gardistinnen mit Kettenmänteln, die meist über den knöchellangen Waffenröcken getragen werden, und brusthohen weißen Turmschilden mit dem persönlichen Wappen des jeweiligen Schwerts der Schwerter im linken Obereck. Die restliche Schutzrüstung wird durch geschwärzte

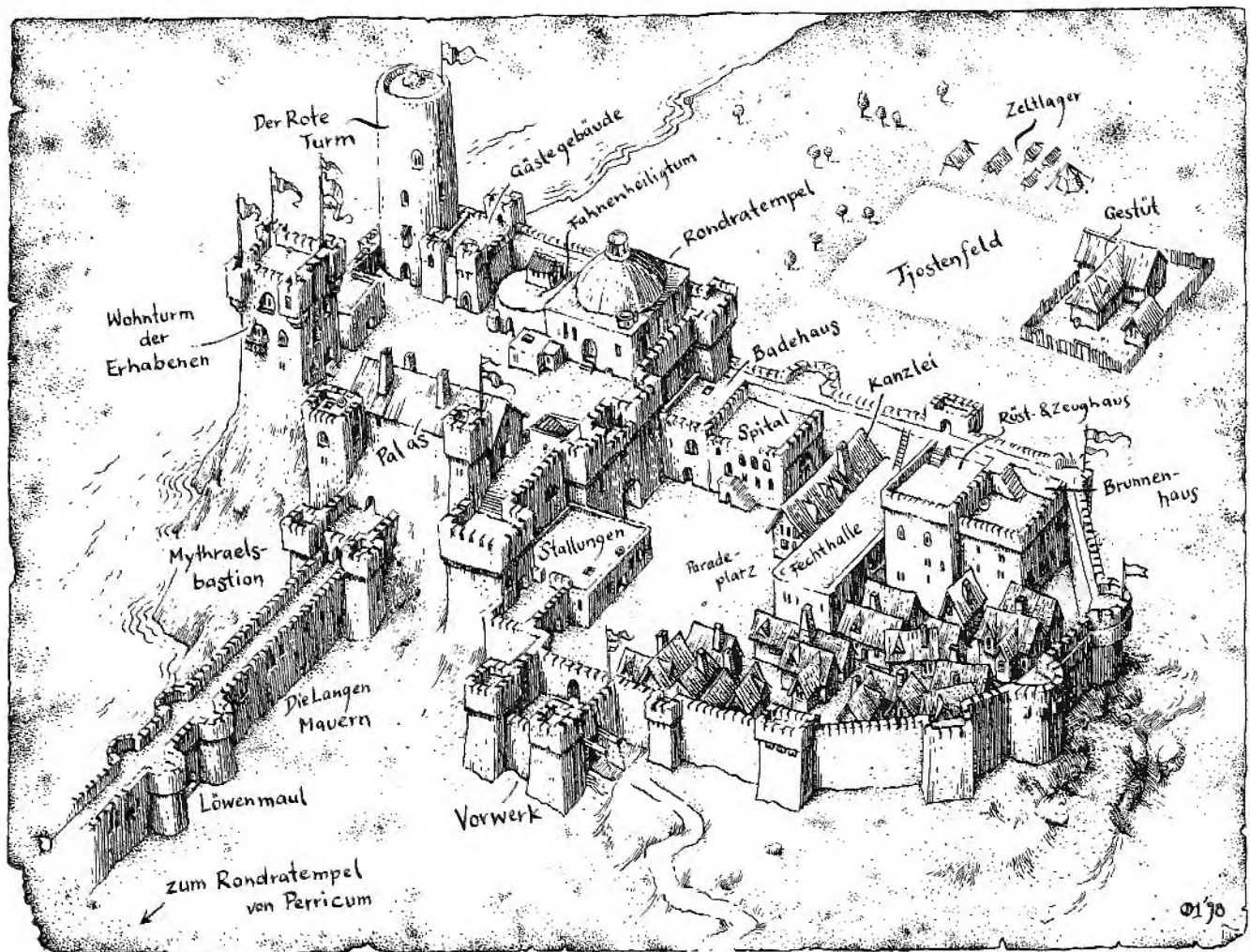


Amazonenhelme mit hüftlangen schwarzen Rossschweiften und ebenfalls geschwärzten Panzerhandschuhen gebildet. Bewaffnet ist die Garde mit Dolch und Langschwert, doch ihre Hauptwaffe ist die 2,5 Schritt lange Glege, mit der nahezu alle meisterlich umzugehen verstehen. Das Banner der Garde ist ein hinter schwarz bezinnter Mauer steigender, roter Löwe auf weiß. Untergebracht sind die Gardistinnen in den beiden Toranlagen sowie in der Mythraelsbastion und dem Löwenmaul der Langen Mauern.

DIE OBERBURG

DER PALAS

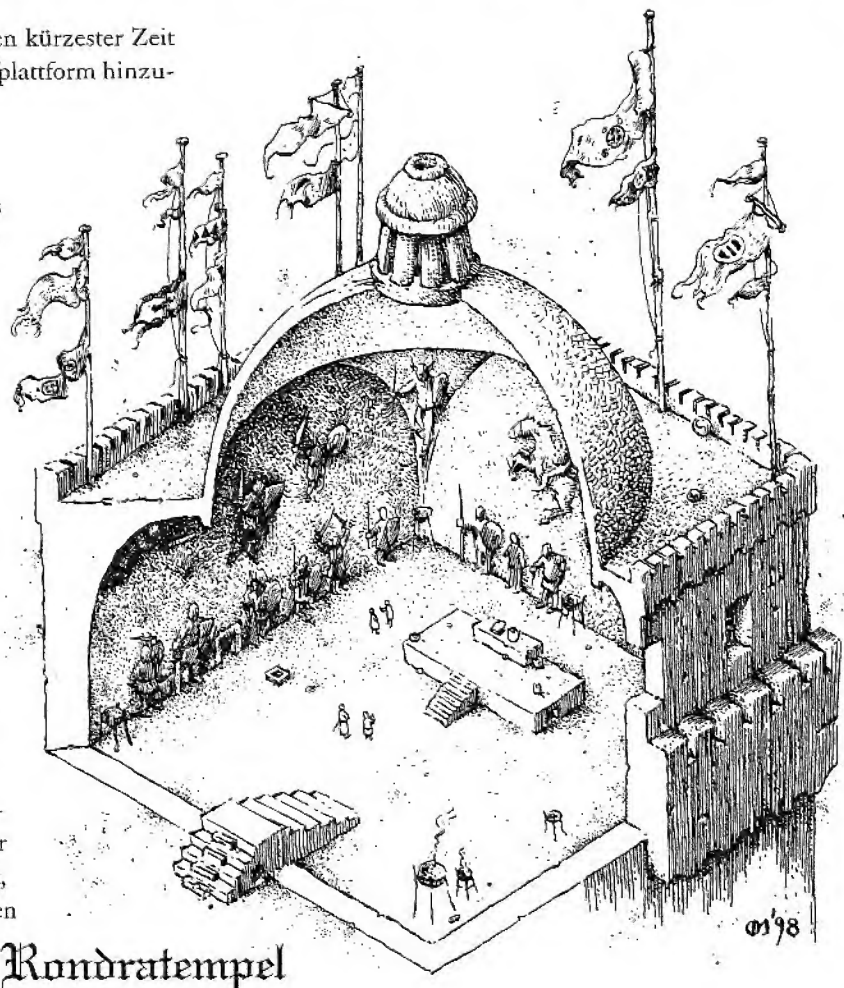
Das prachtvolle einstöckige Gebäude gehört zu den jüngsten Bauwerken der Festung und wurde nach dem verheerenden Brand vor 200 Jahren in modernem garethischem Baustil neu errichtet. Der erste Stock bherbergt die Hohe Halle, den gemeinschaftlichen Speisesaal der Löwenburg. Umgeben von Wandgemälden, die pathetische Heldenszenen abbilden, wird dort an einem einzigen, sich über die gesamte Länge des Saales erstreckenden Tisch gespeist, der Langen Tafel. Es ist Tradition, dass ausnahmslos jeder Rondrianer auf der Burg hier mit seinen Brüdern und Schwestern gemeinsam die Mahlzeiten einnimmt, auch anwesende hohe Gäste und selbst das Schwert der Schwerter weichen davon nicht ab. Der Palas ist außerdem das einzige der großen Gebäude der Festung, das über ein Giebeldach verfügt. Im



Verteidigungsfall kann der Dachstuhl binnen kürzester Zeit eingerissen werden, um eine weitere Kampfplattform hinzu-zugewinnen.

DER RONDRA-TEMPEL

Der nüchterne und klare Kuppelbau des Tempels spiegelt in angenehmer Weise die Abneigung der Rondrianer gegenüber Prunk und Pomp wieder. Bei der Gestaltung der Fassade wurde zudem völlig auf den in anderen Kirchen üblichen Gold- und Bronzeschmuck verzichtet, einzig die Kuppel aus gehämmertem Kupfer glänzt hell und weithin sichtbar im Licht der Praiosscheibe. Das Innere des Tempels wird fast ausschließlich durch kupferne Feuerschalen erhellt, in deren flackerndem Schein dem staunenden Betrachter die eigentliche Pracht dieses heiligen Ortes offenbar wird. Entlang der gewölbten Wände ragen gewaltige überlebensgroße Statuen der Alveraniere als Reliefs aus dem Stein. An den Wänden hinter diesen wundervollen Gestalten sind viele Heilige und Helden in lebensgetreue Wandbildern verewigt, so dass der Besucher des Tempels den Eindruck erhält, dass er schützend von Rondras Heerscharen umgeben ist.



Rondratempel

DER ROTE TURM

Der tatsächlich weiß verputzte, runde Turm ist das höchste Gebäude der Festung. In diesem Gebäude sind unter anderem der Sitzungssaal des Roten Rates und die Versammlungshalle der Löwenritter untergebracht. Besagter Saal der Löwenritter ist in der Tradition der Eisernen Gewölbe mit den Wappen aller bisherigen Träger dieses Ehrentitels der Rondra-Kirche geschmückt, und obwohl die Wände noch längst nicht voll sind, blickt dieser Saal auf eine lange Tradition zurück. So ist es Brauch, dass sich in Friedenszeiten die Löwenritter in jedem zweiten Jahr auf der Festung versammeln, um nach vorhergehendem Tempelbesuch mit dem Schwert der Schwerter gemeinsam zu speisen, einander Kunde aus den Ländern Aventuriens zu überbringen und die weiteren Ziele für die nächsten beiden Jahre festzulegen. Im Kellergeschoss des Roten Turmes liegt auch der einzige und schwer gesicherte Eingang zu den Eisernen Gewölben und der Schatzkammer (siehe *Mysterien der Löwenburg*).

DER WOHNTURM DER ERHABENEN

Das große, turmartige Bauwerk, von ursprünglich quadratischem Grundriss mit vier Ecktürmen, liegt direkt an der seewärtigen Festungsmauer und gilt als das am meisten umgebaute der gesamten Anlage. Alle nur erdenklichen Baustile vereinen sich hier in einem Gebäude, und jedes frühere Schwert der Schwerter scheint daran mitgestaltet zu haben. Als letzter und zugleich unsinnigster Umbau, der noch auf Anweisung des vorherigen Schwerts der Schwerter Dragosh von Sichelhofen ausgeführt wurde, gilt der protzige Balkon auf der Ostseite, der vom Schlafgemach des Schwerts der Schwerter zum offenen Meer hinaus weist.

DAS FANPENHEILIGTUM

Der steinerne Rundbau ist von außen mit einem umlaufenden Relieffries überlebensgroßer, kämpfender Löwinnen verziert. Im Inneren dieses Bauwerks werden die heiligen Banner und Standarten der Rondra-Kirche aufbewahrt, wie die geweihten Prozessionsfahnen und uralte Banner aus zahllosen Schlachten, meist blutbeschlammte und in Fetzen. Des Weiteren findet man hier die bekannten, meist rotweißen Banner der jeweiligen Haupttempel der einzelnen Sennen, seit mit der Rückkehr des Dämonenmeisters der Krieg begann und diese Friedensbanner gegen die Kriegsbanner ausgetauscht wurden.

Das erhabene Zentrum dieser Halle bildet die steinerne Löwin, in deren Klauen für gewöhnlich die ehrwürdigste aller Flaggen ihren Platz findet, das große Kriegsbanner der Rondra-Kirche, um das bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden so erbittert gekämpft wurde.

DIE GÄSTEGEBÄUDE

Diese Gebäude sind freilich nicht für den reisenden Abenteurer bestimmt, sondern für die Meister des Bundes und ähnlich ranghohe Persönlichkeiten des Rondra-Kultes.

DER TJOSTENPLATZ

Am südlichen Fuß der Löwenburg erstreckt sich das gewaltige Tjostenfeld der Rondra-Kirche, auf dem seit alters her die Zwölfgöttertjosten des Schwertbundes ausgefochten werden. In diesen Zeiten aber hat die Kirche den heiligen Boden den kaiserlichen Truppen als Sammelplatz und Lagerstelle zur

Verfügung gestellt, und so ist hier inzwischen ein stattliches Zeltlager entstanden. Nahe diesem Feld liegt das kircheneigene Gestüt des Schwertbundes. Das Gestüt ist berühmt für seine hervorragende Ausbildung von Schlachtrössern, viele Pferde namhafter Helden erhielten hier ihren letzten Schliff. Daneben werden auch die Perricumer Kaltblüter gezüchtet, jene außerordentlichen Rösser der Meister des Bundes und verdienter Schwertbrüder.

SEINE HOCHWÜRDEN RONWULF ARUNDIAL VON PERRICUM

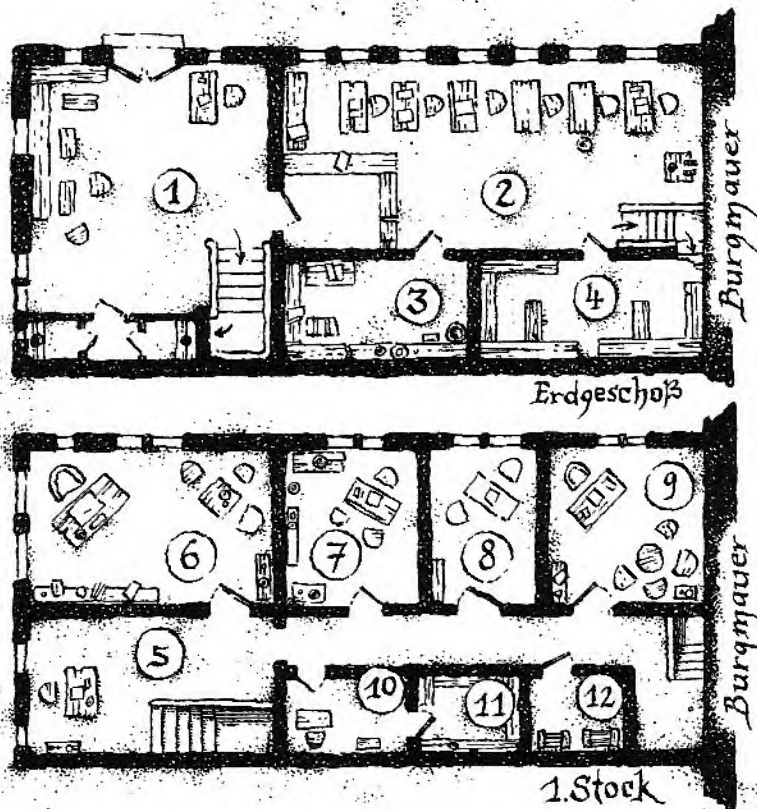
Der Rondra-Tempel auf der Löwenburg wird von Schwertbruder Ronwulf geleitet, einem temperamentvollen Ritter Ende sechzig, mit graubraunem Lockenschopf und eisgrauen Augen. Den Dienst im Tempel verrichtet er mit sorgsamer, ruhiger Hingabe, seine kompakte Statur und ausgezeichneten Reflexe lassen jedoch auf eine wesentlich stürmischere Vergangenheit schließen. Die eigenen Questen und Abenteuer, von denen Ronwulf berichten kann, müssen dem heutigen Helden wie Sagen aus längst vergangener Zeit erscheinen, und doch ist jedes seiner Worte wahr, und nur wenige auf der Löwenburg können an seinen Erfahrungsschatz heranreichen. Seine tolerante Einstellung zur Magie und seine Kenntnisse auf dem Gebiet der arkanen Künste versetzen so manchen Gesprächspartner in Erstaunen. Helden mit Problemen gleich welcher Art wird Seine Hochwürden, so sie sich als göttergefällige Recken erweisen, gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen. In seiner knapp bemessenen Freizeit betätigt sich der kräftige Geweihte übrigens als leidenschaftlicher, äußerst talentierter Steinmetz, und viele Statuen auf der Festung tragen seine Initialen.



MYSTERIEN DER LÖWENBURG

- *Das Wunder der Eisernen Gewölbe:* Als 'Eiserne Gewölbe' werden die weitläufigen unterirdischen Kavernen im Fels unter der Löwenburg bezeichnet. Ihr Name rührt von den Abertausenden Waffen und Schilden her, die an den Höhlenwänden und Decken aufgehängt sind. In der Urzeit des Kultes, noch bevor Arivor zeitweise Hochburg war, war es Brauch, dass die Waffen jedes gefallenen Geweihten von seinen Gefährten in die Löwenburg gebracht wurden, um sie zu dessen Andenken in den Kavernen zu präsentieren. Im Laufe der Jahrhunderte mussten die Waffen schließlich auch übereinander angebracht werden, da der Raum in den Kavernen begrenzt ist. Wenn an manchen Tagen der Wind durch die unterirdischen Gänge weht und die zahllosen Waffen und Schilde umspielt, erklingt ein Klirren und Klängen wie auf einem Schlachtfeld. Das eigentliche Wunder der Eisernen Gewölbe besteht jedoch darin, dass, obwohl die Waffen oft mehr als 2000 Jahre alt sind, keine einzige von Rost oder Grünspan befallen ist. Es scheint der Wille

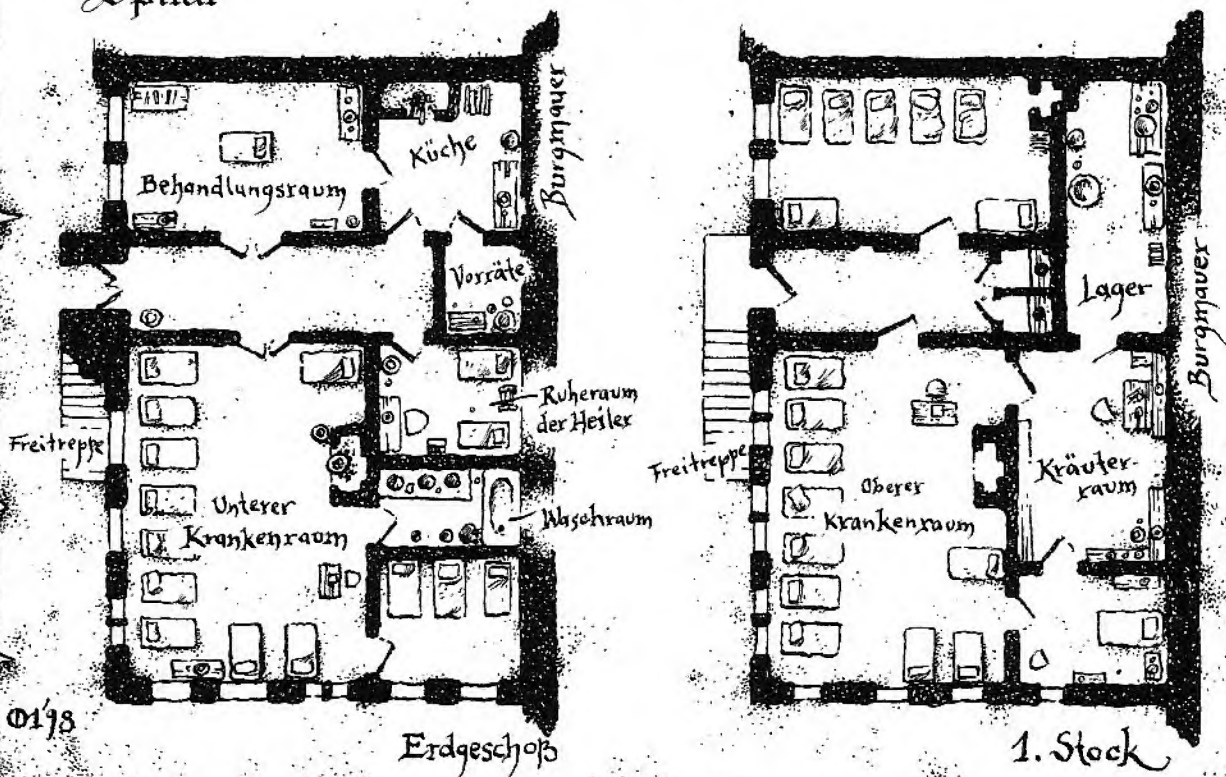
Kanzlei und Spital der Löwenburg



Kanzlei

1. Wartesaal
2. Schreibraum
3. Papierlager
4. Archiv
5. Wachraum
6. Kanzleivorsteher
7. Erster Schreiber
8. Zweiter Schreiber
9. Empfangsraum
10. Wachstube
11. Archiv
12. Kasse

Spital



SCHLACHTRÖSSER AUS PERRICUM

Durch die Perricum Ausbildung erhalten Schlachtrösser neben charakterlicher Festigkeit folgende Modifikationen: MU+2, AT+2. Das Perricum Kaltblut: Werte wie Traloper Riese, jedoch von leichterer und eleganterer Gestalt, ausschließlich von brauner Farbe, MU+4.

der Göttin zu sein, das Andenken an ihre gefallenen ersten Diener auf ewig zu erhalten. Als Arivor Hochburg wurde, löste man sich von diesem Brauch und hat ihn auch dann nicht wieder aufgenommen, als Perricum erneut Zentrum des Kultes wurde. Neben den uralten Gräbern der ersten Schwerter der Schwerter beherbergen die Eisernen Gewölbe heute auch die Ur- und viele Abschriften des *Rondrariums*, der heiligen Chronik des Kultes, und etliche andere kultische Gegenstände.

- *Rondras Richtstätte*: Nicht weit außerhalb der Löwenburg, auf den windumpeitschten, felsigen Klippen der Steilküste, gibt es eine Stelle, von der man ehrfürchtig als 'Rondras Richtstätte' spricht. Auf diesen kahlen Felsen, auf dem anscheinend weder Baum noch Pflanze wachsen wollen, stiegen in stürmischen Gewitternächten oft Geweihte, um zu ergründen, ob sie, etwa nach einer Verfehlung, noch in der Gunst der Herrin stünden. Fand die Göttin noch Gefallen an ihrem Diener, so schleuderte sie ihren feurigen Speer auf jenen, von dem auf Dere schließlich kaum mehr als ein Häuflein Asche übrig blieb.

DIE LANGEN MAUERN

Um das Jahr 480 BF fasste ein Schwert der Schwerter einen großen Plan. Nach den Erfahrungen aus der Zeit der Priesterkaiser sollte es den Geweihten auf der Löwenburg jederzeit möglich sein, den Rondra-Tempel in der Stadt zu erreichen. Zu diesem Zweck wurde zunächst eine einfache doppelte Mauerreihe zwischen dem ehemaligen Haupteingang der Burg, der Mythraelsbastion, und dem an der Stadtmauer Perricums gelegenen Tempel errichtet. Es zeigte sich bald, dass diese langen Mauern zudem ein wirksamer Schutz der Stadt sowie der Löwenburg selbst waren, da sie Überfälle von der Seeseite her nahezu unmöglich machten. Schon bald wurden daher die beiden Mauern durch eine mächtige Torturmanlage verstärkt, das Löwenmaul, das auf halbem Weg zwischen Burg und Stadt errichtet wurde. Es bildet den einzigen Durchgang zu der gleich hinter der Mauer liegenden Küste.

Anschließend begann man, den Mauerzwischenraum mit Geröll und Erde zu füllen, so dass die kompakte, in sich geschlossene und nahezu eigenständige Festungsanlage entstand, wie sie sich heute zwischen Löwenburg und Stadt erstreckt. Die Anlage ist auf ganzer Länge mit Gängen und Kasmatten durchzogen, in denen Waffen, Vorräte und Kriegsmaterial gelagert wird. Zudem dient ein ausgeklügeltes System von Rinnen und Röhren der Trinkwassergewinnung. Dieses wird in die riesigen Zisternen unter der Mythraelsbastion geleitet.

Die Langen Mauern verfügen zu beiden Seiten über drei übereinander gelagerte Wehrgänge. Ihre Schießscharten und Zinnen sind stärker befestigt als die der Löwenburg selbst. Spötter behaupten, dass die Stadt und die Burg fallen könnten, die Langen Mauern jedoch niemals. Das Bauprojekt der Langen

Mauern sorgte für den finanziellen Notstand der Rondrakirche, von dem sie sich erst nach Jahrzehnten erholte. Tief in den Mauern verborgen soll es Gerüchten zufolge geheime Gänge geben, die sich bis weit in die Stadt hinein erstrecken.

DIE MYTHRAELSBASTION

Zu Zeiten der Eroberung Nebachots befand sich der einzige Zugang zum Festungsberg an der Stelle, an der sich heute die Mythraelsbastion befindet. Halle an Halle erstreckte sich von hieraus in die Tiefen des Berges. Da den rondrianischen Festungsbaumeistern ein oberirdischer Zugang zweckmäßiger erschien, wurde der alte Zugang durch zwei Türme, die mit einer trutzigen Schildmauer umgeben waren, verschlossen. Es bot sich an, beim Bau der Langen Mauern diese an die Bastion anschließen zu lassen, da hier hinter der Schildmauer verborgen bereits ein fast ebenerdiger Zugang zur Festung vorhanden war. Ihren Namen verdankt die Bastion zwei Felsvorsprüngen, die sich rechts und links der beiden Türme aus dem Fels heben. Tatsächlich scheint es, als würden eherne Schwingen aus dem Fels ragen.

Während die meisten Aventurier wissen, dass ein jeder zwölfgöttliche Tempel die persönliche Residenz seiner Gottheit ist und daher auch im erbittertsten Krieg solche Götterhäuser unberührt lassen, gibt es doch immer wieder götterverlassene Kriegsscharen, die auch vor Tempeln nicht Halt machen. In der jüngsten Vergangenheit waren dies vor allem das Schwarzelzenpack während des Orkensturmes, aber auch die götterlosen Scharen des Borbarad.

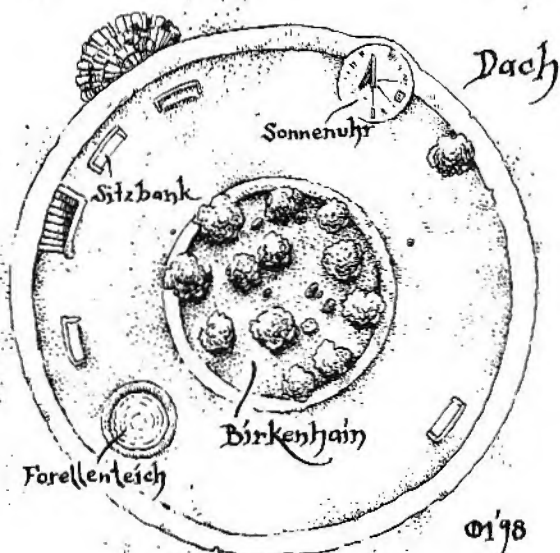
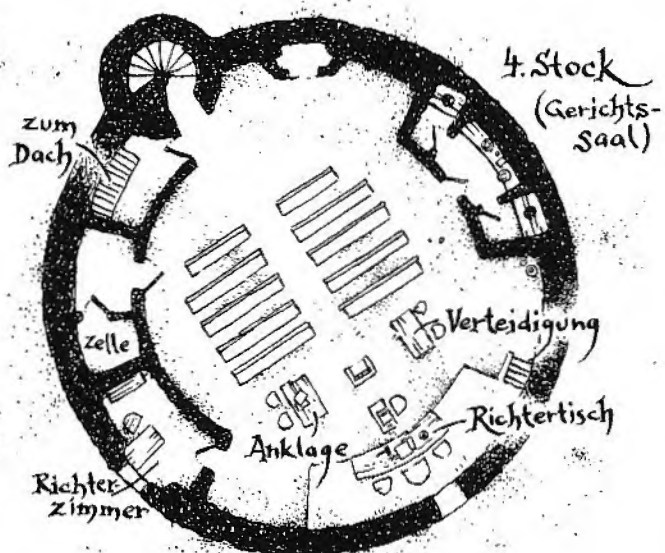
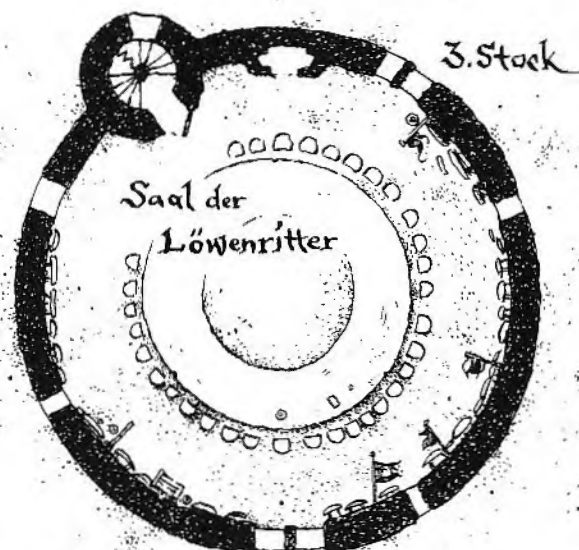
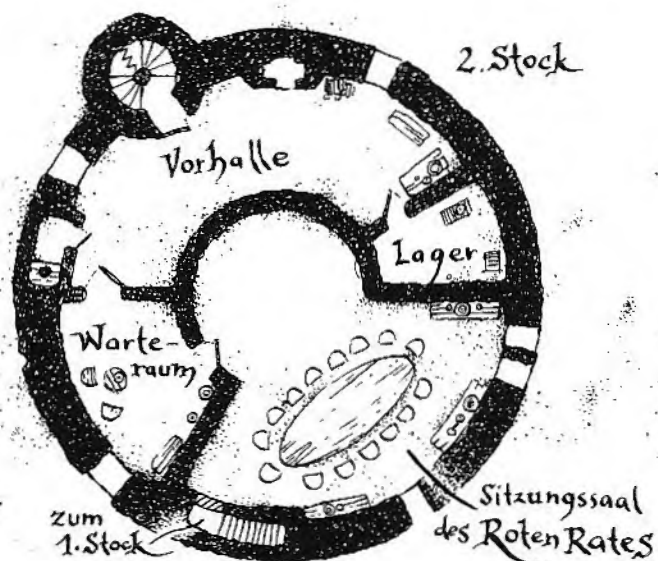
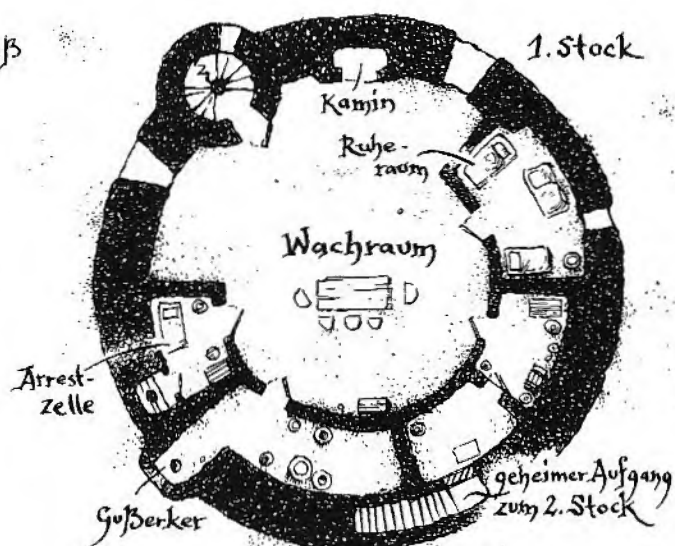
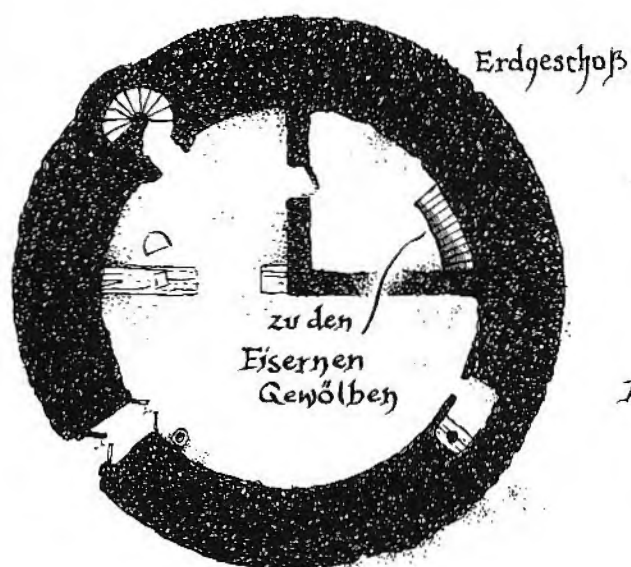
In den Regionen, wo derlei Feinde eine stete Bedrohung sind, haben sich deshalb spezielle Formen befestigter Tempel etabliert, die den Burgtempeln der Herrin Rondra ähneln, auch wenn sie oftmals anderen, weit friedliebenderen Gottheiten geweiht sind.

Die bittere Erfahrung, dass in den dünn besiedelten Landstrichen des Nordens die Bewohner eines Dorfes niemals zahlreich genug sind, um eine Wehrmauer rund um das Dorf zu bemannen, hat dazu geführt, dass sie lieber das Dorf aufgeben und in den befestigten Tempel flüchten, wo sie wenigstens ihr Leben und einen kleinen Teil ihres Besitzes retten können.

Als Beispiel möge hier der Wehrtempel Perainetrutz im südwestlichen Herzogtum Weiden, nahe der Grenze zur Provinz Greifenfurt, dienen. Die Anlage ist nahezu rechteckig gebaut und von einem wasserführenden Graben umgeben, der sie auch vom Dorf Perainefeld (wohl einem von hundert dieses Namens in Aventurien) trennt. Zum Dorf hin erkennen wir einen separaten Vorhof, der den einzigen Steg und Eingang bewacht und der durch eine Mauer vom eigentlichen Innenhof getrennt ist. Das hölzerne Tor in dieser Mauer ist gewöhnlich stets geöffnet, wie auch (zumindest in Friedenszeiten) das Tor in der Außenmauer.

Die Gebäude rund um den Vorhof erfüllen zudem eine eigenartige Aufgabe für einen Tempelbau: Hier befinden sich die Viehstallungen des ganzen Dorfes, und während das Vieh im Sommer oft auch über Nacht auf den Weiden bleibt, wird es im Winter oder bei heraufziehenden Unruhen stets des Nachts hierher getrieben, um vor Viehdieben und Plünderern, aber auch vor Raubtieren sicher zu sein. Für diese Arbeit haben die Perainefeldener – wie in vielen anderen Dörfern üblich – einen festen Kuh- und einen Schweinehirten eingestellt.

Der Rote Turm



01/98

PERAINETRUTZ – EIN WEIDENER WEHRTEMPEL

Die Außenmauern der ganzen Wehranlage erscheinen ungewöhnlich dick, doch handelt es sich dabei keineswegs um einen massiven Wall, wie man auf den ersten Blick vermuten könnte, sondern um einen ringsum laufenden Speicher, der nur vom Innenhof aus betreten werden kann: Jeder Hof und jedes Gehöft des Dorfes Perainefeldens hat hier einen fest zugewiesenen Speicherraum gemäß seiner Größe. Die Bauern lagern ihr Getreide, ihr Dauerfleisch und die übrigen Perainegaben lieber hier als auf dem eigenen Hof, um sie vor Plünderungen zu beschützen. Dieser verbesserte Schutz lässt allerdings auch die Vorrathaltung komplizierter werden, denn natürlich ist es nun nicht mehr möglich, zu jeder Tages- und Nachtzeit Nachschub für die Küche zu holen: In der Regel bestimmt der Haushaltsvorstand im Anschluss an den wöchentlichen Götterdienst die Vorräte, die in der kommenden Woche benötigt werden.

In den meisten dieser Wehrtempel sind die Speicher selber stets zugänglich und werden nur durch Vertrauen davor geschützt, dass sich Nachbarn an fremden Vorräten vergreifen; feste Türen mit Schlüsseln sind sehr selten. In kleineren Tempeln, in denen es statt getrennter, den einzelnen Höfen zugeordneter Speicherräume nur einen einzelnen großen Sammel Speicher gibt, muss das Bauernvolk verschiedene Mittel ergreifen, um den jeweils eigenen Besitz zu kennzeichnen – die Hofmarken sind von manchen als 'die Wappen des minderen Volkes' bezeichnet worden. So kennt man etwa im viehreichen Weiden die Sitte, dass in solchen kleineren Speichern jeder Hof einen Holzstempel besitzt, mit dem der Hofvorsteher jeweils die Schnittfläche des Schinkens kennzeichnet, von dem er gerade den Wochenvorrat abgeschnitten hat: Dadurch soll und kann verhindert werden, dass sich jemand unter der Woche an einem fremden Schinken vergreift.

Die Außenseite der 'Speichermauer' von Perainetrutz besitzt nicht allein an den vier Ecken vorspringende Türme, von denen sich das Umfeld des Wehrtempels unter Pfeilbeschuss nehmen lässt, es gibt auch in jedem Speicherraum eine schmale Öffnung, die im Frieden für Licht und Luft sorgt, im Krieg jedoch als Schießscharte dient.

Die Tempelhalle schließlich, das geistliche Herzstück der Anlage, ist noch einmal massiver gebaut als viele gewöhnliche Dorftempel – zudem beherbergt sie neben der Bethalle, der Sakristei und den Geweihtenquartieren auch ein kleines Spital und eine Liegehalle für Verwundete, sollte es zu einer Belagerung kommen. Mutter Amathe, die Geweihte Perainefeldens, ist die Herrin der ganzen Anlage, eine energische Priesterin, die früher als Feldscherin einer Söldnereinheit gedient und so manchen Kampf gut überstanden hat, bevor sie zur Geweihten berufen wurde.

Zwar ist die Tempelhalle nicht unbedingt eine Festung aus eigenem Recht, wohl aber eine letzte schützende Zuflucht im Falle einer Erstürmung. Doch das brauchen die Bauern Perainefeldens kaum befürchten, denn keine dieser trutzigen Tempelburgen ist während des letzten Orkensturmes in die Hände der Schwarzpelze gefallen.

SCHWACHSTELLEN

Ihre Aufgabe als bäuerliche Fluchtburg vor Plünderern erfüllt die Anlage vorzüglich – für ein echtes Heer wäre sie natürlich kein Hindernis: Dafür sind einfach die Befestigung zu schwach, die Mauern zu dünn und die bäuerliche Besatzung zu ungeübt in den Waffenkünsten.

ABENTEUERIDEEN

- Die Helden könnten auf einer Reise durchs Weidener Hinterland von einem ausgehungerten Wolfsrudel entdeckt werden. Begleitet von dem ständig näherkommenden Geheul des beträchtlich großen Rudels können sie sich mit knapper Not nach Perainetrutz retten und die dortige Bevölkerung vor der nahenden Gefahr warnen. In kürzester Zeit retten sich alle Einwohner in den Wehrtempel, wobei die Helden durchaus um Hilfe gebeten werden. Doch als das Wolfsgeheul bereits aus dem Dorf zu hören ist, fällt jemandem auf, dass in der Eile niemand daran gedacht hat, die taubstumme Lina zu warnen, die am Rand des Dorfes in einer kleinen Hütte wohnt. Eine angemessene Aufgabe für eine Gruppe von Helden, sich zu der Hütte zu schleichen und die junge Frau zu retten.
- Wenn es Ihnen besser gefällt, können sie das ausgehungerte Wolfsrudel natürlich durch eine Gruppe versprengter Orks ersetzen. Allerdings sollten es zu viele Orks sein, um es im offenen Kampf mit ihnen aufzunehmen.
- Während die Helden in Perainetrutz zu Gast sind, verschwindet plötzlich der Holzstempel, mit dem der reichste Bauer seine Vorräte markiert. Nachdem zuerst die Helden verdächtigt werden, findet sich der Stempel wenig später in der Hütte des Gänsehirtens, der jedoch seine Unschuld beteuert – nur glaubt ihm niemand. Bevor er mit Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt wird, können die Helden eingreifen. So stellt sich heraus, dass der Hirte vor kurzem einen Kobold verärgert hat, der nun allerlei Schabernack unternimmt, um ihm zu schaden. Nun gilt es, den Kobold zu finden und ihn zu überzeugen, mit seinen Untaten aufzuhören.

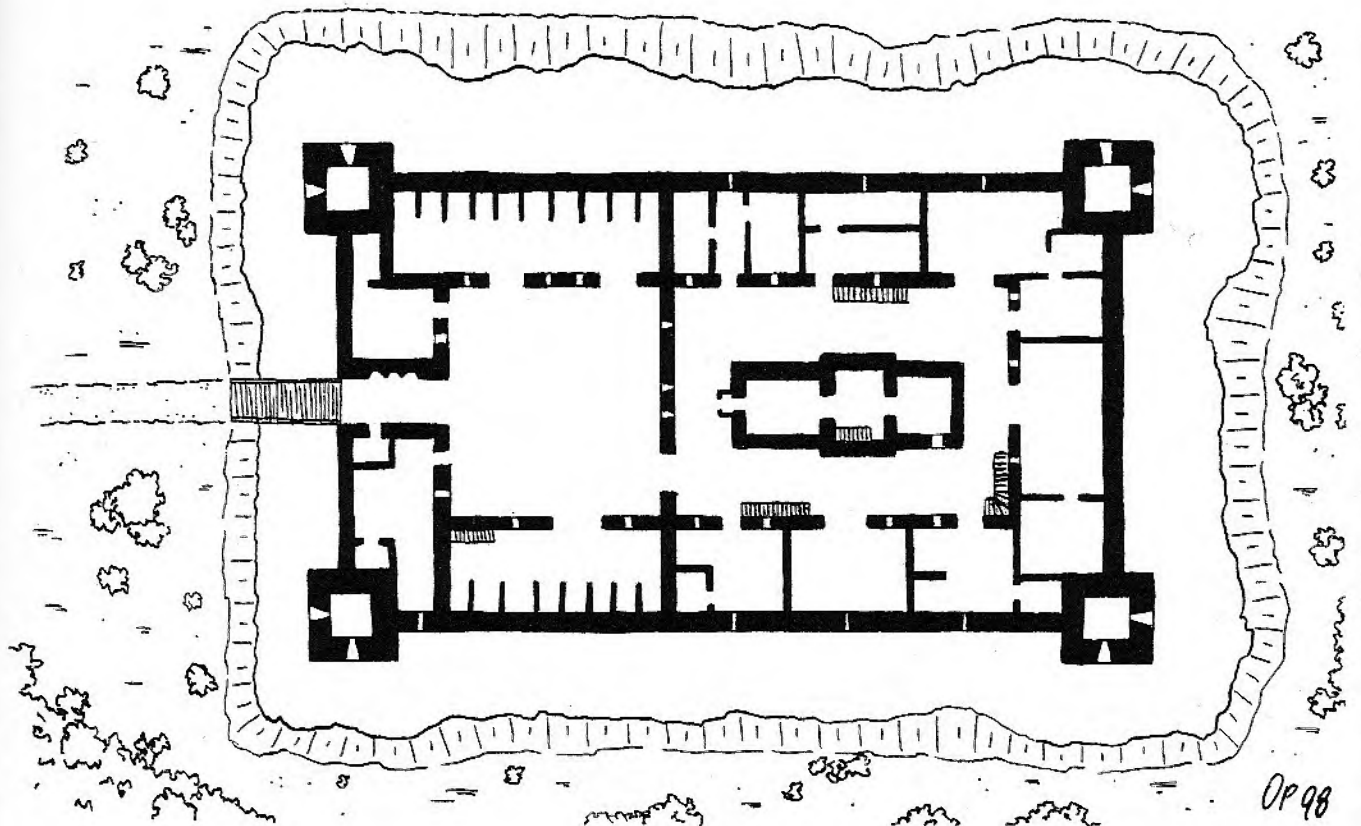
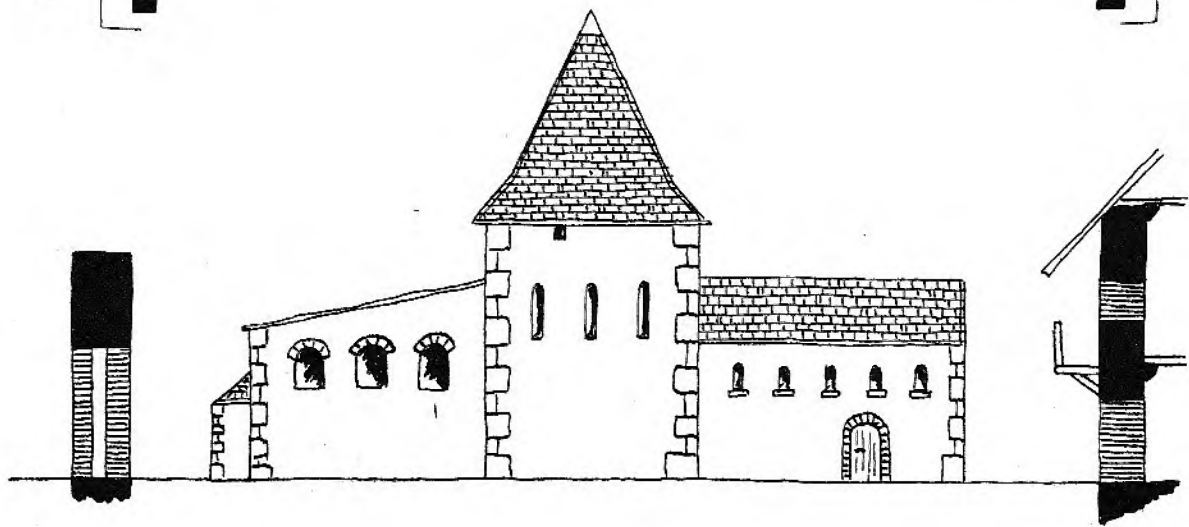
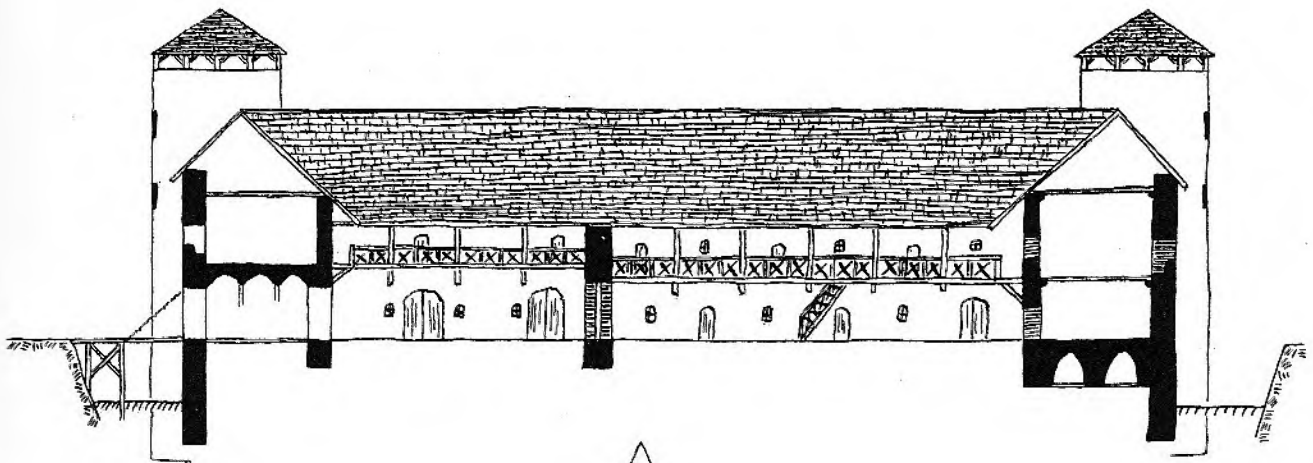
PILKAMM – EINE VERFALLENE ORDENSBURG DER THEATERRITTER

Der 'Orden vom Theater zu Arivor', der zur Verteidigung des Lieblichen Feldes gegen die Goblins im einzigen unzerstörten Bauwerk des Ortes Arivor gegründet worden war, erhielt von Kaiser Gerbald die Lande jenseits des Born zum Lehen – einerseits, um die neuen Siedlungen an der Tobimora vor den Angriffen aus dem von Goblins beherrschten Bornland zu

schützen, andererseits, um dem mächtig und einflussreich gewordenen Orden eine neue Aufgabe (und damit Ablenkung) an der Peripherie des Reiches zu verschaffen.

Die ersten Erkundungen des Bornlandes zeigten, dass die Zahl der Goblins immens war und der Orden zuerst einen guten und festen Ausgangspunkt benötigte, sollte der Sieg über die

Herainetrutz



götzenanbetenden Roptelze jemals gelingen. Ein solcher Platz war dann auch bald gefunden – und die Tatsache, dass niemals eine Sage über einen göttlichen Fingerzeig erzählt wurde, lässt vermuten, dass hier wirklich ein nüchterner Stratege den besten Platz ausgesucht hat: Etwa in der Mitte zwischen der Mündung des Born und des Walsach erstreckt sich ein breiter und tückischer Küstensumpf, der später den Namen *die Große Mosse* erhielt. Zur See hin vorgelagert aber war die Mosse eine kleine, feste Halbinsel. Die Norbarden, die hier gelegentlich ihren Fischfang trockneten, nannten die Stelle Pilkamm, und der 'Entdecker' des Platzes übernahm diesen Namen für den zu gründenden Ort und die Burg; der vom Ordensoberhaupt verfügte Name *Neu-Arivor* wurde niemals in der Praxis gebraucht. Die Arbeiten an Pilkamm zogen sich, wie zu erwarten, mehrere Jahre hin, doch schließlich erhob sich auf der gründlich umgestalteten Halbinsel die größte Festung, die der Theaterorden je gebaut hat, und die wohl am besten gesicherte zudem. Drei künstliche Gräben trennten die frühere Halbinsel vom Land und teilten sie in drei Bereiche, Höfe genannt, die ein jeder für sich zu verteidigen waren.

Eine Brücke, die als Steinbrücke begann, seewärtig aber als Zugbrücke fortgesetzt wurde, führte von einem steinernen Vorhaus auf dem Festland zum ersten Hof, der, von einer hohen Mauer umgeben, die Wirtschaftsräume des Ordens umfasste: Brauhaus, Backhaus und Speicherhäuser sind zu nennen, aber auch die Stallungen für die Reittiere der Ritter.

Nach Süden, zur See hin, war der Ort Pilkamm gelegen, eine ähnlich wie das ebenfalls von den Theaterritten gegründete Festum sehr regelmäßig angelegte Siedlung mit geraden Straßen und gleichmäßigen Häusern. Hier wurden vor allem freiwillige Siedler aus dem Garethter Land angesiedelt, aber auch schon die ersten Leibeigenen und Schuldknechte, eine Maßnahme, die der Orden auf seinen späteren, binnenländischen Gütern noch verstärkt einsetzte.

Nach Norden hin, im breitesten der Seegräben, lag auch der Hafen von Pilkamm, der diesen Brückenkopf mit dem Hafen von Perricum verband, von wo der Großteil des Nachschubes stammte.

Im Ort Pilkamm, der niemals die Rechte einer eigenverwalteten Stadt erhielt, lebten vor allem die Handwerker, aber auch die Bediensteten des Ordens, doch auch der Bruder Handelsmeister hatte hier seinen Sitz. Freie Kaufleute und zünftische Handwerker gab es kaum – die Ritter erklärten stets, der außerordentliche Schutz, den die Pilkammer genossen, mache diese Unfreiheit mehr als wett.

Der eigentliche Sitz der Ordensmacht aber war die Konventsburg im Westen des Vorhofes. Der fast quadratische Bau besaß zwei Stockwerke und war ganz aus den weißen und roten Backsteinen errichtet, die bei der Gründung hier vor Ort gebrannt worden waren – erst in späteren Jahren kamen einige Ordensmeister zu der Überzeugung, dass dieses billige Baumaterial nicht angemessen für ein solches Gebäude sei, und strebten danach, die Burg durch eine Verkleidung mit Marmor aus dem Ehernen Schwert zu 'veredeln'.

Zur Vorburg führten wiederum Brücke und Zugbrücke, und die Burg selbst konnte man nur durch einen Tor neben dem Ostturm betreten. Im Inneren war der Burghof mit dem Brunnen zu sehen, und von hier gelangte man in die verschiedenen Wirtschaftsräume wie die Küche, den Burgekeller, den Weinkeller, die von zwei Pferden bewegte Kornmühle und den Wasch-

raum. Eine steinerne Treppe führte auf den Gang, der sich im Obergeschoss wie ein Balkon rund um den Burghof zog. Hier oben waren der Kapitelsaal für Versammlungen der Ordensritter, der Speisesaal und der Schlafsaal der Ritter zu finden, aber auch die Bethalle der Ronda und die Herrenkammern, die einst als Gästezimmer für hohen Besuch aus dem Reich geplant gewesen waren, später aber den Ordensmeistern eine vornehmere Unterkunft boten.

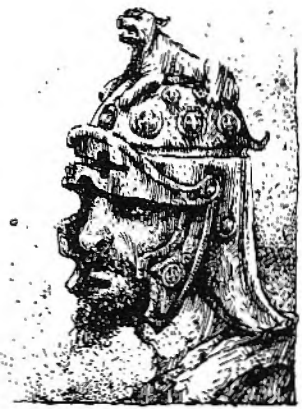
Der Westturm in der nordwestlichen Ecke der Burg reichte drei weitere Stockwerke hinauf und beherbergte die Verwaltung, erst die der Burg, später die des gesamten ordenseigenen Bornlandes, was die Räumlichkeiten bei weitem überlastete.

Der wehrhafteste Teil der ganzen Burg Pilkamm aber war der nordöstliche oder Hohe Turm, eine unglaubliches Bauwerk mit nicht weniger als acht Stockwerken. Seine Bestimmung, im Falle einer Eroberung die letzte Zuflucht zu sein, musste er nie erfüllen, doch weiß man, dass nicht allein der Keller, sondern auch andere Kammern in späterer Zeit als Kerker für Gefangene dienten, die hier manchmal schlicht eingemauert und dem Hungertode preisgegeben wurden.

Denn es lässt sich nicht leugnen, dass mit der Zeit der Orden immer mehr von seinem Auftrag abwich: In den ersten Jahrzehnten war noch der harte, verlustreiche Kampf gegen die Goblins Alltag auf Burg Pilkamm, und mehrere Male, so heißt es, berannten die zahlreichen Roptelze die Brücken. Einmal sollen sie gar die Vorburg genommen und Unmengen an Vorräten fortgeschleppt haben. Doch die eigentlich Burg fiel nie, und mit der Zeit wendete sich das Kriegsglück: Die Vorstöße durch die Große Mosse wurden weiter und kühner, und schließlich fiel der wichtigste Götzentempel der Goblins, so dass der Orden die Besiedlung des Bornlandes mit Menschen vorantreiben konnte. In jenen Jahren aber wurden aus ehrbaren Ordensrittern kleinliche und oft habgierige Gutsherren, und ihre Oberen in Pilkamm sahen sich selbst nicht mehr als ergebene Diener der Herrin, sondern als rondragewollte Herrscher über das Land an Walsach und Born.

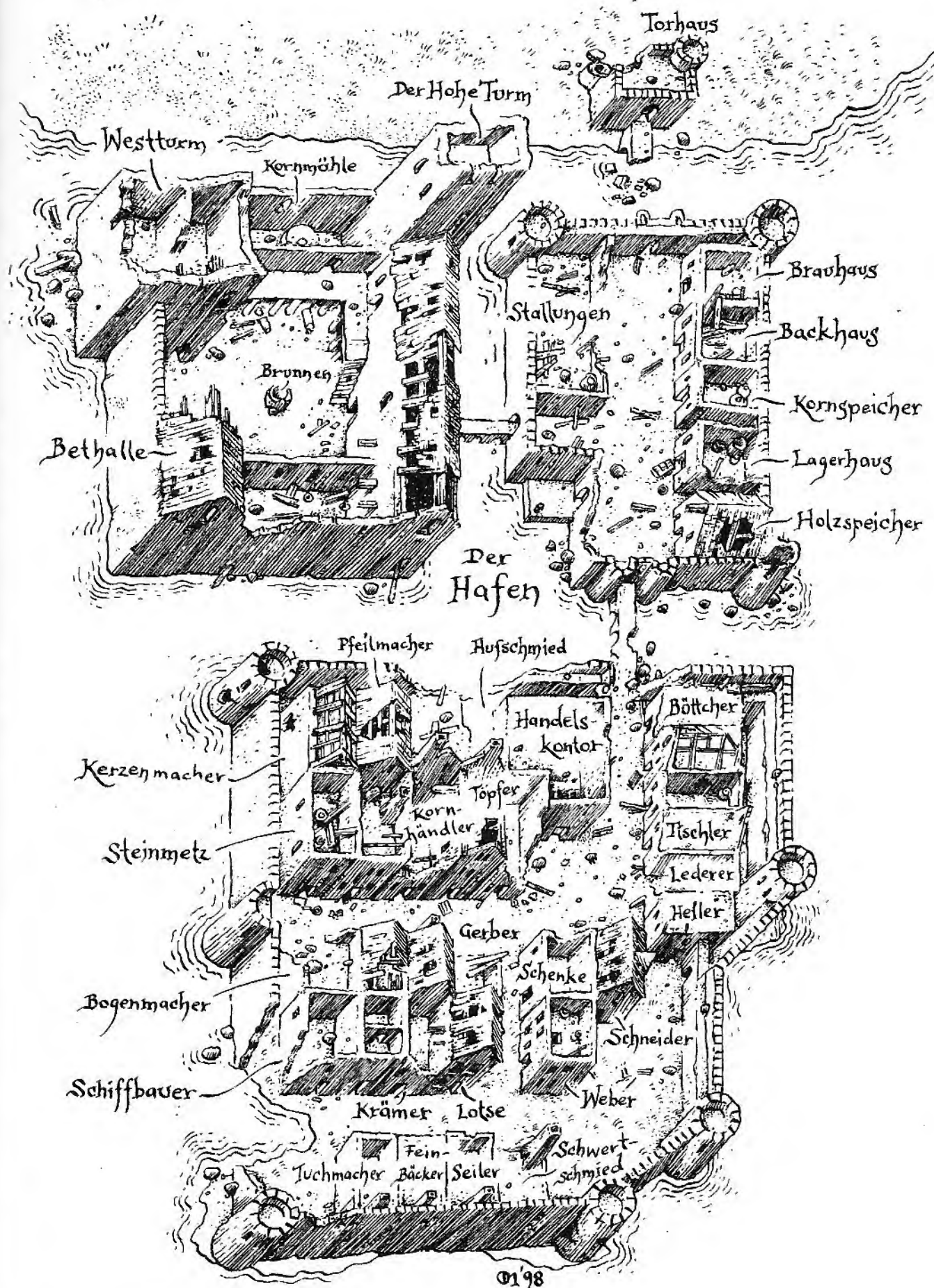
Während die Ordensmeister jedoch ihrer Prunksucht und ihrer Eitelkeit huldigten, geriet der einstige Brückenkopf Pilkamm immer mehr ins Hintertreffen, denn längst war das Hinterland sicher, und zwischen den aufblühenden Hafenstädten Festum und Neersand verlief eine gute Straße, von der nur eine weit schlechtere Piste durch die Große Mosse nach Pilkamm führte. Mit der Zeit begannen einzelne Bereiche der einst ruhmreichen Anlage zu verfallen, während an anderen Teilen gerade erst neuer Schmuck angebracht wurde; vor allem aber steckte kein Ordensmeister mehr die nötigen Gelder in die stetige Vertiefung des Hafens, um der ebenso stetigen Versandung entgegenzutreten.

Über das endgültige Ende Pilkamms als Ordensfeste geht die Sage, dass ein eitler Ordensmeister einst einen Kauffahrer anwies, ihm die kostbarste Ware zu bringen, die er finden können – und der, als Verehrer der göttlichen Gaben, brachte ihm die



Ein unbekannter
Theaterkitter

Hilkamm



01'98

Gabe Peraines, das gute, nährnde Getreide. Der Ordensmeister jedoch hatte Gold und Juwelen erwartet und ließ das Korn voller Zorn ins Hafenbecken schütten. Die Götter aber ließen daraus Strandgras sprießen, dessen leere Halme bald den ganzen Hafen überwuchert und untief gemacht hatten, so dass kein Schiff mehr Pilkamm anlaufen oder verlassen konnte. Als der über diesen göttlichen Fingerzeig bestürzte Ordensmeister jedoch nach Festum umziehen wollte, versank sein mit Edelsteinen und Geschmeide überladener Wagen irgendwo in der Großen Mosse in einem Sumpfloch.

