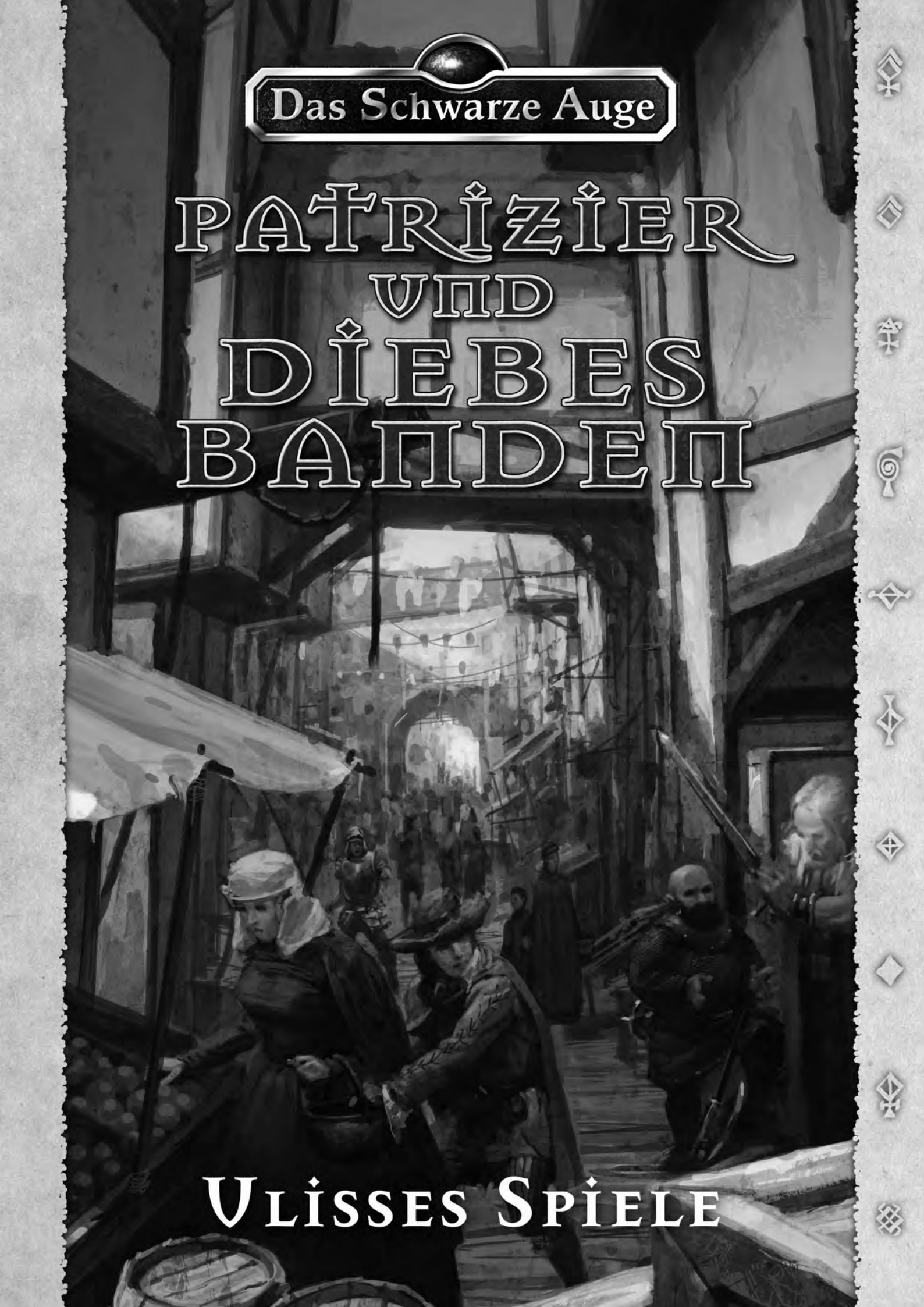


PATRIZIER UND DIEBES BANDEN

VOM SPIEL IN AVENTURISCHEN STÄDTEN

Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

PATRIZIER UND DIEBES BANDEN

VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

THOMAS RÖMER, CHRISTIAN LONSING

COVERBILD

SLAWOMIR MANIAK

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, EVA DÜNZINGER,
ANDREE HACHMANN, HORUS, INA KRAMER,
BJÖRN LENSING, MARTIN LORBER, MELANIE MAIER,
TOMEK SCHUKALLA, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

ISBN 978-3-86889-665-7



PATRIZIER UND DIEBES BANDEN

VOM SPIEL IN ABENTURISCHEN STÄDTEN

REDAKTION

MICHELLE UND RAGNAR SCHWEFEL, BJÖRN BERGHAUSEN

DIE STADT IM ABENTEUER

von Björn Berghausen

und Michelle Schwefel

Mit Beiträgen von Tina Hagner, Martin John, Martin Lorber, Katja Reinwald und Ragnar Schwefel

Mit Dank an: Frank Wilco Bartels, Philipp Schumann, Martin Ehestätt, Oliver Baeck,
Andreas Döpke, Cay-Henning Hastedt und Christian Jeub

ANGBAR

von Martin Lorber, Kai Rohlinger und Fiete Stegers

und Björn Berghausen

Mit Beiträgen von Ragnar Schwefel

Mit Dank an Mario Truant

MENGBILLA

von Andree Hachmann, Dennis Schmidt-Bordemann und Ralf Dieter Renz

und Michelle Schwefel

RIVA

von Michelle und Ragnar Schwefel

und Katja Reinwald

Mit Beiträgen von Björn Berghausen und Sebastian Thureau
Mit Dank an Armin Bundt, Julian Marioulas und Mark Wachholz

EINE DSA-SPIELHILFE





İNHALT

Ein Wort vorab	5	Die Stadtteile Mengbillas	111
Die Stadt im Abenteuer	6	Der Hafen	111
So viele Ecken	6	Quad Basari – Das Basarviertel	113
Die Stadt ist dynamisch	11	Arenaios – Rund um die Arena	114
Die Stadt – kein rechtsfreier Raum	17	Montesola – Zu Füßen des Sonnentempels	115
Von der geregelten Zeit	20	Bishdaria – Das Traumviertel	116
Die Stadt als Bühne	20	Corvidia – Das Rabenviertel	117
Die Stadt als Abenteuer	21	Quad Rahjani – Das Rahjaviertel	119
Gesichter einer Stadt	24	Medina Tulamidya – Tulamidenstadt	120
Orte	28	Mandragora – Das Viertel der Alchemisten	121
Personen einer Stadt	41	Persönlichkeiten in Mengbilla	122
Besondere und wiederkehrende Ereignisse	52	Zwischen Llanegowald und Seelensümpfen – Das Umland	125
Mystik in der Stadt	57	Mengbilla aus Heldensicht	127
Angbar – die Eherene	58	Historie Mengbillas	130
Historie	59	Mysteria et Arcana Mengbillas	131
Eine Reise durch Angbar	59	Riva – der Traum vom Reichtum	137
Das Leben in Angbar	60	Historie	138
Die Stadtteile Angbars	69	Zwischen Tradition und Faustrecht – Eine Reise durch Riva	139
Der Neumarkt	69	Das Leben in Riva	141
Alt-Angbar	71	Die Stadtteile Rivas	148
Inglut	74	Aelderfried	148
Neue Bastey	76	Aelder- und Neuehaven	150
Heimling	76	Krämerfried	151
Krumig	77	Gewerkehoop	153
Fürstenufer	78	Undere Wyk	155
Barschensee	79	Umland und Nachbarn	159
Persönlichkeiten in der Stadt	82	Personen in Riva	162
Angbar aus Heldensicht	86	Riva aus Heldensicht	169
Mysteria et Arcana Angbars	90	Mysteria et Arcana in Riva	171
Mengbilla – Unter Haien	95	Medienhinweise für das Spiel in Städten	177
Mengbilla im Überblick	96	Index	180
Wissenswertes über die Stadt im Detail	98	Weitere Pläne und Karten finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches	



Ein Wort vorab

Bereits 1985 erschien mit der Havena-Box die erste Spielhilfe, die eine Stadt als Schauplatz zum Inhalt hatte. Jedoch beschränkte sich der Inhalt überwiegend auf einzelne Gebäude (-pläne) und Personen. In den folgenden Jahren wurden Städtebeschreibungen – ausführliche wie knappe – ein fester Bestand der Regionalspielhilfen, und auch Stadtabenteuer stellten einen Schwerpunkt bei den Publikationen dar. In den letzten Jahren war eher ein gegenteiliger Trend auszumachen. Die Städtebeschreibungen in den Regionalspielhilfen sind deutlich knapper geworden, und klassische Stadtabenteuer stellen eher die Ausnahme dar.

Mit der vorliegenden Städte-Spielhilfe werden neue Wege beschritten. Statt einer Spielhilfe zu einer bestimmten aventurischen Region, handelt es sich im ersten Teil um einen Baukasten für das Spiel in Städten. Dieser soll Ihnen dabei das nötige Handwerkszeug geben, um die Stadt lebensnah und abenteuertauglich auszugestalten und den Spielraum Stadt als Spielleiter optimal nutzen zu können.

Das Spiel in der Stadt bietet Spielleitern wie Spielern große Handlungsfreiheit, eine Bühne für Improvisation, die sich zu nutzen lohnt.

Vignetten, kleine Szenen aus dem städtischen Leben dienen nicht allein der Auflockerung, sie sollen Ihnen wertvolle Anregung liefern, wie sich die Stadt im Spiel anschaulich darstellen lässt und Ihnen als Inspiration dienen, eigene Szenen zu entwerfen, um daraus Randbegnungen oder gar Handlungsfäden abzuleiten.

Erst im zweiten Teil, in dem wir mit Mengbilla, Angbar und Riva drei exemplarische mittelgroße Städte des Südens, Mittelaventuriens und des Nordens vorstellen, finden wir uns auf wohlvertrauten Pfaden wieder. Wir haben uns entschieden, in diesem Band wieder zu den ausführlicheren Städtebeschreibungen zurückzukehren, denn diese machen es Spielleiter und Spielern leichter, sich ein Bild von der

Stadt zu machen, in sie einzutauchen und sie mit Leben zu erfüllen. Vor einer zu großen Beschreibungsdichte muss dennoch niemandem bange sein, denn der Spielraum für eigene Setzungen bleibt groß.

Sie werden manchen Baustein aus dem allgemeinen Teil in einer der Städte umgesetzt finden, auf den jeweiligen kulturellen Raum angepasst. Für Spieler bieten wir als besonderen Reiz Geheimnisse für Helden aus einer der drei Städte.

Wir wünschen Ihnen eine angenehme Lektüre und viele spannende und lustige Stunden beim Spiel in der Stadt.

*Michelle und Ragnar Schwefel, Björn Berghausen
Berlin im April 2009*

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Bei den in diesem Band verwendeten Verweisen handelt es sich um die folgenden Publikationen:

AB ##	Aventurischer Bote, Nummer ##
Fluss	Die Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Angrosch	Die Regionalspielhilfe Angroschs Kinder
Firun	Die Regionalspielhilfe Firuns Atem
GA	Die Spielhilfe Geographia Aventurica
Herz	Die Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Meridiana	Die Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
WdH	Der Regelband Wege der Helden
Westwind	Die Regionalspielhilfe Unter dem Westwind





DIE STADT IM ABENTEUER

»Meine Schwester hat es in die Ferne gezogen, um das Leben einer 'Abenteurerin' zu führen, wie sie aus Geschichten bekannt sind, doch das war nichts für mich. Die ganze Welt der Abenteuer finde ich doch vor meiner Tür, die Fremde kommt mich besuchen, Exotisches finde ich auf dem Markt, und als Held bestaunt zu werden, ist mir nichts Fremdes, hier, in meiner Stadt.«

—der Garetherr Büttel Raulbrin Helmdengler im Gespräch mit einem Fremden, zeitgenössisch

Helden werden im Laufe ihres Heldenlebens Gäste oder Bewohner der unterschiedlichsten Städte Aventuriens sein. Der Raum Stadt wird in nahezu jedem Abenteuer betreten, das sich nicht ausschließlich in der Wildnis oder nur innerhalb eines einzigen Gebäudes abspielt. Die Motivationen sind dabei höchst unterschiedlich: Städte können Hintergrund des Heldenlebens und Herkunftsort sein. Sie sind vielleicht Machtbasis und Rückzugsort zwischen den Abenteuern, womöglich Heimat. Der städtische Markt ist die erste Bezugsquelle für alles, was ein Held braucht: von der Feldflasche bis zum Dörrfleisch, vom Helm bis zum Stiefel. Die Bewohner der Städte sind Informationsgeber, zum Teil Spezialisten, die nirgendwo sonst anzutreffen sind: Gelehrte und Geweihte, Schwertmeister und Meisterschmiede, Bibliothekare und Forscher, Künstler und Fernhändler. Denn sie alle brauchen Publikum, finanzkräftige Abnehmer oder einen Markt. Das Vergnügungsangebot ist in Städten unvergleichlich – viele Zerstreuungen lassen sich nur hier finden. Auf der Durchreise werden Städte von Heldengruppen aufgesucht, Vorräte aufgefrischt und Informationen eingeholt, in Herbergen übernachtet und Waffen repariert. Für Dörfer gilt: Sie liefern ähnliche Handlungsmomente wie Städte, decken wegen ihrer geringen Größe aber nur einen Teil der geschilderten Aspekte ab.

Städte können aber auch mehr sein als nur Durchgangsstation auf der Reise: Sie können das Abenteuer selbst darstellen.

Was aber ist eine aventurische Stadt? Welche Merkmale sollten den Spielern und vor allem dem Spielleiter bekannt sein? Welche Möglichkeiten ergeben sich aus dem besseren Verständnis der Stadt? Die Antworten auf diese Fragen finden Sie im folgenden Kapitel. Voran stehen Bemerkungen zu den Merkmalen der aventurischen Stadt, daran schließen sich Aussichten und Möglichkeiten an, die sich aus einer gröber oder feiner strukturierten und durchdachten Stadt ergeben. Sie finden zahlreiche Tipps zur Gestaltung von Stadtabenteuern, praktische Hinweise, Ratschläge zur Darstellung und konkrete Hilfestellungen, die Ihnen und Ihrer Spielrunde das anspruchsvolle Genre des Stadtabenteuers leichter zugänglich machen werden.

Stadtbeschreibungen, wie sie in den Spielhilfen der Regionen vorliegen, zeichnen ein offenes Szenario, in dem Strukturen und Gesellschaft sowie deren Konflikte dargestellt werden. Manche Abenteueridee liegt in diesen Beschreibungen verborgen, und Idee der vorliegenden Spielhilfe ist es, Werkzeug und Blaupausen für Abenteuerhandlungen herzustellen, die aus den scheinbar eindimensionalen Schablonen der Regionalbeschreibungen konstruiert werden können. Mit dem vorliegenden Instrumentarium werden Sie als Spielleiter leichter eine beliebige Stadt Aventuriens zum Leben erwecken und zu einem spannenden Abenteuerschauplatz gestalten!*

* Erläuterungen zum Spielen von Abenteuern in Städten finden Sie auch hier: Florian Don-Schauen: Stadtabenteuer – Herausforderung und Chance, in: Der Händler (2003), S. 6–9, Daniel Jödemann: Abenteuer in der Stadt, in: Herz des Reiches (2006), S. 12, und Anton Weste: Herzog, Ritter, Bürgermeister – Das Spiel um Macht und Politik, in: Am Großen Fluss (2005), S. 29–31.

SO VIELE ECKEN!

»Natürlich ist das eine große Aufgabe! Darum hat sich der Stadtrat ja auch einen der besten Baumeister geholt, den es für Stadtbefestigungen gibt: mich. Der Bau einer Stadtmauer ist mehr noch als für einen Menschen ein neues Wams nach Maß zu schneiden: Da gibt es Viertel, die in die Mauer müssen, andere, die davor liegen, es werden auch Felder und Gärten eingefriedet – und ein Stadttor kannst du nicht einfach irgendwohin setzen! Du musst Dir erst klar werden, wie die großen Straßen verlaufen, von wo der Handelsverkehr kommt und ob der Ort dann auch strategisch günstig gewählt ist. Von Sichtachsen will ich gar nicht reden – so etwas wollen die Bürger immer, aber eine Häuserzeile einreihen oder eine Gasse verlegen – das wollen sie nie!«

—der Methumiser Baumeister Grundeon, Sohn des Grabosch, zeitgenössisch

Einige für das Spiel wichtige Merkmale unterscheiden den Raum in der Stadt von dem in der Wildnis: Dort, auf dem Land, können sich Reisende jederzeit in jede Himmelsrichtung wenden, falls nicht markante Landschaftsmerkmale den Weg blockieren: Dickichte, Gewässer oder Gebirge. In Städten hingegen ist es der Normalfall, dass die Richtung vorgegeben ist: Gassen und Straßen, Stadtmauern und Brücken (die selten sind) zwingen die Helden auf eine Schiene der Bewegung, auch wenn der Weg durch gewundene Gassen oder über Hinterhöfe auf den ersten Blick nicht so aussieht. Wenn auf einen Platz vier Gassen münden, dann gibt es nur vier Wege – sofern man nicht Türen öffnet –, ihn wieder zu verlassen. Die 'Landschaft' Stadt ist keineswegs übersichtlich: Was hinter der nächsten Häusercke lauert, ist unsichtbar, bis man sie umrundet hat. Fremde Städte potenzieren diese Eigenschaft, weil man wie blind in jede Sackgasse laufen kann.

● Nach wenigen Schritten endet eine schmale Gasse an einer Zielwand. Rechts und links sind feste Türen, die wohl auf Hinterhöfe führen.

● Den Hinterhof kann man schnell erreichen – aber wie soll es weitergehen? Flatternde Laken auf Wäscheleinen behindern die Sicht, vor einer Toreinfahrt versperrt ein Haufen Holz den Weg, und durch die Hintertür in die Küche zu gehen, muss man sich erst einmal trauen.

● Darum war die Gasse so leer: Auf einem kleinen Platz am Ende drängen sich die Menschen so dicht wie eine Mauer und lauschen gebannt einem Zahnreißer und Scharlatan, der den gaffenden Städtern das Ende aller Flohbisse verspricht, wenn nur seine Tinktur verwendet wird.

● Na toll! Der Rollkutscher hat seinen Karren quer in die Gasse gestellt, um seine Fässer abzuladen. Hier ist kein Vorbeikommen.

● Die Gasse endet unvermutet an dem Flüschen, das die Stadt teilt. Auf der schmalen Brücke aber streiten zwei Krämer, wessen Karren zuerst hinüber darf. Ein Gardist, der schlichten will, wird überschrien; die Brücke ist unpassierbar. Von hinten hört man die Tritte genagelter Stiefel ...

● Da ist also die Gasse der Grobschmiede. Aber welche Werkstatt ist die gesuchte? In der ganzen Stadt war bisher kein Ladenschild zu sehen gewesen, aber das nützt eh wenig, wenn alle nur ein Abbild ihres Werkzeuges aushängen – wenn überhaupt. In der Gasse der Grobschmiede jedenfalls sieht man mindestens vier aufgemalte Ambosse oder Hämmer vor den Werkstätten.

● Hausnummern? Die gab es früher in nur Warunk, eine praktische Erfindung. In dieser Stadt jedoch braucht es das nicht. Jeder weiß doch, wo die Schenke am dicken Turm ist, der Krämerladen unter dem Roten Haus und die Gasse zum Gockel, oder?



Die sichere Deckung, die man im Wald sofort finden kann, mag in Städten einen ganzen Häuserblock auf sich warten lassen – oder es gibt sie zuhauf in Hauseingängen, Vorsprüngen, Höfen und Abzweigungen. Außerdem stehen in der Stadt Hunderte von Häusern zur Verfügung, die von Helden betreten und erkundet werden können. Mit jeder geöffneten Tür öffnet sich ein neuer Raum, kleiner als die Stadt, das Stadtviertel, die Gasse oder der Platz, aber die Möglichkeiten, den Raum zu vertiefen, sind um ein Vielfaches größer als in der Wildnis. Die Stadt kennt zudem mehrere Etagen – in Häusern, Türmen und auf Mauern kann man sich auf Ebenen über der Stadt begeben, Kanalisation, unterirdische Friedhöfe und Katakomben öffnen den Raum in die tieferen Etagen.

Sich beide Prinzipien deutlich zu machen – die Enge und die Tiefe des Raums – ist keineswegs banal, sondern Fundament für eine Reihe von Spielleiterentscheidungen, die sowohl Chance als auch Risiko sind, aus denen sich zum Teil die eigentlichen Schwierigkeit von Stadtabenteuern ergibt. Sie haben die Chance, an jeder Ecke skurrile Szenen, wichtige Informationen, unvorhersehbare Gefahren oder neue Auswege einzurichten, je nach dem Reiz, den Sie bei Ihrer Beschreibung der Situation geben.

Darüber hinaus können die sich kreuzenden Wege innerhalb der Topographie der Stadt auch für die Wege eines Abenteurers genutzt werden – also zu 'Abenteuerverzweigungen': Der Gesuchte kreuzt den Weg, ein Taschendieb wird verfolgt, ein Geweihter fordert Gruß und Demut ein, eine Auslage mit frischem Obst verführt – oder ein hübsches Gesicht, ein Bekannter der Helden ist auf der Gasse zu sehen usw. Richten Sie sich als Spielleiter von vornherein auf die Komplexität des Raumes ein, den Sie füllen wollen, dann ist das Risiko, sich darin zu verlieren, gering, und Sie können die Kulisse der Stadt anschaulich und handlungsfördernd einsetzen. Dazu ist es vor allem wichtig, dass Sie den Stadtplan gut kennen und sich mit markanten Punkten vertraut gemacht haben: Kreuzungen, Plätze, Tempel, Tore, Brücken, Hinterhöfe und die Wege, auf denen man sie erreicht. (Siehe auch die Hinweise zum Einsatz von Karten im Kapitel **Haus an Haus – dazwischen Gassen** Seite 10.)

ASPEKTE

Stadt ist nicht gleich Stadt – doch was unterscheidet sie eigentlich von einander? Die **Größe** der Städte variiert stark. Die meisten aventurischen Städte würden irdisch als Dörfer bezeichnet werden: Die überwiegende Zahl besitzt unter 5.000 Einwohnern, bisweilen werden sogar Ansiedlungen von weniger als 1.000 Bewohnern als Stadt bezeichnet – weil sie das *Stadtrecht* besitzen sowie oft eine Mauer, immer einen Marktplatz und eine gewisse wirtschaftliche Potenz im Vergleich zu der sie umgebenden Region.

Mittelgroße Städte zwischen 5.000 und 10.000 Einwohnern haben eine überregionale Bedeutung, wobei sie im Mittelreich Zentren lokaler Machthaber darstellen (Provinzherren) oder im Horasreich selbst Machthaber sind, im Svellmland, im Bornland oder im Süden Aventuriens aber häufig schon autarke Herrschaften stützen – entweder die Herrschaft eines Einzelnen oder die Herrschaft der Stadtgesellschaft als unabhängige Macht.

Städte über 10.000 Einwohnern haben häufig schon kontinentale Bedeutung und üben in ganz Aventurin Anziehungskraft aus, überstrahlt von den großen Zentren mit mehreren 10.000 Einwohnern wie Festum, Havena, Kuslik oder Khunchom. Einzigartige Metropolen bilden Vinsalt, Fasar und vor allem Al'Anfa und Gareth, wobei die mittelreichische Hauptstadt fast schon so viele Einwohner besitzt wie die anderen Städte zusammengenommen.

Die größten Städte Aventuriens

(Die Einwohnerzahlen sind ungefähr angegeben)

Gareth: 140.000 (Mittelreich)
 Al'Anfa: 85.000 (Al'Anfa)
 Vinsalt: 50.000 (Horasreich)
 Fasar: 40.000 (Mhanadistan)
 Kuslik: 40.000 (Horasreich)
 Festum: 33.000 (Bornland)
 Havena: 30.000 (Mittelreich)
 Punin: 25.000 (Mittelreich)
 Khunchom: 16.500 (Mhanadistan)
 Zorgan: 16.000 (Aranien)
 Grangor: 15.000 (Horasreich)
 Belhanka: 15.000 (Horasreich)
 Perricum: 13.000 (Mittelreich)
 Elenvina: 12.000 (Mittelreich)
 Thorwal: 12.500 (Thorwal)
 Yol-Gurmak: 10.000 (Schwarztoebrien)
 Lowangen: 10.000 (Svelltland)

Große Unterschiede ergeben sich auch aus der in Stadt und Region vorherrschenden **Kultur**, die sich in der Rasse und Kleidung ihrer Bewohner und in der Architektur ausdrückt: reetgedeckte Langhäuser in Thorwal, hölzerne Pfahlbauten an der nördlichen Küste, winterfeste Block- oder Steinhäuser im Bornland, Flachdachhäuser aus Sandstein oder Ziegeln in den heißen Regionen des aventurischen Südens sowie die Fachwerk- und Ziegelsteinviefalt der gemäßigten und kulturell wirksamsten Regionen von Mittelreich und Horasreich. Dank der facettenreichen Kulturen Aventuriens kann man Nostria und Selem, Norburg und Bethana, Brabak und Riva nicht verwechseln. Deshalb ist es wichtig, dass sich vor allem der Spielleiter mit der Kultur der Stadt vertraut macht – beispielsweise in den vorliegenden Regionalspielhilfen.

Über die Unterschiede, die sich durch die geographische **Lage** und die Einbettung in der Landschaft ergeben, vergleichen Sie bitte das anschließende Kapitel, denn auch in der äußeren, durch die Landschaft vorgegebene Form unterscheiden sich Städte voneinander.

Darüber hinaus tragen die meisten Städte ein oder mehrere sich überschneidende Hauptmerkmale, archetypische Grundaspekte, mit denen grundlegende, strukturelle Gegebenheiten einhergehen. Im Folgenden sind die wichtigsten *funktionalen Aspekte* aufgelistet und mit den gängigen Assoziationen versehen. Sie stellen aber selbstverständlich keinen letztgültigen Kanon dar.

RESIDENZ

Diese Städte dienen einem Herrscher oder einem Herrscher Geschlecht zur Repräsentation; es gibt meist mindestens eine breite Prachtstraße, eindrucksvolle Gebäude und Baudenkmäler schmücken zentrale Orte; ein Palast oder eine repräsentative Burg bilden das (kulturelle, nicht immer auch das geographische) Zentrum der Stadt, das durch großzügige Sichtachsen in Szene gesetzt wird; ein Hofstaat mit Gepränge und Gold in den Taschen prägt das Handelsangebot und das Publikum auf den Straßen; Fremde fallen auf, sind aber häufig, Uniformen, Sänften, Kutschen, Festgesellschaften sind nicht selten.

Beispiele: Al'Ahabad, Elenvina, Horasias, Mirham, Mherwed, Thalusa

HANDEL, HAFEN UND SEEFABRT

Der Hafen ist das Tor zur Welt. Reisende und Waren kommen aus allen Teilen des Kontinentes mit den verschiedensten Schiffen an. Je größer der Hafen und je befahrener die Route, desto gemischer die Reisenden und die Handelsgüter, die man im Hafen und in den angrenzenden Vierteln sehen kann. Ein Hafen bedingt die Anwesenheit von Seeleuten, Schiffen und Fischern, Schauerleuten und Hafenarbeitern, Segelflickern und Netzknüpfen, Fischweibern und



Krabbenverkäufern, Hafenwachen und Zöllnern. Wind und Wetter haben unmittelbaren Einfluss auf das Stadtleben: Bei Sturm fürchten die Einheimischen um ihre Fischer auf See, bei widrigen Winden können die Handelsschiffe nicht auslaufen und die Besatzungen fangen an, sich gefährlich zu langweilen. Bei Hitze beginnt das Brackwasser im Hafen ekelhaft zu stinken, im Winter herrscht (in Nordaventurien) allgemeine Lähmung und ungewöhnliche Ruhe. Die üblichen Verhaltensmuster von Seeleuten, die nach langer Fahrt wieder an Land sind, formen die Hafenviertel: Tavernen, Schänken und Bordelle reihen sich aneinander. Der Ton ist rau und die Stimmung enthemmt.

Das Bild fahrender Händler und exotischer Waren, mit denen Geschäftstreibende und zum Teil verwegene Händler kommen und gehen, gilt auch für große Handelsstädte im Binnenland: Warenaustausch, Eile und fremde Zungen begegnen auch in Städten, die vor allem als Umschlagmarkt oder zentraler Basar funktionieren. Fremde fallen hier nicht besonders auf, weil sie hier geradezu erwartet werden.

Beispiele: fast alle Küstenstädte, vor allem Brabak, Festum, Havena, Kannemünde, Khunchom, Mengbilla, Perricum, Riva, Thorwal, Zorgan und die Hafenstädte des Horasreichs (v.a. Grangor, Belhanka und Rethis); Handelsstädte im Binnenland: Angbar, Ferdok, Lowangen, Trallop, Unau

BEFESTIGUNG UND GARNISON

Bisweilen sind Städte entweder nicht mehr als die Burg, in der sich die städtische Siedlung ausgebreitet hat, oder bisweilen Festungen, die mit der Größe der Stadt gewachsen sind, so dass die ganze Anlage Burg bleibt. Damit einher gehen enge Gassen, viele Tore, dunkle Quartiere in Zwingern und hinter hohen Mauern. Viele Bewohner sind entweder Besatzung der Burg oder mit ihr verwandt, beliefern die Truppe oder suchen den besonderen Schutz eines solchen Ortes. Befestigte Oberstädte innerhalb größerer Städte funktionieren wie Festungsstädte und sind recht abgeschottet von den Unterstädten. Der Garnison strategisch wichtiger Festungsstädte sind häufig alle Belange der Stadt untergeordnet; Uniformen, Waffen und Rüstungen sind ständiges Bild in den Gassen, Soldaten wird Platz gemacht und der allgemeine Ton hat oft etwas Militärisches. Viele hierher Reisende haben auch das Ziel, dem Militär beizutreten; manche hingegen sind unfreiwillig eingereiht worden.

Beispiele: Baburin, Unau, Arivor, Perainefurten, Neu-Oberfels (sowie das alte Wehrheim, Ysilia).

STÄTTEN DER GELEHRSAMKEIT

Große Bildungseinrichtungen – Hesinde-Schulen, Universitäten, Akademien, Rechtsschulen – nehmen spürbaren Einfluss auf das Erscheinungsbild von Städten: Studierende büffeln auf Plätzen und in Seminarräumen, sie fallen durch ihre Kleidung in den Straßen auf, beleben mit ihren Streichen, Ritualen und Händeln das Leben und lungern abends in Schänken und Tavernen herum. Berühmte Lehrer ziehen mit einem Hofstaat von lernbegierigen Zugereisten herum, Künstler, Dichter und Denker sind häufig anzutreffen. Ein gelehrter Bänkelsang ist hier üblicher als in einem verschlafenen Provinznest am Rande der Zivilisation.

Beispiele: Al'Anfa (Universitätsviertel), Kuslik, Methumis, Punin, Thorwal (während der Hesinde-Dispute)

GRENPÄHNE

Als Grenzstädte können einerseits solche städtischen Siedlungen bezeichnet werden, die Bollwerk der Zivilisation gegen die Wildnis sind oder die unmittelbar an der Grenze zu einem anderen Reich liegen. Hier findet innerhalb der Stadt eine Abgrenzung gegenüber dem Umland bzw. Teilen des Umlandes statt, und diese Abgrenzung führt zu einem besonders ausgeprägten Zusammengehörigkeitsgefühl innerhalb der Stadt. Andererseits ist das Fremde alltäglich zu beobachten und stellt nichts unmittelbar Überraschendes dar, weshalb die Bewohner gleichgültig oder zumindest unaufgeregt auf ungewöhnliche Besucher oder Anblicke reagieren. Die Stimmung entspricht zu meist dennoch einer fühlbaren Wachsamkeit. Als eine Sonderform der Grenzstadt können Orte verstanden werden, die in sich zwei benachbarte Kulturen bergen, die innerhalb der Stadt aufeinander stoßen. Gemeint sind hier keine großen Minderheiten, die Einfluss auf die städtische Gesellschaft nehmen, sondern gleichberechtigt existierende, sich verschränkende Kulturkreise. Solche Städte mit 'Doppelkultur' haben oft einen sehr fruchtbaren und unmittelbaren Austausch der Kulturen entwickelt, in denen sich Elemente der jeweils anderen wieder finden.

Beispiele: Angbar, Gerasim, Selem für die 'Doppelkulturen'; ansonsten: Vallusa, Beilunk, Perricum, Trallop, Port Corrad, Lowangen, Uhdenberg, Neetha



PROVINZIALITÄT

Klein, agrarisch geprägt, kaum wehrhaft, junges Stadtrecht oder abgelegener Winkel – Provinzstädte sind häufig in Aventurien. Sie scheinen keine besonderen Merkmale zu tragen, und dennoch haben sie ihre Tücken: Provinzler sind traditionsbewusst und konservativ, lassen sich ungern belehren und halten ihre Stadt oft für etwas Besonderes – was stimmen mag im Gegensatz zur abgeschiedenen Region in der Provinz, was aber die wenigsten Weitgereisten genauso sehen würden. Reisende und Fremde fallen auf, was sich positiv auswirken kann, wenn die Helden

jemanden verfolgen oder wenn sie schnell in Kontakt kommen wollen. Es kann auch nachteilig sein, weil das Fremde immer erst abgelehnt wird, spontane Hilfe also ausbleibt und die Einheimischen verschlossen sind. Provinzstädte besitzen nicht immer Stadtmauern, wenn doch, sind sie oft niedrig oder so weitläufig, dass Felder und Gehöfte noch in ihnen Platz finden. Nur weil sie in der Provinz liegen, können solche Orte auch zahlreiche Einwohner beherbergen, häufig aber sind sie klein und von weitem in Gänze zu erfassen – oft umgeben von einem Ring aus Feldern. Das Angebot auf dem Markt ist eingeschränkt, derselbe findet nur wöchentlich statt, die Stadt ist oft noch einem Grundherrn untertan, der sich selten, dann aber hochherrschaftlich blicken lässt, gesprochen wird oft ein bäurischer, einfacher Dialekt. Da sich aus dem Archetyp nicht unmittelbar etwas Typisches ableiten lässt, sind es die in den Spielhilfen Beschriebenen regionalen Besonderheiten, die umso mehr ins Gewicht fallen.

Beispiele: Notmark, Perainefurten, Luring, Abilacht, Nostria, Andergast, Sibur u.v.a.

RELIGIOSITÄT UND FRÖMMIGKEIT

Tempel und der Glaube an eine Gottheit bestimmen Aufbau und Anlage der Stadt sowie das Miteinander ihrer Bewohner. Priester sind allgegenwärtig, Prozessionsstraßen weisen großzügig auf das zentrale



Heiligtum hin, Fresken, Wandbilder, Monumente gemahnen an den Glauben. Auf den Straßen vor und in der Stadt begegnen zahlreiche Pilger; Geschäftemacher begleiten sie, wie auch in der Stadt mit dem Glauben und Gläubigen Geschäfte gemacht werden. Sittenstrenge und religiöse Gesetze sind im Alltag ständige Begleiter. Die Stadtorbigkeit ist manchmal mit der priesterlichen Hierarchie identisch, so dass das städtische Leben quasi geheiligt ist, aber auch quasi auf das Jenseitige gelenkt wird. Die religiöse Monokultur kann in größeren Städten eine zwar ständig sichtbarer, muss aber kein überall bestimmender Aspekt der Stadt sein; diese Städte wandeln sich nur an den entsprechenden Feiertagen zur vollkommen religiösen Stadt.

Beispiele: Beilunk, Keft, Rommilys, Arivor, Xorlosch; abgeschwächt: Al'Anfa, Anchopal, Punin, Ilсур und Elenvina.

PIRATEN, BANDITEN, ABER KEINE GESETZE

Viele der üblichen Gesetzmäßigkeiten, die für Städte gelten, sind außer Kraft gesetzt, wenn der Ort eigentlich nur eine Ansammlung vieler Gesetzloser, Piraten oder Rohlinge ist, mithin also kein wirkliches Gemeinwesen. Das Gesetz des Stärkeren herrscht in den Gassen, kaum ein Gebäude oder Einrichtung ist auf Langfristigkeit angelegt (Piraten errichten keine Stadtmauern). Frei bewegen kann sich nur der Unerschrockene, wie auch Krämer, Händler und Ausrüster ähnlich raubeinig und kaltschnäuzig geworden sind wie ihre Kundschaft; denn die ist üblicherweise daran gewöhnt, sich zu nehmen, was sie begehrt. Städte, die von Gesetzlosen gegründet werden, sind temporäre Ansammlungen von Unterkünften und Spelunken, die vor allem dem Zweck dienen, sich einerseits vor einer regionalen Ordnungsmacht zu verbergen oder die Kräfte durch Zusammenschluss zu bündeln und gemeinsam der Ordnungsmacht zu trotzen. Beides bedingt schlechte Zugangswege zu diesen Orten. Sie dienen auch dazu, das Raubgold ausgeben zu können und sich auf viele Arten zu vergnügen. Städtische Gemeinschaften, die in der Vergangenheit von Gesetzlosen übernommen wurden, wurden meist von Nachbarn bald wieder befreit (und von denen übernommen) oder können die Fremdherrschaft abschütteln – wie etwa mit Städten des zentralen Mittelreichs im Jahr des Feuers geschehen.

Beispiele: Sylla, Charypso, Llanka, Phexcaer, Paavi, Wehrheim; Goldgräbersiedlungen des Nordens und im Svelltal

Ein erster Schritt, den Komplex *Stadt* zu erfassen und griffig zu gestalten, ist, die **Hauptaspekte** einzufangen und sie mit den Stereotypen zu füllen, die man sofort mit ihnen assoziiert. Die Abweichungen, Besonderheiten und Feinheiten kommen später. Ist man sich allerdings des Fundaments sicher, dann fällt es leichter, alle anderen Informationen einzuordnen. Die Beschreibungen der aventurischen Städte in den Spielhilfen des **Schwarzen Auges** liefern Ihnen alle nötigen Informationen, meistens schon im Eingangskasten *Die Stadt für den eiligen Leser*. Manchmal reicht es aber, den Hauptaspekt der Stadt zu charakterisieren, um grundlegende Muster zu Tage treten zu lassen. Die allermeisten Städte lassen sich auf einen oder zwei Archetypen reduzieren; in diesem Fall ist Reduktion nichts Schlechtes, weil sie die Improvisation erleichtert.

DIE STADT IN DER LANDSCHAFT – GEOGRAPHISCHE ASPEKTE

Ortschaften werden nicht irgendwo in der Landschaft angesiedelt. Meistens gab es für die ersten Siedler einen vernünftigen Grund, sich niederzulassen, oder für die Stadtgründer, eine Burg oder einen Marktfleck einzurichten. Ob aus der Siedlung dann im Laufe der Generationen eine Stadt geworden ist, hängt nicht unwesentlich davon ab, wie klug der Ort gewählt war und wie die Lage in der Landschaft sich ausgezahlt hat. Städte liegen stets an natürlichen Häfen, in

fruchtbarer Landschaft, an Flüssen, die Handel und Bewegungsfreiheit für den Durchgangsverkehr gewährleisten, oder an Furten oder Brücken, wenn Überlandwege die Flusswege kreuzen.

Oft schmiegen sich Siedlungen an wehrhafte Bauten an, die aus den gleichen Gründen an günstigen Orten liegen, wobei für sie auch strategische Überlegungen eine Rolle spielen. Die für Befestigungen sinnvolle Lage in erhöhter Position – auf Hügeln, Bergen, Felsspitzen – führt zu der Erscheinung von Oberstädten, die zumeist auch die Altstädte sind. Sind über Generationen die Umgebung fruchtbar, so dass sie die Ansiedlung ernähren kann, die Nachbarn friedlich, so dass sich das Gemeinwesen entwickeln kann, die Region von Handel und Gewerbe begünstigt, dann entwickeln sich Städte. Und zwar von jenem ursprünglichen Ort aus, der zu ihrer Gründung geführt hat und der nach wie vor ihr Erscheinungsbild formt. Dieses Erscheinungsbild folgt festen Mustern, die sich abrufen lassen:

KÜSTENSTADT

Städte an Küsten besitzen immer einen Hafen – selbst wenn sie an einer Steilküste liegen, sollte es einen steilen Weg zum Meer und dort einen Steg oder mindestens einen Ankerplatz geben. Der Hafen ist meist ursprünglich eine natürliche Bucht, die sich zum Anlegen von Schiffen eignet, und mit Kaimauern, Kränen und Fahrrinnen zum Handels- oder Kriegshafen ausgebaut wurde. Befestigungen sichern die Zufahrt, Leuchtfeuer oder andere Signale lotsen die Schiffe herein. Die Stadt selbst breitet sich am Hafen aus, und das Hafenviertel gehört zu den ältesten Stadtteilen. Natürliche Häfen finden sich auch an Flussmündungen oder sich krümmenden Landzungen, auf denen die Stadt zu dem Sicherheit vor Gefahren findet, die von Land kommen.

STADT IM LANDESINNEREN

Im Landesinneren finden sich Städte stets an Flüssen oder an Oasen – selten über unterirdischen Quellen –, so dass die Wasserversorgung der Bevölkerung gesichert ist. Meistens entwickelt sich die Ansiedlung dort nur auf einem Flussufer, so dass eine Flanke der Stadt durch den Fluss vor Angriffen geschützt ist – er wirkt wie ein Burggraben. Furten durch den Fluss, die womöglich für die Gründung der Stadt verantwortlich ist, werden später durch Brücken ersetzt, die den Handel einladen, genau diese bequeme Route über den Fluss zu nutzen – und die Stadt zu bereichern. Für den Brückenbau hilfreich sind Inseln im Fluss, die häufig zugleich als vorgelagertes Brückenbollwerk genutzt werden können. Wächst die Stadt, breitet sie sich mitunter auch auf dem anderen Flussufer aus und ist mithin eine geteilte Stadt, wie man an den unterschiedlichen Ausprägungen und Stimmungen der Viertel auch erkennen kann.

Städte in der Ebene besitzen oft eine ausgreifende Kontur: Bauernhöfe und andere Gebäude formen Vorstädte an den Ausfallstraßen und wuchern in die Landschaft. In Gebirgsnähe hingegen gibt es oft harte Stadtgrenzen, die von der schroffen Landschaft vorgegeben werden. Dafür besitzen diese Städte oft Viertel auf verschiedenen Höhen des Berges, also mehrere einprägsame Ebenen.

UMGEBUNG DER STADT

Üblicherweise werden Städte – vor allem jene, die in gemäßigttem Klima liegen – von Äckern und Feldern umgeben. Je größer die Stadt, desto weiter reichen die landwirtschaftlichen Flächen, deren Ertrag die Stadt ernährt (Grundnahrungsmittel werden selten weit transportiert, sondern nach Möglichkeit in Erzeugernähe abgesetzt). Dennoch stellen Städte gleichsam Inseln der Zivilisation im dünn besiedelten Aventurien dar. Die Goldene Au, die Gareth umgibt, kann man zwar in einer Tagesreise nicht durchwandern, doch selbst hier reiht sich nicht Gehöft an Gehöft.* Im Kulturland liegende Städte vermitteln

*Als Hinweis für die Bedeutung der Städte in der aventurischen Wildnis mag dienen, dass die Bevölkerungsdichte selbst des Horasreichs mit etwa 10 Einwohnern pro Quadratmeile sehr niedrig ist. Im Bornland sind es etwa 1,15 Einwohner pro Quadratmeile, im Svelltal nur etwa 0,3. In Deutschland (2009) leben etwa 231 Einwohner pro Quadratkilometer, im am dünnsten besiedelten Staat der Erde, der Mongolei, sind es 1,78.



Wie die funktionalen Aspekte bestimmte Grundmuster des Aufbaus und der Struktur einer Stadt festlegen, so folgen auch aus bestimmten geographischen Grundtypen allgemeingültige Merkmale, die es dem Spielleiter erleichtern, einen Ort zu erfassen und sich in ihm zu bewegen. Damit werden Spontaneität und Improvisation beim Spielen gefördert – auch weil die geographischen Merkmale Stereotypen und Klischees bereitstellen, die einen oberflächlichen Zugang erleichtern. Feinheiten und Besonderheiten können davon abweichen und finden sich in den Beschreibungen der Spielhilfen. Das Grundsätzliche präsent zu halten, ist dem Spielleiter allemal eine Hilfe, den Spielern ein plastisches Bild der Stadt zu liefern. Das Klischee, das die Umgebung der Stadt liefert, endet aber mit dem Eintritt in dieselbe. In Städten kann man den Einflüssen der Natur und des Wetters leichter entgehen. Dieser Unterschied zwischen der Kraft der Natur vor der Stadt und ihre Bändigung innerhalb derselben wie auch die Reaktion der Stadt und der städtischen Gemeinschaft auf Wetter und Klima können auch im Spiel verdeutlicht werden.

- Graue, von Gischt gekrönte Wogen stürmen auf die Hafenumauer zu, brechen sich mit lärmender Gewalt, Schaum spritzt in die Luft und wird vom Starkwind gegen die Läden der Fischerkaten geweht.
- Erbarmungslos senkt die Sonne hernieder auf das gelbe Gras, der Sommer hat die Stadt fest im Griff, und am Rinnsal just vor der Mauern stehen die Bürger mit Eimern in der Hand Schlange, um trinkbares Wasser aus dem Fluss zu schöpfen, ehe er in die Stadt eintritt und von Abwässern verunreinigt wird.
- Schneewehen kriechen die Mauern der Stadt hinauf, die sich eine weiße Decke aus weißem Schnee um die Schultern gelegt zu haben scheint. Rauchsäulen vereinigen sich über der Stadt zu einer dunklen Wolke, die weit über das Land zieht. Der Weg zum Tor ist frei geräumt, doch rechts und links – nur Schnee.
- Frühlingsblüten locken die Städter auf die Wiesen vor die Tore, wo die Reisenden bereits fröhlich begrüßt werden.

Vor allem aber ist die Stadt ohne ihr Umland nicht denkbar, darum bietet es sich an, es zur Erzeugung von Stimmung und plastischem Bild heranzuziehen. Beginnt nämlich ein Abenteuer nicht in der Stadt, sondern gelangt die Heldengruppe von außerhalb an den Ort des Geschehens, lohnt es sich, den Übergang zwischen Land und Stadt zu einer Szene zu gestalten (vgl. **Von Wehr und Trutz** S. 30). Diese Szene kann durchaus programmatischen Charakter tragen, indem der Kontrast betont wird:

- Aus ist's mit der frischen Luft: Eben noch atmeten die Reisenden den kühlen Geruch des Waldes, nun aber steigt ihnen der Gossengestank in die Nase.
- Die unwirtliche Steppe breitet sich vor den Toren aus. Nichts bietet sie dem Reisenden, als das, was er mit sich trägt. Doch die Stadt ist nah, sie wird der Eintönigkeit ein Ende bereiten.
- Der dampfende Dschungel entlässt die Reisenden aus seiner schwülen Umklammerung. Von keinem dichten Blätterdach gehemmt scheint die Sonne hell auf die weiße Stadt, die sich unwirklich aus dem Grün erhebt: Zivilisation – so schön!
- Schweiß treibend sind die letzten Schritte; sengende Sonnenstrahlen erhitzen Straße und Reisende gleichermaßen. Kein Hauch kann Kühlung bringen. Doch gleich – gleich! – wird Schatten sein zwischen den Häusern der Stadt, in winkligen Gassen!

durch das mehr oder weniger ausgebreitete Felderkleid, das der Reisende erst durchqueren muss, ein wohlhabendes Bild. Vorstädte und größere Nachbarorte stimmen den Ankömmling langsam auf das Ziel seiner Reise ein.

Außer in den gemäßigten Breiten Aventuriens sind aber andere, abwechslungsreichere Landschaften häufiger: Dampfender Dschungel umgibt die Städte des Südens, deren sie umgebende Rodungen der Wildnis immer aufs Neue abgerungen werden müssen. In den Tulamidenlanden bis hin zur Khom findet sich bis zur eigentlichen Siedlung häufig nur unwirtliches Land: mörderische Wüste, karge Steppen und einsames Ödland. Dasselbe – nämlich leere Weiten – plagt den Reisenden auch im äußersten Norden, ehe er endlich die sichere Stadt betreten kann, wohingegen im Waldgürtel von Nostria bis ins Bornland finstere Wälder selbst größere Städte geradezu verstecken.

HAUS AN HAUS – DAZWISCHEN GASSEN

»Hast das Spitzohr da gesehen? Hat meinen Mann angestarrt und ihm gesagt: Geh weg von diesem Ort. Alles ist tot. Hier kann kein Leben leben. So ein Unsinn! Wir leben hier schon unser ganzes Leben! Und vor uns unsere Eltern. Wo der Elf hin ist? Der ist ganz bleich gewesen und schnell wieder vor die Stadt geflüchtet. Diese Elfen!«

—Dialog auf dem Markt von Winhall, neuzeitlich

Häuser und Straßen haben mit Bergen und Hügeln eines gemein: Sie bewegen sich nicht. Der Stadtplan ist unverrückbar – wenn nicht mobile Behausungen stadähnlich zusammenkommen: Wagenburgen, fliegende Händler, Zeltstädte, Barackensiedlungen, Winterlager und Jahrmärkte. Während Handlungsschauplätze in der Natur variabel sind und dem Spielleiter viele Freiheiten lassen, ist die Stadt festgelegt. Änderungen der städtischen Anlage sind, wenn sie denn vorkommen, weit reichend und geschehen nicht über Nacht: Wiederaufbau nach Stadtbränden oder Kriegszerstörungen, planmäßige Neuanlagen von Stadtvierteln, Bau von Befestigungen, Neuansiedlungen. Dass die Stadt ansonsten festgelegt ist, wird vor allem deshalb so augenfällig, weil das Statische in dem kleinen Maßstab der Stadt auftritt, denn selbstverständlich ist auch die Wildnis nicht beliebig. Für einmal besuchte Orte gilt hier wie dort, dass sie Gestalt angenommen haben, die unveränderlich ist (ausgegangen vom profanen Ort). Aber die Beschreibungs- und damit die Festlegungs-dichte ist wegen der kleinen Distanzen innerhalb der Stadt deutlich größer – und das fängt nur bei den Stadtplänen an. Die Strecke, die ein Held in zehn Minuten zu Fuß zurücklegen kann, ist so fest, so detailreich und so statisch wie kaum eine vergleichbare Strecke in der Wildnis. Das eingefrorene Bild, das Hintergrundbeschreibungen und veröffentlichte Stadtpläne liefern, wird im Laufe des Abenteuers noch ergänzt: Suchen die Helden eine Schmiede am Festumter Viktualienmarkt auf, den Sie als Spielleiter gerade eingefügt haben, dann bleibt sie an diesem Ort und erweitert das statische Gerüst des Abenteuerschauplatzes.

Der Mechanismus, dass einmal Beschriebenes den Spielleiter festlegt, ist der wichtigste, auf den während des Abenteuers geachtet werden sollte – denn egal, was vorher in Texten angelegt worden sein mag: Es gilt das gesprochene Wort, die eingeführte Beschreibung, der Raum, wie Sie ihn am Spieltisch entstehen lassen. Dann aber gilt er für den Rest des Abenteuers bzw. der Kampagne.



STADTLÄPPE

Die Städte Aventuriens sind auf Plänen gleichsam plastisch abgebildet: Aus der Vogelperspektive schaut der Betrachter auf die Dächer der Stadt. So aber sehen nicht die Helden eine Stadt, die sie betreten und in der sie herumlaufen, denn sie können nur so weit blicken, wie Gebäude, Straßenführung und das Gewühl auf den Gassen es zulassen.

- Ein Spielleiter kann sich auf sein Erzähltalent verlassen, und seinen Spielern die Stadt nur verbal mitteilen: Das Gefüge der Straßen wird so erschaffen, wie die Helden es erlauben. Erfolgt dabei keine Unterstützung durch die Karte, kann dies die Unübersichtlichkeit einer Stadt deutlich erhöhen. Der Spielleiter kann so die Spieler in eine halbblinde Lage versetzen, in der beispielsweise Helden mit Wildnisprofessionen sich befinden dürften: praktisch orientierungslos. Der Nachteil dieser Methode liegt auf der Hand: Schnell wird die Stadt zu unübersichtlich, die Handlungsfähigkeit der Gruppe leidet darunter.

- Andererseits kann man sich auch darauf beschränken, markante und für die Handlung wichtige Örtlichkeiten innerhalb der Stadt zu beschreiben und die Frage, wie die Helden dorthin gelangen oder wo genau im Stadtbild der Ort liegt, einfach auszublenken. Das hat den Vorteil, dass sich die Gruppe stets an Kristallisationspunkten der Abenteuerhandlung aufhält, ohne dass Zeit in Sackgassen vergeudet wird. Nachteilig ist allerdings, dass auf diese Weise die Chancen des Spielens in der Stadt weitgehend ausgeblendet werden, nämlich jederzeit eine neue Richtung einzuschlagen und dort je nach Ideenreichtum der Spieler Neues zu entdecken, und auch die plastische Stimmung der Stadt leidet unter diesem Verfahren. Man kann es jedoch gut anwenden, wenn die 'Entdeckungsphase' innerhalb der Mauern vorbei ist.

- Eine Variante der selektiven Stadterkundung ist es, den Spielern einen Stadtplan zugänglich zu machen – ggf. auch Stück für Stück – der nur die markanten Punkte zeigt, beispielsweise jene,

die in der vorgegebenen Stadtbeschreibung erwähnt werden, so dass die Karte einer Schatzkarte nicht unähnlich wirkt. Dazwischen ist dann viel Platz, die sich aus der Handlung und dem Vorgehen der Helden ergebenden Örtlichkeiten, Informationen und Stationen einzutragen und sie gleichberechtigt neben den vorgegebenen zu markieren. So wird die Stadt sehr individuell – allerdings bedeutet dies für den Spielleiter eine zeichnerische Vorarbeit, für die nicht alle talentiert sind.

- Ein Trick aus der Erfahrung mit Bodenplänen in *Verliesen* ist die Verwendung einer Schablone: Ein Blatt deckt den Plan ab und lässt nur einen ausgeschnittenen Sichtkreis frei. Auf diese Weise entfällt sich nicht gleich der ganze Stadtplan. Allerdings ist der Blick in den Straßen unterschiedlich weit: Es mag sein, dass man von einem kleinen Platz aus nur bis zu den Fassaden der umliegenden Häuser gucken kann; auf einer Brücke oder einer Prachtstraße hingegen reicht der Blick hingegen ziemlich weit. Von den Zinnen der Oberstadt oder einem Stadtturm hingegen mag man die ganze Stadt überblicken können – fast wie die Vögel.

- Probat ist es, den Spielern von Anfang an einen Blick auf den Stadtplan werfen zu lassen. Das ersetzt die Sicht des Helden durch die Gassen etwa auf ein markantes Gebäude, und wie diese den nächsten Passanten fragen, was es mit dem Turm am Süende des Platzes auf sich habe, können die Spieler den Meister dasselbe fragen. Ein Teil der möglichen Verwirrung mit der unübersichtlichen Stadt wird auf diese Weise vermieden.

- Den Spielern eine Kopie des Planes auszuhändigen, ist ebenfalls ein praktikabler Weg: Lassen Sie die Gruppe nach Herzenslust im Plan herumkritzeln und Informationen ergänzen: Sie entdecken die Stadt und 'merken' sich die Örtlichkeiten, indem sie sie auf dem Plan eintragen oder sonst wie markieren. Auch für Sie als Spielleiter kann es einfacher sein, eine aus dem Ärmel gezauberte Krämerbude einfach in diesem individuellen Gruppenstadtplan einzuzeichnen und sie nicht wieder aus dem Blick zu verlieren.

DIE STADT IST DYNAMISCH

»Kaum war ich in Selem angekommen, sprach mich im Hafen eine Echse an – eine Echse! –, dann redeten zwei Händler in unterschiedlichen Tulumidendialekten auf mich ein, ein Junge mit maraskanischen Gesichtszügen stibitzte meine Börse, ein blonder Hüne schaffte mein Gepäck zu einer Herberge, nur nicht zu der, in der ich absteigen wollte; zu der konnte ich mich nicht durchfragen, weil ich in einen Streit zwischen einem Mengbiller Söldner und einem Novadi geriet – kurz, Vater, das Startkapital für das Kontor ist weg und die Büttel verlangen ein hohes Stühnegeld, um mich wieder aus dem Kerker zu lassen. Bitte sende einen Wechsel der Nordlandbank an ...«

—aus dem Brief des Kaufmanns Beregond zu Stippwitz an seinen Vater in Angbar, 1032 BF

Besonderes Merkmal der Stadt ist die Vielzahl an Personen, mit denen die Helden interagieren können. Die schiere Menge an Menschen ist Kennzeichen der städtischen Gesellschaft – sie macht die Stadt erst zur Stadt. Ganz im Gegensatz zu ihrem statischen Aufbau als Ort wird sie also von vielfältiger Dynamik bevölkert. Die Anforderungen an den Spielleiter sind hier deshalb besonders hoch: In jeder Szene kann die Meisterfigur wechseln – von der Marktfrau zur Stadtwache, vom Botenjungen zur Schankmaid, von der Patrizierin zum Bettler. Die Helden brauchen sich auf dem Markt nur umzudrehen, um dem Spielleiter einen neuen Ansprechpartner abzuverlangen. Je nach Auftreten der Helden ziehen sie bestimmte Personengruppen an: Prahlten sie mit den vollen Börsen des letzten Abenteurers, werden Taschendiebe und Bettler auf sie aufmerksam. Halten sie sich nicht an die Gepflogenheiten des Ortes, tritt man ihnen reserviert gegenüber

– oder sie machen gar Bekanntschaft mit den Bütteln. Das Potential an möglichen Interaktionen ist äußerst dynamisch und stellt wegen seiner Anforderung an den Spielleiter ein Risiko dar, und sei es nur, den roten Faden der Geschichte nicht aus der Hand zu verlieren.

Für das Spiel entstehen aber genau daraus auch Chancen, denn der Spielleiter hat fast jederzeit Gelegenheit, die Gruppe durch gezielt eingesetzte Informanten oder die richtige Begegnung auf den Pfad zurückzubringen oder ihr, wenn sie sich geschickt anstellt, auch seltene Waren und Informationen zuzuspielen. Da Märkte und große Orte Anziehungspunkt von Reisenden sind, können gerade in größeren Städten Menschen jedes Volkes anzutreffen sein (und nicht nur *Menschen*). Für ein Abenteuer bedeutet dies: Was auch immer die Helden gerade benötigen – einen exotischen Kontakt oder eine exotische Ware –, es *könnte* verfügbar sein. Die Handlungsfreiheit ist nahezu unbegrenzt.

In diesem dynamischen Wechselspiel zwischen unbegrenztem Angebot und der richtigen Dosierung liegt die eigentliche Herausforderung eines Abenteurers in der Stadt.

Wer den Helden begegnet, ist ebenfalls – wie die Gebäude – ein für allemal im 'Plan der Personen' fest eingetragen: Da es nur einen Bürgermeister gibt, ist mit der Benennung desselben die Figur festgelegt; mehr als einen Henker, eine Travia-Hochgeweihte, eine Goldschmiedin wird es in den wenigsten Städten geben – der Spielleiter legt sich fest. Für kleinere Ortschaften gilt das in erhöhtem Maße. Dazu sind in den definierten Gesellschaften fester Siedlungen gerade die auch für Helden interessanten Funktionsträger bekannt: Städter beschränken sich nicht auf Bezeichnungen wie 'die Eichenbäuerin',



‘der Rotfurter Hirte’ – die Wirtin am Stadttor ist für die meisten die (Hamwiede) Plotzinger, der Marktschreier heißt Alikr Uhdenberger. Das bedeutet für den Spielleiter, dass nicht nur die Topographie der Ortschaft, sondern auch wesentliche Personen – also jene, denen die Helden begegnen werden – vorher festgelegt werden sollten. Improvisiert eingeführte Personen sind vom Zeitpunkt ihres Auftritts ebenfalls feststehend und sollten fortan berücksichtigt werden.

Begreifen Sie die Vielzahl an Personen in der Stadt als Chance; bereiten Sie sich vor – wenn Sie sich nicht auf Ihre Improvisation verlassen wollen oder von vornherein Originalität sicherstellen wollen –, indem Sie ein paar typische Stadtfiguren vorbereiten, die Sie jederzeit aus dem Hut zaubern können: ein Marktschreier mit narbiger Glatze und riesigen Händen, der die Spezialität des Ortes über den Platz brüllt; eine alte Bettlerin, die sich mit dreckigen Fingern am Saum eines Passanten festkrallt und aus fast zahlosem Mund ihre Armut beklagt und um Almosen fleht; ein Büttel mit imposantem Kaiser-Alikr-Schnauzer, der die Arme selbstbewusst hinter dem Rücken verschränkt hält und hier Bürger grüßt, dort zwielichtige Mädels und Burschen mit gehobener Augenbraue mahnt. Diese drei sehen viel und können deshalb Auskunft geben – und hinter ihnen stehen schnell kurze Geschichten, die sie zu ‘Typen’ machen, nicht zu ‘Charakteren’. Ganz sicher aber kann man davon ausgehen, dass im Laufe des Spielens zahlreiche Figuren auftreten werden – dafür sorgt schon die Dynamik am Spieltisch. Die Merksätze hierfür lauten: Haben Sie keine Scheu vor dem Klischee, wenn Sie es nicht überbeanspruchen. Außerdem gilt: Die Stadt bietet Handlungsfreiheit. Und: In der Stadt gibt es alles. Mehr zur Darstellung der Menschenmenge finden Sie im Kapitel **Stimmengewirr** (S. 22).

KONFLIKTE UND INTERESSEGRUPPEN IN DER STADT

Die Personen einer Stadt stehen nicht für sich allein, sondern gehören aufgrund ihrer Herkunft, ihrer Stellung oder ihrer Ziele unterschiedlichen Gruppierungen an und definieren ihren Einfluss und ihre Möglichkeiten durch die Stellung innerhalb ihres Beziehungsgeflechtes. Diese Einzelpersonen und Gruppierungen sind Handlungsträger und nehmen durch ihre Absichten und deren Verwirklichung Einfluss auf die Stadt – sie befassen sich mit der alltäglichen Lebensführung, Geschäften, Streit, Versöhnung, sozialem Aufstieg, also in der Gesamtheit mit Politik. Unter Stadtpolitik kann zweierlei verstanden werden: Einmal bezeichnet der Begriff jene Organisationsform der Stadtregierung, die Entscheidungen trifft, zum anderen aber das Beziehungsgeflecht der einzelnen Machtgruppen einer Stadt zueinander, deren Interessendurchsetzung nicht weniger Politik ist. Sämtliche Entscheidungen, die von der Stadtregierung gefällt werden, müssen vor den Bürgern vertreten und verantwortet werden, sofern nicht ein adliger Grundherr feudale Macht über das Gemeinwesen ausübt (etwa in manchen Städten des Mittelreichs, Araniens oder des Bornlands) oder ein Despot (bzw. eine oligarchische Clique wie in Al’Anfa oder Mengbilla) die Stadt regiert. Ein Stadtrat möchte wiedergewählt werden, er möchte – wenn er die Positionen städtischer Entscheidungsgewalt nicht mehr innehat – unter seinesgleichen auch ungestört weiterhin seinem Handwerk nachgehen oder Handel treiben. Aus diesem Grund ist alle geregelte Stadtpolitik, auch dann, wenn sie nur bestimmten Gruppen zugute kommt – wie etwa der Patrizieroberschicht –, von einem deutlichen Hang zum Kompromiss geprägt: Entscheidungen werden meist so gefällt, dass die Basis der Zustimmung sich auf möglichst viele Schultern verteilt. Nicht ein Landesherr entscheidet kraft seines Geburtsrechtes, das ihn zeitlebens und auch seine Nachfahren über die Gesellschaft erhebt, sondern ge-

wählte Stadtoberhäupter regieren auf Zeit und durch Duldung ihrer Mitbürger. Sie bedenken bei allen Entscheidungen auch die Zeit nach ihrem Amt.

Oft hat freilich eine Oberschicht der reichen und traditionsreichen Bürgerfamilien (Patriziat) eine dem Adel auf dem Land vergleichbare Stellung eingenommen. Innerhalb dieser oligarchischen Schicht allerdings gilt ebenfalls der Hang zum Kompromiss – nur werden Bäcker und Büttel nicht daran beteiligt. In solchen Orten, die sich auf Basis von Gesetzen oder Traditionen selbst regieren, ist meist ein Maß an geregelter Ordnung präsent, die auch Helden nach kurzem Aufenthalt spüren. In manchen Stadtstaaten allerdings führt der Wettlauf auf die Ämter und die damit verbundenen Privilegien und Einkünfte zu einer mit allen Mitteln ausgetragenen Konkurrenz. Würdenträger, die ihr Amt anstreben, um es wegen der Macht oder des Reichtums auszunutzen, handeln oft nicht über die eigene Amtszeit hinaus, sondern versuchen, das Maximum herauszuholen. Entweder wollen sie sich dann mit der Beute aus dem Staub machen, wenn das Amt endet, oder sie rechnen damit, dass das Amt zeitgleich mit ihrem Leben endet, so oder so.

Auch in der nach außen gerichteten Politik – den Adligen oder Machthabern der umgebenden Lehen und Länder gegenüber – beschreiten die Städte gern den Kompromissweg und versuchen, ihre vor allem wirtschaftlichen Interessen abzuwägen und zu wahren: Statt eines Waffengangs wählen Städte häufig den Weg, sich vom Konflikt loszukaufen, weil das in der Summe meist billiger ist. Städte können dabei ihr Gesicht vor den Konfliktgegnern kaum verlieren: Der Adel betrachtet die Bürger so oder so als lavierende Pfeffersäcke, und mächtige Raubheere findet man besser ab, ehe man Gefahr läuft, dass sie die Stadt plündern oder sich gar auf längere Zeit innerhalb der Mauern einnisten.

Über die grundlegende Organisation der Stadt sollte sich der Spielleiter vorher informieren, damit das Verhalten der Meisterfiguren einfacher improvisiert werden kann und auch der Umgang der städtischen Obrigkeit mit den Handlungen der Helden schnell klar ist. Über Stadtregierung und Wesen der städtischen Gemeinschaft geben die Beschreibungen in den Regionalbänden des Schwarzen Auges meist schon im Eingangskasten Auskunft.

Wenn Sie sich auf den ersten Schritten in eine Stadt und ein Stadtabenteuer sicherer sein wollen, dann wählen Sie einen Ort aus, den Sie und/oder Ihre Gruppe kennt – also aus einer solchen Gegend, die Ihnen und Ihrer Gruppe vertraut ist oder die Ihnen liegt. Hilfestellung zu den gesellschaftlichen Gruppen in der Stadt finden Sie im Kapitel **Personen einer Stadt** (S. 41).

JEDER GEGEN JEDE(n) UND ALLE MITEINANDER

*»Manchmal genügt es schon, auf der falschen Straßenseite zu gehen oder beim falschen Krämer einzukaufen – und schon hast du dir Feinde gemacht, von denen du nichts gehaut hast!«
—häufig zu hören in Mengbilla, zeitgenössisch*

Viele Städte werden oligarchisch geführt, das heißt, dass sich feste und mächtige Interessengruppen die Herrschaft teilen. Hier bewegt sich die Politik in einem Netz aus Abhängigkeiten, Absprachen und dem Bemühen um ein Gleichgewicht (oder ein Übergewicht!), wie es beispielsweise die alananischen Granden seit Jahrhunderten praktizieren. Zudem gibt es in allen Städten weitere Mächtigkeitsgruppen, die um Einfluss bemüht sind, seien es reiche Familien, Handelshäuser, Gilden und Zünfte, Machtfiguren der Unterwelt, die Geweihten einer in der Stadt besonders verehrten Gotte oder ansässige Institutionen wie Magier- oder Kriegerakademien. Auch starke Min-



derheiten wie etwa die Maraskaner in Khunchom oder die Goblins in Festum betreiben eine 'Klientelpolitik', also eine Politik im Namen ihrer Freunde; Anhänger und Abhängigen, die sich auf das Machtgefüge der städtischen Politik auswirkt.

Hinweise auf solche Fraktionen und Mächtigkeitsgruppen finden sich in den Hintergrundbeschreibungen aller aventurischen Städte. Aus ihnen lassen sich die Beziehungen der Gruppen zueinander schnell konstruieren oder sind bereits als Gegnerschaften bzw. Allianzen charakterisiert. Sind die Interessen einzelner Gruppen klar, ergeben sich zwangsläufig Rivalitäten und Konflikte – also Abenteueransätze! Aus dem Gegensatz beispielsweise der Orkensiedlung innerhalb der Stadt Thorwal ergeben sich sehr unterschiedliche Parteien in einem fragilen Miteinander, das selbst durch kleine Ereignisse gestört werden kann. Deshalb haben die Vertreter beider Parteien ein hohes Interesse selbst an diesen kleinen Entscheidungen – und könnten nicht nur solche Mittel zur Durchsetzung ihrer Interessen wählen, die in der Region anerkannt sind. Greifen die Maßnahmen über das hinaus, was als statthaft gilt, werden sogar Verbrechen verübt, dann erreicht der Konflikt ein Maß der Eskalation, das bereits Teil von Abenteuern sein kann. Ein Streit zwischen den Fuhrleuten und den Fernhändlern in Angbar dürfte in der Wahl der Mittel anders verlaufen als ein Streit zwischen der Giftmischergilde und den Sklavenhändlern in Mengbilla.

Manchmal braucht es gar keinen äußeren Gegner, um einen Konflikt auftreten zu lassen: Rivalitäten um die Führung einer Gruppe oder Meinungsverschiedenheiten über die Wahl der Mittel zur Durchsetzung des eigenen Standpunktes führen intern zu Machtkämpfen, in die Helden verwickelt werden können.

FRAKTIONEN

Nicht immer allerdings ist vollkommen eindeutig, welche Fraktionen, Interessengruppen und Zusammenschlüsse sich in einer aventurischen Stadt verbergen – überstrahlt von ganz offensichtlichen Ratsfraktionen, hier Traditionalisten, dort Fortschrittliche, hier Frömmelnde, dort Freigeister. Im Folgenden finden sich ein paar Fraktionen, die es so zwar nicht in jeder Stadt Aventuriens gibt, aber in einigen geben könnte.

● **Rattenfängergilde:** Sie befreit die Stadt von ihren Plagegeistern. Dabei setzen die Rattenfänger vor allem abgerichtete Marder ein, die in die kleinsten Winkel kriechen und die Ratten hervor treiben. Viele Rattenfänger töten ihre Beute nicht etwa, sondern halten sie noch eine Weile in Käfigen – bis sie sicher sein, können, dass die Ratte nicht krank ist und sich vor allem noch einmal richtig voll gefressen hat. Dann wird sie geschlachtet und verkauft. *Ziele:* Die Rattenfänger möchten als Gilde sowie mit ihrem Gewerbe anerkannt und ihre Mitglieder vor allem von den Bürgern ebenfalls 'geehrt' werden. (Vgl. auch die Profession *Rattenfänger*, *WdH 151*)

● **Die idealistischen Zöllner:** Jeden Tag stehen sie im Auftrag der Obrigkeit an den Toren und Brücken, die in die Stadt führen, und verlangen von allen Reisenden und vor allem von den Händlern Zoll auf die Waren, die in der Stadt verkauft werden sollen. Sie sind bei allen unbeliebt: bei den Fremden, weil diese unweigerlich Geld lassen müssen, bei den Händlern, weil diese sich stets übervorteilt fühlen, bei den Einheimischen, weil der Zoll die Waren verteuert. Zudem sehen sich die Zöllner ständig dem Verdacht ausgesetzt, bestechlich zu sein und sich insgeheim zu bereichern. *Ziele:* Die idealistischen Zöllner, die eigentlich nur einen Dienst für ihre Heimat leisten wollen, möchten den miesen Ruf ihrer Truppe loswerden, sehen sich aber überall mit Schwierigkeiten konfrontiert, die schon damit beginnen, dass ein Händler ihre Ehrlichkeit auf die Probe stellt, indem er freiwillig Schmiergeld anbietet.

● **Die korrupte Stadtgarde:** Vielleicht hat die Truppe einmal mit Idealen begonnen. Dann aber hat sie gemerkt, wie lukrativ die Macht sein kann, die sie im Namen der Obrigkeit ausübt. Sie sammelte immer mehr Abhängigkeiten, erpresst die Stadtoberkeit und schmiert andere öffentliche Stellen. Diebe und Bettler zahlen Schutzgeld an die Stadtwache, und 'freischaffende' Gesetzlose müssen auf der Hut sein – vor der Wache und den anderen Verbrechern. In der Stadt redet

man nicht über das System, auch wenn es vielen bekannt ist. *Ziele:* Die Stadtwache möchte so weiter machen wie bisher und dabei nicht Weltverbesserern oder Idealisten gestört werden.

● **Die verwandten Büttel:** Es ist in der weitverzweigten Familie schon seit Generationen Tradition, dass die Söhne und Töchter in der Stadtwache dienen. So kommt es, dass sich die Büttel alle sehr ähnlich sehen und zudem auch noch fast alle den gleichen Nachnamen tragen. Glücklicherweise herrscht innerhalb der Familie ein ehrlicher Ordnungssinn, doch trotzdem führen die Verwandtschaften immer wieder zu verwirrenden Situationen für die Stadtbewohner, die Fremden und für jeden, der mit der Wache in Kontakt gerät – ob als Anreisender am Tor, als Verbrecher oder als jemand, der ein Verbrechen zur Anzeige bringen will.

● **Die fremde Kontoristin:** Mehrere eingessene Händler haben den Platzhandel in der Stadt unter sich aufgeteilt. Doch ein auswärtiges Handelshaus hat dennoch beschlossen, hier Fuß zu fassen. Es schickt seine umtriebige Kontoristin in die neue Niederlassung, die nun insgeheim mit allen Mitteln versucht, die übermächtige Konkurrenz zu beugen: Schmeicheleien, Drohungen, Schmiergelder, angeheuerte Diebe, Saboteure und Schläger. Die hiesigen Kaufleute haben noch nicht durchschaut, wer ihnen das Leben derartig schwer macht, denn das kleine Kontor nehmen sie bislang nicht ernst. *Ziele:* Die Kontoristin will ihren Auftrag in jedem Fall erfüllen – koste es was es wolle.

Die Aktionen der einzelnen Gruppen sind so unterschiedlich und vielfältig wie sie selbst. Dennoch aber gibt es ein paar grundsätzliche Handlungsweisen, die für bestimmte Gruppen typisch sind und häufig auftreten. Generell schließen sich Gruppen, wenn sie in der Gesamtheit Widerstand oder eine Stimmung gegen sich spüren, enger zusammen (aber: "Da stehen zwei am engsten beisammen, wo es gegen einen Dritten geht"). Unberührt von den exemplarischen Handlungsweisen bleibt die Tatsache, dass es auch in vermeintlich 'guten' Gruppen Schurken gibt und dass auch bei den der Kriminalität eher zugeneigten Gruppen Ehrenmänner zu finden sind. Auch sollte bei den Extremfällen bedacht werden, dass sie in Städten mit niedrigem Organisationsgrad und weniger geregelter Verfassung eher ergriffen werden als in Städten mit besserem Klima.

Bürgerliche und geordnete Gruppen: Händlergilden, Handwerkszünfte, Stadtrat, Stadtwache, Patrizierfamilien, Stadtadel, gebildeter Zirkel, Gelehrtenkollegium.

Mittel: Klage vor Gericht, Meldung bei der Obrigkeit, Anrufung von Schlichtern (Geweihete, Honoratioren), Einigung auf dem Kompromissweg, Bündnisse mit anderen Gruppen, Einlenken und Zugeständnisse, Arbeitsverweigerung.

Extremfall: Rufmord und üble Nachrede, wirtschaftliche Drohungen, Erpressung von Konkurrenten, Handgreiflichkeit bis zum Mord (selten) im Affekt, Anheuern von Dieben, Schlägern und anderen 'Problemlösern', Brandstiftung, Abwendung, Flucht und Exil.

Klerikale Gruppen: Geweihtenschaft der Zwölfgötter und der Halbgötter des zwölfgöttlichen Pantheons, Priesterschaft nichtmenschlicher Götter, Gemeinden anderer (erlaubter) religiöser Kulte, Anhängerschaft lokaler Propheten.

Mittel: Klage vor Gericht oder Kirchengericht, Meldung bei der Obrigkeit, Anrufung von Schlichtern (andere Geweihte, Honoratioren), Einigung auf dem Kompromissweg, Herbeizitierung höherer Hierarchien, Mobilisierung der Gläubigen für die eigene Sache, Bündnisse mit anderen Gruppen.

Extremfall: Mobilisierung der Gläubigen gegen die andere Sache, Predigten mit dem Ziel der Verdammung, Entzug der Sakramente und daraus folgende geistliche Schutzlosigkeit der Gesellschaft, Erzwingung eines Götterurteils, Rufmord, Erpressung, Handgreiflichkeit bis zum Mord (selten) im Affekt, Anheuern von Dieben, Schlägern und anderen 'Problemlösern', Abwendung, Flucht und Exil, Tod als Märtyrer.



Magische Gruppen: Kollegium der Akademie, Zirkel um einzelne Lehrmeister, magische Kulte, Magierphilosophen.

Mittel: Klage vor dem Gericht oder dem Gildengericht, Meldung bei der (Gilden-)Obrigkeit, Anrufung von Schlichtern (Geweihete, andere Magier oder Magierakademien), Einigung auf dem Kompromissweg, Einlenken und Zugeständnisse, wissenschaftliche Fehde (die magische Persönlichkeit verächtlich machend).

Extremfall: Rufmord oder üble Nachrede, Denunziation, Sabotage, Handgreiflichkeiten bzw. magische Übergriffe, Bloßstellungen durch unfaire Zauber, Drohungen und Einschüchterungen bis zum Mord, Anheuern von Dieben, Schlägern und anderen 'Problemlösern' oder eigener Griff nach gewalttätigen Mitteln, Abwendung, Flucht und Exil.

Andere Völker: menschliche Bevölkerungsminderheit, Zwergensippen, Elfensippen, Goblinsgemeinde, Orkgemeinschaft, Grolme, Achaz.

Mittel: Klage vor Gericht (wenn gerichtsfähig), Anrufung der Obrigkeit oder von Schlichtern (Geweihete, Honoratioren, Respektpersonen), Einlenken und Zugeständnisse, Isolation und Abschottung, Mobilisierung der eigenen Klientel, Arbeitsverweigerung, Bündnisse mit anderen Gruppen, Handgreiflichkeiten, Schmähungen.

Oft reichen schon die Kurzinformationen über Städte aus der **Geographica Aventurica**, um Fraktionen einer Stadtgesellschaft zu erschaffen: Praios-Tempel und Magierakademie in einer Stadt – dass sich beide nicht grün sind, ist wahrscheinlich. Gesellen Sie der Akademie die nötigen Zulieferer hinzu – Pergamentmacher, Tintenmischer (oder zumindest einen mit Pergamenten und Tinte handelnden Kaufmann), eine Apotheke, ein Kräuterweib, einen reichen bürgerlichen Mäzen der Schule – sowie ein paar übermütige Eleven. Die Zulieferer buhlen um die finanziellen Mittel der Akademie und machen sich zum Teil untereinander Konkurrenz. Einige der Lieferanten allerdings fürchten den Tadel durch den Praios-Tempel und verhalten sich erst recht geheimniskrämerisch, was Misstrauen erregt, andere denunzieren ihre Kontrahenten. Schon entsteht aus den Informationen 'Tempel und Akademie' Konflikt- und damit Plotpotenzial.

Ein anderes Beispiel: Als Garnison einer mittelreichischen Stadt ist eine Kompanie kaiserliche Gardisten, ein Dutzend gräfliche Büttel sowie ein paar Flusszollgardisten angegeben – selbstverständlich können die einzelnen Truppen einander nicht gut leiden, beschneiden sich gegenseitig die Kompetenzen, hauen ihre Kameraden im anderen Wappenrock in die Pfanne und sorgen für Ärger in den Hafentavernen am Fluss, in den anderen Tavernen, am Stadttor usw. – je nachdem, welche Truppe nach ihrer Zuständigkeit das Sagen hätte; zumal die kaiserlichen Gardisten gewiss nicht aus demselben Ort stammen, die Büttel hingegen schon – daraus ergibt sich Fremde gegen Einheimische mit ganz eigener innerstädtischer Unterstützung. Mischen Sie noch ein paar gerissene Schmuggler hinein, die die Zölle umgehen wollen, einen knauserigen Kaufmann, dessen Waren verschwinden, und ein paar ahnungslose Flussfischer, dann entsteht aus der winzigen Information über die Garnison der Stadt ein Fraktionsgeflecht, das bei den für das eigentliche Abenteuer relevanten Nachforschungen der Helden zumindest für allerlei Lokalkolorit sorgt.

Sind in einer kleineren Stadt nur zwei Schänken angegeben, so mag es sein, dass sich die trinkwilligen Einwohner der Stadt regelrecht nach den beiden Stammlokalen aufteilen. Die einen gehen in diese, die anderen in jene. Da die Helden sich erst einmal für eine von beiden entscheiden werden, mögen die Stammkunden der anderen schlecht auf sie zu sprechen sein: Sie haben beim falschen Wirt das erste Bier gezapft.

Extremfall: Unterwerfung, Rufmord oder üble Nachrede, Aufhetzung der eigenen Klientel, Gewalt (bis zum Mord), Anheuern oder Mobilisieren von Dieben, Schlägern und anderen 'Problemlösern', Brandstiftung, Sabotage, Flucht.

Kriminelle Gruppen: Diebe, Einbrecher, Ketzer bzw. Glaubensgemeinschaften nicht anerkannter Götter, Kultisten, Vogelfreie.

Mittel: Rufmord und üble Nachrede, Drohungen und Einschüchterungen, Handgreiflichkeiten und körperliche Gewalt, wirtschaftliche Schädigung, Mobilisierung der eigenen Anhängerschaft zu Drohebarden oder gar Gewaltakten.

Extremfall: Brandstiftung und Vandalismus, Entführung und Erpressung, magische Gewaltmittel, Mord (auch Giftmord, besonders verpönt), Flucht.

Randgruppen: Bettler, Prostituierte, Aussätzige und Kranke, Landflüchtlinge und Flüchtlinge allgemein.

Mittel: Anrufung der Obrigkeit, Zugeständnisse, Drohungen, Handgreiflichkeiten.

Extremfall: Rufmord oder üble Nachrede, Handgreiflichkeiten bis zum Mord, Flüche, Schadrituale, Diebstahl, Raub, Brandstiftung, Sabotage, Unterwerfung, Flucht

SCHWARZ UND WEIß

Ein Abenteuer muss nicht den handfesten Straßenkampf zum Gegenstand besitzen, aber für den Spielleiter ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten, die Interessen mächtiger und augenfälliger Gruppen in einer Stadt zu mehr als nur zur Kulisse zu verwenden: Informanten sind entweder aufgeschlossen oder zugeknöpft, die Stadtgarde entweder anderweitig beschäftigt oder gar feindselig, Preise werden zu Ungunsten der Helden geändert, Herbergen setzen die Abenteuerer vor die Tür etc. Gegenspieler der Helden müssen in diesem Zusammenhang nicht erzböse oder durch und durch gut sein – vielmehr entsteht die Gegnerschaft der Helden aus 'normalen' oder 'scheinbar normalen' Konflikten innerhalb der städtischen Gruppen: Der korrupte Torwächter kann ein schlimmer Bösewicht für einfache Bauern und Kleinkrämer sein, gleichzeitig aber treu sorgender Familienvater oder selbst Opfer einer Schleuserbande. Er ist nicht 'schwarz' und auch nicht 'weiß'. Er wird für die Helden erst dadurch zum Gegner, dass seine Interessen sich nicht mit ihren Wünschen oder denen der Gruppierung, auf deren Seite die Helden stehen, vereinbaren lassen. Das Stadtabenteuer kann – muss aber nicht! – auf große Effekte und epische Dimensionen verzichten, die Auswahl der Konfliktparteien, der Streitpunkte und der beteiligten handlungstragenden Meisterfiguren (wie etwa skrupellose Händler, bestechliche Stadtwachen, in Not geratene Kleinhändler, gesuchte Leibeigene oder aber Meuchler, Magier und Schmuggler bis hin zu Serienmördern, Vampiren oder Dämonenbeschwörern) bestimmen, wie phantastisch die Handlung gestaltet wird.