Seit dieser Zeit aber sind Burg und Ort verlassen und fielen Satinavs Hörnern zum Opfer; heute liegen die meisten Teile der Burg in Trümmern.

SCHWACHSTELLEN

Zu seiner großen Zeit hatte Pilkamm rein militärisch keine Schwachstellen – das haben die zahlreichen Bestürmungen durch Goblins erwiesen. Der einzige echte Schwachpunkt der gesamten Anlage, der für größere Schiffe unzureichende Hafen, konnte solange bekämpft werden, wie die Vertiefung des Hafens den Ordensmeistern wichtig war – und als sie diese ignorierten, kam das Ende des Ortes auch mit Gigantenschritten herbei.

ABENTEUERIDEEN

- Noch immer bemühen sich Schatzsucher, in der Großen Mosse die legendären Ordensschätze zu finden. Mindestens ebenso wahrscheinlich ist es jedoch, dass schon in früheren Zeiten einzelne Schatzmeister des Ordens auf der Burg selbst Notverstecke anlegten, die später wieder in Vergessenheit gerieten. Urplötzlich in Festum oder anderen früheren Ordensgründungen entdeckte Pergamente könnten hier erstaunliche Hinweise geben, etwa wenn eine längst auf der Rückseite mit anderem Text beschriebene Urkunde Anmerkungen eines Ordensritters über ein Münzdepot enthält.
- Vor allem aber ist Pilkamm wie einst als guter und unauffälliger Brückenkopf für Feinde des Bornlandes nutzbar: Man weiß, dass hier früher verfolgte Rondrageweihete erfolglos versuchten, sich vor den Schergen der Priesterkaiser zu verbergen; und in jüngster Zeit wurde hier eine Basis der Al'Anfaner entdeckt, die korrupten Landesherren ihre Leibeigenen als Sklaven abkauften.
Wer weiß? Wahrscheinlich kennen auch die Borbaradianer die Geschichte des Landes und wissen um die Vorteile, die eine Basis in den Ruinen von Pilkamm bietet.

PORTO PALIGAN – EINE HAFENFESTUNG DES SÜDMEERES

In den Siedlerstädten und Kolonien des Südens sind genau zweierlei Befestigungen nötig und sinnvoll: Gegen die möglicherweise oder vermutlich feindlichen Stämme des Hinterlandes schützt in der Regel bereits ein einfacher Wall mit Palisaden und einem vorgelagerten Graben, denn die Waldmenschen bringen selten bis niemals die notwendige Disziplin auf, um einen organisierten und geplanten Angriff auszuführen. Sie kennen aus Stammeskämpfen den wilden Angriff, aus der Jagd den heimlichen und lautlosen Hinterhalt, doch weder auf das Zerstören von Befestigungen noch auf längerfristige Belagerungen verstehen sie sich.

Etwas anderes ist das bei den Freibeutern und Piraten des Südmeeres: Auch sie sind viel zu impulsiv und ungeduldig für das langsame Aushungern einer Bastion, doch dafür tragen ihre Schiffe meistens gute Geschütze, und es gab schon zahlreiche Beispiele, wie ein Piratenschiff von seiner zu allem entschlossenen Besatzung in den Hafen einer feindlichen Macht gesegelt wurde und die dort am Kai liegenden Schiffe angriff oder gar die ganze kleine Siedlung in die Unterwerfung zwang.

Um feindliche Schiffe besser abwehren zu können, sind inzwischen fast alle Kolonialmächte dazu übergegangen, ihre wichtigeren Häfen mit Bastionen zu schützen, die weniger als Burgen, sondern mehr als Bombardenstützpunkte gelten können. Ein Beispiel dafür bietet Porto Paligan, eine Festung Al'Anfas an der nordwestlichen Küste Altoums.

Der Hafen selbst ist natürlichen Ursprunges und durch eine schmale Rinne inmitten von Riffen vom Meer getrennt. Um diese Durchfahrt gegen Feinde zu schützen, ließen die Al'Anfaner an einer der beiden Küsten neben der Fahrrinne eine Bastion errichten, die zusätzlich als letzte Zuflucht bei einem erfolgreichen Überfall der eingeborenen Waldmenschen

dienen soll. Gemäß dem derzeit bevorzugten Baustil ist sie von Rundungen und Kurven geprägt:

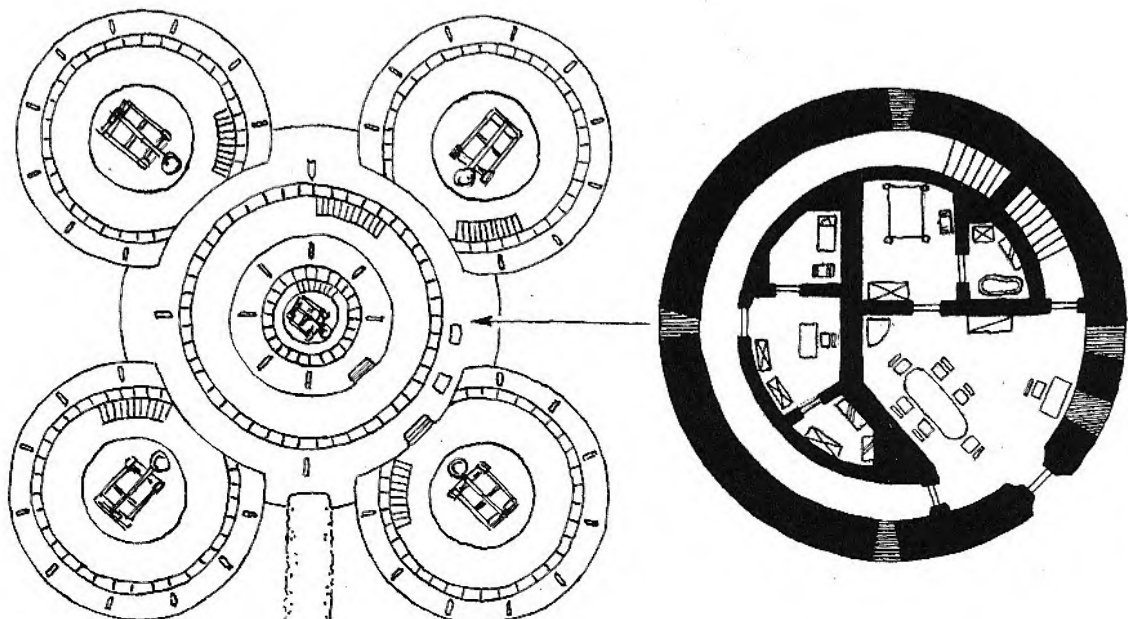
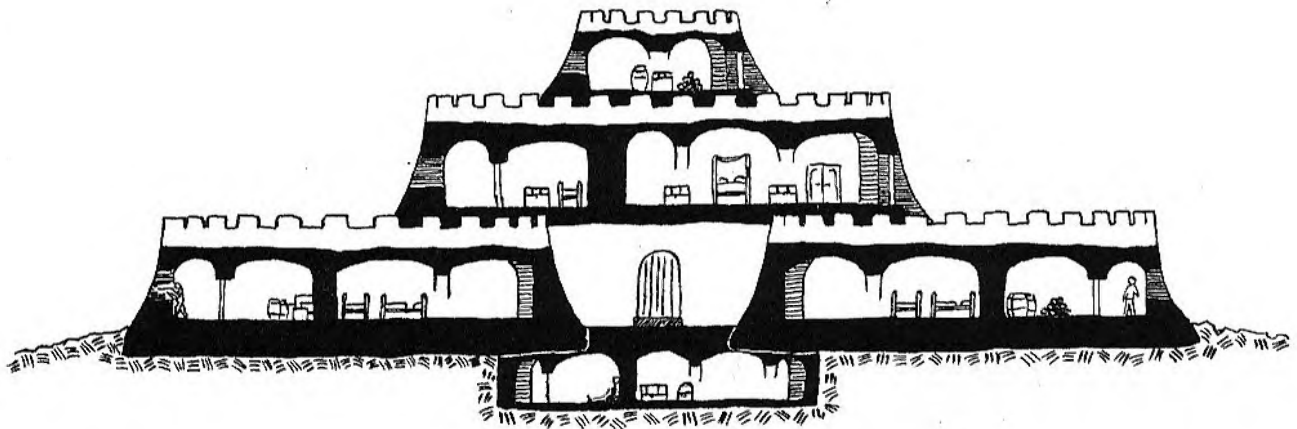
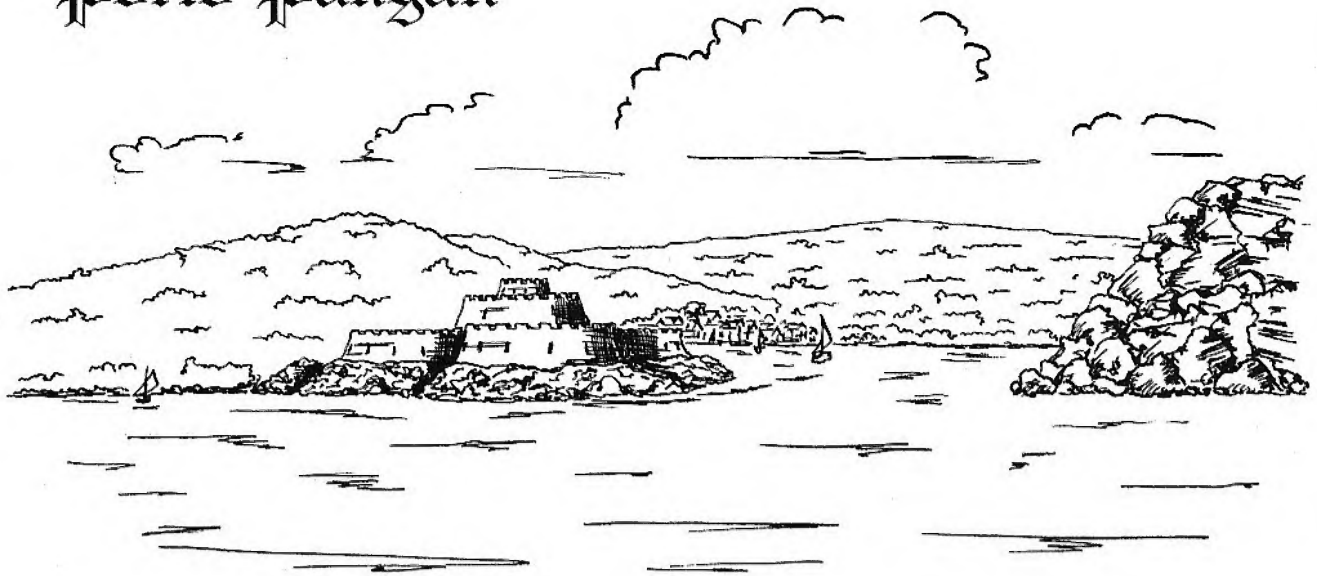
Vier nahezu runde Basteien bilden die Basis, eine jede von ihnen ist von einer Wehrmauer und einem Zinnenkranz gekrönt und besitzt als oberen Abschluss eine Plattform, die nicht alleine Soldaten eine gute Standfläche bildet: In der Mitte dieser vier Plattformen ist jeweils eine drehbare Platte angebracht,

auf der ein Bock ruht, der auf diese Weise exakt auf seine Ziel ausgerichtet werden kann. Im Inneren der Basteien, das nur von schmalen Schlitzen erhellt wird, befinden sich die engen, gedrängten und schlecht gelüfteten, dafür aber auch kaum einnehmbaren Unterkünfte der Festungsbesatzung; ferner werden hier Dauerproviand und Schleudersteine für die Geschütze gelagert. Die Schießscharten in den Wänden sind so gelegen, dass nahezu jeder Bereich unter Feuer genommen werden kann, vor allem aber die schmalen Durchgänge, die an zwei Seiten bis zu den Eingängen führen: Ein Feind, der sich hierher vorwagt, kann mit Armbrüsten und Bögen regelrecht ins Kreuzfeuer genommen werden, ehe er seinem Ziel, dem Aufbrechen der schweren Türen, auch nur nahe gekommen ist. Im Zentralturm finden sich, nicht minder dicht an dicht, die verschiedenen Räumlichkeiten, die zur Führung der Festung nötig sind: In einem Keller sind ebenso das Verlies für



Gouverneur Damiano
Jiminez-Paligan

Porto Paligan



lösegeldträchtige Gefangene wie auch die Kammer für die Dublonen selbst untergebracht, und da Seine Exzellenz, Gouverneur Damiano Jimenez-Paligan, selbst unter Al'Anfanern berüchtigt für seine Habgier ist, ist beides stets gut gefüllt. Immerhin erlaubt es ein unsicherer Rechtstitel des Kaisers in Gareth, jeden Fremden, der nicht unter Al'Anfas Flagge das Südmeer befährt, als Friedensbrecher gefangenzunehmen, ein 'Recht', von dem der Gouverneur gerade bei wohlhabenden Hafenbesuchern ohne schwerbewaffnete Begleiter gerne Gebrauch macht.

Im Stockwerk darüber ist vor allem die Küche zu finden, in der die Köchin Marzarena schaltet und waltet, aber auch die Cantina, der gemeinschaftliche Speisesaal der gemeinen Soldaten auf Porto Paligan. Am Abend, nach der Nachtmahlzeit, dient er als Schankraum, in dem die Köchin zur Wirtin wird und den durstigen Bewaffneten Rum und Syllarrak ausschenkt – gegen klingende Münze, denn für die Schankerlaubnis muss sie dem Gouverneur eine herbe Pacht zahlen, von seiner Beteiligung am Umsatz ganz zu schweigen. So ist die Cantina gerade des Nachts meist voller Zecher, denn im Interesse seiner Kasse verzichtet Seine Exzellenz natürlich darauf, ein Alkoholverbot zu verhängen. Sollte es einmal zu einer Belagerung kommen, ist dieser große Raum auch als Lazarett eingeplant; und auch in Friedenszeiten kann man angeschlagene Zecher sich auf dem Boden wälzen sehen ... Dazu trägt allerdings auch bei, dass entgegen aller Verbote die Handvoll Dirnen und Lustknaue der Kolonialsiedlung abends gerne in die Festung kommen und den Söldnern ihre Liebesdienste offerieren.

Das Obergeschoss ist ganz dem Herrn der Festung zu Eigen. Sein Schlafzimmer mit dem Himmelbett und den seidenen Kissen liegt hier ebenso wie der üppig als Salon ausgestattete Wohnraum oder die eher schäbige Unterkunft der herrschaftlichen Leibdienerin. Noch eine weitere Einrichtung, die allein der Bequemlichkeit des Gouverneurs dient, findet sich hier oben: Die hochherrschaftliche Ankleide- und Badekammer mit der vergoldeten Zinkbadewanne, dem Kleiderschrank und einem Regal voller schwerer Parfüms in kostbaren Flacons. Daneben verblasst die Schreibstube des Gouverneurs, in der er sich der Verwaltung seiner kleinen Kolonie widmen soll, geradezu, und es lässt sich leicht abschätzen, dass sich seine Exzellenz nur selten in diesem Arbeitsraum aufhält.

Auch dieser Hauptturm endet in einer Plattform, und der kleine, zusätzliche Turm, der sich in der Mitte dieser zentralen Plattform erhebt, trägt nicht allein einen fünften Bock, sondern beherbergt auch eine zusätzliche Waffenkammer und die Unterkunft des wachhabenden Offiziers, der auch für den Ausguck verantwortlich ist – denn diese undankbare und unbequeme Pflicht hat Gouverneur Jimenez-Paligan eiligst an den Capitän der Soldaten delegiert. Von hier oben hat man einen guten Blick auf alles, was in der Fahrrinne vor sich geht, und kann auch den Einsatz der Geschütze steuern. Dass der Turm andererseits deutlich über die sonstige Bastei hinausragt

und natürlich von den Schiffsgeschützen einer angreifenden Flotte als erstes unter Beschuss genommen würde, ist dabei als Risiko mit eingerechnet (und ein weiterer Grund, warum sich der Gouverneur vor dieser Aufgabe drückt).

SCHWACHSTELLEN

Der vermutlich wundeste Punkt der Anlage ist nicht in ihrer baulichen Anlage zu suchen, sondern in der Moral der Besatzung: Die Soldaten, die von Al'Anfa auf diesem göttervergesenen Eiland stationiert wurden, sind meistens Söldner, die wenig Elan und Eifer an den Tag legen und sich genauso wie ihr Gouverneur vor möglichst vielen Verpflichtungen drücken. Dessen Habgier führt zudem dazu, dass nötige Reparaturen, aber auch Ausgaben für beispielsweise Proviant und Munition oft lange hinausgezögert werden, so dass im Kriegsfall die Bastion von Porto Paligan vermutlich schnell zu wenige Vorräte hat. Dazu kommt noch das einzige echte bauliche Problem: Sobald die Besatzung vom vorbeifließenden Bächlein abgeschnitten ist, muss sie alsbald kapitulieren, denn die Zisterne neben der Küche ist nur gut für Spülwasser.

ABENTEUERIDEEN

- Falls die Helden einmal im Südmeer unterwegs sind, bietet es sich an, dass einer von ihnen oder ein befreundeter Begleiter vom Gouverneur Jimenez-Paligan auf Grund hanebüchener Vorwände verhaftet und in den Kerker geworfen wird, bis seine Verwandten oder Bekannten ein Lösegeld gezahlt haben. Die Aufgabe der Helden wäre es dann, möglichst heimlich den Freund aus den Klauen des korrupten Al'Anfaners zu befreien.
- Eine Variante dieses Themas wäre es, wenn jemand aus dem Ort die Helden anfleht, die vom Gouverneur verschleppte hübsche Tochter des örtlichen Waldmenschenhäuptlings (oder Schamanen) zu befreien, ehe der erzürnte Vater den ganzen Stamm zum Kampf gegen die Weißhäute aufgestachelt hat.
- Eventuell kann es den Helden aber auch passieren, dass sie sich im Süden als Söldner verdingen und dann unvermittelt in einer abgelegenen Festung wie Porto Paligan landen. Wenn es hier zu einem Angriff feindlicher Soldaten oder der Waldmenschen kommt, wie reagieren sie auf die offensichtliche Unfähigkeit des Gouverneurs? Nehmen sie die Sache in die eigenen Hände, um das Leben ihrer Kameraden (und das eigene) zu retten, auch wenn ihnen der undankbare Grande derlei 'Bloßstellung' übel nehmen wird?
- Dazu bietet sich wiederum die Variante an, dass die Helden als einzige aufmerksame Besatzungsmitglieder einen Versuch mitbekommen, einen unschuldigen Gefangenen zu befreien? Helfen sie den Rettern, oder alarmieren sie die anderen Söldner?

SCHARFENSTEIN – EINE SCHILDWEHRBURG

Die allermeisten Flüsse Aventuriens folgen mitnichten geraden Linien, sondern sind voller Windungen und Schlingen. Was läge da näher für einen Burgenbauer, als die so auf natürliche Weise entstehenden Landzungen auszunutzen? An drei Seiten sind sie von Wasser umgeben, nur an der vierten ist eine wirklich massive Befestigung nötig. Besonders an den nördlichen Strömen wie dem Pandlaril, dem Born und dem Walsach und ihren Zuflüssen, aber auch weiter südlich finden sich solche Burgen, die vor allem aus einer großen Schildwehrmauer bestehen.

Ein charakteristisches Beispiel hierfür ist Scharfenstein am Südufer der Raller: Die Burg wurde vor etwa zweihundert Jahren errichtet und dient dem garetischen Baronsgeschlecht derer von Schwarztannen und Scharfenstein als Heimat. Beim Bau wurde seinerzeit zur Raller hin nur eine Mauer von etwa zweieinhalb Schritt Höhe errichtet, die sogar an zwei Stellen kleine Ausgänge besitzt – so gering wurde die Gefahr von feindlichen Angriffen über den Fluss hinweg erachtet, dass zwei schwere, eisenbeschlagene Türen aus andergastischer Steineiche ausreichen sollten. Auf dem Burghof findet man neben dem Haupthaus, in dem die Baronsfamilie residiert, ein weiteres großes Gebäude, das im Erdgeschoss die Stallungen und im Obergeschoss die Speicherräume beherbergt; vor allem aber den Bergfried, der beide Bauwerke noch einmal deutlich überragt.

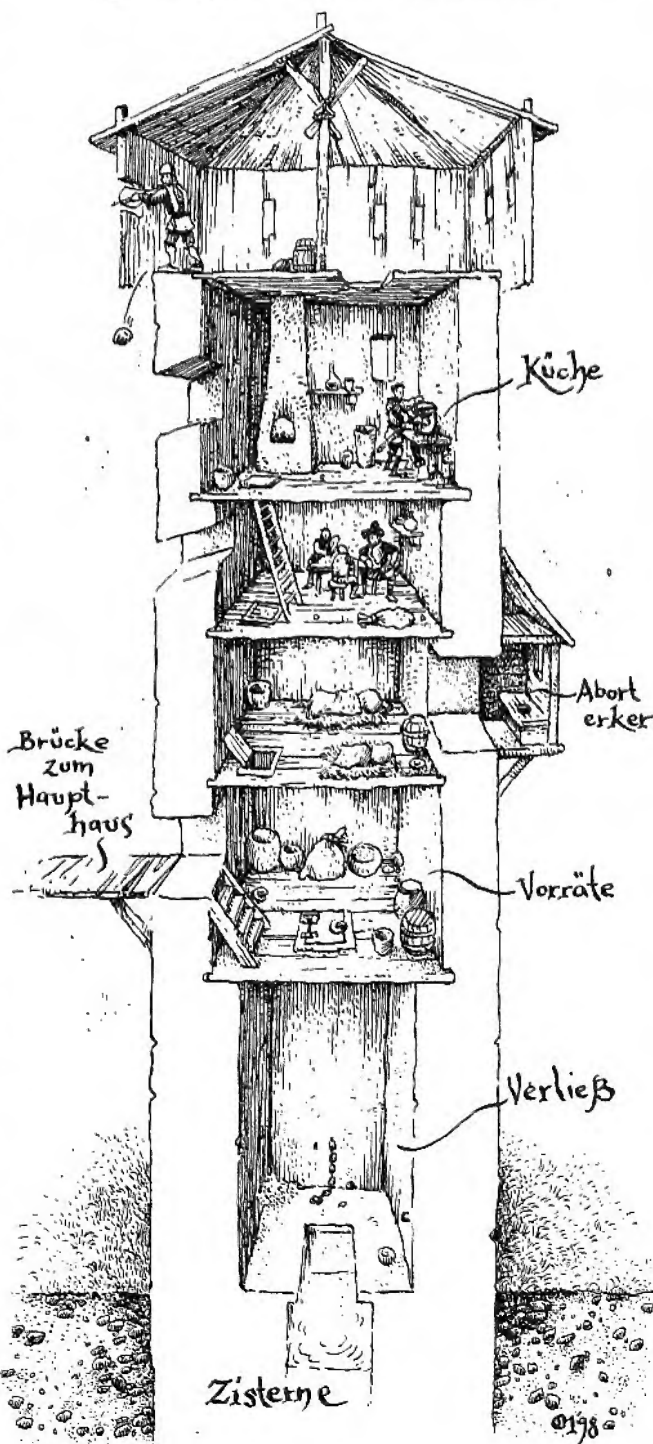
Doch auch er verblasst völlig gegenüber den beiden emporragenden Türmen, die die Landenge nach Süden hin zur rechten und linken Seite bewachen: Mit mehr als zehn Schritt Höhe ragen sie weit über die Umgebung auf und sind ohne jeden Zweifel die höchsten Bauwerke in der Baronie Schwarztannen. Zwischen ihnen spannt sich die Schildmauer, die diesem Burgentyp den Namen gegeben hat – eine selbst für Schleudergeschosse unüberwindliche Monstrosität von beinahe zehn Schritt Höhe. Die Mauer selbst ist massiv, sieht man von der kleinen Stelle ab, wo das Fallgatter tagsüber in einer steinernen Tasche ruht, aus der es nachts oder bei Unfrieden herabgelassen wird – die Bedienungswinde für diesen Mechanismus befindet sich in einer kleinen, gemauerten Wachhütte direkt neben dem Tor. Den Wehrgang oben auf der Mauer erreicht man hingegen nur von den beiden Türmen aus, in denen auch im Kriegsfall die Wurfgeschosse gegen den Feind mühsam über die scheinbar endlosen Wendeltreppen hinaufgetragen werden müssen.

Vor der Mauer erstreckt sich ein sumpfiger Graben zwischen den beiden Flussbiegungen. Einst sollte er geflutet werden, um Scharfenstein endgültig zur Inselsetzung zu machen, aber dieser Gedanken wurde schnell aufgegeben, als Kundige die damalige Baronin überzeugten, dass es recht wahrscheinlich war, dass sich die Raller dadurch vollständig in den Süden der Burg verlagern würde – und das hätte nicht nur die ganze Wehranlage bis zur Unkenntlichkeit geschwächt, es hätte auch unendliche juristische Probleme heraufbeschworen, bildet die Raller hier doch die Grenze zweier Baronien und sogar Grafschaften: Während Schwarztannen Teil der Grafschaft Reichsfurst ist, liegt nördlich des Flusses Linara in der Grafschaft Waldstein. Also wird die Mauer nach Süden 'nur' von einem Wall und einem Graben geschützt – und dadurch, dass fast auf Sichtweite das Vorland gerodet ist und brachliegt, um keinem Angreifer Deckung zu bieten. Alles in allem ist Scharfenstein

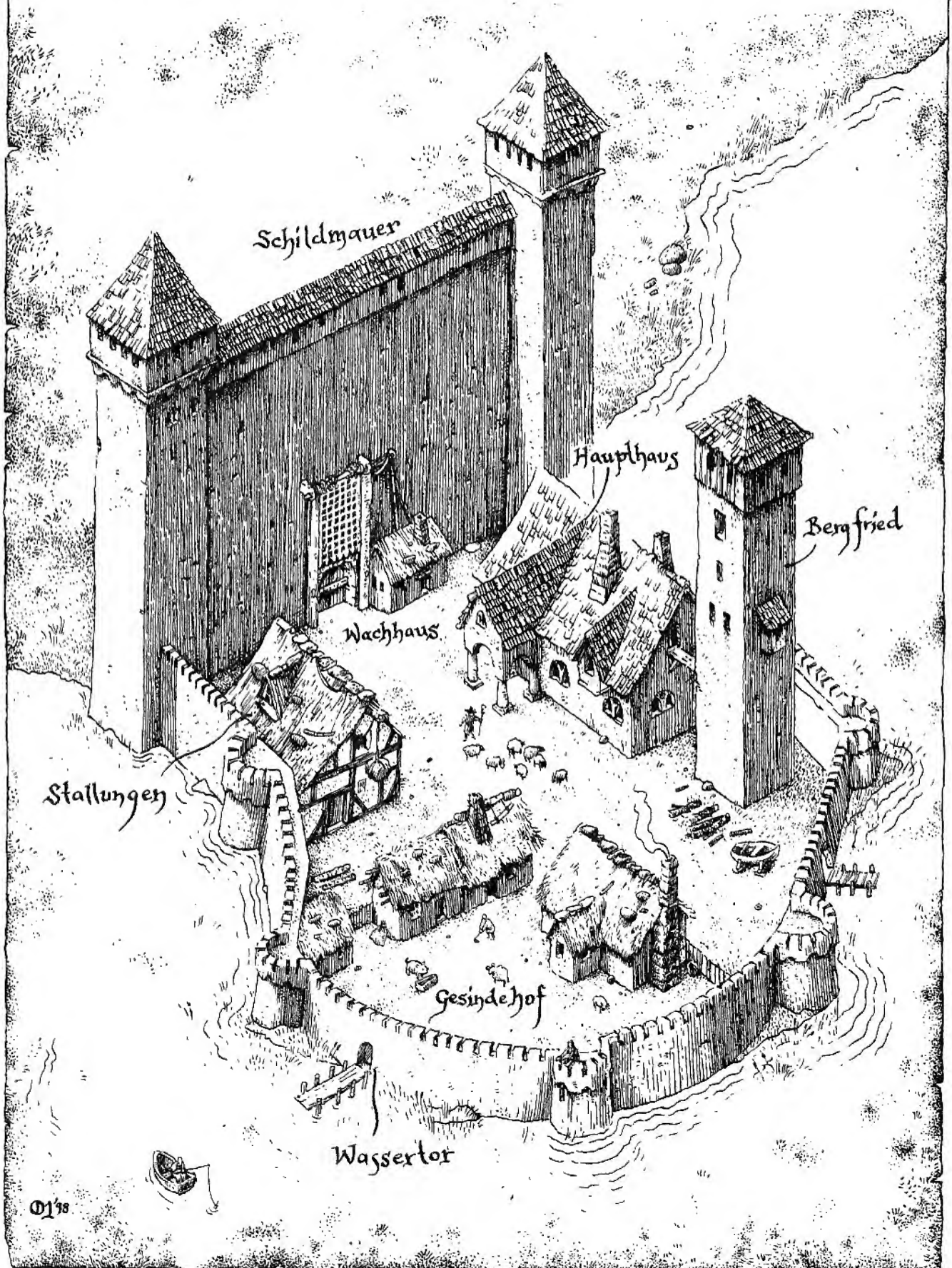
dadurch eine formidable Wehranlage – doch bekannt geworden ist sie vor allem durch eine düstere Geschichte, die sich um ihre Erbauung rankt:

Damals war gerade erst Eslamia von Esenfeld mit der *Baronie der Schwarztannen* belehnt worden und hatte die Genehmigung des Lehnsherrn erhalten, eine Burg zu bauen. Ort und Aufbau waren schnell gewählt, aber die Errichtung einer so hohen Mauer erwies sich auf dem Flusssand als mehr als schwierig. Ein Baumeister nach dem anderen musste zugeben, dass ihm die nötigen Kenntnisse fehlten, um die Türme und

Der Bergfried von Burg Scharfenstein



Scharfenstein



damit die Mauer so fest zu verankern, dass sie nicht bei hohem Wasserstand Gefahr liefen, sich zu neigen oder gar umzustürzen. Schließlich aber bewarb sich ein junger Baumeister, dessen Namen die Überlieferung mit Alrik angibt. Er erklärte der verwitweten Baronin, er wolle es wagen, die Mauer zu bauen – und weil er ihr gefiel, ließ sie es ihn probieren. Lange dauerte der Bau, und Meister Alrik lebte wie ein Mitglied der Familie im Burghaus, während er die Arbeiten anleitete. Baronin Eslamia aber fand immer mehr Gefallen an seiner Gesellschaft und entbrannte schließlich in Liebe zu dem schönen Jüngling, der ihr Sohn hätte sein können. Weder sah sie, noch wollte sie sehen, dass zur gleichen Zeit zwischen dem jungen Mann und ihrer eigenen Tochter Eslamella zarte Liebesbande wuchsen.

Schließlich war nach vielen Monden das Werk getan, und die beiden Türme und die Mauer erhoben sich stolz und trutzig, vom Baumeister aber heißt es, er habe den Mörtel mit seinem Herzblut gerührt, weil er die Baroness Eslamella gewinnen wollte. Als Baronin Eslamia das vollendete Bauwerk sah, da lobte sie den Künstler über alle Maßen und versprach ihm zum Lohn, was immer er sich wünsche, möchte es einem Bürgerlichen auch unangemessen vornehm erscheinen. Durch ihre freundlichen Worte ermutigt, fasste sich Meister Alrik ein Herz und bat sie um die Hand ihrer Tochter. Da entbrannte die Baronin in Zorn, schimpfte und schalt ihn fürchterlich und verfuhr gleichsam mit ihrer Tochter, als diese dem Geliebten zur Hilfe kam. Sie ließ die Ungehorsame in einem der Türme einsperren, der Baumeister aber sollte bis zum nächsten Sonnenaufgang die Burg verlassen haben.

In der Nacht aber schlich sich der verliebte Alrik in den Turm, den er besser kannte als jeder andere, um die Baroness zu befreien und mit ihr zu fliehen. Doch die Wachen der Baronin waren nicht untätig und entdeckten das Paar. Sogleich schnitten sie den Verliebten den Weg zurück in den Hof ab, und Alrik und Eslamella konnten nur noch empor fliehen, bis sie auf dem Wehrgang standen. Dort oben in luftiger Höhe schwor-



Alriks Geist

ren sie sich ihre Liebe und Treue und sprangen dann Hand in Hand hinab in den Tod.

Nach dieser Schreckensnacht aber soll die Baronin Eslamia keinen Bissen mehr zu sich genommen haben und alsbald darauf verstorben sein, so dass ihr Lehnsherr die Burg mit- samt dem Lehen einem anderen Gefolgsmann überantworten musste.

SCHWACHSTELLEN

Die Burg ist ganz darauf ausgerichtet, Feinde abzuwehren, die sich von Süden her nähern – gegen einzelne Trupps, die über den Fluss setzen, gibt es außer den Patrouillen auf der Flussmauer kaum nennenswerte Abwehrvorrichtungen. Im größeren Stil ist die Burg verwundbar, wenn der Feind waghalsig genug ist, um mit Flößen eine Schwimmbrücke zu bauen, oder wenn er gar auf die Idee kommt, die Raller umzuleiten.

ABENTEUERIDEEN

Während eine größere militärische Auseinandersetzung in diesem Teil Garetiens eher unwahrscheinlich ist, bietet die schaurige Sage von der Erbauung der Burg einige Möglichkeiten: Obwohl die Körper der Liebenden natürlich mit allen boronischen Riten beigelegt wurden, wird immer wieder von klagenden Geistern auf der Mauer berichtet, die einer jungen Frau und einem Jüngling ähneln. Als Gäste des derzeitigen Barons Bibor von Schwarztannen können die Helden Zeuge einer solchen Erscheinung werden – und dann auf die verschiedenen Fassungen der Sage stoßen: Mal ist die erste Baronin die Schurkin und das Liebespaar die Heroen der Legende (wie oben berichtet), mal sieht es ganz anders aus: Dann soll der Baumeister mit Dämonen im Bunde gestanden und seine Kunst vom Widersacher gelernt haben, bevor er das Herz der Baroness stahl – in dieser Variante zwang er natürlich die arme Jungfer zum Todessprung. Da die Erscheinungen durch die Sphärenstörungen der letzten Jahre wieder deutlich häufiger wurden und der Baron durch sie immer fahrig und unkonzentrierter ist, könnte er die Helden bitten, der Sache endgültig auf den Grund zu gehen und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Die nächstliegende Möglichkeit (die Hinzuziehung der Heiligen Inquisition) möchte der Baron lieber vermeiden, da er insgeheim fürchtet, seine schöne Wehrmauer könnte für unrein erklärt und ihr Abriss angeordnet werden ...

TARASHIM – EINE ARANISCHE SIPPENBURG

Das tulamidische Brauchtum der Ureinwohner Araniens durchdringt die örtliche Kultur in jeglicher Hinsicht – und in der Form der Baronsburgen, die man allerorten sieht, lässt sich das besonders gut feststellen. Dabei soll hier nicht einmal besonders hervorgehoben werden, dass die Häuser und Türme sehr tulamidisch wirken; nein, es geht um eine Besonderheit der Gesamtanlage: Die meisten Burgen wirken, als seien hier fünf bis zehn einzelne Festungen künstlich aneinandergefügt worden.

Denn die Tulamiden kennen ein Erbrecht, durch das allen Kindern ein gewisser Anteil am Erbe zuteil wird. Daher bilden sich schnell sehr komplexe Familien- und Sippenverbände, die in der Regel den gesamten Sippenbesitz gemeinsam

bewirtschaften und die Erträge dann auf komplizierte Weise unter den einzelnen Zweigen der Sippe aufteilen. Der große Unterschied zu gemeinschaftlich wirtschaftenden Dörfern, die es auch im Mittelreich gibt, ist eben, dass man sich in Aranien stets der einigenden Blutsverwandtschaft bewusst ist und sich zudem solchen Sippenverbände mindestens genauso im Adel wie im Bauerntum finden.

Bei der Baronsburg Tarashim haben wir es demnach mit dem Stammsitz der Beni Tarashim zu tun, die ihre Herkunft von einem mythischen Stammvater Tarash herleiten, der das Land besiedelt und die Burg gebaut haben soll. Wann genau, ja, sogar ob dieser Stammesheros wirklich gelebt hat, ist dabei



Iban Tarash

und viele geringerrangige Familienmitglieder leben hier als Bauern; aber auch einige nicht verwandte Kleinsippen sind den Beni Tarashim untertan. Das ganze Gebiet bildet Tarashstan, das Land des Tarash; die Mittelländer aber haben es als 'Baronie Tarashim' definiert; und den Iban Tarash, den obersten Anführer der ganzen Sippe, zum 'Baron von Tarashim' gemacht.

Der Iban Tarash lebt im größten Teilstück der Burganlage, zusammen mit seiner direkten Familie. Die übrigen Zweige der Sippe, jede unter einem eigenen Hairan (Sippenältesten), bewohnen die fünf anderen Teilstücke. Ein jedes davon ist wie eine eigene Burg aufgebaut: Es gibt ein Gebäude als Wohn- und Speicherkomplex und einen Wehrturm. Manchmal ist dieser Turm in die umlaufende Außenmauer eingefügt, häufiger aber steht er frei auf dem Gelände, das meistens von Obstgärten gefüllt wird: Kaum ein Teil der Anlage ist so frei und ungenutzt, wie man es oft auf nördlichen Burgen zu sehen bekommt.

Während größere und reichere Sippenburgen manchmal in jedem Teilstück einen Brunnen aufweisen können, besitzt Tarashim nur einen einzigen, der beinahe in der Mitte der Anlage liegt. Hier erstreckt sich der Burgplatz, der den Angehörigen der verschiedenen Sippenzweige als neutraler Treffpunkt dient, wo man Handel mit fahrenden Kaufleuten treibt, Sippenfeste feiert oder ganz einfach gesellig ist. Da jeder Zweig der Sippe seine Wohnanlage sorgfältig mit Mauern vom Rest der Burg abgeschiedet hat, entspricht die Anlage vielen tulamidischen Städten, wo die zahlreichen Mauern unübersichtliche Irrgärten aus Sackgassen erzeugen. Vor allem aber beweisen sie, dass im Tulamidenland auch Fehden zwischen zwei Linien einer Großfamilie keine Seltenheit sind, und die Alten können sich noch an Erzählungen von Bruderkämpfen erinnern, in deren Verlauf das Blut über die

eher unklar – und wenn es um andere Sippen geht, erkennen selbst die Aranier an, dass enge Nachbarmfamilien oftmals einen legendären Sippenstammvater 'adoptieren', um die vorhandenen Bande zu kräftigen; nur für den jeweils eigenen Stammvater kommt das natürlich nicht in Frage.

Das Umland der Burg, die ganzen fruchtbaren Lehmtäler und Weinberge, gehören ebenfalls den Beni Tarashim,

Höfe strömte, weil zwei Fraktionen um die Vorherrschaft in der Sippe kämpften.

Von außen führt nur ein einzelnes Tor in die Burg, hinter dem sich erst einmal ein kleiner, karger Vorhof erstreckt, den ein weiteres Tor vom eigentlichen Burghof trennt. Wer als Feind also von außen in Tarashim eindringt, sieht sich direkt wieder eingeschlossen, und die Wehrgänge der Teilburgen sind in solchen Fällen mit kundigen Bogenschützen besetzt. Um als Fremder ohne weiteres in Tarashim eingelassen zu werden, muss man schon Botenreiter, Geweihter, Händler, Sänger oder Geschichtenerzähler sein – oder dem Torhüter plausibel machen, dass man der Sippe etwas Interessantes zu bieten oder zu verkünden hat.

Einmal eingelassen, kann der Fremde am Brunnen sein Reittier und sich selbst mit Wasser versorgen und seine Waren, Mitteilungen oder Künste darbieten. Wie viele vergleichbare Burgen besitzt auch Tarashim keine Herberge für Fahrende, und wer sich nicht einfach am Brunnen in eine Schattenspendende Laube legen will, um die Nacht zu verbringen, der kann Aufnahme bei einer der Teilsippen erbitten. Besonders geehrte

Besucher werden natürlich vom Ibn Tarash in seine Teilburg gebeten, und bei so manchem anderen wetteifern die Sippen darum, wer den Gast aufnehmen darf. Hört man dem eifrigen Geschachere und Gefeilsche zu, so erhält man schnell den Eindruck, als würde ein besonders lohnendes Beutestück versteigert ...

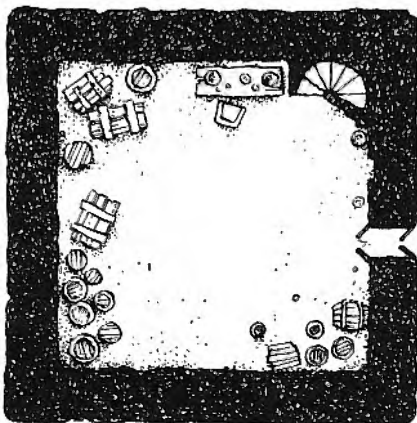
Der Wehrturm



Obergeschoss - Wohnküche



1. Stock - Wächterunterkunft



Erdgeschoss - Vorräte

SCHWACHSTELLEN

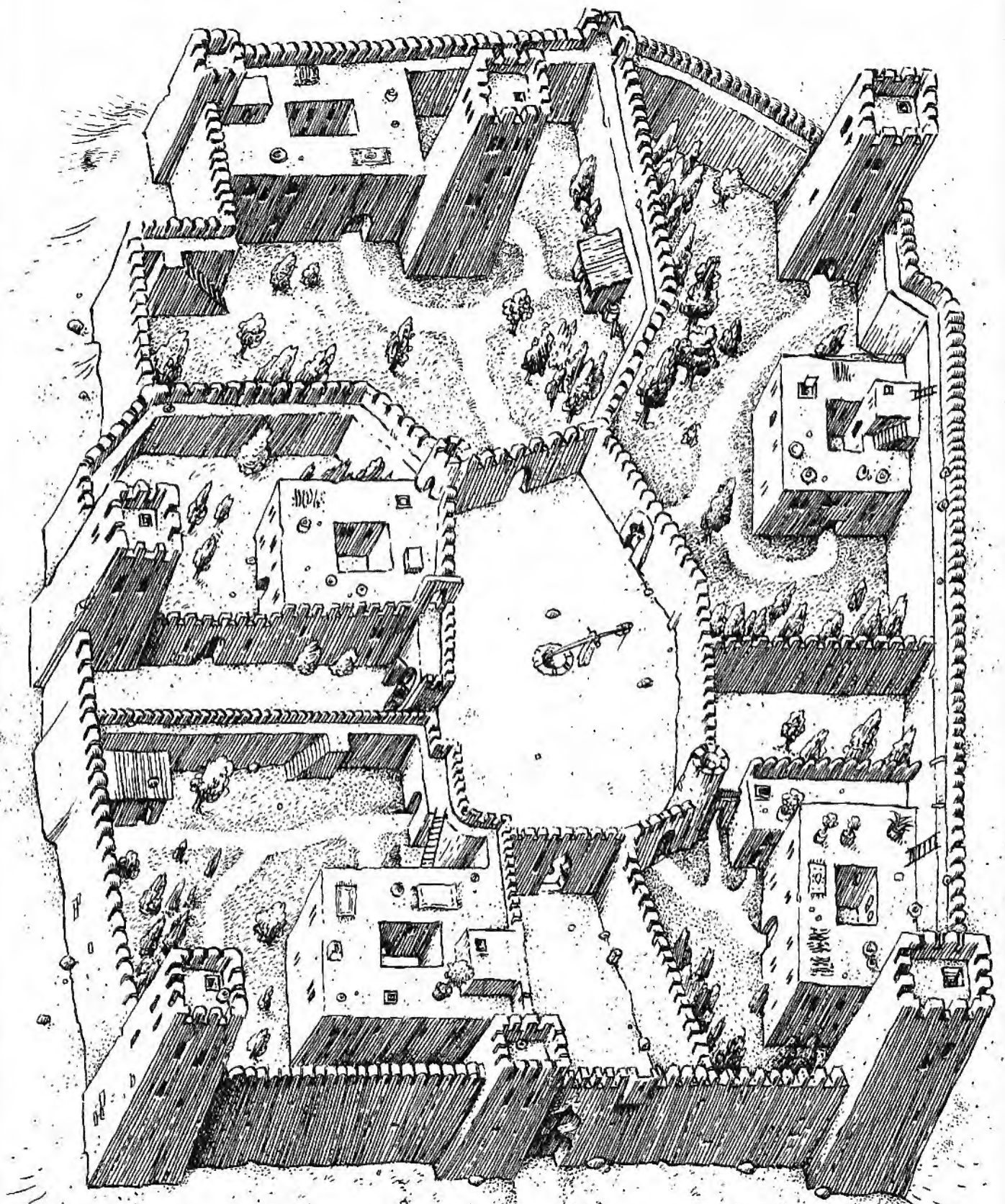
Was Bedrohungen von außen angeht, ist eine Sippenburg wie Tarashim kaum anders zu nehmen als mit erderschütternder Gewalt: Die kriegerischen Auseinandersetzungen im Tulamidenland haben den Baumeistern allerlei Kunstgriffe beigebracht, die nun für eine gut gefestigte, gut bevorratete und gut bemannte Burg sorgen. Doch die Gefahr liegt vor allem im Inneren: Zwischen den einzelnen Sippenzweigen, so sehr sie auch immer ihre familiäre Einigkeit beschwören, können unvergessene Streitigkeiten aus alter Zeit immer wieder einmal zu heftigen Bränden aufflackern; und wenn erst einmal innerhalb der Burg zwischen den verschiedenen Familien gekämpft wird, dann kann jeder dahergelaufene Feind die

Burg nehmen, als wäre sie nur eine Ansammlung wehrloser Hütten. Gewitzte Eroberer haben sich diesen Umstand immer schon zu Nutzen gemacht, und nicht wenige Sippenburgen im Tulamidenland sind gefallen, weil ein Angreifer mit List und Tücke Misstrauen und Hass zwischen den Bewohnern säte.

ABENTEUERIDEEN

Während die aranische Sippenstruktur formell noch immer der alten tulamidischen Vater-Sohn-Tradition folgt,

Tarashim



0198



Das Rauchzimmer

sind es doch in Wirklichkeit die Frauen, die herrschen: Der Harem ist längst vom Gefängnis zum Sitz der Macht geworden, und niemand hat mehr Macht als die Erste Gemahlin. Sie entscheidet nicht allein, ob ihr Gatte andere Frauen nimmt, sie wählt auch die Gemahlin für ihren Sohn und Erben aus und bestimmt damit ihre eigene Nachfolgerin.

Zu diesem Zweck dienen oftmals komplexe Verhandlungen zwischen befreundeten Sippen, doch mitunter werden auch regelrechte Wettkämpfe abgehalten – und das kann je nach Temperament der Ausrichtenden von einem biedereren Haushalts- und Kochwettbewerb bis zu einem regelrechten Turnier

gehen, in dem die Anwärterinnen ihre Durchsetzungskraft auf dem Felde und/oder auf dem Pferderücken unter Beweis stellen. Wenn sich unter den Helden eine ledige Frau befindet, so mag ein solcher Wettstreit sie vielleicht reizen, noch wahrscheinlicher aber ist es, dass eine Kandidatin sich an die Helden um Hilfe wendet: Entweder hat sie selbst vor, mit unehrlichen Mitteln den Kampf zu gewinnen, oder aber sie ist die vielleicht ehrlichste Freierin und leidet stark unter hinterhältigen Angriffen und Sabotageakten der Konkurrentinnen. Wenn eine dieser Bewerberinnen dann noch eine Agentin einer feindlichen Macht ist ...

WAGENBURG

Seitdem die Dämonendiener weite Teile Tobriens und der nördlichen Steppen beherrschen, ist der Weg vom Bornland in den Rest der göttergläubigen Welt deutlich schwieriger geworden: Der herkömmliche norbardische Kleinhändler, der allein mit seinem Planwagen durch die Einsamkeit reist, muss stündlich damit rechnen, von unbeschreiblichen Feinden überfallen, beraubt und getötet zu werden. Aus diesem Grund reisen viele Norbarden jetzt nur noch in großen Sippenverbänden, und die alte Einrichtung des befestigten Wagens und der Wagenburg ist wieder zu Ehren gekommen.

Bei Wagenburgen, so einfach sie auch erscheinen mögen, kann, nein, muss man zwei grundverschiedene Typen unterscheiden, je nachdem, welchem Zweck diese Anlage dienen soll: Die weitaus häufigere Variante ist die Kaufmannswagenburg, wie sie die Norbarden vor allem pflegen. Hier sind die Wagen hauptsächlich dazu gedacht, Handelsgüter zu befördern, und kaum ein Kaufmann kann sich speziell befestigte Fahrzeuge leisten, so dass die bestmögliche Absicherung einer Wagenburg nur sehr selten erreicht wird. Statt dessen verlässt man sich allenfalls auf Lederstücke, die Brandpfeile von den Leinwand-

planen fernhalten sollen, sowie auf die eingespielte Routine bei der Annäherung von Feinden: In aller Eile werden dann die Wagen des Zuges zu einem Kreis gefahren, danach werden die Zugtiere ausgeschirrt und in die Mitte geführt, wo sich auch die halbwüchsigen Kinder aufhalten. Der Zwischenraum zwischen den einzelnen Wagen, dort, wo die Deichseln sitzen, wird mit mannshohen Standschilden gesichert, hinter denen dann sämtliche Erwachsene mit Bögen Stellung beziehen. Wenn der Anblick dieser pfeilspitzenstarrenden Wagenburg nicht ausreicht, um Orks, Goblins oder Grimwölfe zu vertreiben, dann sind es meist die gezielten Salven der Bogenschützen; doch gegen magiebegabte Feinde oder auch nur einen gut gedrillten Armeetrupp ist die ganze Anordnung natürlich weitgehend wertlos.

Bei der weiter südlich gelegentlich anzutreffenden Trosswagenburg hingegen verhält es sich ganz anders, da sie alleine kriegerischen Zwecken dient: Vor allem während der Kaiserlosen Zeit war es üblich, dass die Obristen der Soldregimenter ihre Trosswagen mit allen erdenklichen Befestigungen ausstatten ließen. Dazu gehörten (und gehören) unter anderem

folgenden Maßnahmen: Statt Wachstuch oder Leinwand sind Planwagen mit schweren Lederbahnen bedeckt, die kaum einmal mit Brandpfeilen angezündet werden können; Kastenwagen sind oft ebenso mit Leder bedeckt oder gar aus Steineiche gezimmert.

Die immer empfindlichen Wagenräder tragen eiserne Beschläge, oft sind die besonders zerbrechlichen Speichen ganz mit Blechen umgeben; die Achsen sind aus Steineiche gefertigt.

Einige ganz kostspielig aufgebaute Wagen verfügen sogar über kleine Geschütze – Bolzenwerfer etwa von der Art einer Hornisse – in hölzernen, mit Schießscharten bestückten Kästen, die die neuen und sehr empfindlichen Mechanismen vor Witterungseinflüssen, aber auch vor Steinwürfen des Feindes abschirmen sollen.

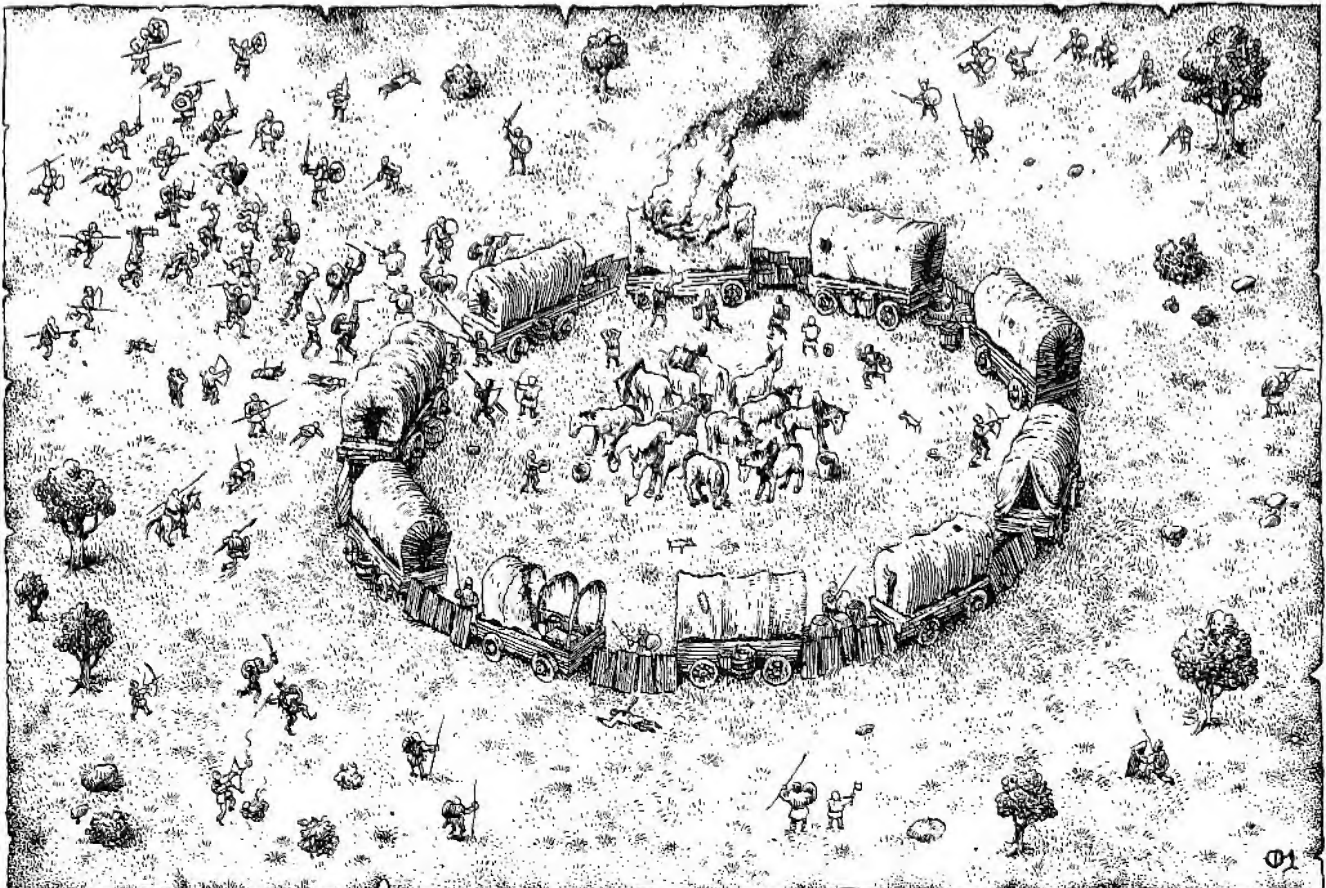
Beim Aufbau eines Feldlagers wird dann befohlen, die Zelte der Soldaten und Offiziere nicht nur mit Gräben und Erdwällen, sondern dahinter direkt mit den waffenstarrenden Trosswagen zu umgeben, denn die Erfahrung hat gelehrt, dass die Söldner ihre eigenen Vorräte und die Ausrüstung noch vehementer und entschlossener verteidigen als irgendwelche Palisadenwälle, vor allem aber sorgen die befestigten Wagen selbst für die Befestigung und müssen nicht jedes Mal aufs neue mühselig an geeigneten Punkten abgeschirmt und verteidigt werden.



Mitunter schließlich sind die Heerführer gar dazu übergegangen, zusätzlich weitere, 'nutzlose' Wagen mit zu führen, die mit Erde und Steinen beladen oder gar angefüllt sind. Mit diesen wird dann wichtigen Bereichen innerhalb des Lagers eine zusätzliche Schutzmauer geschenkt, wobei man sich unter diesen Bereichen nahezu immer das Zelt des Feldherrn und seiner Berater vorzustellen hat – doch damit verloren die Heerwürmer der Kriegszeit endgültig ihre Beweglichkeit und wurden zu wenig mehr als Feldlagern, Burgen, die nur gelegentlich ihre Lage veränderten, da jeder 'korrekte' Neuaufbau mehrere Wochen dauern konnte.

SCHWACHSTELLEN

Zu den empfindlichsten Punkten der Kaufmannswagenburg zählt natürlich, dass die Schutzwälle mit den Gütern gefüllt sind, die die Lebensgrundlage der Händler darstellen: Daher müssen natürlich die 'Mauern' noch stärker geschützt werden als bei einer Burg aus Stein und Mörtel, und mitunter führt das zu gefährlichen, ja selbstmörderischen Aktionen, wenn tollkühne Norbarden die Feinde gar nicht herankommen lassen, sondern aus der Wagenburg stürmen, um die Handelswagen



möglichst weit vorne zu verteidigen, wo sich ihnen keinerlei Schutz bietet.

ABENTEUERIDEEN

Bei Reisen im wilden Norden können die Helden immer wieder einmal auf norbardische Wagenburgen stoßen: Sei es, dass sie gerade in einen Orkanriff auf einen Handelszug hereinplatzen, sei es, dass sie die zerstörten Überreste einer Wagenburg finden und die traurige Aufgabe haben, die Toten zu

bestatten. Vor allem aber bietet es sich an, die Helden, wenn sie zwischen Norburg und Donnerbach unterwegs sind, mit einem Handelszug reisen zu lassen und die ganze koordinierte Hektik eines solchen 'Burgbaus' miterleben zu lassen. Wenn sie dann an der Verteidigung teilnehmen, kommt es zu einigen spannenden Kämpfen, wenn Angreifer im letzten Moment von ihren Reittieren geschossen oder eingedrungene Feinde besiegt werden müssen, ehe sie einen Wagen fort zerren oder anzünden oder auf andere Weise eine Bresche in die Wagenburg reißen können.

WEIDLETH – EINE ZWEIHÖFIGE HÖHENBURG

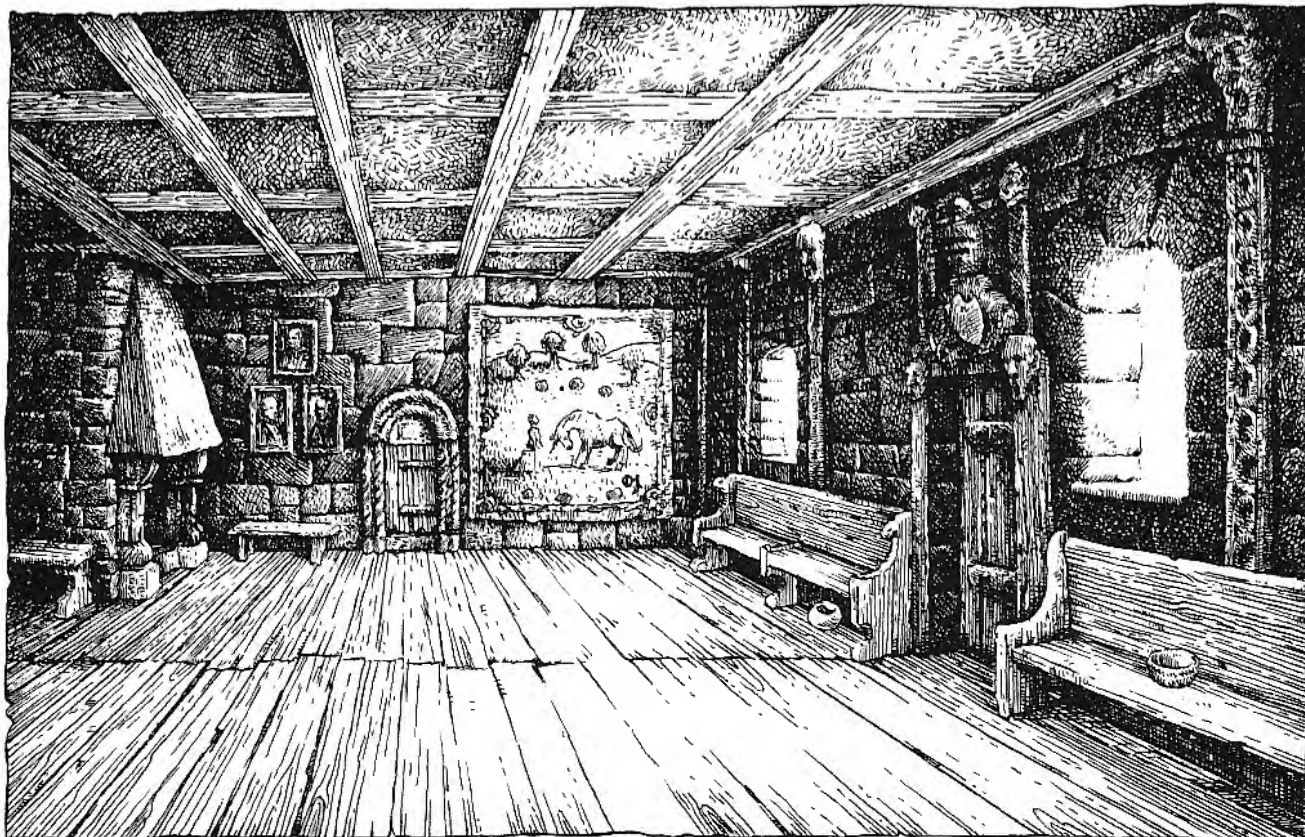
Neben Flüssen und Seen bieten sich natürlich auch Berge und Klippen als naturgegebener Schutz für Befestigungen an: Höhenburgen liegen auf dem Gipfel, weit seltener am Hang, von Bergen, die gerade noch von Fuhrwerken erreicht werden können. Denn ebenso wie es wichtig ist, dass kaum ein Feind die Burg erreicht, so ist es auch nötig, dass Freunde und Untergebene nicht mit unüberwindlichen Schwierigkeiten zu kämpfen haben, wenn sie die Burg bemannen oder versorgen sollen; ein Anforderung, die von manchen übereifrigen Befestigungsplanern gelegentlich übersehen und von verantwortungslosen Baumeistern ignoriert wird: Steht die Burg erst einmal auf dem Gipfel eines Berges, kann es dem Baumeister gleichgültig sein, wie mühsam ihre Versorgung ist.