In jedem Fall ist die Stadtpolitik nützlich, um die Atmosphäre einer Stadt zu definieren und im Abenteuer leichter zu einer greifbaren Stimmung werden zu lassen. (Vgl. auch den Abschnitt **Motto und Blickwinkel**, S. 26)

VORURTEILE VOR UND HINTER DEN MAUERN

»Aufs Land will ich keinesfalls. Es stinkt dort. In jedem Dorf: Jauchegrube neben Jauchegrube.« – »Mag sein, edle Dame, dass die Jauchegruben riechen. Aber es sind meine Kühe, nicht meine Nachbarn, deren Dreck mir in der Nase sticht.«

—Dialog auf dem Rindermarkt von Baliho, zeitgenössisch

Die Sicht der Landbevölkerung auf die Städter ist von zahlreichen Vorurteilen geprägt, die oft sogar zutreffend sind: Stadtbewohner sind laut, weil sie Lautstärke gewohnt sind; freundschaftliche Ver-



bindungen haben in der Stadt selten lebensnotwendigen Charakter, weshalb Städter als oberflächlich gelten. Sie werden für faul und überheblich gehalten, weil sie sich nicht um alle Aspekte der täglichen Daseinsfürsorge selbst kümmern müssen – den Brunnen wartet die Stadt, das Brot bäckt der Bäcker, das eigene Haus schützt der Büttel

Ein Stadtabenteurer lebt von den vielen zwischenmenschlichen Konflikten und Verbindungen, die der Fülle an auftretenden Figuren Leben verleihen und sie einander in Beziehung setzen. Verzichteten Sie deshalb nicht auf Nachbarschaftsstreit, gutwilligen oder niederträchtigen Klatsch oder die natürlichen Spannungen, die entstehen, wenn viele Leute auf engem Raum zusammen leben. Dabei lässt sich am besten mit den allzu menschlichen Eigenschaften arbeiten: Liebe, Lust und Neid, Missgunst und Misstrauen, Genuss- und Ruhmsucht, Ehrgeiz, Machtgier und Kontrollwahn, Geiz und Rache.

- Das freizügige Leben der jungen Tochter des Gastwirts stört schon seit langem das tief traviagläubige Nachtwächterehepaar. Diese mischen sich darum in die Erziehung der Nachbarn ein und suchen nachts ganz speziell nach dem Töchterchen, um es nach Hause zu bringen.

- Die Stadtschreiberin ist eine gelehrte Frau, die darüber hinaus auch poetische Ambitionen besitzt. Doch ihr Epos über das Leben des Heiligen Geron wird und wird nicht fertig, weil sie das Hämmern aus der Schmiede gegenüber beim Schreiben stört. Also macht sie den Schmied schlecht, wo sie nur kann – und als Stadtschreiberin im Rathaus kann sie allen Fremden davon abraten, diese Schmiede aufzusuchen. Weniger Arbeit, weniger Hämmern!

- Stane und Berinda sind jung und verliebt. Aber weil der Vater Stanes der Mutter Berindas vor vielen Jahren schöne Augen gemacht hat, während Berindas Onkel und Stanes Mutter sogar ein offenes Techtelmechtel hatten, was alles in einem großen Zank endete, können sich die Liebenden nur heimlich treffen, damit die Eltern es nicht mitbekommen. Der Treffpunkt ist das Haus von Berindas Onkel, nämlich der Kräuterladen der Stadt, der sowieso schon schlecht beleumundet ist.

- Der Veteran hat aus seiner Zeit als Soldat in Diensten des Kaisers eine Vielzahl heldenhafter Geschichten mitgebracht, aus Eslamsbrück, von der Trollpforte – oder alananisch: vom Szintoufer und vor Mherwed – sowie hässliche Kriegsverletzungen: Er geht auf einem Holzbein, trägt eine Augenklappe und hat nur noch acht Finger. Allen geht er mit seinen Geschichten auf den Geist, vor allem aber mit seiner Weinerlichkeit, die nach dem dritten Humpen ausbricht: der Undank, die toten Kameraden, sein Bein, das ihm keiner ersetzen kann. Aber dieser Bürger, der hat aus dem Krieg einen Orden mitgebracht. Und jene Hauptfrau der Torwache bekommt eine Rente, weil sie irgendeiner wichtigen Person beim einzigen Einsatz im Krieg das Leben gerettet hat. So schlecht ist die Welt! So vergiftet der Veteran die Stimmung.

- Mit großem Misstrauen beobachtet der Getreidegroßhändler seine Nachbarin, die Weinhändlerin: Ständig tut sie heimlich, empfängt zwielichtiges Volk, treibt sich nachts herum. Sie muss mit dem Namenlosen im Bunde sein, denn erfolgreich ist sie auch noch! Also zeigt er sie an oder will ihr eine Abreibung verpassen lassen – dabei ist die Kauffrau nur eine fleißige Akoluthin der Phex-Kirche.

- Der Studiosus ist plötzlich ein reicher Mann geworden. Gestern noch hat er mit seinen Kommilitonen gebuffelt, heute ist ihm das Vermögen der Erbtante zugefallen und seitdem lebt er in Saus und Braus. Die anderen Studenten hasssen ihn dafür und sähen ihn am liebsten stolpern und schmerzhaft fallen oder sie nehmen ihn aus wie eine Festtagsente.

usf. Auch die Hektik der Städter ist ein bekanntes Vorurteil – ständig sind sie in Bewegung, erledigen alles auf die schnelle Art, nehmen sich nicht die Zeit für ein Schwätzchen mit dem Nachbarn (den sie oft nicht einmal kennen!) und haben scheinbar nur eines im Sinn: Geschäfte.

Umgekehrt ist der Blick aus der Stadt hinaus auf das Land von einer gewissen Überheblichkeit und Arroganz geprägt, so als wäre es das vornehmste Recht der Landbevölkerung, die Städter mit Nahrung zu versorgen. Die 'Landeier' und 'Backfische' aus der Provinz gelten als naiv und langsam. In den als ärmlich empfundenen Verhältnissen auf dem Dorf will kein Stadtbewohner mehr leben – oder sehnt sich insgeheim nach einer idealisierten Idylle auf dem Land.

Wenn Sie es wollen, können Sie den Gegensatz zwischen Stadt und Land und die Vorurteile einander gegenüber auch für das Stadtabenteurer nutzen: Helden mit Wildnisprofessionen können ihr Entsetzen über die Stadt genauso ausspielen und Vorurteile erfüllt sehen, wie Helden städtischer Professionen mit weltmännischer Selbstverständlichkeit die 'Wilden' in die Vorzüge der Zivilisation einführen können. Aus unwirtlicher Wildnis in die Stadt gefunden zu haben, kann sich auf diese Weise nicht als Zuflucht, sondern als Geduldssprobe mit den Städtern erweisen.

STÄDTISCHE HELDENPROFESSIONEN

Die Stadt kann nicht nur Geburts- und Herkunftsort der Helden sein, sondern auch das hauptsächliche Lebensumfeld. Innerhalb der städtischen Gemeinschaft erhalten gesellschaftliche Professionen ihren Sinn – im Zusammenspiel mit anderen Menschen. Wer eine solche gesellschaftliche und städtische Profession ausübt, braucht die Stadt als Umfeld, denn nur sie macht die Profession möglich (Bettler und Ausrufer finden in der Wildnis kein Auskommen).

- **Streuner:** Aufgewachsen in den Gassen der Stadt sind Streuner die geborenen Lebenskünstler: Hochstapler, Spieler, Gelegenheitsarbeiter, Informanten. Innerhalb der Stadt sind sie wie der Fisch im Wasser: ganz in ihrem Element. (WdH 142 f.)

- **Ausrufer:** Eine kräftige Stimme, rhetorisches Geschick und Darstellungskunst kennzeichnen die Ausrufer, die in den Städten immer gern gesehen und vor allem gehört werden: Denn sie verkünden den des Lesens unkundigen Bürgern die Neuigkeiten aus aller Welt, aus der Stadt oder von bestimmten Institutionen. (WdH 134)

- **Bettler:** Wer das Leben eines Bettlers geführt hat, der kennt die Gesellschaft oft besser als jene, die sich als Teil von ihr fühlen: Bettler besitzen ein große Menschenkenntnis, sind Überlebenskünstler und mit jedem Winkel ihrer Stadt vertraut. Sie sehen fast alles, werden aber selbst selten beachtet. Andere Professionen aus dem unteren Bereich der Gesellschaft sind **Diebe** und **Einbrecher**, die ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen, dabei aber die Gesetze missachten. Einbrecher sind akrobatisch und beachtliche Kletterer; sie kennen die Stadt aus einer ungewohnten Perspektive: von oben, von den Dächern her gesehen. (WdH 135 f.)

- **Händler:** Ob Krämer, Hausierer, Geldwechsler – am liebsten halten sie sich auf dem Markt auf, wo sie ihre Geschäfte machen können. Sie haben ein Auge für die Menschen und können sie gut einschätzen; sie wissen, wo man die Dinge beschaffen kann und was man dafür bezahlen sollte. Welches Gerücht auch immer in der Stadt umgeht – die Händler auf dem Markt haben es gewiss schon gehört. (WdH 137 f.)



● **Gelehrte und Schriftsteller:** In Städten finden sich Akademien, Bibliotheken, Mäzene und häufig auch Bürger, die eine Schreibarbeit aufgeben, weil sie selbst nie schreiben gelernt haben. Wer von den Gelehrten nicht unterwegs ist, um zu forschen, oder von den Schriftstellern, um einen adligen Geldgeber aufzusuchen, ist häufiger Gast in städtischen Tavernen. Wo sonst, wenn nicht in der Stadt, finden sich Theater und Bühnen, die jedermann zugänglich sind! (WdH 141 f., 148 f.)

● **Wirte:** Früher oder später kriegen sie sie alle – in die Schänke. Wirte sind oft die ersten Ansprechpartner für Fremde, besitzen eine gute Menschenkenntnis und einen großen Langmut beim Zuhören. In der Stadt sind ihre Tavernen oft Zentren eines Stadtviertels, wo Gerüchte und Informationen ausgetauscht werden. Oft sind Wirte auch gute Vermittler und Schlichter. (WdH 144)

● **Handwerker:** Nicht nur für den täglichen Gebrauch der einfachen Leute, sondern auch handwerkliche Fachleute für besondere Berufe und Bedürfnisse gibt es in Städten – je größer, desto mehr echte Spezialisten. Handwerker sind geschickt und fertigen an, was die Bewohner und Besucher einer Stadt benötigen. Ihre Betätigung ist so vielfältig, wie die Begabungen verschieden sind. (WdH 159–151)

● **Stadtgardisten:** Im Namen der Obrigkeit achten sie auf die Einhaltung der Gesetze innerhalb der Stadt und greifen bei Zuwiderhandlungen ein. Sie klären auch Verbrechen auf und leisten so manche Detektivarbeit. Stadtgardisten sind mit ihrer Stadt und den Tricks ihrer Klientel vertraut; Fremde sind sie gewöhnt – doch ob man sie barsch abfertigt oder freundlich willkommen heißt, hängt vom Einzelnen ab. (WdH 100 f.; siehe auch Schließer 101 f.)

● **Gladiatoren und Schaukämpfer:** In den Städten des Südens werden zumeist Gesetzesbrecher zu Schaukämpfen verurteilt. Wer dabei nicht stirbt oder zum Krüppel geschlagen wird, kann es zu Ruhm und Ansehen bringen. In 'ihrer' Stadt ist die gefeierte Gladiatorin beliebt und kann überall mit Unterstützung rechnen – außer vielleicht bei jenen, die im letzten Kampf gegen sie gewettet hatten (WdH 98–100)

GASSENWISSEN

Das Talent *Gassenwissen* (KL/IN/CH; vgl. Basis 118, WdS 23) kann sehr vielseitig eingesetzt werden, weil es beschreibt, wie grundlegend ein Held mit den Mechanismen einer städtischen Gesellschaft vertraut ist, wen man ansprechen muss, woher man Dinge organisiert, wie man unterkommt – und wem man besser nicht begegnet. Das Gassenwissen beschreibt das intuitive Begreifen und Durchschauen der Strukturen auch fremder Städte. Eine Streunerin kann den Taschendieb leicht enttarnen, noch ehe er lange Finger gemacht hat; sie versteht die Andeutungen des Büttels auf ein Schmiergeld sofort; sie findet das Badehaus und die schummrigen Lokale leicht, weil sie 'ihrer Nase' nachgeht. So wie das Talent *Wildnisleben* abbildet, wie (und ob) ein Held in der Wildnis überleben kann, gilt das Gassenwissen für Städte.

VORSCHLÄGE FÜR RICHTWERTE

Nicht aktiviert: geeignet für Helden mit Wildnisprofessionen: Sie sind in der Stadt vollkommen orientierungslos, mit den Eindrücken überfordert, fürchten womöglich die Enge des Raums, die vielen Menschen und Gesichter, ein Haus sieht wie das andere aus, sie finden die Gerüche der Straße abstoßend und den Lärm der Plätze unerträglich. Sie leiden bei jedem Schritt, den sie durch eine Gasse tun müssen,

und wünschen sich nichts lieber, als sofort zurück in die Wälder zu eilen. Sie haben weder das Interesse noch die Begabung, sich mit der Stadt als solcher abzufinden.

TaW 1–3: Das klassische Landei kommt in die Stadt, bestaunt die hohe Mauer, den großen Marktplatz, die vielen Menschen – und ist binnen einer Stunde seinen Geldbeutel los, hat für den falschen Mann vor Gericht gebürgt und sein vorletztes Hemd einem vermeintlich Bedürftigen geschenkt. Ständig verläuft er sich im »Gewirr der Gassen«, das er für ein ausgeklügeltes Labyrinth hält, kann einen Einheimischen nicht von einem Zugereisten unterscheiden, landet bestimmt in der schlechtesten Herberge (mit den höchsten Preisen) und verliert seine aufwändig gearbeitete Gürtelschnalle (der Geldbeutel ist ja schon weg) beim Hüchenspiel.

TaW 4–6: Keinesfalls mehr folgt die Heldin dem erstbesten Ortskundigen in dunkle Gassen, und auf die verwanzte Herberge mit dem schönen Schild fällt sie auch nicht mehr herein. Wo der große Markt ist, weiß sie genauso wie man in der Hafenschänke ein Bier bestellt, ohne sonderlich aufzufallen. Gut, beim Zuprosten wird sie entlarvt, und auch der Preisvergleich bei den Kürschnern hätte glücklicher ablaufen können, aber: Man lernt nicht aus. In kleineren Städten oder in der Provinz kommt sie schon gut zurecht, in großen Städten allerdings ist sie noch immer ziemlich verloren.

TaW 7–9: Städte sind schon etwas Faszinierendes. Wenn man erst einmal begriffen hat, dass man bestimmten Schlägertypen besser nicht in die Augen schaut, dass der gute Tabak unter der Ladentheke liegt, und weiß, mit welchem Gassenjungen man einen guten Späher erwischte hat – dann findet man sich schon ganz gut zurecht. Sie hat schon ein paar Städte gesehen – auch ein paar große –, hat schon ein paar Straßenschlägereien mitgemacht (und es auch geschafft, ein paar brenzligen Situationen aus dem Weg zugehen, ehe es hart auf hart ging). Die anderen in der Gruppe fragen meist sie, wenn es darum geht, in den Schänken und Gassen Erkundigungen einzuholen.

TaW 10–14: "Torwache – schmieren, Bettler (rechts) – kleine Münze, Bettler (links) – zwei kleine Münzen, auf diesem Platz jetzt keine Mätzchen, der Marktvogt sieht kompetent aus, mit diesen Burschen – Vorsicht, der da – ist für Geld zu haben, hier nicht abbiegen, sieht nach Sackgasse aus, verdammt – das Bürschchen hätte mir doch beinahe die Börse abgenommen!"

TaW 15–18: Sie kennt immer einen, der weiter weiß. Und wenn nicht, dann geht sie auf die belebte Straße und kommt kurz danach mit der Expertin zurück, die man brauchte. Was man auf den Straßen so redet, weiß sie nach zwei Stunden, im Gasthaus hat sie sich noch nie geirrt. Wenn's mal schnell gehen soll, immer ihr nach! Sie hat's sogar im Gespür, wo man über die Dächer verschwinden kann. Dem Zwergen hat sie schon mehr als einmal den Geldbeutel gerettet.

TaW 18–22: "Das ist der alte Galgenturm, an dem man früher die Wägefälscher an den Ohren aufgehängt hat, dort drüben stand früher die alte Handpumpe, die nur rostiges Wasser spuckte. Hier würde ich allerdings meine Würste nicht kaufen, der Fleischer sieht aus, als kenne er die Fliegen schon mit Namen – und da drüben ... ach, Ihr seid von hier und wusstet das alles nicht?"

TaW 23+: Dem macht keiner etwas vor: Betritt er die Stadt, dann atmet er frei und enthusiastisch ein, tätschelt dem Taschendieb die Wange, während der noch die Hände in den Hosentaschen hat (den eigenen!), dem Büttel erklärt er den Weg in die Wachstube und hilft danach dem jungen Wirt, die angemessenen Preise für dieses Viertel, diese Lage, dieses Bier festzulegen. Das 'Gesetz der Straße' hat er um wesentliche Paragraphen erweitert und kann die Farben der Haustüren in jeder Gasse rückwärts hersagen. Er ernährt sich vom Straßenstaub, wird von den Hausväterchen umsorgt und die Bettler stecken ihm manchmal etwas zu.



DIE STADT – KEIN RECHTSFREIER RAUM

»Nach Einbruch der Dunkelheit ist es hier nur noch mit einem Licht erlaubt, durch die Straßen zu gehen. Wer ohne Licht schleicht, muss wohl Übles im Sinn haben. Fremde und solche ohne Bürgerrecht dürfen nachts eigentlich gar nicht raus – doch das wird kaum überwacht. Aber: Um Mitternacht, da wird auf den großen Gong geschlagen. Wer dann noch auf den Gassen ist – ob mit Licht oder ohne, ob Bürger oder nicht –, der kriegt's mit den Nachtwächtern zu tun. Der Rat verspricht sich davon, dass es weniger Einbrüche und Überfälle gibt. Ha! Sind genauso viele wie vorher; vielleicht weil die Nachtwächter die langen Finger machen?«

—unbefragte, aber kostenlose Belehrung eines Wirtes an seine neuen Gäste, zeitgenössisch

Ein Ort wird – zumindest in den zentralen Reichen des Kontinents – zur Stadt, indem ihm das Stadtrecht verliehen wird. Damit wird der Ort der Oberhoheit durch einen Grundherrn entzogen und seinen Bürgern die persönliche Freiheit gewährt. Das Stadtrecht schließt diverse Rechte in sich ein: das Marktrecht, das Bürgerrecht, die Freiheit des Gemeinwesens und die eigene Gerichtsbarkeit. Der Stadt ist es nun erlaubt, eine eigene Truppe aufzustellen (die Stadtwache) und selbst Mauern zu errichten. Gerade in unruhigen Gegenden nämlich ist es oft der Grundherr, der seine Ortschaft mit Umfriedung, Wall oder Mauern geschützt hat, ohne sie zur Stadt erhoben zu haben. Nicht alle Städte allerdings haben auf diesem rechtlich-formellen Wege zu ihrem heutigen Status gefunden. Abseits der großen Reiche entwickelten sich städtische Zentren unabhängig von adligen Grundherren und werden heute als Städte bezeichnet, weil sie bevölkerungsstark sind, Mauern besitzen oder einen wirtschaftlich bedeutsamen Markt etablieren konnten.

Für alle Städte aber gilt, dass im Innern Gesetze gelten. Sie sind kein Raum der Willkür, sondern dürfen – neben Klöstern, Akademien und Zwergenbingen – als die geordnetsten Gemeinwesen bezeichnet werden, die Aventurien kennt. Die freie Fehde vom Lande hat innerhalb der Mauern keinen akzeptierten Platz. Mit der Entwicklung der Städte geht auch die Entwicklung des Rechts einher. Die privaten und geschäftlichen Beziehungen zwischen Menschen und Gruppierungen erreichen in einem städtischen Gemeinwesen schnell eine Komplexität, die in zum Teil ausufernden Regelungen Ausdruck finden. Mit anderen Worten: Die Städte sind die Geburtshelfer des Gesetzes. Anders als in der Wildnis sind die Ordnungshüter – Stadtwache, Garde, Obrigkeit – schnell zur Stelle, wenn gegen das Gesetz verstoßen wird. Weil einerseits das Auge des Gesetzes in Städten einen guten Überblick hat und weil es andererseits (fast) überall in der Stadt Zeugen gibt, bemühen sich die Zwielfichtigen der Gesellschaft, ihre Verbrechen so zu verüben, dass sie nach Möglichkeit weder gesehen noch gefasst werden können.

Die Ansichten darüber, was Recht ist, gehen aber weit auseinander: Was in Städten des Nordens erlaubt ist, mag im Süden verboten sein. Was man in den Küstenstädten darf, kann in den Binnenstädten des Mittelreichs unter Strafe stehen. Die Art und Weise, wie die Städter ihre Gesetze regeln, ist für Fremde oft nicht vorhersehbar, und schon mancher Reisende beging aus Unachtsamkeit und Unkenntnis einen Gesetzesverstoß. Vertiefende Hinweise vor allem zur mittelreichischen Stadtverfassung finden sich in der Spielhilfe **Herz des Reiches** 10–12.

FREMDENRECHT

»Also: Wir werden jetzt jeder einen Stadtbrief erwerben. Das kostet uns zwar einen Heller am Tage, aber dafür dürfen wir uns in den Mauern frei bewegen, alle öffentlichen Gebäude betreten und uns Bier ausschenken lassen. Ja, Erlgurd, hier ist es üblich, Bier nur an Gäste auszustellen. Sollt einer von Euch Ärger mit den Wirten oder den Bütteln bekommen: Der Stadtbrief weist uns als 'Gäste' aus; man wird uns dann freundlich behandeln; wir könnten sogar vor Gericht klagen. Was? Ja, Erlgurd, wenn du keinen Durst hast und dich mit keinem angelegt hast, dann war die

Ausgabe von einem Heller am Tag vergeblich. Aber gerade du solltest es dir schon einen Heller wert sein lassen, nicht für einen Spitzbuben zu gelten!«

—Ansprache des Führers einer Pilgerschar, um 1000 BF

In vielen Städten besitzen Fremde keine oder nur eine eingeschränkte Rechtspersönlichkeit.

So sind beispielsweise Besucher von Rommily, die zum Zwecke des vorübergehenden Aufenthaltes eine oder mehrere Nächte auf dem Grund und Boden der Stadt zuzubringen wünschen, gehalten, sich im Stadthaus eine Erlaubnis ausstellen zu lassen. Die Gasthäuser lassen sich diese Erlaubnis vorzeigen und gewähren beim Fehlen dieses Stadtbriefes kein Bett.

Haben Fremde ohne eine solche Aufenthaltsgenehmigung eine rechtliche Streitigkeit mit einem Bürger oder kommen mit dem Gesetz in Konflikt, so steht ihnen kein rechtliches Gehör zu. Ausgenommen von dieser Regel sind nur: Adlige des Mittelreichs, Geweihte, Händler (die sich bei der zuständigen Gilde anmelden müssen), Gäste von Angehörigen der Zünfte und Gilden und Pilger.

Solche Regeln sind sicher nicht dazu geeignet, in jedem Abenteuer ausgespielt zu werden, doch geben sie Ihnen ein Instrumentarium an die Hand, Städte sehr unterschiedlich für die Helden erfahrbar zu machen. In der einen Stadt mag es ein sehr strenges Fremdenrecht geben, dass aber nur sehr lasch exekutiert wird, während die Regeln einer anderen Stadt weniger streng sind, dort aber penibel auf die Einhaltung geachtet wird.

STRAFRECHT

»Also sei es dem Angeklagten erlaubt, seine Unschuld vor Gericht zu klären. Er gilt solange schuldig, bis dass er das Gegenteil beweiset. Es steht dem Angeklagten frei, sich einen Advokaten zu nehmen, so er die erforderlichen Rechte besitzt, vor die Schranken zu treten und ohne Vormund oder Bürgen zu handeln; oder jener Vormund verteidigt den Angeklagten. Es ist ihm gestattet, seine Zeugen selbst zu bestimmen. Diese Zeugen müssen vor Gericht die Wahrheit sagen, sie dürfen keine Lüge von sich geben, egal zu wessen Vorteil. Alldeshalb können die Zeugen mit einem Eid belegt werden.«

—aus: Der Prozess und die Gerichtsbarkeit unserer Städte von *Glandulus Savertera*, *Beilunk* 1008 BF

»Sinn und Zweck der Strafe ist: an den Schuldvorwurf des Täters anknüpfen. Der Täter soll sich vor den Göttern und Praios' Gerechtigkeit bewussten machen, was er getan hat, und mit dem praioseiligen Instrument der Strafe seine Seele reinwaschen. Durch die Sühne schafft der Täter vor Praios einen Ausgleich, der es ihm erlaubt, wieder Mitglied der Gesellschaft zu werden und in ihr vollwertig zu leben. Es versteht sich von selbst, dass bei Kapitalverbrechen oft nur der Tod die einzig wahre Sühne bewirken kann.«

—Theoriae de Iure sive Poena von *Seiner Gnaden Olruk Praiodan von Grafenfels*, *Beilunk* 946 BF

Das Recht in Aventurien funktioniert überwiegend anders herum, als es die Spieler aus ihrer Lebenswirklichkeit kennen: In der Regel gilt man als schuldig, bis die Unschuld bewiesen ist. Was nicht heißt, dass man automatisch mit einem Schuldspruch zu rechnen hat. Natürlich werden Zeugen gehört und Beweise zugelassen, doch im Zweifel wird eben nicht für den Angeklagten entschieden – und das Gericht ist keineswegs unabhängig. Es kann durchaus eher zum Wohle der Stadt und ihrer Gemeinschaft entscheiden, als einem Fremden zu seinem Recht zu verhelfen.



Das aventurische Strafrecht, selbst und vor allem in den scheinbar zivilisierteren Breiten wie in den Kaiserreichen, ist von einer strengen Grausamkeit und Mitleidlosigkeit. Als bester Schuldbeweis gilt fast überall das Geständnis des Täters, weshalb vielerorts die Folter zum Repertoire der Kriminalaufklärung gehört.

Dabei ist man fast überall auf dem Kontinent schon weit von Willkür entfernt. Umfangreiche Gesetze regeln, was strafwürdiges Verhalten darstellt und welche Strafen hierfür vorgesehen sind. Auch gibt es in vielen Städten auch schon eine Trennung zwischen dem Richteramt und dem Ankläger (doch bei weitem nicht überall). Im Mittelreich gibt es sogar ehrenamtliche Schöffen. Einzige offizielle Einnahmen stellen Geldbußen dar, die anteilig an den Richter und die Schöffen zu entrichten sind (aus diesem Grund ist unter den Schöffen eine Berufung zum Marktgericht besonders beliebt, alldieweil dort die Taler aus Geldstrafen fleißig fließen.)

In allen Königreichen des Mittelreichs, allen Reichsstädten und im Horasreich gibt es seit Rohal ein einheitliches Strafrecht, den *Codex*

werden. Im Wiederholungsfalle greift man zu härteren Züchtigungen, bis hin zur peinlichen Bestrafung durch Verlust von Fingern oder der Brandmarkung sowie weiteren Leibstrafen. Das gilt vor allem bei unbelehrbaren Schurken. Eine Verbannung wird häufig über solche Übeltäter gesprochen, die böswillig den Stadtfrieden gestört haben (z.B. durch eine Gewalttat). Ein solcher Bürger geht all seiner Bürgerrechte verloren, sein Eigentum fällt meist zu einem Drittel an den Geschädigten, zu einem Drittel an die Stadt, der Rest bleibt den Seinen. Für lebenslang Verbannte veranstalten Angehörige und Freunde häufig eine symbolische Totenfeier, die anzeigt, dass dessen Leben in der städtischen Gemeinschaft unwiederbringlich geendet hat.

Bei Kapitalverbrechen wie Mord oder Dämonenbeschwörung droht der Galgen bzw. das Richtschwert, in letzteren Fällen auch das Viertel, Rädern, Ersäufen und/oder Verbrennen.

Gefängnisstrafen sind – weil zu kostspielig – unüblich. In Haft sind meist nur solche, die auf ihren Prozess warten, die vor dem Prozess

zum Zwecke der Wahrheitsfindung befragt oder gefoltert werden, oder Schuldner. In fast allen Städten der Kaiserreiche und des Südens müssen die Inhaftierten oder ihre Angehörigen selbst für den Unterhalt aufkommen. Deshalb ist die Unterbringung oft genug erbärmlich. Im Süden hingegen ist eine häufige Strafe zudem der Verlust der Freiheit, also die Sklaverei. (Siehe auch **Stadtgericht** und **Richtstätte** auf Seite 33 und 34).



Pax Aventuriana. Dieses sieht bei Kapitalverbrechen einen sogenannten 'Inquisitionsprozess' (Bosp. *Inquisitio* = Untersuchung) vor, bei dem das Verbrechen als Verstoß gegen die göttergegebene und staatliche Ordnung gesehen wird und deshalb von der Obrigkeit selbst verfolgt werden muss. In allen anderen Regionen gibt es sowohl einen solchen Inquisitionsprozess als auch das ältere Schiedsverfahren, bei dem der Geschädigte den Schädiger verklagt (siehe auch **GA 145 f.** und **Herz 16**).

In Aventurien verfolgt die Bestrafung fast ausschließlich zwei Ziele: erstens den **Täter-Opfer-Ausgleich** ("Und so sei jedem, der einem Bürger der Stadt Beylunk einen Zahn ausschlägt, sein eigener Zahn ausgeschlagen." – *Beylunker Gerichtsordnung der peinlichen Strafen*, 755 BF) und die **Prävention** ("Die Bestrafung verfolge hier nur den Zweck, dass kein Bürger verführt werde, ein Delictum zu begehen, ihn also abzuschrecken und zu abhorrescentieren." – *Eslamsgrunder Dokumente, Kommentar von Magistra Colomena Fuxfell*, 843 BF). Geldstrafen und Sühnegelder (die den Geschädigten zustehen) sowie Leibstrafen zählen deshalb zu den am häufigsten verhängten Bußen. Für geringere Vergehen sind Pranger, Schandstock, Schandmaske und geringe Geldstrafen vorgesehen, so etwa für unbotmäßiges Verhalten, Lügen, unziemliches Fluchen und Zanksucht. Vigilanten und Mauldieben droht man zudem den Stock oder Schandkorb an, desgleichen unredlichen Bäckern und anderen unehrlichen Handwerkern, sofern sie nicht in ihrer Zunft gerichtet

werden. Die Bürger von Städten hingegen sind frei, das heißt, dass sie das Recht haben, zu wohnen, wo sie wollen, jeden Beruf zu ergreifen (den das Zunftrecht ihnen nicht verwehrt), vor Gericht gehört zu werden und keinem Adligen Hörigkeit schulden. Oft sind diese Rechte hart erkämpft worden, weshalb die Städter sie sorgsam hüten und keinesfalls jeden Dahergelaufenen mit denselben Rechten ausstatten wollen. In den meisten Städten werden deshalb die Bewohner auch rechtlich anders behandelt als Zugereiste und Fremde. Das beginnt bereits beim Betreten der Stadt: Zölle, Waffeneinschränkungen, Kleidungskennzeichnungen und Bewegungsfreiheit in der Stadt sind mitunter diskriminierend geregelt. Fremde bekommen auf diese Weise zu spüren, dass sie nicht zur Bürgerschaft gehören und nur geduldet sind. Leibeigene, die vom Land in die Stadt fliehen und dort bleiben wollen, müssen sich als Tagelöhner und dergleichen herumschlagen, stets in der Sorge, wieder vor die Mauern und in die Hände ihres Herrn gejagt zu werden. Erst wenn Jahr und Tag vergangen sind, kann der Zugezogene fordern, dauerhaft in der Stadt bleiben und den Bürgereid ablegen zu dürfen. Doch auch hieran knüpfen die Gesetze der Stadt oft weit reichende Bedingungen – etwa den Besitz eines Hauses, ausreichend Vermögen oder die Zulassung zu einem zünftigen Handwerk. So leicht, wie Hoffnung und Vorurteil bisweilen glauben lassen, macht Stadtluft eben nicht frei – und viele hat das geflügelte Wort schon getäuscht.

STADTLUFT MACHT FREI

Bürger von Städten genießen viele Privilegien gegenüber den Landbewohnern, die in den meisten Teilen Aventuriens einer feudalen Grundordnung unterworfen



DER BÜRGEREID

»Ich gelobe und schwöre zu den Zwölfgöttern, dass ich dem Rath dieser Stadt will treu und hold sein, allzeit ihr Bestes suchen und Schaden von ihr abwenden, so gut ich es vermag; auch dass ich keinen Aufstand wider diesen Rat und diese Stadt werde anzetteln, weder mit Worten noch Taten, und dass ich getreulich werde vermelden, was ich erfahren sollte wider diesen Rat und diese Stadt. Ich will auch jährlich meine Abgaben getreulich entrichten und zahlen, als da wären Steuern, Zulagen, Zölle, Maute und Zehnte und was sonst noch zwischen einem gut meinenden Rat und einer ehrbaren Bürgerschaft beschlossen und bewilligt werden mag. So mögen mir die Götter helfen und Praios' heiliges Gebot und Rondras Ehr.«

—Bürgereid der Reichsstadt Perricum, Fassung von 1007 BF

Nicht jeder Einwohner einer Stadt ist auch ein Bürger mit entsprechenden Rechten. Um Bürger zu sein, muss man über einen gewissen Besitz verfügen und eine jährliche Mindeststeuer aufbringen, frei sein und einen guten Leumund besitzen (den sich einige Städte durch Bürgen, die sämtlich selbst Bürger der Stadt sein müssen, beeiden lassen).

Der Neubürger bekräftigt seine Treue zur Stadt in einem feierlichen Eid vor den Augen des Stadtrats oder seiner Vertreter. Dieser Bürgereid wird in vielen Städten alljährlich am 1. Praios oder einem anderen hohen lokalen Feiertag von allen Bürgern erneuert. Ist der Eid geleistet, wird der Name des Neubürgers in das Bürgerbuch der Stadt aufgenommen. Er genießt nun den Schutz der städtischen Gemeinschaft; wer ihn angreift, greift damit die Stadt an. Zu den Pflichten eines Bürgers gehört es, seine Steuer zu zahlen, die Stadt im Kriegsfall zu verteidigen und für Waffen und Rüstung zu sorgen.

VERWENDUNG IM SPIEL

Für Helden kann es eine reizvolle Belohnung sein, zu Ehrenbürgern einer Stadt erhoben zu werden. Bei Helden wird man weniger auf ihren Besitz als auf ihre Taten und ihren untadeligen Ruf schauen. Meist haben sie sich um die Stadt verdient gemacht und ihr aus einem großen Dilemma geholfen. Seltener wird die Würde einem weithin berühmten Heroen angetragen, weil die Stadt hofft, sich in seinem Ruhme sonnen zu können. Mit der Verleihung geht das Privileg einher, sich dort niederzulassen, ein Gewerbe zu treiben und auch sonst sämtliche Vorteile eines Bürgers der Stadt zu genießen. Je nachdem gehört ein jährliches Einkommen aus dem Stadtsäckel dazu – das reicht von einer eher symbolischen Summe bis zu einem ansehnlichen Salär. Regeltechnisch sollten Sie die Ehrenbürgerwürde außerdem mit einem Anstieg des SO von 1–2 Punkten (je nach Größe der Heldentat und Größe der Stadt) belohnen. Die Zeremonie lässt sich schön ausgestalten, wenn alle Bürger der Stadt sich vor dem Stadttor versammeln, um der feierlichen Ehrung des Retters der Stadt beizuwohnen und ihn unter Jubelrufen in ihrer Gemeinschaft aufzunehmen. Ein Volksfest zu Ehren des Geehrten erlebt auch ein weitgereister Held nicht alle Tage.

Allerdings gehen mit der Ehre auch Pflichten einher. Gerade von einem gestandenen Recken erwartet man, dass er im Kriegsfall für seine Stadt einsteht. Ein renommierter Handwerker sollte tunlichst seine Werkstatt fürderhin in seiner neuen Heimat errichten und von einem versierten Magus erhofft man – mit aller gebotenen Ehrerbietung – in Zeiten der Not seine Kunst in den Dienst der Gemeinschaft zu stellen.

Jeder Bürger hat seinen Anteil beim Wachtdienst auf der Mauer zu versehen, Feuerwache zu leisten, Sonderabgaben für die Instandhaltung oder den Neubau von Wehranlagen zu leisten, dem Ruf der Stadt durch unehrenhaftes Verhalten keinen Schaden zuzufügen, und vieles andere mehr

Es ist nicht unüblich, dass wohlhabende Bürger oder reisende Professionen wie Fernhändler oder Kapitäne sich von mancher dieser Pflichten freikaufen und lieber eine Handvoll Söldlinge bezahlen und ausstatten, statt selbst den Spieß zur Wacht zu tragen. Auch Gebrechliche, Kranke und Schwächliche können eine Pflichtenbefreiung für sich in Anspruch nehmen.

Was man gewinnen kann, kann man auch verlieren, da macht die Bürgerschaft keine Ausnahme. Der Entzug der Bürgerwürde ist eine empfindliche Strafe für den, der sich an Verbrechen gegenüber der Gemeinschaft schuldig gemacht hat. Das gilt für alle Kapitalverbrechen, aber auch bisweilen schon für schweren Wortbruch. Der Verlust der Bürgerwürde geht für gewöhnlich mit dem von Haus und Hof sowie der Verbannung einher. Bisweilen wird Sippenhaft betrieben, und die ganze Familie muss gehen.

UNTERSCHIEDLICHES RECHT INNERHALB DER STADT

Der Rechtsbezirk der Stadt ist allerdings keineswegs eindeutig. Beginnt er an der Stadtmauer? Bei den ersten Häusern? Einen Steinwurf davon entfernt oder in Sichtweite? Gehört die Lichtung um die Stadt zu derselben? All dies ist von Stadt zu Stadt verschieden. Auch innerhalb der Stadt gelten bisweilen von Viertel zu Viertel unterschiedliche Gesetze: Hier ist es ein Tempelbezirk, in dem kein weltliches Recht gilt, etwa in der Travia heiligen Stadt Rommilys. Dort ist es die Oberstadt, in der es andere Waffengesetze gibt – etwa auf dem alafanischen Silberberg. Quartiere von in der Stadt lebenden Minderheiten mögen genauso eigene Gesetze kennen, wie es mit Sicherheit Sonderbestimmungen für solche Straßenzüge gibt, in denen geschlossenes Handwerk betrieben wird – etwa im Spiegelmacherviertel von Luring. Sich mit solchen Feinheiten vertraut zu machen, erfordert einen längeren Aufenthalt, und bis eine Heldengruppe soweit ist, kann sie sich schon ungewollt Feinde gemacht haben, unangenehm aufgefallen oder mit der Obrigkeit in Konflikt geraten sein.

Es gibt etliche gesetzliche Fallstricke, die den Helden als Hemmnis oder zumindest als lokaltypische Eigenheit begegnen, aber es gibt auch Tricks, wie man sie sich zunutze machen kann und mittels ulkiger und ungewöhnlicher Vorschriften die Findigkeit der Helden und damit die Abenteuerhandlung beeinflussen kann. Der Konflikt mit einem solchen Gesetz kann Kontakte schaffen und bisweilen ein ganz guter Einsteig in das Abenteuer sein. Beispielsweise dürfen in Eslamsgrund Possenreißer und Gaukler erst dann öffentlich auftreten, wenn der Stadtrat deren Können gesehen, beurteilt und für ausreichend witzig befunden hat. Sowohl enttäuschen als auch vor der Prüfung aufgeregten Gauklern können Helden begegnen, auch Stadträten, die im Wirtshaus sehr ernst darüber streiten, ob jener Gaukler nun lustig war. Sollte es in der Heldengruppe eine Gauklerin, Jahrmarktsdarstellerin oder Schaustellerin geben, ist die Möglichkeit sofort vorhanden, die Gruppe mit der Stadt und mindestens einer Skurrilität vertraut zu machen. Zu ungewöhnlichem Lokalrecht siehe auch die Abschnitte für **Mengbilla** (S. 95), **Angbar** (S. 58) und **Riva** (S. 137).



VON DER GEREGETEN ZEIT

»Allmorgendlich wecken meine Nachbarn den Hahn. Dabei soll er doch eigentlich uns wecken. Aber so sind die Bäcker in Havena nun einmal: Sie stehen in der Vorfrühe auf, damit die Bürger zu Beginn ihres Tages frisches Brot erhalten können. Stell Dir vor, Ollof Thune würde bei uns in Waldtal vor der Sonne aufstehen!«

—die Händlerin Jorunka Dietlofsdottir an ihren Vater, 1019 BF

Auf dem Land ist Zeit relativ: Der Tag beginnt mit dem Sonnenaufgang, er endet mit dem Sonnenuntergang; im Winter ist der Tag kürzer als im Sommer. Die wache Zeit wird von den Erfordernissen der landwirtschaftlichen Lebensführung bestimmt, die eben solange dauern, wie sie dauern. Verabredungen werden „mittags“, „nach der Heumahd“ oder „beim Morgengrauen“ getroffen, genauere Zeiteinteilungen sind ungebräuchlich, weil sie unnötig sind. Niemand geht für „zwei Stundengläser“ auf das Feld, sondern eben solange, wie die Arbeit dauert.

In der Stadt wird das Tagewerk von deutlich mehr Professionen und Berufen bestimmt: Ein Medicus legt ggf. durchaus Wert darauf, ob er ein oder zwei Stundengläser zur Behandlung benötigt, ein Söldner lässt sich die Bewachung des Marktstandes in halben Tagen oder noch kleineren Einheiten bezahlen, und auf den zeitgebundenen Tarif für Badehäuser und käufliche Liebe braucht man kaum hinzuweisen.

Doch auch allen Personen innerhalb der Stadt wird der Ablauf der Zeit deutlich vor Augen geführt, selbst wenn es für sie unerheblich wäre, welche Stunde gerade schlägt – denn sie schlägt! Der berühmte Gong des heiligen Owilmar in Gareth und die Gongs in vielen anderen Praios-Tempeln geben unüberhörbar den Takt für den Tag vor. Für so manchen dürfte diese aufdringliche Mahnung an die fliehende Zeit befremdlich wirken, vielleicht sogar lästig wie ein Korsett, das einem aufgezwungen wird. Die Wunderwerke der Turmuhr von Vinsalt oder der Relox-Uhr in Angbar nehmen spürbaren Einfluss auf die Bewohner der Stadt – wem sonst würde man Pünktlichkeit nachsagen, wenn nicht den Angbarern?

Sobald es aber Pünktlichkeit gibt, gibt es auch Unpünktlichkeit – und mit dieser hält Hektik in das Leben Einzug. Diese Hektik können Sie in Ihr Abenteuer einfließen lassen, genauso wie die Zeit als solche, sozusagen als Akteurin, die Ihrer Geschichte eine Dynamik gibt und etwas schicksalhaft vom Augenblick Abhängendes. Vgl. hierzu auch die Hinweise im Abschnitt **Dramatisierung** (S. 20).

DIE STADT ALS BÜHNE

Die Merkmale der Stadt lassen sich auch theatralisch deuten: Gebäude und Stadtplan bilden die Kulisse des Dramas – das Bühnenbild, dessen Gestaltung die Handlung unterstützen soll. Die Bewohner und Besucher der Stadt bilden Statisten und handelnde Personen des Dramas, einige sind nur Teil des Bühnenbilds und werden als Masse eingeführt („Ein Dutzend Pilger in den orangefarbenen Gewändern der Travia-Kirche zieht durch die Gasse“; „Schauerleute leichtern den Frachtkran und schleppen schwere Säcke auf ihren krummen Schultern“), andere haben einen Einzelauftritt und sind von diesem Zeitpunkt 'Dramatis Personae', deren Bedeutung sich meist nicht bei der ersten Begegnung erschließt, sondern im Laufe des Abenteuers. Zudem ist man in der Stadt nicht allein: Alles, was die Helden tun, kann und wird aus Fenstern und Türen der umliegenden Häuser beobachtet werden.

- Egal, zu welcher Tages- und Nachtzeit die Helden an dem verglasten Fenster vorbeikommen: Der Alte sitzt da, stiert auf die Gasse und scheint sich niemals vom Platz zu bewegen. Nur manchmal – auch dies zu jeder denkbaren Zeit – hört man ein Quietschen, ein Ratschen, ein Ratschen und wieder ein Quietschen von dort: Dann steht der Alte auf, öffnet das Fenster (quietsch), rotzt aus dem linken Nasenloch (ratsch), rotzt aus dem rechten Nasenloch (ratsch), schließt das Fenster (quietsch) und setzt sich wieder.

- Zwei junge Mädchen mit dicken Zöpfen, in die bunte Bänder geflochten sind, lehnen kichernd auf dem Fensterbrett und kommentieren den Gang, den Körperbau und die Haartracht der Helden.

- Ein uraltes Mütterlein hängt auf dem Fensterbrett, ein rotweißes Kissen ruht unter ihren Ellenbogen, und sie sieht aus wie ein Apfel, der in der Sonne runzelt. Sie blinzelt allen Bewegungen auf der Gasse hinterher, sagt aber kein Wort.

- Ein Brüderpaar streitet sich lautstark hinter dem geöffneten Fenster. Es geht um Alkohol und Geld (der eine trinkt dem anderen wohl zuviel). Just als die Helden vor dem Fenster stehen, blickt einer der beiden hinaus. „Und was glotzt du so?“, blafft er und schlägt den Laden zu.

- Eigentlich sollte die Sackgasse ruhig und menschenleer sein, doch ausgerechnet heute tollt ein Dutzend Kinder hier herum und macht überhaupt keine Anstalten, woanders weiter zu spielen.

- Die Stelle vor der Mauer wirkt lausig – ideal für ein heimliches Treffen. Das sehen allerdings mindestens zwei Liebespärchen genauso, die sich verstohlen im Schatten kosen.

Für (fast) alles gibt es Zeugen, die Helden stehen unter ständiger Beobachtung: Es gibt Publikum für die Abenteuerhandlungen, das auf die Helden reagiert. Je kleiner die Stadt oder je größer die Tat der Helden, desto eher können Helden eine Stadt und ihre Entwicklung beeinflussen. Sie können zum Stadtgespräch werden oder in Misskredit geraten, denn Heldentaten und Schurkenstücke sprechen sich schnell herum. Anfangs merkt man den Helden noch an, dass sie neu sind, sie werden als Fremde behandelt, später aber grüßen die Nachwächter die Recken, Nachbarn nicken ihnen zu, man spendiert schon mal einen Schoppen im Wirtshaus und die Marktschreier kennen ihre Namen. Dieser Mikrokosmos mit seiner schnellen Kommunikation (Klatsch) spielt allerdings auch dem Gegenspieler der Helden in die Hände: Er kann sich über deren Vorgehen leicht unterrichten lassen und wird auf die Helden womöglich schon aufmerksam, während diese erst am Beginn stehen und noch völlig im Dunkeln tapen.

Die Art und Weise, wie – wichtige – Personen in die Handlung eingeführt werden, sollte nicht zufällig geschehen – selbst wenn sie zufällig wirkt. Die Positionierung im 'Bühnenbild' trägt Bedeutung: Den Hauptmann der Stadtwache bei der Verhaftung zu sehen, ihn im Kreise der Familie zu besuchen oder bei einem heimlichen ersten Treffen am Fuße des Galgens zu treffen, sind unterschiedliche Methoden, eine Figur durch Ort und Handlungsweise einzuführen und prägen den ersten Eindruck erheblich.

DRAMATISIERUNG

»Muradhissh wusste nun: Der Mörder kannte die Umgebung und die Verhältnisse genau; er konnte nur über den Hinterhof der Karawanserei herangeschlichen sein; er musste sein Opfer vorher gekannt und ihn im Geschäft getroffen haben; er musste noch in der Stadt weilen, da er die Mauern während des Sandsturms nicht überwunden haben konnte. Also begab sich Muradhissh auf die Suche.«

—Die Märchen von Muradhissh al'Kerim, dem reichen Sagenschatz des Haimamuds Yusuf al'Hirad zugeschrieben, Perricumer Neubearbeitung 1009 BF



Stadtabenteuer erleichtern es – eben weil das Weglaufen nicht so einfach ist, weil der Bühnenaufbau so starr ist und der Personenkreis wie auf einem Tableau präsentiert werden kann – die Handlung zu komprimieren und zu dramatisieren.

Dazu dienen die in der Stadt schwelenden Konflikte, die sich aus der Charakterisierung von Fraktionen bzw. einzelnen bedeutenden Figuren ergeben. Diese fordern eine logische Abfolge von dramatischen Situationen (Katastrophen) geradezu heraus, deren Leidtragende Mitleid erregen oder Hilfe bedürfen. Die Logik der Handlung besitzt jede Freiheit und kann zu lustigen Possen, kämpferischen Geschichten oder Detektivabenteuern führen, es kann Blut fließen, können Dämonen beschworen oder Heere zum Einsatz gebracht werden – je nach Geschmack. Gerade in Städten aber lassen sich die Aufhänger für die eigene Geschichte und der Ablauf der Ereignisse dann besonders schlüssig konstruieren, wenn die Stadt sorgfältig angelegt wurde und das Arrangement – die Inszenierung – nur darauf wartet, dass der Vorhang sich hebt.

Sie können auch das im Kapitel **Von der geregelten Zeit** (S. 20) Gesagte verwenden, um das Abenteuer in Abschnitte zu teilen – das Drama in Akte. Verlegen Sie die Handlung beispielsweise in eine Festwoche oder in die Zeit kurz vor oder während den Namenlosen Tagen, dann trägt jeder Tag schon wegen seiner Position im aventurischen Kalender Bedeutung. Kann dies auch allgemein für jeden Schauplatz gelten, wird es im Rahmen des Stadtabenteuers durch die Zeitmesswerkzeuge der Stadt angezeigt und buchstäblich eingeläutet. In einem Stadtabenteuer fällt es leichter, dem Geschehen einen zeitlichen Druck zu verleihen, die "Zeitschraube fester zu drehen" und das Abenteuer allein durch das äußere Arrangement einer

messbaren zeitlichen Abfolge zu dramatisieren. Vgl. Sie hierzu auch das Kapitel **Motto und Blickwinkel** (S. 26).

Es kann darüber hinaus nicht schaden, wenn Sie sich über ein paar Orte besondere Gedanken machen, denn bisweilen ist es das besondere Arrangement von Bühne und Hintergrund, das einer Szene die Würze verleiht. Das Finale eines Abenteuers sollte beispielsweise möglichst nicht an einem beliebigen Ort stattfinden. Nicht umsonst verwenden Regisseure für Filme ausgewählte 'Locations' – das können Sie auch tun. Manchmal bestimmt diese Ortswahl bereits den Weg ins Abenteuer – soll die Anwerbung schon wieder in einer Taverne stattfinden? Wenn ja: in welcher? Soll der Erzbösewicht den Helden das erste Mal auf der Gasse begegnen? Sicher nicht – wo aber dann? Die Stadt stellt ihnen mehr Möglichkeiten für bemerkenswerte Schauplätze zur Verfügung, schöpfen sie aus dem Angebot! Und dann stellen Sie den Schauplatz noch ins rechte Licht – die Szene kann beginnen:

- Boronanger bei Tag / Nacht / Nebel / Dauerregen / während einer Trauerfeier
- Markt zu Erntezeit / in Zeiten der Not / Fischmarkt (Gestank!) / Gänsemarkt (Geschnatter!)
- Klosterhof bei Nacht / während der Pest / beim Götterdienst
- Kerker
- Stadttor
- Richteiche mit verwesendem Gehängtem / bei der Vollstreckung eines Todesurteils
- auf der Bastion / der Mole am Hafen
- im Stadtmuseum / Museum für Folterwerkzeuge / Kuriositätenkabinett

DIE STADT ALS ABENTEUER

Auf den ersten Blick scheinen sich Städte für typisch urbane Abenteuer zu eignen, d.h. solche, in denen es um Intrigen und Personen geht. Unter dem Etikett 'Stadtabenteuer' werden in erster Linie Detektivgeschichten verstanden, für die sich der Schauplatz *Ort* oder *Stadt* tatsächlich anbietet. Aber im Raum Stadt sind fast alle Abenteuerergeres denkbar, gruselige wie actionreiche, epische wie fantastische: Das Rathaus wird von einem geheimnisvollen, mächtigen Geist heimgesucht, der die Stadtverordneten verwirrt, gefangen nimmt oder gar tötet. Eine Stadt in einer wilden Gegend wird von einem herannahenden Orkheer bedroht; die Verteidigung der Stadt muss organisiert, die Mauer verteidigt werden. Die Helden versuchen, den Geist des mythischen Stadtgründers herbeizuzitieren, dessen Präsenz den drohenden Bruch der Einheit aufhalten könnte. Mafiöse Banden konkurrieren blutig untereinander und müssen von den Helden gegeneinander ausgespielt werden. In einer Stadt kann eine ganze Abenteuerwelt untergebracht werden. Selbst das Entdeckergenre ist in Stadtabenteuern möglich – denn unter der Stadt wartet eine fremde Welt, in der die Ordnung der Stadt kaum etwas gilt: vergessene Katakomben können erkundet, verschüttete Kanalisationen erforscht

Nicht das Genre des Abenteuers und auch nicht das zu lösende Problem kennzeichnen das Stadtabenteuer – fast alles ist denkbar –, sondern welche Möglichkeiten sich durch Ort und Vielzahl von Personen und Schauplätzen ergeben. Es ist die Stadt, die zum Abenteuer hinzukommt, die ihm neue Dimensionen und Variationen verleiht. Darum ist es nicht die Kunst, sich eine Abenteuerhandlung *auszudenken*, sondern sie innerhalb einer Stadt *umzusetzen*.

und Hallen vergangener Völker der städtischen Vorgeschichte gesucht werden. Städte fremder Kulturen können ihrerseits selbst entdeckt werden – welcher Thorwaler wäre nicht vom fremden Glanz Fasars beeindruckt, welcher Novadi nicht vom Wasserreichtum Grangors?

OFFENE UND KONKRETE HANDLUNGEN

In der Anlage des Plots kann man zwei Handlungsschemata unterscheiden, deren Merkmale auf unterschiedliche Weise mit den Gegebenheiten der Stadt korrespondieren.

Offene Abenteuerhandlungen entstehen aus der Charakterisierung der Konfliktparteien und ihrer Ziele und Methoden. Die Konstellation des Konflikts wird ausgearbeitet, dem Spielleiter und den Helden aber steht es frei, auf welcher Seite sie agieren wollen. Der Ausgang des Konflikts wird von den Helden radikal beeinflusst und steht im Vorhinein nicht fest. Offene Szenarien besitzen den Vorzug, dass Gruppe und Spielleiter sich völlig frei bewegen können, die Handlung andauernd dynamisch bleibt und sich die Stadtumgebung der fortschreitenden Abenteuerentwicklung anpasst. Die Gefahr besteht, dass die unzähligen Möglichkeiten ins Beliebiges verkommen und dass eine Handlung als solche zu sehr zerfasert. Den Überblick zu behalten und die Abenteuerhandlung nicht von der Dynamik fortreißen zu lassen, ist anspruchsvoll.

Ein *konkretes* Szenario besetzt definierte Schurken und Handlungsschritte, vor allem sind Ausgang und Endpunkt der Handlung weitgehend vorherbestimmt. Die Helden nehmen nur scheinbaren Einfluss auf das Geschehen, insofern als es bereits so oder so ähnlich geplant war. Die Vorbereitung des Spielleiters kann sich hier auf jene Orte und Personen beschränken, die unmittelbar mit der Handlung zusammenhängen, das Spielgeschehen vollzieht sich kompakter und



Spieler und Helden finden sich leichter in das sichtbare Gut-Böse-Schema. Die Gefahr besteht darin, dass sich die Spieler schnell gegängelt fühlen könnten, weil sie wie auf Schienen durch die Handlung geschickt werden. Vor allem ist es der Handlungsschauplatz Stadt, der mit seinen vielen Möglichkeiten animiert, vom Pfad abzubiegen und das konkrete Szenario zu verlassen. Eine flexible Handhabung dieses Bedürfnisses führt dann eigentlich in ein offenes Szenario. Dieselben offenen Szenarien können nun aber auch eingesetzt werden, auf den Handlungsstrang zurückzuführen. Es ist deshalb stets geboten, die konkreten Planungen dergestalt vorzubereiten, dass mit Abzweigungen gerechnet wird und 'Joker' eingeplant werden, die wieder in das Konzept passen. Dies dürfte meistens Personen sein, die sich überall einbauen lassen (Bettler, Marktfrauen, Wirte oder Geweihte, die in jedem Viertel und unauffällig für das allgemeine Geschehen auftreten können) oder andere Hinweise (eingeplante Gegenstände, Briefe, Mitteilungen, öffentliche Aushänge oder andere, denkbare schriftliche Hinweise) oder auch Gegenstände (exotische Waren eines einzelnen, bestimmten Händlers, Kleidungsstücke einer bestimmten Schicht aus einem bestimmten Viertel, Waffen- oder Rüstungsteile, die auf einen einzelnen Spezialisten verweisen etc.).

Letztendlich führt das Spielen in der Stadt zu einer Vielfalt, die eine offenere Spielweise unterstützt und reizvoll macht. Es lohnt sich, darauf vorbereitet zu sein und von vornherein die konkrete Handlung mit offenen und dynamischen Elementen zu verknüpfen, wenn das Spiel nicht gleich als offenes Szenario angegangen wird. Es ist die Mischung, die zu einer alle Parteien befriedigenden Umsetzung der Handlung führen wird. Die Spontaneität im Umgang mit Abweichungen von der fertigen Idee lässt sich üben; sie lässt sich aber vor allem sogar planen!

DIE STADT IM ABENTEUER

Behandeln Sie die Stadt als Schauplatz Ihres Abenteuers nicht stiefmütterlich: Sie hat es verdient, dass auf sie genauso viel Mühe verwendet wird wie auf wichtige Meisterfiguren. Sie ist sogar eine Hauptfigur in Ihrem städtischen Abenteuer, denn Sie können ihr Antlitz und Charakter, Schicksal und Absichten, Ebenen und Strukturen verpassen, die einer vielschichtigen Persönlichkeit in nichts nachstehen.

STIMMENGEWIRR

Als schwierigstes Kennzeichen des Stadtabenteuers wird allgemein empfunden, die Lebendigkeit der Stadt darzustellen. Es ist selbstverständlich auch schwer für den Spielleiter als einzelne Person, das Stimmengewirr eines überfüllten Markplatzes darzustellen, die Hektik der geschäftigen Stadt glaubhaft zu machen und ein Gemeinwesen aus zahlreichen Einwohnern so plastisch darzustellen, dass es zum Leben erweckt wirkt.

Bei der Darstellung der Menge geht es nicht um die Figuren, die im Abenteuer eine geplante Rolle spielen werden, also Auftraggeber, Informanten, Opfer oder Bösewichte. Es geht viel mehr um das eigentlich unwichtige Gesicht in der Menge, die Stimme im Chor, die der Heldengruppe auffallen und auf die – meist plötzlich – das Licht der Aufmerksamkeit fällt. Die Menge selbst will allerdings auch dargestellt werden – und das geht am besten, wenn man sich Einzelbilder herausgreift, sie schnell hintereinander schaltet und so am Spieltisch den Eindruck erweckt, die Menge sei in Bewegung.

DIE ILLUSION DER BEWEGUNG

Diese Bewegung ist eine Illusion des Spielleiters, die er vornehmlich erst einmal behauptet: "Die Gassen sind voller Menschen, das Gedränge ist dicht, überall Passanten, ihr kommt kaum vorwärts." Diese Behauptung gewinnt erst an Glaubwürdigkeit und plastischer Ein-

Das Schwarze Auge	
<i>Weiß über Blau geteilt, in Weiß ein schwarzer Stier</i> WAPPEN DER STADT	STADT: <u>Thalusa</u> OBRIGKEIT: <u>Sultan Dolguruk</u> EINWOHNER: <u>um 6.000</u> TEMPEL: <u>Praios, Efferd, Rastullah; einige Schrein alttulanidischer Gottheiten</u> BESCHRIEBEN IN (Eintragen mit Seitenzahlen): <u>Land der Ersten Sonne, S. 140-143</u>
WICHTIGE PERSONEN (Wichtig für das Abenteuer/die Darstellung der Stadt): <i>Dolguruk (schwarzer Elf, Scharfrichter, stürzte Fürst Ras Kasan; kann zaubern, Dämonenmahlt, Despot) LdES 159; Haschnabak ibn Djinni (genialer Illusionist, verkauft Schminke etc.; hat Informationen über den Palast, kennt Geheimgang) LdES 142, 159; Ulmond (buckeliger Seemann, einbeinig, heute Krämer am Handelshafen)</i> TAVERNE (Wichtig für das Abenteuer/Wirte): <i>Tavernen: Herberge Jasminblütenhaus – thalasischer Name „Gharayazamin Aram“; v. a. Kapitäne als Gäste, Preise überhöht; Wirtsleute: Jachman (pochenarbig, unsteter Blick, schleimig, verschlagen, lispelt; verrät Geheimnisse an den Sultan) und Halima (überge-wichtig, in ihre eigene Küche verliebt, klatschsuchtig, rotes Kopftuch, zänkisch) LdES 142</i> GRUPPEN (Schmugglerbande/Stadtgarde/Schmiedezunft etc.): <i>Gutsknechte von den Plantagen rings um die Stadt (fürchten den Sultan, die meisten sind Mittelländer, beschäftigen die Löwen von Thalusa als Leibwachen, sehr vorsichtig und misstrauisch, potentielle Helfer) LdES 141; Löwen von Thalusa (Leibwachen des Gutsknechts und des Sultans, Loyalität nur zur eigenen Einheit, sieben Rekruten unbarmherzig aus, gefährlich!)</i> BESONDERE ORTE (Tempel/Boranger/Hafen etc.): <i>Besondere Orte: Brücke der drei Töchter (verbindet Nord- und Südstadt; Bhurami, Dalilah und Elmadas – Töchter des Brückenbauers; bei Zerung Blumenopfer; Namen der Töchter – Codeworte für die Unzufriedenen) LdES 141-142; Perlenbastion (alte Garnison der Khunchomer; steht völlig leer – heimlicher Treffpunkt!)</i> STADTPLAN (vorhanden/kopiert/markiert?): <i>Stadtplan: Basargeschichten, S. 12 Stadt geteilt vom Fluss Thalusin, beide Hälften zum Fluss offen, zum Land Stadtmauern; im Norden: Kriegshafen, Perlenbastion, Sultanspalast, Jasminblütenhaus; im Süden: Armenviertel, Handelshafen</i>	



drücklichkeit, wenn man die Bewegung der Menge gleichsam kurz einfriert zu einem Bild, das der Spielleiter die Spieler nun kurz betrachten lässt und in dem er die Details vorführt. Dabei werden die Situation beschrieben und dann ausgewählte Szenenbilder herausgegriffen, das auffälligste zuerst: "Die Gassen sind voller Menschen, das Gedränge ist dicht, überall Passanten, ihr kommt kaum vorwärts. Ein Ochsenkarren versperrt die Straße; der speckige Rollkutscher wuchert mit zwei Gehilfen Stoffballen in ein Kontor. Die Schmiedin in der Werkstatt links ohrfeigt gerade ihren schlaksigen Lehrling. Ein Hausmütterchen schlägt ihre Bettwäsche in einem Fenster über Euch aus. Zwei Freunde begrüßen einander, lüpfen die Hüte und weichen dem Karren aus. Direkt vor euch tritt eine vornehme Dame in eine Pfütze voll Unrat und flucht ganz undamenhaft. Das Bellen eines Hundes schallt aus dem Kontor. Direkt daneben bietet ein fliegender Händler geröstete Kastanien an, die kurz köstlich duften, bevor der

Gestank der Gosse wieder Überhand nimmt." Verzichten Sie bei den Eindrücken nicht auf Gerüche und Geräusche – erst wenn diese hinzukommen, erhält das Bild eine gesteigerte Glaubwürdigkeit, wirkt eindrücklicher.

Die Stadt ist lebendig. Ständig passiert etwas um die Helden herum, auch wenn es nicht für ein Abenteuer relevant sein mag. Marktverkäufer streiten sich, Betrunkene stören die nächtliche Ruhe, Geweihte rufen zu einem Gottesdienst. Bettler flehen um Almosen, Kinder schauen bewundernd zum Krieger auf, Elfen und Mohas wird stauend hinterher gesehen. Schwer bewaffnet und mit zwielichtigem Aussehen erregen Helden schon am Stadttor das Misstrauen der Garde. Zeigen sie dagegen freimütig ihre prallen Geldbeutel vor, ruft dies rasch Diebe auf den Plan. Die Helden können aufgrund der Vielzahl der Ereignisse zum Beispiel bei Krimi- und Intrigenabenteuern schnell auf eine Fährte gelockt werden.

Das Sprichwort 'Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es heraus' kann Ihnen eine wichtige Stütze bieten, wenn Sie die Menschenmenge darstellen wollen: Denn die Menge reagiert darauf, wie man auf sie zugeht oder wie man sich in ihr verhält. Ganz konkret reagieren alle Personen, die Sie als Spielleiter ad hoc darstellen sollen, darauf, wie Ihre Spieler die Helden auftreten und agieren lassen. Das vereinfacht die Improvisation ungemein, denn es ist ganz natürlich, dass eine Person auf eine Frage höflich antwortet, wenn sie höflich gestellt wurde. Blafft der Held den Passanten hingegen an, verhält der sich reserviert. Zum Auftreten des Helden kommt nun sein Sozialstatus hinzu: Ist er als Adliger oder Geweihter kenntlich, dann mag der Passant es hinnehmen, dass er angeraunt wird, und respektvoll antworten; schließlich kennt er das ja von den Adligen. Ist der Held hingegen ein Streuner, ein Waldläufer oder ein sonst wie exotischer Typ, dann passt das Auftreten des Helden nicht zu seiner Erscheinung – folglich wird der Passant anders reagieren.

Die Handlung, das Auftreten des Helden, ihr erkennbarer sozialer Rang oder die für die Menge nachvollziehbare Handlung bedingen den Fortgang der Ereignisse. Ein Waldmensch, dessen Körperbewusstsein den frommen Lowangern Schauer über den Rücken jagt, sollte es tunlichst unterlassen, sich auf offener Straße freizumachen. Ein Magier mit arkanen Symbolen auf der Robe, einem Magierstab,

der von einer Dämonenfratze gekrönt wird, und Widderhörnern auf der Beschwörerkappe wird es genauso wenig vermeiden können, Aufmerksamkeit – und Wachsamkeit, Reserviertheit und Ablehnung – zu ernten, wie ein Aves-Geweihter, der womöglich als Glücksbringer angesehen wird: Die Passanten strömen herbei, um ihn kurz zu berühren.

Gehen Sie bei der Improvisation vom gesunden Menschenverstand aus, dann wird die Handlungsweise der Meisterfiguren und meisten Figuren glaubwürdig. Außerdem drehen Sie so den Spieß um: Sie können auf die Helden reagieren und müssen nicht ständig von selbst tätig werden. In vielen Runden ist es zudem üblich, dass Impulse zum Ansprechen einer Person vom Spieler ausgehen: Man darf erwarten, dass es auf dem Markt eine Wurstverkäuferin gibt, Sie brauchen Sie nicht erst beschrieben zu haben, damit ein Held sie einfach ansprechen kann. Genauso verhält es sich an Stadttoren: Hier darf man Büttel erwarten, in Tempeln Geweihte, in Gasthäusern Wirte und reisende Händler oder abgerissene Burschen – je nachdem, wie die Schenke eingeführt wurde. Nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit können die Spieler Ihnen also einen Teil der Menschenmenge abnehmen bzw. einzelne Personen aus ihr herausgreifen, indem sie sie ansprechen und als gegeben voraussetzen können, noch ehe Sie sie beschrieben und eingeführt haben. Das kann dann erfolgen.



GESICHTER EINER STADT

Um die einzelne Person aus der Menge herauszuheben und sie mit wenigen Federstrichen zu einer wieder erkennbaren Meisterfigur werden zu lassen, braucht es meistens nur ein bis drei kleine Details: der Wachmann mit den geröteten Augen, Sommersprossen und wäss-

rigen Blick ist plastisch genug, um sofort abgerufen werden zu können, wenn er später erneut ins Blickfeld der Helden kommen sollte oder sie sich an ihn erinnern sollen. Allemal besser jedenfalls als nur von "dem Wachmann, ihr wisst schon" zu sprechen.

Beruf (Auswahl)

Abdecker, Abenteurer, Anstreicher, Apotheker, Armbruster, Bänkelsänger, Bauer, Baumeister, Bettler, Blechschmied, Bogner, Brauer, Bürgermeister, Büttel, Dachdecker, Diener, Drechsler, Fassmacher, Fässner, Feldscher, Fleischer, Flötenspieler, Fuhrmann, Geselle, Geweihter, Gewürzhändler, Goldschmied, Grobschmied, Händler, Handschuhmacher, Hausdiener, Helmdengler, Hirte, Holzschnitzer, Hufschmied, Hutmacher, Imker, Kaminfeger, Kaufherr, Kerzenzieher, Kesselflicker, Klöppler, Knecht, Koch, Küfer, Kürschner, Landstreicher, Laufbursche, Lautenspieler, Lebemann, Lumpensammler, Magd, Magier, Marktschreier, Maurer, Medicus, Meister, Messerschleifer, Metzger, Mönch, Müller, Musikant, Näher, Papierschöpfer, Pilger, Pillendreher, Possenreißer, Priester, Ratsdame, Ratsherr, Rattenfänger, Reisiger, Schaueremann, Scherenschleifer, Schlepper, Schneider, Schreiber, Schreiner, Soldat, Steinmetz, Steinschleifer, Stellmacher, Straßenkehrer, Tagelöhner, Tintenmischer, Tischler, Töpfer, Torfstecher, Tücher, Vagabund, Verkäufer, Waffenschmied, Wagner, Wachsmacher, Wandergesell, Waseträger, Weber, Wirt, Witwe, Zahnreißer, Zinngießer, Zunftmeister u.v.a.

Figur

abgemagert, abgezehrt, ansprechend, athletisch, aufgedunsen, ausgehungert, bärenstark, beleibt, birnenförmig, breitschultrig, bullig, derb, dick, drahtig, dünn, dürr, feenhaft, feingliedrig, fett, filigran, flachbrüstig, fleischig, füllig, gebrechlich, gertenschlank, grazil, gut gebaut, gut ausgestattet, hochgewachsen, hohlwangig, klapperdürr, klapprig, knochig, korpulent, kräftig, kraftstrotzend, mager, massig, mollig, muskelbepackt, muskulös, pausbäckig, rank, robust, rund, rundlich, schlaff, schlank, schwächig, schmal, schmalbrüstig, schwächlich, schwer, schwerfällig, spillerig, spindeldürr, sportliche, stabil, stämmig, stark, stattlich, stupsnasig, teigig, untersetzt, vollbusig, vollschlank, wohlgenährt, zart, zierlich

Typ und Statur – Mann

Athlet, Berg, Bohnenstange, Brocken, Bursche, Dickwanst, Draufgänger, Fass, Fiesling, Flegel, Gigant, Gnom, Greis, Griesgram, halbe Portion, Habenichts, Halbstarker, Hänfling, Hasenfuß, Hüne, Hungerleider, Jüngling, Kavalier, Kerl, Knacker, Knilch, Knirps, Koloss, Lulatsch, Lümmel, Lump, Mannsbild, Murrkopf, Muskelprotz,

Raufbold, Riese, Rüpel, Schlurf, Schnösel, Schrank, Schwerenöter, Strolch, Tatterich, Vagabund, Wicht, Wüstling, Zausel, Zwerg

Typ und Statur – Frau

Amazona, Backfisch, Biene, Bohnenstange, Dame, Dirn, Elfchen, Frauenzimmer, Fuchtel, Gewitterziege, Glucke, Greisin, Halbzarte, Heimchen, Hünin, Jungfer, Kratzbürste, Mädchen, Mädels, Maid, Matrone, Mauerblümchen, Muttchen, Pummelchen, Rasseweib, Riesin, Schachtel, Schönheit, Trotzke, Weibsbild, Wuchtrumme, Zicke, Zimmerlisse

Blick und Augen

abweisend, aufmerksam, bebrillt, beunruhigend, blau, blind, blinzelnd, blutunterlaufen, braun, dunkel, entzündet, fehlsichtig, fiebrig, flatternd, flehend, flirrend, funkelnd, gefühllos, gereizt, gerötet, geschwollen, gesenkt, glitzernd, Glupschaugen, grün, hilflos, irisierend, kalt, Kuhaugen, Kulleraugen, kurz-sichtig, lebendig, lebhaft, leer, leuchtend, lieb, müde, munter, schielend, schläfrig, Schweinsaugen, starrend, stehend, tief liegend, tot, tränend, treuerzig, trübe, umflort, unstet, unverschämt, verschlossen, vertrauenserweckend, vorstehend, warme, wollüstig, zauberhaft, zusammengekniffen

Haare und Frisur

blond, braun, dicht, dick, dunkel, dünn, ergaut, fettig, feuerrot, flachblond, frisiert, geflochten, gekräuselt, geschoren, gestutzt, gewellt, glänzend, glatt, Glatze, glatzköpfig, grau, graublond, graue Schläfen, graue Strähnen, Haarkranz, haselbraun, hell, hüftlang, kahl, kraus, kurz, lang, lockig, Mähne, Pferdeschwanz, pomadig, rasiert, rostrot, Schläfenzöpfe, schlohweiß, schmierig, schmuddelig, schneeweiß, schulterlang, schütter, schwarz, silbern, spärlich, spillerig, spröde, stahlgrau, strähnig, turmartig, weiß, wuschelig, Zöpfe, zottelig

Bärte

akkurat, Backenbart, Bartkragen, bartlos, Bartschatten, Bartstoppen, Damenbart, Dreitagebart, dünn, elegant, Flaum, fleckig, geflochten, gepflegt, gestutzt, gewichst, gewirbelt, glatt rasiert, Kaiser-Alrik-Bart, Kaiser-Reto-Bart, Kinnbart, Knebelbart, Koteletten, kraus, Lippenbärtchen, Oberlippenbart, pomadig, Rauschebart, Reiterbart, Schifferkrause, schlecht rasiert, Schnauzbar, Schnauzer, Seemannsbart, spärlich, Spitzbart, stattlich, Stoppen, strohig, strubbelig,

Unterlippenbärtchen, verfilzt, verknottet, Vollbart, wild, wuchernd, Ziegenbart, Zöpfe, zottelig, Zwirbelbart

Körperliche Besonderheiten

Armprothese, aufgeplatzte Lippen, Augenklappe, Bein nachziehend, Beinprothese, blind, Dekolleté, Doppelkinn, einarmig, einäugig, einhändig, Eiterwunde, faltig, fehlende Finger, Feuermal, geplatzte Äderchen, geschlitztes Ohr, gespaltene Zunge, Glasauge, Grind, Hakenhand, Hasenscharte, hinkend, Holzbein, humpelnd, kalkweiß, Knollnase, lispelnd, Mundgeruch, narbig, Nasenring, nuschelnd, Ohrring, Pickel, pockennarbig, Säufernase, schiefmäulig, Schlitzohr, schlurfend, schmallippig, Schweißgeruch, schwerhörig, sonnenverbrannt, steifbeinig, stumm, Tätowierung, taub, wettergegerbt, Wohlgeruch, Wunde, Zahnlücken

Eigenschaften (Auswahl)

angeberisch, arrogant, aufgeblasen, aufrichtig, ausgelassen, bäurisch, bescheiden, bigott, blauäugig, borniert, depressiv, diplomatisch, ehrerbietig, ehrlich, eifrig, einfältig, einfühlsam, eingebildet, elegant, exaltiert, extravagant, fachkundig, fahrig, fatalistisch, feige, flapsig, flüsternd, frech, fröhlich, fromm, furchtlos, furchtsam, gedankenlos, geduldig, gelehrt, gemein, genau, geschwätzig, gewalttätig, gierig, grobschlächtig, großmäulig, großzügig, gutmütig, habgierig, hart, heiter, hinterhältig, hochnäsiger, kaltherzig, keck, kess, knauserig, konservativ, korrekt, krächzend, launisch, laut, lebhaft, leise, lethargisch, liebenswürdig, milde, mildtätig, misstrauisch, mitleidlos, mitteilbar, munter, mürrisch, mutig, mütterlich, nachsichtig, naiv, naschlustig, nervös, neugierig, offen, optimistisch, pedantisch, perfektionistisch, pessimistisch, polternd, progressiv, protzig, reizbar, reserviert, respektlos, rückwärtsgerichtet, ruhig, sachlich, scheu, schwanger, schwarzseherisch, schwerfällig, schwermütig, spendabel, standesbewusst, starrsinnig, still, stotternd, streitlustig, stur, tölpelhaft, träumerisch, traurig, trotzig, trübsinnig, überlegen, umgänglich, ungehalten, ungehobelt, unkultiviert, unscheinbar, unterwürfig, unverfroren, unverschämt, unvorsichtig, unwillig, väterlich, verhuscht, verlegen, verlogen, vernünftig, verschlossen, verschmitzt, verschwenderisch, verwegen, verzogen, vorlaut, weinerlich, wissbegierig, wohlherzogen, wortgewandt, zimperlich, zornig, zotig, zukunfts-froh, zynisch



NAMEPLOSES GESINDEL

Nicht nur die Menge zu beschreiben oder dem Einzelnen und dem Gesicht griffige Attribute zu verpassen, hat seine Tücken. Denn kommen die Helden mit den Personen ins Gespräch – und früher oder später werden sie genau das tun –, dann gebieten es Anstand und Höflichkeit irgendwann, sich vorzustellen. Spätestens dann braucht die Figur einen Namen. Denn Personen, die keinen Namen haben oder für die sich der Spielleiter allzu offensichtlich gerade eben einen ausdenkt (es werden dann meistens Alriks), werden von den Spielern als nebensächlich empfunden. Wahrnehmung beginnt am Spieltisch mit der Benennung. Glücklicherweise halten die Spielhilfen des Schwarzen Auges für jede Region des Kontinentes umfangreiche Namenslisten parat. Schreiben Sie aus der für Ihre Stadt zutreffenden Liste vor dem Spiel ein paar Namen auf einen Notizzettel und halten Sie diesen parat. Dann können Sie jeder spontan aufgetretenen Figur auch schnell einen Namen geben. Mit Namen lässt sich zudem spielen: Die Helden begegnen der an sich harmlosen Magierin ganz anders, wenn sie sich Borbara nennt, als wenn sie den Namen einer guten Bekannten der Helden trägt.

EINSATZ VON BILDERN

Die Aufgabe des Spielleiters ist durchaus nicht einfach, allein durch das gesprochene Wort eine Szene so darzustellen, dass sich alle am Spieltisch das gleiche vorstellen und an der Illusion der Bewegung teilnehmen können. Es ist darum bisweilen sehr hilfreich und fördert die Anschaulichkeit, die allgemeine Beschreibung mit Bildern zu visualisieren. In den Spielhilfen finden sich viele Illustrationen zu den Ausgestaltungen der aventurischen Städte, die Sie im Abenteuer nutzen können. Am schönsten ist es, wenn die Illustration nicht nur wie ein Schautafel hergezeigt wird, sondern wenn man die auf dem Bild dargestellte Szene in die bewegte Situation im Abenteuergeschehen einbaut: Die abgebildeten Personen sind dann vielleicht schon vorher eingeführt und werden nun in ihrer Haltung auch kurz sichtbar. „Das sieht so aus“, sollte als einzige Erklärung durch den Spielleiter nach Möglichkeit vermieden werden.

Um den Gesichtern in der Menge auch ein sichtbares Antlitz zu verleihen, können Sie Portraits heraussuchen und im rechten Augenblick – beim ersten prägnanten Auftritt der Meisterfigur – vorlegen. Da Spieler gewitzt sind und davon ausgehen, dass der Spielleiter nur für relevante Meisterfiguren ein Portrait bereithält, empfiehlt es sich, auch für unwichtige Personen Bilder in petto zu haben oder bei einer Hauptfigur darauf zu verzichten.

‘SPEZIALISTEN’

Unabhängig von der Vielzahl beliebiger Personen soll unter ‘Spezialisten’ das Personarium verstanden werden, das in einem Abenteuer eine besondere Rolle zugeordnet bekommt. Das sind solche Personen, die aufgrund ihrer besonderen und seltenen oder gar einzigartigen Profession eine Bedeutung innerhalb der Stadt haben. Solche Spezialisten könnten Spielern und Helden bekannt sein, weshalb sie aufgesucht werden können. Bisweilen kann es der Ruf dieser Spezialisten sein, die eine Heldengruppe erst in eine Stadt zieht.

- Die Helden wollen ein Orakel aufsuchen und begeben sich darum zu einem heiligen Ort oder einer heiligmäßig verehrten Geweihten in der Stadt.

- Ein Waffenschmied ist für seine Kunstfertigkeit so weit gerühmt, dass ihm besondere Waffen in Auftrag gegeben oder ihm einzigartige Fundstücke zur Begutachtung vorgelegt werden sollen.

- Ein berühmter Waffenmeister bildet in jedem Götterlauf nur eine handverlesene Schar Eleven aus.

- Ein Sprachenkundler oder Magier an einer Gelehrtenschule oder Akademie wird benötigt, um ein Dokument zu enträtseln.

- Eine Seuche ist ausgebrochen, in einem städtischen Hospital wirkt ein Fachmann auf diesem medizinischen Feld.

- Eine hochrangige Person muss mit einem adäquaten Geschenk bedacht werden. Ein berühmter Kunstschler, Zuckerbäcker, Glasbläser, Marionettenbauer, Spielzeugschnitzer oder Metallätzer (Ziselierungen!) soll aufgesucht werden.

- In einer Sinnkrise soll ein Weiser an einer Schule moralische, ethische oder philosophische Hilfe gewähren.

Zum anderen sind Spezialisten die Figuren, die einen Teil der Abenteuerhandlung tragen, also nicht zwingend in der Stadt, aber innerhalb des Abenteuers besondere Bedeutung besitzen.

Hierzu zählen die handlungstragenden Meisterfiguren und jene Figuren, denen die Helden zur Lösung der Abenteueraufgaben oder zur Entwicklung der Handlung wahrscheinlich oder sicher begegnen werden. Darüber hinaus sind dies auch die für das Stadtleben wichtigen Personen sowie jene, die in besonderer Form das Stadtkolorit ausmachen. Es kann sich hierbei auch um Verwandte der Helden handeln.

Auf diese Figuren sollten Sie sich vorbereiten – weil sie Teil des Abenteuers sind und weil sie nicht berührungslos in der Stadt hängen. Zu einem Stadtabenteuer gehört zur Komplettierung solch zentraler Handlungsträger auch: Wie sind sie in die städtische Gesellschaft eingebunden? Welche Interessen verfolgen sie an dem Ort, in dem sie leben? Welche Nachbarn, Freunde oder Gegner haben sie? Diese Fragen müssen nicht in direktem Zusammenhang mit den Handlungsträgern stehen, sie können aber wichtig werden, wenn Findigkeit, Neugier und Erkundungslust der Helden zu einer offenen Handlung führen. Darauf vorbereitet zu sein, kann sich als sinnvoll erweisen. Wie scheinbar ‘normale’ Stadtbewohner zu zentralen Figuren werden, können Sie im Kapitel **Motto und Blickwinkel** (S. 26) nachvollziehen.

DER ERSTE EINDRUCK

»Mit Städten ist es wie mit Menschen: Der erste Eindruck bleibt haften.«
—Ausspruch des ehemals kaiserlichen Marschalls Helme Haffax während des Tobrien-Feldzuges

»Als ich im tiefen Schatten vor den Langen Mauern Perricums stand, die den Himmel zu überwölben schienen und die Sonne verdunkelten, als ich auf den Zinnen in schwindelnder Höhe die Helme der Wachen von ferne allenfalls blinken sehen konnte, als mich der durch die Steine gebändigte Wind frösteln ließ, da erschien es mir selbstverständlich, dass es eines Wunders der Göttin Rondra bedurfte, diese Gigantenmauern einzureißen. Doch wie groß mögen jene damals gewesen sein, sind doch die heutigen Mauern verglichen mit den alten nur kleine Steinhäufen!«

—aus dem Reisebericht der Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1007 BF

Wie eine Stadt vorgestellt wird, kann darüber entscheiden, wie sie zukünftig am Spieltisch und von den Helden wahrgenommen wird. Der erste Blick auf eine Stadt wird durch die Form der Anreise bestimmt: Es ist nicht unerheblich, ob man *Khunchom* von der der Seeseite erreicht, den frischen Wind im Gesicht, den überstandenen Sturm im Nacken, den weitläufigen Hafen mit seinem bunten Treiben vor Augen. Oder ob man sich der Stadt aus dem Mhanadital nähert, umfleucht von Stechmücken des Flussdeltas, in dem *Khunchom* liegt, die Miasmen des Sumpfes in der Nase, die Mitreisenden auf der Pelle – und das erste, dessen die Helden angesichtig werden, ist der Stau vor dem Stadttor, in dem Händler und Reisende unter der unbarmherzigen Sonne schwitzen.

Nicht einmal die Wahl der Tageszeit ist ohne Bedeutung: Gelangt man nach *Gareth* in der Morgendämmerung, wenn die frühe Sonne eine erwachende Großstadt wach küsst, die Dächer in ein warmes Licht taucht und die Metropole erst noch frischen Atem schöpft, ehe der Trubel beginnt, dann erscheint Gareth dem Besucher anders als in den hektischen Stunden des späten Nachmittags, wenn alles Eile hat, die Geschäfte zu Ende zu bringen, nach Hause zu kommen oder



noch einen Platz in der Herberge zu ergattern. Die Hitze des Mittags hat dann dem Ort zu einer gigantischen Gerüchemixtur verholfen, die womöglich vom aufkommenden Abendhauch den Ankömmlingen direkt in die Nase geweht wird.