Denn ansteigendes Gelände ist das vielleicht größte Hindernis, das Mutter Sumu in Hülle und Fülle bereitstellt: Schon ein leichter Anstieg führt dazu, dass Wagenpferde nur einen Bruchteil dessen bewegen können, was in der Ebene möglich ist, und ein jeder, der einmal im schweren Harnisch auch nur eine Treppe steigen musste, weiß, dass der Sturm bergauf nahezu ein Ding der Unmöglichkeit ist.

Ein Beispiel für eine Höhenburg, die ihre Lage vorzüglich ausnutzt, ist Burg Weidleth über dem Tal des Großen Flusses: Nähern kann man sich ihr allein von einer Seite, und bereits dieser Weg führt einen sehr steilen Berghang hinauf – in der Tat so steil, dass er für Karren und Wagen kaum noch benutzbar ist. Der Weg endet vor dem Torhaus der Vorburg, einem kleinen Durchgang in der Mauer, über dem direkt ein Wachhaus liegt, von dem auch Feinde beschossen und beworfen werden können, die sich im Torbogen vor dem eigentlichen hölzernen Tor versammelt haben.

Des Weiteren enthält die ummauerte Vorburg ein Gesindehaus sowie die Stallungen – doch hier sind fast ausschließlich Reittiere und so gut wie keine Kutschpferde zu finden. Von der eigentlichen Hauptburg ist dieser Teil noch einmal durch einen tiefen, natürlichen Graben im Fels getrennt, der lange Zeit allein mit einer Zugbrücke überwunden wurde, erst in den letzten Jahren der Herrschaft Kaiser Hals wurde hier eine steinerne Brücke errichtet.

Die Hauptburg schließlich ist zur Gänze ummauert und ragt beinahe wie ein Kristallprisma aus dem Fels – denn an keiner

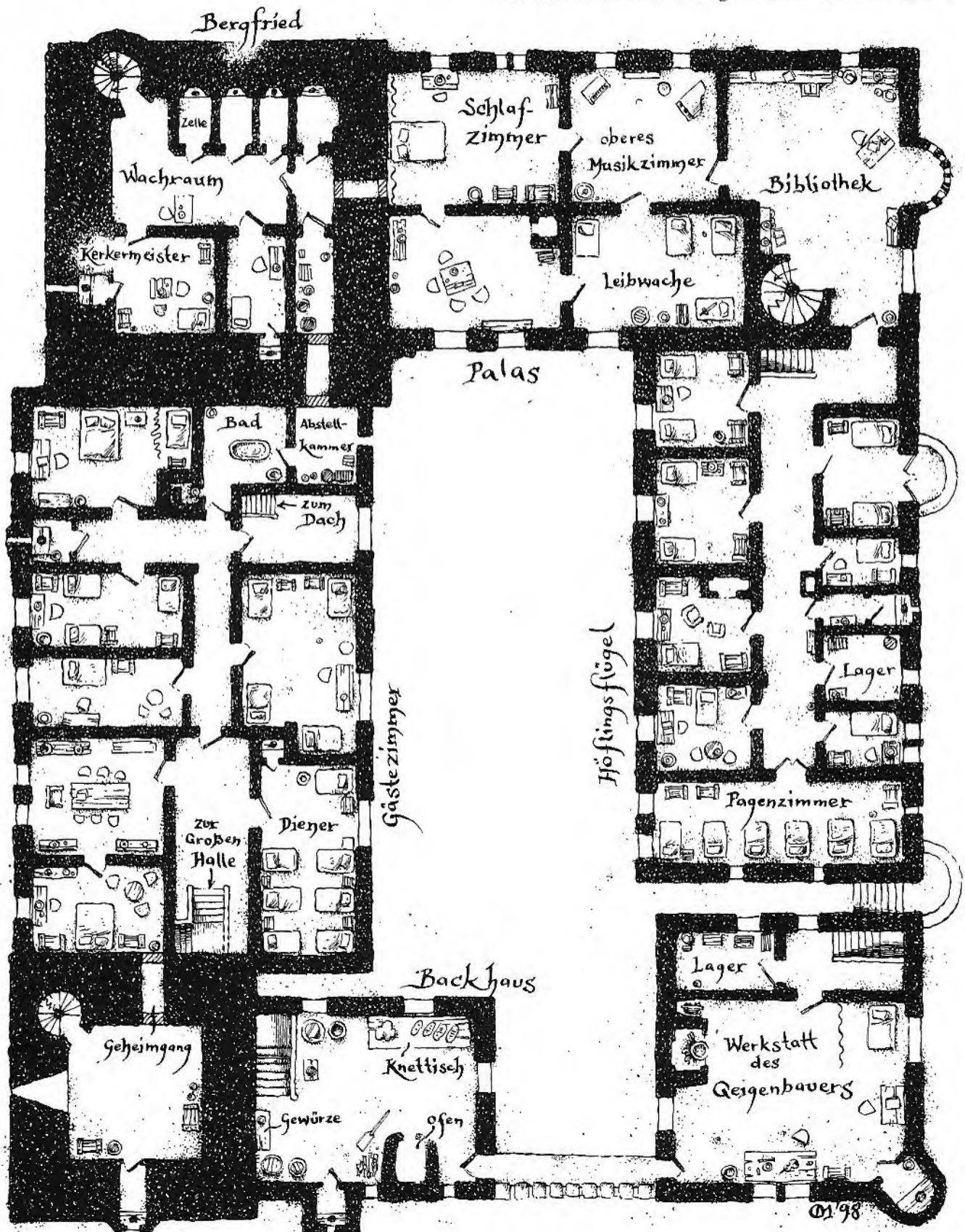


Der Große Saal von Weidleth

Stelle sieht man sich Gebäuden gegenüber, die über weniger als zwei Stockwerke verfügen. Der Hohe Turm von Weidleth gar ragt drei Stockwerke hoch auf und gestattet einen guten Blick auf alles, was im Tal des Großen Flusses vor sich geht. Der Innenhof der Hauptburg steigt, wie von Mutter Sumu vorgegeben, seinerseits noch deutlich an, bis schließlich, am Nordrand der Burg, der höchste Punkt der Burg erreicht ist, und hier erhebt sich auch der mit Musikinstrumenten aus ganz Aventurien geschmückten Palas, in dem die Reichsvögtin Frau

Yolande von Mersingen residiert – oder die Kaiserin, wenn sie mit ihrem reisenden Kaiserhof auf der Reichspfalz Weidleth weilte. Das ist stets ein besonderes Ereignis, denn ansonsten gibt es westlich des Koschs keine kaiserlichen Pfalzen mehr. In diesem Land dominiert sonst eher das Wort des selbstherrlichen Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss.

Neben den Ritterstuben und dem Höflingsflügel gibt es noch einen Raum, der besondere Aufmerksamkeit verdient: Der Große Saal neben dem Palas, denn er ist der einer größten stützenlosen Säle in allen Burgen des Mittelreiches: Bei einer



Größe von zwanzig auf dreißig Schritt ist er ausreichend, um sogar bei der Beratung über den Frieden mit dem Horasreich die Adligen und Gesandten des Hoftages von Weidleth aufzunehmen, und doch hinderte nach der Siegelung des Friedens keine einzige Säule die Tanzenden. Wenn man bedenkt, dass im Stockwerk darüber sogar die trennenden Wände der Gästezimmer auf den Deckenbohlen des großen Saales ruhen, dann kann man sich nur wundern, wer ein solches Meisterwerk zustande gebracht hat.

Zwerge aus Eisenwald waren es, die einst weite Teile der Burg errichteten, die keineswegs immer eine Kaiserpfalz war: In der kaiserlosen Zeit ließ der damalige Herzog der Nordmarken die Weidleth erbauen, dort wo man stets einen guten Blick auf den Fluss und die begleitenden Straßen hatte. Damit bewachte die Festung einen der beiden heerestauglichen Wege vom Gareth Land nach Nordmarken (der andere ist die Reichsstraße über den Greifenpass im Koschgebirge) und wäre wohl in der Lage gewesen, die Provinz gegen einen Angriff des Kaisers Perval zu verteidigen. Doch den stetig größeren Drohungen aus Gareth war das Herzogenhaus nicht gewachsen, und als schließlich eine kleine Armee aufzog, um Burg Weidleth von aller Versorgung abzuschneiden, da kapituliert der Herzog und willigte ein, die Burg dem Kaiser als Geschenk zu überlassen, eine Burg, in die er einen guten Teil seiner Schätze gesteckt hatte; zudem überantwortete er dem Kaiser gezwungenermaßen seine Tochter und Kronprinzessin als Geisel, der sie zwar zur 'Reichserzkanslerin' ernannte und damit eine Tradition schuf, sie zugleich aber immer wieder mit dem Tode bedrohte, sobald die leisesten Gerüchte von Eigensinn in den Nordmarken aufkamen.

Heute ist die Pfalz Weidleth eine der wichtigsten Festungen des Reiches und bewacht ihrerseits den Weg westwärts nach Elenvina und Havena, um auch in diesem Teil des Reiches stets die Autorität der Kaiser zu wahren. Doch der Herzog in Elenvina würde nur zu gerne die Burg wieder als Besitz seiner Familie bezeichnen können, zumal das seine Macht im Westen des Koschs erheblich stärken würde.

SCHWACHSTELLEN

Wie bereits angedeutet, ist die Versorgung der Schwachpunkt der Burg: Erstürmt werden kann sie beinahe gar nicht, doch es ist recht Erfolg versprechend, sie mit einem größeren Heer einzuschließen und einfach abzuwarten, bis die Keller und Kammern leer sind – und da die Verproviantierung schon im Frieden sehr aufwändig ist, muss man zugeben, dass die Pfalz notorisch zu wenig Vorräte für eine lange Belagerung besitzt.

ABENTEUERIDEEN

- Dem Weidlether Kaiserland beinahe benachbart ist ein weiteres Stück Land in kaiserlichem Besitz: das Lehen Albengau an der Ambocebra, einem Nebenfluss des Großen Flusses. Hier residiert auf Pfalz Kyrstollen die Pfalzgräfin Niam Feenwasser, eine leidenschaftliche Albernierin. Bis zur jüngsten Reichsreform war sie praktisch die kaiserliche Aufseherin



Reichsvögtin
Yolande von Mersingen

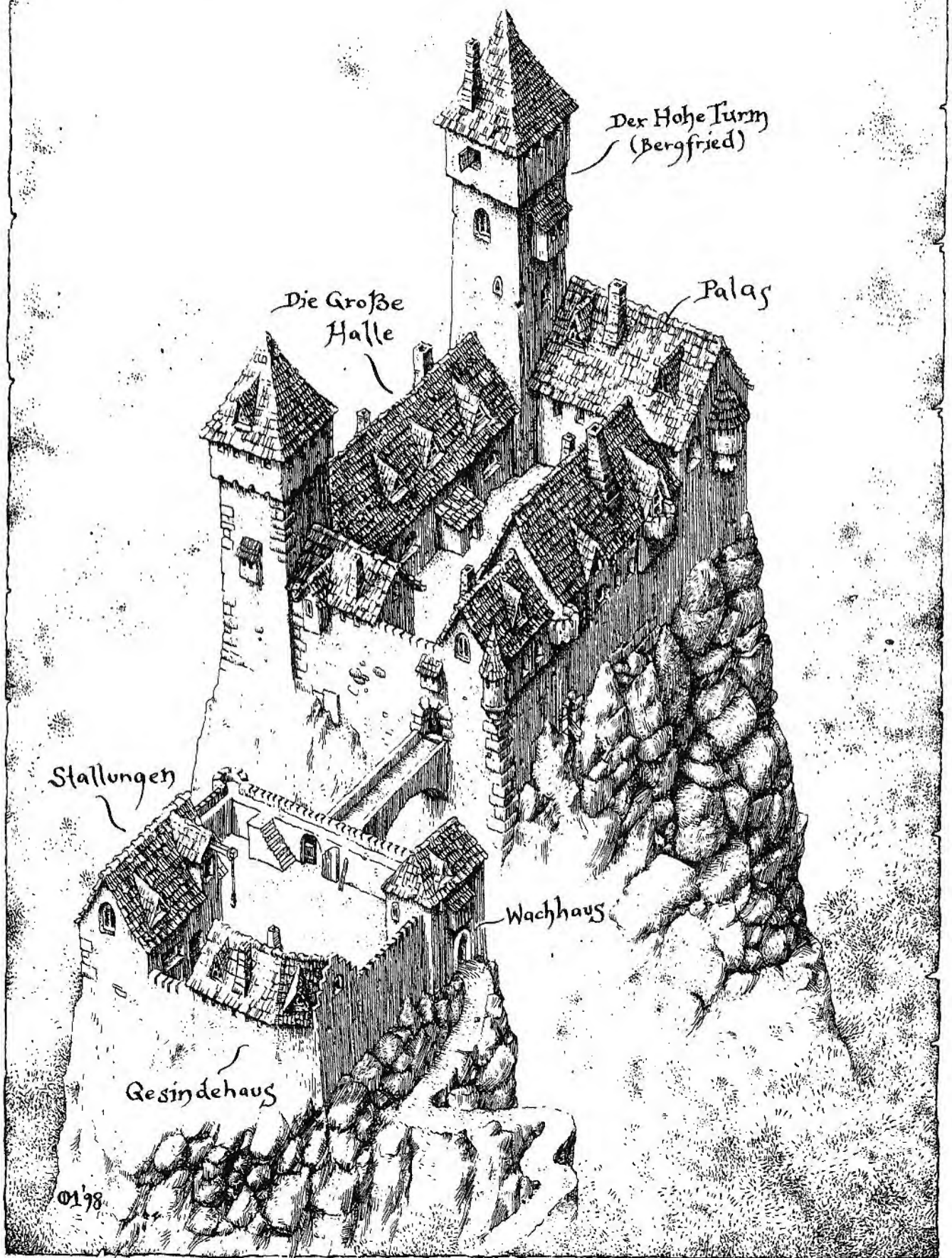
über alle Lehen in der Grafschaft Albenhus, während sie heute, nach der Stärkung des örtlichen Adels, nur noch die erzeichen Kaiserminen bei Burg Kyrstollen hütet. Denn die üblicherweise den Pfalzgrafen übertragene Aufgabe, die Ereignisse in ihrem Gebiet zu beobachten und besondere Vorfälle nach Gareth zu melden, wird bereits von Reichsvögtin Yolande von Mersingen auf Burg Weidleth ausgeübt – eine Ehre, die ihr nach der erfolgreichen Ausrichtung des außerordentlichen Hoftages übertragen wurde. Dennoch hat Frau Niam den höheren und vornehmeren Rang inne, und es herrscht keinerlei Zuneigung zwischen den beiden Dienerinnen Gareth: Die Einheimischen wissen von heftigen Rededuellen und Streitgesprächen der Ad-

ligen, und man kann von Glück sagen, dass beide klug genug sind, den Kaiserlichen Landfrieden nicht offen zu verletzen. Insgeheim aber beutet Reichsvögtin Yolande von Mersingen ihr Amt systematisch aus und betrügt beim Flusszoll ebenso die Kaufleute wie die Reichsschatzkammer, an die sie die Einkünfte eigentlich weiterzuleiten hat. Was ihre genauen Pläne sind, wenn sie ihre eigene Kriegskasse erst einmal gefüllt hat, kann sonst niemand sagen.

Leicht können jedoch Helden in die Sache verwickelt werden, wenn Pfalzgräfin Niam sie anwirbt, um 'besorgniserregenden Berichten' über Vorkommnisse auf Burg Weidleth nachzugehen: Zwar gibt es nicht wirklich Gründe für eine solche Verdächtigung, doch vielleicht lässt sich ja etwas finden.

- Baron Dankrath von Liepenstein ist ein bedauernswerter Mann: Seine Baronie liegt genau zwischen Weidleth und Albengau, und als höflicher Mann kann er weder Reichsvögtin noch Pfalzgräfin ihre gelegentlichen Jagdausflüge auf seinem Land untersagen, zumal sie ihn immer üppig für Flurschäden entschädigen und an der Jagdbeute teilhaben lassen. Eines Tages erwischt er jedoch einen Dieb, der wohl im Auftrag der Pfalzgräfin einen albernischen Dudelsack gestohlen hat – angeblich ein einst entwendeter Familienbesitz des Hauses Feenwasser. Der Gemahl der Reichsvögtin, Meister Gynther von Mersingen, ist ein begeisterter Barde und Sammler von Musikinstrumenten, und der Diebstahl könnte schnell zu einer ersten Krise führen, so lächerlich der Anlass auch anmuten mag. Baron Dankrath sieht nur eine Möglichkeit: Ein Trupp unbekannter Abenteurer soll unter einem Vorwand in die Burg eindringen und den Dudelsack wieder an seinen Platz bringen, ehe dessen Verschwinden überhaupt auffällt. Ein solches Abenteuer eignet sich am besten für eine sehr lockere, humorvolle Präsentation, bei der durchaus Elemente klassischer Verwechslungskomödien angebracht sind.
- Herzog Jast Gorsam ist ein weiterer Faktor in diesem Spiel: Seitdem ihn Pfalzgräfin Niam Feenwasser als leidenschaftliche Albernierin scharf für die Besetzung ihres Heimatlandes gescholten hat, kann und will er sich nicht auf ihre Seite stellen, doch ebenso wenig gefällt es ihm, wenn auf Weidleth die Mersingerin in Amt und Würden bleibt. Am liebsten wäre ihm, wenn der Streit der beiden so sehr eskalierte, dass er friedenswährend eingreifen muss, beide Streit-

Weidleth



hennen absetzen und die Burgen an Vertraute übertragen kann. Doch dabei müsste er mit dem heimlichen Widerstand seiner eigenen Lehnsherrin, der lokal zuständigen Gräfin Calherine von Hardenfels zu Albenhus rechnen, die insgeheim

genau dasselbe plant. Und so ist der Streit am Großen Fluss immer für eine Intrige gut, wo gerade der beschwichtigend wirkt, der sich momentan zu schwach fühlt, um die ganze Beute zu beanspruchen.

YANTIBAIR – EINE ALBERNISCHE WASSERBURG

Wasserburgen nutzen die zweite naturgegebene Verteidigungsmöglichkeit neben Anhöhen und Gipfeln. Denn während Höhenburgen durch ihre Lage zwar schwer zu erobern, aber auch schwer zu erreichen sind und schon deshalb oft Schwierigkeiten mit der Versorgung haben, liegen Wasserburgen von Natur aus in eher ebenem Land und sind oft gut erreichbar für Wagenzüge und Handelskarren. Der Schutz wird eben durch ein mehr oder minder umfangreiches System von Gräben gewährleistet, über die Stege und Brücken führen, die im Notfall abgerissen oder sogar einfach als Zugbrücken angehoben werden können. Ein zweiter, bei Belagerungen unschätzbarer Vorteil besteht darin, dass das Gelände, das sich zum Bau einer Wasserburg eignet, meistens auch das Bohren eines Brunnens ermöglicht, so dass Wassermangel, einer der Hauptgründe für die Kapitulation einer belagerten Burg, fast ausgeschlossen ist. Eine Einschränkung ist natürlich stets dort gegeben, wo das Wasser des Meeres oder brackiger, weil küstennaher Gewässer als Schutz dienen soll.

Als dritter Vorzug von Wasserburgen ist dann zu nennen, dass sie einer Belagerung mindestens ebenso großen baulichen Widerstand entgegensetzen wie eine Höhenburg: Denn während Mauern auf einer Anhöhe oftmals von Sappeuren untergraben und dadurch zum Einsturz gebracht werden können, würden derartige Tunnel und Gräben bei einer Wasserburg sehr schnell voll Wasser laufen, lange bevor die eigentlichen Mauern erreicht sind.

Die Schwierigkeit beim Bau einer Wasserburg besteht allerdings vor allem darin, in wasserreichem Gelände überhaupt geeigneten Boden für die Errichtung einer so schweren Anlage wie einer Burg zu finden; und die Geschichte kennt mehr als ein Exempel für Burgen, die auf nur scheinbar sicherem Boden erbaut wurden und sich im Verlauf der Jahre allmählich, aber unvermeidlich senkten oder gar zu einer Seite kippten und schließlich verlassen werden mussten. Da das abergläubische Volk in solchen Fällen schnell mit Geschichten von einem Fluch der Wassergeister zur Hand ist, werden mitunter nicht einmal die noch tauglichen Bausteine und -hölzer der alten Burg für ein neues Bauwerk genutzt.

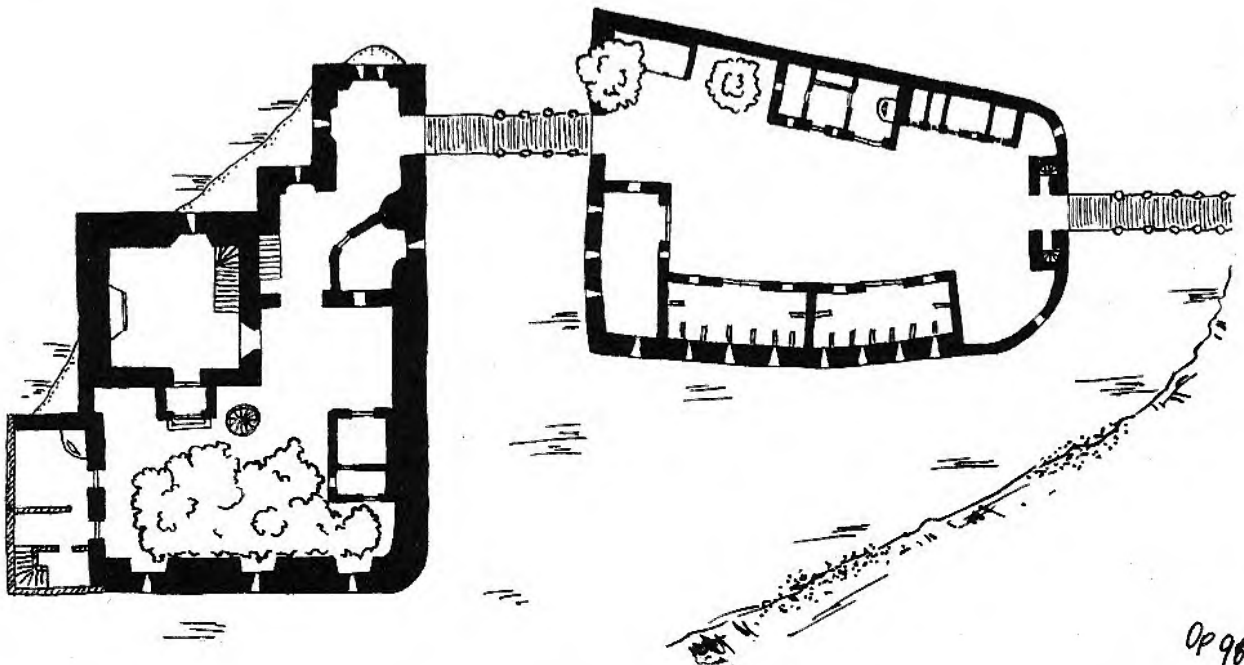
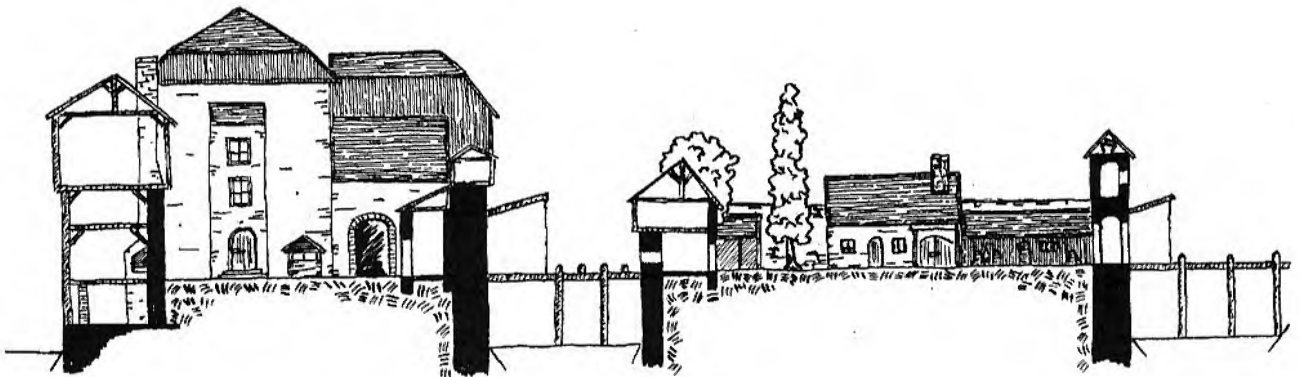
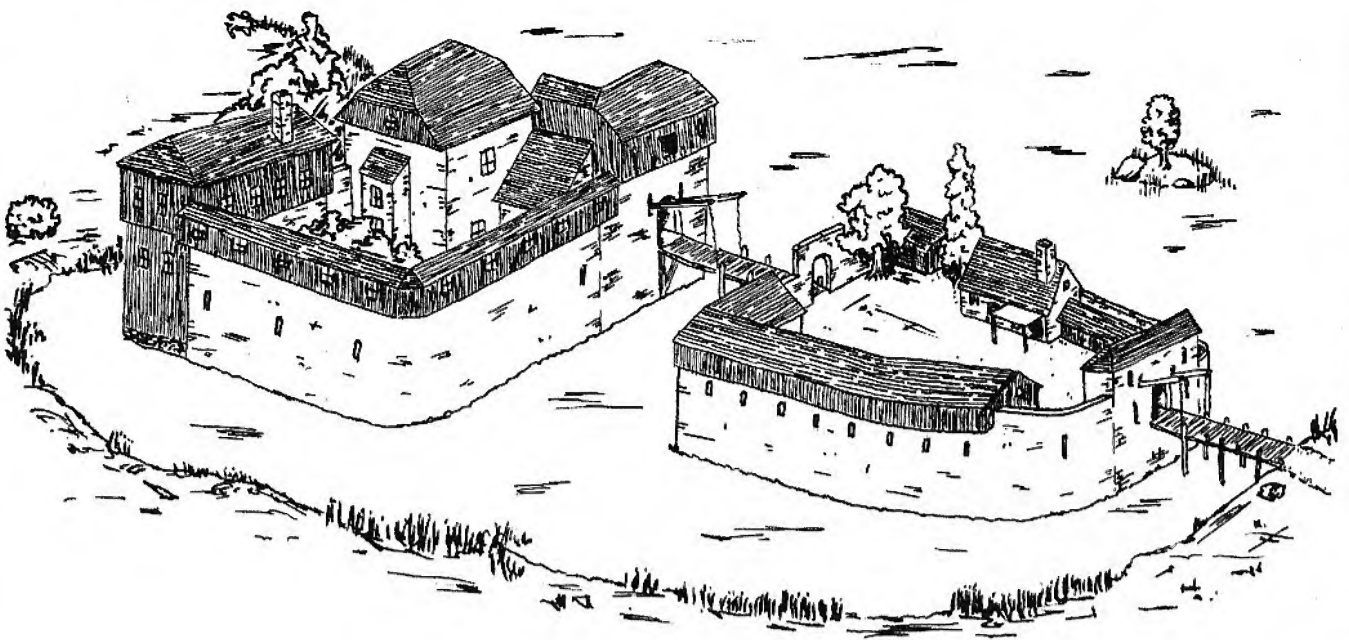
Ein Beispiel für eine solche feste, allmählich aber doch von den Zeiten mitgenommene Wasserburg ist Yantibair im albernischen Seenland: Unweit der Grenze nach Nostria gelegen, könnte sie fast ebenso gut im nördlichen Nachbarland stehen, aber auch sonst in einem wasserreichen Gebiet bis hin zu den sumpfigen Ländern Tobriens an der anderen Küste des Kontinentes. Yantibair liegt am südöstlichen Rand des Schleiensees, eines großen, aber recht flachen Gewässers, das selbst in der Mitte nur wenige Schritte tief ist. An seinem Uferstrand aber ist der Schleiensee mit einem dichten Schilfgürtel bestanden, der nur in unmittelbarer Nähe der Burg regelmäßig geschnitten wird – einerseits, um Baumaterial für die immer zu flickenden Dächer zu gewinnen, aber auch, um Feinden das Anschleichen unmöglich zu machen.

Während die Häuser im nahegelegenen Dorf auf einen künstlich aufgeschütteten Erdhügel erbaut sind, den die Seeländer 'Terpe' nennen, ruhen die beiden Teile von Burg Yantibair auf natürlichen Inselchen im Schleiensee und sind zudem durch gute Andergaster Steineichenpfähle abgestützt, die beim Bau der Burg tief in den weichen Seeboden getrieben wurden. Wie so oft, ist auch Burg Yantibair zweihöflich errichtet, wobei der Vorhof kaum mehr als ein bäuerlicher Gutshof ist: Durch die Gegebenheiten des Untergrunds hat er eine etwa dreieckige Form, und er ist durch eine Brücke mit dem festen Land verbunden. Der größere Teil dieser Brücke ruht stabil auf Eichenstämmen, nur die letzten drei Schritte werden von einer Zugbrücke gebildet, die allerdings nur in Krisenzeiten hochgezogen wird – was in letzter Zeit jedoch fast dauernd passiert. Den Vorhof umgibt eine hohe Mauer, die die Burgschmiede, die beiden Ställe für die Pferde und die Kühe des Gutes und das Kutschen- und Wagenhaus des Barons beschützt. Hier auf dem Vorhof findet man auch den Zwinger für die herrschaftliche Hundemeute und den inzwischen sehr verfallenen Falkenschlag, der Zeugnis ablegt von den Versuchen eines früheren Burgherren, die hohe Kunst der Falknerei an seinem ländlichen Hof zu kultivieren.

Eine weitere Zugbrücke führt vom Vorhof zur eigentlichen Burg, deren Tor sogar mit einem eisenbeschlagenen Fallgatter gesichert werden kann; allerdings wurde es seit vielen Jahrzehnten nicht mehr benutzt, so dass die Zuverlässigkeit des Mechanismus eher fraglich ist. Die ganze Außenseite der Burg wird von mehrstöckigen Gebäuden eingenommen, doch ein aufragender, steinerner Bergfried fehlt – denn schon die früheren Baumeister wussten, dass die Insel sein Gewicht nicht würde tragen können. Stattdessen ist das dem Vorhof zugewandte Torhaus mit drei Stockwerken recht hoch gebaut und erlaubt von seinem obersten Geschoss einen guten Blick auf das Umland. Im Torhaus liegen auch die Rüst- und Waffenkammer der Burgwache, und über dem Tor ist neben zwei Wurflöchern sogar eine tückische Neuheit untergebracht: Eine ursprünglich von einem Kriegsschiff stammende Speerschleuder, ein Aal, den der Baron in Havena günstig gebraucht erstanden hat und der die Burg heute gegen Angreifer verteidigen soll.

Dem Torhaus gegenüber liegt der Palas, das Haus der Herrschaft. Hier leben der Baron und seine Familie, aber auch der Haushofmeister und die übrigen Verwalter, die der Baron für sein Lehen beschäftigt – doch das sind kein halbes Dutzend Leute, denn eine Baronie wie Yantibair erfordert nur wenig Papierkram, da sich hier nur wenig ändert, von den Jahreszeiten einmal abgesehen: Die Eigenhöfe des Barons liefern ihren Teil der Ernte, die Untertanen ihren Zehnt ab, und alles geht seinen Gang wie schon seit Jahrhunderten. Im Palas findet man auch die Kemenate, den einzigen von einem offenen Kamin beheizten Raum, der in der Regel als Wohn-, aber auch als Baderaum dient. Der derzeitige Baron hat hier sogar seine Bü-

Vantibair



chersammlung aufstellen lassen, die gewiss ein gutes Dutzend Bücher umfasst.

An der Ostseite liegt das Gesindehaus mit der Burgeküche – und da hier das Essen nicht nur für die Herrschaft, sondern für alle Bediensteten bis zum Stallbuben zubereitet wird, ist hier den ganzen Tag über reger Betrieb. Dass sich die ganze Wasserburg allmählich senkt, macht sich hier am stärksten bemerkbar, und zur östlichen Mauer hin sind Lachen eingedrun- genen Wassers ebenso wenig eine Seltenheit wie rechtschritt- große Schlammputzen, wo sich der Leimboden allmählich auflöst. In der Hofmitte liegt der gemauerte Brunnenschacht, der um eine Quelle herumgebaut wurde – doch auch wenn diese einst klares Wasser geliefert haben soll, ist sie schon seit lan- gem durch das eingedrungene brackige Wasser des Schleien- sees spürbar gesalzen und kann nur mehr zum Waschen und Baden genutzt werden. Im Westen des Burghofes liegt daher auch die zum Sammeln des Regenwassers dienende Zisterne im kleinen Garten der Burg, in dem neben einigen Obstbäu- men vor allem Gemüse, Küchen- und auch einige Heilkräu- ter wachsen. Das ganze wird betreut von Mutter Bridagh ni Neamh aus Honingen, die in ihrem zur Mauer hin gelegenen Perainetempel nicht nur für das Seelenheil und derische Wohl des Burgvolkes betet, sondern auch eifrig die Wehwehen und echten Leiden der Besatzung zu kurieren versucht. Dass hier unter den schattenspendenden Bäumen auch einige der früheren Burgherren begraben liegen, entspricht der ortsüb- lichen Sitte und stört nur die Auswärtigen; für den Bau einer Gruft gäbe es ohnehin keine Möglichkeit.

Herr der Burg ist Baron Alvan von Elengart – kein Einheimi- scher, sondern ein Zugezogener aus den Nordmarken, der vom König (damals noch Fürst) Cuano von Albernia mit diesem Lehen für eine Heldentat belohnt wurde: Einst versetzte eine mächtige Wasserschlange die Gegend um den Schleiensee in Angst und Schrecken, und nach einer alten Sage nannten die Seenländer sie die Gordobai-Schlange und behaupteten, sie sei ein Gezücht der Nachtblauen Tiefen. Vieh und Menschen zog sie ins Wasser und ersäufte oder zerquetschte sie dort, und selbst der vormalige Baron von Yantibair, Herr Gryffyn ui Rhudd, wurde von ihr zerdrückt, als er sie erschlagen wollte. Doch im Gefolge der Fürstin Idra war ein gebildeter und doch furchtloser Ritter aus Elenvina nach Albernia gekommen, der entsann sich einer List, die er in seinen Büchern so manchem sagenhaften Drachentöter zugeschrieben gesehen hatte. Also reiste er bis ins zwergische Xorlosch und ließ sich dort von einem Schmied seine Rüstung über und über mit stacheligen Spitzen und scharf geschliffenen Dolchklingen besetzen und diese Kreation von einem Geweihten des Schmiedegottes seg- nen. So mit List und Segen gewappnet, trat er mit einem Gebet auf den Lippen dem Wurm entgegen, der ihn umschlang und sich gerade in dem Moment, ehe er den Ritter zermalmt hat- te, durch die eigene Kraft auf den Spitzen und Klingen Blut und Kraft aus dem Leib drückte; Herr Alvan aber köpfte die geschwächte Kreatur mit einem Hieb und brachte den Schä- del dem Fürsten, der seinen kühnen Gefolgsmann zum neuen Baron von und auf Yantibair erhob.

Das mächtige Gerippe der Gordobai-Schlange und die wun- dersam aussehende Rüstung sind noch im Besitz des Barons und werden im Palas zur Schau gestellt.

SCHWACHSTELLEN

Es wurde bereits gesagt: Abgesehen von dem langfristigen Problem, dass sich die Burg immer mehr zur Seite neigt, be- steht die Schwierigkeit vor allem in der Wasserversorgung: Alle anderen Vorräte können reichlich angelegt werden, doch das Brunnenwasser ist brackig und die Burg auf eine Zisterne und damit auf Regen angewiesen.

ABENTEUERIDEEN

- Die aktuelle politische Lage in Albernia macht dem Bar- on schwer zu schaffen: Der Südosten des Landes ist von nordmärkischen Kriegern besetzt, die hier Fürstin Isora von Elenvina als Landesherrin an der Macht halten, der Nord- westen (und damit das Seenland mit Yantibair) hingegen steht mehrheitlich zum Haus Bennain und seiner Königin Inhver. Als Nordmärker, Gefolgsmann derer von Elenvina und Recke, der sich sein Lehen aus eigener Kraft erwor- ben hat, fühlt sich Baron Alvan von Elengart wenig zu den Bennain hingezogen, denen er nichts schuldet und die ihm misstrauen. Doch ebenso wenig können ihm die Nordmär- ker garantieren, dass sie ihn und sein Lehen gegen die Nach- barn verteidigen, wenn er sich offen auf ihre Seite stellt. So versucht er, über die Runden zu kommen, ohne offen Stel- lung zu beziehen und verliert doch immer mehr an festem Boden unter den Füßen ...
- Die Magierin Ermhild Raststatt hat von der Tat des Barons gehört und ermittelt, dass die mit dem Blut der Gordo- bai-Schlange benetzte Rüstung vermutlich ein gutes Para- phernalium ist – also will sie sie für sich gewinnen. Wie sie nun vorgeht, hängt davon ab, wie sich das Szenario entwi- ckeln soll: Eventuell erscheint sie in der Verkleidung einer vornehmen Sammlerin und versucht, die Rüstung gegen einige kostbare (nichtmagische) Bücher zu tauschen, da sie sie 'für ihre Sammlung' wünscht. Die Helden könnten dann diejenigen sein, die erst die Tarnung durchschauen und dann gebeten werden, die Rüstung gegen die Dieb- stahlversuche der verärgert geflohenen Magistra zu be- schützen.
- Vielleicht ist es aber auch die Heldengruppe, die von der Magistra unter einem Vorwand gebeten wird, ihr die kost- bare Rüstung zu besorgen.
- In einem Versuch, die Gunst Efferds zu gewinnen (und da- mit den Regen für die Zisterne zu sichern) entschließt sich der Baron, das Gerippe der Wasserschlange dem Havener Efferdtempel zu dessen freier Verfügung zu stiften. Die Hel- den wären dann diejenigen, die die Trophäe nach Havena bringen sollen und dabei allerlei unerwünschte Aufmerk- samkeit von 'Artefaktensammlern' jeglicher Motivation auf sich ziehen.

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 dichtbesiedelten 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 zusammenzufas-

sen, denn für die Aufteilung eines Grenzsaaums aus Ödland oder Wald braucht man keine präzisen Grenzverläufe und Grenzsteine.

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 stadtarmen 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 Dorfherrn, 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 Erbesitz 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 rie-

sigen, 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 seinem '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, 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 Dorfherrn 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, Handmühlen 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 Dorfgenosser 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 Erbesitz hinzupachten und kommen damit oft auf stattliche Höfe, auf denen zahlreiche andere Dörfler als Gesinde leben und arbeiten.

Freibauern schulden ihrem Dorfherrn 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 wehrfähige Reichsbürger ihren Beitrag zur Reichsverteidigung leisten, indem sie entweder wie in früheren Zeiten einen Bewaffneten stellen oder aber Wehrsteuer entrichten. Trotz dieser vielfältigen 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 Heiligenfestes (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 Dorf-

herren. 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 Kate 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 Zäuneerrichten, das Besorgen von Bau- und Brennholz, die Leistung von Botengängen und Fuhrdiensten und das Bauen von Straßen und Brücken. Zusätzlich sind noch Spinn-, Web- 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 Bodens regelmäßig bestimmte Erträge von ihrer Getreidernte 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 fronenden

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 verdirbt, weil er die geeignete Zeit nur auf dem Herrengut 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 Stoppelwiese 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 Niemandsland 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 Rotalpen 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 Zwischenformen gibt.

WULFENHAG – EIN TOBRISCHES 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 der 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 ein großes, für die Verhältnisse Garetiens immerhin noch mittleres Dorf ist. Hier gruppieren sich die Gehöfte um einen langgestreckten, 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 bevorzugten es, ihren Verstorbenen entweder eigene 'Totendörfer' abseits des eigentlichen Dorfes zu errichten, oder aber sie wählen das entgegengesetzte Extrem und bestatten ihre verbliebenen 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 als 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 Tüche herstellen. Andere Leibeigene müssen als Kuriere, Kellermeister, Zöllner oder Förster dienen. Diese Unfreien, die als Gesinde im gutsherrlichen Hause leben, sind der Verfügungsgewalt des Herrn am stärksten unterworfen.

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

Entlang der einzigen Gasse des Dorfes liegen die kleinen Katen der Leibeigenen mit ihren Gärten; diese 'behausten' Knechte, die ihre eigenen Hütten im Bereiche des Herrenhofes besitzen, sind etwas besser gestellt als das Gesinde: Sie dürfen kleinere Rechtsgeschäfte selbständig 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.

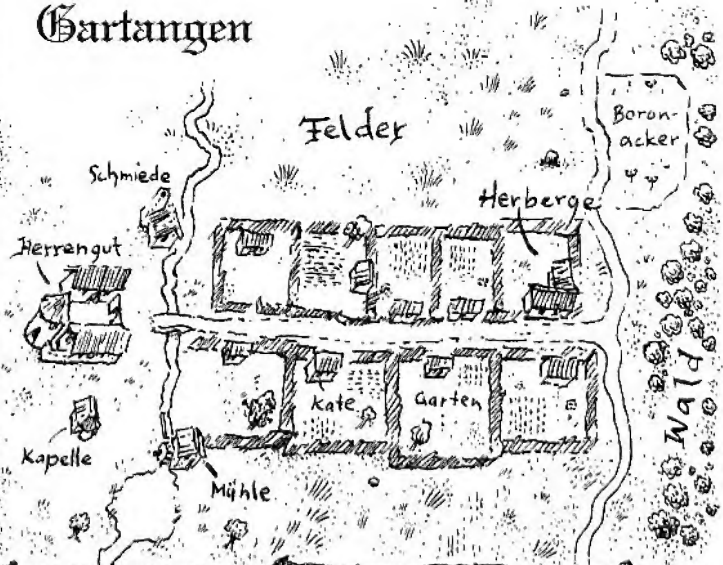
An der Einmündung der Dorfgasse in die Landstraße liegt als einziges größeres Gebäude neben dem Herrenhaus die Herberge mit der Brauerei. Allein schon ihre Existenz zeigt, dass wir es in Gartangen mit einem relativ 'fortschrittlichen' Bronnjaren zu tun haben, der die Vorteile eines öffentlichen Gasthauses erkannt hat, statt darauf zu beharren, dass er alle fremden Reisenden entweder als seine Gäste ins Herrenhaus bittet oder aber sicherheitshalber weiterziehen lässt.

Dorfformen

Retosgrund



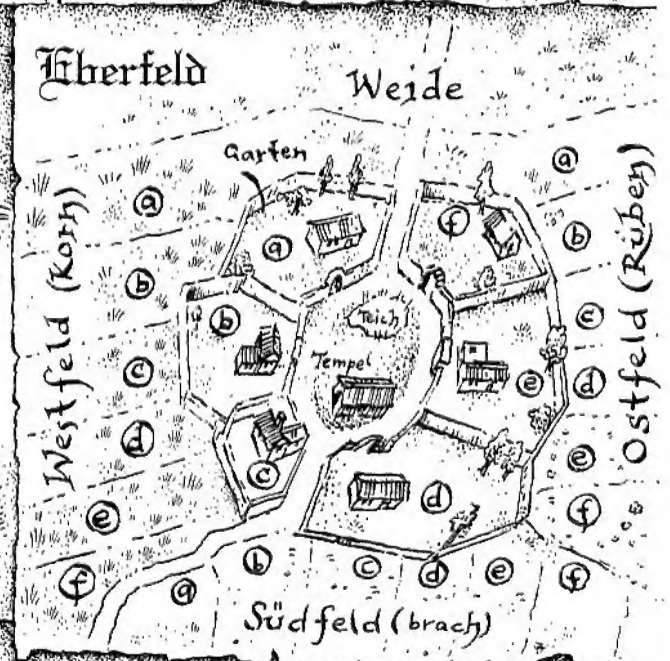
Gartangen



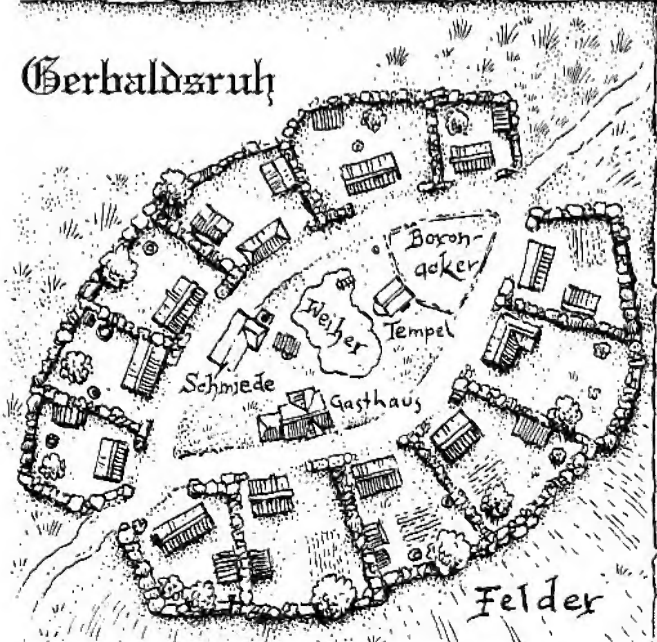
Angshabad



Überfeld



Gerhaldsruh



Muldenhag



RETOSGRUND – EIN GARETISCHES REIHENDORF

Die relativ jungen Reihendorfer 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 bäuerlichen 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 Tempelherrenamtes 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 Reihendorfern gegründet, wann immer sich das landschaftlich einrichten lässt.

EBERFELD – EIN ANDERGASTER RUNDLING

Bei den Rundlingen, die vor allem in Andergast und anderen dünnbesiedelten 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 die 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 weitgehend unbekannt ist, ist die verbreitetste Form in Aventurien die sogenannte Dreifelderwirtschaft, bei der die Felder in einem Dreijahresrhythmus unterschiedlich genutzt werden.

Dadurch wird einerseits die Gefahr von Missernten abgeschwächt, da auf eine vernichtende Wintersaat 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 bleibt brach liegen. Als Sommerfrucht kommen Hafer, Gerste, in Aranien auch Reis, oder Gemüsepflanzen wie Erbsen, Bohnen und Linsen, im Nordosten (Bornland, Weiden, Tobrien) auch Kartoffeln, in Garetien, dem Yaquirland und Aranien 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 Aranien findet. Die Gerste dominiert seit langer Zeit das von Zwergen besiedelte Bergland, da sie wenige Ansprüche an Boden und Klima stellt und ein vorzügliches Braumalz abgibt. Reis wächst vor allem in Aranien 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- als auch 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. Travia traditionell der 'Große Zehnt' auf Getreide fällig. Im yaquirisch-aranischen Klima ist der Traviamond 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. Travia ist nahezu aventurienweit der Gänsezehnt fällig. Gegen Ende des Monats wird allgemein die Wintersaat ausgebracht.

Boron: Im yaquirisch-aranischen Klima wird zu Beginn des Borons 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. Boron 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 schon 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, die Wolle, die Baum-

wolle 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 anrichten. 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 Weiden, zugleich beginnt auch die Zeit, in der die trächtigen Muttertiere der meisten Haustierarten ihre Jungen bekommen, die entsprechend aufwändig 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 Perainemond 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 im Winter wenig zu fressen hatten und nun ebenfalls Junge füttern müssen.

Ingerimm: Am 1. Ingerimm 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 Winter aufbewahrt, wenn ohnehin viel im Haus gearbeitet wird.



TYPISCHE GEBÄUDE AUF DEM LANDE

ZUM AUFBAU DER BESCHREIBUNG

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 (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 langgestreckt rechteckigen Grundriss von etwa zwanzig Schritt Länge und zehn Schritt Breite. Die Wände bestehen aus Fachwerk, das Dach ist mit getrocknetem Riet 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 geweißt, die eigentlich das Haus gegen Goblins und anderes böses Gezücht 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 Rest-

feuchtigkeit 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 Heumachen 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 sogenannten '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 ins 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 zeigen, damit nicht der habgierige Blick eines Adelschergen darauf fällt – denn ei-

nen Grund, es zu beschlagnahmen, wird dieser gewiss finden. Auf der anderen, der sogenannten '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 und jedes Jahr eine steigende Zahl von Lämmern abliefern.

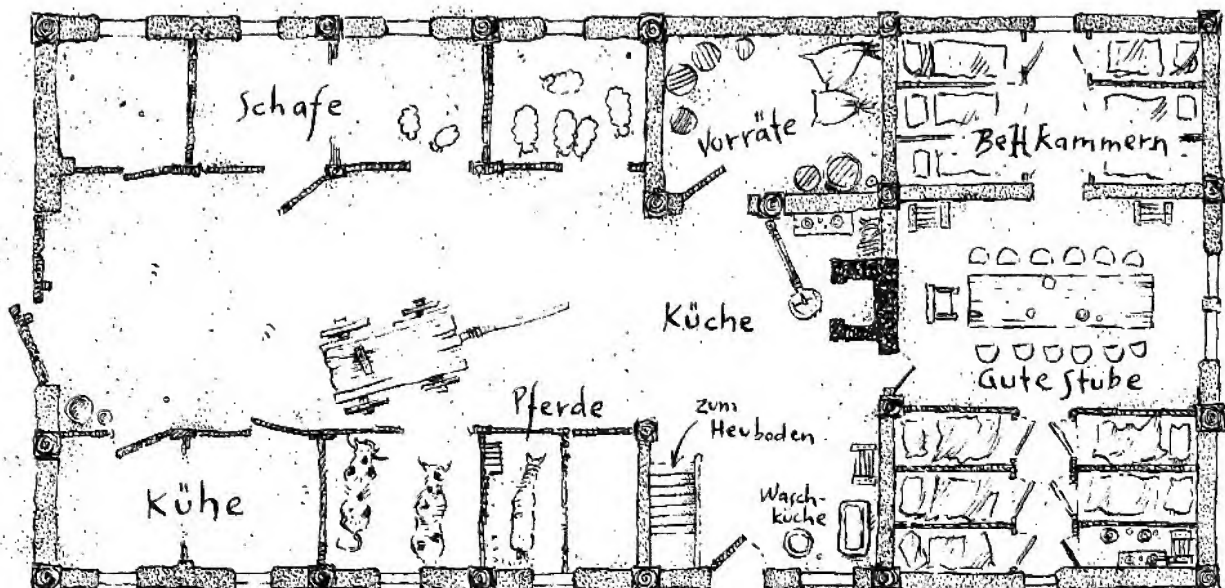
Die Tenne ist an der Stirnseite offen und geht in die *Küche* über, die über eine große offene Feuerstelle verfügt. Der Schwenkbaum ist an der Decke befestigt und ermöglicht es, den großen gusseisernen Kessel über die Kochstelle zu bewegen. Wenn Brodan geschlachtet hat, wird der Kessel gegen einen schwenkbaren Grill ausgetauscht und Würste und Schinken werden an Haken oben in den Rauch gehängt. Doch auch dies ist unter dem neuen Herrscher deutlich ärmllicher 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- als 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 Großmagd 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 schiereren Größe immer noch beeindruckend wirkt. Hier können alle zehn Bewohner des Hofes bequem zusammen sitzen, essen oder einfach nur Geschichten erzählen. Die Wände sind mit gewebten Wolldecken und Schaffellen geschmückt, und auch auf dem gestampften Lehmbooden liegen einige Decken und Felle. In der rechten Raumecke steht ein Spinnrad und in der linken ein kleiner Webstuhl. Hier verarbeiten Brodans Mutter Gorbanje, 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 deren 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 37-jährige 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 verschucht 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 der Machthaber in Yol-Ghurmak 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 es geht, 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 Rechnens bei.
- Knude, der Knecht, und Swantje, die Magd, sind das Gesinde des Hofes, zwei wortkarge, untergesetzte 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 durch keiner Kirche Segen getraut.

BESONDERHEITEN UND 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 Wulfenbag 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 daimonide Kreatur, also einen Mensch-Dämonen-Hybriden handelt, ob es 'nur' der Bastard eines gewöhnlichen Söldners aus den Südländern ist oder aber ob es 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 (DREISEITHOF)

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

AUS DER GESCHICHTE

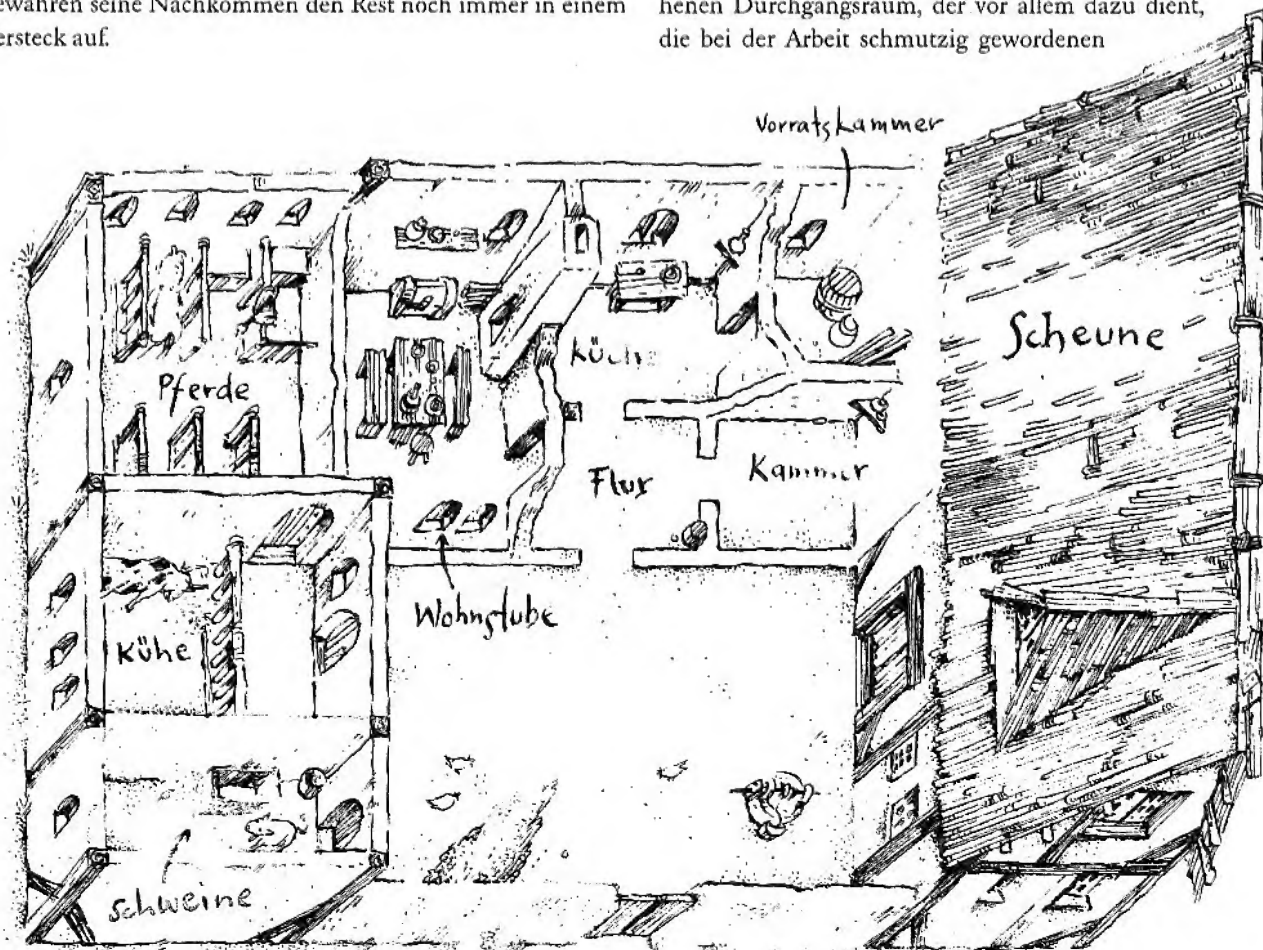
Wenig Besonderes gibt es aus der Geschichte des Tatzelwurmhofes zu berichten, wäre da nicht die Überlieferung, wie er zu seinem Namen kam: Danach soll einmal ein fahrender Abenteurer vor vielen Menschenaltern in einer Höhle im garetischen Reichsforst einen Tatzelwurm oder Drachen erschlagen haben, um 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 wurde, 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 nahegelegenen 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 und 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 pechbestrichenen Spans werden dann Ausbesserungsarbeiten an kleineren Geräten vorgenommen oder Handarbeiten erledigt – oder man lauscht, wenn einer der Älteren aus der großen Stadt erzählt oder wohlvertraute 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 leibhafter 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 Melken bei Sonnenaufgang, 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 Eicheln 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 als auch 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 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.

BESONDERHEITEN UND 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 irregeführten 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.

- 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 Heldengruppe 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Gehöfte wie dieses sind im ganzen Mittelreich anzutreffen, vor allem aber in den inneren Provinzen, in Nordmarken und Albarnia, 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.

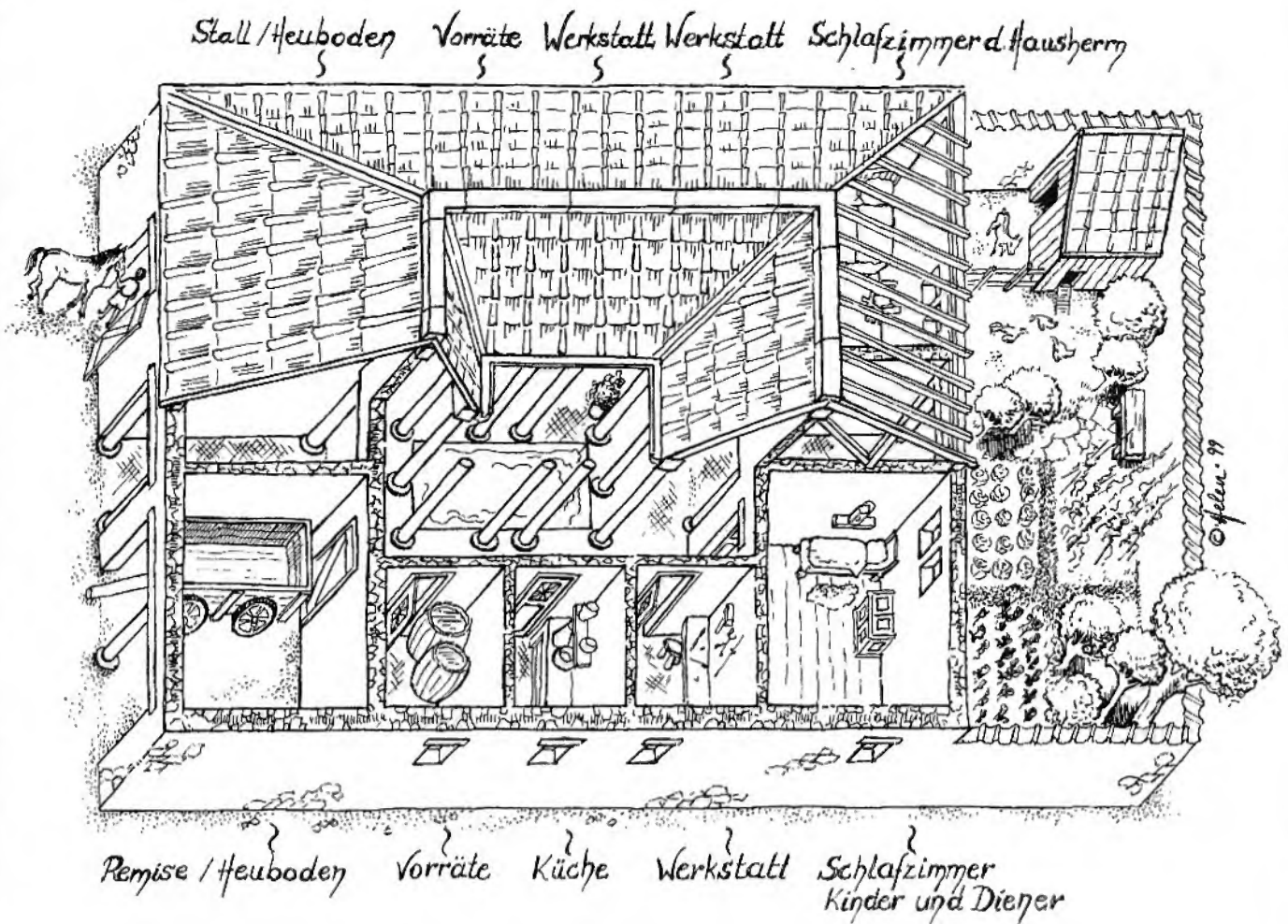
Eine relativ häufige bauliche Variante ist die Abtrennung eines oder beider Seitenflügel, die dann zwar rechts oder links vom Wohnhaus liegen, aber separate Gebäude sind. Manchmal gibt es auch eine 'schöne Seite', die der oberen Seite auf dem Grundriss entspricht: Hof, Stall und Scheune liegen dann auf der Rückseite des Wohnhauses, und dementsprechend sind dann auch Küche und Vorratskammer einerseits und Flur und Schlafkammer andererseits vertauscht.