Nachts das erleuchtete *Fasar* zu erreichen, wenn das Licht der fernen Laternen umso mysteriöser, die Dunkelheit der Gassenwinkel umso gefährlicher wirken, kann der Metropole am Raschtulswall vom ersten Moment den richtigen Eindruck von Zauber und Gefahr verleihen.

Den ersten Eindruck von der Stadt können Sie auch aufteilen in Sehen und Fühlen: Den Blick von der Ferne auf die baulichen Besonderheiten, Mauern und Türme, Quartiere und Viertel, sowie den ersten Kontakt am unmittelbaren Eintritt in die Stadt, dem Stadttor etwa: Gerüche und Geräusche, vorherrschender Menschenschlag, Hektik und Gedrängel oder gemächliche Gelassenheit. Versuchen Sie mit Ihrer Beschreibung alle Sinne anzusprechen, um den Eindruck zu schärfen: dass nämlich Gerüche und Geräusche oder das Gefühl der heißen, trockenen Luft auf der Haut oder des salzigen Windhauchs vom Meer her für ein plastisches Bild ebenso wichtig sind wie das, was das Auge sieht.

MOTTO UND BLICKWINKEL

»Halb Perricum? Unsinn! Ganz Perricum ist aus dem Häuschen! Eine Ferkoker Lanzerin wird Königin der Fischer. Ich hatte ja auf den Beilunker Matrosen gesetzt.«

—eine Perricumer Marktfrau anlässlich des Fischerstechens zum 'Fest der Bunten Lichter'

Alle Städte Aventuriens kennen besondere Feiertage, an denen die Bevölkerung Kopf steht und nur eins im Sinn hat – sei es das Pferderennen von Fasar, das Fest der Freuden in Belhanka, die Warenschau in Grangor, das Kaiserturnier in Gareth oder die Bunten Lichter von Perricum. Ob eine Stadt für ein solches regionales Ereignis berühmt ist, findet sich in den Übersichtskästen *Die Stadt für den eiligen Leser*. Allein dieses Ereignis, weswegen die Helden die Stadt aufsuchen, kann bereits das Abenteuer sein. Oder aber das Ereignis liefert das **Motto**, mit der das gesamte Geschehen in der Stadt einen Grundton bekommt, der durch alles, was passiert und das die Helden beobachten können, hindurchschimmert.

Wenn in Gareth gerade das Kaiserturnier stattfindet, alle Gassen mit Schaulustigen gefüllt sind, mit Teilnehmern, mit Barden, Possenreißern und Händlern, die alle ein Geschäft mit dem Turnier machen wollen, dann fällt die Darstellung der Meisterfiguren selbst in improvisierten Dialogen leichter: Alle Figuren haben ein Interesse, das sich auf den großen Tag richtet, selbst wenn sie sich bewusst heraushalten. Kein Bewohner oder Besucher Gareths kann ignorieren, dass eben jenes größte Turnier des Reiches just in der Stadt abgehalten wird, und das ist an allen Ecken zu spüren. Der Spielleiter kann auf diese Weise eine lebendige Stimmung erzeugen, weil jederzeit – und aus verschiedenen Blickwinkeln – die Tendenz auftritt, der sich die Stimmung der Stadt beugt.

Wenn in Rommils der Tag der Heimkehr gefeiert wird, dann sind die Gassen voll mit Pilgern, die in der Hoffnung auf Buße und Erlösung oder darauf, der Göttin besonders nahe zu sein, in die Stadt strömen; die Wirte sind beflissen, an diesen Tagen besonders gute Gastung zu bieten; die Bettler machen sich zurecht Hoffnung auf eine gut gefüllte Bettlerschale – und die Hübschlerinnen wissen, dass jetzt ihre Sauregurken-Zeit angebrochen ist.

Die allgemeine Darstellung der Stadt und das in ihr spielende Abenteuer profitieren davon, wenn Sie das Geschehen wie durch eine Brille betrachten, die Details aussparen und Wesentliches betonen. Wenn beispielsweise Umtriebe der Namenlosen eine Stadt in ihrem Griff

WENIGER IST MEHR

Städte liefern einen lebendigen Hintergrund, der Spielleiter wie Spieler überfordern kann. Suchen Sie sich bestimmte Aspekte heraus, die Sie beim Besuch einer Stadt betonen wollen. Auch im Abenteuer sollten sie ausgewählte Facetten einer Stadt wie *Vignetten* einführen, nicht aber unbedingt alles vorstellen wollen, was die Stadt hergibt. Manchmal ist weniger mehr.

Wenn beispielsweise in einer tulamidischen Stadt das herausstechende Merkmal des Ortes der Basar ist und sowohl die Handlung des Abenteuers als auch die Erfordernisse des Spielgeschehens (Kontakte, Einkaufen, Informationsbeschaffung) den Besuch nahe legen, dann konzentrieren Sie sich darauf und verzichten Sie auf Formalia beim Betreten der Stadt oder auf andere Schauplätze, die in der Beschreibung der Stadt vorgestellt werden. Es wird sich die Gelegenheit ergeben, diese später auszuspielen; entweder am nächsten (Spiel-)Tag oder beim nächsten Besuch.

Da Städte dem Besucher je nach 'Tagesform' und nach Hergangensweise der Gruppe jeweils ein anderes Gesicht zeigen, kann Ihnen dies bei der Darstellung der Stadt entgegenkommen. Vermeiden Sie die Überfrachtung – Informationen, die nur um ihrer selbst willen aus dem Werkzeugkasten geholt werden, können ihre Wirkung oft nicht entfalten.

halten, dann richten Sie die Beschreibungen der Örtlichkeiten darauf aus: Potenzielle Bollwerke, Angriffsziele, Rückzugsorte und Unterschlüpfe treten in der Vordergrund. Außerdem gewinnt der örtliche Praios-Geweihte plötzlich eine Bedeutung, die er in einem Abenteuer um Zunftstreitigkeiten oder bei Überfällen von Orks oder Goblins nicht gehabt hätte.

Ein schönfärberischer Blickwinkel kann bedeuten, dass der Ort von Anfang an idyllisch, harmonisch und heiter beschrieben wird, um dann in einer Umschlagshandlung die Fallhöhe ins Chaos umso besser gestalten zu können. Auch 'mystische', 'düstere' oder 'feierliche' Mottos erleichtern es, seine Beschreibung einem stimmigen Motto unterzuordnen. Solche Mottos können auch sein: der Beginn der Regenzeit, eine Hitzewelle, die an jeder Straßenecke Gesprächsthema ist, die anstehenden Wahlen zum Stadtrat, die Rückkehr der Flotte nach Thorwal am Ende der Zeit der Handels- und Heerfahrten, die Ankunft eines siegreichen (oder geschlagenen Heeres), der Tod und die feierliche Bestattung eines angesehenen Patriziers oder Geweihten, die Namenlosen Tage in der Stadt, der offene Protest der Bäckergesellen oder die Zunftmeisterschaften der Brauer und Mälzer. Diese Mottos können Sie auch *Grundstimmung*, *Nebenhandlung* oder *Rahmenhandlung* nennen und entsprechend in Ihre Geschichte einpassen oder diese dadurch strukturieren.

Umgekehrt kann die Stadt in ihrem völligen Alltagsdasein verändert erscheinen, wenn man sie nämlich mit einer bestimmten Absicht betritt und alles aus einem bestimmten Blickwinkel betrachtet. Angenommen, eine rondragefällige Queste lässt die Helden nach einem mythischen Schwert suchen – beispielsweise den Schwertern des Nordens in Bornland (vgl. **Land des Schwarzen Bären 67**) –, dann erhalten die Waffenschmiede einer Stadt auf einmal Bedeutung, die Veteranen und die Geschichtskundigen; ganz zu schweigen davon, dass neben den Ronda-Geweihten den Helden keine anderen Geweihten mehr wichtig erscheinen werden. Befinden sich die Helden im Umkreis eines Wagenrennens – etwa des großen Donnersturmrennens (vgl. das Abenteuer **Donner und Sturm**) – dann geraten Stellmacher, Wagen- oder Hufschmiede und Pferdehändler ins Zentrum des Interesses, das die Helden leitet, wenn sie eine Stadt betreten. Der Blickwinkel wertet Figuren auf, die in der alltäglichen Betrachtung der Stadt untergehen würden, und lässt andere abseits liegen, die üblicherweise hohe Bedeutung haben. Der Blick auf die Stadt verändert diese.



Vereinfacht gesagt sind die Mottos die Tendenz, mit der ein Stadtgeschehen versehen wird, ganz unabhängig vom Betrachter. Die Blickwinkel hingegen sind der von den Spielern bzw. Helden bestimmte Ausschnitt aus dem Gesamten, der durch Erwartungshaltung und Erkenntnisinteresse entsteht.

PA TOLL – DIE GRUPPE TEILT SICH

Allen Spielleitern ist die Situation bekannt: Ein Teil der Gruppe will nach Betreten der Stadt zuerst den Tempel aufsuchen, der Magier hingegen will dringend das wertvolle Artefakt in Sicherheit bringen, der Streuner muss sich erst einmal herumtreiben und der zielorientierte Ritter sofort zur Obrigkeit. Gerade in Städten, in denen die Abzweigungsmöglichkeiten der Handlung so vielfältig sind, kommt es häufig vor, dass die Heldengruppe sich aufteilt. Das stellt den Spielleiter vor eine große Herausforderung – denn er kann ja nicht alle Erzählstränge gleichzeitig verfolgen. Das führt dazu, dass ein Teil der Spieler am Tisch zum Zuhören bzw. Nichtstun verurteilt ist. Um das Geschehen dennoch für alle Beteiligten spannend zu gestalten, kann man ein paar Kniffe einsetzen:

- In manchen Runden gibt es die **Übereinkunft, dass sich die Gruppe nicht trennen soll**. Das unterwirft das freie Spiel zwar einem Korsett, aber wenn sich alle einig sind, ist diese Lösung ein praktikabler Kompromiss.
- Die Handlung kann so gesteuert werden, dass die Helden sich dafür entscheiden, **zusammen zu bleiben: aus Sorge**, sich zu verlaufen und wieder zu finden; weil nur ein Held die notwendigen Sprachkenntnisse oder das Fachwissen für eine Suche besitzt; weil die Stadt feindlich und bedrohlich wirkt und die Gruppe gemeinsam stärker ist – denn auch Helden wissen, dass Bösewichte es lieben, wenn ihnen die Widersacher einzeln vor die Armbrust laufen.
- Dennoch wird es im Stadtabenteuer geschehen, dass die Gruppe sich aufteilt. Darum ist der wichtigste Tipp: **Rechnen Sie damit**.
- Während das Spielgeschehen mit einem Teil der Gruppe weitergeht, wird dem anderen Teil ein **Handout** übergeben, **mit dem sich die nicht Beteiligten zeitgleich befassen können**. Das können Texte, Bilder oder vorbereitete 'Waschzettel' sein, auf denen Sie schon während der Vorbereitung des Abends einzelne Informationen notiert haben.
- Man kann sich bemühen, jedem Teil der Gruppe etwa gleich viel Zeit zu widmen, also sich an **Zeitkontingente** halten. Auf diese Weise sind Zuhören und Mitmachen gerecht verteilt.
- Bemühen Sie sich, die kurzen Einzelepisoden so zu gestalten, dass immer dann, wenn Sie die Szene wechseln, eine Frage unbeantwortet, eine Situation offen, eine Schrecksekunde kurz bevorsteht. Dieser **Cliffhanger** hält die Spieler bei der Stange, bis sie endlich wieder an der Reihe sind.
- Sollten sich lange Einzelsequenzen nicht vermeiden lassen, weil es für den Heldenhintergrund eminent wichtig ist, dann können Sie den Rest der Runde einzubinden versuchen: Verteilen Sie einige Rollen von Meisterfiguren einfach an die anderen Spieler am Tisch. Einen maulfaulen Büttel, einen neugierigen Nachbarn, einen dreisten Hehler, eine vergrätzte Stiefmutter, einen versoffenen Stiefvater, eine fachsimpelnde Handwerksmeisterin müssen nicht zwangsläufig Sie als Spielleiter darstellen. Oft genügt schon ein kleiner Hinweis, in welche Richtung die Rolle gehen soll und welche Information vermittelt werden kann, um Ihre Spieler einzubinden. Im Kleinen kann der Beteiligungswille Ihrer Spieler übrigens auch das oben angesprochene *Stimmengewirr* der Stadt bereichern: Wenn hier ein Spieler während der Marktszene "rote Rüben, feine rote Rüben" anpreist oder ein anderer während des Wartens am Stadttor den wütenden Kesselflicker einwirft, kann das zur Lebendigkeit der Szene viel beitragen.
- In jedem Fall gilt: Seien Sie nicht überrascht, wenn die Gruppe sich teilt, sondern darauf vorbereitet. Die Stadt als Schauplatz verlangt es geradezu.

EINE STADTKAMPAGNE

Mit vielen Facetten auf engem Raum eignet sich die Stadt für längere **Kampagnen** in derselben Umgebung, deren Details die Handlung über eine längere Zeit tragen. Innerhalb dieser Kampagne – oder Folge von Stadtabenteuern – entwickeln die Helden Bindungen an Personen, Einrichtungen und Orte der Stadt – sie werden vertraut, ein Stück Heimat. DSA-Nostalgiker mögen sich an Havena erinnern, das in den 80ern sehr detailgetreu dargestellt, in vielen Abenteuern bespielt und im (Fan-)Magazin *Der Letzte Held* erweitert wurde.

Auch für die Spieler kann der Abenteuerschauplatz mit der Zeit zu einem Heimspiel werden. Um den Effekt der Vertrautheit und Verbundenheit zu steigern, kann ein wenig Seifenoper nicht schaden: Gestalten Sie den Beziehungshintergrund der Meisterfiguren ausreichend tief aus und verweben Sie ihn mit dem der Helden.

Einige Vorteile von und Hinweise zu Stadtkampagnen:

- Für die Stadtabenteuer der Stadtkampagne brauchen Sie keine festen Plotnotwendigkeiten anzulegen. Gestalten Sie lieber **Plotinseln**, die sich von allen Seiten ansteuern lassen. Solche Plotinseln können neuralgische Orte innerhalb der Stadt sein – der Bandentreffpunkt, der Marktplatz, das Stadttor, die Familie eines Erzschorlen o.ä.; also ein Ort, an dem zur gleichen Zeit plausibel besonders viele Handlungsstränge zusammenlaufen, Handlungsstränge anwesend sein und sich Ergebnisse und Fortschritte für die Helden erzielen lassen. Diese Plotinseln können Sie auch dergestalt vorbereiten, dass sie erst 'scharf gemacht' werden, wenn bestimmte Ereignisse stattgefunden haben. In jedem Fall werden die Helden immer wieder auf diese Orte zurückkommen – allein schon, weil hier immer etwas zu passieren scheint.
- Gegebenenfalls sollten Sie sich einen Zeitplan anlegen, falls Sie eine Subhandlung ablaufen lassen wollen, die neben den Aktionen der Heldengruppe verändernd in den Schauplatz der Kampagne eingreifen. Beispielsweise können die Gegner der Helden ihre Absichten weiter in die Tat umsetzen, unabhängig vom Handeln der Helden.
- Je bekannter allen Beteiligten die Stadt wird, desto wahrscheinlicher werden Ihre Spieler eigene Wünsche und Ideen formulieren; etwa wen sie kennen gelernt haben könnten oder welche Orte sie in der Stadt vorfinden möchten. Gehen Sie auf diese Ideen ein: Wenn der Spieler seinen Helden zum Kräuterweib schickt, ein Heilkraut zu erwerben, überlegen Sie nicht lang: Ein solches Kräuterweib lässt sich am Rande jeder Stadt finden. Wenn Helden im Hafen die Besatzung eines neu eingelaufenen Schiffes im *Goldenen Anker* treffen wollen, dann soll es ihn geben – einen *Goldenen Anker* kann jede Hafenstadt Aventuriens haben.
- Überhaupt: Entwickeln Sie eine gewisse Lässigkeit zu improvisieren. Auch Sie lernen die Stadt besser kennen und werden es immer einfacher finden, Lücken zu füllen und die bestehenden Beschreibungen der Stadt für ihre Kampagne zu ergänzen.
- Deshalb sollten Sie darauf achten, von Anfang an eine Stadt als Schauplatz auszuwählen, die eine gewisse kritische Größe übersteigt und auch ein paar Besonderheiten zu bieten hat. In diesem Band sind deshalb die Städte Riva, Angbar und Mengbilla ausgewählt.
- Irgendwann wird die Zahl der Personen ansteigen, die Spielern und Helden bekannt ist, Vielleicht wollen Spieler zu anderen Figuren wechseln. Das ist machbar – nehmen Sie die Helden als Meisterfiguren in die Kampagne auf, teilen Sie Meisterfiguren mit den Spielern und entwickeln Sie eine flexible Besetzung.
- Stadtkampagnen, die eng mit dem Hintergrund der Helden verflochten sind, entwickeln häufig eine eigene Dynamik. Lassen Sie sich von den Wünschen und Interessen der Spieler leiten, wie es weiter gehen kann. Formulieren Sie ggf. gemeinsam Ziele und Etappen der Handlung ganz im Interesse der Beteiligten: "Mein Held möchte hier noch seine Gesellenprüfung ablegen." – "Mein Ziel ist es, in den Rat der Stadt gewählt zu werden. Dann kann die Tochter auf große Fahrt gehen." – "Keinesfalls sollten wir die Stadt verlassen, ehe nicht der Hintermann gefunden und das ganze Di-



lemma aufgeklärt ist.“ – „Eigentlich wäre es doch prima, einen Tsatempel zu gründen. Tsagunde jedenfalls findet diesen Gedanken so ... neu!“

● Viele veröffentlichte Stadtabenteuer (siehe die Liste auf Seite 178) lassen sich relativ problemlos auf andere Städte anpassen und entsprechend auf die Helden zuschneiden, um zu einer Kampagne verbunden zu werden. Dabei sollte man nicht davor zurückschrecken, sich möglicherweise vom geschriebenen Vorbild zu lösen. Ein Beispiel: Die Helden kommen über das Abenteuer **Nurinai's Ring** nach Angbar und können anschließend über das Abenteuer **Seuche an Bord** die Stadt näher kennen lernen. Dadurch werden die Helden um Hilfe beim **Fluch des Mantikor** gebeten. Anschließend gilt die Verbreitung des **Tödlichen Weins** zu verhindern und **Das Fest der Schatten** zu bestehen. Alle fünf Abenteuer lassen sich mit etwas Mühe und Improvisation auf Angbar 'umstricken'. Anschließend haben die Helden wahrscheinlich schon so manches Geheimnis der Stadt ergründet, zahlreiche Beziehungen geknüpft und sich Feinde und Freunde gemacht. Mit anderen Worten: Das entstandene Beziehungsgeflecht dürfte ausreichen, für weitere Abenteuer zu sorgen, und sei es nur, weil ein Bösewicht sich an den Helden oder einem den Helden hilfe-reichen Freund rächen will.

DIE STADT ALS HEIMAT

Eine besondere Möglichkeit ist es, eine ganze Heldengruppe aus der gleichen Stadt oder ihrem näheren Umland entstammen zu lassen. Je nach Hintergrundgeschichte kennt jeder ganz besondere Facetten der Stadt. Ein erstes Abenteuer lässt die Helden sich kennen lernen und die Spieler sich auch irdisch mit der Stadt vertraut machen. Weitere Abenteuer lassen das Beziehungsgeflecht wachsen, bis ein Auftrag sie vielleicht für einige Zeit aus der Stadt fortführt, nur um natürlich irgendwann in die Heimat zurückzukehren.

Ein Held aus der Stadt lässt im Idealfall auch den Spieler des Helden zum Spezialisten am Tisch werden. Dadurch kann

dieser Spieler in dem ihm vertrauten Segment auch Meisteraufgaben übernehmen (siehe auch den Abschnitt **Na toll – die Gruppe teilt sich** auf Seite 27).

Tipps für die Ausgestaltung von Helden aus der Stadt:

- Stellen Sie die Jugend und Entwicklung des Helden mit der Stadtgeschichte in Verbindung. Gab es Krieg? Eine Belagerung? Einen Aufstand? Einen spektakulären Besucher oder einen bemerkenswerten Neubau? Klären Sie, wie diese Ereignisse mit dem Helden und seiner Familie zusammenhängen können.
- Entwickeln Sie gemeinsam mit dem Spieler 'persönliche Plots' für den Helden: Welche Ziele innerhalb der Stadt hat er sich gesteckt? Wen hat der Held verärgert und muss dessen Rache fürchten? Wie lässt sich die jahrelange Schikane durch die älteren Zunftmeister abstreifen? Wie das Herz der ersten großen Liebe gewinnen? Diese Ziele können zu Abenteuerhandlungen werden, deren Auflösung maßgeblich in die weitere Entwicklung des Heldenlebens eingreifen.
- Gestalten Sie die Verwandten in der Stadt zumindest soweit aus, dass Sie stets wissen, welche Tante in Not geraten und welcher Onkel sich daneben benehmen muss, damit die Handlung wieder in Gang kommt oder sich Konflikte zuspitzen lassen.
- Wenn die Stadt die Heimat des Helden ist, nennen er oder seien Familie gewiss ein Haus oder eine Werkstatt ihr Eigen. Vielleicht gibt es Angestellte? Wichtige Nachbarn? Hier ist der Spieler gefragt, den Spielleiter mit Konfliktpotenzial und Abenteuerstoff zu versorgen.
- Gleiches gilt für Jugendfreunde, Rivalen und die romantischen Beziehungen.
- Der Held sollte als Einheimischer spezielle Kenntnisse von Geheimnissen der Stadt besitzen. Sprechen Sie diese mit dem Spieler ab – vielleicht kann er sie in die Abenteuerhandlung einbringen und das Spiel der ganzen Gruppe voranbringen.

ORTE

»Dies ist der Zwölfgötterplatz, zur Linken seht Ihr die Niederlassung der Nordlandbank, hier das Theater Fuchsbau und ganz da hinten gar die Ruinen des ehemaligen Reichsgerichtes. Die Standbilder um den Alveransbrunnen zeigen die zwölf Götter, ganz recht! Geradezu seht Ihr den Götterfürsten selbst, und wenn Ihr Euch umdreht, ja genau, dann schaut Ihr auf den Ucuri-Tempel. Und hier könnt Ihr über die Sichtachse die Alte Residenz sehen, in der heute allerdings die Kaiserin nicht mehr wohnt.«
—Stadtführer in Gareth, 1031 BF

Die aventurischen Städte als Ballungsräume vieler Einwohner mit fest gefügter Ordnung und einem Bündel bestimmter Gesetze zu fassen, ist ziemlich abstrakt. Viel konkreter erscheint es, die Stadt als Kombination vieler Personen und Bauwerke zu bezeichnen. Die Gebäude unterscheiden sich durch ihre Funktion, ihre Bauweise und ihren Standort, die Personen – in einem Abenteuer – vor allem durch ihre Funktion, ihre Stellung und schließlich ihre Beziehungen und Bedürfnisse. Und genauso, wie man die Menge nur begreifen und als Spielleiter beschreiben kann als Reihung Einzelner, wird die Beschreibung der Stadt sich an den Wegen und baulichen Besonderheiten orientieren und wichtige Gebäude einzeln vorstellen.

Viele spezifische Gebäude finden sich in allen Städten Aventuriens – ein Marktplatz etwa, ein Boronanger, Bäckereien, Fleischereien, Schmieden und andere Werkstätten, ein Haus für die Stadtobergkeit und Tavernen. Manche Gebäude finden sich seltener, obwohl sie den meisten Städten zu Eigen sind – Stadtmauern, Türme und Tore, Häfen oder Anlegeplätze, Rathaus und Richtplatz. Einige Gebäude sind

seltener, und manche bisweilen einzigartig und weltberühmt – um nur vier zu nennen: die **König-Eolan-Universität in Methumis**, die **Prinzessin-Emer-Brücke in Havena** (als sie noch stand), das hesindeheilige **Hexagon in Thegün** oder der **Tempel der Sonne des Heiligen Owilmar zu Gareth** (als er noch unbeschädigt war).

Im Folgenden finden Sie die wichtigen **Gebäude** der Stadt mit ihren Eigenarten und Besonderheiten sowie einleitenden Stimmungstexten, die es Ihnen erleichtern mögen, den Ort am Spieltisch farbiger zu gestalten oder durch eine Szene lebendig werden zu lassen. Auch finden Sie Hinweise zum Einsatz des Ortes im Spiel.

Darüber hinaus sind die wichtigen **Bewohner** der aventurischen Städte vorgestellt – in ihren Gruppen und mit den nötigen Hinweisen zu ihrer Lebenswirklichkeit und wie sie im Abenteuer als Hintergrund oder Handlungsträger Verwendung finden können.

Dahinter finden Sie eine Übersicht über in Städten häufig vorkommende **Ereignisse**, die Aufhänger, Handlungszentrum oder Hintergrund für Ihr Abenteuer sein können – Wochenmärkte, Schauprozesse, Hungersnöte usw. Beschreibungen von spezifischen Stadtfesten und von Details einzelner, bestimmter Städte Aventuriens finden Sie in sämtlichen Hintergrundspielhilfen des **Schwarzen Auges**.

Das Kapitel kann freilich kein vollständiges Bild aller aventurischen Städte oder 'der Stadt' schlechthin liefern, aber Sie können die Stadt Ihres Abenteuers leichter vervollständigen und mit den Hinweisen aus dem ersten Teil dieses Kapitels zum Leben erwecken.

Weil das Phänomen einer Stadt mit Stadtrecht vor allem auf Nachfolgestaaten des alten Bosparanischen Reiches zutrifft, werden im



Folgenden vor allem die Bausteine mittelreichischer, horasischer und bornischer Städte vorgestellt. Das meiste gilt jedoch auch für die Städte des Südens und des Nordens. Dennoch seien gerade für diese die entsprechenden Regionalspielhilfen als Ergänzung empfohlen.

ORIENTIERUNG OHNE HAUSNUMMERN

Hausnummern sind keine verbreitete Erscheinung in aventurischen Städten; nur für Warunk waren sie bekannt. Deshalb bedient man sich

anderer Mittel, um den eigenen Wohnort innerhalb der Stadt zu beschreiben, meistens indem das Haus einen markanten Namen erhält. Man kann dann "im Gelben Haus" wohnen, "neben" demselben, "gegenüber" oder zumindest "in der Gasse des Gelben Hauses". So vorzugehen, verleiht den aventurischen Städten etwas Lebendiges, Bekanntes und gleichzeitig etwas Unübersichtliches.

Tragen die herrschaftlichen Domizile in den Vierteln der Patrizier zumeist den Namen des dort residierenden Geschlechtes, folgen Handwerker, Händler und sonstigen Bürger in entsprechend geprägten Vierteln anderen Mustern, um ihren Häusern Namen zu geben und sie zwischen den anderen Häusern kenntlich zu machen: Man folgt dem eigenen Zunamen (*Fuxfell, Hahnentritt, Jilling*), dem Beruf (*Zum Seidenweber, Brezel, Oberschmiede, Haus Rappe, Zur Waage, Weinrebe*), der Verbundenheit zu einem der Zwölfe (*Trivialob, Zur Gans, Haus Storch, Güldenhaus, Haus Schwert*) oder der bunten Phantasie, der Örtlichkeit oder erlebten Begebenheiten (*Fasan, Stock und Stein, Blauer Bock, Am krummen Weg, Untertempel, Wilder Mann, Schwarzbär, Roter Hahn* – letzterer Name von einem Hauseigentümer, der sich erhofft, eben diesen roten Hahn von seinem Haus fernzuhalten). Auch Häusernamen wie *Scharfeck, Schmalhaus, Hohes Haus, Grünes Haus* oder *Zum Hohen Gewölbe*, die auf architektonische Besonderheiten Bezug nehmen, sind verbreitet. Der Name des Hauses wird bisweilen in einem sinngemäßen Bild, das an der Fassade prangt, dem Passanten kundgetan, seltener wird der Name auch dazugeschrieben oder man bescheidet sich mit dem geschriebenen Namen. In ärmeren Vierteln ist diese Sitte kaum verbreitet, Namen führen die oft elenden Behausungen derer, die dort leben, nicht. Ja, selbst ein Großteil der verwinkelten Sträßchen, Durchgänge und Stiege entbehrt eines Namens. Da hilft es allein die Nachbarn zu befragen, wenn man hier jemanden sucht.

STADTVIERTEL

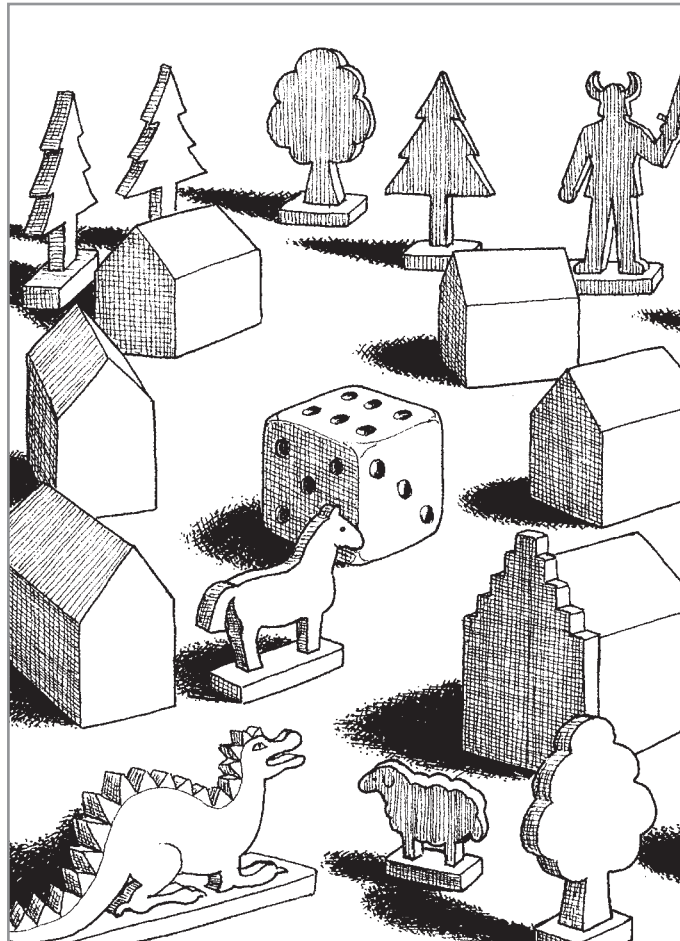
»In Roszkuppel? Keine Ahnung, da war ich noch nie! Das hier ist mein Viertel.«

—ein Garethher aus dem Südquartier auf eine Frage nach dem nördlichen Stadtteil

»Unfraglich ist das Paradies vor dem Haupttor von Rommilys ein Viertel, in dem man alle Arten von Zerstreuung findet. Ursprünglich hieß der Flecken Mädeberg und zunächst hatten sich hier Herbergen angesiedelt, die nicht innerhalb der Stadtmauern eröffnet werden durften. Das fremde Volk wollte man nächtens nicht innerhalb der Mauern wissen. Den Herbergen folgten Gasthäuser, Schänken und Spelunken aller Art, Spielhäuser, Speisestuben etc. etc. Nun ist es verordnet, dass sich neues Gastgewerbe hier anzusiedeln habe – es sei denn, es wird eine besondere Genehmigung für die Innenstadt erwirkt. Auch das älteste Gewerbe fand hier sein Zu-

hause: Die Liebfrauengasse gilt als berichtigtes Pflaster, doch finden sich Hurenwirte auch in anderen benachbarten Straßen. Nicht zuletzt deshalb wurde das Viertel im Volksmund Paradies geheißen.«

—aus den Reisetagebüchern des Aves-Jüngers Thies von Greifenfeld, zeitgenössisch



Gleich und Gleich gesellt sich gern – ein Sprichwort, das auch in Aventurien seine Gültigkeit haben würde. Zu allen Zeiten suchten Stadtbewohner gleichen Standes die Nachbarschaft von Gleichgestellten. Sei es, um gemeinsam Geschäfte zu machen oder sich von anderen abzugrenzen. Die einen brauchten das Wasser des Flusses, die anderen die Nähe zum Markt, wiederum anderen Berufsgruppen wurde nicht gestattet, woanders zu siedeln. Bisweilen sind auch Vororte von der wachsenden Stadt überwuchert und als immer noch ländlich wirkender Stadtteil eingemeindet worden. Viele dieser Quartiere besitzen alles, was ein Gemeinwesen braucht, und könnten – beinahe – allein

existieren. So bildeten sich regelrechte Kleinstädte innerhalb Stadt, die nicht selten eigene Stadttore haben und sich manchmal gar in Baustil, Lebensart und Gerichtsbarkeit von anderen Vierteln desselben Ortes unterscheiden. Typische Muster sind nicht zwingend in jeder Stadt vorhanden, finden sich jedoch immer wieder:

DAS PATRIZIERVIERTEL

Im Umfeld der Stadtbürgerei, sei es nun die Residenz eines adligen Lehnsherren oder dem Rathaus in freien Städten, findet man gewöhnlich die Wohnsitze der bedeutendsten und wohlhabendsten Bürger, des Stadtadels und des Patriziats. Die Häuser stellen den Wohlstand und Stolz ihrer Bewohner offen zur Schau: Butzenglasfenster, große Holztore, Türme, Ziergiebel, möglichst im besonders repräsentativen oder modernen Baustil. Schon der Baugrund ist hier so teuer, dass lästige Neubürger nur selten genug Gold ihr Eigen nennen, um sich in diese ehrwürdige Nachbarschaft einzukaufen. So bleiben die hier lebenden hohen Bediensteten der Obrigkeit, Mitglieder des Rats und Hoflieferanten zumeist unter sich – gebündelter Reichtum, der auf Diebesgeland, Einbrecher und Betrüger geradezu magisch anziehend wirkt. Kein Wunder, dass hier die Nachtwächter, Büttel und eigene Söldlinge deutlich häufiger durch die sauberen und gepflasterten Gassen streifen und verdächtige Fremde – so sie nicht schon an einem der Vierteltore abgewiesen wurden – auf Schritt und Tritt beobachten.



DAS MARKTVIERTEL

Hier pulsiert das Leben, hier ist die Stadt am städtischsten. Schausteller bieten Unterhaltung, Markthändler ihre Waren und Handwerker ihre Dienste an, auch die meisten Gasthäuser und Herbergen finden sich hier. Von Marktplätzen und Hauptstraßen zweigen Gassen ab, in denen sich bestimmte Zünfte angesiedelt haben. So mag man in der lauten Eisengasse die Hufschmiede finden und sich mit Waffen und Rüstungen versorgen können, während in der lecker duftenden Schlemmergasse die Brauer, Bäcker und Metzger ihre Bleibe gefunden haben.

DAS ARMENVIERTEL

Wer kein Bürgerrecht besitzt, wird in den 'guten Vierteln' nicht gerne gesehen und haust in eigenen Winkeln am Stadtrand, oft an der Mauer, am Hafen oder am Unterlauf des Flusses. Die hiesige Unterschicht verrichtet harte Arbeiten, die in einer Stadt anfallen, schleppt Kisten und Säcke, verhökert als Kleinkrämer gebrauchten oder billigen Tand oder verrichtet unreines Handwerk wie die Gerberei. Wer dafür zu krank oder zu alt ist, lebt als Bettler von den Almosen der Tempel und Bürger oder deren Müll. Kleine schäbige Hütten und stinkende, überfüllte Mietshäuser drängen sich an schlammigen Gassen, durch die nur selten ein Büttel streift. Gesetze gelten weniger als das Recht des Stärkeren – und nicht selten herrschen hier Banden. Meist riechen die Armenviertel regelrecht nach Armut, nämlich nach Unrat, Krankheit und Verderben. Hier ist die Sterblichkeit besonders hoch, die Lebenserwartung so gering wie die Erwartung an das Leben. Die Zufriedenheit der Menschen ist auf einem derartig niedrigen Niveau, dass oft nur ein winziger Anlass nötig ist, um Gewalt zu provozieren. Zu verlieren haben die meisten ja nichts.

DIE STADTVIERTEL IM SPIEL

Stadtviertel sorgen innerhalb ein und derselben Stadt für größte Abwechslung. Jedes Viertel ist eine kleine Welt für sich mit anderen Regeln und eigenen Möglichkeiten, vor allem aber seiner ganz unverwechselbaren Stimmung. Neben den oben aufgeführten Beispielen haben sich vielerorts typische Viertel entwickelt: Seefahrerviertel in Küstenorten, klosterhafte geistliche Bezirke wie die Garethher Stadt des Lichts, Nachbarschaften bestimmter Professionen wie das Magerviertel Mantrabad in Fasar oder bestimmter Völker und Rassen wie das Ghetto der Goblins in Festum. Spielen Sie ruhig mit diesen Eigenarten und Unterschieden, stellen Sie Verbindungen und Rivalitäten zwischen Nachbarvierteln heraus, denn durch diese Facetten erhält die Stadt ihren lebendigen Charakter. Sie erreichen dadurch auch, dass die Helden sich niemals sicher sein können, eine Stadt wirklich schon zu kennen. Ansatzpunkte finden Sie in den Beschreibungen der Spielhilfen. (Vgl. auch **Aspekte** S. 7)

VON WEHR UND TRUTZ

»Die Torwache aber war offenkundig mit dem falschen Fuß aufgestanden. Dieser Weibel, ein ölgiger Kerl mit langem Schnurrbart, der sich selbst wohl für einen Grafen hielt, ließ es sich nicht nehmen, mich jede phexverfluchte Kiste von meinem Wagen abladen und öffnen zu lassen. In das Salz hat er seine dreckigen Pfoten gesteckt und vom Birnenschnaps musste er kosten – ausgiebig. Aber was konnte ich schon ausrichten? Ich habe also geschwiegen und die Faust unter meinem Umhang geballt. Er hätte wohl noch den halben Morgen so weiter gemacht, wäre nicht eine Reiterin herangesprengt, eine Edelfrau in glänzender Rüstung. In ihrem Gefolge Knappen, Reisige und Diener. Mit klappernden Hufen donnerte die Schar durch die gepflasterte Torgasse ohne innezuhalten. Mein Peiniger konnte sich nicht tief genug beugen. Mehrfach buckelte er, selbst als der Zug lange

verschwunden war. So ungerecht ist die Welt, mein Freund, dabei bin ich es, der diese Stadt mit meinen Waren und den Zöllen nährt und nicht die fremde Ritterin. Ich schwöre dir, Freund, so bald werde ich Bomed nicht wieder beehren.«

—aus einem Brief des Puniner Kaufmanns Aldo Mazzeo, zeitgenössisch

Trutzige Mauern und hohe Türme sind der Stolz einer jeden Stadt und zugleich notwendige Wehr eines prosperierenden Gemeinwesens. Das Recht, eine Mauer zu bauen, unterscheidet die Stadt vom Dorf und zählt zu den bedeutsamsten Privilegien, die eine Siedlung erringen kann. Die Stadtmauer ist zugleich Symbol und Garant für die bürgerliche Freiheit, sie kennzeichnet und begrenzt die Stadt als besonderen Rechtsraum. Wer innerhalb der Mauern lebt, genießt die Privilegien städtischen Rechts. Mauern und Türme sind es, die das Antlitz einer Stadt wesentlich bestimmen: Ihr Anblick gibt dem Reisenden schon von der Ferne Gewissheit, dass er seinem Ziel nahe und bald der Unsicherheit der Straßen entkommen ist.

MAUERN UND TÜRME

»Allerlei Bettelvolk haust dort in den Mauerbögen und unter den Wehrgängen. Manche haben sich Verschläge und einfache Hütten gezimmert, andere breiten ihre Decke schlicht unter einem Mauervorsprung aus. Viel Elend habe ich dort gesehen. Es sind die Ärmsten der Armen; diejenigen, die sich nicht einmal eine Treppenrampe oder einen Kellerverschlag leisten können. Hier können sie wenigstens den Schutz der Mauer in Anspruch nehmen – zumindest solange, bis die Garde sie davonjagt. Es ist ein Elend, ehrwürdige Mutter, dem wir nicht tatenlos zusehen dürfen.«

—aus einem Brief eines Ilsurer Badilakaners an seine Äbtissin, 998 BF

»Am 17. Tag des Praios ward uns befohlen, das üble Gelichter zu verjagen, das am Mäuseturm und an der Gerbermauer Unterschlupf gefunden hatte. Denn die Klagen aus der Nachbarschaft über das Gezänk und freche Diebereien dort mehrten sich, und es hatte auch Raufereien gegeben. Dabei wurden aus der Stadt verwiesen: 11 Kerle und 14 Weiber, und dazu deren Kind und Kegel, alle zusammen zwei Dutzend, dazu vier Hunde und zwei Ziegen. Dabei wurden wir des Dunklen Guntar habhaft, der seit langem als Beutel- und Halsabschneider gesucht wird. Er hatte sich unter dem zuwielichtigen Volk verborgen. Ihn verbrachten wir in den Turm, wo er schmachten wird, als bis man ein Urteil über ihn gesprochen hat.«

—aus einem Bericht der Greifenfurter Stadtgarde, zeitgenössisch

Die Wehr einer Stadt beginnt gewöhnlich schon weit vor ihren Toren. Ausgedehnte Erdwälle oder Hecken und befestigte Türme, die die Straßen bewachen, sind ein erster Schutz vor Angreifern. Schon innerhalb der Stadtmark, des so genannten Weichbildes, beginnt der Stadtfriede: Wer hier einen Reisenden überfällt, wer Höfe niederbrennt oder Felder verheert, liegt mit der Stadt selbst in Fehde.

Häufig sind die Stadtmauern von einem Graben umgeben, der mit Wasser gefüllt sein kann, was ein zusätzliches Hindernis darstellt, aber auch trockene Gräben erfüllen ihren Zweck. Wassergräben sind in Hitzeperioden jedoch Brutstätte für lästige Blutsauger und Quell üblen Gestanks.

Die Mauern selbst zeigen sich vielgestaltig – je nach Klima und örtlichen Begebenheiten und nicht zuletzt nach Finanzkraft der Bürgerschaft oder des Stadtherrn. Während man in Mittellaventurien auf trutzige, von Wehrgängen gekrönte Steinwälle setzt, bedient man sich im Süden Mauern aus getrockneten Lehmziegeln und mit offenem Wehrgang. In Gebieten, in denen es an geeigneten Steinen fehlt, greift man zu Holzpalisaden oder gebrannten Ziegeln.

DIE STADTTÖRE

Das Stadttor ist Einlass in das pulsierende Gemeinwesen und Nadelöhr zugleich. An Markt- oder Festtagen bilden sich noch vor dem Morgengrauen lange Schlangen, wenn Marketender, Schausteller, Händler und Neugierige sich drängen und auf Einlass warten.