DOMPA 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, 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 es 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 auch 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 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 Yaquiens 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 stehen 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 erbtem Schmuck und einem kleinen Kistchen mit Münzen enthalten.

Das gleichgroße *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 Tsa 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 einer 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 Tsa-Tempels von Silas, einige dieser göttingefälligen Schuppentiere in ihrem Garten heimisch werden und so das Wohlwollen der Ewigungen 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 Tsa Nachwuchs zu erbitten, doch bislang wollte sich keiner einstellen. Sie würde es hassen, wenn irgendwann der Hof an ihre Schwester Tirliberta 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 Tirliberta, in die er regelrecht verschossen ist, hält er gründlich vor seiner Gattin geheim.
- Tirliberta, 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 erbt. 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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

Im Horasreich merkt man an vielen Orten, dass dieses Land seit fast hundert Generationen besiedelt ist. Überall kann man zerstörte und gut erhaltene Relikte aus archaischer Zeit finden, und wie viele andere 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, aber fanatischer Kult anhängt. Wenn dieser Kult von dem Mosaik erfährt, wird er nicht vor Gewalt zurückschrecken, um 'seinen' früheren Tempel zurückzugewinnen.
 - 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 Brzoragh-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, das eine Kapelle werden soll. Hier die Ansprüche auf diplomatische Weise oder mit einer Intrige auszugleichen, kann ein sehr 'politisches' Abenteuer werden.
- Irgendwann beschließt Tirliberta, dass sie Sicherheit haben will gegen eine Schwangerschaft ihrer Schwester, und stiehlt Geld aus der Haushaltskasse, um einige Portionen Rahjaleb 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.
- Oder aber die Helden treffen die Domna im Tsa-Tempel von Silas (oder einem anderen passenden Ort), und ein zauberkraftiger Held wird von der Freibäuerin gebeten, herauszufinden, ob vielleicht ein Fluch der Unfruchtbarkeit auf dem Hause liegt.
- Ebenso ist es denkbar, dass die Domna zu allerlei zweifelhaften Mittelchen greift, um Nachwuchs zu bekommen – vom Kauf teurer, betrügerischer Tinkturen bis zu Affären mit Männern, die sie für tsagefällig hält.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 Tiefen Südens sieht man oft diese nach außen wehrhaften, nach innen offenen Bauten. In Chababien und besonders in Almada findet man solche Villen häufig, nicht selten 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.

SHALIMARS HEIMSTATT (TULAMIDISCHER GROßFAMILIENHOF)

Shalimars Heimstatt liegt in dem aranischen Dorf Ayschabad 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. Dementsprechend sind natürlich auch die Ländereien eines Großfamilienhofes ausgedehnter, und ein Landbesitz von vier Hufen (oder einer Adelsstufe) 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 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 einen halben Schritt hohen Tisch steht immer eine Kanne mit gesüßtem aranischem 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 einen Anteil am Most und Öl. Die dadurch erwirtschafteten Überschüsse verkauft sie regelmäßig auf dem Basar.

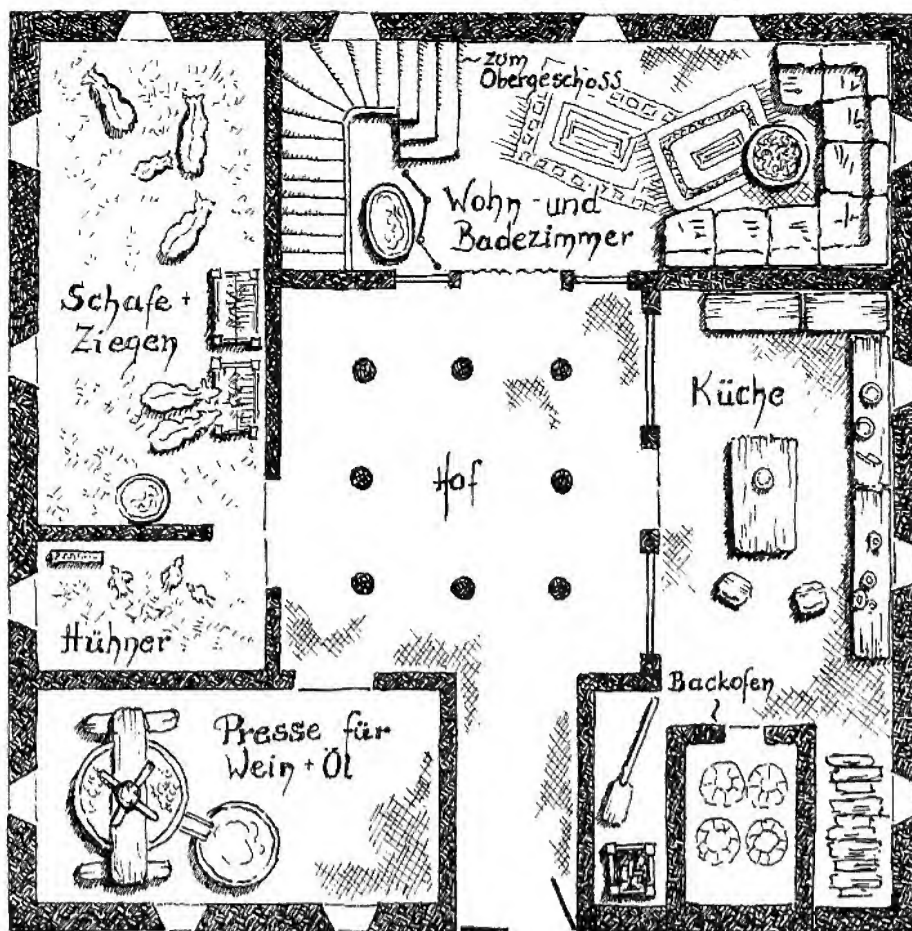
Der größte Raum ist die *Küche*. Hier gibt es einen großen gemauerten Backofen, der durch seine verschiedenen Ebenen

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 Stellfächer, in denen oben das Keramikgeschirr steht, während sich unten die Vorratsfässchen 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 und anderem Geschmeiß. Zwar sind einige frisch und scharf duftende Kräuter wie etwa Pfefferminzweige 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.

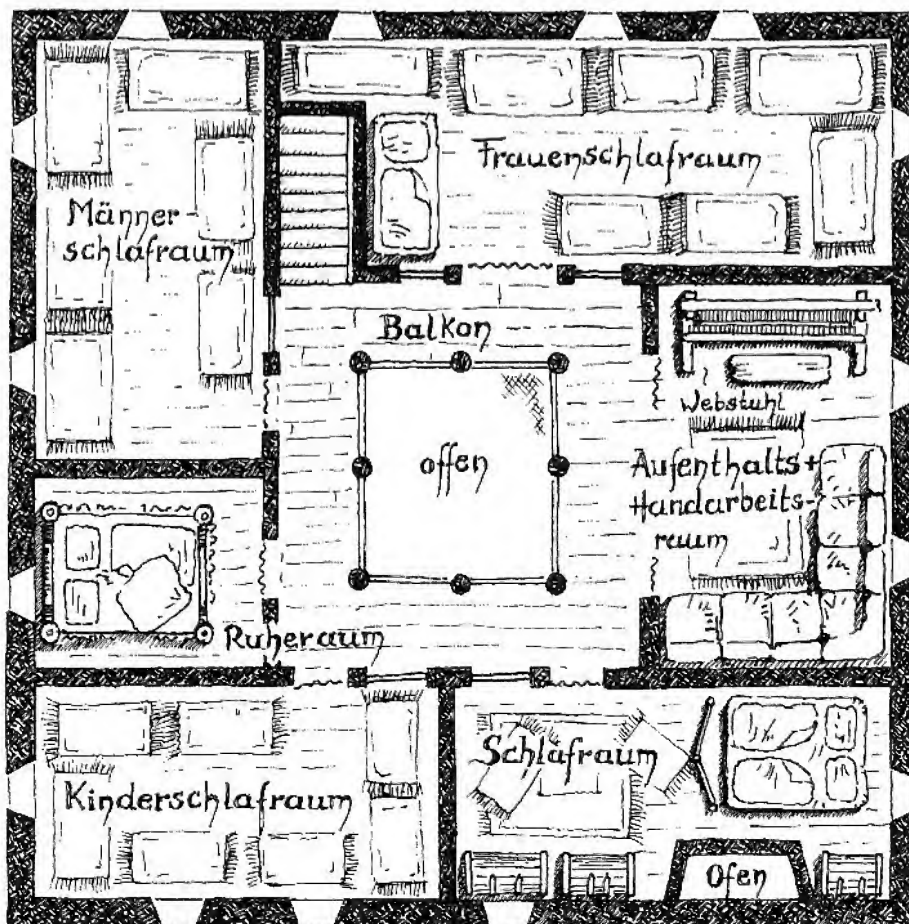
Die Hauptwohnräume des Hofes liegen im Obergeschoss und sind über die *Galerie* zu erreichen. Die Aranier kennen wie die meisten Tulamiden keine gedankliche Trennung von Gesinde und Familie, sondern neigen vielmehr dazu, jedes Mitglied des Haushalts im Laufe der Zeit sozusagen zu adoptieren und damit 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

Shalimars Heimstatt (Erdgeschoss)



Shalimars Heimstatt (Obergeschoss)



© Jelen 2000

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 Woldecken zu.

Links vom Frauenschlafraum befindet sich der *Männerschlafraum* für bis zu sieben männliche Sippenmitglieder, der in der Ausstattung dem der Frauen entspricht, zurzeit 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 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 Hausherrnpaars. 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 beschnittene 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 teilweise 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 eingheiratet 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 Aranien 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 Ilmenblatt. 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 rahjatreuen aranischen Ritterbund, und wünscht sich nichts mehr, als trotz seines immer noch niedrigen Standes ein Rosenritter zu werden.
- Aylahild ist die Schwiegertochter und damit ausgewählte Erbin der Shanja – und anders als diese ist sie keine Bauerntochter, sondern eine erfahrene frühere Söldnerin, die sich ihre haushälterische 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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- In den Gepflogenheiten Araniens unerfahrene Fremdlinge können schnell auf die Idee kommen, der 'Hausherr' Urfasar 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.
- Die Nachricht von der Gründung brillantzwergischer Siedlungen im Raschtulswall ist auch zu Tarshila gedrungen. Nun hofft sie darauf, ihre Sammlung erweitern zu können und so kann es durchaus passieren, dass vertrauenswürdige Helden mit der Bitte konfrontiert werden, der Shanja eine prächtige 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 Gewährleute für ihre Sicht der Dinge zu gewinnen.
- Die Sehnsucht der jungen Tarshara nach einem eigenen Leben abseits von Shalimars Heimstatt mag sich mit dem Le-

ben 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Viereckhöfe wie Shalimars Heimstatt sind praktisch überall verbreitet, wo es Tulamiden gibt: außer in Aranien, Mhanadistan und Thalusien auch in den größeren Oasen der Khôm, 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 Thalusien und der Khôm, ist der Frauenschlafraum ein relativ abgeschlossener Harem, und der Herrenschlafraum 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.

LATINKAS KATE (BAVERPKATE)

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 sich, wie dies häufig vorkommt, 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 Straflosigkeit heraus. Nachdem jener sie aber erhalten hatte, dankte er und ging nach Hause. Und sogleich ließ er einen Baum schlagen, die Äste 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.

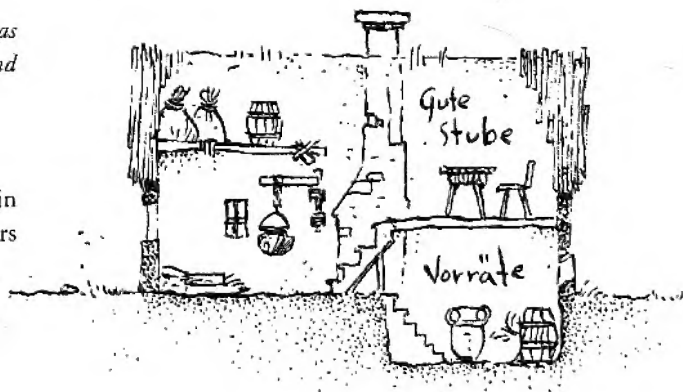
"Ich habe meinen Schwur", sagte er dabei, "nicht verletzt, dass sie in Ewigkeit nicht getrennt werden sollen."

Als dies dem Priester der Herrin Travia gemeldet wurde, lief er eilig herbei; und indem er den Grafen von Gartangen schalt, brach-

te 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

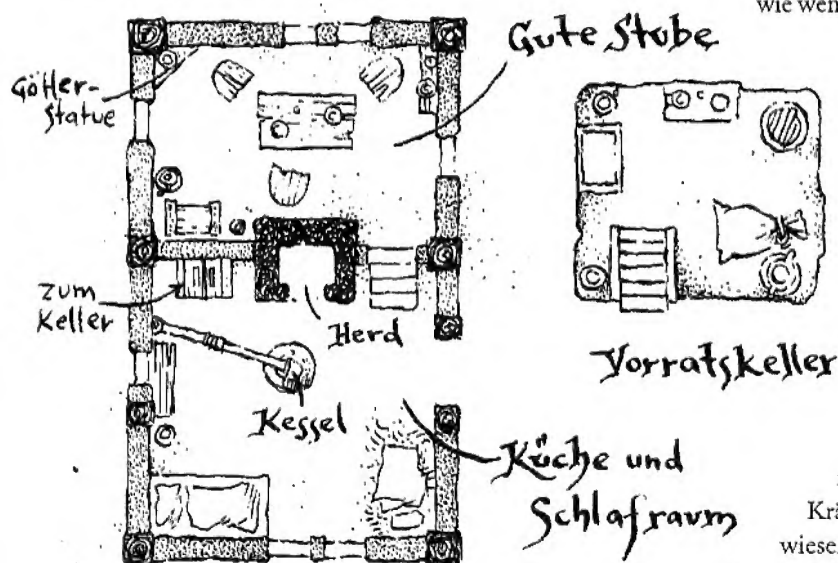
Das Mädchen aus diesem Bericht ist Latinka, die Bewohnerin der Kate. Der heutige Graf, der sich für die Untat seines Vaters schämte, gewährte ihr diese kleine Heimstatt und schaut auch 'großzügig' darüber hinweg, dass sie wiederum mit einem seiner Leibeigenen zusammenlebt.



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 und 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 altehrwürdige 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 Finstern, gebunden an ihren sterbenden Geliebten Onno, ist sie schlohweiß und hat einen unstillen 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 empfängnisverhütendem 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.

BESONDERHEITEN UND 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 früheren 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 Iriadhzal 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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, Schlafcke (oft auf der Ofenbank selbst), Essecke und Waschecke kennen.

TOGANS SCHMIEDE (DORFSCHMIEDE)

Auf der Dorfweide 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.

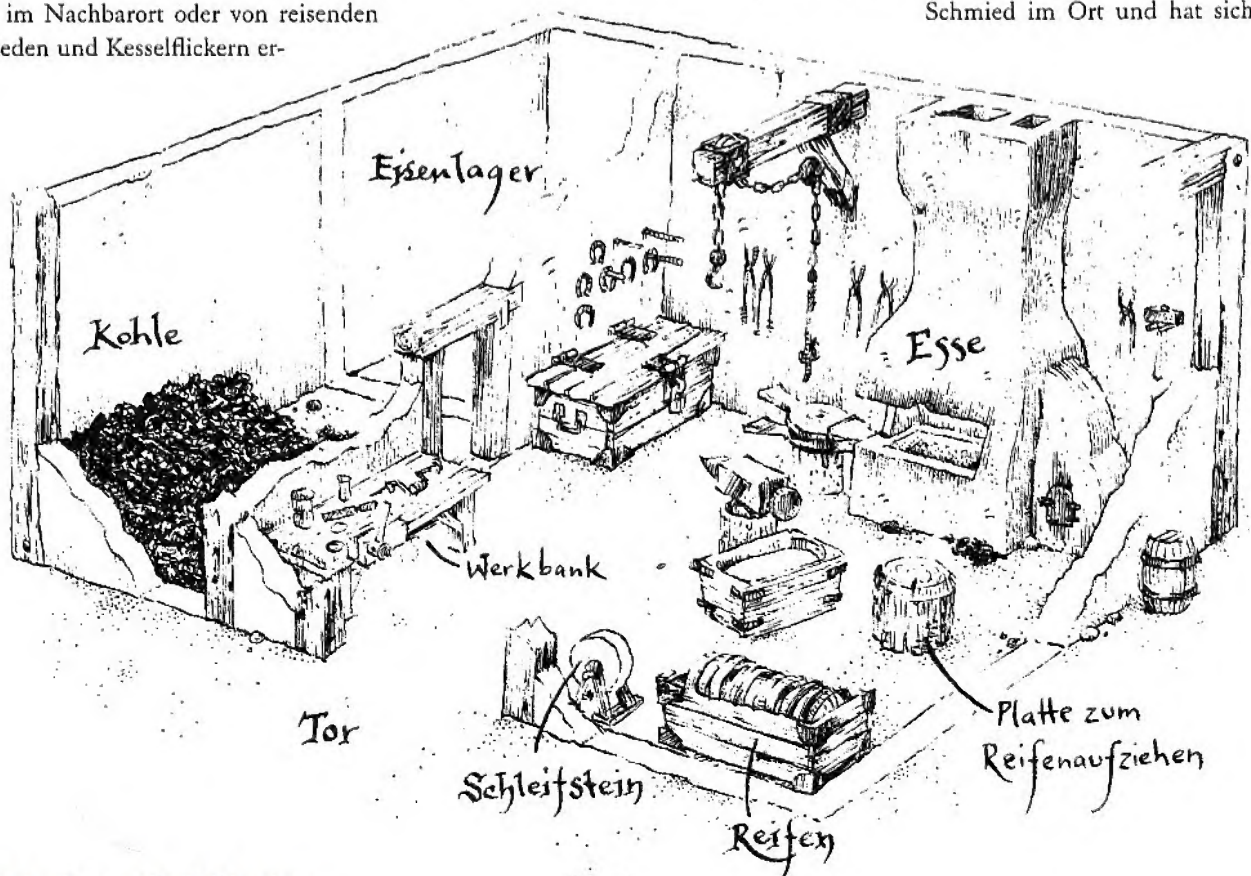
AUS DER GESCHICHTE

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 er-

ledigen 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 zu Recht 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 aus zu betreten – hier bewahrt Togan schmiedefertiges Eisen auf, vor allem in Form langer Stangen, die er aus den Eisenhöfen 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 Togan's Lehrmädchen 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 Einbrüchen in Goldschmiedewerkstätten und Schmuckgeschäfte mitzumachen und dort die Tresorschränke 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, seine Lehrmaid, 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 Meister Schmiedin wohlhabend genug ist, um als 'lukrative Partie' zu gelten – entsprechend unverschämt und reizbar ist sie auch den meisten Leuten, vor allem Männern, gegenüber.

BESONDERHEITEN UND 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 (SP +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 Stück wirklicher Wildnis) einen gefallen 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 gefallen Sterns) zu befreien.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYP

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.

DAS WIRTSHAUS ZUM STACHEL (WEGHERBERGE)

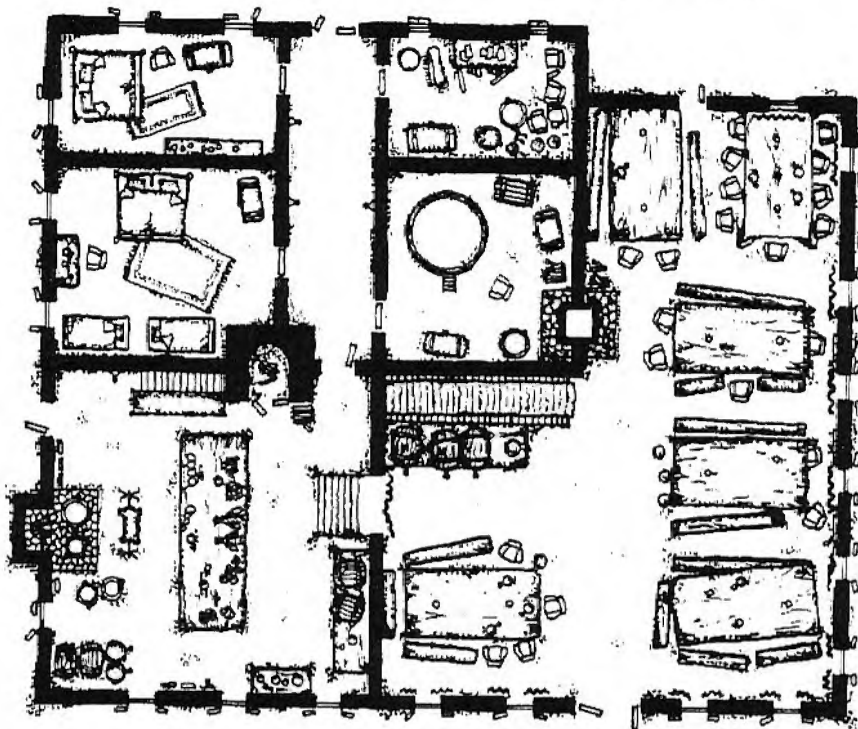
An der liebevollen Kronstraße von Grangor nach Vinsalt liegt zwischen den Landstädten Ruthor und Shumir die Herberge *Zum Stachel*, ein Wirtshaus, wie es in ähnlicher Form vielhundertmal in Aventurien existiert.

AUS DER GESCHICHTE

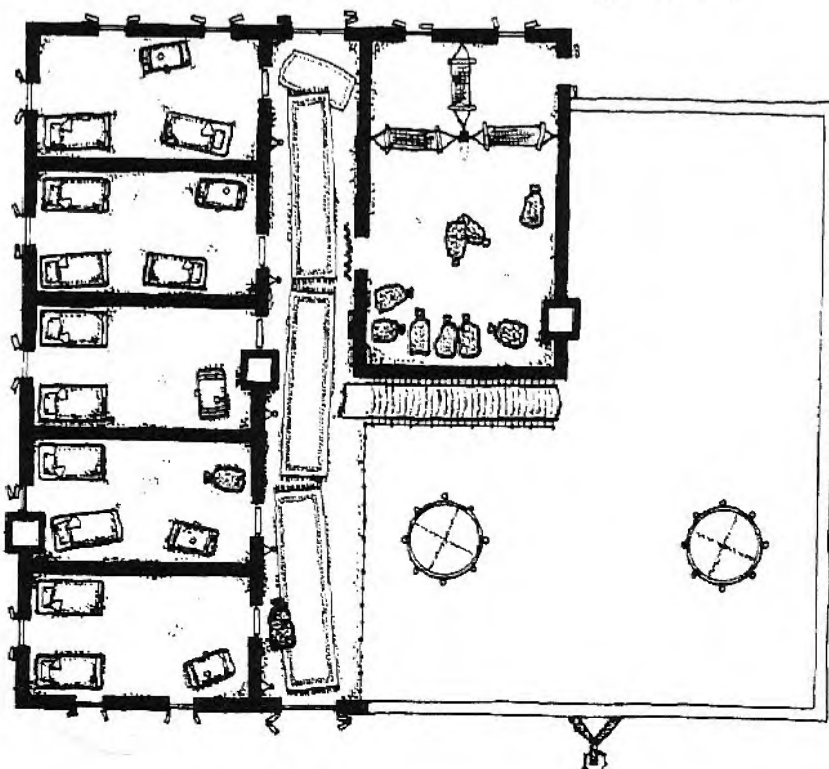
Das alte Wirtshaus verdankt seinen Namen dem Vernehmen nach dem vergoldeten Morgenstern (dessen stachelige Kugel noch immer über der Türe baumelt) des ersten Herzogs Eo-

lan 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 Lieblichen Feld erworben hatte.

Wirtshaus *Zum Stachel* (Erdgeschoss)



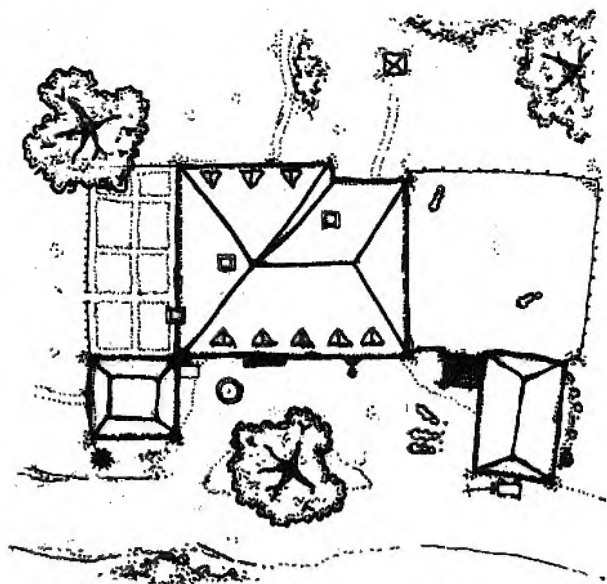
Wirtshaus *Zum Stachel* (Obergeschoss)



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 zuallererst der *Schankraum*. Diese ißnweiß 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



Wirtshaus Zum Stachel (Umgebung)

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, 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 Heuschöber 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 einem losen Dielenbrett sind in einem Beutelchen vier Horasdor 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 sein Augenlicht noch besser war, schnitzte er abends falkengesichtige Ucuri-Devotionalien, die die inzwischen verstorbene Großmutter eigenhändig bemal-

te. 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 Südende 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 und 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 Haseldrupp dafür bekannt, dass sie ausnehmend hübsche, flachsblonde und rotgesichtige Mitglieder hervorbringt und auch ihre Ehegatten danach aussucht, am liebsten direkt in der fernen 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 Fruchteckuchen 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 und auf eine unbekümmerte, rahjagefällige Weise den Männern zugetan. Mit ihr eine Affäre für eine Nacht zu beginnen, ist einem gut aussehenden 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 Söldnerereinheit '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 unsteinen Schwester Hesindiane das Gasthaus erben wird.

BESONDERHEITEN UND 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 ertappt haben. Dahinter steckt nur der Wunsch, der Gast möge sie auf sein Zimmer einladen, ohne dass sie zu dirnenhaft wirkt. Doch wenn ausgerechnet in dieser Nacht der alte Vater der Wirtin stirbt, als er 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 Verwechselbarkeit 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Herbergen wie den Stachel gibt es im Ganzen von Mittelländern bewohnten Aventurien, vor allem also im Mittelreich, im Bornland und im Horasreich. Nostria, Andergast und das Sveltland 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 TRAVIPIAN (WEGRAND-SCHREIN)

In der Traviemark im mittleren Darpatien, nicht weit vom Ochsenwasser, kommt man auf der Landstraße von Rankaraliretena nach Zwerch an diesem kleinen Schrein vorbei. Abseits des näch-

sten Dorfes stellt er eine Zuflucht in der 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 Rommily. 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 als eine von nur noch dreien erhaltenen.

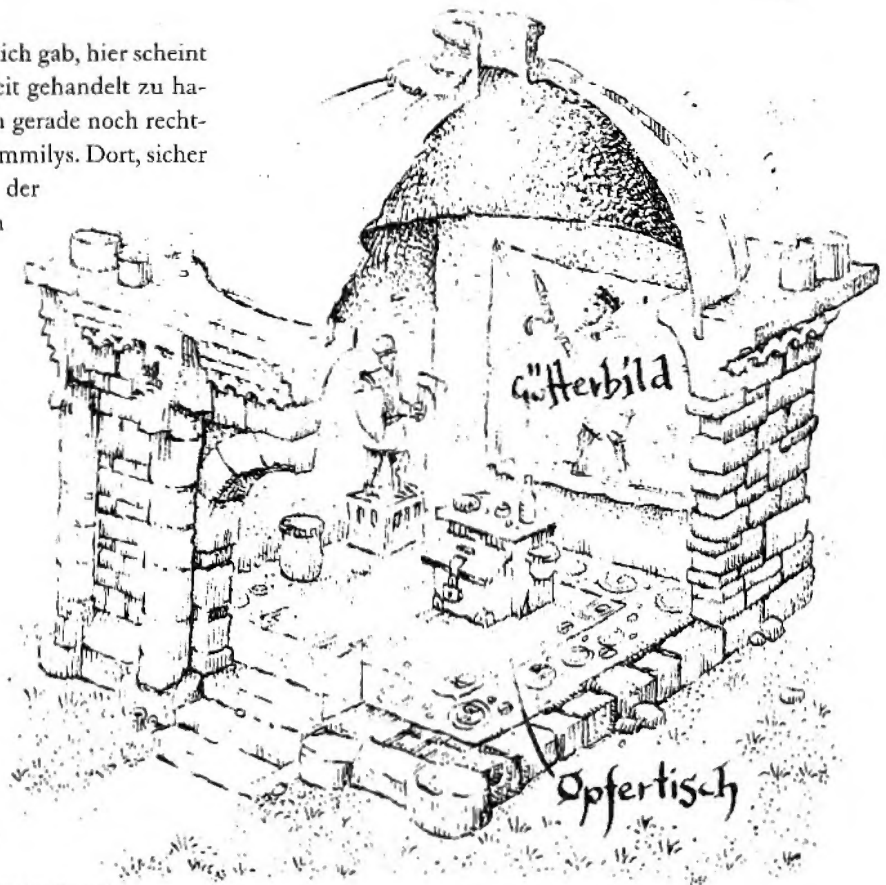
RÄUME

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 stattdessen 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 Oberstockes 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 näherbringt.



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' 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 hereingewehten Blättern und hereingetragenem 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 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 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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Wenn auch die Einsegnung des Schreines allerlei gefährliches Menschevolk 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 vor dem 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 Darpattier 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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.

AİN-ES-SOBK (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.

AUS DER GESCHICHTE

Ain-es-Sobek liegt an der südlichsten Biegung des Chanab und damit den Echensümpfen 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 Schritten. 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 mit dem vereinbarten Warentausch einverstanden ist.

Der Hof ist sieben mal zehn Schritte 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 blankpolierten Theke ruht eine außergewöhnlich kunstfertige, schmiedeeiserne Halterung mit einem beschnitzten Weinfass. Der Wirt Abidsarallim ibn 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 Goldfelder Wein und die passende Halterung. Den Wein hat Abidsarallim mittlerweile immer weiter mit Raschtulwaller 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 ibn 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 Geheimkammer, 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 prachtvoll verzierte Woldecken 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 Branntweinfässern zugestellt. An der Rückwand steht ein einfaches Regal, auf dem Bohnen, Hirse, Datteln, Trockenfleisch und andere Lebensmittel, aber auch ein kleines Salzfüßchen 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 Woldecken. 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.

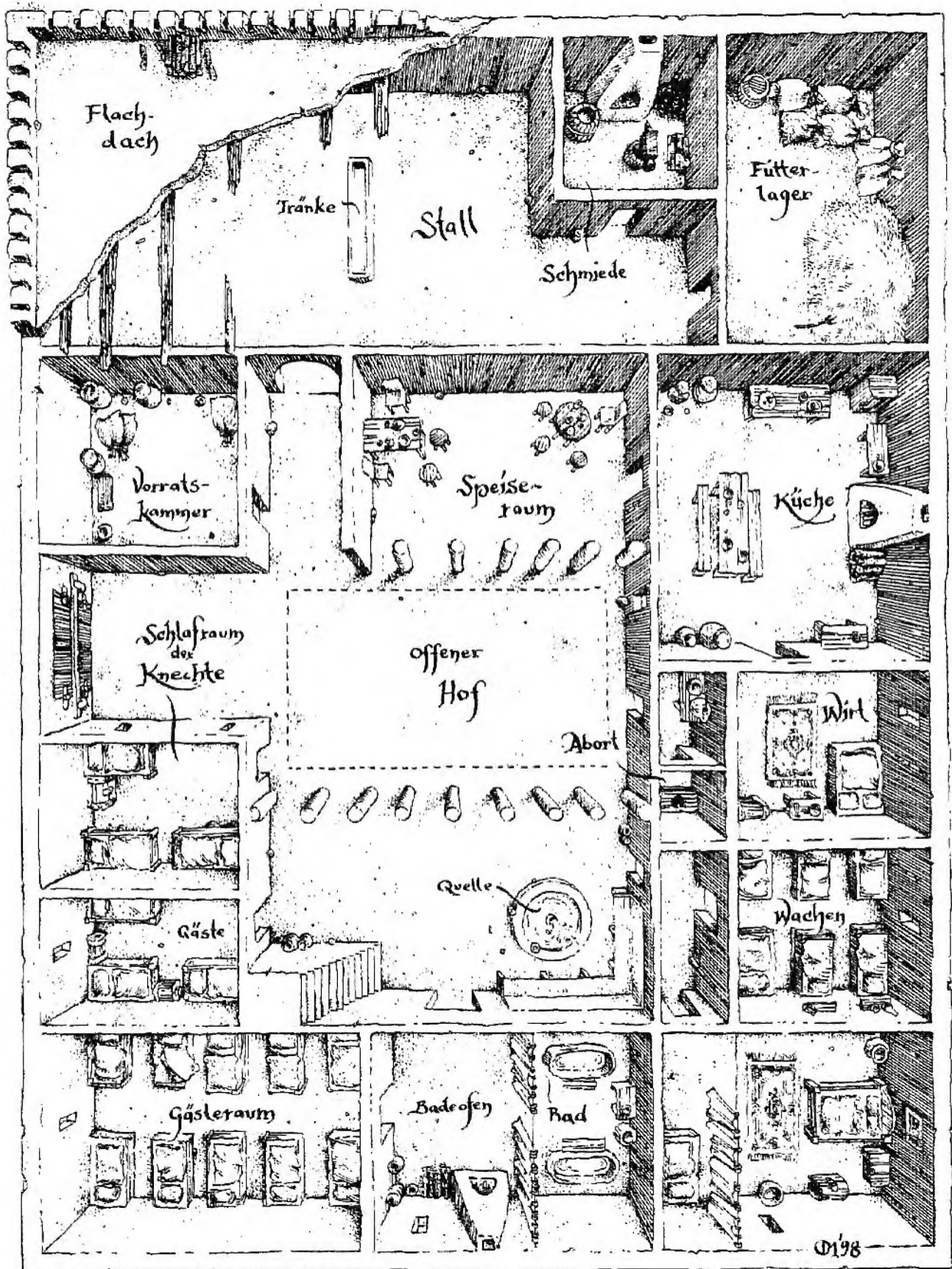
Die durch eine Säulenreihe vom Hof abgegrenzte *Mehrzweckhalle* wird durch zwei Vorhänge an den Seiten abgegrenzt. Hinter dem rechten Vorhang befinden sich zwei metallene Wannen und ein Ofen zum Erhitzen des Badewassers. Im Mittelteil der Halle sind zwei hölzerne Bänke aufgestellt, über denen auf Regalen unterschiedliche Werkzeuge wie Hammer, Zangen, Ahlen und Nägel, aber auch Seile liegen. Dieser am Tag angenehm kühle Raum wird für Reparaturen an der 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 dem anderen Bett schlafen abwechselnd die beiden Wachposten.

BEWOHNER UND GÄSTE

- Abidsarallim ibn 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

Ain-es-Sobek



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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Seinem 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 Echsenümpfen 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 Khôm-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. Davon profitiert natürlich nicht zuletzt der Wirt (beziehungsweise der Besitzer) der Karawanserei, 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.

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 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,



schr 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 Obolus 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.

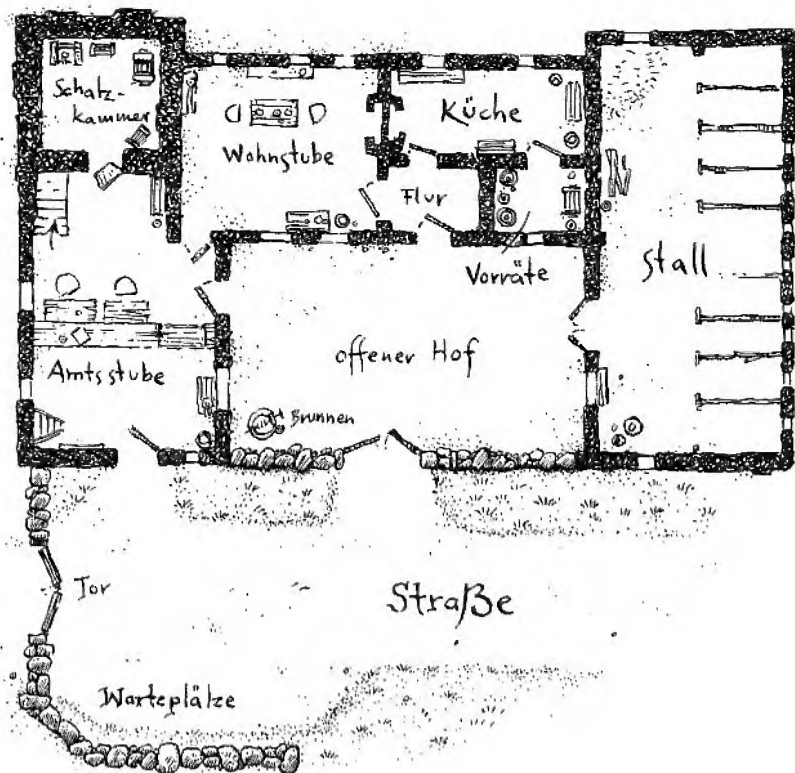
Links neben dem Tor ist ein *Warteplatz*, an dem Reisende und Wagenzüge auf die Abfertigung warten. Wer hier ankommt, betritt die *Amtsstube*.

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 das 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 Schlössern gesichert. Tagsüber ist sie allerdings meistens unverschlossen. Im Inneren stehen zwei ebenfalls eisenverstärkte Truhen sowie 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 gut bezahlter Zollmeister halbwegs ehrlich ist, ist der monatliche Lohn von Zordan recht ansehnlich. Dadurch kann er es sich leisten, seine Wohnstube mit einem echten Garethher Plüschteppich auszulegen. Um den mit schönen Einlegearbeiten verzierten



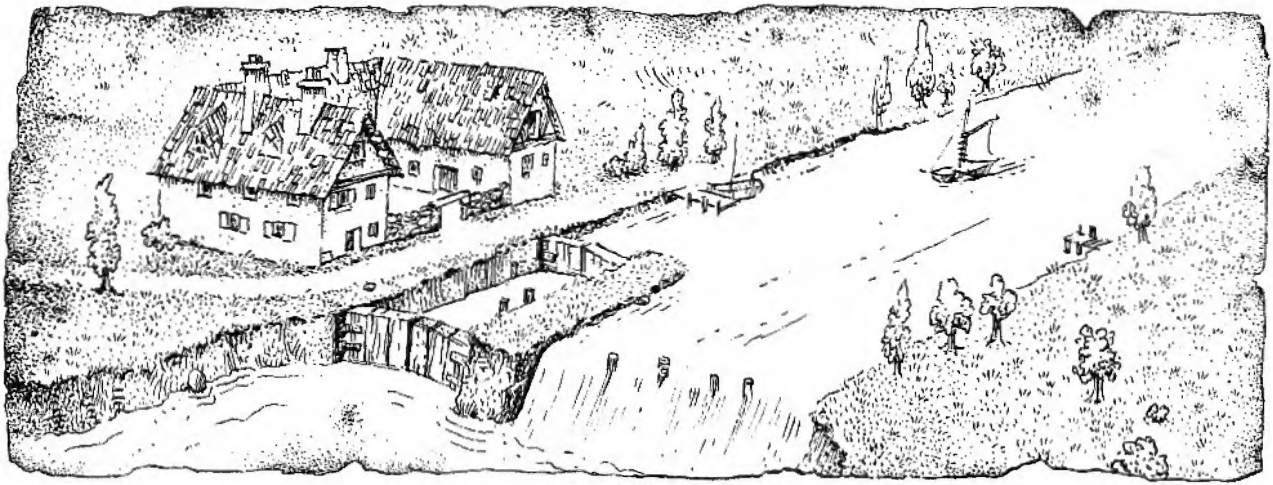
Tisch stehen sechs mit Schnitzereien geschmückte und dick gepolsterte Lehnstühle. In der rechten Zimmerecke steht ein Tisch mit einer Zither, auf der Asa des Abends musiziert, während Zordan und seine Gemahlin Wibke singen. Die Ofenplatte ist mit einem Bildnis des Herrn Prais verziert.

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 Dinkelintopf, 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 herangeschafft 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 Käselaibe. 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 Mchl werden von der Hofkatze erfolgreich gegen die Mäuse verteidigt.

Der *ummauerte Hof* ist von der Straße aus durch ein doppel-flügeliges 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



Zollwehr mit Schleuse

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 stehen 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 aranishe 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 Amststube 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 verdienstvoller 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 verheiratet und ihm überallhin gefolgt. Sie ist eine ruhige Frau ohne eigene Interessen.
- Asa, seine Tochter und Zollgehilfin, verabscheut insgeheim die Galanerien ihres Vaters gegenüber Kauffrauen und weiblichen Reisenden. Gerade weil sie darauf hofft, 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 Schlamperie.
- 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.

BESONDERHEITEN UND 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 schwarzbepelzten 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 Zollmeister 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 vielversprechende und nichtsahnende 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 Garnichts.

Die Durchsetzung dieses Abkommens würde die Händler mit weiteren fünf Prozent 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.

- 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Ein kleines Zollhaus wie das hier Beschriebene mag es in vielen Gegenden Aventuriens geben: vor allem an den Binnengrenzen zwischen den einzelnen Provinzen, aber auch an sicheren Außengrenzen wie etwa der zwischen Greifenfurt und Andergast. Doch nicht nur Lechengrenzen werden derartig 'bewacht', auch zollpflichtige Brücken (und das sind die meisten), Pässe und sogar Furten sind oft mit Zollhäusern bedacht, ebenso wird auch 'gewöhnlicher' Wegezoll gerne an Stellen kassiert, die man einfach nicht profitabel umgehen kann – etwa an Wegen im Sumpf.

ALTERNATIVE VERWENDUNG

Diese Wegzoll-Station ist tatsächlich am besten dafür geeignet, ein Zollhaus darzustellen, und die einzigen Veränderungen, die Sinn ergeben, sind das Hinzufügen eines Tunnels oder eines Flusses mit Brücke dicht hinter dem Tor.

DIE SCHWARZE MÜHLE AUF DER ASCHENHEIDE (ALTE BOCKWINDMÜHLE)

Fast allerorten ist das Mühlprivileg 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 des Mehls gelangt 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 in den oberen Raum, die *Steinkammer*, zieht, während der Mühlknecht in der Mehlkammer einen leeren Sack am Mehlrohr unter dem Stein befestigt. Der Inhalt des Kornsackes 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 zwei Mal 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 Triebrad 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.

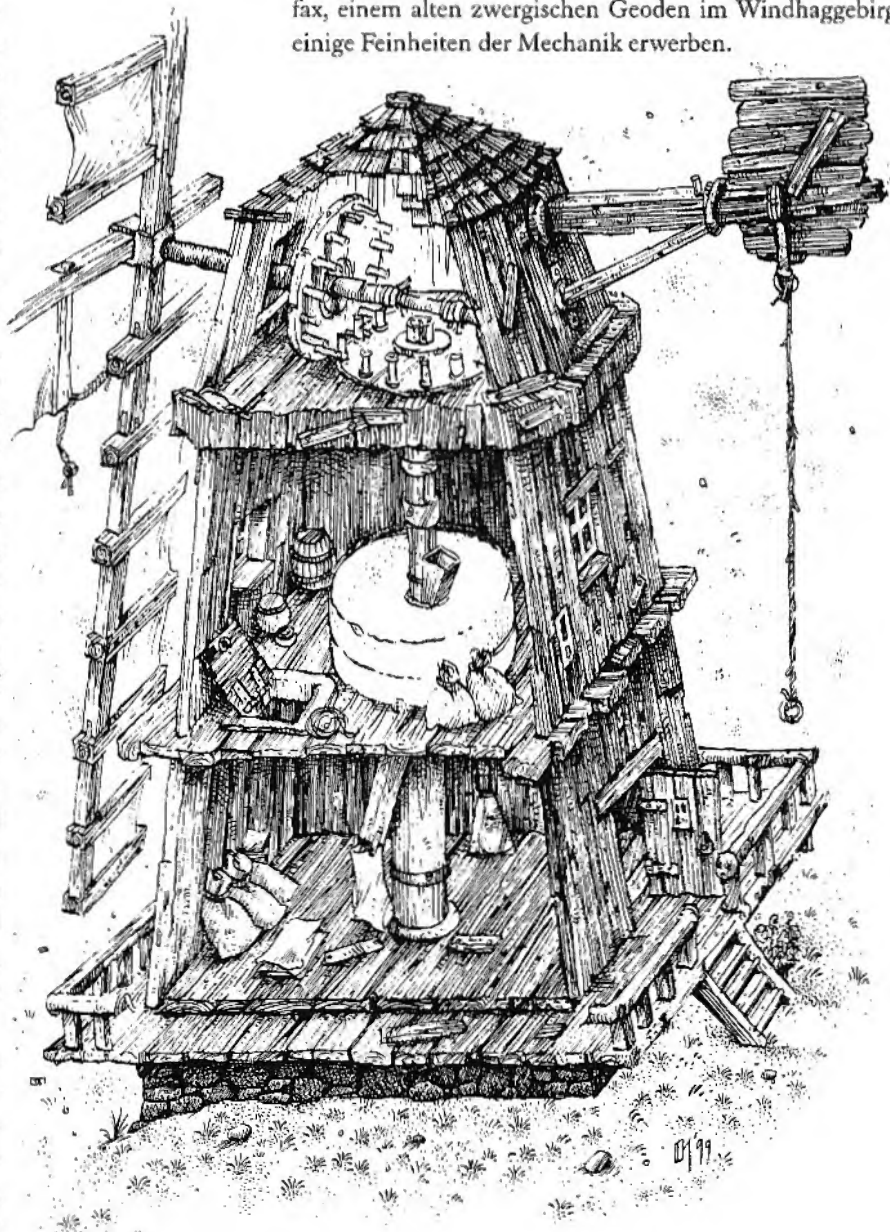
BEWOHNER UND GÄSTE

- der Weiße Jander trägt seinen Beinamen davon, dass er tagaus, tagein mit einer Schicht Mehl bestäubt ist, unter der man kaum seine Gesichtszüge erkennen kann. Er ist der Müller, so lange die Meisten sich erinnern können. 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 Druide, 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 hat – nur dass der Götterwinkel eine uralte Specksteinfigur einer schwangeren Göttin enthält, die Sumu darstellt, die er aber unter Druck als 'geerbte Peraine-Statue' identifizieren würde.

- Dartz ist Janders Lehrling, ein junger Mann, der seinem Meister aufs Wort gehorcht und bestrebt ist, ein ebenso guter Müller wie Druide 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 als auch die Druiden anderer Gegenden kennen lernen kann – insbesondere soll er bei Greifax, einem alten zwergischen Geoden im Windhaggebirge, einige Feinheiten der Mechanik erwerben.



BESONDERHEITEN UND 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 Druide 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 zugetragen 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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.

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 Trollpforte 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 Mehanteil 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 werden 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 Arbeitserleichterungen 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 Steinbodens 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, even-

tuell 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 hat – 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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Die Suche nach einem geeigneten Schüler mag Frau Friedagunde dazu bringen, eine durchreisende Abenteurer-

gruppe um 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 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 Alamada 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.

AZAMIRAS TURM (MAGIERTURM)

AUS DER GESCHICHTE

Den Turm ließ sich die Magierin Azamira im Jahre 26 Hal errichten, nachdem sie nach einigen Jahren des Abenteurerlebens 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 Abenteurerzeit.

Die Umgebung ist unspektakulär, bis auf die Tatsache, dass der Turm auf den Ruinen eines 'verwunschenen' Bauernhauses steht. Azamira hatte den dort umhergehenden Geist ausgetrie-

ben 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 Wochen altem und dementsprechend trockenen Gebäck sowie einer Karaffe mit inzwischen unverkennbar gärendem Obstsaft 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 als auch zum 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, so dass 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 dahinter liegenden 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 Abtrittkerker.

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 Akademieleiter der Schwarzen Gilde.

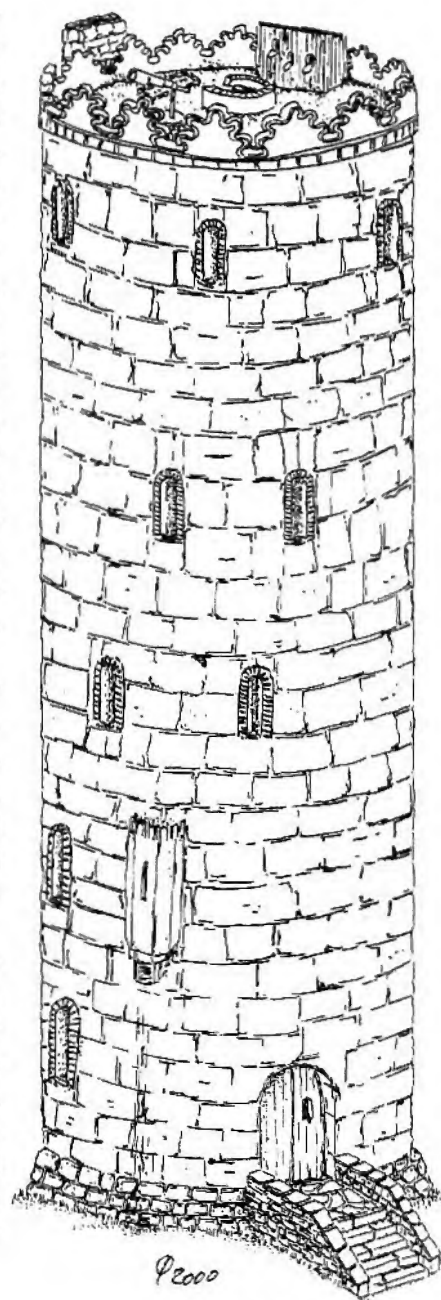
Hinter der Rückwand des Bettes sind außerdem ein Geheimfach, indem Azamira ihren Schmuck aufbewahrt, sowie eine Abschrift eines Kapitels der *Systeme der Magie*. (Diese Abschrift war sündhaft teuer, ist aber eine Fälschung.)

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 arabischen 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 glaubt, 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 *Enzyklopädie Magica*, der *Codex Albyricus*, die *Magie des Stabes*, Reisebeschreibungen von Bastan Munter, eine Fibel zum Erlernen der Schreibkunst, aber auch allerlei obskure Werke über Sexualmagie. Auf einem Stehpult liegt ein Vergrößerungsglas, an der Wand hängen eine Aventuriere Karte und eine der näheren Umgebung.



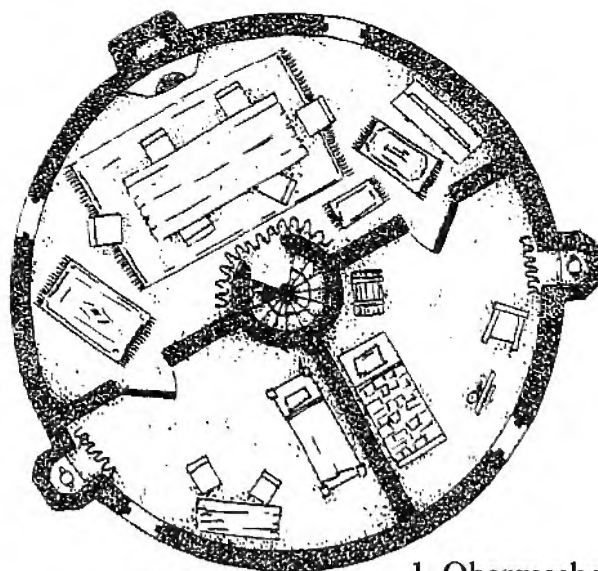
Auf der vierten Etage liegt das durch eine vom übrigen Turm durch eine dreifach abgesicherte Decke getrennte *Laboratorium*. Es dient der Magierin und ihren Lehrlingen sowohl für alchemistische Versuche als auch für Studien der Anatomie. Auf die Absicherung durch den dreifachen Boden ist Azamira besonders 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 als 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 Phiolen mit alchemistischen Substanzen.

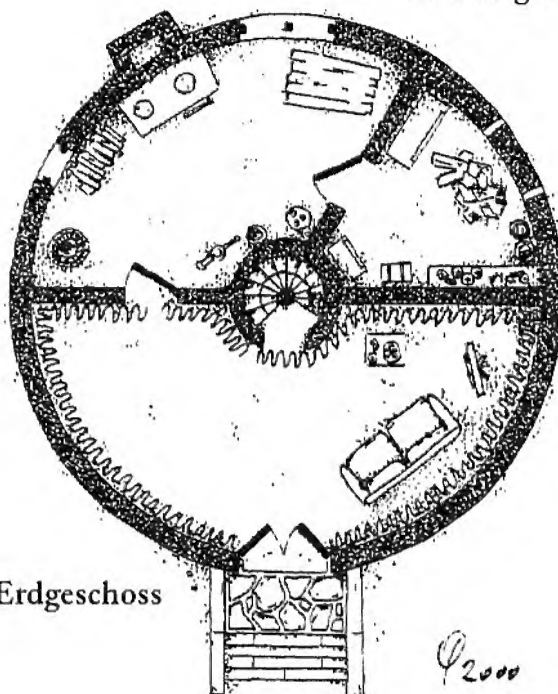
Die offene *Dachterrasse* hat eine anderthalb Schritt hohe, mit kleinen Bögen verzierte Brüstung. Von hier aus hat Magistra Azamira nicht nur einen guten Ausblick über das Umland, sondern kann auch mittels ihres Teleskops den Sternenhimmel beobachten. In zwei ummauerten Beeten wachsen Wirselkräuter, 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 Ugda's flinken Fingern. Für seine Mitschülere in Mirosha hat er nur Spott übrig.
- Die zwölfjährige *Mirosha* ist ein stilles, sommersprossiges Mädchen, das versucht, Ugda's Anerkennung zu gewinnen. Zu diesem Zweck schleicht 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.



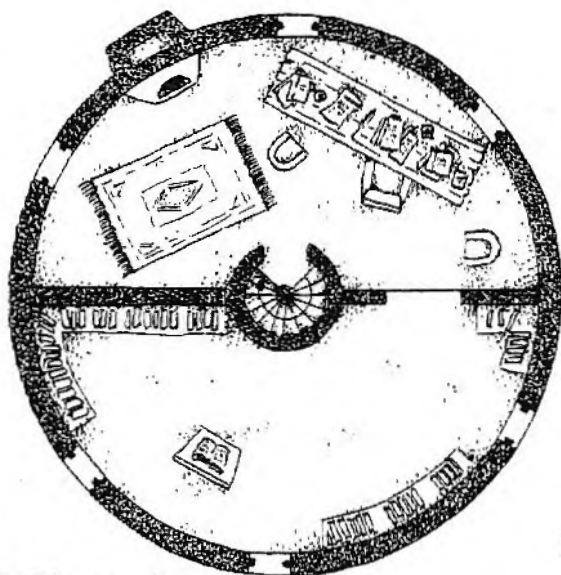
1. Obergeschoss



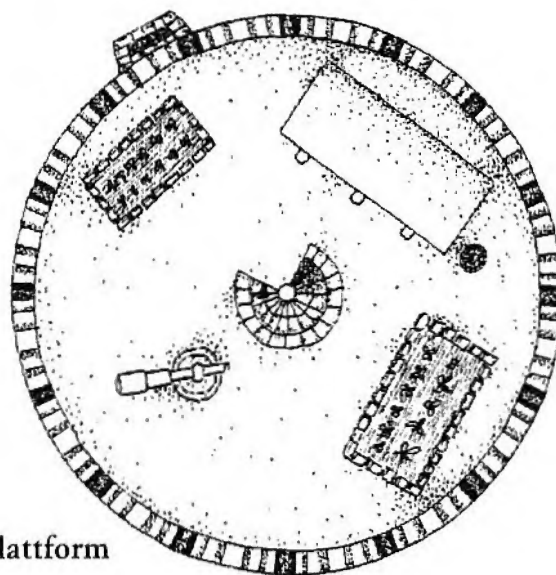
Erdgeschoss

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

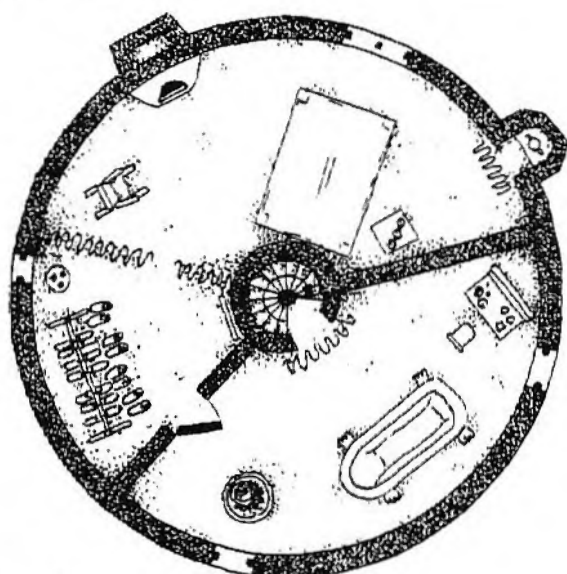
- Der Turm steht auf ehemals verfluchtem Land. Als durch eine Laune der Natur (oder eines Schurken) im Dorf unerklärliche Dinge geschehen, erinnern sich die Einheimischen an diese Überlieferung, und schnell machen Gerüchte die Runde. Es ist nun an den Helden (möglicherweise Bekannten der Magierin) Beweise 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 nächste 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 Fluchen 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



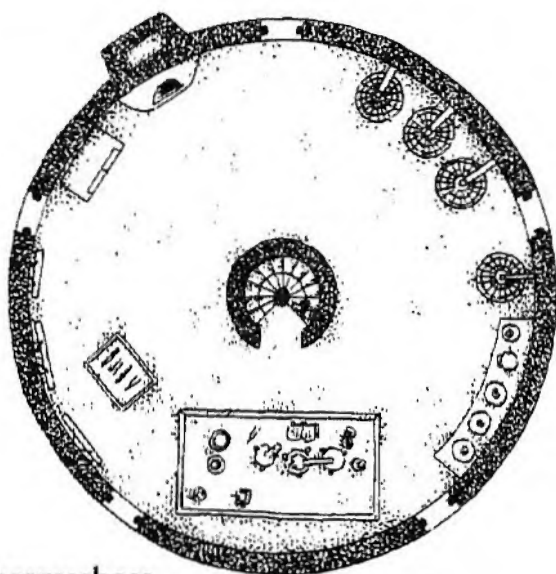
3. Obergeschoss



Dachplattform



2. Obergeschoss



4. Obergeschoss

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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 Kastellturm 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 Therbûnitenordens, 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 einstellen kann. Daher besitzen alle Klöster die sogenannte *Klausur*, einen 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 haben, sind 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 hohe Holzumwallung 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 der 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.

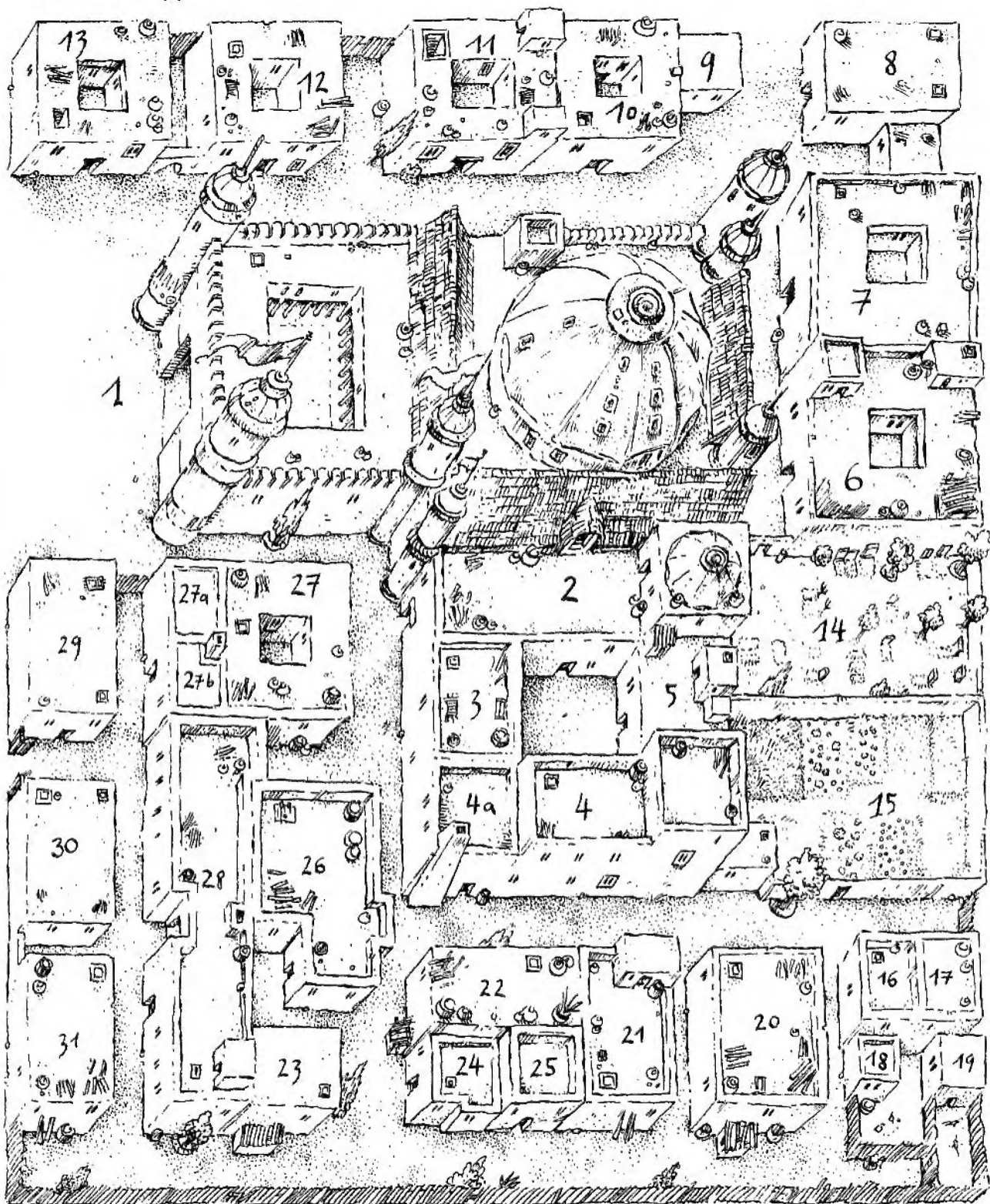
2. Konventsaal: Der Kapitelsaal ist der Versammlungsort des Klosters. Wenn wichtige Fragen auftreten, lässt Abu Rafim sämtliche Mönche und Nonnen an diesen Ort zusammenrufen, um sich deren Ratschläge zur Lösung des anstehenden Problems anzuhören. Die Beratung ist jedoch ohne Bindung für ihn, denn er 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 Konventsaal 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 in dem Kuppelgebäude, das direkt an den Konventsaal 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 als 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 Almandaner Schinken, Benbukkel, Nüsse von den Waldinseln und derlei mehr darunter. Die *Vestiararia Hakira*, eine erstaunlich dünne Mitfünfzigerin, die selten ohne irgend eine 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 lie-

Sidi Harinor



LEGENDE

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

gende Kleiderkammer. In dieser Eigenschaft ist Hakira für die Kleidung, das Bettzeug und das Schuhwerk verantwortlich. Ihr wird auch schadhafes 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 Klosterschwister 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 Ordensschwister, 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 zufrieden geben. Der Raum ist sehr schlicht mit langen hölzernen Tischen und Bänken eingerichtet. Das Essen steht in großen Schüsseln bereit und jeder bedient sich selbst. Dabei ist auch ein Jeder angehalten, sich so zu bescheiden, dass die übrigen Ordensschwister 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 Joghurt und Oliven.

Bei Beginn der Mittagshitze wird das recht schmale Mittagmahl 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, arbeiteten, erhalten als Mittagmahl 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.

Der 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 Klosterschwister 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 Klosterschwistern 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 Betttuch, ein Kopfkissen und eine Woldecke 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 Klosterschwistern dem Ordensgedanken und Gelübde widerspräche, wird keine Enthaltsamkeit verlangt, solange die Liebenden nicht vor Romantik ihrer 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 bändigen 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, das 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. Eine 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 Diensten, 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 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 sogenannte Dauergäste, die sich durch ihr Vermögen im Kloster eine Unterkunft erkaufte 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 Trollpfote 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 Arangenbäume – 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 perainegeseigneten 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

entflohener oronischer Sklave und Eunuch ist, man kann es jedoch erraten, 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 sind 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 Brilliantzwergin, gebraut. Als 'edler Abkömmling des Getreides' spielt das Bier sowohl auf dem Speiseplan als 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.

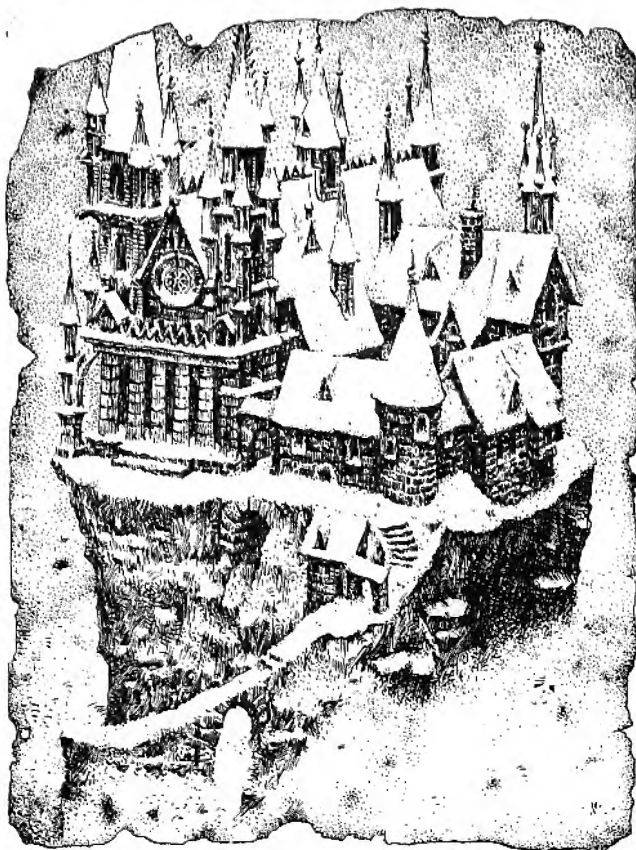
24 Kornmühle: Die klostereigene Kornmühle vermahlt den Weizen der umliegenden Äcker zu dem feinen Mehl, wie es für die Weißbrote gebraucht wird.

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)** werden 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



Kleines Kloster in Nordaventurien

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 **Pilgerbadhaus** (27a). Für diejenigen, die völlig mittellos ankommen, ist die Almonaria 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, eins 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.

BESONDERHEITEN UND 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 Aranien 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 Klosters sein und dabei Zeuge seltsamer Vorhaben von ande-

ren Leuten werden, die sich ganz unfromm in das Vertrauen der Mönche schleichen wollen.

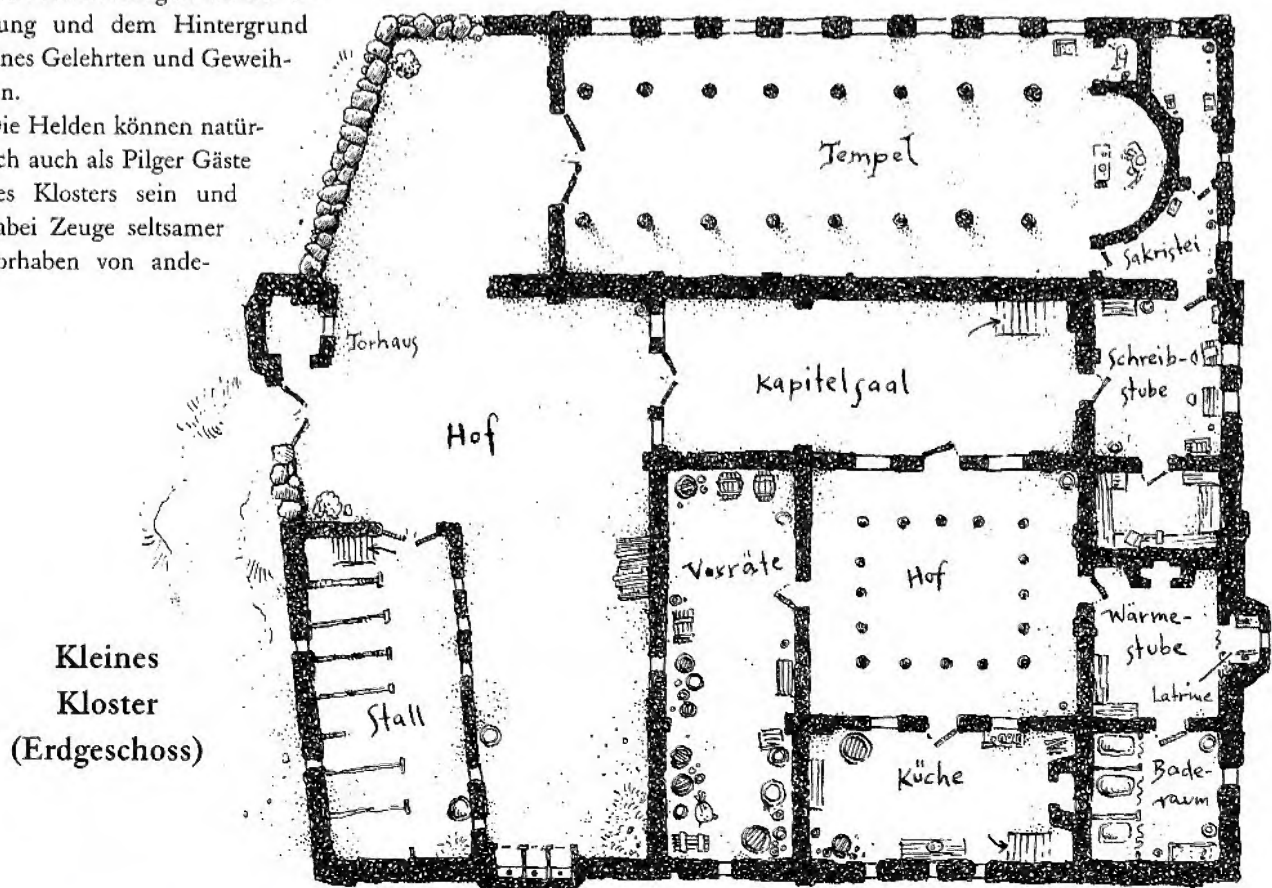
- Ebenso mag es sein, dass ein Geweihter in irgendeiner Weise in klosterinterne Intrigen hineingezogen wird, etwa wenn sich jemand um seine Unterstützung bemüht: Entscheidend für die Besetzung eines der genannten wichtigen Posten sind die Anzahl der Jahre, die seit dem Gelübde des Kandidaten vergangen waren, 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 eine solches Großkloster beschränkte Ordensgemeinschaften, die ihrem speziellen Heiligen folgen und dabei auch 'ungewöhnliche' Zwölfgötter anbeten.



KLEINES KLOSTER

Als Variante sei hier auch noch die Darstellung und Beschreibung eines deutlich kleineren Kloster präsentiert, wie man es eher in der Mitte und im Norden Aventuriens finden kann: Es beherbergt etwa zehn Nonnen und Mönche, 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 darüber liegenden Heuboden können Pilger nächtigen, denn eine eigene 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 Sanctuarium, 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 göttergefälligem Verhalten unterwiesen werden.

Im Stockwerk darüber liegt der *Kapitelsaal* als Fest- und Versammlungssaal 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.

WEG UND STEG

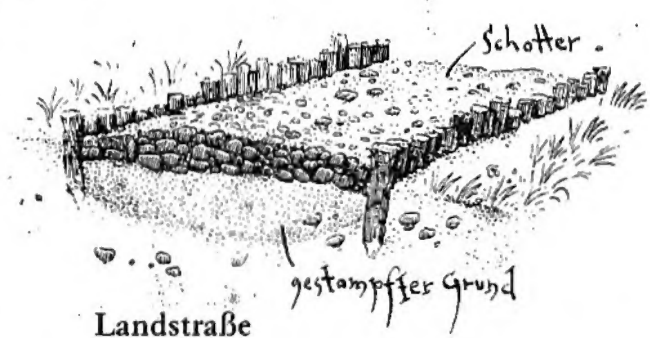
STRASSEN

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

Sie sind mindestens vier Schritt breit, so dass 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 glau-

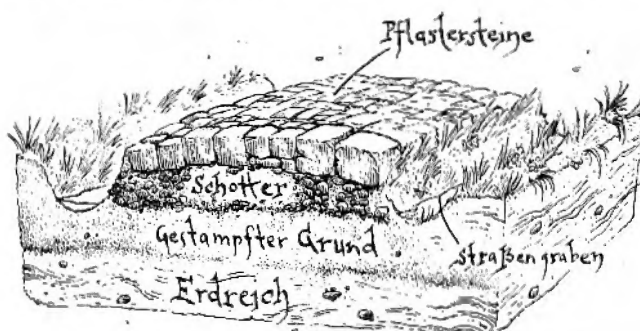


ben, gibt es Wegzollstationen, die oft auch als Stützpunkte der kaiserlichen Straßenwacht dienen.

Reichslandstraßen unterstehen im Mittelreich den Provinzherrn und müssen von diesen unterhalten werden. Im Horasreich heißen sie *Kronstraßen* 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 wird dies leicht missachtet, wenn der Fluss zugleich die Landes- oder Provinzgrenze ist. 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



Reichsstraße

Boden getriebene Holzpflocke 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 Fahrinnen, dass manchmal die Achsen schier auf dem Boden aufschlagen, und die sich, aus unbefestigten 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 kochentrockenen 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 wurden, dass kaum ein Reiter, geschweige denn ein Karren durchkommt; so sehr führen sie über Hügel und Berge oder schlängeln sich durch Täler und Schluchten.

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 Wegsperrn 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.

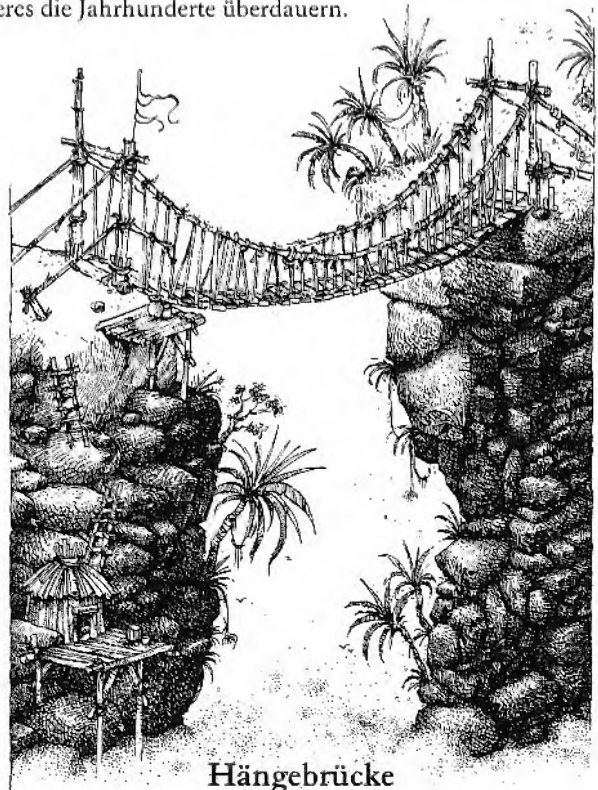


Mittelgroße Steinbrücke

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.



Kleine Steinbrücke



Hängebrücke

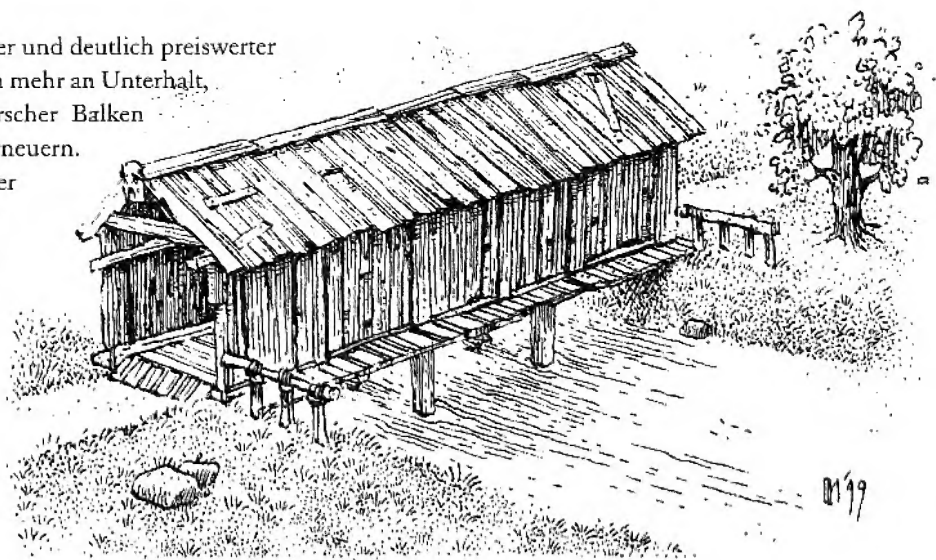
Holzbrücken hingegen sind einfacher und deutlich preiswerter zu erbauen, doch sie kosten deutlich mehr an Unterhalt, den immer ist irgendwo ein morscher Balken oder eine vermoderte Planke zu erneuern.

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.

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 Flussschiffer 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 bedauernden 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,



Kleine Holzbrücke

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 schmucke 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 Krabblers' 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.

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 in 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 verfallenen Gassen, die Seuchen der gedrängten Armenquartiere 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

Festum 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 Städ-

ten größtmögliche Freiheit gewähren. In den landesherrlichen Städten (wie Trallop oder Greifenfurt) sind die Provinzherren 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.

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 Neusetzung leerer Ratsstühle durch einfache Zuwahl vor. Die meisten Kleinbürger könnten sich schon finanziell nicht leisten,

diese Stadttämter 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 Bagatellfällen (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 Brandwehrhauptmann);
- 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, des 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.

Um 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 recht gut in fünf grobe Schichten einteilen.

DIE GROßBÜRGER

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 Großbürger 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 Großbürger auch das Patriziat genannt, und Patrizier sind all die Mitglieder der (oft alt-ehrwürdigen) 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 verbriefte Vorrechte, die sich dennoch vom Zusammenhalt 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 pro forma beitreten; so gibt es bestimmt einige Dutzend Kaufmannsgilden, deren Mitglied Stover Stoorrebrandt 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 Zunftzwang 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 öffent-

BEKANNTE ZUNFTHEILIGE

Handwerk	Schutzpatron	Gottheit
Apotheker	Heiliger Parinor	Peraïne
Bäcker	Heilige Dythlind	Travia
Bogenbauer	Heiliger Mikail von Bjaldorn	Firun
Brauer und Brenner	Heiliger Valpo mit dem Kelche	Rahja
Färber	Heiliger Thallian	Ingerimm
Fleischer und Räucherer	Heiliger Helmbrecht	Ingerimm
Gerber und Kürschner	Heilige Waliburia	Ingerimm
Glasbläser	Heiliger Zachariad	Ingerimm
Goldschmiede	Heiliger Bosper	Ingerimm
Graveure	Heilige Coruna	Ingerimm
Grobschmiede	Heiliger Rhys von Abilacht	Ingerimm
Harnischmacher	Heilige Rondralich	Ingerimm
Instrumentenbauer	Heiliger Aldifreid	Ingerimm
Kurtisanen	Heilige Xaviera	Rahja
Schneider	Heilige Ysinthe	Ingerimm
Schreiber	Heiliger Refardeon	Hesinde
Schuster und Sattler	Heilige Sylvette	Ingerimm
Seiler	Heiliger Stordian	Ingerimm
Steinmetze und Baumeister	Heiliger Thimorn	Ingerimm
Stellmacher	Heilige Odelinde	Ingerimm
Töpfer	Heilige Firunian von Reichsend	Ingerimm
Waffenschmiede	Heilige Ingrimiane	Ingerimm
Weber	Heilige Alruna	Ingerimm
Zimmerleute und Küfer	Heilige Maline	Ingerimm

lich 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 An-

gelegenheiten 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 Zunftheiligen.

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 Bürgerwehrtrope, 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 dicht gedrängt 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 Schneiden 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.

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 Gaunern, 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, Schmutzwasser führenden, Rinne verläuft.

Von rechts und links münden schmale Kanäle (von etwa anderthalb 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, sind aber nicht die Diebe und Einbrecher, sondern die Schoßtiere des Namenlosen, das allgegenwärtige Rattenpack: Hier unten finden sie 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 Ritters, 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, das 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.



STÄDTISCHE EINZELGEBÄUDE

Um im folgenden die Eigentümlichkeiten der aventurischen Stadt dem Leser vorzuführen, haben wir uns entschieden, statt einer bestimmten 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 von etwa 2.000 Bewohnern hat, die Stadtrechte (und damit eigene Stadträte 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.

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 vieler Mittelstädter ist der repräsentative Bau mit seinen beiden hohen Treppentürmen 'ihr' Palast.

AUS DER GESCHICHTE

Ehe Mittelstadt vor einigen Generationen von seinem damaligen Herrn die Stadtrechte verliehen bekam, gab es nur ein kleines Bauwerk am Markt, in dem der Stadtvogt Gericht hielt und diejenigen 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 Abbildungen 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 sind 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 seinem 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.

Die *Schreibstube* ist nur durch die Wachstube zu erreichen und ist der Raum, in dem die sechzehn bezahlten 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 Wandbehangen 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 Landesherrn der Fall – müssen die notwendigen Möbel von 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 Landesherrn 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.

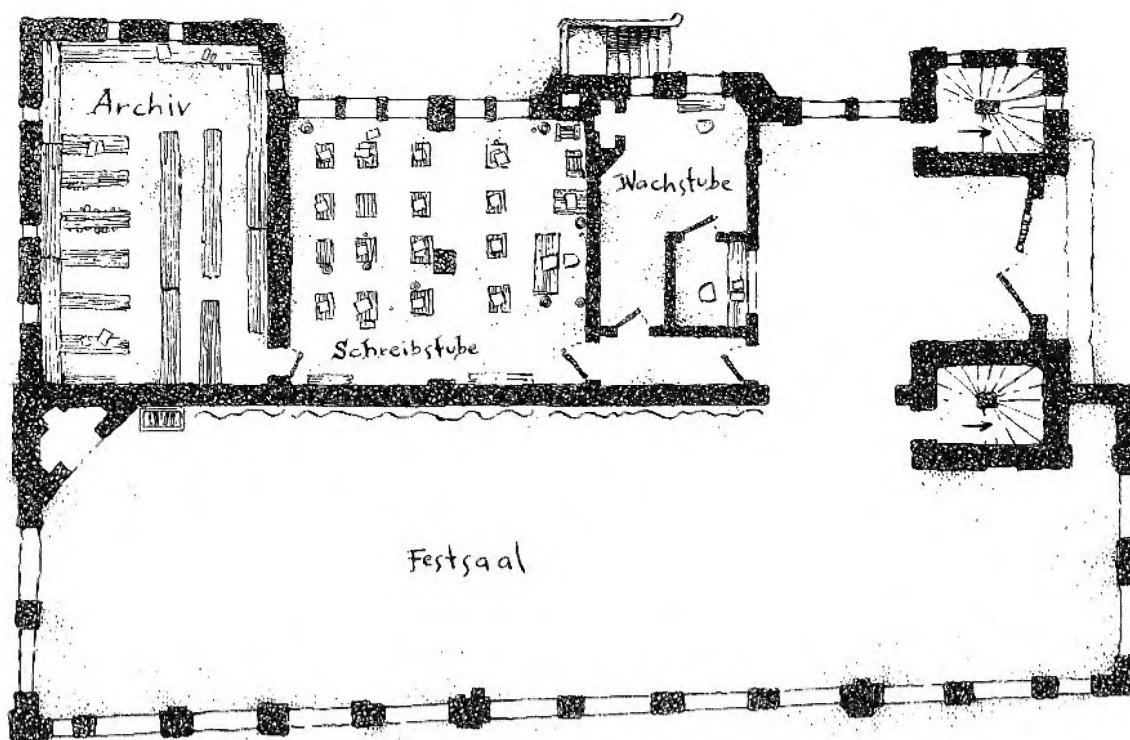
Dorthin gelangt man durch die mit vier Schreibtischen besetzte *Geheimschreiberei* oder das 'Secretariat', wie man neuerdings sagt. Hier werden die eigentliche Korrespondenz mit auswärtigen Machthabern, aber auch die aktuellen Abgabenlisten und dergleichen niedergelegt, und die vier Schreiber hier zählen 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 weiterhin 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. 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.

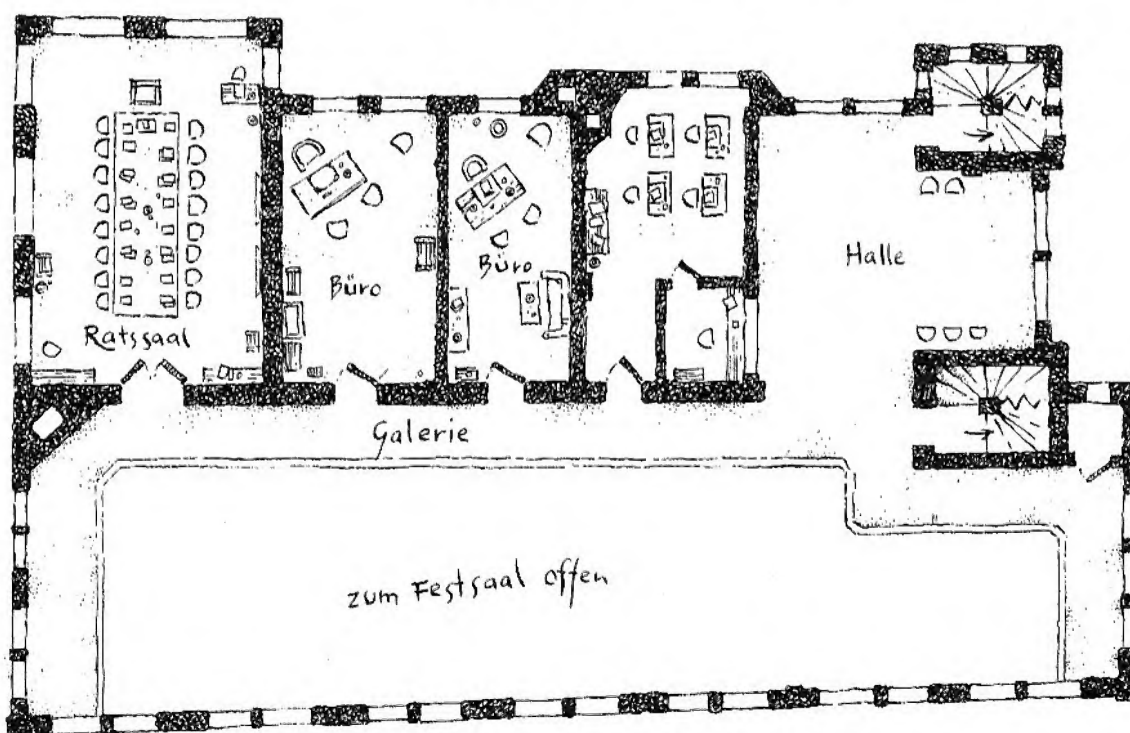
Im Arbeitszimmer des Bürgermeisters findet sich allerlei zu den politischen Außenbeziehungen Mittelstadts, so auch die aktuelle Korrespondenz mit dem Herrn der umgebenden Grafschaft, den zuständigen Stellen bei Hofe und dergleichen. In einigen Jahren wird all das nur für das Archiv gut sein, derzeit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

Oberhalb des Stadtarchivs 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 Barrett 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.



Rathaus von Mittelstadt (Erdgeschoss)



Rathaus von Mittelstadt (Obergeschoss)

BEWOHNER UND GÄSTE

- *Isidra Brenningmeyer*, 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 gut aussehender Mann mit langen blonden Locken und (nach eigener Ansicht, aber auch der seiner Ratskollegen) ein schwer arbeitender 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 war: Bald stand Mersens bei diversen Spielern mit einigen Hundert Dukaten in der Kreide, Schulden, deren er sich 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 Arivorin einige liebevolle Marotten wie das Tragen eines bauschirmeligen 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 Amtsantritt gemütlich und fett geworden – doch heute sollte es kein unzufriedener Pöbel von Kleinbürgern versuchen, die Ratsherren vor wichtigen Entscheidungen bedrängen und einschüchtern zu wollen.

BESONDERHEITEN UND 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 Nessel 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 Lehenkanzler einen Meuchler anheuern und auf die 'unerträgliche Bürgerliche' ansetzen zu lassen. Der Kern dieses 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 einfach 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 Abenteurer, viel Geld herbeischaffen.

- Die Wachsergeantin hat nie etwas darüber erzählt, warum sich die 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Das Rathaus ist, wie dargestellt, ein ziemlich universeller Bau, der überall im gemäßigten, mittelländisch 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 ist 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, Säcke und Kisten mit Lebensmitteln herunter geschafft werden. Der Raum unter der Schreibstube dient schließlich als die *Küche*, wo kleinere oder auch aufwändigere 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 Abenteurerstand. 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 (STADTWACHE 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 in Tavernen oder im Festsaal des Rathauses hatte bereithalten müssen. Damals wurde einiger Aufwand in die Sicherheit der Zellen im Kellergeschoss gesteckt, ein Umstand, dem 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 Stadtwache 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 eine 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 zu 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 hinter Schloss und Riegel, sofern sie nicht in der *Asservatenkammer* nebenan zu finden sind.

Dieser Raum dient zugleich als *Archiv*: Hier werden sowohl die Aufzeichnungen über frühere Verhaftungen und Vorfälle aufbewahrt als auch andere Dinge, die etwas mit abgeschlossenen oder aktuellen Fällen zu tun haben mögen. Die Kriminalwissenschaft 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 den rechtmäßigen Besitzern zurückgegeben werden konnte.

Gegenüber der *Asservatenkammer* ist die *Vorratskammer* zu finden, in der vor allem Lebensmittel und einige Ausrüstungsgegenstände wie Ersatzwappenröcke 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 ohne 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 die Offiziere, eifrig von dieser Möglichkeit Gebrauch, 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.

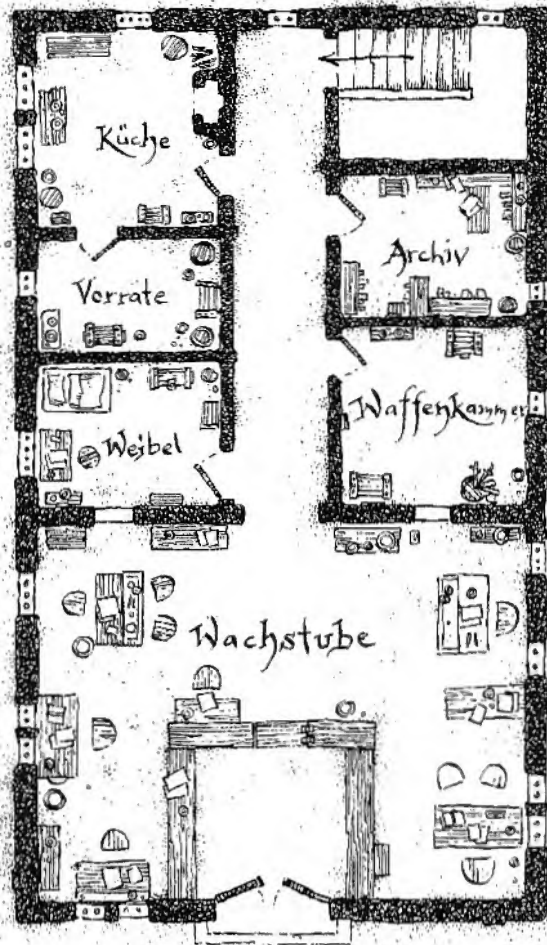
Gegenüber der Küche liegt das *Treppenhaus*, durch das man ins Kellergeschoss gelangt.

Hier unten sieht man zuerst die *Schließstube*, in der stets zwei Gardisten Wache halten – es sei denn, alle Zellen sind unbesetzt. Üblicherweise aber beobachten sie sowohl, wer die Treppe herunterkommt, als 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 davonstehlen 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.

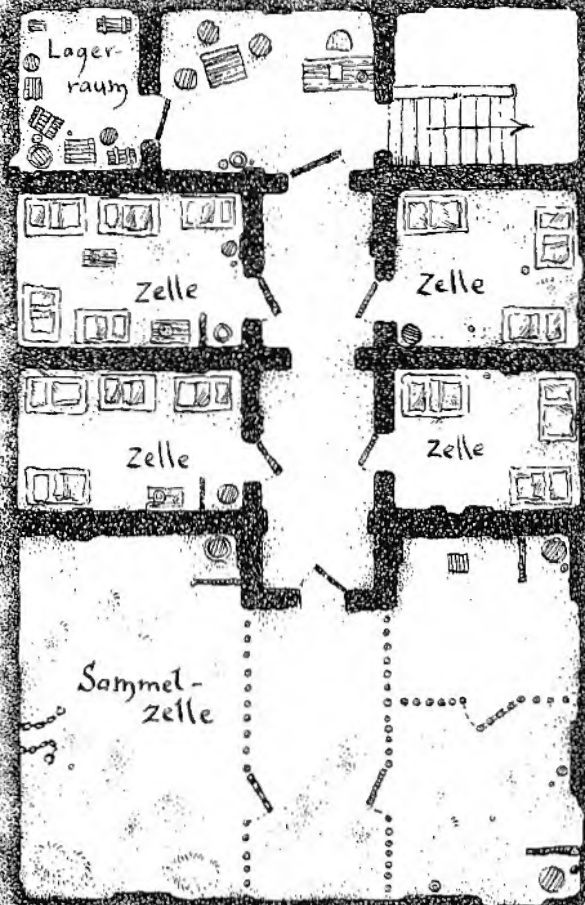
Die Zellen sind vier an der Zahl und durch verschiebbare Gitter verschließbar. In jeder stehen drei Pritschen, und es ist allgemein üblich, erst einmal eine Zelle zu füllen, ehe die nächste belegt wird. Zu 'Stoßzeiten', etwa wenn der Jahrmarkt viel Gesindel anlockt, werden auch schon einmal fünf und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

Erdgeschoss



Kellergeschoss



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 ya 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.

BESONDERHEITEN UND 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 entnernte 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 soviel Sorglosigkeit im Umgang mit fremden Besitzungen und Rechten zeigen, wie es dem Abenteurerstand leider oft zu Eigen ist, werden sie sich bestimmt auch einmal in einer der Zellen einer Wachstube wiederfinden. 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 Wachmannschaften oft sehr

konservativ sind und lange an anderenorts unmodernen Benennungen festhalten.

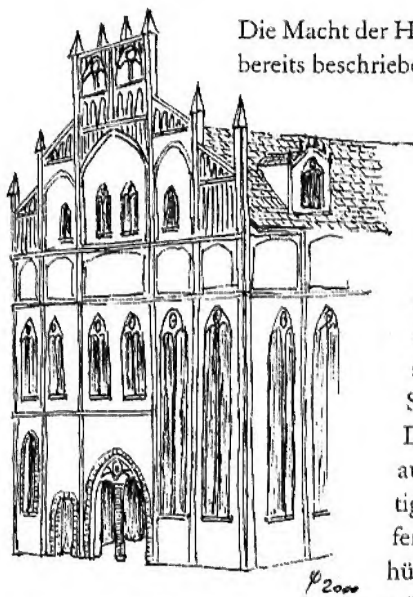
ALTERNATIVE VERWENDUNG

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 der Streckbank, dem Feuerbecken, dem Oronischen Stiefel oder der Dornigen 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 allzu viel 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, und 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.

HAUS DER LEDERERZUNFT (GILDEPHANUS)



Die Macht der Handwerkskilden wurde bereits beschrieben – und die in Mittel-

stadt 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 Seuchenver-

hütung: 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

Wenn schon jedermann, vor allem aber die spektakulären Bäcker, Goldschmiede oder Gewandschneider ihre Kollegen, die Lederer mit leicht gerümpfter Nase betrachten, dann wollten sie wenigstens ein Zunfthaus haben, um das sie jeder beneidet. Also ließen sie 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 Zwischengesosse, die nur auf einer Hälfte des Bauwerks verlaufen. Nach außen ist es würdig, aber wenig auffällig gestaltet.

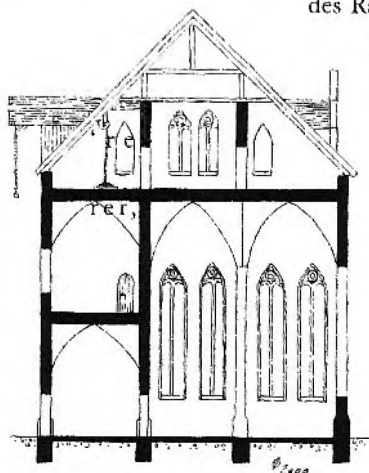
Im Erdgeschoss findet man zuerst den *Empfang*, die übliche Weise, das Zunfthaus zu betreten, denn die großen Flügel des Tores zum Festsaal werden nur selten geöffnet. Hier kann man sein Anliegen erläutern und wird informiert, ob und wann man sich wieder melden soll – denn da auch der Zunftmeister wie 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 Sternengewölbe 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. An der Stirnseite des Raumes, gegenüber der Tür, ist die Fahne der

Zunft ausgestellt, flankiert von zwei Hellebarden 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 nordöstlichen Ecke führt zum *Zwischengeschoss*: Hier liegen hintereinander vier Zimmer, die von den Zunftbeamten genutzt werden: Zuerst gelangt man ins Wartezimmer, einen



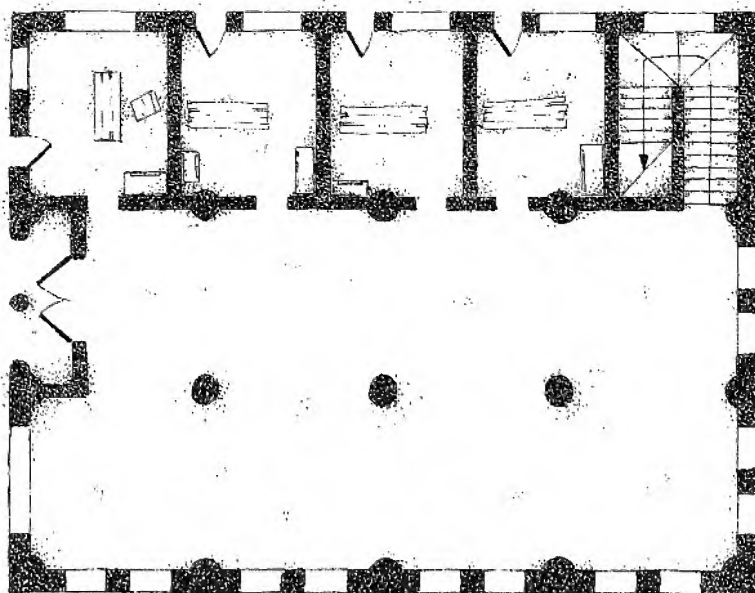
prächtigt mit bequemen Ledermöbeln ausgestatteten Raum, in dem man auf den Empfang durch den Zunftmeister warten kann. Die beiden *Arbeitszimmer* dahinter werden von den beiden Zunftschreibern genutzt, hier wird Buch geführt, wie es um die Zunftgebühren steht und wer wie viel Leder an die Zunft geliefert 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.

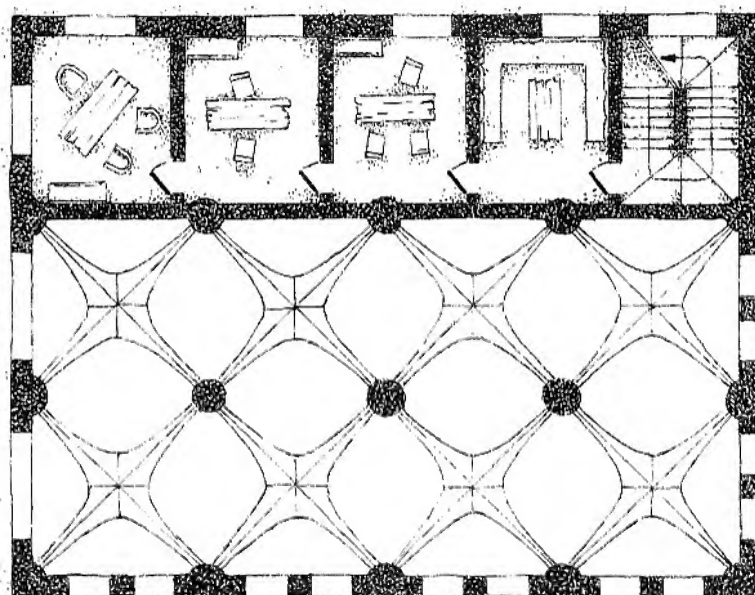
Das *Obergeschoss* dient schließlich als gemeinsamer *Speicher* für fertiges Leder, das von den Gerbern hier eingelagert und den übrigen Handwerkern bei Bedarf abgeholt wird – die Bezahlung erfolgt am Ende eines Quartals und zählt zu den aufwändigsten Verwaltungsvorgängen. In den zum Teil leer stehenden 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 ältliche 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. Allzu viel 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 irgendjemand.

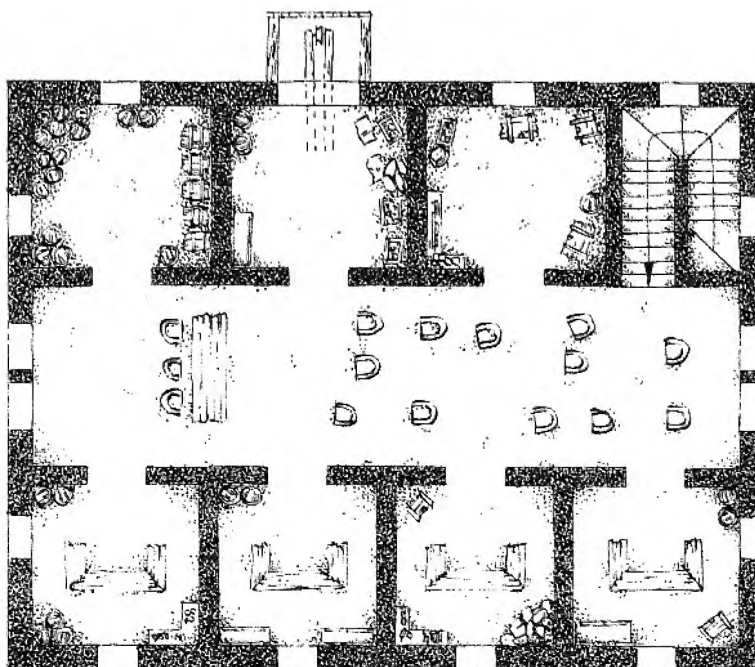


Erdgeschoss



Zwischengeschoss

P. 200



Obergeschoss

- Man darf davon ausgehen, dass sich tagüber 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.

BESONDERHEITEN UND 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 Rachegelüste ergeben mag.
- Allgemein kann die Ledererzunft wie jeder Handwerksverband 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Gebäude wie dieses Zunfthaus sind zwar nach liebevollem 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.

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 Amtsraum hat und wo Schreibstube und Sakristei liegen, ist vom Treppenhaus gar nicht direkt erkennbar, 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 Schaustücken, 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.

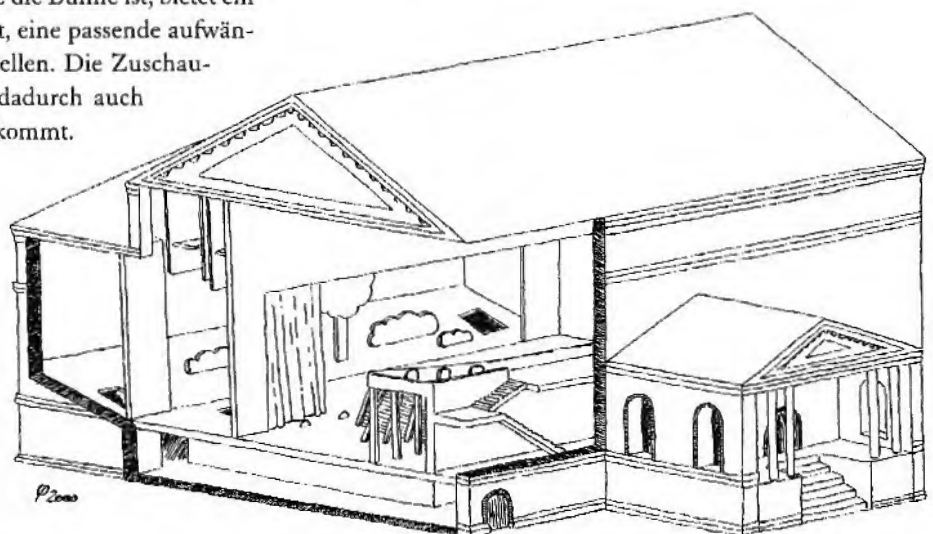
DAS BARI-MEPPENHEIMER-THEATER VON MITTELSTADT (THEATER)

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 auskommen muss und der jeweilige Dorfplatz die Bühne ist, bietet ein feststehendes Theater die Möglichkeit, eine passende aufwändige 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 größeren Städten angeboten werden). Doch ihr geliebter ältester Sohn fiel vor Jahren in der Dämonenschlacht an der Trollpfote, 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 *Umkleieräume*, 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 aufwändigen 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

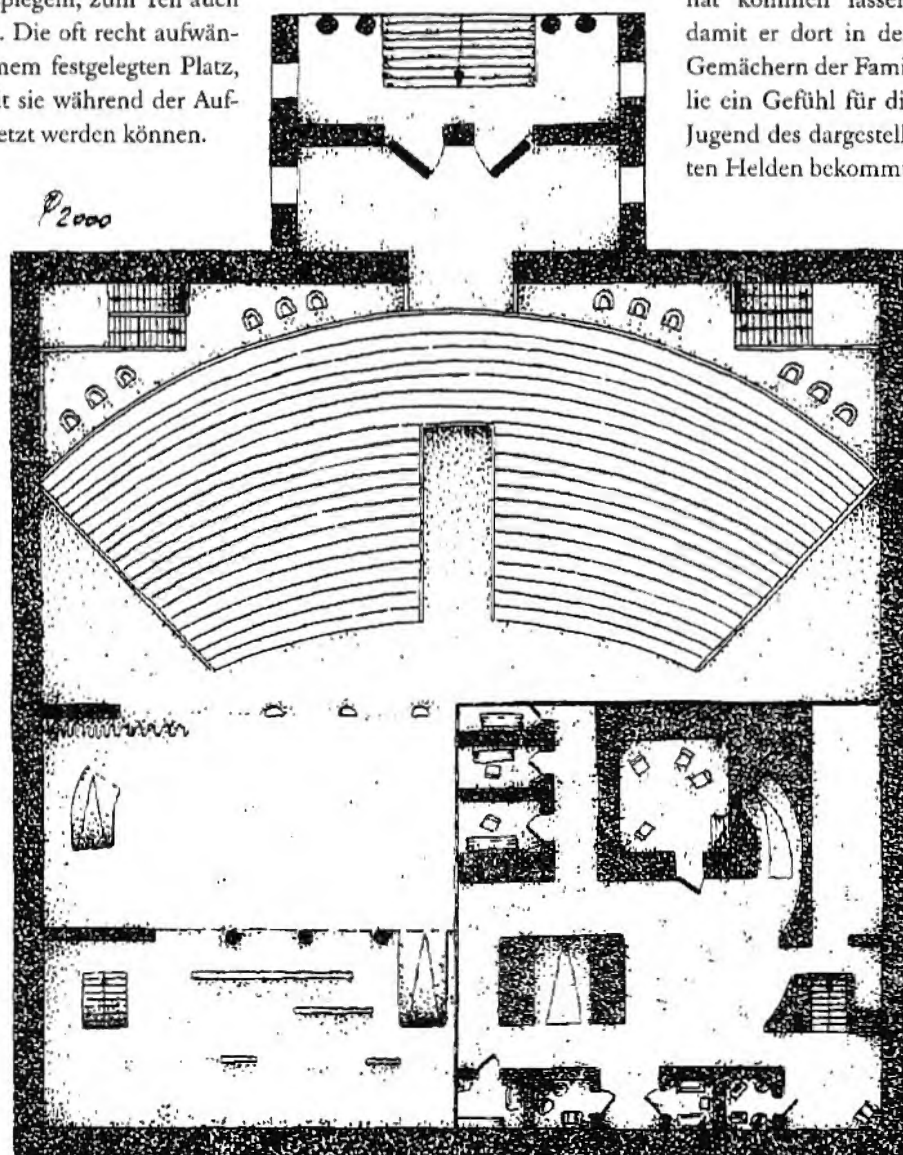
Derzeit wird das Barin-Meppenheimer-Theater von einer angesehenen Schauspielertruppe genutzt, die sich noch kaum fassen kann, was dieses Glück angeht und mit echtem

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 festangestelltes Schauspieler-Ensemble in Mittelstadt bleiben und das unsichere Umherziehen aufgeben können.

- *Melanissa*, die Leiterin der Truppe, ist 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 Gardehauptidee 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.



Grundriss

- *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 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 sauerböfischsten 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 Publikum 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 Schmin-

ke ihren Körper verhüllen. Isdira hat besonders unter den 'Scherzen' Mutter *Travianas* zu leiden, scheint sie aber kaum wahrzunehmen.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Wenn es zur Aufführung kommt, erweist es sich, dass noch einige Statisten fehlen, 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 Rollenspielern zu begegnen, für die die Darstellung berühmter Helden aus Sage und Legende eine faszinierende Beschäftigung ist.

Das Improvisieren rund um das Stück mag den Helden alle Illusionen von dem 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 im Endkampf auf die eines ohnmächtig fluchenden Zuschauers begrenzt, und einer der Spielercharaktere als neuer Dämonenknecht und Endgegner ausersehen, 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 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 gefährdet 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 Ge-

stell, 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, bei 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.

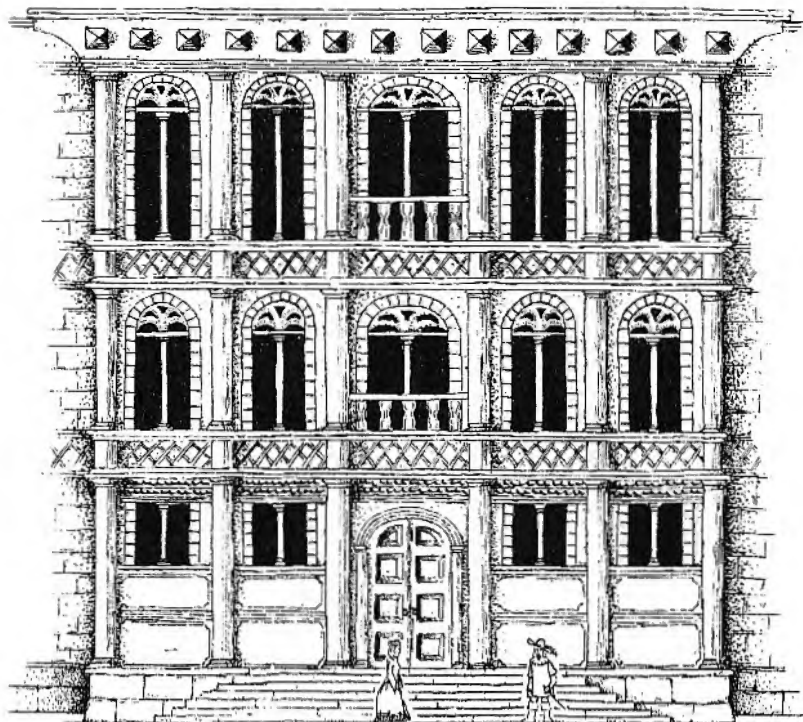
BEWOHNER UND GÄSTE

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 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.

BESONDERHEITEN UND 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,



Eingangsportal

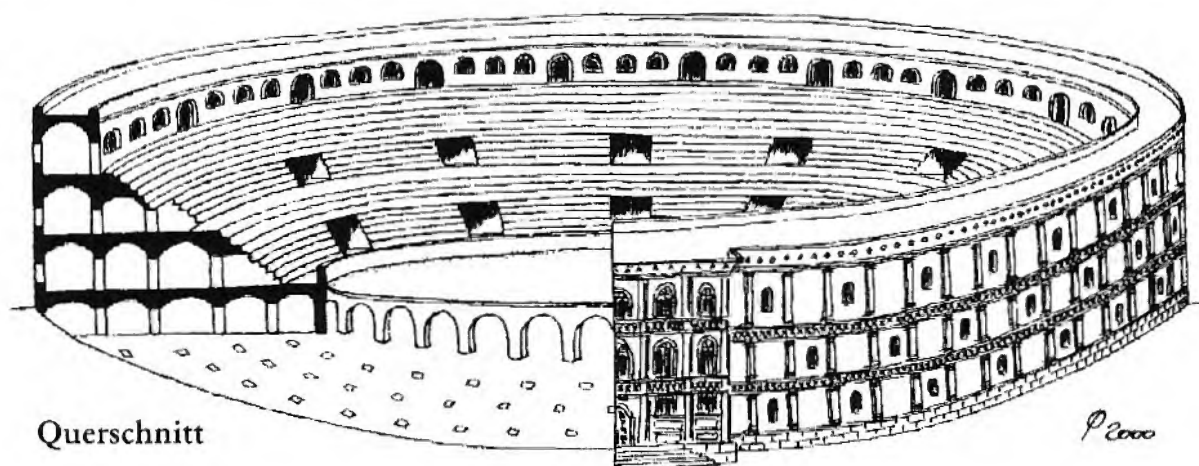
um sie für das Publikum interessanter und eingängiger zu machen – niemand erwartet Subtilität von einem Gladiator.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Arenen wie diese finden sich vor allem im 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 größerer 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 Immanispiele herzuhalten oder eine Kulisse für 'klassische' Sportveranstaltungen oder gar Fußkämpfer-Turniere abzugeben.



Querschnitt

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 umfassen.

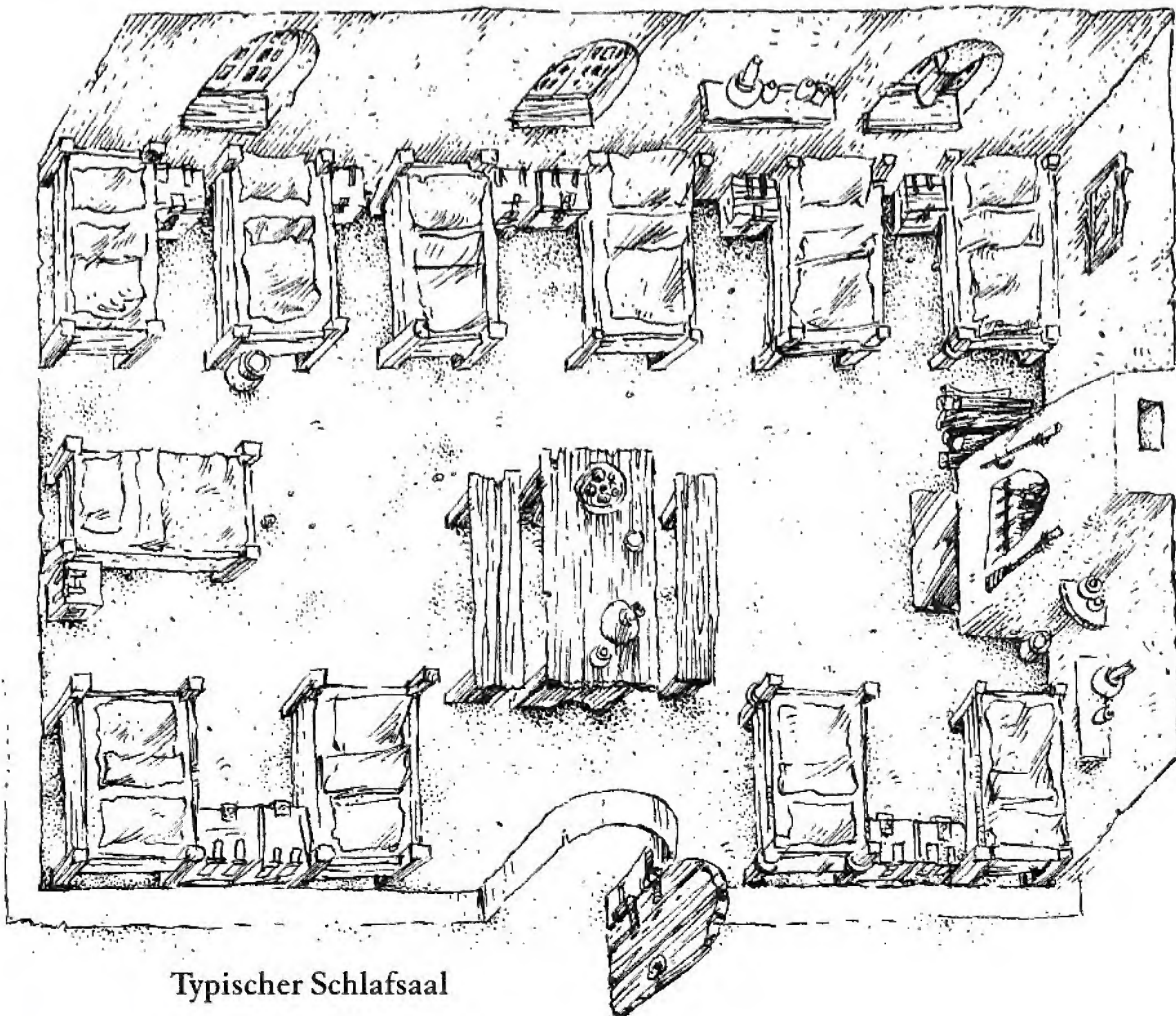
AUS DER GESCHICHTE

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 verglasten Kuppel geschaffen worden, der es ermöglicht, dass fortgeschrittene Schüler das Geschehen auf dem Lehrtisch 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



Typischer Schlafsaal

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 Öllampen bestückten Deckenleuchter. Die Bibliothek ist nur tagsüber zugänglich und wird 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 Kaution) 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 verhindern, 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 Esselbein*, 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.

BESONDERHEITEN UND 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 Kaufherrnvilla, die sowohl als Geschäfts- als auch als Wohnhaus dient.

AUS DER GESCHICHTE

Bis vor wenigen Jahren war die Villa Meppenheimer die Heimat einer ganz normalen Patrizierfamilie: Die seit langem verwitwete Mutter Tärmania 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 Tärmania 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 Tärminia nur einmal im Monat die örtliche Bankniederlassung aufsucht.

Ein deutlich kleinerer Lagerraum 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 Lagerraum 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 Röhren-

system 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 als 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. Der 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 Major-domus 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 stehenden Etagenbetten, daneben zwei Truhen für die wenigen Habseligkeiten. Die Bewohnerinnen kommen nur zum Schlafen hierher.

Der Wohn- und Schlafraum der Gouvernante der beiden Enkelkinder: Die aus Kuslik stammende hübsche Domna Lucretia hat ihr Zimmer regelrecht vollgestopft: 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. 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.

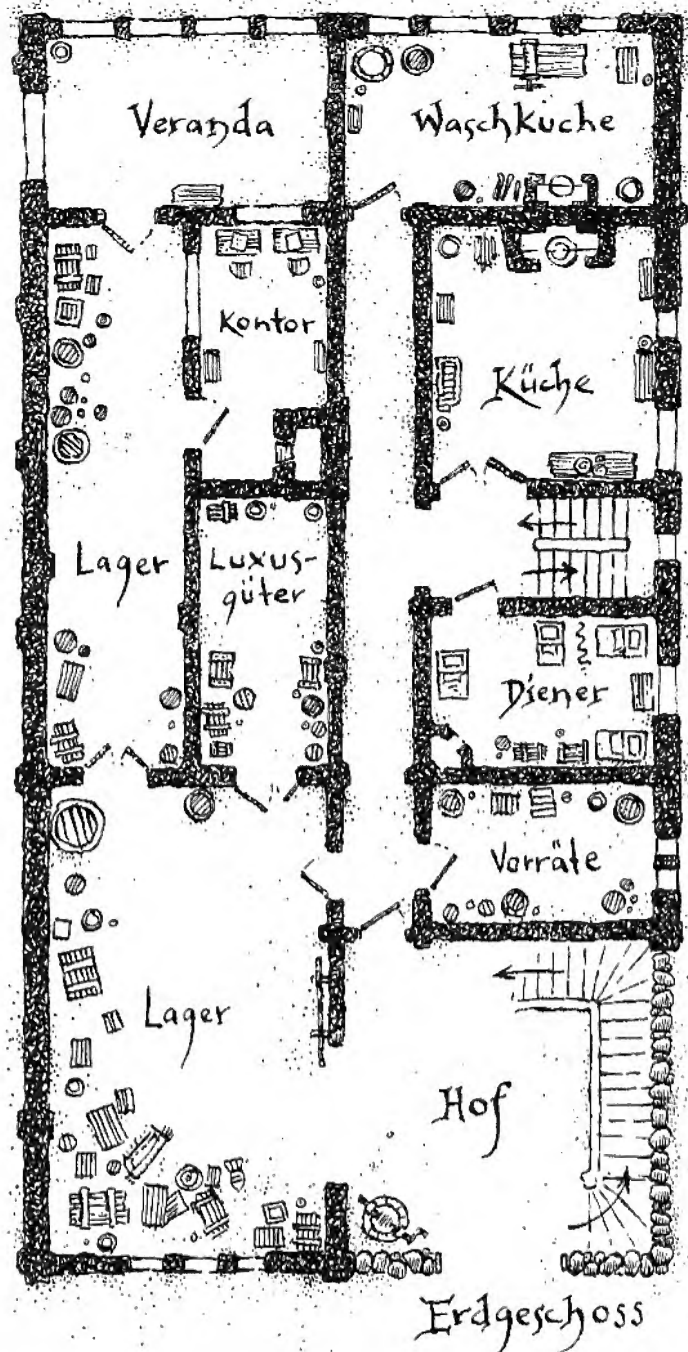
Das *Obergeschoss* ist der Hausherrin und ihrer Familie vorbehalten. Direkt gegenüber der Treppe, die vom Hof heraufführt, ist die lichtdurchflutete *Loggia* gelegen. In dem von zahlreichen Fenstern erhellten Raum unterrichtet in den Vormittagstunden die Gouvernante die beiden Enkelkinder Esmeran und 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 Kristalllüster. 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 Ruhebank ausgestattete *Salon* des Abends von Tarmania und Janneke genutzt, die gelegentlich auch Domna Lucretia, die Gouvernante, hinzubitten.