Am Tor entscheidet sich, wer in die Stadt darf und wer nicht. Leute von Stand (womit alle gemeint sind, denen in der bestimmten Region besondere Achtung entgegengebracht wird) und ihr Gefolge müssen für gewöhnlich weder mit allzu lästigen Fragen rechnen (Kriegszustände ausgenommen) noch unangenehme Kontrollen über sich ergehen lassen. Wehe aber dem Hochstapler, der auf frischer Tat ertappt wird.

In einigen Städten werden bereits am Tor Zölle auf bestimmte Waren erhoben, in anderen geschieht das erst auf dem Markt. Die Gardisten haben zudem ein Auge darauf, dass nicht zu viel fremdes Bettelvolk in die Stadt gelangt (womit in manchen Regionen generell fahrendes Volk gemeint ist), und dass niemand mit einer offenkundigen ansteckenden Krankheit die Bürger gefährdet. Auch darauf, ob ein lokal gesuchter Verbrecher oder ein Verbannter Einlass begehrt, achten die Wachen. Stadtluft macht frei, das weiß in Mittelaventurien jedes Kind. Dennoch sollten sich entflohene Leibeigene besser nicht dabei erwischen lassen, in die Stadt zu gelangen, denn die wenigsten Stadtbürger legen Wert darauf, wegen eines Leibeigenen in Streit mit den benachbarten Adligen zu geraten. Auch Sklaven suchen häufig ihr Glück in einer großen Stadt und versuchen unterzutauchen. Allerdings ist es für jeden Sklaven eine Frage von Leben und Tod, ob es ihm gelingt, die Wächter zu täuschen.

Die Tore sind die verletzlichsten Punkte in einer Stadtmauer, nicht anders als bei einer Burg, weswegen man besondere Sorgfalt auf ihre Befestigung verwendet. Von trutzigen Türmen flankiert, durch schwere Tore, Pechnasen, Fallgatter und Vorwerke geschützt, bemüht man sich, es Angreifern so schwer wie möglich zu machen.

Man benennt sie häufig nach dem nächsten größeren Ort, zu dem die Straße führt, aber auch Bezeichnungen wie Galgentor (das Tor zum Richtplatz) und Burg- oder Fürstentor (das Tor von der Burg, das bevorzugt oder allein vom adligen Stadtherrn benutzt wird) oder beschreibende Bezeichnungen wie Weißes Tor oder Schanztor sind verbreitet. Die Tore wiederum geben häufig den Vierteln in ihrer Nähe ihren Namen weiter.

Für gewöhnlich werden die Tore in der Morgendämmerung geöffnet und mit dem Einbruch der Nacht geschlossen. Will einer nach dem Läuten der Nachtglocke noch Einlass finden, sind dazu ein triftiger Grund, gute Überredungskünste oder ein hoher sozialer Stand vonnöten. Für solche Fälle sind einige Tore mit einem so genannten Mannloch ausgestattet, durch die bestenfalls ein einzelner Mensch schlüpfen kann. Um die Torwachen dazu zu bewegen, des Nachts die großen Türflügel zu öffnen, um Reiter oder Kutsche durchzulassen, bedarf es schon eines sehr hohen Sozialstatus. Vor den Toren siedeln sich häufig Gasthäuser an, die jenen Obdach geben, die nach Torchluss vor der Stadt angekommen sind.

MAUERTÜRME

In regelmäßigen Abständen verstärken Türme die Wehr. Man kann von hier die Mauern von Schützen bestreichen lassen und hat freien Blick über das Land, um Feinde frühzeitig zu erspähen. Jedoch hält man nicht nur nach möglichen Angreifern Ausschau: Auch die *Feuer- oder Nachtwache* macht sich den guten Ausblick zunutze. Wenn die Feuerglocke geläutet wird, ist es für jeden Bürger Pflicht, sich mit Eimer und Feuerklatsche zum Löschen einzustellen. Meist reicht ein einzelner Brandwächter, um die ganze Stadt zu überblicken. Es mag überraschen, dass eine Metropole wie Al'Anfa keine solche Wache aufweist.

Daneben dienen manche Mauertürme oft weiteren Zwecken: So werden Schuldner, die in Haft bleiben müssen, bis Anverwandte oder Freunde die Schuld bezahlt haben, im *Schuldurm* untergebracht, der dann häufig auch Fuchs- oder Faulturm genannt wird. Im Galgen-, Diebes- oder Bluturm müssen die Inhaftierten schmachten, die entweder auf ihre Hinrichtung warten oder eine der – seltenen – Kerkerstrafen absitzen müssen. Für die Verpflegung der Gefangenen hat übrigens stets die Familie zu sorgen – tut sie das nicht, muss der Gefangene nicht nur bei erbärmlicher Kost darben, sondern zudem dafür der Stadt auch noch ein Entgelt zahlen – insbesondere für Schuldner eine fatale Lage.

INNERE BEFESTIGUNGSANLAGEN

Auch innerhalb der Stadt finden sich Wehranlagen. Häufig sind das die alten, zu eng gewordenen Mauern der Gründungstage, die man nicht abgebrochen hat, sondern die die alten Viertel weiterhin umfrieden. Auch manche Tempelbezirke sind von Mauern umgeben. Nicht selten gilt für solche Gebiete ein besonderes Recht (siehe Seite 19, **Unterschiedliches Recht in der Stadt**).

In manchen Städten – wie etwa in Taladur oder in Fasar – sind 'Geschlechtertürme' gang und gäbe, turmartige Wohnstätten, die eine kleine Festung innerhalb der Stadtmauern darstellen. Auch Villen, speziell, wenn sie von größeren Grundstücken umgeben sind, sind zuweilen befestigt. Sie spiegeln nicht nur den Anspruch ihrer Besitzer zu repräsentieren, sondern auch den Wunsch, gegen Angreifer gewappnet zu sein – womit weniger Räuber oder Kriegsvolk gemeint sind als etwaige Aufständische in der Stadt.

Darüber hinaus sind in vielen Städten die *Gassen* für eine bessere Verteidigung verwinkelt angelegt. An neuralgischen Punkten hat man außerdem schwere Ösen in das Mauerwerk eingelassen, an denen sich Eisenketten befestigen lassen; beides, um Kriegsvolk, aber auch Aufständischen den Vormarsch oder Rückzug zu erschweren.

In etlichen Städten finden sich *Burgen* im Herzen oder am Rande der Stadt. Sofern diese nicht immer noch dem adligen Stadtherrn oder seinem Vogt als Amtssitz gehören, dienen sie als zusätzliche, durch Gardisten besetzte Wehr oder sind zu einem anderen Zweck, wie beispielsweise als Heimat einer Kriegerschule, umgewidmet worden.

In einer Residenzstadt spielt die Burg eine wichtige Rolle im städtischen Leben, denn anders als in freien Städten ist sie der Ort, an dem Wohl und Wehe der Stadt entschieden werden. Häufig ist eine solche Stadt Schauplatz eines stetig schwelenden Konflikts, denn es liegt in der Natur des aufstrebenden Bürgertums, für sich eine weitgehende Unabhängigkeit einzufordern, und in der Natur des Adels, die Zügel nur so weit aus der Hand zu geben, wie es den eigenen Interessen nutzt. In einigen Städten, wie Eslamsgrund oder Greifenfurt, hat man es mit der brisanten Konstellation zu tun, dass die Stadt zwar reichsfrei ist, die Burg aber immer noch dem ehemaligen Grundherrn zueigen ist. Die mit Soldaten bemannte Burg stellt damit eine stete Gefahr für die bürgerliche Freiheit dar.

DIE MAUER ZU WAHREN

Eine Stadtmauer zu errichten und zu unterhalten, ist eine kostspielige Sache. Nicht selten stöhnen die Bürger unter Sonderabgaben, zumal es nicht allein mit der Steuer getan ist – auch ihren Teil der Arbeit an der Mauer haben die Bürger zu leisten. Sie müssen den Graben säubern, die Freiflächen von Gestrüpp reinigen oder die Mauer instand halten. Da ächzt mancher Bürger nicht weniger als der Bauer bei der Fronarbeit, allerdings mit dem Unterschied, dass er das zu seinem eigenen Wohle tut. Denn die Bürger wissen, wie wichtig die Mauer ist, um den privilegierten Status zu erhalten, der die Stadt über das sie umgebende grundherrliche Land erhebt.

In vielen Städten sind die Mauern und Türme vornehmlich von Bürgern der Stadt bemannt, die ihren Schild- oder Spießdienst ableisten. Dazu sind die Mauern in Abschnitte unterteilt, für deren Bewachung die zugehörige Wachgemeinschaft zu sorgen hat. Besonders wehrhafte und reiche Städte leisten sich zudem Gardisten, die ebenfalls auf den Mauern patrouillieren und auf den Türmen Ausschau halten.

IM SCHATTEN DER MAUER

In den seltensten Fällen endet die Besiedlung an den Mauern, denn der stete Zuzug von Menschen führt häufig binnen weniger Generationen dazu, dass sich Neubürger ein Haus vor den Toren errichten müssen, weil innerhalb der Mauern der Platz rar und teuer geworden ist. Zudem finden sich in den Siedlungen vor den Toren jene, denen man es verwehrt hat, sich innerhalb der Mauern niederzulassen: Unehrliche, Angehörige fremder Völker oder Menschen, die sich das Bürgerrecht nicht leisten konnten. Sie entbehren ebenso des unmittelbaren Schutzes der Mauer wie vieler Privilegien eines ordentlichen



Stadtbürgers. Es stellt allerdings eine übliche Entwicklung dar, dass jene, die ursprünglich keinen Platz innerhalb der Mauern und damit der Gemeinschaft gefunden haben, wie selbstverständlich Teil der bürgerlichen Gemeinschaft werden, wenn ein neuer, größerer Ring um die Stadt gezogen wird.

Vor der Mauer ist vielerorts ein Turnier- und Festplatz zu finden, auf dem sich die Bürger zu allerlei Feierlichkeiten versammeln. Hier finden auch die regelmäßigen Wehrübungen mit Hand- oder Schusswaffen statt. Auch zu Spielen trifft man sich hier, zu Imman, Wettläufen oder anderen Wettkämpfen.

Wohl gibt es einige Städte, die penibel darauf achten, dass im Schatten ihrer Mauer kein Gesträuch oder sonstiges gedeiht, das einem Angreifer Schutz gewähren kann. Gerade in den Regionen aber, die seit Generationen keinen Krieg mehr erlebt haben, ist man laxer geworden. Dort flankieren – ganz abgesehen von den wild errichteten Quartieren – Viehweiden, Obstaine und Gärten die Mauern, in denen die Bürger sich zu Lustbarkeiten und Spielen treffen. Solche Stätten sind auch beliebt bei Liebespaaren für ein heimliches Stelldichein.

Stadtbefestigungen können für die Helden ein Hindernis darstellen – sowohl auf dem Weg in die Stadt als auch hinaus, vor allem wenn sie unerkannt bleiben wollen. Sich in eine Stadt zu schleichen, in der man nicht willkommen ist, diese heimlich und ungesehen zu verlassen, Güter ungesehen in die Stadt zu schmuggeln oder aber hinaus, das sind klassische Abenteuerzenen. Wie schwierig die Überwindung der Mauern dabei ist, hängt von vielerlei Faktoren (dem Reichtum der Stadt, einem eventuellen Kriegszustand, dem Alter der Wehranlagen) ab, ist aber üblicherweise von erfindungsreichen und nicht körperlich gebrechlichen Helden ohne unmäßigen Aufwand zu bewerkstelligen.

Ein hoher SO und ein untadeliger Ruf öffnen einem so manches Tor, das für weniger angesehene Heldengruppen zu einem unüberwindlichen oder zumindest enervierenden Hindernis werden kann. Das Stadttor ist oft der erste Ort, an dem Reisende zu spüren bekommen, dass dahinter andere Gesetze und vor allem eine Ordnung gelten. Als solche Schlüsselstelle kann es auch Handlungen vom Wildnisabenteuer zum Stadtabenteuer ganz bewusst trennen.

In einigen Städten gilt das Verbot, innerhalb der Mauern bestimmte Waffen mit sich zu führen – häufig Blankwaffen über einer bestimmten Länge. Auch Schusswaffen in schussbereitem Zustand werden häufig nicht geduldet. Ausnahmen für Personen von Stand und Geweihte sind üblich, werden jedoch regional und je nach Lage unterschiedlich gehandhabt. So muss ein horasischer Signore, dem man für gewöhnlich das Tragen seines Rapiers in einer mittelreichischen Stadt nicht verwehrt, auf einmal mit Schwierigkeiten rechnen, wenn sich das Klima zwischen den Kaiserreichen verschlechtert hat. Hier bietet sich das Stadttor als szenischer Ort an, um den Helden gleich bei Betreten der – vielleicht aus vorigen Besuchen bekannten – Stadt deutlich zu machen, dass der Wind sich gedreht und die Stimmung sich verändert haben.

Bei der Verteidigung einer Stadt – oder einem Angriff – kommt der Befestigung ein zentraler Charakter zu: Entweder müssen die Helden dafür sorgen, dass ein besonders gefährdeter Teil der Umfriedung gehalten wird, oder aber es ist ihre Aufgabe, die Befestigung zu überwinden.

Türme und Tore sind markante Punkte, um sich in einer Stadt zu verabreden. Das Tor ist zudem ein Nadelöhr, wo der Verkehr in und aus der Stadt sich staut. Wer jemanden abpassen oder beobachten will, wer in die Stadt kommt oder diese verlässt, findet hier einen geeigneten Ort.

RATHAUS

»So, so, Ihr wollt für Eure Untersuchungen Einsicht in die Stadtchronik nehmen. Hm, immerhin verbürgt sich die ehrenwerte Rätin Sangenstein für euren guten Leumund, Ihr wisst Euch zu benehmen und seht mir durchaus vertrauenswürdig aus. Erst gestern musste ich vom Ratsbüttel einen unverschämten Flickschustergesellen aus dem Haus weisen lassen, der sich offenbar nicht einmal einen anständigen Praiostagsrock leisten kann. Nun denn, vielleicht kann ich Euch diesen Gefallen tun, wenn Ihr mir eure Zuverlässigkeit mit einem kleinen Dienst für die Stadt beweist ...«

—Gespräch einer Gruppe Reisender mit der Stadtschreiberin von Oberfels



Wohin man auch in Mittelreich oder Lieblihem Feld reist, das Haus des Rates ist nahezu überall das Aushängeschild von Stolz und Macht der Bürger. Manches Rathaus gleicht eher einem einfachen Bürgerhaus und duckt sich unter der Burg des städtischen Grundherrn, andere wiederum ähneln selbst einem herrschaftlichen Schloss und repräsentieren die Freiheit der Reichsstadt. Das Äußere mag sich von Ort zu Ort unterscheiden, doch der Zweck des Hauses bleibt im Grunde gleich – und der ist erstaunlich vielfältig:

Das Erdgeschoss steht in der Regel allen vertrauenswürdig wirkenden Besuchern offen – ein dehnbarer Begriff, der dazu führt, dass mancherorts nicht nur armselig gekleidete Fremde, sondern auch Elfen oder Magier vom Ratsbüttel nicht eingelassen werden. Dort befindet sich die Stube des Stadtschreibers, der die Gesuche entgegennimmt. Mancher Schreiber spart sich seine Freundlichkeit für Adlige oder Patrizier oder vermögend aussehende Gäste auf. Wer sich erdreistet, der Amtsperson selbst allzu fordernd oder ohne den gebotenen Respekt zu begegnen, kann damit rechnen, dass sein Anliegen verstaubt. Auch ein 'Trinkgeld' kann manchmal hilfreich sein, doch ist hier große Vorsicht geboten, kann ein solcher Bestechungsversuch doch schnell mit einem Hausverbot oder Schlimmeren enden.



Ohne Erlaubnis aus der Empfangsstube dürfen die oberen Geschosse nur von den Honoratioren und hohen Gästen der Stadt betreten werden. Hier befinden sich die Räumlichkeiten des Bürgermeisters, in größeren Städten auch der Kanzleien, vor allem aber der große Ratssaal. In dieser prunkvollen Halle, der 'Guten Stube' der Stadt, tritt nicht nur der Rat zusammen, hier tagt gegebenenfalls auch das Gericht und finden Festlichkeiten und Empfänge statt. Davor ist meist ein Balkon gebaut, der wie eine Bühne über einem zentralen Platz thront. Von hier aus werden neue Entscheidungen des Rates, Erlasse und Urteile verkündet – hier lassen sich Ehrengäste bejubeln.

Auch sonst ist das Rathaus oft Umschlagplatz für Neuigkeiten. Im Erdgeschoss oder am Tor findet man oft einen Aushang, an dem Nachrichten von nah und fern, Handelsaufträge, Gerüchte gegen eine kleine Gebühr angebracht werden können. In manchen Städten thront die Ratshalle auf einem Gewölbe, das von außen wie eine Loggia zu betreten ist. Hier tummeln sich Mietschreiber, Siegelmacher, Papierschöpfer, Buchhändler und ähnliche Handwerker und Gelehrte, die am Rathaus ihr Geschäft betreiben dürfen.

An einer der Außenwände sind die *Vergleichsgewichte und Maßstöcke* nach Rohalschem Maß angebracht – meist eingemauert, damit kein ehrloser Handwerker ein Maß heimlich nach seinem Geschmack ändern kann. Im Inneren findet sich das *Archiv*. Wer die Chroniken und Urkunden zu lesen versteht, könnte hier manchen Fleck auf der weißen Weste ehrbarer Bürger entdecken. Auch die Steuereinnahmen werden hier gelagert, oft auch Vorräte für Notzeiten, und in der Zeughalle die Waffen der Bürger für den Kriegsfall. Je nach Stadt – je größer sie ist, desto eher sind einzelne Funktionen in eigene Gebäude ausgelagert – können sich im Rathaus noch weitere Einrichtungen befinden: vom Sitz der Garde, dem Stadtkerker, dem Pranger bis zur Markthalle im Untergeschoss.

DAS RATHAUS IM SPIEL

Helden werden die Obrigkeit der Stadt vor allem als Auftraggeber erleben. Ob nun der Handelsherr im Rat von der Diebesgilde erpresst wird oder aus dem Speicher das Steuersilber gestohlen wurde – Gelegenheiten für Recken, sich im Auftrag des Rates zu beweisen, gibt es viele.

Doch man sollte bedenken, dass man damit gleichsam eine Quest im Namen der gesamten Stadt annimmt. Misslingt die Aufgabe, wird der Status der Gruppe selbst in entlegenen Gassen schnell sinken – man wird hinter dem Rücken Spottlieder hören und spürbar kühler behandelt, nach völlig verpatzten Fällen gar aus der Stadt verwiesen. Gelingt sie jedoch, wird in den Tagen nach der Tat manches Freibier fließen und der Rat künftig ein offeneres Ohr für die Anliegen der Helden haben. Darüber hinaus gilt das Rathaus immer wieder als idealer Ort, um sich über eine Stadt zu informieren, nicht nur im Stadtarchiv. Da aventurische Städte allerdings keineswegs eine lückenlose kommunale Verwaltung aufweisen, kann der Besuch des Rathauses je nach Bedarf für das Abenteuer unterschiedlich erfolgreich gestaltet werden; schließlich kann jedes Dokument dummerweise verbrannt, gestohlen, unauffindbar oder unterschlagen worden sein, oder es erweist sich als fehlerhaft.

Im Rathaus trifft man auf die offizielle Oberschicht der Stadt, man sollte sie also auch sichtbar werden lassen. Allerdings gibt eine Ratsversammlung oder ein städtische Proklamation, bei der alle Ratsmitglieder ihre prunkvollen Amtsketten und Ratshauben zur Schau stellen, selten wieder, wie die Machtverhältnisse in der Stadt wirklich beschaffen sind. Aber den Gegensatz zwischen Sein und Schein regelrecht aufzuführen, kann für die Darstellung der Stadt gewinnbringend sein.

DAS STADTGERICHT

»Hurtig, Adelarde, Schwert und Sporen, aber flugs! Ich soll heute in die Schranken des Gerichts treten, und für unsere ehrenwerte Bürgermeisterin Zeugnis ablegen. Das wird dem Zahlmeister nicht schmecken, diesem Hundsfoth, wenn er erkennt, dass seine Eideshelfer weniger wiegen als ihre.«

—Gareth der Stadtritter zu seiner Knappin, 832 BF

»Verurteilt am heutigen Tage: der Tännödörfer Krämer Jastan Ernfried, weil er gefälschten Pfeffer angeboten hat. Die Strafe beläuft sich auf 60 Silbertaler, dazu wird die Ware beschlagnahmt und der Krämer für einen Tag an den Pranger gestellt. Mit Rutenschlägen aus der Stadt getrieben wurden: Shabina und ihr Ehegespons, den man Neunfinger-Ordul nennt, sowie deren Brut – als da sind fünf Kinder – wegen notorischer Bettellei trotz mehrmaliger Verwarnung. Sämtlichen wurde es verboten, sich auf Jahr und Tag der Stadt zu nähern. Bei Verstoß soll man ihnen den Schandkragen umlegen und ihnen Ohren und Finger abschneiden. Dem Neunfinger-Ordul soll das sogar seine Hand kosten, weil er ein Unbelehrbarer ist.«

—aus den Gerichtsakten zu Ferdok, 955 BF

Die eigene Gerichtsbarkeit zählt zu den besonders begehrten Privilegien einer Stadt. Ob und in welchem Umfang eine Stadt Recht sprechen darf, hängt von den Anrechten ab, die man ihr gewährt hat: Während viele nur einfache Streitigkeiten vor einem Bürgergericht aburteilen dürfen, haben wohlhabende freie Städte der großen Reiche das Recht der Blutgerichtsbarkeit inne. Nicht selten überlässt der Stadtherr die Gerichtsbarkeit gegen bare Münze dem Stadtrat oder veräußert Gerichtsprivilegien dauerhaft. Für die Stadtstaaten Aventuriens gilt analog, dass ihre autarke Herrschaft sich vor allem in der Fähigkeit ausdrückt, Recht über die eigenen Bürger und Zugereiste sprechen zu können.

Über ein **Marktgericht** verfügen die meisten Gemeinden mit Stadtrecht: Eigens dafür bestellte Büttel und der Marktvogt wachen über die Einhaltung des Marktrechts und des Marktfriedens, überprüfen, ob Zölle und Abgaben korrekt gezahlt wurden, und kontrollieren, ob die Ware den Qualitätsansprüchen entspricht. Ein Bäcker, der zu kleine Brote verkauft, ein Stoffhändler, dessen Blautuch gefälscht oder dessen Leinen zu lose gewebt ist, oder ein fremder Handwerker, der die Zunftordnung unterläuft, müssen mit empfindlichen Strafen rechnen, die für gewöhnlich sofort vollstreckt werden. Für bestimmte Vergehen sind in manchen Städten vergleichsweise drakonische Strafen vorgesehen: So ist das Fälschen von Hesindigo in Mengbilla ein todeswürdiges Verbrechen.

Die Vergehen von Mitgliedern einer Zunft oder Gilde einer Stadt werden häufig von deren eigenen **Gilden- oder Zunftgerichten** verhandelt.

Das **Bürgergericht** kümmert sich um Streitigkeiten aller Art, sofern nicht Adel, Geweihte oder Magiekundige involviert sind. Auch Zwerge und Elfen genießen Sonderprivilegien, die indes nicht allorten geachtet werden. Zu Richtern und Schöffen werden in der Regel gut beleumundete Bürger der Stadt bestellt, studierte Rechtsgelehrte finden sich mit Ausnahme der Tulamidenlande und den meridianischen Städten nur in den großen Metropolen.

Gravierende Verstöße gegen die Rechtsordnung – wie Mord, schwere Verleumdung oder Brandstiftung – werden vor dem **Hohen Gericht** verhandelt, das in der Regel nur für besondere Fälle zusammengerufen wird und sich aus Honoratioren der Stadt, Adel, Geweihten und Gildenvertretern zusammensetzt. Nicht alle Städte verfügen über ein Hohes Gericht, so dass Delinquenten bisweilen zur Verhandlung in die nächstgrößere Stadt oder das Gericht des zuständigen Landesherrn überstellt werden.

Die **Blutgerichtsbarkeit** obliegt vornehmlich jenen Städten, die man als freie Städte bezeichnet, in allen anderen ist es der Stadtherr, der selbst oder durch einen Vogt sein Privileg wahrnimmt. Sie besagt, dass



das Gericht auch Todesurteile verhängen darf – mit den oben genannten Ausnahmen.

Der Bürger einer Stadt genießt bis zu einem gewissen Grad auch einen besonderen Rechtsschutz: Für gewöhnlich verwehren die Städte die Auslieferung eines ihrer Bürger an ein fremdes Gericht und bestehen darauf, dass die Anklage vor ihrem Gericht verhandelt werden muss. Das hat schon zu heftigen Auseinandersetzungen gerade mit dem benachbarten Adel geführt, der diese "bürgerliche Keckheit" nicht immer dulden will.

Nicht jede Stadt nennt ein eigenes Gerichtshaus oder eine Gerichtslaube ihr eigen, einige nutzen Ratssaal oder Rathaustrappe für die in der Regel öffentlichen Verhandlungen – ein Ausdruck der Überzeugung, dass die Richter in Praios' Namen nicht scheuen sollen, dem Recht vor aller Augen Geltung zu verschaffen. In zwölfgöttlichen Landen achtet man darauf, dass die Gerichtssäle lichtdurchflutet sind, als Zeichen, das das Auge des Götterfürsten über die Verhandlungen wacht. Im Süden Aventuriens, aber auch in Thorwal ist es zudem nicht unüblich, unter freiem Himmel Recht zu sprechen.

Mehr zu aventurischem Recht finden Sie im Kapitel **Die Stadt – kein rechtsfreier Raum** (S. 17) sowie in **GA 144–147**, zur besonderen Rechtsituation von Magiern und Geweihten in **WdZ 297–302** und **WdG 33**.

DAS GERICHT IM SPIEL

Ob Helden als Zeugen, Eidhelfer, Kläger oder Angeklagte herhalten – es bieten sich mannigfache Möglichkeiten, das Gericht zu einem zentralen Abenteuerschauplatz zu machen. Bitte vergessen Sie nicht, dass aventurisches Recht mit modernem irdischem Recht nur wenig gemein hat: Weder gibt es eine Unschuldsvermutung noch ist es der Kläger, der den Beweis für die Tat erbringen muss. Vielmehr muss der Beklagte seine Unschuld beweisen. Wort und Rang zählen viel, ein Eid zählt soviel wie ein Zeuge, und das Wort einer Magd wiegt das einer wohlhabenden Kauffrau nicht auf. Hörensagen gilt sehr wohl als Beweis (wenn auch nur als nachrangiger) und Götterzeichen werden gerne in Betracht gezogen.

RICHTSTÄTTE

»Hast du auch den Raben krächzen hören, Ebilgard? Mich schaudert es jedes Mal, wenn wir hier vorbeikommen: die bleichen Knochen, das faulige Fleisch, die hängenden Fetzen. Die leeren Augenhöhlen in den von Pein verzerrten Grimassen. Und erst der üble Gestank nach Verwesung und Tod. Bei Tsas vielgestaltiger Güte, es kann doch nicht rechtens sein, diese armen Gestalten noch weiter für ihre Taten büßen zu lassen, bis ein gnädiger Wind sie vom Galgen weht. Haben sie nicht mit ihrem Leben ausreichend für ihre Schandtaten bezahlt?«

—zwei Geweihte der Tsa auf Wanderschaft, zeitgenössisch

»Am letzten Markttag haben sie die Ellhagense und die Dicke Alrika wegen Hübscherei in den Käfig gesetzt. In Sack und Asche gehüllt, fratzenhafte Schandmasken über die Gesichter gestülpt – so mussten sie dort ausharren und Häme und Spott über sich ergehen lassen. Ich hab die beiden Luder auch kräftig angespuckt. Nach drei Tagen hat man die beiden mit Rutenhieben aus der Stadt gejagt. Auf vier Jahre dürfen sie keinen Fuß mehr nach Andergast setzen. Recht geschieht es dem liederlichen Gesindel.«

—zwei Andergaster Bürger im Gespräch, zeitgenössisch

»Gestrigen Tags ward die Menzingerin, die man auch Norina nennet, ihrer gerechten Strafe zugeführt. Für ihre Buhlschaft mit dem Ungenannten, dem Allbösen, und dafür, dass sie drei Kindlein geraubt und ihrem dunklen Götzen geopfert hat, hat man ihr Augen und Zunge herausgerissen

und auch die Hände und Füße abgeschlagen, auf dass sie ihr schändliches Tun nicht länger kann vollbringen. Alsodann ward sie in einen Leinensack genäht, zusammen mit dreizehn Ratten, so man in ihrem Haus gefangen, und sie in den Flusse geworfen und mit Stangen untergetaucht, bis sich nichts mehr ereget hat. Segensreich wird erwähnt: Nicht ein Ratz hat sich frei machen können, das Gezücht ist ganz und gar ersoffen. Darumb sind dem Scharfrichter in Summa 36 blanke Taler zu zahlen und noch weiters ein Sold für gewissenhafte Arbeit von weiteren 6 blanken Talern und 9 Hellern.«

—aus der Chronik des Stadtschreibers der Stadt Eslamsbrück, 872 BF

Schandpfahl oder Pranger (in großen Städten sind Reihenpranger, in denen gleich ein halbes Dutzend und mehr Delinquenten in Block und Schandkragen gespannt werden, keine Seltenheit) dienen dazu, Ehrenstrafen zu vollziehen. Bisweilen bedient man sich auch eines eisernen Käfigs, um Verurteilte zur Schau zu stellen. Manche Städte bringen einen solchen Käfig auf einer Brücke an, um Verurteilte im eisigen Wasser unterzutauchen. Bisweilen begnügt man sich mit einer Anzahl eiserner Ringe an der Rathaus- oder Gerichtswand, an die man die Unseligen kettet. Der Scharfrichter oder Büttel, der für die Bestrafung verantwortlich ist, hält zudem Schandmasken parat, eiserne Kopfmasken mit grotesken Zügen, häufig einem Esel oder einem anderen Tier nachempfunden. Zum Werkzeug gehören zudem Ruten, Eisenstempel für die Brandmarkung, Stecheisen für die Blendung und Hauklotz und Axt, um Gliedmaßen abzuschlagen.

Dieweil Pranger und Käfig für Schandstrafen meist an einem zentralen Platz der Stadt zu finden sind, hält man den Tod lieber vor den Toren: Zwar zweifelt kaum einer daran, dass es recht getan ist, Übeltäter vom Leben zum Tode zu befördern, wohl aber möchte niemand Gefahr laufen – Praios hin oder her –, dass der rachsüchtige Geist eines Gerichteten die Stadt heimsucht. Deshalb werden die Richtstätten bevorzugt ein Stück weit vor einem der Tore errichtet, auch damit Reisende sehen, dass an ihrem Zielort Gerechtigkeit und Strenge walten. Nur in Ausnahmefällen, beispielsweise wenn ein Hochverräter gerichtet wird, errichtet man die Hinrichtungsstätte auf dem Markt oder auf dem Platz vor dem wichtigsten Tempel der Stadt. Auf den Richtplätzen größerer Städte können meist mehrere Verurteilte zugleich in einer Reihe von Galgen gehängt werden, wobei es in den zwölfgöttlichen Landen als Unheil verheißend gilt, dreizehn Delinquenten gleichzeitig zu hängen (was aber ohnehin ausgesprochen selten vorkäme).

Die Leichname lässt man häufig zur Abschreckung hängen, auch wenn Borons Diener das nicht überall dulden. Insbesondere die Leichenfledderei ist den Boroni ein Dorn im Auge. Denn Haare, Speichel, Fingernägel und auch andere Teile von Leichen gelten Alchimisten und Zauberkundigen, aber auch abergläubischen Seelen als wirkmächtige Ingredienzen für Talismane, Tränke und Artefakte. Insbesondere Hinrichtungen geraten häufig zu Spektakeln, zu denen Marketender, Gaukler und Händler in die Stadt kommen, aber auch Bewohner umliegender Dörfer und selbst benachbarter Städte anreisen. Das gilt insbesondere, wenn es sich um einen besonders Aufsehen erregenden Fall handelt, wie etwa die Hinrichtung einer gefürchteten Räuberbande.

Dabei sind es nicht allein Sensationslust oder Schadenfreude, die die Bürger dazu treiben, öffentlichen Bestrafungen beizuwohnen. Die rege Teilnahme an öffentlichen Bestrafungen ist auch Ausdruck des Rechtsempfindens der Bürger, denn nur eine Tat, die öffentlich gesühnt wird, gilt als vergolten.

MARKT

»Bllugh slsu'uuchz Wahjad?«

—Krakonier beim Betrachten der Auslage eines Standes voll Laich, Menschenhaar und roten Seesternen, im Unterdeck des Nimmermüden Marktes der Stadt Mendena, neuzeitlich



»Darumb aber seyen bestimmt die förderst genannten Maße als gültig und anerkannt und als kaiserlich decretirter jetztund und in alle Zeyten. Wer aber erkannt wird, wie er die Maße und Gewichte verfälschet und vertäuschet, verkuppelt oder verkürzt, der möge bestraft werden nach dem Gesetze.«

—aus der lokalen Compilatio der rechten Maße, *Markt Grambusch, Rohlszeit*

Viele Aventurier verlassen ihren heimischen Bauernhof überhaupt nur dann, wenn in der nahe gelegenen Stadt ein Markt abgehalten wird. Daher ist es kein Wunder, dass der Markt mit seinem zahlreichen kleinen und großen Sensationen weithin als das Sinnbild städtischen Lebens gilt. Ein Markt ist nicht nur eine 'Einkaufsmeile für durchreisende Helden'. Er ist auch der Ort, an dem der einfache Landmann Erträge von Wochen und Monaten harter Arbeit feilbietet und bitter benötigtes Geld verdient. Er ist weiterhin der Ort, an dem man sich mit mitunter lebenswichtigen Neuigkeiten aus der Region versorgt, und er ist der Ort, dem man lange entgegensehnt, voll vager Hoff-

DER MARKT IM SPIEL

Ob die Helden die Möglichkeit haben, ihr sauer verdientes Silber gegen die Waren ihrer Träume zu tauschen, hängt maßgeblich vom Vorhandensein eines entsprechenden (Fern-)Händlers ab. Machen Sie die Marktbesuche ihrer Spieler zu einprägsamen Ereignissen, indem sie die Händler für hochwertige Waffen, Rüstungen und magisches Brimborium sehr selten und sehr gezielt platzieren. Setzen Sie ihre Spieler dann wiederum mit einem besonders breiten Angebot unter Entscheidungszwänge: Wer endlich einmal einen Blick auf die Auslage Thorn Eisingers, dem 'Schmied der hundert Helden', werfen durfte, der sollte sich sehr schmerzhaft zwischen zehn wundersamen Dingen für eines entscheiden müssen, um sich nicht Hals über Kopf zu verschulden.

Märkte sind stets auch Schauplätze für politische Auseinandersetzungen und spiegeln die Machtverhältnisse einer Stadt wieder. Wo sich der Stadtherr zurückhält, bieten viele Händler zahlreiche Waren an und wetteifern erbittert um zahlungskräftige Kunden. In manchen Orten treten die Stadtherren sogar selbst als Händler in Erscheinung, um das Stadtsäckel zu füllen: In diesen Städten gibt es sehr spezielle Handelswaren, deren Verkauf mit viel Aufwand protegiert wird und auf die dann ein städtisches Monopol liegt. Mangel und Schwarzhandel sind zwangsläufig die Folge, um die größten Engpässe der Bevölkerung zu lindern.

Immer wieder tauchen auf Märkten gefälschte Waren auf, die nicht einen Bruchteil des geforderten Preises wert sind. Diebesbanden etwa aus Fasar stellen vor allem billige, die Fälscherwerkstätten aus Mendena auch bössartige und mitunter lebensgefährliche Fälschungen her. Wer einem Betrug aufgesessen ist, bemüht sich häufig, nicht auf dem Schaden sitzen zu bleiben. Auf diese Weise wandern besonders gute Fälschungen oft durch viele Hände. Fälschungen der ganz alltäglichen Art sind den Helden schon häufig begegnet: Schrittfälscher und Maßtäuscher manipulieren die Messwerkzeuge an ihren Ständen, um die Kunden hintergehen zu können.

Der Markt stellt einen ewigen Reibepunkt zwischen der Landbevölkerung und der Stadtbevölkerung dar. Viele Bauern sind mit dem bunten Treiben auf dem Markt überfordert, den Listigkeiten der Ortsansässigen wehrlos ausgesetzt und ein gefundenes Fressen für Schwindler, Schnapphähne und Betrüger. Dennoch ist der Markt ein Magnet für das einfache Volk, und das Gelächter über die Bauerntölpel und Landalriks kann deren verträumtes Raunen von den Wundern der Stadt nie lange übertönen.

nung, die fremde Händlerin vom Stand gegenüber wieder zu sehen und es diesmal endlich zu wagen, ihr ein Kompliment zu machen.

Für die Stadt selbst ist der Markt in erster Linie eine Goldgrube. Viele Städter bemühen sich nach Kräften, ihre Geldkatze am Markttag mit klingender Münze zu füllen. Die Gelegenheiten dazu sind zahlreich: Wirte, Verkäufer, Handwerker, Geldwechsler, Schausteller und zahlreiche finstere Gestalten vor Ort sind wohlherprobte Fachleute, wenn es darum geht, Marktbesuchern von außerhalb das Geld aus der Tasche zu ziehen. Aventurische Märkte stellen üblicherweise eine gewisse Grundversorgung sicher, die die Güter des täglichen Bedarfs zur Verfügung stellt. Jedes zusätzliche Angebot und ganz besonders alle Arten von höheren Dienstleistungen sind entweder eine lokale Besonderheit oder vollkommen dem Zufall unterworfen. Dieser zeigt sich besonders in der An- oder Abwesenheit von Fernhändlern. Fernhändler reisen von Ort zu Ort und verkaufen ihre seltene Ware so lange, bis keine angemessenen Preise mehr in dieser Stadt erzielt werden können. Anschließend ziehen sie weiter und kehren erst nach einer langen Zeit wieder.

Je größer eine Stadt ist, desto verschiedener und größer ist das Angebot, desto größer aber auch die Mengen, die jeden Tag umgesetzt werden. Deshalb gibt es in größeren Städten oft mehrere Märkte, die sich zumeist spezialisiert haben: Fischmarkt, Holzmarkt, Viehmarkt, Gemüsemarkt, Töpfermarkt, Hauptmarkt usw. Diese Märkte liegen je nach Warengattung am Hafen für den Fisch, in der Nähe der Tore und Straßen für die sperrigen Waren und das Schüttgut (Holz, Getreide, Vieh) oder in besonders geschützten Bereichen der Innenstadt für wertvolle Güter (Teppiche, Gold, Zerbrechliches).

TEMPEL

»In der Nähe des Praios-Tempels kam uns dann eine Prozession ganz anderer Art entgegen: ein gutes Dutzend Kinder, angeführt von einer Geweihten, die gar streng dreinblickte. Fein rausgeputzt waren die Gören und mindestens die Hälfte von ihnen blickte misstrauisch drein. Wer würde es ihnen verdenken – mir ging es damals nicht anders, wenn die Praiostagschule anstand. Doch ohne wäre nicht aus mir geworden, was ich heute bin, das habe ich den Kindern dann auch aufmunternd mit auf den Weg gegeben. Sehr zur Freude der Geweihten.«

—die Schreiberin Yolde Ehrenwald in einem Brief an ihre Schwester Trine

»Es ist eine wahre Pracht, Hochwürden, wenn man heute durch die Gassen streift. Vor wenigen Jahren, als der Tempel gerade konsekriert worden war, ist es hier noch sehr trist gewesen. Doch nun sehe ich allenthalben Betriebsamkeit, die von Eurem wohlthuenden Einfluss spricht. Ich konnte gar ein Vademecum ganz außerordentlicher Qualität erstehen und zwar von einem Papierer, der sich voller Zuversicht im Schatten der Heiligen Halle der Hesinde niedergelassen hat, wie er mir sagte. Fürwahr, in der Stadt weht ein neuer Geist, erfüllt von Wissensdurst, ja, Kunstsinn, und das ist allein dem Tempel und Eurem Wirken darin zu verdanken.«

—Eugenius Plötzendahl, Magister extraordinarius

»Als ich erwachte, fand ich mich in einem großen Raum wieder. Vorhänge teilten einzelne Bereiche ab und von überall her hörte ich leises Stöhnen, Husten und Schniefen. Ein junger Mann in grüner Robe, die goldenen Ähren über dem Herzen, gab mir mit sanftem Lächeln zu trinken. Er erklärte mir, dass ich durch das Fieber wohl die Besinnung verloren hätte. Einige Gläubige hätten mich gestern zu später Stunde in den Tempel gebracht, Peraine vergelte es ihnen. Er erklärte weiter, dass ich mich nun im Siechenhaus des Peraine-Tempels befände, wie all jene, die an der unbekannten Krankheit litten.«

—Yassia Kormin, Schwertgesellin, in einem Brief an ihre Meisterin

Religion und Glaube beeinflussen in Aventurien fast alle Lebensbereiche, und so nehmen Kirchen in der Gesellschaft eine vorherrschende Rolle ein. Tempel symbolisieren Macht und Einfluss einer



Kirche und ziehen Gleichgesinnte an. In ihrer Nähe finden sich Einrichtungen, die in einem Zusammenhang mit dem hier zelebrierten Glauben stehen: Schulen oder Bibliotheken in der Nähe von Praios- und Hesinde-Tempeln, Fechtmeister und Waffenschmiede nahe den Hallen des Schwertbundes, Heiler und Kräutrhändler bei Peraine-Tempeln, Häuser und Schiffe von Fischern nahe dem Efferd-Tempel. Glaubensrichtungen, die sich vornehmlich an eine bestimmte Gruppe von Menschen – beispielsweise Gelehrte oder Handwerker – richten, stiften innerhalb dieser Gruppe eine feste und sichtbare Identität. Gotteshäuser ziehen Gläubige nicht nur zum Gebet an, sie haben sogar Einfluss auf die Entwicklung ganzer Stadtviertel, in denen die Tugenden eines Gottes besondere Wertschätzung erfahren.