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 Porträt 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 schöngeistigen Janneke.

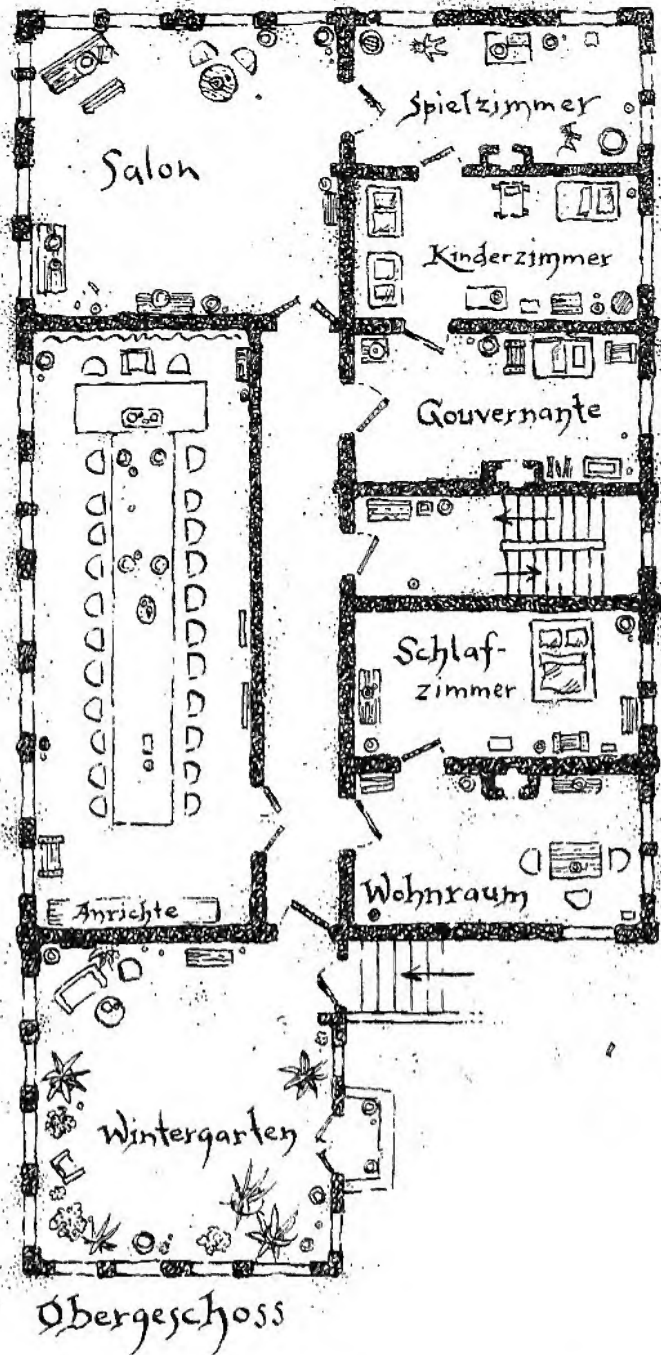
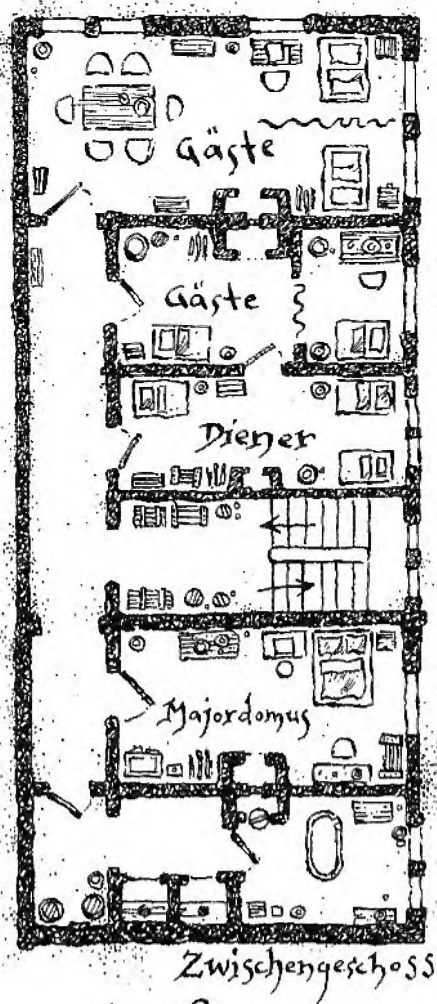


Neben diesem Zimmer liegt das *Kinderzimmer*. Durch eine aranische Wand getrennt, stehen hier die Betten des achtjährigen Esmeran und seiner sechsjährigen Schwester Tizia. Der Raum ist dick mit Fellen ausgelegt, damit die Kinder sich nicht verkühlen. Zwei Truhen enthalten die persönlichen Kleidungsstücke 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 Trollpforte 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 deftigeren 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 'Barins 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 verzo-gen, da sämtliche Erziehung durch Mutter und Gouvernan-

te 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 fünfundreißigjährige Majordomus ist der Sohn der Diensthofen Ifarnia und Alrik. Muracin ist mit Barin zusammen aufgewachsen und hat dieselbe Ausbildung ge-nossen 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 er-

lauben, 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 UND 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 Tier eines 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 alchimistisches 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 GEBÄUDETYPUS

Diese Art von Patrizierhaus mit hohen Lagerräumen und Zwischengeschoss für Diensthofen 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.

ALTERNATIVE VERWENDUNG

Variationen sind einerseits gut bei der Verwendung einzelner Räume möglich: Gästezimmer und Diensthofenkammern 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 Diensthofenkammern, 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 durchschnittliche 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 bauen, 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 Gebäu-

de 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 abzusteigen hindurchreiten kann. Der Stall würde einen 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 Behälter, die Wassertröge mit blauen Glassteinen besetzt. Hier sind des Nachts Rashids Lieblinge, sein Shadifhengst Tulaminas und seine drei Stuten, untergebracht, des Weiteren ist Platz für einen Hengst und zwei Stuten 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 Schlaf-

teppiche 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 farbenprächtig ausgestattet: Der Boden des Hofes ist mit einem Mosaik ausgelegt, das Nymphen und Satyrn 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 samtenen 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.

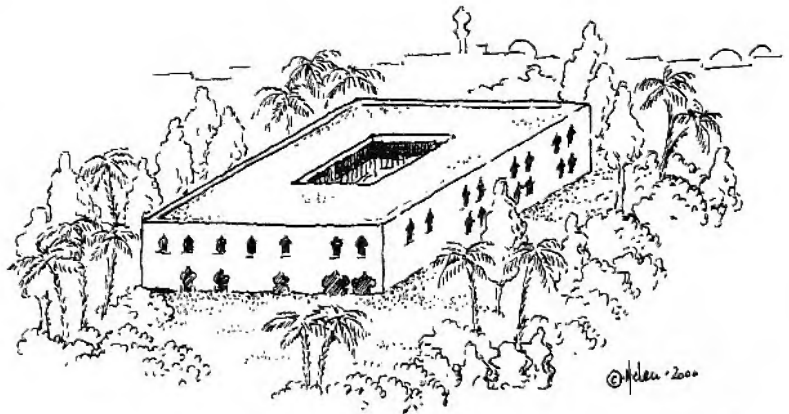
Im daneben liegenden Raum wohnen die vier *Hausdiener*. Die Ausstattung entspricht dem der Dienerinnen, bis auf die Decke, die hier ein Gemälde mit einer Gazellenjagd zeigt.

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.

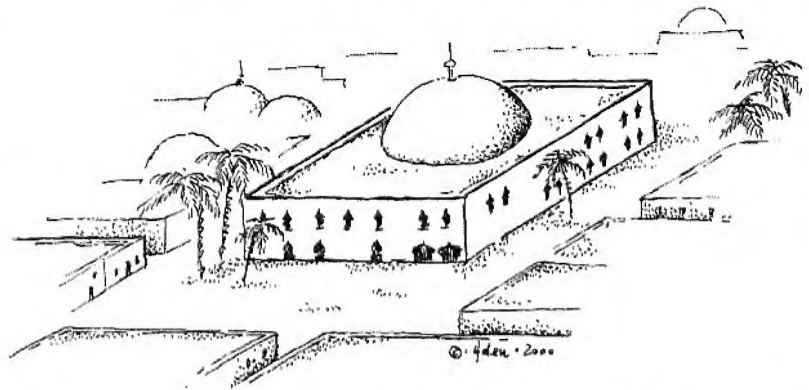
Neben der Waschküche lebt der *Wesir*. Sein Zimmer ist mit Seidenteppichen behangen, seine Lagerstatt befindet sich auf einer mit goldenen Einlegearbeiten verzierten, riesigen Truhe, in der er seinen Besitz aufbewahrt. Zwei dicke Teppiche dienen ihm als Unterlage, eine dünne Seidendecke als Laken. Die 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 Lautespielenden Jüngling verziert. Als Wandschmuck hat sich Shila ein Bildnis der Herrin Perraine aufgehängt, vor dem sie einen Strauß Feldblumen aufgestellt hat.

Die *Küche* weist einen großen Kachelofen in der Mitte der nördlichen Wand auf, der sowohl zum Kochen als auch zum Brotbacken benutzt werden kann. (Hier backt Shila wahre Meisterwerke an Torten und Kuchen, die sie zum Liebling von Rashids



Tulamidische Villa mit offenem Innenhof



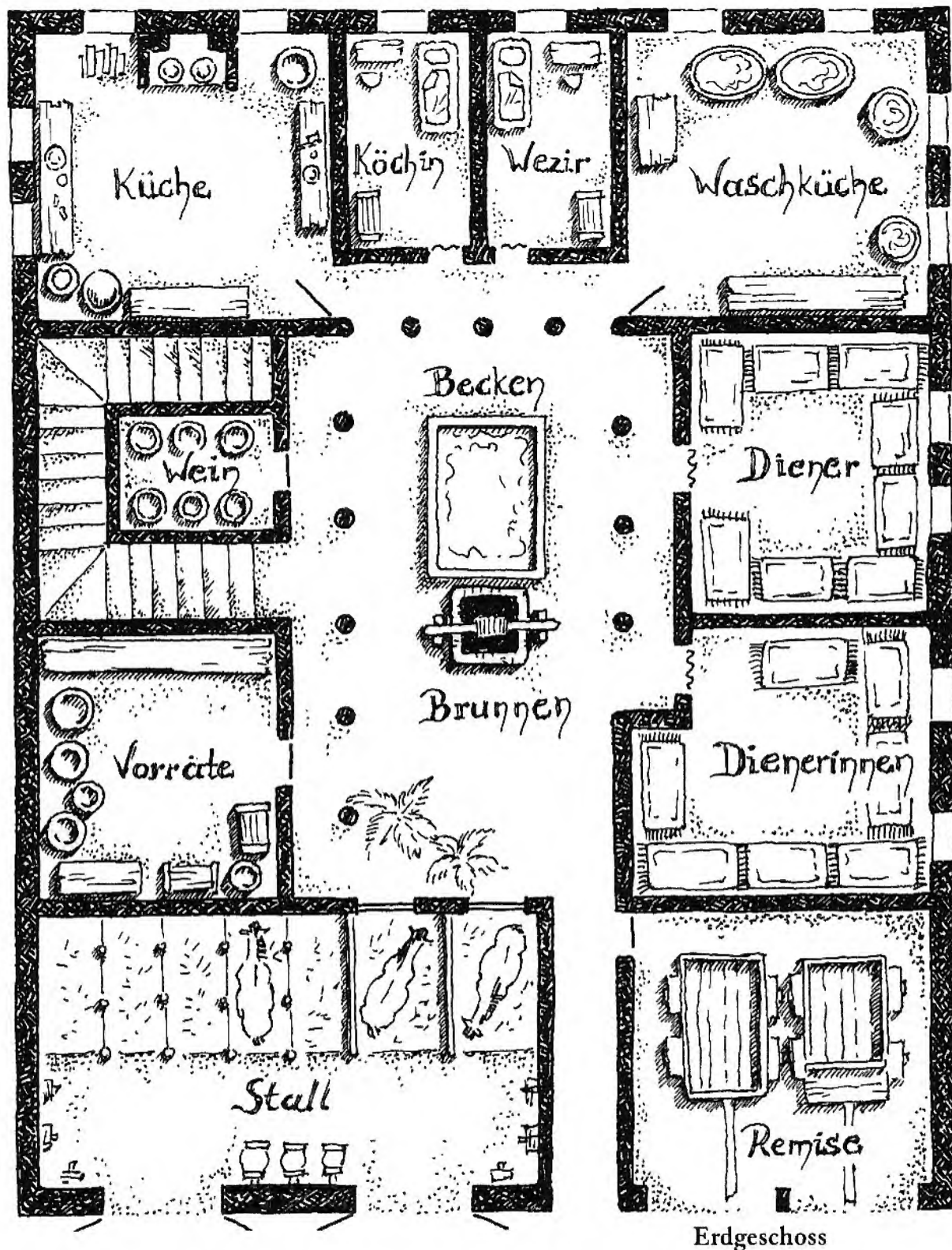
Tulamidische Villa mit Kuppeldach

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 von der Treppe ins Obergeschoss umgeben und ist mit einer schweren Tür gesichert. Hier lagern neben traditionellem Raschtulswaller auch Goldfelser und andere Import-Weine; 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 Branntwein 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.

Über 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

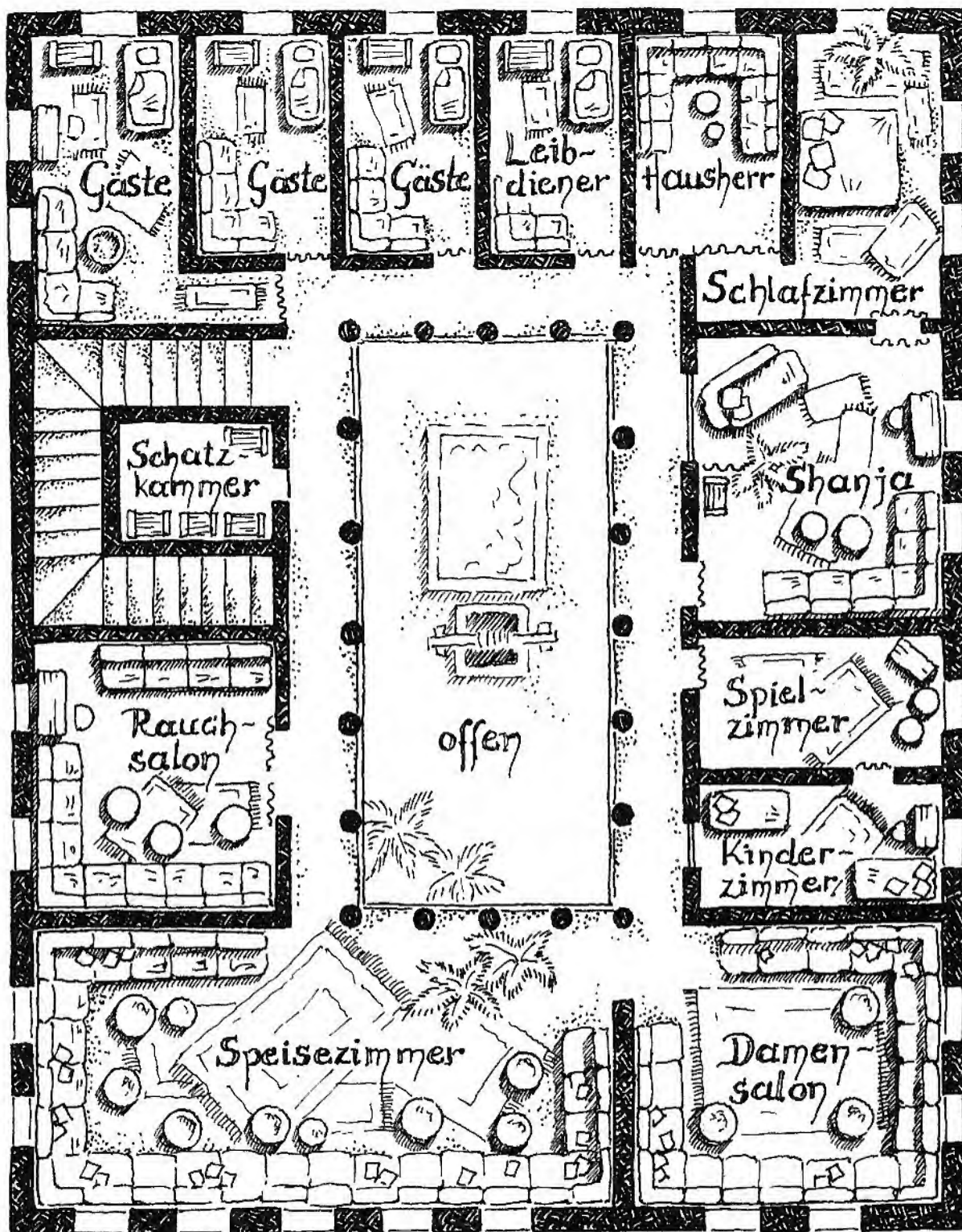


und einige Edelsteine, die man nicht gut ausstellen kann; alle anderen Kostbarkeiten sind in den Haushalt und die Einrichtung integriert.

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 dessen Flausch man knöcheltief versinkt, darauf liegen zahlreiche troddelverzierte Kissen und Polster. 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 Tische 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 nie-



Obergeschoss

mand 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, 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 als auch 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 Polstermöblierung 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 aranischen Teppichen ausgelegt und verfügen über brokatbehangene 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 ben 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 weit gereiste 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

ausgetrunken hat, rechnet er mittlerweile Weine ab, die den Weinkeller nie erreichen ...

- *Shila*, die Köchin, hat nur die Herrschaft über Küche und die Vorratskammer, und dass lässt ihr Rivale, der Wesir Achmud, sie auch deutlich spüren. Oftmals gibt es sehr heftige Machtkämpfe, wenn 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 erkaufte sich ihre Treue mit üppigen Geschenken und dem simplen Kniff, sie mit dazu zu bitten, 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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Es liegt nahe, dass irgendwann einmal die weit gereisten 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 als 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 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 Abenteurergruppe 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 anruchiger 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.

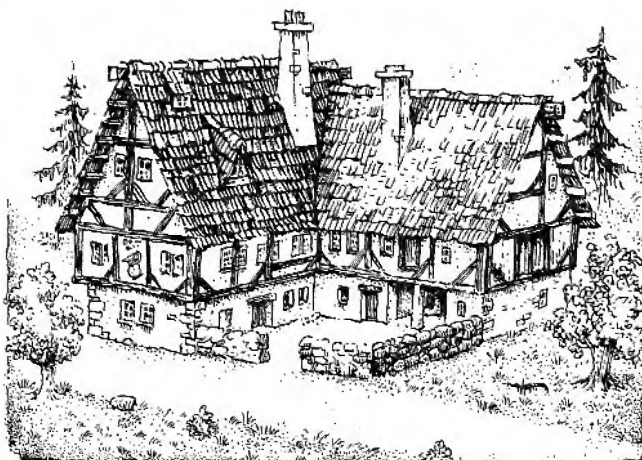
Die *Küche* ist sowohl durch eine Tür hinter der Theke als auch vom Hof her zugänglich, allerdings schätzt Igor es gar nicht, wenn Fremde in sein Reich eindringen. Da die Schankstube

keinen Keller hat, lagern in der Küche neben Lebensmitteln auch die Bier- und Branntweinvorräte. Auf der Feuerstelle bereitet Igor täglich einen Eintopf zu; außerdem ist fast immer eine Fleischbrühe vorrätig.

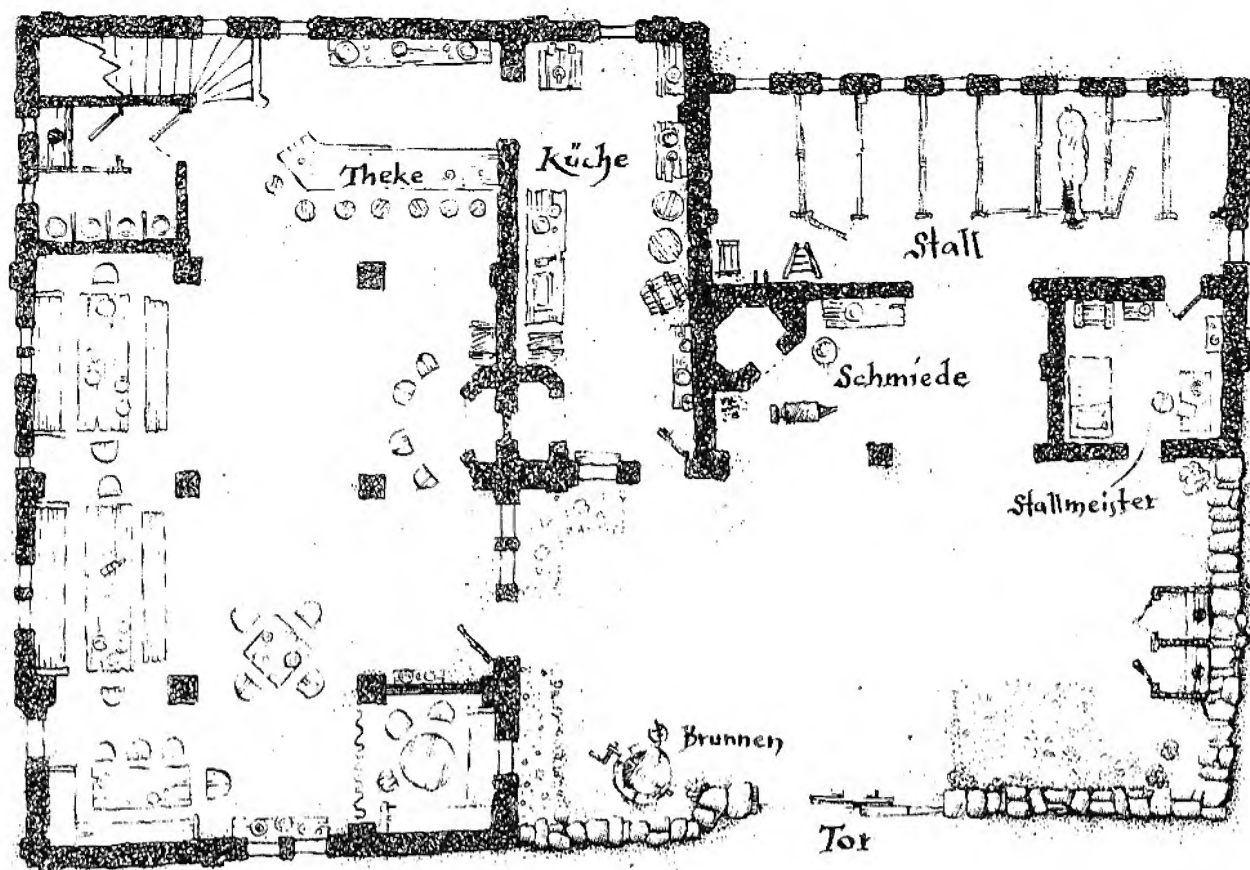
Übernachtungsgäste können über die hölzerne Treppe die Schlafzimmer im *Obergeschoss* erreichen. Dort gibt es, neben zwei weiteren *Notdurftkammern* und einigen *Rumpelkammern*, acht identische *Schlafräume* mit je einem Doppelbett. Die Betten sind einfach und jeweils mit einer strohgefüllten Matratze und mehreren Wolldecken 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

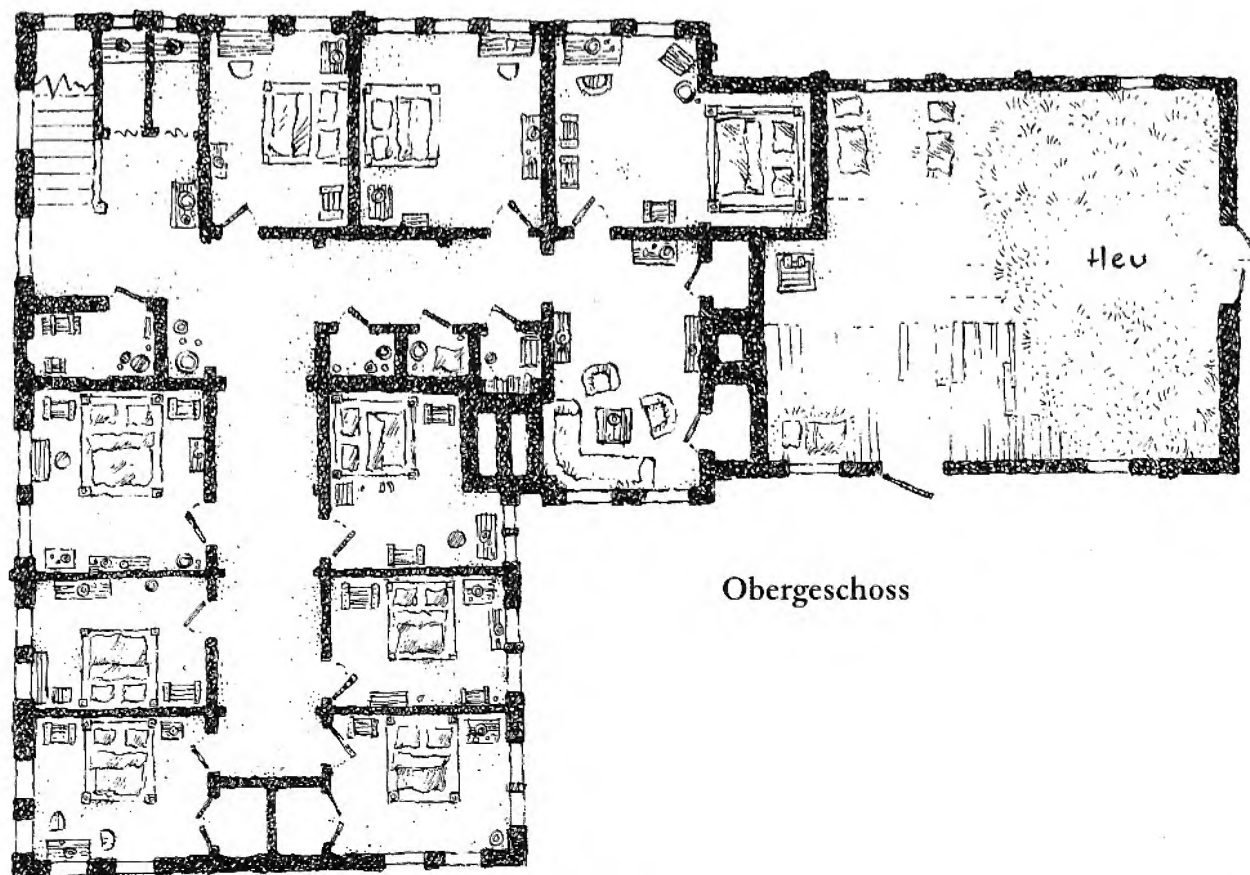
- *Halene*, die Wirtin, ist eine geschäftstüchtige Frau, die vermutlich auch dem Namenlosen eine Kammer vermieten würde, wenn er dort keinen Ärger macht. Grundsätzlich verkauft sie alles und regt sich auch über Sachschäden nur auf, wenn ihr keiner Schadenersatz zahlt. Ihre größte Marotte ist ihre Eifersucht: 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.)



Der Rote Ochse



Erdgeschoss



Obergeschoss

- *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 Pferdetranke 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 hauptsächliche Eignung darin, dass sie keine Frauen waren.

BESONDERHEITEN UND 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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.

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.

In ähnlicher Form und ein wenig mehr befestigt (z.B. durch eine scherbengespickte Hofmauer) ist ein solcher Gasthaustyp auch als Wegeherberge an einer Fernstraße vorstellbar.

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.

RÄUME UND KAMMERN

Das Haus zum Anker trägt seinen Namen noch dem charakteristischen Ankersymbol über der Tür; in einer Welt, wo die meisten Lagerarbeiter und Schiffer eher schlecht als recht lesen können, 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.

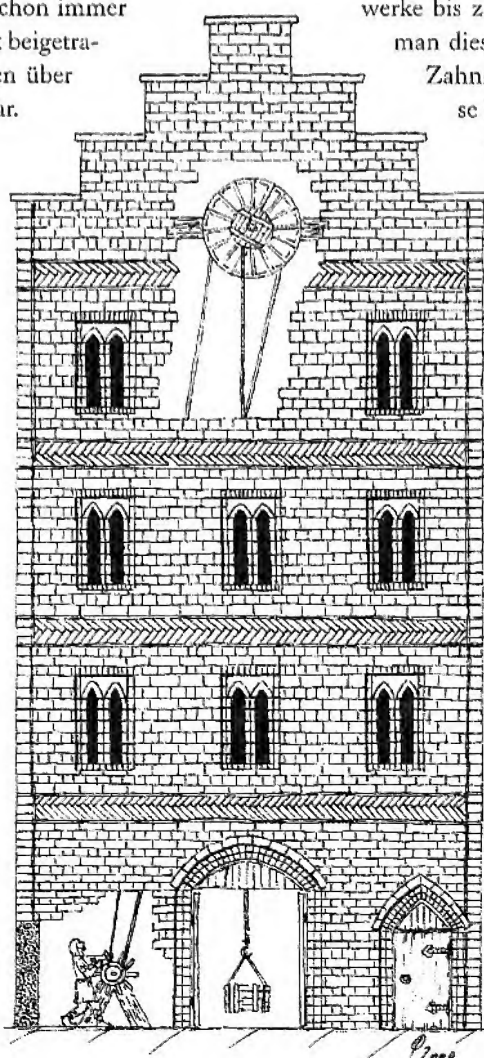
Besonders hervorzuheben ist hier das ebenso einfache wie wirkungsvolle innere *Hebewerk*: Um ein großes, hölzernes Zahnrad im obersten Stock-

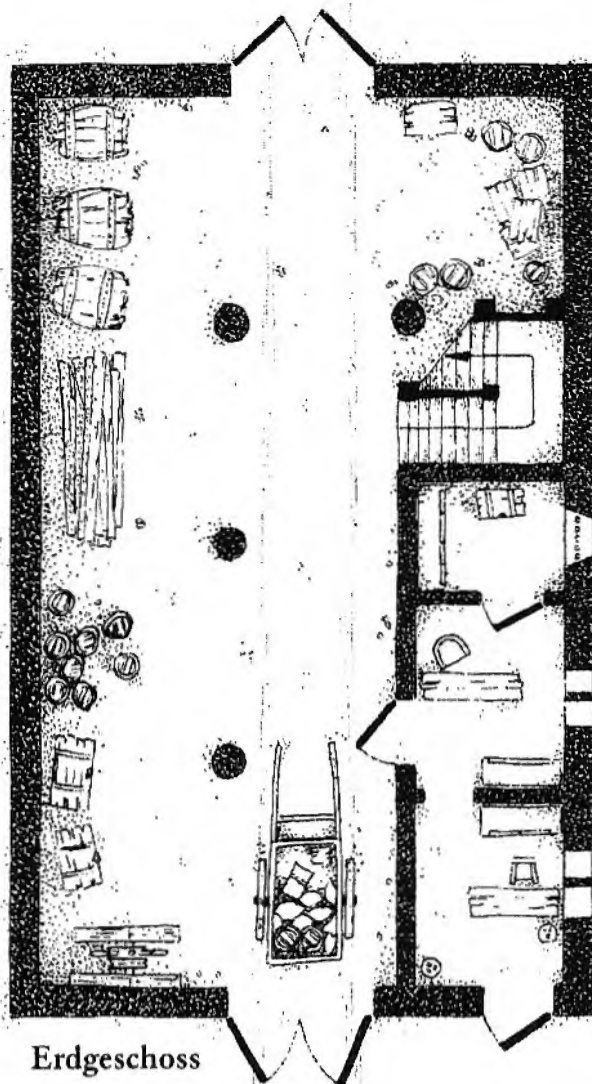
werk läuft ein kräftiger Riemen aus Leder, der über alle Stockwerke bis zum Erdgeschoss herunter hängt. Indem man diesen Riemen bewegt, dreht man auch das Zahnrad und wickelt damit das an dessen Achse befestigte Seil mit dem Lasthaken entweder auf oder ab. Dadurch kann man auf

jedem Stockwerk dieses Lastseil bedienen, um Säcken oder Kisten von 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.

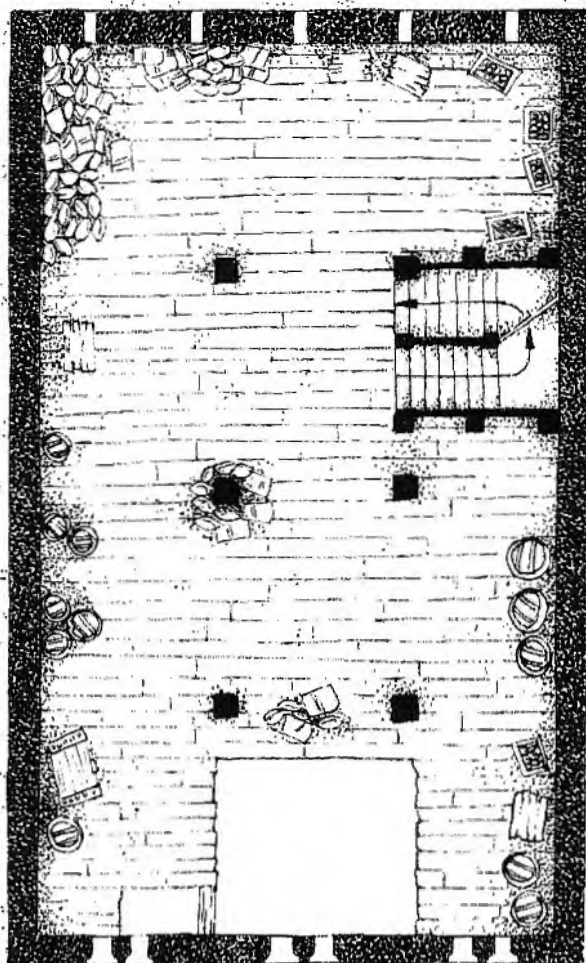
Der Verwaltung dienen nur wenige Räume: Das *Vorzimmer* ist nur von der Straße aus zu erreichen und dient als Empfangs- und Warteraum. Hier sind eventuell kleine Proben der angebotenen Waren ausgestellt, und mitunter stehen hier auch Getränke bereit. Vor allem aber wacht hier ein Handelsgehilfe des Lagerhausleiters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

Im *Kontorzimmer* werden die Geschäfte gemacht, es ist sowohl vom Vorzimmer als auch vom Lagerraum her zu betreten. Hier schmücken Karten der wichtigsten Handelswege die Wände, aber auch Listen über die derzeitigen Waren im Lager und über





Erdgeschoss



Obergeschoss

02000

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 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 unge-

büßlich 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.

BESONDERHEITEN UND 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 Lagerraums 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' ...

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

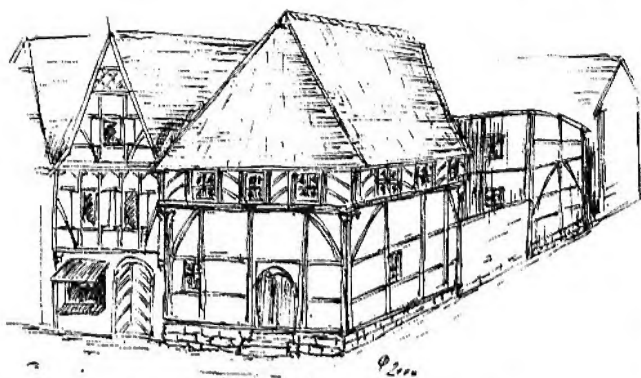
Wenn sich auch die landestypischen Merkmale wie Mauerwerk und Giebelform ändern mögen: Fast in jedem Hafen ist der Boden knapp und teuer, so dass Lagerhäuser fast überall

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 leer stehenden Lagerhäusern treffen, um ihre Übeltaten durchzusprechen ...

TOMARIOS TÖPFERWERKSTATT (GRÖßERES HANDWERKERHAUS)



Typisches Handwerkerhaus

AUS 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 oder die die Tradition fortführen kann.

RÄUME UND KAMMERN

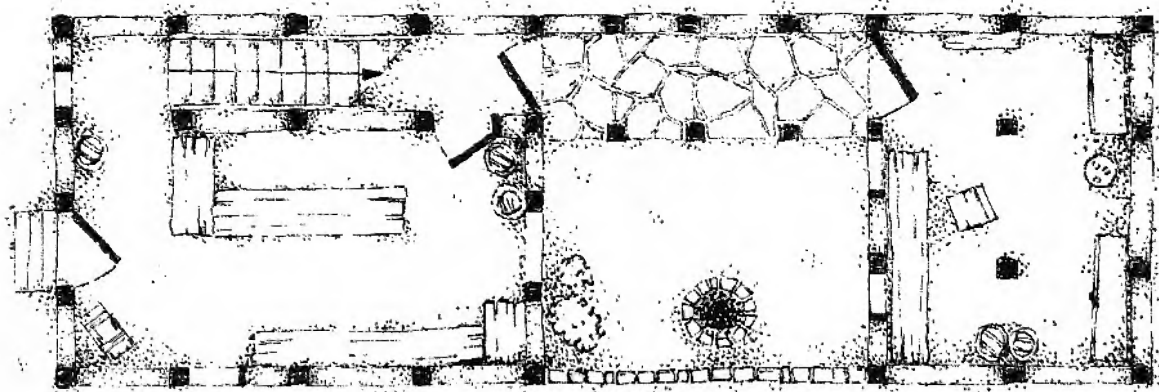
Das zweistöckige Fachwerkhaus dient dem Töpfer Tomario als Laden, Werkstatt und Wohnung. Im *Erdgeschoss* befindet sich der von der Straße her zugängliche *Laden*. Hier verkauft Emilia die von ihrem Mann und seinem Lehrlingen gefertigten Töpfe und Geschirr. Viele der in den Regalen stehenden Teller und 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 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 herbei zu schaffen. 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 Geschirrs, das Wasser hierfür wird vom Brunnen hinauf getragen. 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.



Erdgeschoss



Obergeschoss

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 Lehrlingen 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 Lehrlingen hat sie bislang aus Loyalität ihrem Mann gegenüber zurückgewiesen, zumal sie gerade ihr erstes Kind erwartet.
- *Stipen*, der Lehrlinge, 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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Tomario ist eigentlich ein treues Mitglied der Töpferzunft, doch als er beim Herausgraben eines Tonklumpens in der zunft eignen 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 wurden, oder aber als Auftragsinbrecher – 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 Lehrlingen 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.

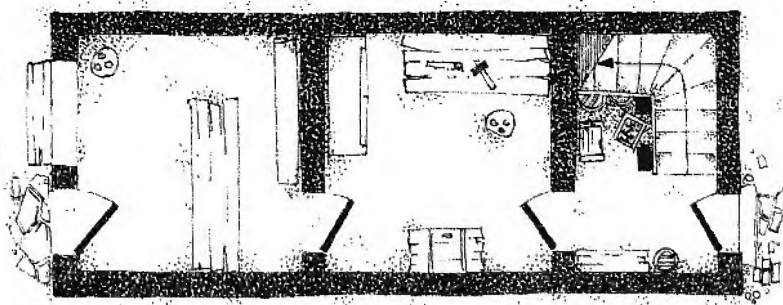
VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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.

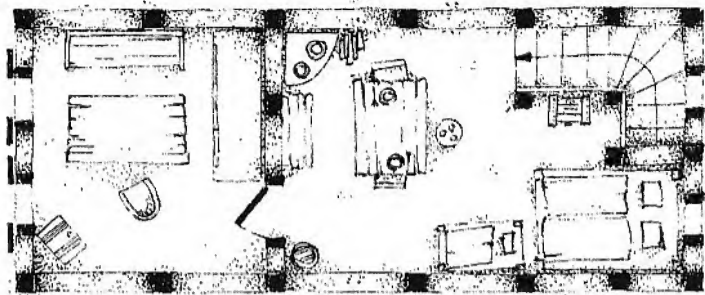
ALTERNATIVE VERWENDUNG

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)



Erdgeschoss



Obergeschoss

die nach Ernestines Glauben böse Einflüsse fernhalten. Im Hinterzimmer befinden sich unter der nach oben führenden Treppe die Vorräte, sowohl an Lebens- als auch an Heilmitteln.

Oberhalb der Werkstatt liegt der sowohl als *Küche* als 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 selbst gewebten 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 ein kleiner Hausaltar der Göttin Peraine.

BEWOHNER UND GÄSTE

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 ähnliche 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 Holztisch einfache Verletzungen versorgt und Zähne zieht. Zwei Fenster bieten etwas Helligkeit, aber das meiste Licht kommt von den aufgestellten Honigkerzen,

- 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.

BESONDERHEITEN UND 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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

GASTHAUS ZUR GESELLIGKEIT (KLEINE KASCHEMME)

AUS DER GESCHICHTE

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

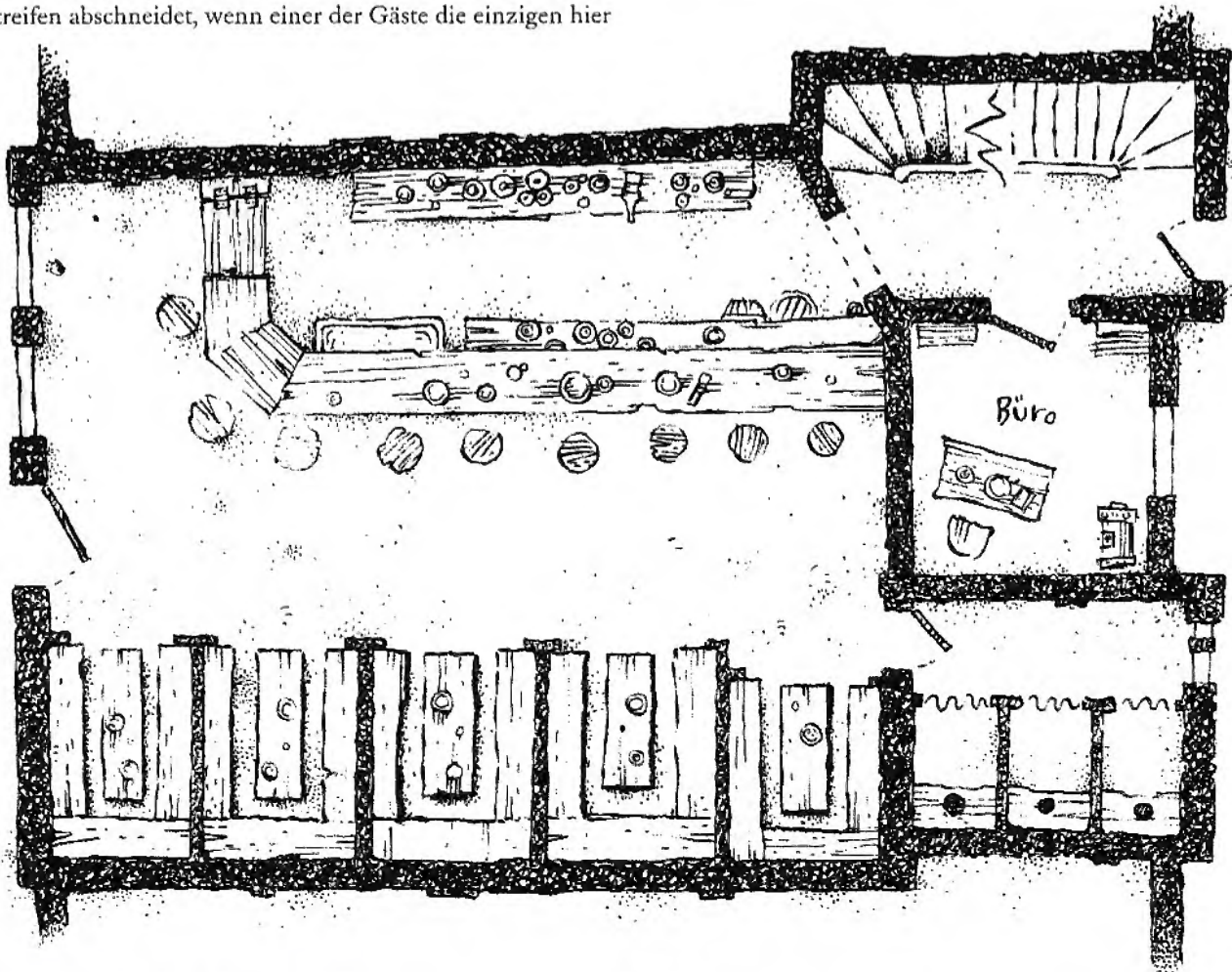
Die kleine Schänke unterscheidet sich kaum von den anderen kleinen Stadtschänken anderenorts: Das Essen ist mittelmäßig, die Getränke trinkbar und die Preise angemessen.

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 Käselaib sowie ein Stück Schinken, von dem die Wirtin Anamira daumendicke Streifen abschneidet, wenn einer der Gäste die einzigen hier



Städtische Häuserzeile mit Kaschemme

gebotenen Speisen (Schinken- oder Käsebrod) bestellt. Gegenüber der Theke gibt es fünf separate Sitzgruppen, die den Gästen etwas Abgeschlossenheit 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 über ein Regenfass zu entschwenden, 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.

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 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.

BESONDERHEITEN UND 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 prickelnden 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Kaschemmen wie diese lassen sich praktisch in allen Städten Aventuriens 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 Liebedienern 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.

CASA MISERIA, EINE BRABAKER MIETSKASERNE (MIETSKASERNE)

AUS DER GESCHICHTE

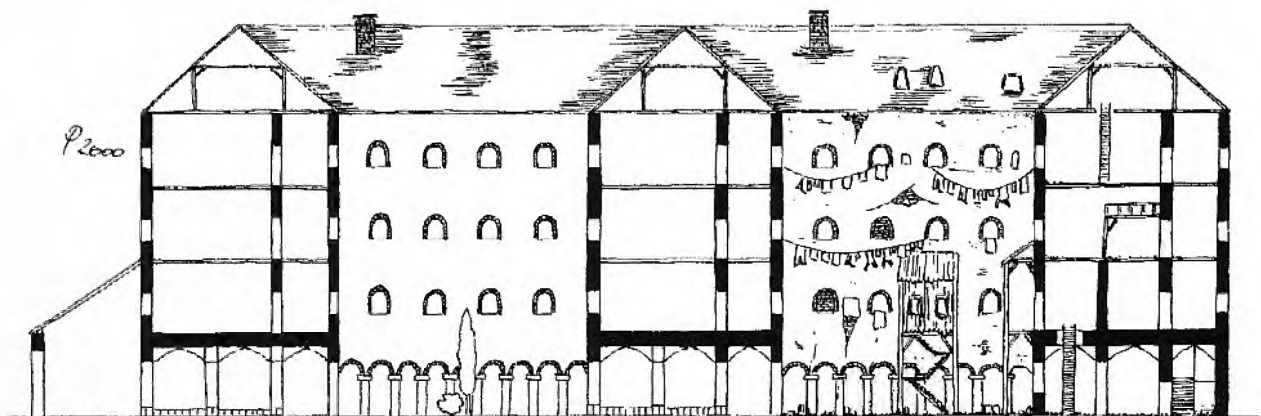
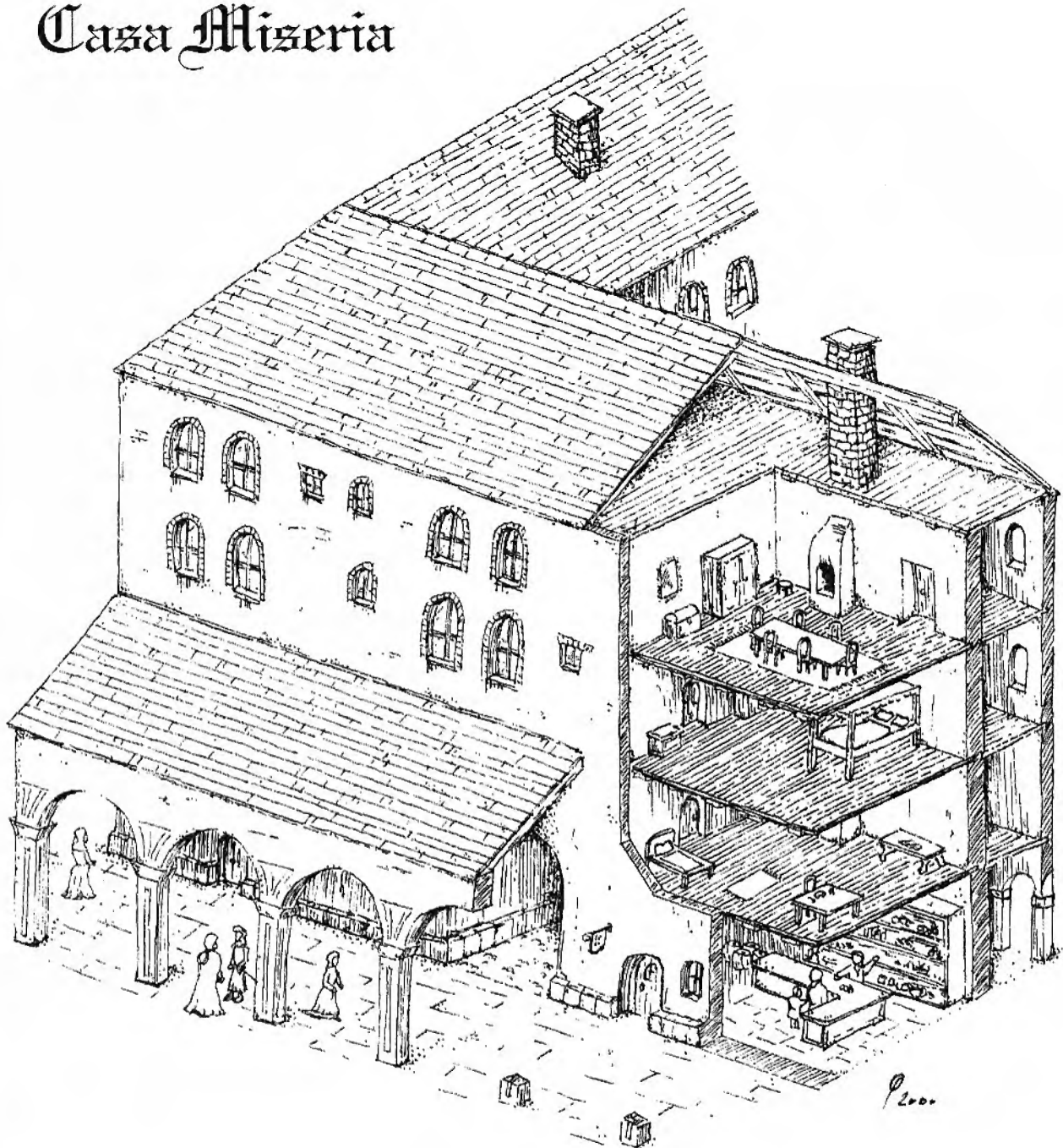
In der Stadt am Mysob ist Bauland kostbar und zu großen Teilen im Besitz einer einzigen Familie: Die Bocadilio sind Bodenspekulanten und Miethaie, die aus ihrem Besitz den höchstmöglichen Profit schlagen wollen. Daher findet man in der Stadt mehrere von den Bocadilio erbaute Mietskasernen, die aus billigen Baustoffen ohne irgendwelche Rücksicht auf 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, im Haus an eine warme Mahlzeit 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 Miseria* 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.

Casa Miseria



Querschnitt

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 zugewandten Tageslicht erhalten. Eine Treppe im Inneren führt zum obersten, von der Dachschräge eingeengten Stockwerk. In den winzigen Kammern, die als immerhin sechs Wohnungen vermietet sind, können die Bewohner kaum stehen. Aber dennoch haben sie gegenüber den Schlafsaal-Bewohnern 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, auch in Zukunft 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 ...

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Wenn es einmal zum lange befürchteten Großbrand kommt, sollte es nicht zuletzt an den Helden sein, so viele Menschen-

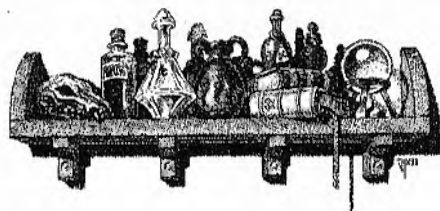
leben wie möglich zu retten und Eingeschlossene zu bergen; denn eine Brandwehr gibt es nicht. Ein Anekdote berichtet, die Bocadilio seien zu ihrem Besitz gekommen, indem sie gut ausgestattete Löschtrupps zu brennenden Häusern schickten, diese aber erst löschen lassen, wenn ihnen der unglückliche Vorbesitzer Haus und Grundstück verkauft hatte – zu einem Preis, der immer niedriger wurde, je länger er zögerte.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS / ALTERNATIVE VERWENDUNG

Nicht viele Städte Aventuriens weisen diese unsicher emporragenden Bauwerke auf: Sie sind jedoch geradezu typisch für das Garether 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.



DER USSURIEL-BASAR (BASAR UND TULAMIDISCHE LÄDEN)

Dieser Basar ist ein typisches Beispiel für die befestigten Marktplätze der meisten tulamidischen Städte.

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 Haus 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.

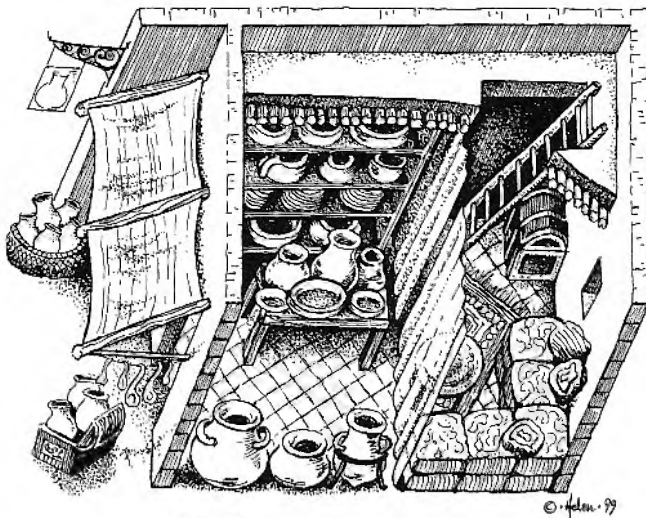
RÄUME UND KAMMERN

Das gesamte Gelände ist von einer dreieinhalb Schritt hohen Mauer umgeben und wird des Nachts mittels eines Tors

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 innehat.

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.



Typischer Basarstand

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 die hinteren Bereiche verbannt sind.

Neben der Stube des Marktvogts ist der Laden von Achmud ibn Dabbi, dem *Teppichhändler*. Er hat seine Waren etwas über den Rand seiner Bude hin ausgebreitet und zwei besonders schöne Exemplare 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 Käufern 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 den Wänden Gewürze wie Salz aus Unau, Zimt von den Waldinseln, Süßholzstücke aus Mirham, Honig aus dem Bornland und andere exotische Köstlichkeiten darbietet. Für zahlungskräftige Kunden hat sie sogar noch etwas Kurkumer Safran und echten Güldenländer 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 breitschultriger Wächter 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 Storrebbrandt hat, so dass er hin und wieder auch Zwergenwaffen 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 Tors sind die Geschäfte nicht minder vornehm: Mirhamer Seide, Arivorser 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* Ghanias ist stolz darauf, Bier und Wein aus den unterschiedlichsten Regionen Aventuriens vorrätig zu haben: Drei verschiedene Sorten Zwergenbier, 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 Nachbarn 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 gut gehender *Duftwasser- und Parfümhandel*. Frau Tanila Taranelli, eine entfernte Cousine eines Belhankaner Duftwasserhändlers, hat es dank ihrer Beziehungen zu einem viel versprechenden 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 geschwätzigste *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 eingefallensten 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 Parfüms 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-Verfechter. 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 Schneeglantz, 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 aranischer Tee, leichter Obsttee oder sogar Trinkschokolade, dazu eine Wasserpfeife. Der Betreiber der Stubc, 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 gut gehenden *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 Feuerschälchen 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 lebensechte 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 beileibe nicht nur Hausschuhe, sondern vielmehr Fußbekleidung für alle erdenklichen Gelegenheiten: Herrscher wie Arkos Shah von Aranien besitzen oft nicht weniger als fünfzig Paar Pan-



toffeln 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 flache 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 als 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 hat bewahrt auch ältere, zum Teil schon leicht verdorbene Würste 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 Parfüm-

händlergasse' 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 zweifelhafte 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 sich 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 Uneingeweihte 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 zerlumpte Bettler Shariman unter dem Fresko niedergelassen – in Wahrheit ein Geweihter, der den Gläubigen für ein paar Münzen 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.

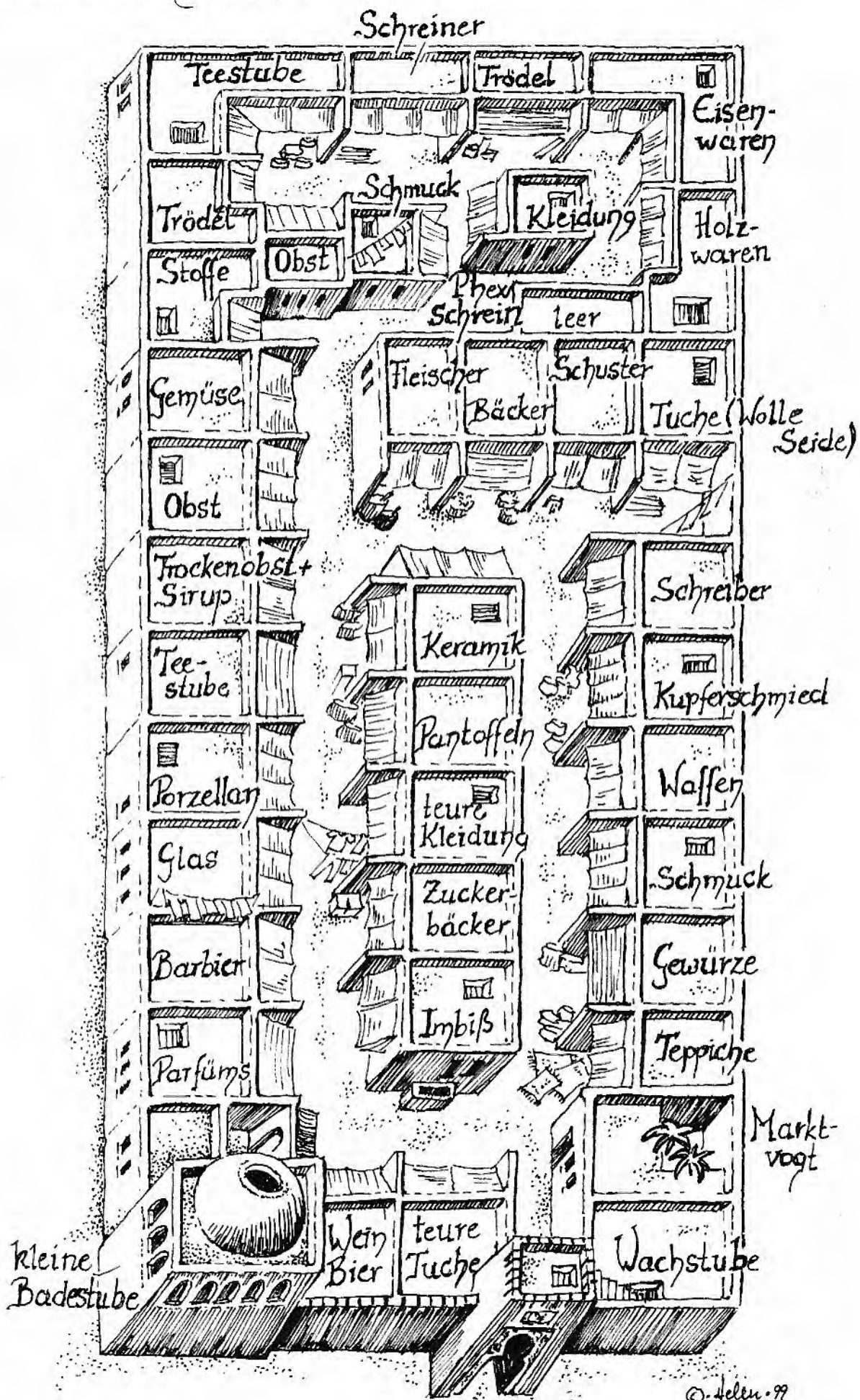
Die Eckbude bietet diverse *Holzgegenstände*: Geschnitzte Teller, Kämme, Löffel, aber auch einfache Heiligenfiguren, halt alles was der alte Ishkariz so schnitzen kann. Auf Wunsch fertigt er auch Heldenstatuetten. Besonders beliebt ist in den letzten Jahren sein 'Mannhafter Schwertkönig', der Kindersegen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

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 dass sie für mehrere 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 Fragen 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

Hazzuriel-Bazar



ausgewachsenen Menschen aufzunehmen. Auf Wusch stellt er auch andere Möbelstücke her, doch weigert er sich rundheraus, einfache schmucklose Nutzgegenstände herzustellen – so etwas überlässt er dem Holzwarenkraier Ishkariz.