Die meisten Tempel bringen sich auch im Allgemeinen als ordnende Kraft in das städtische Leben ein. So ist es nicht allein Travia-Tempel überlassen, sich der Armenfürsorge anzunehmen. Efferd-Tempel haben ein besonderes Auge auf die Hinterbliebenen verunglückter Fischer, und mancher Rondra-Tempel fühlt sich Kriegsversehrten in hohem Maß verpflichtet, während Waisenhäuser, betrieben vor allem von der Travia-Kirche, bisweilen auch vom Bund des Lichts, längst keine Seltenheit mehr sind. Je bedeutender ein Tempel innerhalb seiner Kirche ist, desto größer ist seine Außenwirkung. Als Pilgerstätte leisten sie einen unschätzbaren Beitrag zum Wohlstand einer Stadt: Sie ziehen Pilger und Neugierige an, die zudem neben Gold auch Wissen mit sich bringen. Schlussendlich bilden Tempel für Reisende in jeder noch so fernen und fremden Stadt einen Fixpunkt, der zumindest in Ansätzen Vertrautes birgt und darum häufig eine der ersten Anlaufstellen ist.

WEGE

»Prüchtig, sage ich, prüchtig! Nun kann der Kaiser durch unsere Stadt gehen, ohne schmutzige Sohlen zu bekommen. Ein gutes Pflaster, Meisterin Ongruscha! Von einem Tor zum anderen – eine echte Reichsstraße. Bloß das Bettelpack da sollte wieder zurück in seine Schlammflöcher. Es stört den guten Eindruck.«

—Bürgermeister Grifo Kesselstein über das Reichsstraßenpflaster der Reichsstadt Luring, 984 BF

»Ganz einfach: Ihr folgt der kleinen Straße bis zum 'Roten Ochsen', dort über die Eisengasse zwischen Ingrimmas Schmiede und Meister Ralberts Rüstkammer in das Gässchen, zweite Abzweigung links, die Stiege hinauf und dort ist der Entenmarkt. Ihr könnt auch hier geradeaus, dann über Mutter Vinias Hof am Spital vorbei die Abkürzung nehmen. Empfehle ich aber nicht für Ortsfremde; man verläuft sich da leicht.«

—guter Rat eines Gassenjungen

Die wenigsten Straßen und Gassen einer Stadt sind gepflastert, die meisten bestehen aus mehr oder weniger fest getretener Erde, die je nach Wetter und Jahreszeit auch sehr unangenehm morastig werden kann. In Ermangelung von Kanalisationen und Abwasserkanälen dienen die Wege gleichzeitig als Ablaufrinnen für alle Flüssigkeiten, die in einem Haushalt anfallen. Das kann schon ziemlich ekelhaft werden, weil zudem Gewerbeabfälle und der Mist der Haustiere sich in den Dreck mischen. Erleichternd wirken Rinnen, die oft in der Straßenmitte zu finden sind und für Ablauf sorgen; ebenso Sickergruben in den Höfen hinter den Häuserfronten, wo es auch nicht nur nach Veilchen riecht.

In Gareth beispielsweise gilt es als statthafte Ausrede, im Straßendreck buchstäblich stecken geblieben zu sein, wenn man zu spät kommt. Und findige Bürger haben Trippen erfunden, die das Schuhwerk vor dem Dreck schützen: Holzsandalen mit hohen Klötzen unter Ballen und Ferse, die über die Schuhe gestreift werden.

Das Leben der Städter spielt sich auf den Straßen ab: Hier trifft man Nachbarn und Freunde, geht seinen Geschäften nach, verkauft oder kauft Waren ein, stattet Besuche ab, schnappt Neuigkeiten auf oder arbeitet – beispielsweise in einer offenen Werkstatt – auf der Gasse, wo mehr Licht ist als in den düsteren Häusern.

Hauptstraßen bilden häufig Sichtachsen innerhalb der Stadt und wurden planvoll angelegt, wohingegen die Gässchen in den Vierteln meistens so wachsen, wie es den Bewohner gerade zupass kommt. So kommt es zu Sackgassen, Straßen auf zwei Seiten eines Gebäudes und zu unregelmäßigen Plätzen, die oft als spezialisierte Märkte (s.o.) genutzt werden. Boulevards und Prachtalleen sind den großen Städten vorbehalten – sie sind oft wie Oasen der Ruhe und Sauberkeit, wo es sie gibt.

Der innerstädtische Verkehr staut sich vornehmlich an den Stadt-toren, vor Marktplätzen und vor Brücken, Fähranlegern oder Furten. Hier ist oft kein Durchkommen – und ein Dieb sehr schnell in der Menge verschwunden.

BEWÄSSERUNG UND KANALISATION

»Der Morgen graute grade, als mir auf der Straße ein absonderlicher Zug entgegenkam: ein buckliges Weib und ein zahnloser, dürrer Kerl, beide in armseligen Lumpen und mit sich einen Karren, aus dem es göttererbärmlich zum Himmel stank. Ohne rechts und links zu schauen, machten die zwei sich dran, den Abtritt vom Spital auszukehren und alles, was sie fanden, in Bottichen auf ihren Karren zu schaufeln. 'Schundmummel' waren sie, 'Goldleut' heißt man sie andernorts auch, 'Güllekehrer' und 'Heimlichkeitsfeger', die morgens die Gassen und Abtritte leeren und den ganzen Unrat davon karren, darunter auch tote Hunde und Katzen. Das ganze stinkende Zeug aber bringen sie vor die Stadt oder kippen es in den Fluss, damit es niemand mehr behelligt.

Aber nicht nur den Abort leeren sie: Tagsüber, wenn der Gestank die feinen Leute behelligen würde, sind sie auch die Brunnenputzer und Bachkehrer.«

—aus einem Brief Gesine Kuttlers, Studiosa der Rechtskunde

Das 'Abwassersystem' fast aller Städte besteht aus Sicker- und Senkgruben unter den 'heimlichen Gemächern' der Häuser, die ein- oder

BEWÄSSERUNG UND KANALISATION IM SPIEL

Deutlich unangenehmer als der Kampf mit dem Gegner in der stinkenden Kanalisation einer Stadt ist es, als Strafe für in der Stadt verübtes Fehlverhalten unter den Abtrittleerern Buße zu tun. Diesem Schicksal trachtet wohl jeder Abenteurer zu entgehen.

Brunnen sind eine kritische und oft gefährliche Schwachstelle im Gemeingefüge einer Stadt, wie die drastischen Strafen für Brunnenvergiftung zeigen. Der Ruch, ein Brunnenvergifter zu sein, ist oftmals noch gefährlicher als die Anschuldigung als Schwarzmagier. Einen solchen Unglücklichen zu retten oder sich selbst von dem Verdacht reinzuwaschen, ist eine Aufgabe, ja: ein Abenteuer, das wahrlich Heldenmut und ein großes Maß an Gewitztheit erfordert. Da aber die Brunnen selten bis zum Grundwasserspiegel verschalt sind und sich bisweilen sogar in unmittelbarer Nachbarschaft von Sickergruben befinden, benötigt es oft keinen Übeltäter, um das Wasser zu verschmutzen.

Sickergruben und Brunnen sind aber auch treffliche Verstecke, wenn Beweismittel oder Diebesgut entsorgt werden sollen – und wehe demjenigen, der hernach doch wieder an solche Güter gelangen will. Und manches Mal sind es auch die Abtrittleerer, die Dinge ans Tageslicht befördern, die ein böswilliges Wesen gern bis in alle Zeit vergessen sehen wollte.

Eine Kanalisation oder Gangsystem unter der Stadt kann in einem Abenteuer eine Art zweiter Verkehrsweg sein. Er ist oft nur wenigen bekannt, wird heimlich genutzt und vor Entdeckungen geschützt. Mit den ebenfalls nur Heimlichtuern bekannten Wegen über die Dächer der Stadt kann der Spielleiter also auf mindestens drei Wegeebenen zugreifen – und sollte es im Interesse der Abenteuervielfalt auch tun!



zweimal im Jahr, manchmal noch seltener, geleert werden – und manchen dunklen Ecken und schmalen Gässchen zwischen den Häusern. In diesen stapelt sich der Unrat, bis sich die Güllekehrer – oft Herumtreiber, Arme oder Schuldknechte, vom Stadtmagistrat dazu verdonnert – diesem annehmen. Eine große Kanalisation mit begehbaren unterirdischen Kanälen haben nur wenige, meist sehr alte Städte wie Punin oder Vinsalt, deren Wurzeln weit in der Zeit zurückreichen. Eine Besonderheit stellt die Kanalisation in Rommilys dar, die ihr den Ruf einer der saubersten Städte Aventuriens eingebracht hat. Leidlich besser ist es in den Städten mit der Frischwasserversorgung bestellt. Öffentliche Brunnen bieten nicht nur mehr oder minder frisches Wasser, sondern auch einen Treffpunkt zum Austausch von Neuigkeiten. Oft ist auf dem Brunnen der Stifter oder ein Held oder Heiliger der Stadt als Brunnenfigur verewigt, manchmal nimmt diese Stelle auch ein Bildstock mit dem Stadtwappen oder einer Szene der Stadtgründung ein. Jede Gemeinschaft aber hat ein eigenes Brunnenrecht, das regelt, was am Brunnen getan werden darf – und was nicht. So ist das Waschen mit Asche (als Seifenersatz) und das Waschen von Schuhen, Windeln, Kleidern, Fleisch, Fisch und Kraut im Brunnen fast immer verboten, und viele Städte verbieten, 'krankes, unsauberes und rüdiges Vieh' am öffentlichen Brunnen zu tränken. Die Brunnen instand zu halten ist vielerorts Aufgabe der Nachbarschaft.

BORONANGER

»Und während sie am Grabe saß,
von ihrem Leib ein Rabe fraß,
ihr Blick schon moribund:
»Geliebter, was geschieht mit dir?
Dein Anblick, er entzieht sich mir.«
So sprach ihr roter Mund.
»Hinfort! Du bist zum Sterben schön.
So lass mich meiner Wege gehn«,
verfluchte der den Bund.
Sie ließ ihn nicht.
Das Madalicht
traf bleich den Vagabund.

Der Morgen aus der Dämm' rung graut,
den Anger ein Geweihter schaut
und grausig war sein Fund.«
—aus Der Galgenhund und
andere Geschichten von
Asmaphel Wollenweber, Grangor 1019 BF

»Eingelieferte am Feuertag bis zur Mittagsstunde: sechs. Darunter: vier Kinder. Ein Knabe, drei Mädchen. Eine ungetaufte Totgeburt.« – "Das Wetter schlägt um, Harbo. Immer wenn das Wetter umschlägt, schickt man uns kurz darauf noch eine Ladung Greise."
—Gespräch zwischen zwei Boron-Akoluthen auf den Gräberfeldern vor Al'Anfa

»Die beiden Veteranen der Schlacht an der Trollpforte, die hier gestern Abend an den Folgen einer Schlägerei mit einigen bewaffneten Reisigen zu Tode gekommen sind, werden im Schauhaus einen halben Tag lang aufgebahrt. Angehörige sind aufgerufen, ihren Abschied zu nehmen. Anschließend werden die Leichnahme auf dem Heldenfriedhof zur letzten Ruhe gebettet.«
—regennasser Anschlag vor der Schänke Orkzwinger, Gareth

Der Boronanger als Ort des Todes wird zwar häufig gemieden, ist aber dennoch aus den aventurischen Städten nicht wegzudenken. Einerseits gehört der Tod zum Leben und Boron in das Zwölfgöttliche Pantheon, andererseits ist die kundige Beerdigung der Toten eine Voraussetzung dafür, dass gefährliche Krankheiten sich nicht ausbreiten. Nicht zu unterschätzen ist auch die Gefahr, die besonders von großen Boronangern auf das Trinkwasser ausgeht: Die Geweihten

achten darauf, dass in der unmittelbaren Nähe keine Brunnen betrieben werden.

Dem Boronanger kommt eine weitere Funktion zu: Er ist Scheideweg zwischen den Welten. Denn dort, wo die Geweihten Sorge dafür tragen, die Seelen der Verstorbenen sicher über das Nirgendmeer zu geleiten, stellt der Boronanger ein Tor zur jenseitigen Welt und den Sphären der Toten dar.

Da gerade kleinere oder abgelegene Totenfelder nur sporadisch oder sogar gar nicht von Geweihten betreut werden, können Friedhöfe auch zum düsteren Grenzbereich zwischen der Stadt mit ihren strengen Regeln und der wilden und bedrohlichen Unterwelt werden. Auf und an Boronangern arbeiten daher ausgegrenzte Personen, die der Stadt ihren zweifellos wichtigen Dienst erweisen, gleichzeitig jedoch vom Hauch des Unglücks oder der Unehrllichkeit, des Hässlichen oder des Bösen befleckt sind: Henker, ehemalige Verbrecher, Verunstaltete, geistig Verwirrte oder Kranke.

Genau diese Existenz im Augenwinkel der Gesellschaft ist auch der Grund, weshalb Boronanger gern zu solchen Erledigungen genutzt werden, die besser im Verborgenen bleiben. Hier kann man zu Personen Kontakt aufnehmen, mit denen sich niemand in der Öffentlichkeit zeigen will.

DER BORONANGER IM SPIEL

Boronanger bieten in erster Linie einen Blick in die Vergangenheit. Besonders große und schmuckvolle Gräber können wahre Erkenntnisquellen über längst vergessene Zeiten und Personen sein. Sie sind außerdem beliebte Umschlagplätze für Schmuggelware. Am Rande der Stadt gelegen, können dort leicht einige Kisten vergraben, aufbewahrt und wieder gehoben werden, wenn die Zeit reif dafür ist. Gerade auf großen oder parzellierten Totenfeldern (Gareth, Al'Anfa) kann kein Geweihter genau überblicken, ob alle Besucher der Totenfelder auch wirklich Trauernde sind.

Der in der Nähe des Boronangers wohnhafte Totengräber ist stets ein gute Adresse, um zwielichtige Kontakte zu knüpfen oder das dunkle Gesicht einer Stadt kennen zu lernen. Nicht selten ist der Totengräber jenseits der Stadtmauern sein eigener Herr und gebietet über eine kleine Schar von Ausgegrenzten. Immerhin erfüllen diese die Aufgabe, die Friedhöfe vor Leichenfleddern und Grabräubern zu schützen.

Wer eine Person sucht, die er nicht findet, tut gut daran, auch den örtlichen Boron-Geweihten einen Besuch abzustatten. Sie gehören zu den wenigen, die genau über die Bewohner einer Stadt bescheid wissen, da sie einigermaßen zuverlässige Personenregister führen. Allerdings ist ihr Wissen rückwärts gewandt: Von den jüngst Geborenen und den Lebenden wissen sie wenig. Diese Aufzeichnungen über die Todesfälle können ihrerseits problematisch sein: Der Tod einer Person lässt sich durch einen Eintrag dort vergleichsweise elegant vortäuschen.

AM HAFEN

»Sechs Flussesel, behäbige Frachtkähne, die zweireihig liegen und auf einen Löschplatz am Kran warten, eine der Flussgaleeren vor Ort – ein schnittiges Ding! – eine Handvoll Fischerkähne und ein schneller Kurierfahrer – und voll ist die Hafenmole!

Über allem der faulige Gestank nach totem Fisch, der dumpfe Odem von Unrat und Bilgenwasser und die scharfe Note von Werg und Pech, und darüber das Schreien der Flussmöwen und das Zetern der Krähen, untermalt vom Knirschen des Krans, dem Geblöke des Viehs, das verfrachtet werden soll, und dem Singsang der Schauerleute, dem Rufen der Händler und dem Gebell von Straßenhunden – es ist ein Tag am Hafen wie viele andere auch.



Und natürlich ist wieder kein Liegeplatz frei, so wie immer, aber recht rasch haben die Lotsen uns einen frei geräumt. Nur die Galeere, als eine Landesherrliche, rührt sich natürlich nicht – hochnäsigt und stolz behauptet sie ihren Platz. Dann kommt der Hafenmeister mit seinem Schreiber und dem Zöllner an Bord, schätzt die Ladung, setzt Steuern, Lande- und Hafengebühren fest, sagt die Krangebühr, die Stapelzeit – das Dreckskaß hat Stapelrecht, wie jeder der großen Häfen am Fluss – und los geht das Ausladen unseres fast frischen Ferdokers; wenig später bieten wir es dann feil. In drei Tagen können wir das, was uns die Händler hier gelassen haben, flussabwärts ans Ziel bringen.»

—Frinja Efferdsdank, Kapitänin der Schwan von Albenhus, in einem Brief an ihre Garethertante, 1032 BF

sogar stolze, in Zünften organisierte Gruppen – verdienen ihre Kupferstücke mit dem Be- und Entladen der Flöße und Schiffe, schmierige Kaschemmen bieten gleichermaßen billiges Bier und Schlafplätze dem Heer der handfesten und rauen, aber nicht sehr anspruchsvollen Seeleute, während die Häscher der Wirte in den besseren Teilen der Stadt die betuchteren Reisenden von ihren Etablissements zu überzeugen trachten. Zöllner und Schreiber des Hafenmeisters, ohne deren Wissen kein Schiff an- und ablegt und im Hafen keine Ladung gelöscht wird, haben ein scharfes Auge auf alle Vorgänge, ebenso wie die Kaufleute, deren Kontore und Lagerhäuser eng gebaut ihre hohen Giebel dem Hafen zuwenden. Schließlich ist es in ihrem Interesse, rasch ihre eigenen kostbaren



Dreh- und Angelpunkt für Reisende, Bewaffnete, Tiere und Handelsgut ist der Hafen, gleich, ob es sich um einen Fluss- oder Seehafen handelt. Vor allem Massengüter, Stein, Kohle, Holz (dieses meist gebündelt zu gewaltigen, über hundert Schritt messende Flöße), aber auch Getreide, Stoffe, Wolle und Gewürze – eben alles, was sich in Fässer, Kisten und Säcke packen oder lagern lässt – auch Bier und kostbarer Wein –, wird verschifft. Nahezu jede größere Stadt Aventuriens, mit Ausnahme Gareths, liegt an einem schiffbaren Wasserlauf oder an der Küste und ist damit an das Netz des Schiffshandels angebunden.

Mehr noch als eine Landstraße ist der Hafen das Tor zu Handel und Reisen, Platz für Aufbruch und Ankommen – also der Ort, der dem Rest der Welt am nächsten liegt.

Heerscharen von Schauerleuten – in manchen Städten Tagelöhner, abgerissene Herumtreiber und Tagediebe, in anderen Städten

Güter unter Dach und Fach zu bringen – und Ausschau zu halten, welche günstigen Gelegenheiten ihnen durch das Stapelrecht zum Kauf angeboten werden. Emsigkeit, stetes Kommen und Gehen, aber auch Dutzende Augen, die Schritt und Tritt eines jeden am Hafen beobachten, sind bezeichnende Elemente für das Leben dort.

SCHULEN UND AKADEMIEEN

»In den Gassen einer Stadt; zwei Bürger blicken einer Doppelreihe gerüsteter Jünglinge und Mädchen nach, die von einer älteren Kriegerin mit Weidenruten angetrieben wird. »Was war das?« – »Das war Schwertmeisterin Grisella die Grimme, die ihren Neuankömmlingen die Eroberung einer Stadt beibringt. In den Gassen ist es wohl authentischer für die jungen Krieger. Immerhin: Jetzt weiß ich, dass das Semester wieder angefangen hat.«

—Gehört in einer mittelaventurischen Stadt, zeitgenössisch

»Der Gast, den Ihr da eben vor Eurer Tür gesetzt habt, ist ein bedeutender Mann! Auf seinem Fachgebiet gilt er als absolute Koryphäe, von überall kommen die Leute, um ihn an der Akademie lehren zu hören! Ich selbst bin ebenfalls seinetwegen hier, extra aus Gratenfels angereist. Und Ihr werft ihn raus, kaum dass er seine Nase in den Raum steckt! Banausel! – Wer nicht bezahlen kann, fliegt raus. Und wer so faselt wie Ihr, ebenfalls. Raus hier!«

—Gehört in einer eher zwielichtigen Taverne in Vinsalt, zeitgenössisch

DER HAFEN IM SPIEL

Als Durchgangsstation ist der Hafen eine Bühne für den ersten Eindruck einer Stadt und ihrer Bewohner, ihrer Besonderheiten – und auch kurzfristiger Geschehnisse. Viele Geschichtsstränge lassen sich hier schon in wenigen Skizzen andeuten, zum Beispiel, wenn eine Hungersnot oder eine Krankheit die Stadt heimsucht. Darüber hinaus sind die Hafenleute Quellen für Neuigkeiten von nah und fern, Verkäufer skurriler Waren und Dienstleistungen – und manchmal auch Auftraggeber für diskrete, gefährvolle oder lukrative Unternehmungen. Und auch für ein schnelles Verschwinden kann das passende Schiff am Hafen ein wahrer Glücksgriff sein.

Kriegerschulen, Magierakademien, Rechtsseminare, Seefahrerschulen, Reitschulen und gar Universitäten sind markante und oft berühmte Örtlichkeiten, auf die eine Stadt stolz ist. Die Gebäude sind meist schon auffällig, repräsentativ, aber auch zweckmäßig und grenzen sich vom Rest der Stadt ab. Ihre herausgehobene Stellung innerhalb der städtischen Gesellschaft, vor allem aber ihre wirtschaftliche Potenz als großer Auftraggeber sowie ihrer Beziehungen zu Reichen und Mächtigen verleihen den Schulen und Akademien großes Ansehen. Oft haben sie direkten oder indirekten Einfluss auf die Geschicke der Stadt und auf die Stadtregierung. Diese Bildungseinrichtungen stehen dabei keineswegs jedem offen, sondern wählen sehr genau aus. Man muss es sich leisten können, hier ausgebildet zu werden, oder ein so außerordentliches Talent mitbringen, dass die Akademie oder ein Gönner selbst ein Interesse an der Ausbildung hat.



SCHULEN UND AKADEMIEEN IM SPIEL

Für Helden spielen die Bildungseinrichtungen vor allem als Ausbildungsstätte eine Rolle. Vielen sind sie zu einer zweiten Heimat geworden, eine 'Wahlfamilie', auf deren Unterstützung sie in der Not bauen können. Hier können sie sich auch fortbilden. Zudem sind Schulen und Akademien Anlaufstellen für alle Wissensfragen, für Nachforschungen und Spezialisierungen. Darüber hinaus können sie auch als Auftraggeber in Abenteuern fungieren. Wo nach neuem Wissen geforscht und Geheimnisse entschlüsselt werden, herrscht oft ein freier und progressiver Geist. Allzu rationale Wissenschaftler können immer den Unmut der Konservativen, der Traditionsbewahrer, der einflussreichen Kirchen und jener Mächtigen auf sich ziehen, die eine bestehende Ordnung nicht verändert sehen wollen. Das bedeutet nicht, dass Wissenschaftler nicht auch furchtbare Traditionalisten sein können. "Haben wir nie gemacht, machen wir nicht und werden wir auch nicht machen – hat einfach keinen Sinn" oder "Das steht so bei Rohal, das wird so gemacht" – dieser Geist kann hinter den Mauern der Gelehrten auch herrschen.

VERGNÜGUNGEN

*»Endlich ausspannen! Das haben wir uns verdient!«
—häufiger Ausspruch eines Helden*

An Städten ist für Helden interessant, was sie gegenüber kleinen Weilern, malerischen Dörfern oder reichen Landgütern an Vorteilen zu bieten zu haben: Vergnügung und Zerstreuung. Nur in Städten – und je größer, desto vielseitiger und ausgefallener – finden sich Etablissements zum Plaisier einer zahlenden Kundschaft in solcher Bandbreite, wie gelangweilte Bürger, neugierige Landbewohner, vergnügungssüchtige Adlige oder weit gereiste Abenteurer mit gefüllten Taschen. Dass hinter den Türen der Wirtshäuser, Spielhöllen, Bordelle, Wettkampfhallen, Arenen, Galerien und Salons, Museen und Badehäuser keineswegs nur idyllische Ruhe auf den Helden wartet, sondern auch das nächste Abenteuer lauern kann, versteht sich von selbst!

TAVERNE

*»Wir sollen den Mann in einer Taverne namens 'Talergrab' treffen, dort gibt er uns dann den Auftrag. Die Parole ist 'Stoerrebrandi'. Nein, ich weiß nicht, wieso er diese Lösung wollte.«
—gehört vom Wortführer einer kleinen Gruppe Fremder in den Gassen Gareths, zeitgenössisch*

*»Hör mal, Kleiner, wenn dir unser Bier nicht schmeckt, dann geh nach nebenan in den 'Grützhahn', aber beschwer dich nicht später, wenn man dich aufgeschlitzt hat. Und jetzt zeig erst mal deine Heller, vorher bekommst du keinen weiteren Humpen, auch keinen Braten – und du darfst mich erst recht nicht in die Rückseite zwicken. Verstanden?«
—eine resolute Schankmaid zu einem dreisten Gast, Vallusa, zeitgenössisch*

Nicht jeder darf einfach so Getränke ausschenken und Speisen anbieten. Auf dem Land mag das vielleicht angehen, in Städten aber achtet die Stadtborgigkeit sehr genau darauf, wer eine Schänke eröffnen möchte und wo dies geschehen soll. Eine Stadtborgigkeit kann aber genauso gut wegehen oder vor der Stadt das Entstehen wilder Tavernen dulden. Denn: Wer abends fröhlich und in geselliger Runde trinkt, vergreift sich lieber an seinem Gegenüber und ist nicht so sehr an Umstürzen oder Aufständen interessiert. Es gibt jede Art von Taverne: schmutzige Kaschemmen, verbrauchte Spelunken, schmierige Hafentavernen, billige Trinkhallen, verdreckte

Sauflöcher, günstige Pinten, gesellige Ecktabernen, muntere Nachbarschaftslokale, gastfreundliche Tavernen, gepflegte Weinstuben, sonnige Terrassenlokale, gut besuchte Biergärten, heimelige Gaststätten, reinliche Wirtshäuser, überfüllte Bierstuben, einladende Teehäuser, würzig duftende Rauchsalons, teure Restaurants, verwinkelte Schlemmerlokale, verschwiegene Geheimtipps, empfehlenswerte Garküchen ... Die bekanntesten Etablissements werden in den Kurzbeschreibungen der Städte in den Spielhilfen angegeben – darüber hinaus gibt es in jeder Stadt gewiss genau die Taverne, die in der Abenteuerhandlung von Nutzen sein kann.

Viele Tavernen bieten ausschließlich Getränke an – oft Selbstgebräutes oder Selbstgebranntes. Beim Bier vertraut man meistens auf 'das Örtliche', doch freilich bieten Wirte auch häufig das 'echte Ferdoker' an.

Darüber hinaus können Gäste in Tavernen auch übernachten, wenn nach Zapfenstreich noch ein Tisch frei ist, auf dem man sich betten kann. Der Raum unter dem Dach wird zudem von Gasthäusern zur Unterbringung von Gästen genutzt. In diesem Fall bieten die Häuser auch Essen an – ortsübliche Hausmannskost.

In den Innenstädten und ausgesuchten Vierteln gibt es echte Restaurants, die mit ihren Küchenkünsten Gäste anlocken, wenn es eine ausreichend betuchte Oberschicht gibt. Dass in den eher günstigen Tavernen die Schankknechte und -mägde amourösen Abenteuern mit Gästen nicht abgeneigt sind, mag auf Einzelfälle zutreffen, doch verbreitet ist dies nicht.

Manche Tavernen sind Treffpunkt der Nachbarschaft, in anderen versammeln sich Handwerker eines Gewerkes, eine andere wiederum ist Anlaufpunkt für alle, die nach Aufträgen suchen. Manche Kaschemmen bieten so schlechte Qualität, dass auch die Kundschaft nicht von erster Güte ist, andere wiederum sind exklusiven Zirkeln vorbehalten. Je nachdem, wie gut eine Heldengruppe in diese Umgebung passt, bemisst sich die Wahrscheinlichkeit eines Konfliktes.

Tavernen sind meistens an Zeichen zu erkennen, die vor der Eingangstür hängen: Oft sind es Schilder, die mit redenden Bildern bemalt sind. Das Gasthaus *Zum roten Hahn* zeigt einen solchen, *Biberkopf* desgleichen, und was ein *Füllhorn* ist, wissen die meisten Aventurier vom Zeichen über der so benannten Schänke. Bisweilen prangt der Name des Lokals sogar in Lettern an der Wand und spricht damit ein gebildetes, lesekundiges Publikum an. Viele Tavernen – vor allem solche ohne Schanklizenz – erkennt man aber auch nicht von außen; dass sich hinter dem unscheinbar wirkenden Wohnhaus die Taverne *Bei Torkelabrik* verbirgt, erfährt man nur im Gespräch und von den Ortskundigen.

Im Übrigen haben bei weitem nicht alle Tavernen auch einen Tresen. Die meisten einfachen Lokale schieben die Getränke über einen Tisch oder zapfen im Nebenraum. 'Baratmosphäre' ist in den wenigsten Tavernen anzutreffen, doch gibt es häufig eine Barriere, die den Gastraum und dessen Besucher von den Fässern, Humpen und der Küche trennt – gleich ob das ein Balken, ein Brett, eine Reihe Fässer oder eben doch ein Tresen ist.

DIE TAVERNE IM SPIEL

Oft beginnen Abenteuer in Tavernen, die sich anbieten, um eine Gruppe wie zufällig zusammenzuführen. Ein geheimnisvoller Auftraggeber tritt auf, womöglich kommt es zur obligatorischen Wirtshausschlägerei, in der jeder aus der Heldengruppe seinen Auftritt hat. Tavernen lassen sich aber auch anders einsetzen: Geben Sie der Schankmagd eine wichtige Geschichte, lassen Sie den Wirt vorher in einem anderen Kontext – zum Beispiel am Stadttor – auftreten oder verweigern Sie der Heldengruppe "wegen Überfüllung" den Zutritt. Das Gasthaus kann während einer Seuche zur Falle werden (siehe *Seuchen*, S. 55), die Wirtsleute werden von Schutzgelderpressern geplatzt oder ein Nachbar versucht, sich in übertriebener und perfider Weise für eine "jahrelange Geruchs- und Lärmbelästigung" zu rächen.



IM BADEHAUS

»Ich dachte, mir fallen die Augen aus dem Kopf: Am frühen Abend, die Marktleute und Handwerker hatten eben ihre Läden hochgeklappt, kam mir eine seltsame Prozession entgegen. Ein gutes Dutzend Frauen und Männer eilten durch die Straße, alle so nackt und bloß, wie Tsa sie geschaffen hatte, nur einige hatten den Anstand, sich wenigstens ein Tuch um den Leib zu wickeln. Sie hatten jeder Leinentuch und Schwamm mit sich, Holzschuhe klapperten an ihren Füßen. Lachend und scherzend steuerten sie einen Fachwerkbau am Ufer des Flusses an, aus dessen Schlot es mächtig dampfte. Über der Tür hing ein Schild, auf das man eine Efferdnixe gemalt hatte. Als der Vorderste die Tür öffnete, kam ihm ein breit grinsender fatter Kerl in einem knappen Schurz entgegen, die nackte Haut schweißbedeckt, ein geknotetes Tuch verhinderte es, dass ihm der Schweiß in die Augen rann. 'Herein, herein nur, meine Herrschaften', brüllte er, dass man ihn bis zum Markplatz hören konnte, 'das Wasser ist schön warm, der Braten knusprig und meine Jungs und Mädels freuen sich schon auf euch.'

Mit freudigen Mienen strömte die Prozession von Nackedeis in die Badestube, ich aber konnte nur den Kopf schütteln, so eine Liederlichkeit gibt es bei mir zuhause in Angbar nicht: Nur weil sie nahe dem Badehaus wohnen, sollten sich die Herrschaften doch bitte nicht schon zu Hause entkleiden, sondern erst drinnen, wo es sich gehört.«

—aus einem Brief des Krämers Nidalf Tannewald

Badehäuser finden sich in nahezu jeder Stadt, vom Norden Aventuriens bis in den tiefen Süden. Sie sind Orte der Geselligkeit und bieten Entspannung (und Säuberung). Eine Badegelegenheit im eigenen Hause besitzen die wenigsten Aventurier, ausreichend Wasser herbeizuschaffen und zu erhitzen, ist sehr umständlich und teuer.

Viele Badehäuser werden vornehmlich von den Anwohnern der Umgebung oder von Angehörigen eines Handwerks besucht, andere sind den höheren Schichten vorbehalten, die – selbst wenn sie ein Bad ihr Eigen nennen – ungern auf die Gelegenheit verzichten, beim Bad Freunde und Bekannte zu treffen und über Geschäfte oder Politisches zu debattieren. Andere bieten einem gemischten Publikum Entspannung und auch Fremde fallen hier nicht sonderlich auf.

Kleine Badehäuser verfügen über eine Reihe größerer Zuber, die zwischen acht und sechzehn Gästen Raum bieten. Zwischen den Wannen sind für gewöhnlich Vorhänge gespannt, die bei Bedarf beiseite geschoben

werden können. In größeren Häusern, wie der Rommilyser Darpattherme, finden sich hingegen große Schwimm- und Badebecken mit kaltem und warmem Wasser sowie Dampfbäder, Massagestuben und was das Herz noch begehren mag. Dass man das Bad mit einem Imbiss verbindet, ist in Häusern jedweder Größe verbreitet. Auch Musikanten und Gaukler, Dichter und Rezitatoren finden hier ein Auskommen.

Üblicherweise wird nicht nach Geschlechtern getrennt gebadet – vom Novadiland und besonders auf Sittsamkeit bedachten Gegenden abgesehen. Es gibt aber Häuser, die an bestimmten Tagen nur für ein Geschlecht die Pforten öffnen. Dass sich völlig Fremde gemeinsam in der Wanne wiederfinden, ist keine Seltenheit, nur Betuchtere leisten es sich, den Zuber nur für sich zu mieten. Nicht zuletzt deshalb umgibt die Badehäuser der Ruf von Ruchlosigkeit und Frivolität, zusätzlich dadurch genährt, dass in einigen Häusern Badeknechte und -mägde ihren Leib feilbieten. In Mittelaenturien gilt das Baderhandwerk daher stellenweise auch als unehrlich. Die Arbeit in der Badestube ist anstrengend, Hitze und Feuchtigkeit und die schweren Eimer, die man zu schleppen hat, beugen früh Rücken und Beine.

Ein stetes Ärgernis sind Langfinger, die Wertsachen oder kostbare Gewänder zu stibitzen trachten

ANDERE ETABLISSEMENTS

»Wenn gerade keine Hinrichtung zu bestaunen und noch nicht einmal ein Sträfling am Pranger mit Dreck zu bewerfen ist, empfehle ich dir das Guldenschatten-Viertel. Die braven Bürger behaupten, sie meiden diesen verdorbenen Winkel, doch insgeheim sieht man sie an ihren freien Abenden doch dort, zwischen Huren, Söldnern und Spielern. Man mag gar nicht glauben, welch Sündhaftigkeit sich hier, zu Füßen des ach so glorreichen Praios-Tempels abspielt ...«

—Rat eines Elenviner Streuners an seinen Kumpan

Ob nun reicher Patrizier oder einfacher Handwerksgezell in seinen spärlichen freien Stunden, jeder freut sich über Zerstreuung, die eine Weile vom Alltag ablenkt. Nirgendwo ist die Vielfalt dieser Verlockungen so groß wie in der Stadt. Wo auf dem Land nur gelegentlich fahrende Gaukler oder Musikanten auftreten, haben sich innerhalb mancher Stadtmauer häufig regelrechte Vergnügungsviertel gebildet. Die Stadt zeigt sich hier von ihrer buntesten Seite, und jede hat ihr eigenes Gesicht, denn was mancherorts bejubelt wird, mag anderswo auf Strafe verboten sein. Ein Umstand, der so manchen raschen Aufstieg und volle Dukatensäcke bescherte, andere hingegen ins Verderben riss.

Edle Unterhaltung

Kaum ein Stand verfügt über so viele Mußestunden – und lockeres Gold – wie der Adel und das Patriziertum. So findet man vor allem in Residenzstädten von Provinzherrschern oder in reichen Handelsorten Vergnügungstätten für den gehobenen Geschmack: Turnierbahnen für ritterliche Feste, Theater und Historienspiele, Menagerien mit exotischen Tieren und Pflanzen oder fremden Rassen, Salons für Gesangs- oder Lyrikbegeisterte, Teehäuser, in denen man bei einer Pfeife und erlesenem Tropfen dem Kamelspiel frönt, und lehrreiche Galeerien und Museen, wie das Wachsfigurenkabinett zu Havena.

Hier kann man sich nicht nur bilden oder dem Müßiggang fröhnen, sondern auch seinesgleichen treffen. Damit dies auch so bleibt, hält man die Unterschicht durch hohe Eintrittspreise oder Torwachen fern, die auf angemessene Garderobe achten. Weitgereiste Helden hingegen werden gern von Salon zu Salon gereicht, egal welchen Standes sie sind; und je staubiger, desto authentischer!

Bürgerfreuden

Der einfache Handwerker, Krämer oder Ackerbürger findet seine Erholung beim Imman und den Bade- oder Wirtshäusern, wo man bei Wein und Bier den örtlich üblichen Karten- oder Würfelspielen nachgeht oder an Stammtischen genüsslich Gerüchte verbreitet. Für Stimmung sorgen häufig Musikanten, zu deren Klängen man auch gerne mal das Tanzbein schwingt. Meist reisen derlei Barden weit umher und

DAS BADEHAUS IM SPIEL

Für Helden ist das Bad vor allem ein Ort der Vergnügung: Man kann sich von der Reise entspannen und säubern sowie Gesellschaft und fröhliche Stimmung finden. Allerdings bietet ein Badehaus eine hervorragende Örtlichkeit für so manche Abenteuerhandlung: Wo sonst begegnet man den Hohen einer Stadt auf Augenhöhe und ganz unverstellt und kann sein Anliegen loswerden!

Das Bad ist für gewöhnlich ein Ort, an dem gute Stimmung, Wein und Lustbarkeiten den Besuchern die Zunge lösen. Bader und ihre Bediensteten wissen oft viel über ihre Gäste, über ihre (geheimen) Wohnheiten und Vorlieben und ihre Wehwehchen, über die Leute, mit denen sie Umgang pflegen und auch über manches Geheimnis, das sie unvorsichtigerweise geteilt haben.

Das Badehaus bietet auch einen Schauplatz für den Beginn eines Abenteuers: Verschwörer, deren dunkle Geheimnisse die Helden mit angehört haben, ein in delikater Situation Ertappter oder ein Zeitgenosse, der dunkle Geschäfte tätigen wollte, mögen sie zum Schweigen bringen oder auf ihre Seite ziehen wollen. Auch für einen Mord ist ein Badehaus kein schlechter Schauplatz, immerhin bietet sich einem Meuchler die Gelegenheit, sich einem gänzlich ungerüsteten Opfer zu nähern. Zudem ist ein Badehaus unübersichtlich, das Gewimmel für gewöhnlich groß, und was unter Wasser oder in einer der Schwitzkammern geschieht, sieht so schnell niemand.



bringen Neuigkeiten aus nahen und fernen Ländern mit. Manche ziehen auch mit den Gauklertruppen, die auf den Plätzen der Stadt für willkommene Abwechslung sorgen: Akrobaten und Jongleure zeigen ihre Kunststücke, 'menschenfressende Mohas' und rotäugige Albinos präsentieren sich, Scharlatane entführen mit Illusionsmagie in fremde Welten, düstere Wahrsager bieten ihre Dienste an, während Schelme und Narren ihre Späße treiben. Eine exotische Welt, die so manchen Bürgerspross dazu brachte, selbst in die Fremde zu ziehen.

Derbe Späße

In den ärmeren Winkeln der Stadt geht es in Sachen Unterhaltung weniger zimperlich zu. Zwischen Hurenhäusern und stinkenden Spelunken gelten Gesetze wenig, und gerade die Missachtung der Obrigkeit oder der Geweihtenschaft scheint für viele den Reiz zu erhöhen. So lässt man gerne Tiere gegeneinander antreten, ob nun in Wettrennen der Pferde, Ochsen oder Hunde oder in blutigen Wettkämpfen der Tuzaker, Bären, Kampfhähne oder Wolfsratten. Bei wüsten Wettstreiten treten oft ganze Straßenbanden oder Stadtteile gegeneinander an – wie beim Basiliskentag (18. Phex) in Punin, bei dem die Bewohner dreier konkurrierender Nachbarviertel versuchen, einen Basilisken aus Leder zu erobern und in den jeweils eigenen Marktbrunnen zu werfen.

VERGNÜGUNGSORTE IM SPIEL

Man findet Kontakt mit einer Gräfin in der heiteren Umgebung eines Theaters; weil ein gefährlicher Säbelzahniger aus der Menagerie entflohen ist oder ein neuer besorgt werden soll, wird man in die Schaustellerhalbwelt eingeführt; ein Betrüger bringt Wetter und Spieler um ihr Geld – vor allem Fremde; ein Held muss sich im Zweikampf in der Arena beweisen ... jede Stätte kann den Einstieg in das Abenteuer ermöglichen oder lebhafter Hintergrund des Abenteuergeschehens sein. Zur Kontaktaufnahme sind Vergnügungsorte besonders geeignet, weil es jede mögliche Meisterfigur anziehen kann. Zudem erleichtern sie die 'informelle' Kontaktaufnahme – beim Lachen, Spielen, Applaudieren, Bestaunen oder Mitmachen. Helden werden von Zerstreuungen wie magisch angezogen: Nach dem durchlebten Abenteuer suchen sie Entspannung und jede Gelegenheit, erworbene Reichtümer auszugeben, anzulegen oder sich mit ihren Taten zu produzieren. Liefern Sie darum die gesamte Bandbreite der Vergnügungen und beschränken Sie sich nicht allein auf das Würfelspielen in der nächstbesten Spelunke.

PERSONEN EINER STADT

STADTOBRIGKEIT

»Besonders gestaunt habe ich, als mit großer Geste ein Amtmann auf einem Ross durch die enge Gasse ritt, einen Speer quer vor sich im Sattel haltend. Ich fragte, was das denn zu bedeuten habe, und man erklärte mir, dass von Zeit zu Zeit ein Dienstmann der Stadt nachprüfe, ob die Baubestimmungen des Rates getreulich eingehalten würden. Manch Hausherr pflege auf sein Haus ein neues Geschoss derartig vorragend aufzusetzen, dass mitunter gar kein Tageslicht mehr auf die Gasse dringen könne. Zwar könnten die Nachbarn sich über die Straße die Hand reichen, doch ein – von allen Stadtbewohnern gefürchteter – Brand könnte verheerende Folgen zeitigen! Wenn also der Amtmann irgendwo mit seiner Lanze nicht mehr durchkomme, sei der Hausherr verpflichtet, den vorragenden Teil abzureißen, da helfe kein Gejammer.«
—Reisetagebücher von Quanon Admetis Bardobrandt, zeitgenössisch

Das wichtigste Recht, das sich Städte im Laufe ihrer Geschichte und gegenüber dem Land erstritten haben, ist das Recht der Selbstverwaltung. Selbst wenn ein Adliger noch Herr über die Stadt ist, ist der Bürgerschaft mit dem Stadtrecht ein Rat gewährt, der wesentliche Bereiche des Gemeinwesens regelt. Für Reichsstädte und Stadtstaaten gilt das umso mehr. Der Stadtrat wird von den Bürgern gewählt, und jener Rat wählt aus seiner Mitte meistens die Funktionsträger der Stadtverwaltung: Bürgermeister, Säckelmeister, Wehrmeister, Marktvogt usw. Dennoch sind Städte – auch wenn es Wahlen gibt – nicht etwa Horte demokratischer Gesinnung. Der Zugang zum Bürgerrecht (siehe Seite 17) ist streng geregelt, oft werden Sitze im Rat vererbt und von Patrizierfamilien beansprucht. Zur Obrigkeit innerhalb der Stadt gehören auch die Vorstände und Obleute der Zünfte und Gilden sowie die als Schöffen ans Gericht berufenen Bürger.