Shalimars *Teestube* ist nicht nur ein Ort, um auf den dicken, klebrigen Kissen zu verschnaufen, 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.

Grabosh, Sohn des Gimbosh, 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 Grabosh 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, ergrimmt die Krämerin gewaltig – nicht, weil sie stolz auf ihr Angebot wäre, sondern weil diese Mildtätigkeit ihr die Kunden raubt.

'Alladurs Schatzhöhle' ist der hochtrabender 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, dann nämlich, wenn durch 'Zufall' ein kostbares Gewand den Besitzer wechselt und als Stoff verkauft wird, weil es zu leicht wiederzuerkennen 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.

BESONDERHEITEN UND 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 Bhasalvô Schneeglanz, 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. Üblicherweise 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 Norak von 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 nie für seine Jugendtorheit verurteilt worden.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 Zauberwerk-Krämer bis zu Sklavenhändlern, die hier einige Haushalts- und Gesellschaftssklaven bereithalten.

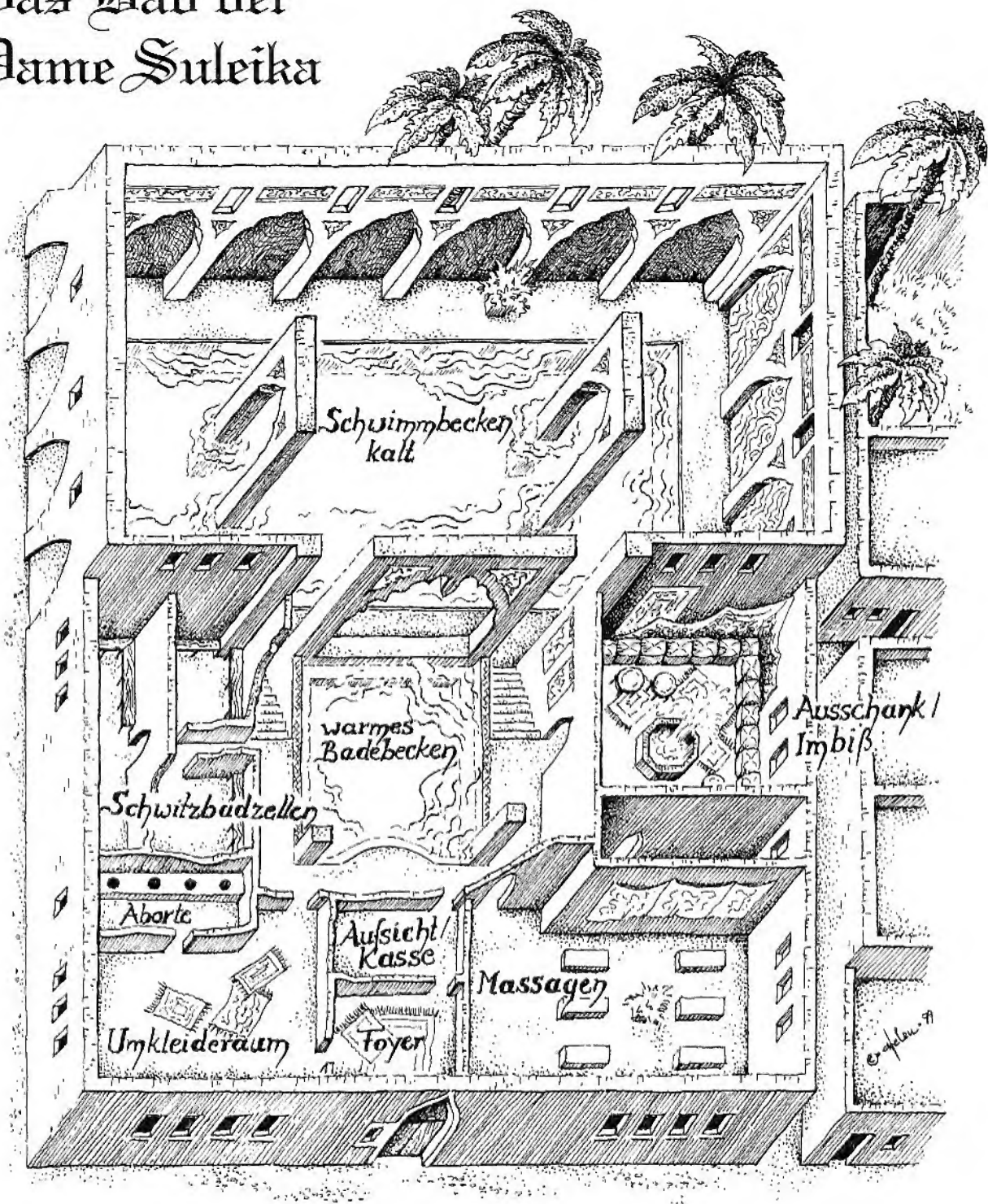
DAS BAD DER DAME SULEIKA (TULAMIDISCHES BADEHAUS)

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 ibn Saman, doch eines Tages erschlug er im Streit einen Nachbarn und wäre üblicherweise zu deren Sklaven 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

Das Bad der Dame Suleika



er die Schuld tilgen konnte, und nun ist sie die Herrin des gut gehenden 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 die 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 Badhaus ist von der zehnten Morgen- bis zur zehnten Abendstunde geöffnet. Durch das doppelflügelige Portal er-

reicht 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 den Eintrittspreis 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 zwölf abschließbare Truhen. Dazu kommt ein Latrinentrakt 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 und Eierspeisen und zumeist ein Eintopf für hungrige Gäste. Auf den Sitzpolstern und Teppichen können sich die Besucher um eine einen Schritt hohe, angeblich mehr als hundert Jahre alte Wasserpeife versammeln, so dass häufig ein leichter Hauch

von Ilmenblatt oder 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 sogenannte *Dampfbad*. Entlang der Wände stehen Bänke, auf 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. In beiden Zellen kann der Dampf durch das Aufgießen von Duftwasser auf die bereitstehenden Kohlepfannen auch wieder verstärkt werden.

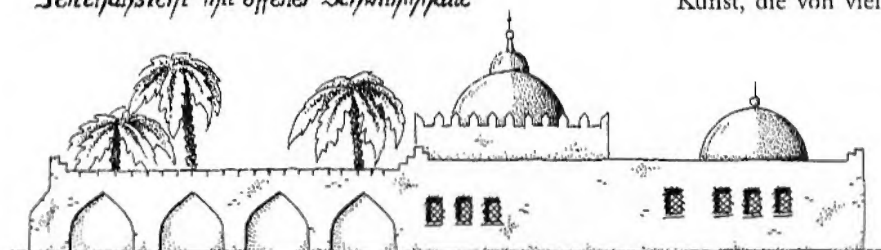
Ebenfalls an die Große Halle grenzt der *Massagesaal* für alle Formen der Körperpflege an, denn viele Tulamiden suchen das Badehaus auch auf, um sich entspannend durchkneten und mit wohlriechenden Ölen einreiben zu lassen, eine alte Kunst, die von vielen Mittelländern mit den Diensten einer

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 eine 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 verspottet.

Der größte Teil des Badehauses wird von dem im hinteren Hallenbereich liegenden, ungeheizten *Schwimmbekken* eingenommen. Hier ist das Wasser gut anderthalb bis zwei Schritt tief. Dieses Becken dient eher der Erfrischung und körperlichen Ertüchtigung denn der eigentlichen Ent-

Seitenansicht mit offener Schwimmhalle

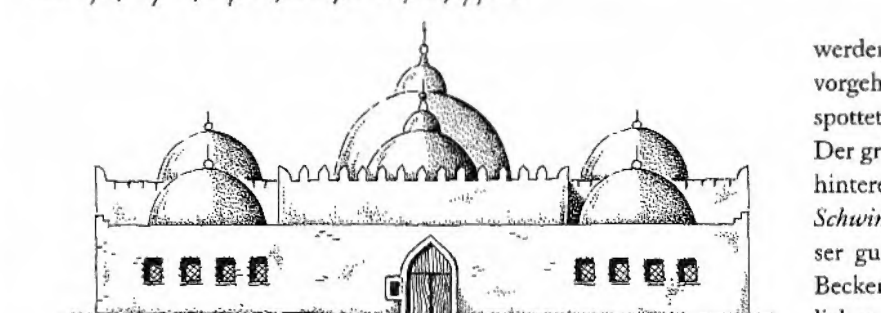


SCHWIMMEN

WARMBADEN

UMKLEIDEN

Seitenansicht mit geschlossener Schwimmhalle



Vorderansicht

spannung. Am Beckenrand stehen einige Liegen, auf denen die Gäste sich ausruhen können.

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 berüchtigter 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 beliebte 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.

BESONDERHEITEN UND 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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.

SAKRALBAUTEN

DER RONDRA-TEMPEL 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 rituellen Lebensart zu machen. Dieser Versuch, den aufstre-

benden Kaufleuten den Hochmut zu stutzen, schlug jedoch fehl, und heute zählt der Tempel der Leuin zu den weniger gut besuchten Gotteshäusern in der Stadt.

RÄUME UND KAMMERN

Der Tempel der Herrin Rondra besticht von außen durch seine schön gestaltete Fassade. Der Eingang führt durch eine Reihe Säulen, die keinerlei Schmuck tragen. Der *Dachgiebel* über dem Eingang zeigt eine Darstellung der Göttin mit ihrem Gefährten Famerlör.

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.

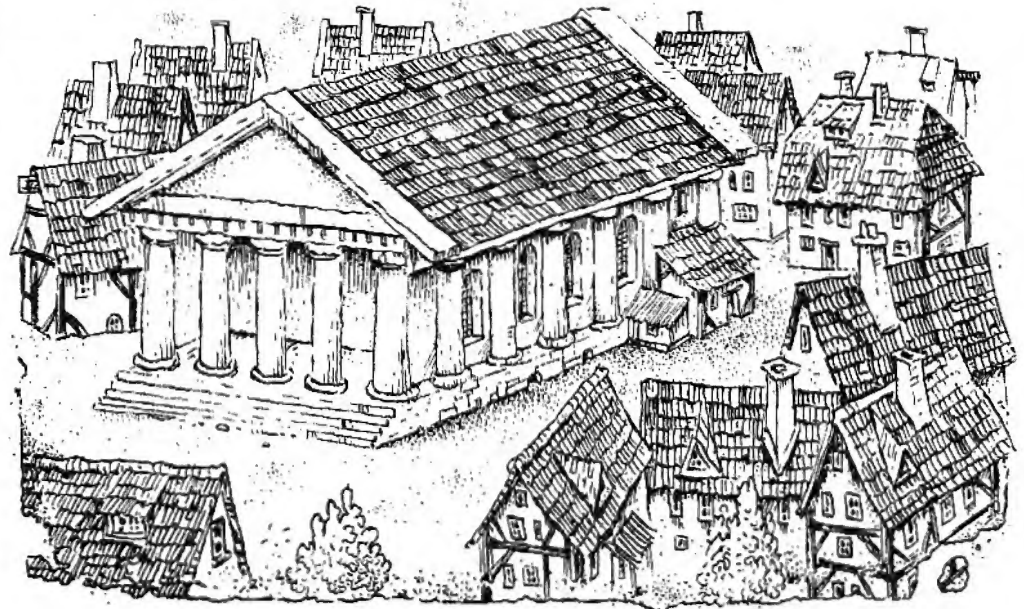
Der *Innenraum* des Tempels wird durch jeweils sieben Säulen

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 altherwürdig, 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 durch 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.

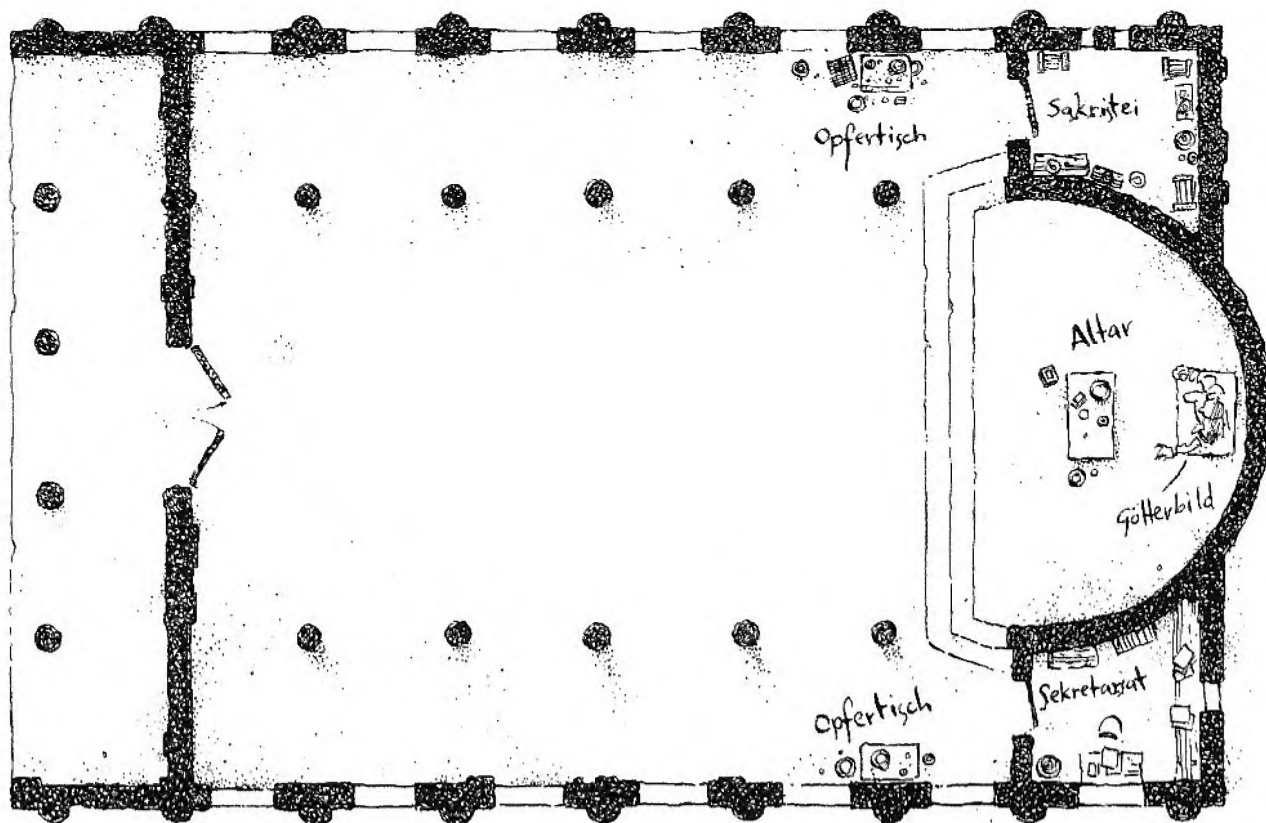
Am Ende des linken Seitenschiffs befindet sich die *Sakristei*: Hier werden rituelle Gewänder, Weihrauch, Räucherkohle, das Rondarium und andere liturgische Gegenstände aufbewahrt. Das *Sanctuarium* am Ende des Mittelschiffes liegt auf einer über drei Stufen erreichbare Empore. In der Mitte steht der steinerne Altar, der bei kultischen Handlungen als symbolischer Opferstein 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.



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.





Grundriss eines typischen Tempels mit Langschiff

- 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.

BESONDERHEITEN UND 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, der Kriegsheld, 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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.

DER TEMPEL DER EWIGJUNGEN GÖTTIN TSA (TEMPEL MIT QUERSCHIFF)

AUS DER GESCHICHTE

Dieser 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 Spötter 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.

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, weit höher und größer, als es das Auge auf einen Blick erfassen kann. Nachdem der Gläubige durch das mit bunten Blumen und Bändern geschmückte 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.

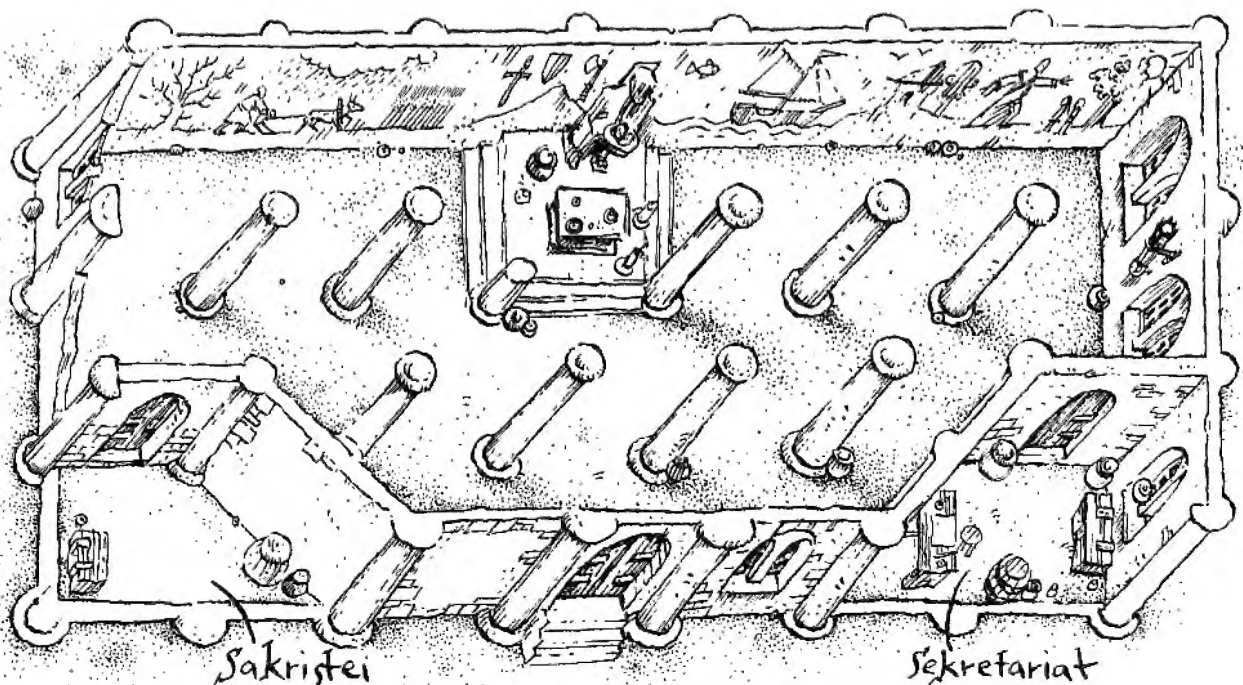
Der Boden des Tempels ist mit einem Mosaik aus bunten Glassteinen besetzt und zeigt vielfältige Pflanzen, zwischen denen Eidechsen, aber auch andere sehr lebensecht wirkende Tiere herumkriechen. Die Tempeldecke wird von zwölf Säulen getragen, die jeweils in einer anderen Farbe gestrichen sind. Die Ecke in der Tempelseite mit dem Portal ist 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 und 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



Kleiner städtischer Tempel

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.



Grundriss eines Tempels mit Querschiff

BEWOHNER UND GÄSTE

Die Geweihten hier sind unstat wie ihre Göttin, und kaum einer der Priester bleibt längere Zeit in ein und demselben Tempel – so gibt es auch keinen Tempelvorsteher, sondern man teilt sich die zeremoniellen Aufgaben.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYP

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 thronet, sondern dass er, rechts 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.

PILGERTEMPEL DER PERAINE (KUPPELDACH-TEMPEL)

AUS DER GESCHICHTE

Die Pilgerstraße zwischen Zorgan und Anchopal wird auch heute noch trotz der Besetzung Anchopals durch den rastulahlgläubigen Sultan Hasrabal stark benutzt, um gläubige Aventurier zum Heiligen Hain zu bringen. Dieses Gebäude repräsentiert die zahlreichen Tempel entlang der Pilgerstrecke, in deren Garten die Wallfahrer Rast machen können.

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 Pilgern 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, Küche und Wirtschaftsräume befinden. Das Göttingenhaus 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 abtrünnige 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 eigenen Sohnes und Haupterben zu danken; doch hier 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 GEBÄUDETYP

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 Pericum in 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.

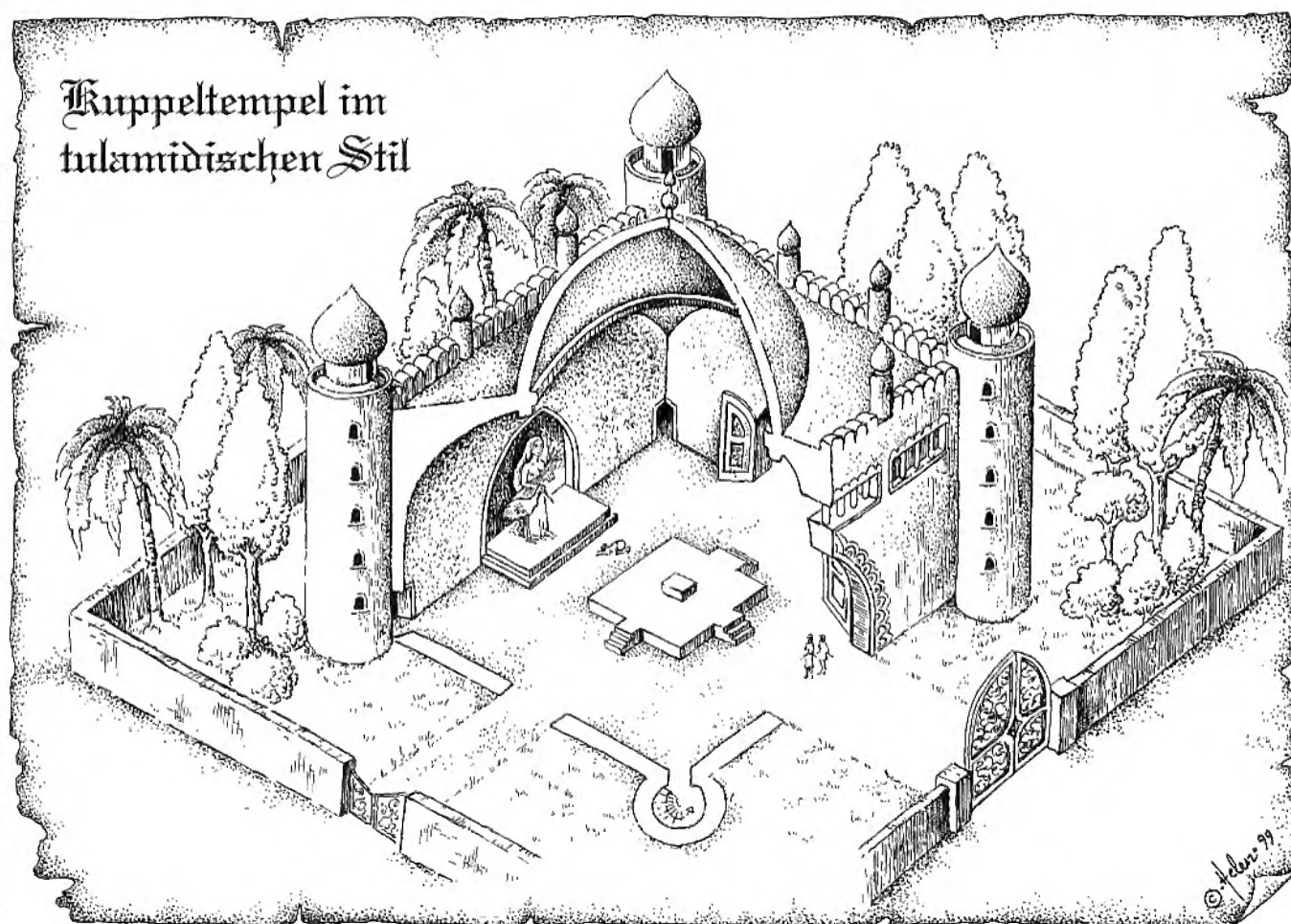
Wirklich typisch ist diese Bauweise aber für die meisten Häuser des Götterfürsten Praios: Alle Räumlichkeiten sind dann so gebaut, dass möglichst viel Sonnenlicht hereinfällt: Daher hat ein jeder Tempel des Götterfürsten Fenster in allen Größen, umrandet von Relieifarbeiten, aufzuweisen, die zumeist 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 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 zwölfckigen Empore aufgestellte, seinerseits zwölfckige, bosparanienhölzerne und mit Intarsien-

arbeiten 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 herein scheint. 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 falkenförmigen Lampen geschmückt. Feuerschalen, aus denen der Geruch von Duftwurzeln 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.

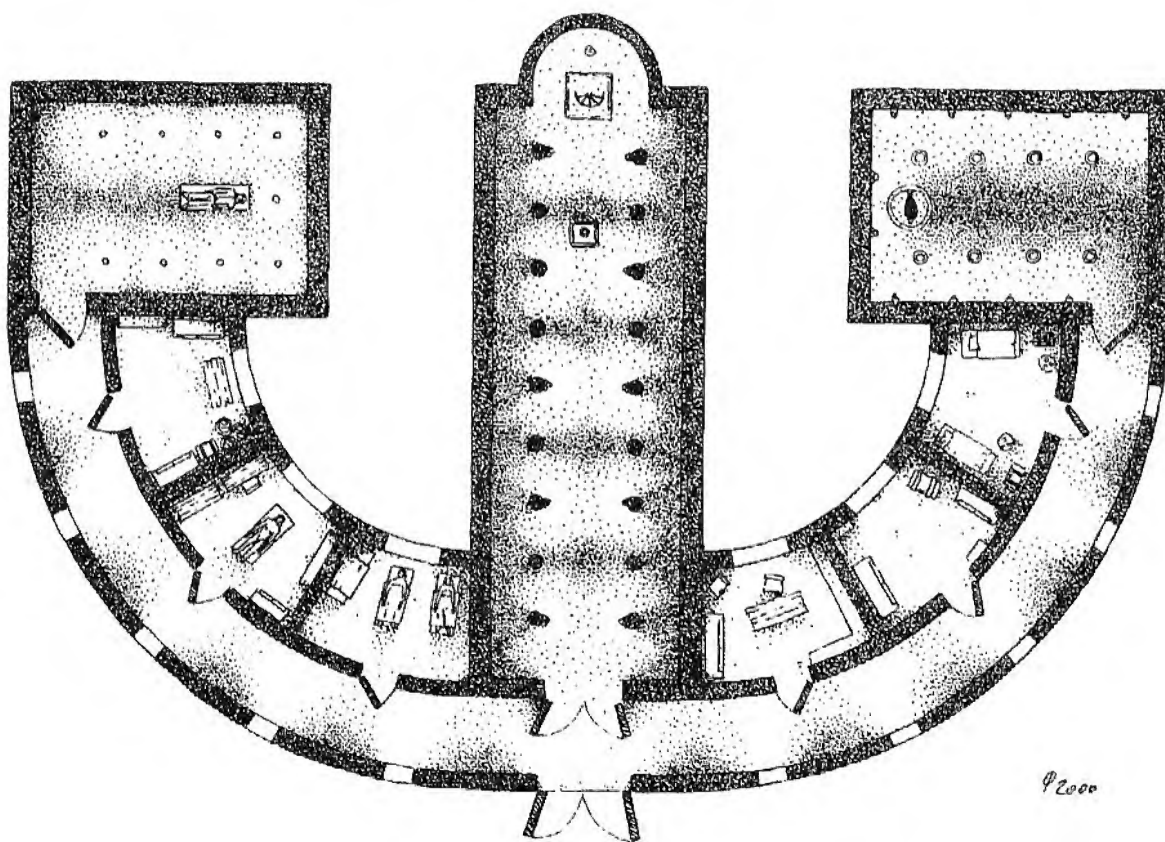
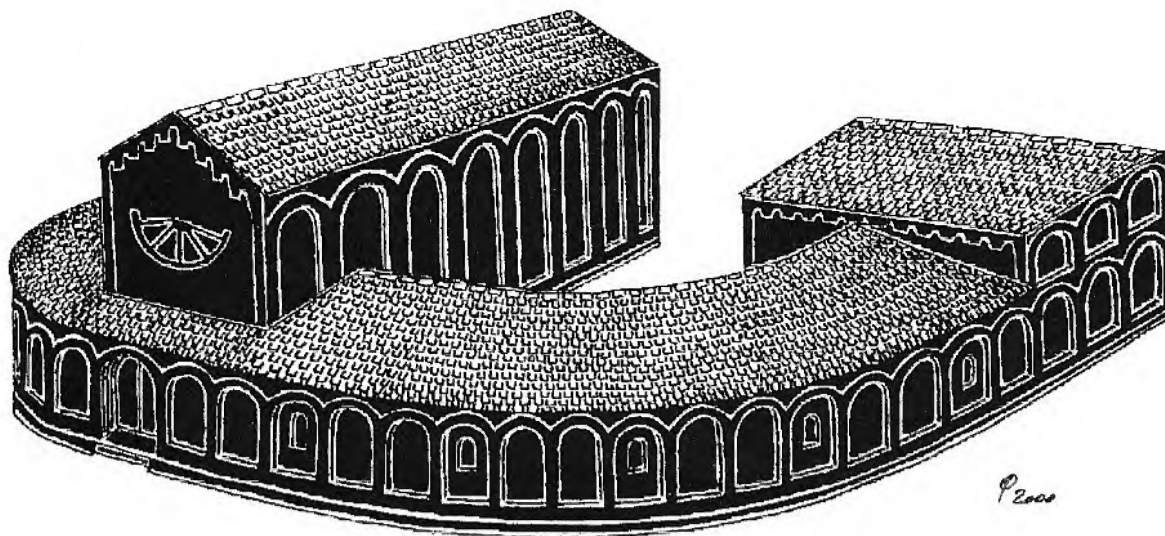
In Mittelstadt war es der Kirche möglich, ein großes, etwas ab-

geschiedenes Gelände zu erwerben, und dort das Gotteshaus gemäß den Idealvorstellungen zu entwerfen.

RÄUME UND KAMMERN

Der Gläubige betritt den Haupteingang durch eine schwarze Pforte und sieht vor sich den Haupt-Andachtsaal der Anla-

Tempel des Boron



ge, der als lang gestrecktes 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 als auch der Schaffung einer beruhigenden Atmosphäre. Hier wird dem Herrn Boron von den meisten Besuchern gehuldigt, wenn sie ihm als Totenwächter und Traumsender ihre Referenz erweisen wollen.

Neben dem Eingang zum Andachtsraum führen nach rechts und links geschwungene 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 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 weltlichen 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 sechs 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 Golgari darstellt. Direkt im Anschluss daran liegt der *Einbalsamierungs-Raum*: Auch hier sind die Wände schmucklos, das Deckengemälde zeigt jedoch den deutlich näher herangekommenen Golgari. Der Tote wird hier von der hölzernen Trage auf den steinernen Tisch gebettet; dann wird die Leiche zuerst von Schwester Ramira gewaschen, danach 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 Golgari 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. Eine 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 Leichenkammer und Balsamierungsraum ist eine *Vorratskammer* für die benötigten Öle, Salben, Binden, Weihrauch und Kerzen.

BEWOHNER UND GÄSTE

- *Vater Jesperan* ist der Tempelvorsteher. Er ist 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 zu-

rück, um vor allem den Familien seiner Heimatstadt eine guter Leichenbestatter zu sein: Die auch beim Puniner Ritus übliche Verwendung von Rauschkräutern meidet er weitgehend ob der 'Anrühigkeit' 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 nicht eingestandene 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.

BESONDERHEITEN UND 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 Gelcit 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Ein derartiger Tempel ist in jeder Stadt denkbar, in der die Verehrung des Totengottes legal ist.

ALTERNATIVE VERWENDUNG

Ein Halbrad-Komplex wie dieser kann außer als Boron-Tempel allenfalls als *verlassener* Borontempel 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 (POLYGOHALER HESINDE-TEMPEL)

AUS DER GESCHICHTE

»Du weißt um die fleckenlose Weisheit der Allwissenden 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. Der göttin-gefälligen 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 Sphärenschaalen. Immer wieder findest Du die heiligen Zahlen in der Baukunst wieder, je nach Bedeutung und Vorliebe des Bauherrn. 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 gezo- gene Fenster, die oftmals Szenen aus den *Annalen des Götteralters* darstel- len, 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-, Or- chideen- oder Blätterstrukturen. Auch die Verwendung von Bildsäulen oder Pilastern, die fast immer Heilige oder die Göttinnenkinder darstellen, sind typisch für diese Art des Bauens.

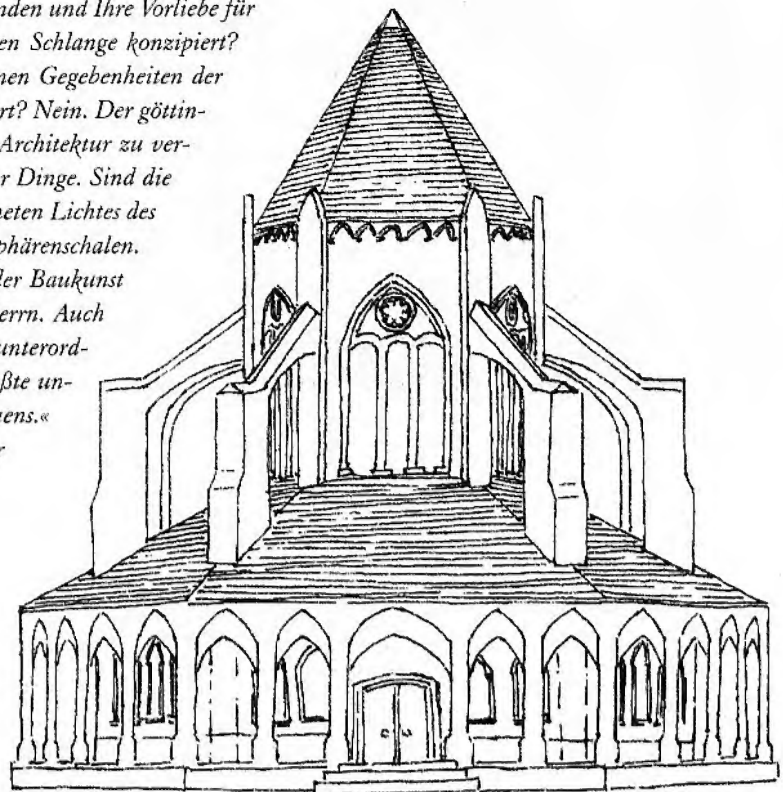
Als archetypischer Tempel für diesen Stil sei hier der oktogonale Tem- pel der Allwissenden angeführt:

Die kreisförmige Mitte des Tempels wird von einer Spitzkup- pel gekrönt, deren Fenster das Licht auf die Statue der Göttin fallen lassen. Zu Füßen der Statue ist die Schlangengrube zu finden, in dem die der Göttin geheiligten Tiere untergebracht sind und der in kaum einem He- sindetempel fehlt.

Am Ende der Schlangengrube – Vis a Vis der Göt- tinnenstatue – hat der Hochaltar seinen Platz, von dem aus der Hohe Lehrmeister die Hesindemes- se liest und auf dem die Tempelkopie des *Buches der Wahrheit* in einem Tabernakel ihren Platz hat. Vor dem Altar ist ein kunstvolles Schlan- genmosaik in den Boden eingearbeitet.

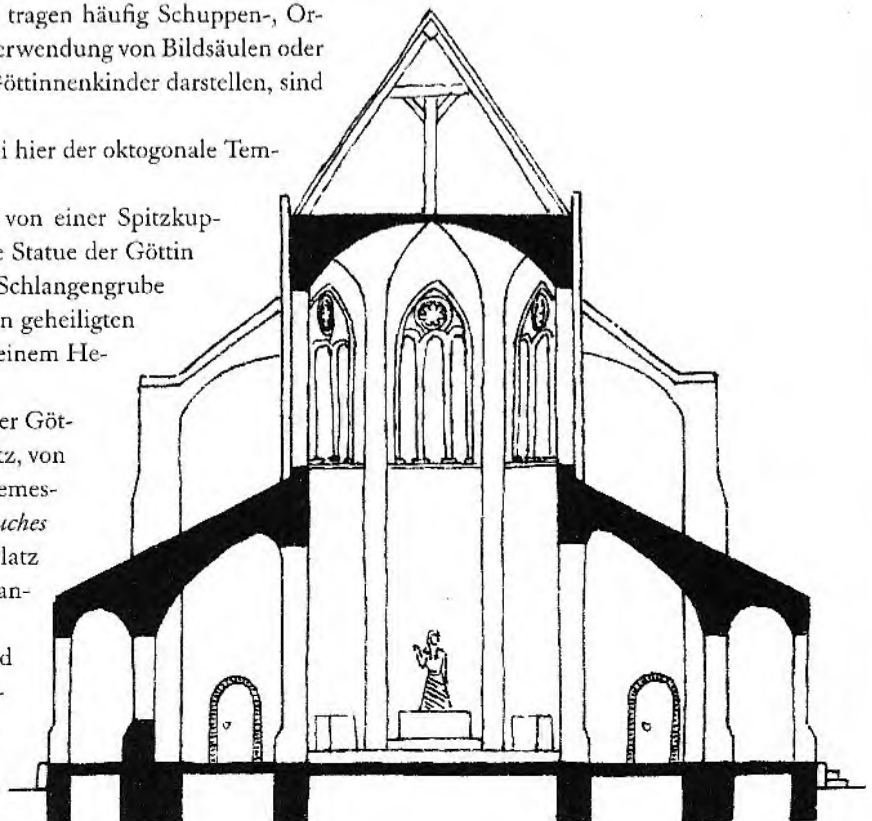
Rechts und links der Schlangengrube sind die Opferaltäre, kleinere Tryptichen, aufge- stellt, jene Altäre, die den Besuchern offen zugänglich sind.

Zwei Treppen führen seitlich der Kup- pelhalle hinab in die Sakristei und die Krypta des Tempels – Orte, die der Besucher

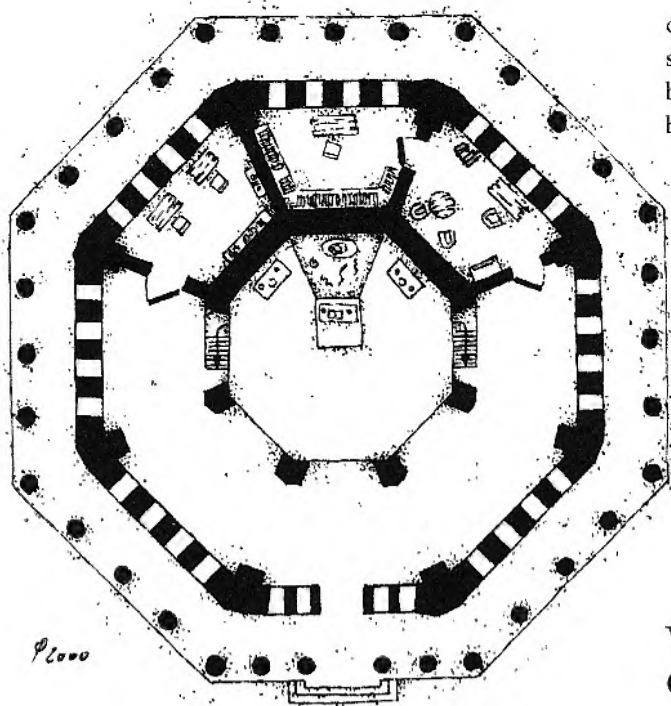


Ansicht

P2000



Querschnitt



Grundriss

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 untergebracht.

Der Umgang ist kunstvoll verziert, Bildpilaster mit Darstellungen von Mada, Nandus, Xeledon und Naclador sowie

den Heiligen Canyzeth, 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.

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Es ist eine bekannte Tatsache, dass viele Helden den Tempel der Hesinde nur aufsuchen, um ihn als eine 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDE-TYPS

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 (RAHJA-TEMPEL)

AUS DER GESCHICHTE

Lange Zeit besaß die Stadt Anchopal zwar ein 'Rahjaviertel' (das eigentlich 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 raue 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 Aranien ein Tempel der Rahja errichtet worden, auf dass das Viertel seinen Namen zu Recht trage.

RÄUME UND KAMMERN

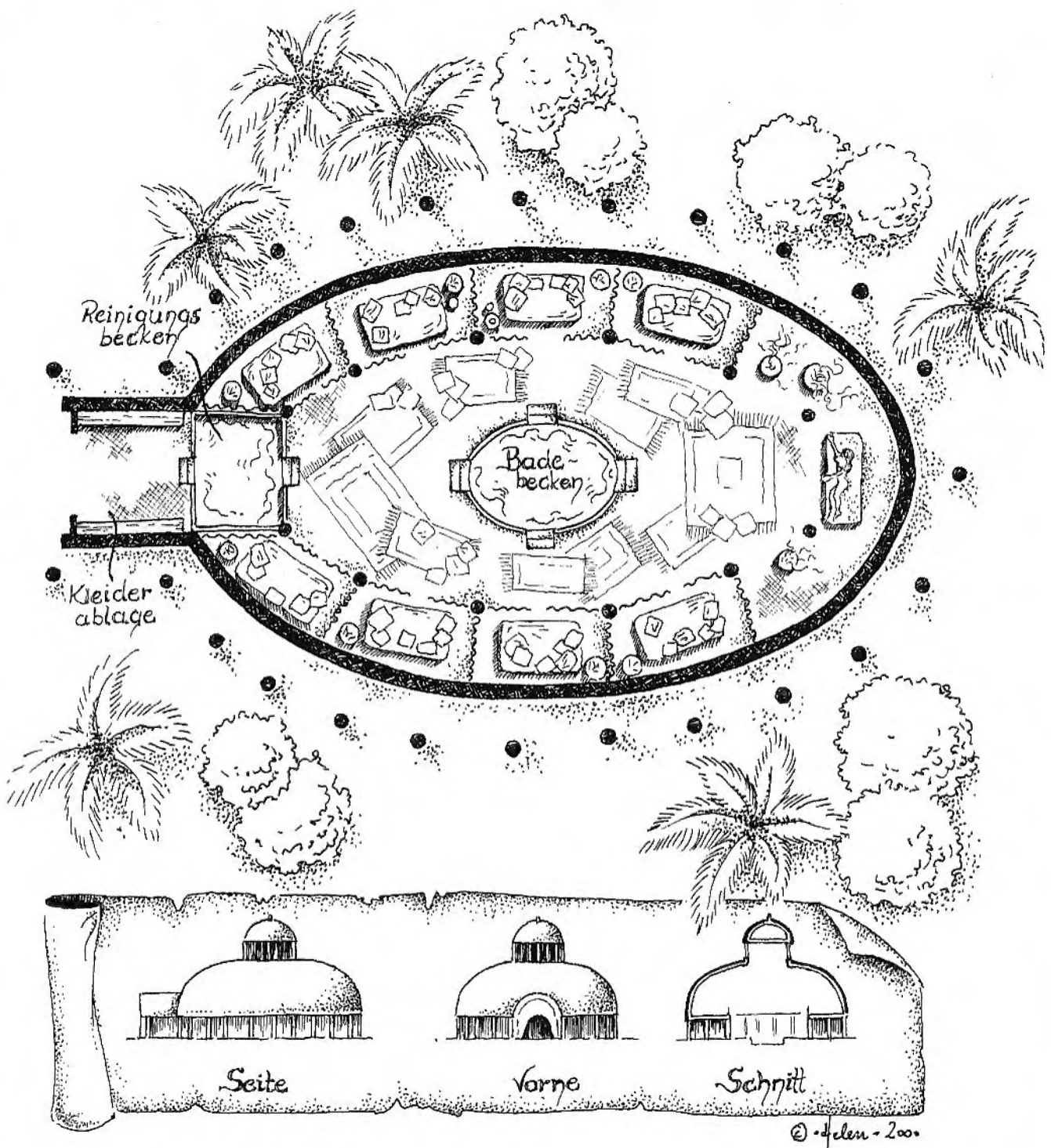
Der Tempel der heiteren Göttin liegt umgeben von einem Hain aus exotischen Bäumen und Sträuchern. Das ovale Gebäude ist von fünfundzwanzig Säulen umgeben, auf denen abwechselnd jeweils nackte Jünglinge und Mädchen dargestellt sind, die einander schmachthende Blicke zuwerfen – eine subtile Anspielung 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 *Eingangsportal*, ein Geschenk der früheren 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 Alveraniers mit einem Füllhorn lässt ständig Wasser nachströmen, wäh-

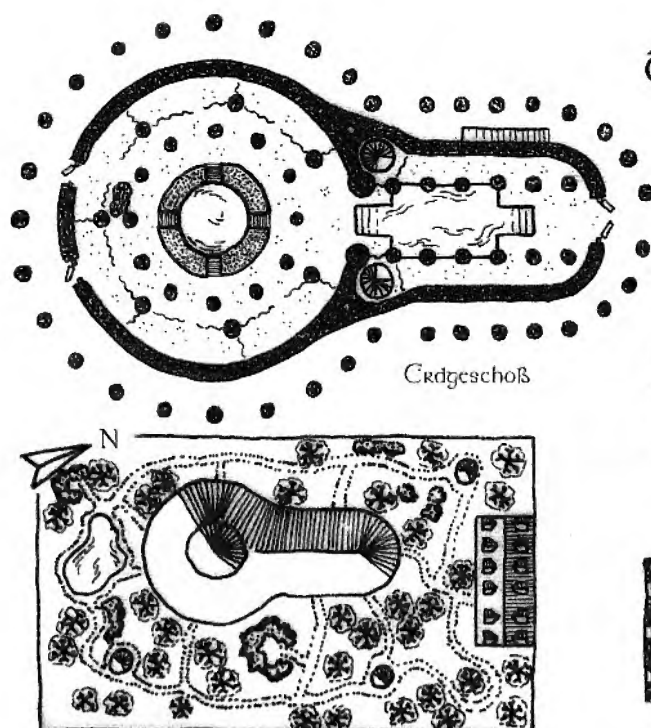
Tempel des Rausches



rend 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.

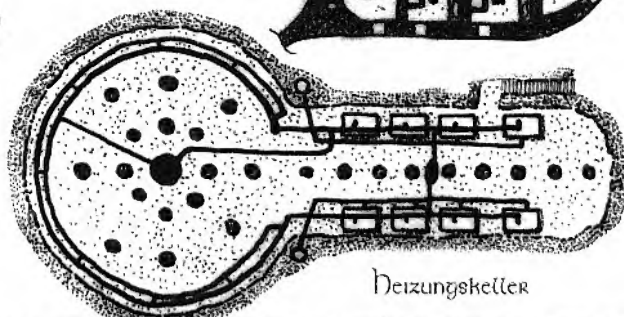
Nachdem sich der Besucher gereinigt hat, verlässt er das Becken über zwei Stufen und betritt den *Innenraum*, wo er bereits von einem oder einer Geweihten mit dem Kuss der Göttin und einem Becher Tharf erwartet wird. Wer seine Blöße bedecken will, nimmt einen der bereitliegenden dünnen Seidenmäntel von 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



Der Rahjatempel zu Tiefhusen

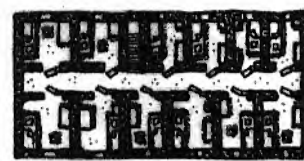
Obergeschoß



Heizungskeller



Nebengebäude: Erdgeschoß



Nebengebäude: Obergeschoß

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 lebenschte 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.

BEWOHNER UND GÄSTE

Insgesamt acht Geweihte einschließlich des Tempelvorstehers *Imtakhi* 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.

BESONDERHEITEN UND 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 mei-

sten 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.

- Der Rahjatempel von Anchopal ist ein guter Ort, wenn Sie Ihre Helden für ein politisches Abenteuer im Tulamidenland gewinnen wollen: Auch wenn man sich wie in der übrigen Stadt widerwillig mit der Besatzung durch Sultan Hasrabals Truppen und Zauberkreaturen abgefunden hat, wünschen sich die Geweihten, erst recht aber viele Besucher mehr Unabhängigkeit. Während der Tempelvorsteher Imtakhi eher darauf setzt, die verstockten Novadis zur Wahrnehmung der Schönheit und Freude zu bringen und dafür sogar zu überhören bereit ist, dass sie Rahja bestenfalls als eine Gemahlin des Rastullah anerkennen, sind andere Geweihte weit weniger zurückhaltend und liebäugeln mit dem Widerstand.
- Zuletzt sei auch noch erwähnt, dass manche Besucher davon munkeln, sie seien Mara ay Samra, der gestürzten Sultana von Gorien, im Tempel begegnet und hätten von ihr einen Auftrag erhalten, die hasrabalitischen Besatzer zu schädigen. Was davon zu halten ist und ob sie sich nur wichtig machen wollen, ist unklar, doch selbstverständlich zieht dieses Gerücht allmählich auch die Aufmerksamkeit der neuen Stadtherrscher an.

VERBREITUNG DES GEBÄUDE-TYPS

Der beschriebene Ovalstil ist der weitestverbreitete Typus innerhalb der Rahjakirche – nur der sogenannte Phallusstil ist annähernd ebenso verbreitet: Bei diesem Typ ist die eigentliche Andachtshalle kreisrund, die Vorhalle mit dem Reinigungsbecken hingegen länglich ausgezogen.

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.

BAUWERKE FREMDER VÖLKER

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, schiffsähnliche 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 Lüftungsschlitzern 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.

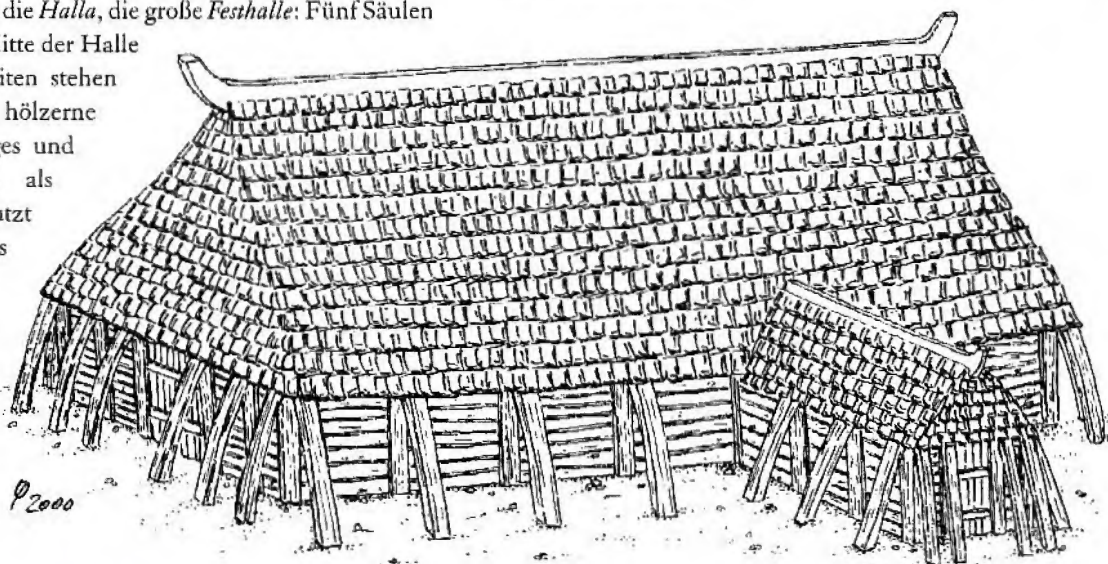
Der größte Raum ist die *Halla*, die große *Festhalle*: Fünf Säulen ziehen sich in der Mitte der Halle entlang, an den Seiten stehen mit Fellen belegte, hölzerne Bänke, die des Tages und bei Festlichkeiten als Sitzgelegenheit genutzt werden, des Nachts jedoch insgesamt acht Leuten eine Schlafmöglichkeit bieten. Die beiden gemauerten Feuerplätze spenden Wärme und dienen

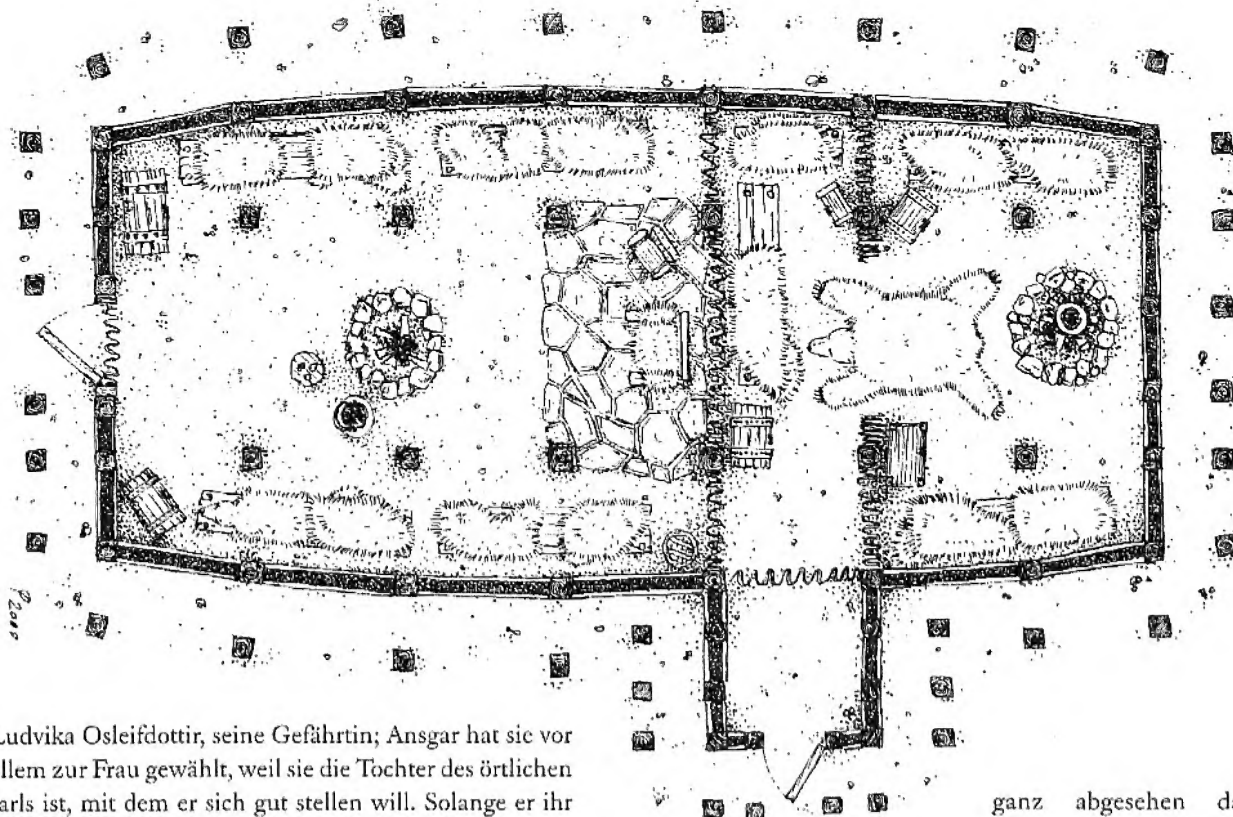
gleichzeitig als Kochstelle, dafür werden an den Deckenhaken an Ketten aufgehängte Kessel befestigt. Ein erhöht auf einem Podest stehender Lehnstuhl ist der Sitzplatz des Hetmanns. Von der Halle durch farbenprächtige Tücher abgetrennt ist der *Schlafplatz der Kinder und Diener*. Auf dem Boden ausgelegte Felle dienen als Bettstatt. Auch hier gibt es eine gemauerte Feuerstelle.

Hinter einem weiteren 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 Einrichtungstück. Eine silberbeschlagene Truhe ist Schrank und Tisch zugleich. Der Boden ist mit seidenen Teppichen bedeckt: Hetman Ansgar hatte einen guten Riecher, als er das Schiff eines 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

- Hetmann *Ansgar Garlindson* 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 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 Überinkunft 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.

ganz abgesehen davon, eventuell zwischen zwei Scharen hünenhafter, bis an die Zähne bewaffneter Thorwaler zu stehen.

BESONDERHEITEN UND 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,

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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.

† TELERIS UND FELERIANIS REFUGIUM (ELFISCHES BAUMHAUS)

AUS DER GESCHICHTE

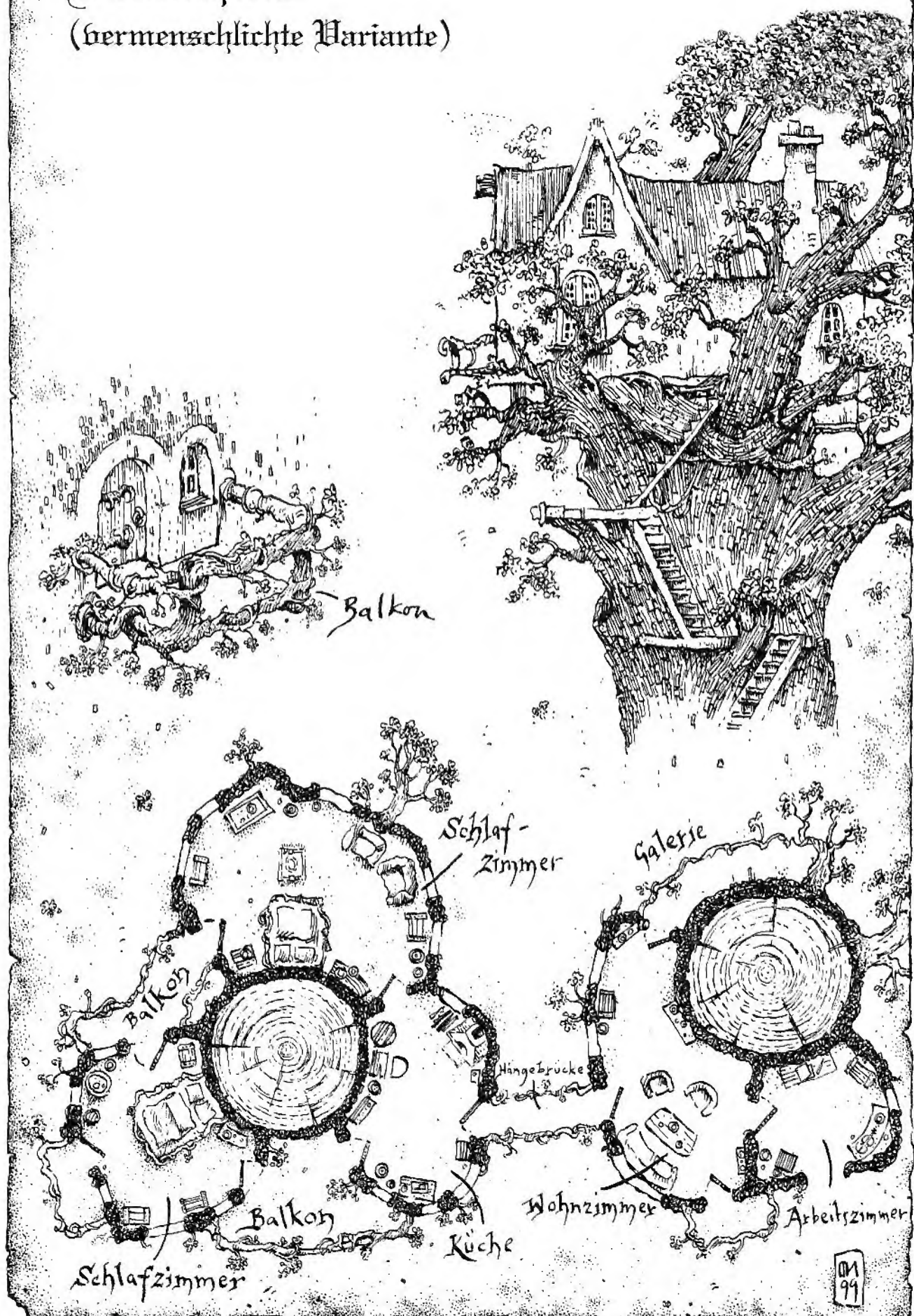
Das Heim von Felerian und seiner Gefährtin Teleri ist mit keinem von Menschenhand erschaffenen Bauwerk vergleichbar. Wie alle Waldelfen besitzen Felerian und seine Frau die Fähigkeit, Pflanzen mittels Magic zu manipulieren. Die Form und das Wachstum jeder einzelnen Pflanze kann beeinflusst werden. Elfenwohnhäuser 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 pro-

Baumhaus

(vermenschlichte Variante)



duzieren, für die die Rosenohren andere Dinge eintauschen, die im Wald nicht zu bekommen sind. Felerian webt hier auf einem einfachen Handwebstuhl farbenfrohe Tuche aus Bausch, und Teleri fertigt Beinschnitzereien, wenn ihr danach der Sinn steht.

Das sogenannte Wohnzimmer stößt direkt an und dient tatsächlich vor allem als Aufenthaltsraum: Dieser Raum mit den riesigen Fenstern wird von Felerian und Teleri 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 herunter 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 ihre 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.

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).

BESONDERHEITEN UND ABENTEUERIDEEN

- Aus Kummer über fehlenden Austausch mit Künstlern anderer Völker beginnt Felerian, trübsinnig zu werden – und Teleri macht sich auf die Suche nach allem, was irgendwie ein menschlicher Künstler sein könnte. Wenn sich irgendwelche Helden in der Gruppe befinden, die sie (auch irrtümlich) dafür halten könnte, wird sie sie mit vorgehaltenem Bogen nötigen, ihr zur folgen, zugleich aber, so wie sie es über den Umgang mit Menschen gelernt hat, eine Bezahlung versprechen. Was sich aus diesem erzwungenen 'Symposium' mit Felerian ergeben mag, sei Ihnen überlassen – eventuell erhalten die Helden ja einen Hinweis auf eine alte, verlassene Hochelfen-Behausung, in der der Künstler auch keine Aufschlüsse zu finden vermochte, die aber noch immer voll ideeller und materieller Schätze sein mag.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Baumhäuser dieses Stiles findet man vor allem bei den Waldfellen der Salamandersteine und des nördlich angrenzenden Waldlandes.

ALTERNATIVE VERWENDUNG

Mit wesentlich mehr handwerklich geschaffenem 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 vorbei zu schauen, um zu sehen, 'ob das Bier noch schäumt', und undenkbar, dass sich jemand über Besuch nicht freut, denn eine der herausragendsten Eigenschaften der Hügelzwerge ist die ausgeprägte Gastfreundschaft.

RÄUME UND KAMMERN

Das Haus der Zwillingenbrüder 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 Kri-

senzeiten hinter einem dichten Brombeer-
gestrüpp verborgen werden kann. Die
Türe ist ebenso wie die Einrichtung des gesamten
Hauses von den Bewohnern selber hergestellt worden.

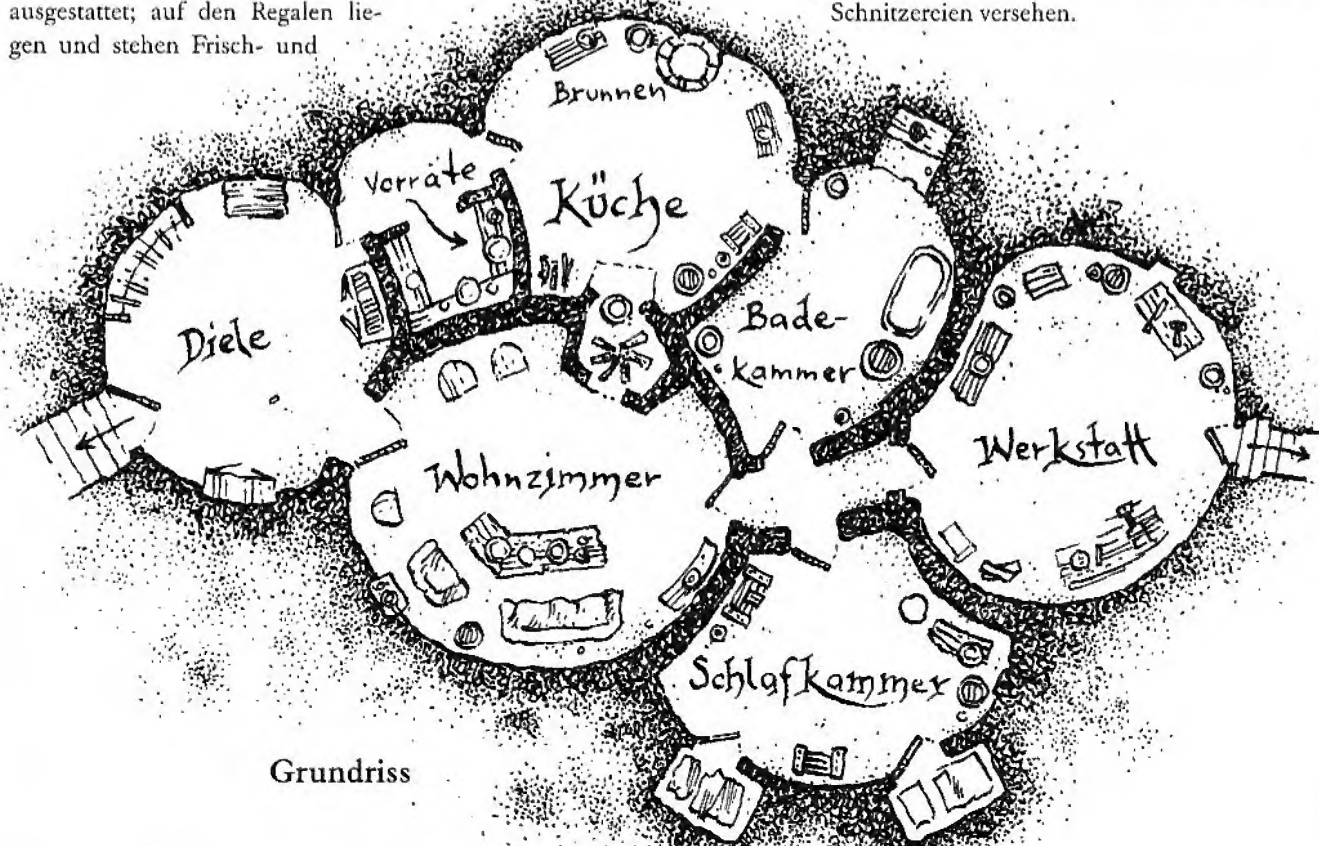
Hinter der Eingangstüre liegt die *Diele*. Hier steht ein Bän-
chen mitsamt Fettnäpfchen zur Reinigung der Schuhe, wobei
der höfliche Besucher hier in die bereitgestellten Filzpantoffeln
schlüpft. An der Wand sind schön gedrechselte Kleiderständer,
um die Überwürfe und warme Kleidung abzulegen. Ein Hü-
gelzwerg 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 man-
geln würde. Die Kammer ist mit einem großen
Fass Rotwein sowie drei Fässern Ferdoker
ausgestattet; auf den Regalen lie-
gen und stehen Frisch- und

Trockenobst, getrocknete Pilze, eingeweckte Früchte, ein Ho-
nigtopf, Speckwürste, geräucherter Schinken, Brot und Ge-
bäck. An der Decke hängen Kräuterbüschel, ein Pfeffersäck-
chen, und ein Stück Salz. Sollte es übrigens tatsächlich nötig
sein, dass sich ein Gast hier selber bedient, wirft das ein sehr
schlechtes Licht auf den unaufmerksamen Gastgeber ...

Durch die Vorratskammer gelangt man durch eine wiederum
kunstfertige Türe in die *Küche*. Im Gegensatz zu den ande-
ren Räumen mit Holzböden ist der Küchenboden mit Flie-
sen 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 Wän-
den hängenden und mit Deckchen verzierten Regalen stehen
Schmuckteller und -tassen. Silberne Löffel und kupferne Ge-
rätschaften zeugen von Wohlstand. Der Küchentisch ist mit

Einlegearbeiten verziert, die Beine sind mit erlesenen
Schnitzereien versehen.



Grundriss

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 hängen 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 Alkovenbetten. 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.

BEWOHNER UND GÄSTE

- *Aromir* ist der um einige Stundenbruchteile ältere Bruder, und daher nimmt er sich sehr viel gegenüber seinem 'klei-

nen 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 unterlässt, 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 machen, 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.

BESONDERHEITEN UND 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.

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

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 einer Fahlhaut aus Porto Paligan 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 rituelle 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 kommen, um die 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 sie ihren Namen erst nach der Reifeprüfung erhalten. Wird irgendwann ein neues Kind geboren, wird die Tochter zum 'großen Mädchen'.



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 ...

BESONDERHEITEN UND 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

VERBREITUNG DES GEBÄUDETYPUS

Behausungen wie diese runde Hütte finden sich vor allem auf den Waldinseln, doch auch in anderen Teilen des Regenbegrirges 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.

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 Gastmähle 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 pro Einwohner einen Heller.

(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 – 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.

ZUR PLANUNG EINER BURG

Zuerst muss sich der Burgenbauer natürlich über den Ort klar werden, an dem er seine Festung bauen will. Dabei gilt: Burgen an leicht erreichbaren Stellen lassen sich leicht bauen und billig unterhalten, aber schlecht verteidigen; Burgen an abgelegenen Plätzen sind kaum einnehmbar, aber nur sehr umständlich zu versorgen. Der Erwerb des Baugrundes spielt meistens keine Rolle, da ein Burgenbauer in aller Regel auch Besitzer des Umlandes ist.

Ist der Baugrund erst einmal festgelegt, kann die Planung beliebig detailliert ausfallen: Es ist denkbar, dass der Meister auf Millimeterpapier eine genaue Skizze der Örtlichkeit anfertigt und der Bauherr dann den exakten Platz der Gebäude, den Verlauf der Mauern etc. bestimmt. Ebenso gut ist auch vertretbar, wenn dieser ganze Abschnitt übersprungen wird und der Bauherr schlichtweg schaut, welche Bauwerke der Inhalt seiner Schatzkiste gestattet – hier können und wollen wir keine Regeln für angehende Architekten vorgeben.

Zuerst sollten bei der konkreten Bauplanung die einzelnen gewünschten Bauwerke innerhalb der Burg festgelegt werden

– und dann wird überprüft, was sie kosten und ob die Wünsche nicht doch etwas bescheidener ausfallen sollen. Vielfach wird die Größe der Bauten aber auch von den Erfordernissen der Burgbesatzung bestimmt:

Hier gilt als grobe Richtlinie, dass für 'das einfache Volk', also das Gesinde wie Knechte, Mägde, Zofen und Pagen, sowie für einfache Soldaten, Büttel etc. von einem Bedarf von zwanzig Rechtschritt pro Person ausgegangen werden muss – darin sind dann aber auch die Küche, die Latrinen, Arbeitsräume, Rüst-kammer etc. für diese Leute einkalkuliert.

Für die 'fürnehmen Leut' wie den Burgherrn, seine Familie und die Würdenträger der Burg müssen pro Person fünfzig Rechtschritt einkalkuliert werden. Auch hier sind dann Versorgungs-, Arbeits- und Aufenthaltsräume eingeschlossen.

Für Reitpferde (und deren Sättel, Zaumzeug und den Vorrat an Winterfutter) muss man fünfzehn Rechtschritt Stallraum pro Tier rechnen, für Jagdhunde und –pardel fünf Rechtschritt an Zwingerplatz.

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 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 zu Recht als klassische Brandherde gelten – und wenig muss man in einer dicht gedrängten Stadt mehr fürchten als einen Großbrand.

BRETTTERBAU

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 dicht besiedelten 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. Für Befestigungen ist die Bauweise untauglich.

Verbreitung: überall außer FIR, GLO, KHO

BOHLENBAU

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 übereinander gelegt. Holzbauten sind billig und einfach zu konstruieren – notfalls selbst von Leuten ohne wirkliche Kenntnisse der Baukunst –, immerhin sind viele Blockhütten von Jägern oder Fallenstellern errichtet, die mit Begriffen wie 'Statik' nun wirklich nichts anzufangen wissen. 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 aufwändiger wäre.

Bei einem Bohlenbau liegen die Kosten bei 25 S pro Rechtschritt Nutzfläche im Erdgeschoss und bei 35 S pro Rechtschritt für Obergeschosse. Wird ein Bohlenbau so errichtet, dass er als Wehranlage gerechnet werden kann, liegen die Kosten bei 50 S pro Rechtschritt Nutzfläche im Erdgeschoss und bei 65 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 einen 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 eine 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, hier treten Lehmbauten an ihre Stelle.

Ein Fachwerkhaus kostet im Erdgeschoss pro Rechtschritt etwa 40 Silbertaler, für Obergeschosse 50 Silbertaler pro Rechtschritt. Ein als Wehrbau errichtetes Fachwerkhaus kostet im Erdgeschoss pro Rechtschritt 80 Silbertaler, für Obergeschosse 100 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 Sonne und 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 alanfanischen 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. Wehrhaftigkeit ist zum Preis von 100 Silbertalern pro Rechtschritt für das Erdgeschoss zu haben, bei den eventuellen Obergeschossen für 130 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 'herkömmlich' 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.

Als Wehrbauten gedachte Steinhäuser (aus örtlichem Baustein) kosten den Erbauer pro Rechtschritt 160 Silbertaler (Erdgeschoss) beziehungsweise 200 Silbertaler (in Obergeschossen). Herkömmliche gemauerte Wehrbauten haben Mauern von bis zu einem Schritt Dicke. Anders als bei den zuvor beschriebenen Holz- und Lehmkonstruktionen gibt es bei Steinbauten die sinnvolle Möglichkeit, durch das Errichten dickerer Wände und Mauern die Wehrhaftigkeit zu erhöhen: Hier gilt, dass eine doppelt starke Mauer zu doppelten Baukosten führt, eine dreifach dicke Mauer das Dreifache kostet usw.

Verbreitung: ALB, AND, ZWE, WEI, BOR, GAR, TOB, (GAL), (RAH), (XER), ALM, HOR, ZYK, ARA, (ORO), MHA, (MAR), (SKR), SHI, MEN, ALA, BRA, CHA

SCHÜTTMAUERN

Diese Bauweise ist ausschließlich bei Festungsbauten zu finden, da allerdings recht verbreitet. Der Unterschied zur massiv gemauerten Wand besteht hier darin, dass nur die äußere und die innere Seite gemauert ist – der gesamte Innenteil der Wand ist mit Kieseln, Feldsteinen und Erdreich aufgefüllt. Diese Bauweise ist natürlich nicht so widerstandsfähig wie massive Mauern, aber weit billiger in der Errichtung. Die maximale Dicke dieser Wände kann allerdings nicht mehr als drei Schritt betragen; es ist aber natürlich möglich, zu doppelten Kosten eine Konstruktion Außenmauer – Schüttmasse – Stützmauer – Schüttmasse – Innenmauer zu errichten.

Die Kosten für einen solchen Bau betragen im Erdgeschoss pro Rechtschritt 350 Silbertaler, in Obergeschossen 450 S.

Verbreitung: ALB, AND, WEI, BOR, ZWE, ALM, GAR, TOB, (GAL), (RHA), (XER), HOR, ZYK, MHA, ARA, THA, GOR, KHU, MEN, BRA, ALA, CHA

ZWERGENGUSS

Vom Volk der Angroschim weiß man, dass sie eine überaus seltsame Form des gegossenen Steines kennen, der angeblich aus Kieseln, Sand und einigen geheimen Stoffen besteht, die das Ganze wie gewachsenen Stein zusammenbinden. Diese Bauweise, bei der viel mit Verschalungen aus Holzplanken gearbeitet wird, ist hier nur der Vollständigkeit halber aufgenommen – denn kaum je einmal ist es einem Menschen gelungen, einen Zwergenbaumeister für die Errichtung eines solchen extrem wind- und wetterfesten Trutzbaus aus Gussstein zu gewinnen.

Die Kosten für einen solchen Wehrbau können jedenfalls irgendwo jenseits der 1.000 Silbertaler pro Rechtschritt angesiedelt werden, in der Regel mögen sie jedoch bei einem Vielfachen dieser Zahl liegen.

Verbreitung: ZWE

DAS KOMBINIEREN VERSCHIEDENER BAUWEISEN

In ein und dem selben 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 im Windhaggebirge und im Kosch sogenannte 'Feste Häuser', bei denen ein Fachwerkgeschoss 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, Steinmauer, Schüttwerk und Gussstein lasten.
- Lehmziegelbauten können von Mauerwerk und Schüttwerk sowie Gussstein getragen werden.
- Massives Mauerwerk muss auf Mauerwerk oder Gussstein ruhen.
- Schüttwerk kann (außer auf Schüttwerk) wegen seiner Dicke allenfalls auf *gleich dickem* Mauerwerk ruhen
- Gussstein kann (außer dickerem Schüttwerk) alles tragen, aber nur auf seinesgleichen ruhen.

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 überhaupt möglich ist, zu einem erschwinglichen Preis Kammern aus dem Felsen zu hauen.

UNBEFESTIGTE NEBENGEBÄUDE EINER BURG

Bauwerke, die vom Bauherren als weniger wichtig betrachtet werden, können auch ohne besondere Befestigungsvorrichtungen erbaut werden: Dazu zählen häufig Wirtschaftsgebäude wie Scheunen und Ställe, aber auch Dienstbotengebäude. Ein unbefestigtes Gebäude innerhalb einer Burg gilt als gefallen, sobald der dazugehörige Burghof in der Hand des Feindes ist, andererseits kosten sie im Bau auch nur die Hälfte der angegebenen Preise. Schüttwerkmauern sind dabei natürlich nicht wählbar.

UMWALLUNGEN UND MAUERN

Nun kommen wir zu einem etwas heiklen Thema: Natürlich kann auch eine Stadtvilla besser verteidigt werden, wenn man sie mit einem mannshohen Wall und einem Wassergraben umgibt, doch würde sich ein so sicherheitsbewusster Bauherr nicht nur dem Spott aussetzen, sondern oft auch das Misstrauen der Obrigkeit wecken. Dazu kommt noch die (hier folgend nicht eingerechnete Tatsache) dass eine ausladende Umwallung natürlich auch weiteren Baugrund benötigt.

Wenn es um den Bau von Mauern und ähnlichen lang gestreckten Anlagen geht, können die Kosten nur per laufendem Schritt berechnet werden. Doch ohne eine maßstabsgetreue Zeichnung der Anlage ist es meist unmöglich, die Länge der Mauern korrekt zu schätzen – gerade bei einer verstreuten

Bauweise, bei der eine Ringmauer die einzeln liegenden Gebäude umgibt, verschätzt man sich sonst sehr leicht. Selbst wenn Sie ansonsten auf einen genauen Plan verzichten wollen – hier raten wir sehr dazu, mindestens eine grobe Skizze auf Rechenpapier anzufertigen und einen Maßstab von 1 cm (also zwei Standard-Kästchen) gleich 10 Schritt oder noch weniger zu wählen.

Hier wollen wir noch einmal daran erinnern, dass die Gebäude immer um die Dicke ihrer Mauern größer sind als die berechnete und bezahlte Nutzfläche und dies gerade beim Zeichnen zu beachten ist!

Auch wenn die ungefähre Länge gefunden ist, bleibt immer noch die Entscheidung, auf welche Weise die Mauer gebaut werden soll – denn genau wie bei Gebäuden gibt es hier eine ganze Reihe von unterschiedlichen Bauformen:

ERDWALL UND GRABEN

Im Gegensatz zu den übrigen Mauer- und Wallformen kostet diese Befestigung nichts an Material – denn schließlich besteht sie einfach aus einem Graben rund um die Burg, dessen Aushub direkt auf der Innenseite zu einem Wall aufgeschüttet wurde. Oftmals ist diese Verteidigungseinrichtung die einzige, die auch in Gebieten mit primitiver Bevölkerung zu finden ist – dennoch können geschickt angelegte Erdwälle und Gräben eine sehr effektive Verteidigung bilden, vor allem, wenn man sie mit einer Palisade auf dem Wallgrat kombiniert.

Die Kosten für Erdwall und Graben hängen von der Größe ab: Pro laufendem Schritt betragen die Baukosten (Höhe/Tiefe mal Höhe/Tiefe in Schritt) Dukaten – eine ein Schritt hohe Wall- und Graben-Anlage kostet also 10 Taler, eine drei Schritt hohe aber bereits 90 Silbertaler – es muss ja auch weit mehr Erdreich bewegt werden. Das Einrammen von angespitzten Hölzern im Graben kostet pro laufendem Schritt weitere 2 Taler.

Verbreitung: Überall

WASSERGRABEN

Ein Wassergraben kann nur eine Verbesserung eines Wall-Graben-Systems sein. Nötig ist dafür allein die Verbindung zu einem fließenden Gewässer, da der Graben sonst schnell austrocknet. Die eigentlichen Kosten bestehen also einfach in der Errichtung eines Verbindungsgrabens zum nächsten Bach oder Fluss, wobei der Graben gleich tief sein sollte wie der Burggraben.

Verbreitung: überall

HOFMAUER

Zwei Schritt hoch und aus gewöhnlichen Ziegel- oder Feldsteinen ist diese Mauer, die weder über einen Wehrgang 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 laufendem 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 auch für Häuser in der Wildnis anbietet, werden einfach angespitzte Pfähle von minde-

stens 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, NIV, GLO, KHO

HOLZWALL MIT SCHÜTTWERK

Eine regionale Spezialität, die vor allem im Nordwesten Aventuriens zu finden ist, wäre die hölzerne Schüttmauer: Bei ihr stehen zwei Reihen Palisaden in etwa zwei Schritt Abstand voneinander; der Zwischenraum ist mit Erde, Steinen und Felsbrocken ausgefüllt. Dadurch entsteht ein eingefasster Wall, der den meisten regional üblichen Belagerungswaffen gut standzuhalten vermag.

Ein solcher Wall ist etwa zweieinhalb Schritt hoch und trägt oben einen Wehrgang. Er kostet 100 Silbertaler pro laufendem Schritt. Wenn der Wall durch hölzerne Verbindungen zwischen äußerer und innerer Palisade in einzelne Kammern eingeteilt und dadurch erheblich verstärkt wird, erhöhen sich die Kosten pro Schritt um 20 Silbertaler.

Verbreitung: THO, ALB, AND

WEHRMAUER AUS SCHÜTTWERK

Diese Form der gemauerten Wehr ähnelt vom Aufbau der Wand eines Gebäudes aus Schüttwerk: Nach außen steht ein 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 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, AND, WEI, BOR, ZWE, ALM, GAR, TOB, (GAL), (RHA), (XER), HOR, ZYK, ARA, (ORO), MHA, GOR, KHU, THA, ALA, MEN, BRA, CHA

WEHRMAUER, MASSIV

Von der Form her ähnelt diese Wehrmauer sehr derjenigen aus Schüttwerk – nur dass diese bei einem Schritt Dicke aus massivem Mauerwerk besteht und daher einerseits fester, aber auch weit teurer ist: Hier kostet der Schritt Dicke und laufende Länge 200 Silbertaler, jedes weitere 'Stockwerk' 250 S pro Schritt Dicke und laufender Länge.

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.

In der Wildnis und bei Burgen wird ein solches Tor oft von einem Torturm flankiert oder überragt; verbreitet sind auch deutlich aufwändigere Konstruktionen, bei denen ein Torhaus rechts und links von Tortürmen eingerahmt wird. Derartige Bauten müssen natürlich separat erworben werden.

Ein kräftiges Tor dieser Art kostet 500 Silbertaler.

Verbreitung: überall außer FIR

BREITES TOR

Diese Durchfahrt durch die Mauer unterscheidet sich von der vorhergehenden schlichtweg durch ihre Größe: Bei einer Gesamtbreite von gut sechs Schritt (was oft nur durch einen stützenden Mittelpfeiler erreicht werden kann) können hier zwei Fuhrwerke aneinander vorbeifahren, was auf großen Burgen die Versorgung oft spürbar erleichtert.

Ein derartiges Tor schlägt mit 1.000 Silbertalern zu Buche.

Verbreitung: überall außer FIR, WAL, CHA

MANNLOCH

Diese Öffnung ist nur ein kleiner Durchgang von etwa einem Schritt Breite, der einzelnen Personen (oft nach gründlicher Durchsuchung) den Zugang zur Burg erlaubt. Viele Festungen besitzen einen oder mehrere dieser oft versteckt liegenden Zugänge, durch die im Belagerungsfall auch überraschende Ausfälle unternommen werden können.

Für ein Mannloch muss man einen Preis von 150 Silbertalern einrechnen.

Verbreitung: überall

ZUGBRÜCKE

Diese Vorrichtung ist wohl jedem bekannt: Eine große Fläche aus starkem Holz, die üblicherweise den Burggraben überspannt, im Kriegsfall aber mit einem Kurbelmechanismus angehoben und als weiterer Schutz vor das Tor gezogen werden kann. Eine Zugbrücke wiegt mehrere Quader (Tonnen), was den Gebrauch des MOTORICUS nahezu unmöglich macht.

Für ein normales Tor kostet eine Zugbrücke samt Mechanismus 700 Silbertaler, für ein breites Tor 1.500 Taler.

Verbreitung: ALB, AND, WEI, BOR, ZWE, ALM, GAR, TOB, (GAL), (RHA), (XER), HOR, ZYK, ARA, (ORO), MHA, GOR, KHU, THA, ALA, MEN, BRA, CHA

TORHAUS

In vielen Fällen wird direkt über dem Tordurchgang ein Gebäude mit zumindest einem Obergeschoss errichtet. Wurf- und Gusslöcher ermöglichen es, Feinde von hier aus zu attackieren, die schon bis zum Tor vorgedrungen sind. Das übliche Torhaus hat eine Grundfläche von etwa zwei mal vier Schritt und bietet nur einigen wenigen Wachen Platz.

Die Kosten hängen vom gewählten Baumaterial ab, das immer zur umgebenden Wehrmauer passen sollte: Hölzerne Torhäuser der beschriebenen Größe kosten 800 Silbertaler, solche aus Fachwerk 1.000 S, Konstruktionen aus Lehmziegeln 1.200 S und aus Stein 2.000 S. Für jedes weitere Obergeschoss kommen die gleichen Kosten noch einmal dazu.

Verbreitung: überall außer FIR, ORK, WAL; Material je nach Region

FALLGÄTTER

Auch diese Art von zusätzlicher Wehr ist sehr verbreitet: Ein

Gitter aus Eisenstangen und/oder eisenbeschlagenen Holzböhlen, das hinter dem Holztor herabgelassen werden kann und dann eine Sperre darstellt, die nur mit Magie oder roher Gewalt entfernt werden kann. Voraussetzung für ein Fallgatter ist immer ein Torhaus. Wie eine Zugbrücke ist ein Fallgatter so schwer, dass es gegen den MOTORICUS praktisch immun ist.

Für ein Tor von üblicher Breite kostet ein Fallgatter 500 Silbertaler – in dem Preis ist dann auch der Kurbelmechanismus zum Heben und Senken inbegriffen. Für doppelbreite Tore liegt der Preis bei 1.100 Silbertalern.

Verbreitung: ALB, WEI, BOR, ZWE, ALM, GAR, TOB, (GAL), (RHA), (XER), HOR, ZYK, ARA, (ORO), MHA, GOR, KHU, THA, ALA, MEN, BRA, CHA

TÜRMCHEN

Diese kleinen Zusatztürme sind entlang der Mauern vieler Burgen zu sehen: Bei einer winzigen Grundfläche von gerade mal anderthalb mal anderthalb Schritt und drei Stockwerken Höhe dienen sie vor allem als Aussichtspunkte.

Der Preis liegt bei 500 Silbertalern für Holztürme, 1.000 S für Fachwerk- und Lehmtürme und 1.600 S für Steinbauten.

Verbreitung: Überall außer FIR, WAL; Material je nach Region

ERKER

Diese Vorrichtung ist praktisch ein Vorsprung in einem der oberen Stockwerke eines Gebäudes oder einer Mauer. Oft sind sie nach unten offen, um den Feind bewerfen zu können; nicht selten sind auch die Latrinen in einem Erker an der Außenseite der Burg untergebracht. Auch Häuser in der Stadt können mit Erker versehen sein.

Erker kosten 70 Silbertaler aus Holz, 90 S aus Fachwerk, 140 S aus Lehmziegeln und 180 S aus Mauerstein.

Verbreitung: überall außer FIR, THO, ORK, NIV, WAL; Material je nach Region

SCHUTZMAUER MIT ZINNEN

Die übliche Schutzmauer auf einem Wehrgang ist gerade einmal einen Schritt hoch – und von den Wachen wird erwartet, dass sie zum eigenen Schutz Schilde tragen. Bei einem zinnenbewehrten Gang ist das nicht nötig: Hier ragt die Mauer noch gut zwei Schritt über den Wehrgang auf und besitzt in regelmäßigen Abständen Einschnitte, durch die Verteidiger das Vorfeld der Burg beobachten und beschießen können, während sie selbst hinter den hohen Zinnen Deckung suchen können.

Eine zusätzliche Zinnenmauer ist nur auf Holzwällen mit Schüttwerk sowie auf gemauerten oder aufgefüllten Wehrmauern möglich. Aus Holz kostet sie pro Schritt 10 Silbertaler, aus Stein 30 S.

Verbreitung: überall außer FIR, NIV, THO, ORK, WAL; Material je nach Region

SCHANZKLEIDER

Eine besondere Verbesserung der Außenmauer ist das hölzerne Schanzkleid, das nur über Zinnenmauern aus Stein errichtet werden kann: Ein Schanzkleid ist eine Überdachung des Wehrganges, die zusätzlich weit über den höchsten Mauerrand vorkragt, so dass die Verteidiger bis zu drei Schritt vor der eigentlichen Mauer stehen, was ihnen eine besonders günstige Position zum Beschießen, Bewerfen oder Begießen von Angreifern ermöglicht, die sich bis an die Mauer vorgewagt haben.

Pro laufendem Schritt kostet ein Schanzkleid 40 Silbertaler.
Verbreitung: ALB, AND, WEI, BOR, ZWE, GAR, TOB, HOR, ZYK, ALM

BEIWERK

Es gibt viele Möglichkeiten, ein Haus und eine Burg weiter zu verbessern – einige seien hier im Folgenden genannt.

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 Untergrund und Brunnentiefe zwischen 200 und 500 Silbertalern, in Ausnahmefällen auch deutlich mehr – wenn es überhaupt möglich ist.

Das Graben einer Zisterne, in der sich Regenwasser sammelt, kostet übrigens genauso viel.

Verbreitung: überall

FEVERFESTE DÄCHER

Es gibt von Region zu Region verschiedenen 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 Rechtschritt ist die Dachneigung schon einkalkuliert.

Verbreitung: überall außer FIR, NIV, GLO, WAL

GEHEIMGÄNGE

Viele Burgen besitzen Geheimgänge, die als Fluchtwege oder Nachschubrouten dienen können. (Verborgene Türen in den eigentlichen Burgen seien hier ausgenommen – in dieser Kategorie geht es um unterirdische Gänge, die aus Kellern ins Freie jenseits der Burgmauern führen.)

Bei einer Größe von einem Schritt Gangbreite und zwei Schritt Höhe kostet das Bohren oder Graben und Abstützen eines unterirdischen Ganges pro Schritt Länge 100 S in herkömmlichem Erdreich, 300 S in nassem Boden und 600 S bis 1.000 S in Felsboden. In sehr nassem oder gar sumpfigem Boden sind keine geheimen unterirdischen Gänge möglich.

Verbreitung: überall außer FIR, THO, NIV, ELF, ORK, ZYK, KHO, MAL, CHA

MOTTE

Eine Motte ist ein kegelförmiger künstlicher Hügel, der aus festgestampftem Erdreich aufgeschüttet wurde und an seiner Spitze einen Turm oder ein anderes Gebäude trägt – doch weil sie nun einmal künstlich und nicht gewachsen ist, kann sie nur mit Holz-, Fachwerk- oder Lehmziegelbauten gekrönt werden; das Gewicht von Stein würde sie nicht tragen können.

Wo allerdings solche Bauweisen verbreitet sind, da findet man auch oft Motten, die von einem Wassergraben umgeben sind.

Der Preis einer Motte wird nach folgender Formel berechnet: Grundfläche des Bauwerkes in Rechtschritt mal Höhe über dem Untergrund mal zwei ergibt die Baukosten in Dukaten.

Verbreitung: ALB, AND, THO, ORK, SVE, RIV, ZWE, WEI, BOR, GAR, TOB, (GAL), (RAH), (XER)

GEPLASTERTER 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 Kumpen, mit denen man schon jedes Ungeziefer geteilt hat, auch vornehmere Gäste zu empfangen, sollte diese Kosten nicht scheuen. Das Pflastern des Hofes kostet pro Rechtschritt 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

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.

FENSTER

Häuser ohne Fenster sind zwar sicherer von 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 Zimmer 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

KANALANSCHLUSS

Nur in wenigen großen Städten gibt es überhaupt eine Kanalisation, durch die das Abwasser der angeschlossenen Haushalte abgeführt wird. Bei der Bestimmung der Kosten kommt es ganz darauf an, wie weit es nach Ihrer Entscheidung bis zum nächsten bestehenden Hauptarm ist und wie der Boden unter dem Grundstück aussieht. Pro Schritt Länge dorthin muss man mit 100 S in herkömmlichem Erdreich, 300 S in nassem Boden und 600 S bis 1000 S in Felsboden rechnen. 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 Badhäusern)

VORTEILE DER GRUNDHERRSCHAFT

Man darf mit Fug und Recht davon ausgehen, dass der Erbauer einer Burg seine Herrschaft über das Bauland zumindest einigermaßen gesichert hat – sonst wäre er kaum in der Lage, eine so aufwändige Bauunternehmung durchzuführen (wenn allerdings die ganze Umgebung restlos friedlich wäre, hätte er keinen Anlass dazu).

Tatsächlich kann man sagen, dass es überall jemanden gibt, der als Herr über die Arbeitskraft der Leute eines Landstriches gilt und der es dadurch besonders leicht hat, hier eine Festung errichten zu lassen: Im Mittelreich und Aranen, in Nostria und Andergast ist das der jeweilige Baron/Beyroun, dem die Mehrheit der Untertanen Frondienste schuldet; im Horasreich hingegen ist es der Signore. Im Bornland, bei den Tulamiden und im Süden ist es der jeweilige Grundbesitzer, adelig oder nicht; bei Elfen, Mohas und Thorwalern schließlich kann der Stamm (oder die Sippe) in ihrer Gesamtheit als Herr gelten, für den die Mitglieder arbeiten.

Für diese Grundherren gilt, dass sie dank der Arbeitspflicht ihrer Untertanen alle Baukosten *halbieren* dürfen.

Ferner gibt es in Regionen mit Feudalsystem auch Adlige, die dem Grundherren lehensrechtlich verbunden sind: Bei einem mittelreichischen Baron etwa wären das als höhere Lehnslente sein Graf, sein Landesherr und der Kaiser, aber auch als niedrige Lehnslente seine Junker. Will einer dieser Adligen auf ihm gehörendem Land in einer Baronie eine Festung bauen, so kann er dank seiner Rechtsstellung *ein Viertel* der Kosten einsparen.

BEISPIEL

Alrik, der frischgebackene Baron von Greifenstein, besucht zum ersten Mal sein Lehen und stellt fest, dass sein Vorgänger wohl nichts davon hielt, eine Burg zu bauen: Nur ein schäbiger Gutshof ist zu sehen. Also beschließt der neue Lehnsherr, dass eine Burg her muss.

Zuerst kommt dabei die Planung des Platzbedarfes: Er ist noch unbeweibt, doch das will er natürlich nicht bleiben – und für drei Kinder sollte schon Platz sein. Ferner ist ein Kastellan oder Haushofmeister vonnöten, außerdem ein Hauptmann der Burgwache, der im Kriegsfall auch die Bauernwehr anführt. Ein Vogt für den Verwaltungskram sollte auch da sein, ferner ein Burgkaplan, um die Gunst der Götter nicht zu verlieren – und als standesbewusster Lehnsherr will der Herr Baron auch gerne einen Hofbarden und einen Jagdmeister in seinen

Diensten haben. Ach ja, und es wäre sehr peinlich, wenn der Besuch eines Standesgenossen oder gar des Herrn Grafen zu größeren Umzugsarbeiten führt – also sollte auch ein Gästezimmer vorhanden sein.

HOFHALTUNGSGRÖßEN

bis 100 Untertanen:	Edlenhofhaltung
über 100 Untertanen:	Baroniehofhaltung
über 10.000 Untertanen:	Grafschaftshofhaltung
über 100.000 Untertanen:	Landeshofhaltung

HÖFISCHE WÜRDETRÄGER UND IHRE BESOLDUNG

AN EDLENHOFHALTUNGEN:

Haushofmeister	1.500 S
----------------	---------

AN BARONIEHÖFEN:

Burgoffizier	2.500 S
Hofkaplan	1.500 S
Lehensvogt	2.500 S
Baumeister	1.200 S
Hofherold	1.200 S
Hofmagier	2.500 S
Hofmedicus	1.500 S

AN GRAFEN- UND LANDESHOFHALTUNGEN:

Hofsänger	1.000 S
Jagdmeister	1.000 S
Kammerherr	1.000 S
Küchenmeister	1.200 S
Schatzmeister	1.200 S
Siegelmeister	1.200 S
Waffenmeister	1.500 S

ZUSÄTZLICHES PERSONAL

Schreiber	1.000 S
Diener	600 S
Weibel	1.200 S
Soldaten	600 S

PLATZBEDARF

Vornehme Bewohner	je 50 Rechtschritt
Bedienstete Bewohner	je 20 Rechtschritt
Reitpferde	je 15 Rechtschritt
Jagdhunde und -pardel	je 5 Rechtschritt

BAVKOSTEN

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
Gareth/Vinsalt/Al'Anfa	100-1000

GEBÄUDE (S PRO RECHTSCHRITT)

Bretterbau	20 (Erdgeschoss), 25 (Obergeschoss)
Bohlenbau	25 (Erdgeschoss), 35 (Obergeschoss)
befestigter Bohlenbau	50 (Erdgeschoss), 65 (Obergeschoss)
Fachwerk	40 (Erdgeschoss), 40 (Obergeschoss)
befestigtes Fachwerk	80 (Erdgeschoss), 100 (Obergeschoss)
Lehmbau	50 (Erdgeschoss), 60 (Obergeschoss)
befestigter Lehm- bau	100 (Erdgeschoss), 130 (Obergeschoss)
Steinbau	75 (Erdgeschoss), 100 (Obergeschoss)
befestigter Steinbau	160 (Erdgeschoss), 200 (Obergeschoss)
Schüttmauern	350 (Erdgeschoss), 450 (Obergeschoss)
Unterkellerung	100–1.000

UMWALLUNGEN UND MAVERN (S PRO LFD. SCHRITT)

Erdwall und Graben	Höhe/Tiefe x Höhe/Tiefe x 10
Hofmauer	25
Palisade	40
Holzwall mit Schüttwerk	100
Wehrmauer, Schüttwerk	120, weitere 'Stockwerke' 160
Wehrmauer, massiv	200 weitere 'Stockwerke' 250

BEIWERK DER UMMAUERUNG (in S)

Tor	500
Breites Tor	1.000
Mannloch	150
Zugbrücke	700, für ein Breites Tor 1.500
Torhaus (pro Stockwerk)	800 (Holz), 1.000 (Fachwerk), 1.200 (Lehm), 2.000 (Stein)
Fallgatter	500, für ein Breites Tor 1.100
Türmchen	500 (Holz), 1.000 (Fachwerk), 1.000 (Lehm), 1.600 (Stein)
Erker	70 S (Holz), 90 S (Fachwerk), 140 S (Lehm), 180 S (Stein)
Zinnenwehr	pro lfd. Schritt 10 S (aus Holz), 30 S (aus Stein)
Schanzkleider	pro lfd. Schritt 40 S
Geheimgänge	100 in Erde, 300 in nassem Boden; 600 bis 1000 in Fels
Motte	Fläche der Oberseite x Höhe x 20S

BEIWERK (in S)

Möblierung	Hausbaukosten x2
Unterkellerung	100–1000
Fenster	50 (Lukfen)/ 80 (Ölpapier)/ 300–1000 (Glas) pro Rechtschritt
Brunnen	200–500
Kanalisation	100–1000 pro Schritt
Hofpflasterung	15 pro Rechtschritt
Feuerfestes Dach	15 pro Rechtschritt Grundfläche des obersten Stockwerkes
Hypokaustum, Rechtschr.	150

Mietpreise etwa 1/20 des Gesamtwertes jährlich

Das sind bereits zwölf Standespersonen, für die geplant werden muss; auch wenn nur sechs davon direkt die Burg beziehen werden.

Beim Gesinde muss man ebenso mit dem Dienerbedarf von zwölf Würdenträgern rechnen – selbst die Gäste werden ja ein kleines Gefolge mitbringen – kurzum, für 24 Diener und 12 Bewaffnete muss Platz geschaffen werden.

Tja – und für jeden Würdenträger sollte man mindestens ein Pferd rechnen – selbst wenn sie es mitbringen, muss es irgendwo eingestellt werden. Als er den Platz für 16 Pferde kalkuliert, wird dem Herrn Baron allmählich deutlich, um welche Größen es hier geht. Auf den eigentlichen geplanten Zwinger für eine Hundemeute verzichtet er lieber und lässt einfach etwas mehr Platz auf dem Burghof.

So ergibt sich die Rechnung:

12 Edle brauchen	600 RS
24 Bedienstete brauchen	480 RS
12 Bewaffnete brauchen	240 RS
16 Pferde brauchen	240 RS
zusammen	1.560 RS

Das Herrenhaus, so beschließt Alrik, soll schon aus Stein sein – das ist er seinem Ruf schuldig. Doch bei dem Platzbedarf sind mindestens drei Stockwerke nötig, und schnell hat es sich der Junker anders überlegt: das Erdgeschoss ist aus Stein gemauert ($200 \times 160 = 32.000$ S), die Obergeschosse hingegen aus halb so teurem Fachwerk ($2 \times 200 \times 100 = 40.000$ S). Mit 7200 Dukaten ist das Herrenhaus trotzdem eine teure Sache. Für die 12 Bewaffneten und die 24 Dienstboten ist jeweils ein Fachwerkhaus geplant – das der Büttel befestigt ($240 \times 80 = 19.200$ S), das zweistöckige der Diener unbefestigt ($240 \times 80 + 240 \times 100 = 43.200$ S). Halbiert wegen der fehlenden Befestigung sind das immer noch 21.600 S).

Junker Alrik beschließt, den Stall für die Pferde aus Holz und unbefestigt zu bauen – dennoch macht das $6000 (240 \times 50 / 2)$ S. Der Preis dieser Gebäude beträgt $72.000 \text{ S} + 19.200 \text{ S} + 21.600 \text{ S} + 6000 \text{ S} = 118.800$ Silbertaler!

Als dringende Erweiterung kommt ein echter Bergfried als trutziger Turm in die Planung – vorerst aber muss das Herrenhaus als Zitadelle erhalten.

Damit hätte unser Herr Baron aber gerade einmal einige Bauwerke nebeneinander. Um sie so mit Mauern zu verbinden, dass ein geräumiger Innenhof bleibt, sind – wie eine Zeichnung ergibt – Mauern mit einer Länge von 100 Schritt notwendig. Die Mauer soll drei Schritt hoch und aus Schüttwerk sein; zusätzlich aber einen Wehgang mit Zinnen besitzen. Dadurch entstehen weitere Kosten von 15.000 Talern. Das Tor soll die übliche Breite haben (500 S) und ein steinernes Torhaus (2.000 S) mitsamt Fallgitter (500 S) besitzen – macht weitere 3.000 Taler. An versteckter Stelle ein Mannloch addiert 150 Taler. Der nötige Brunnen wird, wie der Baron erfährt, 250 Taler kosten. Mauer und Beiwerk kosten damit $15.000 \text{ S} + 3.000 \text{ S} + 150 \text{ S} + 250 \text{ S} = 18.400$ S. In dem Wissen, dass er sonst nur sehr instabile Mauern hätte, fügt Baron Alrik knurrend vier steinerne Türmchen als weitere Stützen hinzu – für jeweils 1.600 S, also 6.400 Taler.

Alles in allem macht das $118.800 \text{ S} + 18.400 \text{ S} + 6.400 \text{ S}$. Die Gesamtsumme von 143.600 Talern treibt ihm die Tränen in die Augen – doch zum Glück kann er als Baron die vielen Unfreien seiner Baronie zur Fronarbeit heranziehen, was die effektiven Kosten auf die Hälfte, also 71.800 Taler senkt. Mit allem nötigen Mobiliar kommt aber gewiss eine Summe von über 10.000 Dukaten zusammen – und das für eine kleine Burg, die keineswegs zu den wehrhaftesten der Umgebung zählt ...

ANHANG 2: HANDEL UND WANDEL AUF DEM DORF

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 ausfindig 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 verhökern?" 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 nun-

mehr anhand der passenden Tabelle *Tempel, Handwerk, Handel und Dienstleistungen* detailliert fest, welche Tempel, Handwerker etc. es gibt. Notieren Sie sich die Ergebnisse etwa in der Art "Schmied I, Schneider I, Schmied II, ...".

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

AUSSTATTUNG VON DÖRFERN UND KLEINSTÄDTEN

Einwohnerzahl	-100	-250	-500	-1000	-2500	-5000	-10000
Tempel	W3-2	W2-1	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	2W6-11	2W6-11	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 (Handwerk, Dienste, Heilkundige)	-5	-3	-2	-1	–	+1	+3

(*) Anzahl und Art der Tempel entnehmen Sie bitte den Städtebeschreibungen im Band **Geographica Aventurica** oder einer passenden Regionalspielhilfe.

verdichtet, dass 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 das Buch Wege der Helden helfen, das ab Seite 307 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 ...

TEMPEL, HANDWERK, HANDEL UND DIENSTLEISTUNGEN

Sofern nicht anders angegeben wird auf die nachfolgenden Tabellen mit einem W6 geworfen. 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 vollkommen ausgeschlossen.

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	Peraïne
6	Travia	Peraïne	6	Efferd	Peraïne	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.

HANDWERK			Handwerk III	Tulamidenland mit Aranien
Im Tulamidenland sind die Läden der folgenden Handwerker und Händler fast immer in einem Basar zusammengefasst:			1 Müller	Müller
			2 Fleischer	Fleischer
			3 Brauer/Schnapsbrenner	Brauer/Brenner
			4 Waffenschmied	Waffenschmied
			5 Dachdecker	Konditor/Zuckerbäcker
			6 Glasbläser	Papyrusmacher
Handwerk I			Handwerk IV	Tulamidenland mit Aranien
1 Schmied			1 Bootsbauer	Bootsbauer
2 Schuster/Sattler			2 Konditor/Zuckerbäcker	Juwelier/Goldschmied
3 Schneider			3 Bronze-/Zinngießer	Bronze-/Zinngießer
4 Tischler			4 Kunstschmied/Graveur	Kunstschmied/Graveur
5 Bäcker			5 Bogenbauer/Armbruster	Rüstschmied
6 Töpfer			6 Kammerjäger	Parfumeur
Handwerk II	Tulamidenland mit Aranien		Handwerk V	
1 Kürschner/Gerber	Pergamentmacher		1 Baumeister	
2 Tuchmacher/Färber	Winzer		2 Künstler	
3 Seiler/Netzer/Korbmacher	Teppichknüpfer		3 Gelehrter	
4 Wagner	Wagen-/Sänftenbauer		4 Fremdenführer	
5 Drechsler/Küfner	Glasbläser		5 Instrumentenbauer	
6 Zimmermann	Sirupkoch		6 Alchimist	

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.

HÄNDLER, DIENSTLEISTUNGEN, HEILKUNDIGE

Händler I	Händler III	Dienstleistungen II	Dienstleistungen III
1-2 Ausrüstung	1 Feinkost/Wein	1 Schreiber	1 Magier
3-4 Krämerwaren	2 Kuriositäten	2 Söldner	2 Rechtsgelehrter
5-6 Lebensmittel	3 Hehler	3 Kurier/Botendienst	3 Seelenheiler
	4 Juwelier	4 Pfandhaus	4 Droschkenverleih
	5 Apotheker	5 Traumdeuter/Wahrsager	5 Schule
	6 Teppiche	6 Geldwechsler	6 Reederei
Händler II	Dienstleistungen I		Heilkundige
1 Gewürze/Kräuter	1-2 Badehaus		1-3 Heiler
2 Schmuck	3-4 Freudenhaus		4-5 Quacksalber
3 Waffen	5-6 Barbier		6 Medicus
4 Vieh			
5 Pferde			
6 Tuche/Kleidung			

DURCHFAHRENDE

- Händler II
- Händler I
- Bettler
- Quacksalber/Zahnreißer
- Gaukler/Musikant
- Scherenschleifer/Kesselflicker

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.

MARKT

- Händler I
- Händler II
- Wahrsager
- Schreiber
- Barbier
- Kuriositäten

Es wird ein W6 geworfen. Die Ergebnisse Händler I bzw. Händler II erfordern einen zweiten Wurf auf der entsprechenden Tabelle.

QUALITÄT UND PREIS ANGEBOTENER LEISTUNGEN

Auf beide Tabellen wird mit einem W20 geworfen, sofern Sie zwei verschiedenfarbige Zwanzigseiter zur Hand haben, bietet es sich an, die beiden Würfe zu kombinieren.

Qualität

W20	Preis	Gasthaus	Gaststätte	Handwerk/Dienste/Heilkundige	Händler
1-2	+4	nobel	nobel	außergewöhnlich	besonders sortiert, gut
3-6	+2	gut, sauber	gepflegt	sehr gut	gut sortiert, sehr gut
7-14	—	solide, sauber	sauber	solide	normal sortiert, solide
15-18	-1	einfach, fraglich	einfach	einfach	einfach sortiert, mäßig
19-20	-3	schlicht, unsauber	schmierig	schlecht	mäßig sortiert, schlicht

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% den üblichen, den verschiedenen Handelslisten (beispielsweise aus dem DSA-Spielleiterschirm) zu entnehmenden Preisen.

Beim Wurf sind sowohl die Modifikationen für die Ortsgröße als auch für die Qualität zu berücksichtigen

INDEX

A

Ackerbürger 116
Ackerflur 69
Ain-Es-Sobek 93
Akiras 10
Alantino 16
Alarasruh 12
Albatros-Ottajasko 171
Albernia 64
Allmende 69
Anchopal 35, 168
Andergast 23, 72
Angerdorf 70
Aramis 129
Aranien 55
Arena 129
Arkis 10
Armee-garnison 25
Aromirs und Uganors Haus 174
Ayshabad 70
Azamira 102

B

Bad der Dame Suleika 156
Badehaus 156
Barin-Meppenheimer-Theater 127
Baroniehofhaltung 6
Basar 151
Bäuerliche Abgaben 68
Bäuerliche Dienste 68
Bäuerliches Jahr 73
Bauernkate 85
Baugrund 178
Baukostentabelle 187
Baumeister 7
Baumhaus 172
Bauweisen 180
kombinieren 182
Beiwerk 185
Benderhus 18
Bluthund vom Drachengau 20
Bockwindmühle 99
Bohlenbauweise 181
Bordell 136
Bornland 70
Brabak 149
Bretterbauweise 181
Brodans Hof 74
Brücken 113
Zoll 114
Brunnen 185
Burg 5
Bau 178, 180
Baubeispiel 186
Bewohner 5
Höhenburg 63
Nebengebäude 182
Sippenburg 55
Stadttor-Burg 35
Tor 183
Wasserburg 64
Burgfrieden 39
Burggolfzier 6
Burgtor 183
breites 184
Torhaus 184
Torbürg 35

C, D

Casa Miseria 149
Damiano Jimenez-Paligan 50
Das Haus zum Anker 143
Der Tempel 167
der Allwissenden 164
Der Tempel des Boron 164
Der Tempel des Rausches zu Anchopal 168
Die Arena von Aramis 129
Dienstboten 9
Dienstleistungen 190
Domna Ascanita 79

Dorf

Ausstattung 189
Bestandteile 69
Bewohner 67
Handel und Wandel 188
Regionale Besonderheiten 68
Dorfformen 70
Dorfkern 69
Dorfschmiede 87
Drakensteen 21
Dreiseithof 77

E

Eberfeld 72
Edlenhofhaltung 5
Eichenfest 23
Eiserne Gewölbe 42
Eisvogel-Otta 33
Elfen 172
Elfisches Baumhaus 172
Erdwall 183
Erker 184
Ernestines Kräuter- und Tinkturenladen 147
Eslamstreu 25

F

Fachwerkbauweise 181
Fahnenheiligtum 42
Fallgatter 184
Fenster 185
Festes Haus 28
Feuerfestes Dach 185
Fronddorf 70

G

Gartien 12, 70, 72
Garlichgrötz 28
Gartangen 70
Gasthaus zur Geselligkeit 148
Geflingnis 123
Geheimgang 185
Gemarkung 69
Gepflasterter Hof 185
Gerbaldsruh 70
Gesinde 9
Gilden 117
Gildenhaus 125
Goldenacker 101
Gorge Kohlenbrander 32
Graben 183
Grafschaftshofhaltung 6
Graue Stäbe 35
Großbetriehe 191
Großbürger 116
Großer Fluss 60
Großfamilienhof 82
Grötzenhall 28
Gruuzash 30

H

Hafenfestung 50
Hallenhaus 74
Handwerker 117
Handwerkshaus
Groß 145
Klein 147
Haus der Ledererzunft 125
Hausbau 178
Haushofmeister 5
Helbrache 96
Hjalsvidra 33
Hochmotte 23
Hofhaltung
Außerhalb des Mittelreichs 9
Baronie 6
Edle 5
Grafschaft 6
Landes 8
Hofherold 8
Hofkaplan 6

Hofmagier

Hofmagier 7
Hofmauer 183
Hofmedicus 8
Hofsänger 8
Höhenburg 60
Holzwall mit Schüttwerk 183
Horasreich 16
Hotel 136
Hügelhaus 174
Hypokaustum 185

I, J, K

Iban Tarash 56
Jagdmeister 8
Kaiser Alrik 12
Kaiserin Rohaja 15
Kammerherr 8
Kanalanschluss 185
Kanalisation 118
Kapelle des Heiligen Travinian 91
Kappenwindmühle 101
Karawanserei 93
Kaschemme 148
Kastellan 5
Kaufleute 117
Kaufmannswagenburg 58
Keshal Rohal 35
Kloster
Groß 105
Klein 112
Küchenmeister 8
Kuppeldach-Tempel 163

L

Landbau 72
Lange Mauern 44
Latinkas Kate 85
Lebensvogt 6
Lehmbauweise 181
Liebfeldischer Hof 79
Liebliches Feld 16
Löwenburg 38
Löwenkeller 39
Lustschloss 12, 18
Lyngskin 170

M

Magierturm 102
Magistrat 119
Mannloch 184
Mark 69
Mauern 182
Medicinal-Schule 131
Meppenheimer 127, 133
Merisa saba Durashahr 36
Mietskaserne 149
Mishkarinor von Stippwitz- 20
Sappenstiel 119
Mittelstadt 185
Möbliierung 23, 185
Motte 101
Mühle vom Kleefeld 44
Mythraelsbastion

Π, O

Nichtbürger 116
Nordaventurien 21
Ordensburg 47
Ordo Defensores 35
Lecturae (ODL) 30
Orks 33
Ottaskin

P

Palazzo 16
Palisade 183
Palisadenwall 30
Patrizierhaus 133
Perainetruz 46

Perricum

Schlachtrösser aus 44
Pilgertempel der Peraine 163
Pilkamm 47
Polygonaler Tempel 167
Porto Paligan 50

R

Rahjatepempel zu Tiefhusen 170
Raller 53
Rashids Palast 136
Rathaus 119
Rauchzimmer 58
Reihendorf 72
Retosgrund 72
Rondratempel 41, 159
Ronwulf Arundial von Perricum 42
Roter Ochse 141
Roter Turm 42
Rundhaus 176
Rundling 72

S

Sakralbauten 159
Schanzkleider 184
Scharfenstein 53
Schatzmeister 8
Schildwehrburg 53
Schlafsaal 131
Schlundgau 15
Schmiede 87
Schüttmauern 182
Schutzmauer mit Zinnen 184
Schwarze Mühle auf der Aschenheide 99
Selindian Hal 15
Shalimars Heimstatt 82
Sidi Parinor 105
Siegelmeister 8
Sippenburg 55
Sippendorf 70
Soldaten 9
Speicherhaus 143
Stadt 114
Ausstattung 189
Bürger 116
Herr 114
Meister 115
Rat 115
Recht 115
Regierung 114
Stadtbürgertum 116
Stadtgast 116
Stadtchenke 141
Stadttor-Burg 35
Stadtwache 123
Steinbauweise 181
Straßen 112
Streudorf 70
Südmeer 50

T

Takates Hütte 176
Tarashim 55
Tatzelwurmhof 77
Teleris und Felerians Refugium 172
Tempel der Ewigjungen
Göttin Tsa 161
Tempel
im Halbrad-Stil 164
mit Kuppeldach 163
mit Langschiff 159
mit Querschiff 161
Polygonal 167
Boron 16
Hesinde 167
Peraine 163
Rahja 168
Rondra 41, 159
Tsa 161

Theater

Theaterritter 48
Thorstor ibn Thorwulf 36
Thorwal 33
Thorwalder Langhaus 171
Thurm 18
Tiefhusen 170
Tobrien 18, 70
Togans Schmiede 87
Tomarios Töpferwerkstatt 145
Torhaus 184
Traviemark 92
Trosswagenburg 58
Tulamiden 70, 82, 136, 151
Tulamidische Stadtvilla 136
Turaxamosch Sohn des Toraxanderasch 14
Türmchen 184

U, V

Umwüllungen 182
Unterkellerung 182
Ussuriel-Basar 151
Villa 79, 136
Villa Meppenheimer 133

W

Wachhaus 123
Waffenmeister 8
Wagenburg 58
Waldinsel-Rundhaus 176
Waldmenschen 176
Wasserburg 64
Wassergraben 183
Weggaststätte 21
Wegherberge 89
Wegrand-Schrein 91
Wegzell-Station 96
Wehrmauer
aus Schüttwerk 183
massiv 183
mit Zinnen 184
Wehrtempel 46
Weiden 46
Weidleth 60
Weiße Garde 40
Wildnisherberge 21
Windhag 28
Windmühle
Bock 99
Kappen 101
Wirtshaus 89
Wirtshaus zum Stachel 89
Wulfenag 70, 74

Y, Z

Yantibair 64
Yolande von Mersingen 62
Zollaus 96
Zollwehr 98
Zugbrücke 184
Zünfte 117
Zunftteilige 117
Zwerge 174
Zwergenguss 182
Zwergisches Hügelhaus 174
Zyklopeninseln 10

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

RITTERBURGEN & SPELUNKEN

REDAKTION: HEIKE KAMARIS, JÖRG RADDATZ

Die Ritterburgen: Was kostet ein repräsentativer Rittersaal? Wo werden Wasserburgen errichtet? Wie schützen sich die Weidener vor den Schwarzpelzen und die Orks vor marodierenden Rittern? Was unterscheidet eine Höhenburg von einer Schildwehrburg? **Spelunken:** Wie sind Schenken, Herbergen und Gaststuben aufgebaut? Was unterscheidet ein dörfliches Wirtshaus von einer Karawanserei und einer städtischen Hafenkasschemme? Und überhaupt: Wie sehen die typischen Bauernhöfe in Garetien, dem Horasreich oder dem Tulamidenland aus? Was sind Angerdörfer, Reihendörfer und Rundlinge? Werden Wegrandschreine von Geweihten betreut und unterstehen sie den lokalen Tempeln oder einflussreichen Klöstern? Wie funktioniert eine Windmühle? Wie sieht ein Kontor- und Speicherhaus im Hafen aus? Trifft sich die Schmiedezunft im Ingerimm-Tempel, einem gutbürgerlichen Wirtshaus oder einem eigenen Zunftgebäude? Wie unterscheidet sich ein tulamidischer Basar von einem mitelländischen Marktplatz?

Vom thorsalischen Ottaskin und der Hafenbastei im Südmeer über aranische Sippenburgen und tobrische Wehrtürme bis zur modernen horasischen Festung, vom einfachen Moha-Runddorf über tulamidische Badehäuser bis zu Meisterleistungen der Tempelarchitektur finden Sie in diesem reich mit Ansichten, Plänen und Schnittzeichnungen ausgestatteten Band mehr als sechzig beispielhafte aventurische Gebäude versammelt. Dazu kommen noch detaillierte Angaben über die Baukosten der unterschiedlichsten Bauwerke und die übliche Haushaltsgröße und Personalkosten für verschiedene Gebäude.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu aventurischen Gebäuden und Bauwerken.

€ 28,00 [D] • CHF 48,20



9 783940 424105

978-3-940424-10-5



www.ulisses-spiele.de

12020

Das Schwarze Auge

RITTERBURGEN
& SPELUNKEN

AVENTURISCHE
WOHN-, WEHR-
UND SAKRALBAUTEN
IN WORT UND
BILD

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

REICH ILLUSTRIRT!