Die Stadtregierung beschließt über die Gesetze innerhalb der Mauern, vergibt Rechte und Lizenzen und stellt die städtischen Bediensteten ein, zu denen Schreiber und Kanzlisten, Wägemeister und Bauherren, vor allem aber Gardisten und Wachleute zählen können.

STADTGARDE

»Mit dieser golddurchwirkten Urkunde wird die Stadtgarde zu Ragath mit der Verhinderung folgender Verstöße gegen die Ordnung beauftragt:

- Das Tragen von dem Stande unangemessener Kleidung
- Verschwörung und Dunkelsinn
- Umgang mit Gesindel, Zahoris oder Elfen
- Respektlosigkeit und Ungehörigkeit
- Unschickliches Betragen
- Narreteien und Schelmereien
- Ungeschick und Verschwendung
- Geiz und Gewinnsucht
- Müßiggang und Tändelei«
- Trophäe in einer Räuberhöhle, 1027 BF

Die Stadtgarde ist der Arm des Gesetzes, das Schwert des Stadtherrn und die Faust der Ratsversammlung – kurz: die sichtbarste Form der Macht, der man in einer Stadt überhaupt gegenübertreten kann. Sie darf dabei nicht mit einer modernen Polizei verwechselt werden. Üblicherweise besteht die Aufgabe der Stadtgarde darin, die Einhaltung der Stadtordnungen zu überwachen. Diese unterscheiden sich von Stadt zu Stadt ganz beträchtlich.

Neben den üblichen Maßgaben für friedliches Verhalten und dem Verbot, Besitz-, Kirchen- und Gewohnheitsrechte zu verletzen, kann die Stadtgarde auch angehalten sein, je nach Anweisung sehr spezielle und dadurch besonders unerwartete Erlasse durchzusetzen. Auch in stramm organisierten Städten ist es üblich, Fremden gegenüber zunächst einmal eine Verwarnung auszusprechen, bevor harte Strafen oder Bußgelder drohen. Dies wiederum orientiert sich eng am Sozialstatus.

Als grobe Richtlinie für das Verhalten der Stadtgarde gilt: Ihr Einsatz ist zuallererst den Zielen ihres Auftraggebers dienlich. Als verlängerter Arm reicher Ratsherren wird sie sich vordringlich darum bemühen, den Markt reibungslos zu organisieren. Fürchtet sich der Stadtherr hingegen vor Feinden in der Umgebung, so werden die Wachen den Einlass in die Stadt penibel kontrollieren, sonst hingegen wenig tun. Befindet sich die Stadt in der Hand eines Magiers, so existieren sicherlich so ausführliche Bestimmungen über den Besitz von Artefakten und Folianten über die Zauberkunst wie sonst nirgendwo. Nur in den seltensten Fällen ist die Stadtgarde über diese Kernaufgaben hinaus angewiesen, allgemeine Verbrechen aufzuklären und zu ahnden. Das übersteigt im Normalfall auch ihre Möglichkeiten.



Nymand ein Vor- oder Nachtheyl davon hat. Also die Mannen und Frouwen eynes Quarthiers sich zu eynem Spießbund zusammenschließen sollen, mit eynem Hauptmann, der ihnen da saget, wer zu welcher Stund seynen Dienst zu leysten hat.»

—aus den Greifenfurter Ratsprotokollen, ca. 400 BF

Je größer eine Stadt ist, desto größer ist auch das Bedürfnis der Bürger, sich in kleineren, überschaubaren Gemeinschaften zusammenzufinden, um gemeinsame Interessen zu fördern, die Bürgerpflicht mit Gleichgesinnten zu erfüllen und Freundschaften zu knüpfen und zu pflegen.

Gemeinschaft schafft Gemeinsinn – auf diesem Prinzip fußt

DIE STADTGARDE IM SPIEL

Die Stadtgarde muss nicht zwangsläufig der Feind der Helden sein. Ein dankbarer Wachoffizier kann, beeindruckt von der Schlagkraft und den besonderen Fähigkeiten der Helden, diese auch nach Kräften unterstützen. Dabei muss er sie nicht gleich Gardisten zur Seite stellen. Es kann für die Helden viel nützlicher sein, wenn er ihnen nur den Rücken freihält, statt sie als potenzielle Gesetzesbrecher zu beargwöhnen.

Stadtgardisten sind auch nur Menschen und durch ihr stets öffentliches Auftreten besonders auf ihren Zusammenhalt als Gruppe angewiesen. Sie haben berufsbedingt ein sehr feines Näschen dafür, ob man einem der Ihren respektlos gegenübertritt. Tätlichkeiten oder gar Schlimmeres sprechen sich rasend schnell herum. Mag auch die nächtliche Zweierpatrouille eine echte Heldengruppe kaum schrecken, ändert sich dies schnell, wenn die halbe Stadtgarde die Angelegenheit plötzlich 'persönlich' nimmt.

Die Stadtverordnungen sind regelmäßig lückenhaft oder sehr vage gehalten, so dass ein immenser Interpretationsspielraum für die Stadtgarde besteht. Ob eine Gesetzesübertretung vorliegt, ist daher häufig eine Frage des Auftretens, des Charmes oder des Bestechungsgeldes.

Die Stadtgarde kann durchaus eine geheime Agenda verfolgen, die sich aus den Neigungen der Rangoberen ergibt und sonst in keinem Zusammenhang zu Recht und Gesetz steht. Manch ein Stadtgardist hat aus vergangenen Tagen einen Hass gegen Fremde, Magier oder reiche Schnösel, den er liebevoll hegt und auslebt.

Manche Stadtgarden lassen regelmäßig verlauten, dass sie gutes Silber an Denunzianten zahlen, wenn Verbrecher auf frischer Tat ertappt werden. Die Helden werden in einer solchen Stadt von auffallend vielen Personen ausgehorcht und verdächtig häufig zu Gesetzesübertretungen ermuntert oder geradezu angestiftet. (Vgl. auch **Die korrupte Stadtgarde** und **Die verwandten Büttel** auf S. 13)

die Eintracht in der Stadt, ohne die ein solches Gemeinwesen nicht bestehen kann.

Manche dieser Gruppierungen dürfen für sich politischen Einfluss auf die Geschicke der Stadt in Anspruch nehmen oder werden aus diesem Grunde gegründet, andere dienen vor allem der Erfüllung der mannigfaltigen Bürgerpflichten, der Geselligkeit oder werden dazu gegründet, Hinterbliebenen ein Auskommen zu sichern.

Ein typisches Beispiel sind **Gilden** und **Zünfte**, in denen sich Angehörige eines oder mehrerer verwandter Handwerke und Gewerbe zusammenfinden (und innerhalb derer sich wiederum Gesellen und Lehrlinge zu eigenen Gemeinschaften zusammenfinden); ein weiteres sind die Mauer- und Schildgemeinschaften, in denen die Bürger eines Viertels oder eines Straßenzuges ihren Pflichten nachkommen, auf dem ihnen zugewiesenen Abschnitt der Mauer zu wachen oder diesen instand zu halten. Es gibt Wehrgesellschaften, die sich zu gemeinsamen Waffen- oder Schießübungen vor der Stadt treffen, oder Brunnengemeinschaften, die dafür sorgen, dass der Brunnen in ihrer Gasse sauber und intakt bleibt. Manche Gemeinschaften bilden sich, um einen Beitrag zu Prozessionen und Mysterienspielen an hohen Feiertagen einzubringen, manche sind karitative Gruppen, die sich um die Armen in ihrem Viertel kümmern. Die Zahl der gelehrten und geheimen Zirkel in den Städten des Lieblichen Felds soll nahezu Legion sein, aber auch andernorts finden sich Geheimgesellschaften: von politischen Umstürzern bis zu Vertretern bestenfalls wirrer, schlimmstenfalls götterfeindlicher Lehren.

Von schwarzmagischen Zirkeln bis zu kriminellen Gruppierungen tummeln sich einige hinter scheinbar friedlichen Mauern. Viele davon existieren ungeahnt oder bedienen sich einer harmlosen Fassade. Erwähnenswert sind ferner die Bünde krimineller Elemente – seien es Halunken, Beutelschneider oder Schlagetots – sowie die der Bettler einer Stadt. Meist dazu gegründet, um seine Pfründe zu wahren und zu mehren, Konkurrenten einzuschüchtern und zu vertreiben, liefern sich viele dieser Gruppierungen oft einen erbitterten Überlebenskampf, der sich durch das Bemühen der städtischen Obrigkeit, ihr finsternes Treiben einzudämmen, zusätzlich verschärft wird.

Weniger verrückt und von Recht und Gesetz nicht so misstrauisch behaßt oder verfolgt sind Festgemeinschaften, die dafür sorgen, dass ihr Viertel zu Festtagen sauber und wohl geschmückt ist, oder die ihren Beitrag zur allgemeinen Unterhaltung beisteuern. Auch Liebhaber sportlicher Wettkämpfe schließen sich gerne zusammen und unterstützen voller Inbrunst ihre Partei beim Pferderennen, beim Gladiatorenkampf oder einem sonstigen Wettkampf – nicht selten auch abseits der Wettkampfstätte und mit fliegenden Fäusten.

STÄDTISCHE GEMEINSCHAFTEN

»Also eyn jeder freyer Bürger seynen Dienst auf der Mauern zu versehen hat, wie es der Rath beschlossen hat. Zu diesem Behufe man die Mauern untertheylet hat, damit eyn jeder densülben Dienst verrichten solle, und



Nicht alle Gemeinschaften dürfen frei gegründet werden. Gerade die Zulassung einer neuen Gilde oder Zunft ist ein Vorrecht des Stadtherrn bzw. der Stadtverwaltung, zumal damit wachsender politischer Einfluss einhergeht. Die Vereinigungen genießen in der Regel das Privileg, Qualitätsnormen für ihr Gewerbe selbst zu bestimmen und über deren Einhaltung zu wachen. Nur bei einigen Produkten wie Brot oder solchen, die für den Wohlstand einer Stadt besonders wichtig ist, bleibt dies oft in der Hand des Stadtherrn oder Rates. In den meisten Städten sind es die Gilden selbst, die über Verstöße gegen diese Regeln richten und diese ahnden. Alteingesessene Machthaber, darunter die bereits bestehenden Gemeinschaften, haben für gewöhnlich kaum ein Interesse daran, Dritten einzuräumen, sich zu organisieren und damit ihre Macht mit ihnen zu teilen. Nicht selten geht der Neugründung einer Gilde ein langer Machtkampf voraus, der nicht immer mit sauberen Mitteln ausgefochten wird.

VERWENDUNG IM SPIEL

Es bieten sich vielfältige Möglichkeiten, die Machtgruppierungen einer Stadt im Spiel einzusetzen: ob als Bereicherung eines Heldenhintergrunds oder als verschlungenes Geflecht von Mächtigen, Machtgierigen und (vermeintlich) Machtlosen, auf dem sich manches Abenteuer gründen lässt; ob die Helden in die Auseinandersetzung konkurrierender Gruppen geraten (von spielerisch, wie bei den meisten Anhängern einer Wettkampfpartei, bis zu blutig verbissen), sich diese selbst zunutze machen oder ob sie selbst danach trachten, einer renommierten Gruppe anzugehören. Auch als Auftraggeber taugt so manche Verbindung, sei es, um die Machenschaften der missgünstigen Konkurrenz aufzudecken und zu unterbinden, sei es, weil man der Fähigkeiten der Helden bedarf, um seinen eigenen Einfluss auszuweiten. (Für weitere Hinweise vgl. **Jeder gegen jeden und alle miteinander** S. 12)

HÄNDLER, KAUFLEUTE

»Da mir Phex seine Gnade gewährte über allen Verdienst, will ich nicht undankbar sein. Ich habe mir vorgenommen, Euch die 500 Dukaten, um die Ihr bittet, anzuweisen, womit wir im Namen Phexens und des Geschäfts nach Eurem Willen die feine Wolle kaufen sollen. Darum sollt Ihr, mein geliebter Gemahl, in den nächsten Tagen ins Hochland aufbrechen und versuchen, gute Sorten zu erwerben, und sobald Ihr zurück seid, werdet Ihr mir mitteilen, was dabei herausgekommen ist. Achtet aber gut darauf, dass Euch kein Raubgesindel überfällt, und hütet Euch vor den Zöllnen, die jeder Kriegsherr einzutreiben trachtet. Nehmt Euch ein halbes Dutzend Waffenträger mit, was Ihr anwerben könnt und Euch vertraulich scheint, damit niemand Euch überwältigt und beraube. Ich erwarte Euch zurück, wenn ich selbst von der großen Messe wieder zurückgekehrt sein werde, wo ich den Barchent, Atlas und das feine Tuch für gutes Gold verkaufen werde. Willen die Zwölfe, dass unseren Landen der Friede wieder geschenkt werde, damit der Handel weiter seinen Gang nehmen kann.«
—Brief der liebevollen Händlerin Francesca di Damiani an ihren Gemahl, zeitgenössisch

So gewaltig die Unterschiede vom kleinen Krämer bis hin zum mächtigen Fernhändler mit Kontoren in vielen Städten aus sein mögen, so sehr gleichen sich doch die Grundlagen, mit denen die Kaufleute ihr Gold verdienen: Kaufen, Lagern und Verkaufen. Bei einem kleineren Krämer in der Nachbarschaft sind dies die Dinge des täglichen Gebrauchs, nur für ihn übersichtlich geräumt in einem engen, vollgestopften Laden, vielleicht um ein oder zwei Luxusgegenstände bereichert, die dem Händler mitunter über Jahre im Lager liegen und sein Kapital binden. Dagegen führen Kontorinhaber seitenlange Re-

gister und nennen eine ausgefeilte Buchführung ihr Eigen. Damit bewahren sie die Übersicht über ihren Besitz, die Strecken, auf denen er transportiert und gehandelt wird und die Inhalte der einzelnen Lager und Speicher.

Der Einkauf beim Händler ist eine kurzweilige Angelegenheit, unterlegt mit der Spannung auf besondere Angebote oder gar ein echtes Schnäppchen: ein enges, dunkles Ladenlokal mit kleinen Fenstern, an allen Wänden Regale oder eine Schubladenwand bis unter die Decke, vollgepackt mit allerlei spannenden, gewöhnlichen und seltsamen Dingen, staubgeschwängerte Luft mit dem Geruch nach all jenem, was über den langen, oftmals durch das Alter blankpolierten Holztresen geht, vielleicht noch ein Zähl- oder Rechenbrett in einer Ecke. Selbstbedienung ist in einem solchen Laden ein Fremdwort, immer wird der Händler die Ware für den Kunden hervorkramen. Einen Vollsortimenter, auch noch mit mehreren Artikeln der gleichen Warengruppe, wird man niemals finden, und so bleibt immer ein Rest Unsicherheit, ob der benötigte Gegenstand vorrätig – und wenn ja, in der gewünschten Art und Menge verfügbar – ist.

HÄNDLER UND KAUFLEUTE IM SPIEL

Bindeglied zwischen aufstrebendem Bürgertum und niederem Adel, zwischen Stadt und Land, Heimat und Ferne, Mangel und Überfluss, Abenteurer auf einer ganz anderen Ebene als reisende Recken – das Leben eines Kaufmannes ist vieles, langweilig ist es selten.

Auf langen Strecken unterwegs, von einer Warenmesse zur nächsten, von einem Markt, auf dem Rohstoffe verhandelt werden, bis zu einer Niederlassung auf den Gewürzinseln weit im Süden – das Netzwerk, auf dem die Warenströme fließen, stellt die Verbindungen selbst von Fürsten weit in den Schatten. Und doch ist dieses feingeknüpft Netz anfällig: für Kriege, Seuchen, Teuerungen. Hohe Einsätze gehen mit einem gleichfalls gewaltigen Risiko, aber auch der Aussicht auf traumhaften Gewinn einher. Nebenbei ist der Handel ein ständiger Kampf gegen Mitbewerber, allzu gierige Zolleinnehmer, die Widrigkeiten von Land und Straßen und nicht zuletzt gegen Diebe, seien es nun Wegelagerer, Einbrecher im heimischen Lager oder diebisches Personal.

Eigene Bewaffnete zu unterhalten, ist den Kaufleuten seitens der Stadt- und Landherren fast nie gestattet, so dass gern und häufig auf die Dienste unabhängiger Kämpfer mit gutem Ruf – Helden – zurückgegriffen wird. Besteht einmal ein Vertrauensverhältnis, sind diese Unterstützer für den Kaufmann oftmals unverzichtbar, wenn es darum geht, neue Märkte zu erschließen, in fernen Landen den Gesandten als Geleitschutz und Übersetzer zu helfen, einen konkurrierenden Händler auszuspähen, Intrigen zu vereiteln oder gar die Übernahme durch einen feindlichen Handelsbund abzuwenden. Die Aufgaben im Handelssektor erfordern ein gerüttelt Maß an Schläue, Gewitztheit und Wissen um die Zusammenhänge zwischen Waren, Grenzen, Zöllnen und Machthabern und bieten darum Anforderungen, die weit über das Aufbringen eines Räuberlagers hinausgehen.

HANDWERKER UND ZÜNFTE

»Bei der großen Prozession trugen die Handwerker stolz ihre Handwerks- und Zunftzeichen voran. Da gab es die Schnürmacher und Schlingenflechter mit ihren seltsamen Hüten, die Pastetenbäcker und Leinweber, die Lederpresser und Öbster, die die von ihnen verkauften Früchte auf langen Stangen trugen, Zwirnhändler, Schürzenmacher, Goldschmiede und Juweliere, Rossdeckenmacher und Kerzenzieher, die sich durch die Größe der zur Schau getragenen Kerzen auszeichneten, die Polstermacher



und Kammacher, Wollstoff- und Leinwandfärber, Speerschäfter und Schneider, Sattler, Schmiede und Rotgießer, die Mandolettenkrämer, Fischer, Weber, Siebmacher, Beindrechler die Pfeilmacher und die Seiler, Lederer, Messerschmiede, Scheidenmacher, Beutelmacher, die Natron- und Gewürzkrämer, Zeltschneider, Hufschmiede, Bürstenmacher und Rauchfangkehrer, die Beilhauer, Kesselschmiede, Barbieri, Bader, Garköche und Fleischhauer, die Vogelsteller, Steinmetze, Maurer, Zimmerleute, Kalkbrenner, die Kahnmacher und die Maler, die Schifferleute, Seifensieder, Korbflechter und endlich die Weingärtner. Längst nicht alle waren sie zünftig, aber voll Stolz trugen sie ihre Trachten und Zeichen, dem Herrn Ingerimm zur Ehr'. Ein Bild, das bestens zeigt, wie machtvoll unsere Stadt ist und wie feine Dinge in ihr gefertigt werden – keine Gleiche hat sie in zwölf Tagesmärschen Umkreis!»

—aus einem Brief von Prainalda Horger, Zimmermannsgesellin, zeitgenössisch

»Am vergangenen Markttag kam es zu einem schweren Zwischenfall, als aufgebrachte Rommilyser Handwerker sich zusammenrotteten, um mit Knüppeln und Werkzeugen bewaffnet auf den Schafmarkt zu ziehen. Dort fielen sie über tobische Händler und Handwerker her, die dort ihre nicht-zünftigen Waren feilboten, nicht selten zu einem weit niedrigeren Preis, als ihn die Zunftordnung verlangt. Die aufgebrachte Menge zerschlug Waren und Stände und man gerbte den Tobriern mit Knüppeln ordentlich das Fell. Nur dem rechtzeitigen Eingreifen der Stadtwache ist es zu verdanken, dass es bei Schrammen, Beulen und Platzwunden blieb.«

—Bericht aus dem Rommilyser Landrufer, Hesinde 1023 BF

Jede Stadt hat ihre eigene, typische Zusammensetzung von Handwerkern, doch manche Gewerbe – wie etwa Schmiede, Bäcker, Metzger, Maurer, aber auch Weber und Bürstenmacher – findet man überall. Viele Handwerke sind in größeren Städten 'zünftig' organisiert. Dies bedeutet, dass beispielsweise ein Schmied oder Bäcker (der den Meistertitel besitzen muss) dem Zunftzwang unterliegt und dort Mitglied sein muss, um sein Handwerk in der Stadt ausüben zu dürfen. Dafür geht die Zunft gegen Zunftfremde – so genannte Störhandwerker, Bönhasen oder Pfuscher – vor. Diese dürfen ih-

DIE HANDWERKER IM SPIEL

Ob ein Held nun eine maßgearbeitete Rüstung, ein besonderes Schwert, fein gearbeiteten Schmuck oder ein aufsehenerregendes Gewand wünscht – der richtige Plattner, Schwertschmied, Goldschmied oder Schneider will erst gefunden sein. Oft genug sind die Auftragsbücher eines solchen Fachmanns voll oder es gebricht ihnen an just den richtigen Materialien für den Auftrag der Helden. Dies bedeutet lange Wartezeit, bis die Ware vielleicht über den Handel in die Stadt gelangt; oder die Helden müssen selbst Abhilfe schaffen, indem sie die benötigten Rohstoffe herbeibringen. Oft genug benötigt ein Handwerker heldenhafte Hilfe, wenn ihm ein seltenes Material zu seinem Werk fehlt – was die Helden manchmal in unliebsame Konkurrenz zu einem Händler stürzt.

Oder aber ein zugezogener Zunftfremder möchte in einer Stadt sein Handwerk ausüben, benötigt aber einen Leumund, der vor dem Zunftoberen für ihn bürgt und seine Aufnahme ermöglicht. Wenn die Zunft dafür Taten und Gefallen fordert, kann dies gleichfalls eine Aufgabe sein, die Helden notwendig macht.

Ebenso ist es möglich, dass sie in eine Intrige zwischen mehreren Meistern hineingeraten. Möglicherweise wurde eine vom Zuckerbäcker an den Stadtherrn gelieferte Torte durch einen arglistigen Mitbewerber vergiftet oder verdorben. Alternativ kann ein Handwerksstück, das die Helden in Auftrag gaben, durch solche Missgunst in Mitleidenschaft gezogen werden.

re Waren nicht auf dem Markt feilbieten. Der Geltungsbereich des Zunftrechts deckt sich üblicherweise mit dem des Stadtrechts und reicht bis zur Bannmeile um die Stadt. Die Zunftmeister prüfen die Qualität der Waren und dürfen selbsttätig Satzungsübertretzungen ahnden, Strafen einziehen und neue Mitglieder aufnehmen, während ihre Satzung oft vom Stadtherrn oder -rat erlassen oder zumindest genehmigt wird.

Gesellen sind üblicherweise keine Zunftmitglieder, dies ist den Meistern des Handwerks vorbehalten. Gesellenverbände, die sich hin und wieder bilden, sind den Zünften ein Dorn im Auge und sorgen für oft handgreiflichen Ärger. Ebenfalls schwierig ist die Lage hinsichtlich kirchlicher Konvente (z.B. Armen- und Waisenhäuser der Badilakaner), die für den Eigenbedarf und einen Überschuss für den Verkauf produzieren – und somit den Handwerksmeistern ins Gehege kommen, aber als Kirchenvertreter anderem Recht unterliegen. Ein zweiter Störfaktor sind Freimeister, meist Baumeister, Bildhauer oder sonstige Künstler, keiner Zunft angehörig, aber von den Städten geladen, ihre Ware oder Kunst feilzubieten. Die regulären Zünfte sind selten glücklich über derartige Konkurrenz. Schließlich dient die Zunft nicht nur der Qualitätssicherung des Handwerks, sondern auch seiner Abschottung und der Wahrung von traditionellen Privilegien.

ZUNFTSTUBEN

»Ich kann mich nicht erinnern, je gediegenere und angenehmere Gastung erfahren zu haben als im Rommilyser Tabakscollegium Schmauchhaus. Die Speisen: ein Gedicht! Der Weinkeller muss sich vor dem eines Grafen nicht verstecken und die Gesellschaft: durchweg respektabel. Ein Jammer, dass das alles mit dem Krieg ein Ende genommen hat.«

—Elenviner Fernhändlerin in einem Brief an einen Geschäftspartner, 1033 BF

Zu den besonderen Etablissements in einer Stadt zählen Zunftstuben, Gildenhäuser oder die Wein- und Tabakscollegien der Händlergemeinschaften. Dort können sich die Angehörigen einer solchen Vereinigung zum geselligen Beisammensein treffen oder sie zu Festivitäten der Gilde oder privater Natur nutzen. Sie stehen ihnen aber auch offen, um Gäste und Geschäftspartner angemessen zu empfangen und ungestört über Geschäftliches zu reden.

Gediegen bürgerlich bis pompös sind diese Stuben ausgestattet, die meisten warten mit eigener Küche und einem exquisiten Weinkeller auf oder bieten exotischere Genüsse wie Tabak oder Tschokola. Der Begriff 'Stube' wird dabei längst nicht allen gerecht, einige Gemeinschaften unterhalten eigene Festsäle, weitläufig und häufig prächtig ausgestattet.

Nicht immer sind die Stuben auf den ersten Blick als gastliche Häuser zu erkennen, manche befinden sich im Obergeschoss eines Zunfthauses oder verzichten auf jedwede Kennzeichnung. Aber auch umgekehrt hat schon mancher Fremde sich einer vermeintlichen Gaststube freundlich, aber bestimmt verwiesen gesehen.

Derber geht es in den Gesellenstuben zu, die sich für gewöhnlich ebenfalls im Haus der Zunft oder Gilde, seltener in einer abgetrennten Stube einer Wirtschaft befinden. Hier haben die Gesellen Gelegenheit, nach hartem Tagewerk gesellig zu zechen, zu feiern und Fünfe gerade sein zu lassen. Es zählt zu den Regeln dieser Stuben, dass kein Meister Zutritt zu ihnen hat, so dass niemand fürchten muss, dass eine vom Alkohol gelockerte Zunge ihn sogleich Kopf und Kragen kostet. Trink- und Glücksspiele erfreuen sich großer Beliebtheit, wie es überhaupt in den Gesellenstuben häufig so hoch hergeht, dass das Heilige Paar in Rommily's jüngst einige schließen ließ – sehr zur Schande, aber auch zum Ärger der zugehörigen Zünfte.

In einigen dieser Stuben gestattet man auch älteren Lehrlingen Einlass, wiewohl die "Frischlinge" häufig den ranghöheren Gesellen zu Diensten sein und auch manch derbes Spielchen oder üblen Scherz ertragen müssen.



VERWENDUNG IM SPIEL

Zunftstuben und vergleichbare Gaststätten sind Orte, an denen die großen Geschäfte getätigt und wo Absprachen getroffen werden, die nicht für alle Ohren bestimmt sind. Zudem bewegt sich hier mancher unbefangen, der sonst die Öffentlichkeit scheut.

Für Helden mag es schwer sein, Einlass in eines dieser Refugien zu bekommen – es sei denn auf Einladung. Denn nur die wenigsten öffnen ihre Türen auch fremden Gästen.

Bei größeren Veranstaltungen sucht die zugehörige Wirtschaft jedoch häufig Tagelöhner zur Aushilfe – eine weitere Möglichkeit, hinter die Kulissen zu blicken.

Für lokale Helden mit entsprechender Profession mag die Zunft- oder Gesellenstube zu den bevorzugten Orten ihrer bürgerlichen Vergangenheit gehören, die sie immer noch gerne aufsuchen und wo sie wichtige Kontakte pflegen können. Womöglich findet sich hier aber auch der Ort, wo sie Opfer einer Intrige unter Gildenkollegen geworden sind. Anlass, ihr altes Gewerbe hinter sich gelassen zu haben.

GEWEIHTE

»Vor den Toren der Stadt bemerkte ich eine Gruppe von Bürgern, die unter den wachsamen Augen einer jungen Rondra-Geweihten Holzspeere schwangen. Es war gar drollig anzusehen, wie die Götterdienerin den Handwerkern den rechten Gebrauch der Waffen beibringen wollte. Je tumber die Kerle sich anstellten, desto gereizter wurde sie, aber sie gab nicht auf!«

—Cumal Dargel, Barde

»Der Praiot packte mich am Schlafittchen, herrschte mich an, ich solle aus dem Weg gehen und die Gassen 'seiner schönen Stadt' nicht verschandeln in meinem erbärmlichen Zustand. Bedürftige würden von den Travianern in Obhut genommen, er aber habe mit solchem Puck wie mir nichts zu schaffen. Dann erklärte er mir hochmütig den Weg zum Travia-Tempel und stolzierte davon. Stell' dir das mal vor! Ich war doch nur ein bisschen angeheitert, als ich ihn nach einer guten Taverne gefragt hatte.«

—Darka Bellentor, Gauklerin

»Am Rande der für den Markttag üblichen Betriebsamkeit fiel mir bald eine merkwürdige Szene auf: Ein Jüngling stand gebeugt, schluchzte hemmungslos und brachte stockend sein Leid zu Gehör. Vor ihm stand reglos, den Blick fest auf den Jungen gerichtet, eine Boroni. Es war, als brandete das Leben um diese beiden herum, als wären das Leid des Jünglings und der Beistand der Geweihten kein Teil des überbordenden städtischen Lebens. Und doch ist es das, denn die Menschen sterben hier wie die Fliegen, nur ist das Werk des Todes wie das seiner Diener ein stilles. Es war die Anteil nehmende Berührung der Geweihten, wie sie dem Trauernden Trost spendete, die dieser Begebenheit ihren Zauber verlieh und mich innehalten ließ.«

—aus dem Tagebuch des Cordovan von Birkhöf, Gelehrter

Als Diener der Götter sind Geweihte in Aventurien Respektspersonen. Innerhalb von Städten erfüllen sie auch über ihre spirituellen und seelsorgerischen Pflichten hinaus wichtige Aufgaben. Rondra-Geweihte spielen im Falle der Stadtverteidigung eine ebenso wichtige Rolle wie Travia-Geweihte durch ihre Armenfürsorge im Alltag. Ingerimm-Geweihte sind vor allem für Zünfte von Bedeutung, während gerade in größeren Städten Praios' Diener eine moralische Instanz darstellen und zugleich Garanten für Recht und Ordnung sind. Die meisten Räte behalten den lokalen Hochgeweihten eigene Sitze vor und beziehen den Klerus in die städtische Politik mit ein.

Über Predigten und Seelsorge ist es den Priestern zudem möglich, Einfluss auszuüben, so dass sie in Städten zu entscheidenden Macht-

faktoren werden können, sobald sich hinter ihnen eine entsprechende Gemeinde formiert. Über ihre Pflichten hinaus sind Geweihte jedoch auch Menschen mit eigenen Zielen und Wünschen, und so kann kaum ein Priester den Verlockungen widerstehen, die ein Leben inmitten lebendiger Städte mit sich bringt. Ehrgeiz und Machthunger sorgen häufig dafür, dass sie sich über das ihnen eigentlich zustehende Maß in die Geschicke ihrer Wirkungsstätten einmischen. Hinzu gesellt sich zuweilen die Gier nach Wohlstand oder Anerkennung, die dazu führen kann, dass Geweihte ihren Einfluss und ihre Position ausnutzen und in ernstzunehmende Konkurrenz mit den derischen Stadtherren treten oder aber sie verlassen unbeabsichtigt den göttergefälligen Weg in ihrem ehrlichen Bestreben, das Beste für ihre Kirche und die Gläubigen zu erreichen.

Im Großen und Ganzen kommt die Anwesenheit von Geweihten einer Stadt und ihren Besuchern zugute: Die meisten Kirchenvertreter sind gebildet und daher Anlaufstelle für Ratsuchende mit den unterschiedlichsten Problemen. Beseelt von seinem Glauben schafft mancher Priester 'seiner' Stadt ein besonderes Vermächtnis, indem er beispielsweise seinen Tempel mit besonderem Eifer ausbaut, die Armenküche zu einem anerkannten Refugium des Friedens macht, Entdeckungen und Wissen jeglicher Natur sammelt – und auch teilt und durch sein Wirken Spezialisten wie Lernbegierige anzieht, fördert sowie ausbildet. Ein Geweihter kann in seiner Stadt sowohl Institution als auch Gesicht in der Menge sein, herausragender Anlaufpunkt wie auch unbedeutendes Accessoire und findet so auch in Abenteuern vielseitige Einsatzmöglichkeiten.

KÜNSTLER, GELEHRTE UND SPEZIALISTEN

»Verkauft. Die 'Moorlandschaft im Sonnenuntergang' von Meister Jammerspecht an den Herrn im Pelz für 30 Goldstücke.« – "Wundervoll, Mein Lieb! In der Farbe passt das ganz gut zu unserem Teppich." – "Und wenn man rechts und oben je eine Handbreite absägt, könnten wir das Bild über den Kachelofen hängen.«

—gehört auf der Festumer Gemäldeausstellung im Hesindendorf

»Ich bin Khadan Elomiel Triebwut, ein mächtiger Gelehrter der Geschichte der Piraterie.«

—aus einer Gastvorlesung an der Universität von Methumis

Spezialisten und Gelehrte können für eine Abenteuerhandlung zum Retter in der Not werden: Ein Held benötigt dieses eine, ganz spezielle Schmierfett auf Koschammern-Basis für die Achsen seiner 6er-Ferrara, dessen Preis einer gestandenen Travia-Geweihten mit Sinn für das Nötige im Leben die Atemluft rauben würde? Und zwar möglichst noch bis heute Abend, wegen des Banketts und, nun ja, wegen der Dame? Und während der Marktschuster noch ratlos seinen Gesellen anstarrt, steht der andere Held bereits knietief in der klirrenden und klappernden Auslage eines Töpfers, weil wirklich keiner seiner Teller zu den aus der Elfenkrypta geborgenen Tassen mit dem Pfauenmuster passen will? Und als wäre dies alles nicht genug, hat der dritte Held dem Ratsschreiber ein spannend dickes Buch aufs Pult gelegt. Welche Ernüchterung: Er kann kein Alt-Selemitisch und wird sogar blass, nur weil hin und wieder übel riechendes Blut aus dem Einband quillt.

Städte halten für all diese Fälle Experten bereit: Künstler, Gelehrte und Spezialisten. Gelehrte wahren das Wissen längst vergangener Zeiten und eröffnen es dem Wissbegierigen. Spezialisten sind Meister ihres Handwerks und erfüllen ansonsten weit und breit unerfüllbare Wünsche. Und ein Ort, der sich Künstler leisten kann, muss zu als gesegneter Platz des Friedens und des Wohlstands in Aventurien gelten.

All diesen Experten sind zwei Dinge gemein: Sie wollen für ihre Dienste angemessen (meint: üppig und reichlich) entlohnt werden. Außerdem wollen sie als Menschen ernst genommen werden und Wertschätzung über den konkreten Dienst hinaus erfahren. Wer solchen Experten gegenübertritt, tut gut daran, ihnen zunächst ein Weilchen zuzuhören.



KÜNSTLER, GELEHRTE UND SPEZIALISTEN IM SPIEL

Gelehrte haben gegenüber dem Rest der städtischen Bevölkerung den Vorteil des weiten Blicks. Sie stehen über den Austausch von Briefen, Schriften oder kostbaren Büchern mit dem Rest der Welt in engem, wenngleich auch stärker auf den Bereich ihrer Expertenschaft konzentrierten Kontakt. Überraschen Sie die Helden im Gespräch mit Gelehrten mit tatsächlich relevanten Neuigkeiten aus Thorwal, Mengbilla oder Neersand. Nutzen Sie die Gelegenheit, und lassen Sie den Gelehrten die Helden bitten, einen Brief an einen anderen Gelehrten zu überbringen; so sorgen Sie in der nächsten Stadt für einen Anlaufpunkt oder liefern den Grund dafür, einen gewünschten Ort aufzusuchen.

Spezialisten besitzen häufig nicht nur spezielle Fähigkeiten, sondern auch einmaliges Wissen um Geheimnisse, die sie in der Stadt unersetzlich machen. Um diese Geheimnisse umso geheimnisvoller und sich selbst umso wichtiger erscheinen zu lassen, verschleiern sie ihre Kunst häufig mit aufwändigen Ritualen. Spielen Sie falsch, täuschen Sie an, lenken Sie ab: Nicht jeder Mummenschanz muss einen echten Spezialisten verbergen, aber nicht jeder Hokuspokus ist nur Spiegelfechterei. Irritieren Sie die Helden beispielsweise mit einem Meisterschmied, der jedes zu reparierende Schwert zunächst mit "heiligem Wasser aus dem maraskanischen Fluss Roab" besprenkelt und der Klinge hinter vorgehaltener Hand Zauberworte zuflüstert, bevor er mit seiner Arbeit beginnt.

Künstler leben vom Applaus und sind durch Rufe des Missfallens schwerer zu verwunden als durch Schwerthiebe. Wer seine schwere Arbeit nur fachmännisch loben könnte, den schlosse er womöglich fest in sein Herz. Dann offenbaren sie womöglich Erstaunliches über ihre Kunst hinaus: So mancher Intarsienarbeiter oder Stuckateur, der seit Jahrzehnten still und stumm die Innenräume des Praios-Tempels dekoriert, weiß durch die aufgeschnappten Gespräche weit mehr über die politische Lage im Land als der eben erst eingesetzte junge Tempelherr.

Das Leben ist kurz, die Kunst ist lang – und sorgt für Überraschungen. Frischen Sie drögen Heldenalltag auf, indem Sie die Helden hin und wieder zu ihrer Meinung über das Wahre, Gute und Schöne in der Welt befragen. Oder ihnen öffentlich eine Einladung als Aktmodell zukommen lassen.

VOM HEILMAGUS BIS ZUM QUACKSALBER

»Nun, ich sehe keinen Grund zur Beunruhigung Wohlgeboren, ich bin in der Lage ein hochwirksames Elixier aus Knollen der Mohalulalie zu besorgen, das Euren Wundbrand schneller kuriert als alle anderen bekannten Substanzen. Mit ein wenig Magie wird zudem Eure Narbe vollständig verschwinden. Die Rechnung lasse ich wie gewohnt Eurer Secretaria zu- kommen ...«

—Diagnose eines Heilmagus im ehrenwerten Haus ya Mornicala zu Vinsalt

»Tja, mein Junge, das ist ein böser Wundbrand – da gibt's nur eins: Das Bein muss ab! Also trink 'nen kräftigen Schluck aus der Pulle und beiß schon mal auf diesen Holzklotz – das Ganze ist in ein paar Atemzügen erledigt.«

—Szene aus Vinsalts Bettelgasse

Die Städter können sich glücklich schätzen, denn im Gegensatz zum Land, wo man meist auf das Können der Dorfgeheilten, Hebammen, Kräuterfrauen oder eigene Hausmittelchen angewiesen ist, bietet ihr Umfeld deutlich bessere Möglichkeiten. Jedoch sind die Qualität der Behandlung und die Chance auf Heilung vor allem vom Geldsäckel abhängig. Besonders kostspielig sind die seltenen Heilmagier, von de-

nen die besten nicht selten als Hofmagus fest im Dienst eines adligen Stadtherrschers oder eines besonders reichen Patrizierhauses stehen. Meist ist es ihnen verboten, andere Patienten zu behandeln, so dass es zudem einiger Überredungskunst oder eines Gefallens bedarf, um sie insgeheim zu einem Blick auf die eigenen Wunden zu überreden. In größeren Städten findet man manchmal ausgebildete Medici oder Feldscher der Armee, die zwar nicht zaubern können, aber über gute Kenntnisse der Heilkunst verfügen. Auch hier gilt die Regel: Je besser der Ruf des Medicus, desto teurer die Behandlung. Viele sind ausgebildete Alchimisten und Kräuterkundler, so dass sie ihre Arzneien selbst herstellen können. In mancher Stadt ist dies jedoch durch eine Gildenordnung nur dem örtlichen Apothecarius erlaubt, was die Behandlung nicht billiger macht.

Die breite Masse verfügt ohnehin nicht über genug Gold, um sich von Fachleuten kurieren zu lassen. In mancher Stadt bleibt dem einfachen Einwohner nur die Hilfe von Kräuterfrauen, Badern oder Quacksalbern, wobei dann der Heilerfolg oft Glückssache ist. Auch Scharfrichter und deren Knechte verstehen sich auf die Behandlung von Knochenbrüchen und anderem, und bieten heimlich ihre Dienste feil. Immerhin ist die Behandlung deutlich preiswerter, und mancher selbsternannte Heiler macht es wie ein Zahnreißer im Garether Stadtteil Meilersgrund, der von seiner Kundschaft keinen Kreuzer verlangt, sondern vom umstehenden Publikum!

Glücklich die Stadt, die in ihren Mauern einen Tempel der Peraine, ein Spital der Therbüniten oder einen 'Narrenturm' der Marbiden oder Noioniten beherbergt. Hier werden Notleidende für die Gegenleistung frommer Gebete und einer angemessenen Spende versorgt – wobei die Geweihten streng darauf achten, dass die Gabe ihrer Gottheit nicht ausgenutzt wird. Wer noch am Tag zuvor mit seinen Reichtümern geprahlt und bis in die Nacht gezecht hat, doch nun für ein Almosen die Linderung seines Brummschädels erhofft, mag stattdessen im Bußgewand zum Pflegedienst im Siechensaal der Schwerkranken verdonnert werden.

WIRTE

»Wenn ich in der Stadt bin, dann gleich erstmal zur Lauten Linka, 'Mutter Linka' nenne ich sie ja. Ist mir mehr Mutter als die Frau, die mich geboren hat. Mir übrigens egal, was Linka für Bier ausschenkt. Ich steige doch nicht wegen der Plörre im 'Butt' ab, sondern weil's wie zu Hause ist. Nur besser. Merk dir: Zu Hause ist, wo man sich wohl fühlt. Prost!«
—Fachsimplerei zweier Herumtreiber in einer Stadt am Perlenmeer, zeitgenössisch.

»Zivilisation ist dort, wo Anstand, Sitte und Gesetz herrschen. Zivilisation wird stets begleitet von Manieren, einer distinguierten Lautstärke, Höflichkeit – sie ist die wahre Dompteurin alles Wilden! – und gut gekleideten Menschen mit Stilbewusstsein. Zivilisation findet sich nur an Orten mit gebildeten Leuten von Stand – und in diesem wohltemperierten Raschtulswaller Südhang, Jahrgang 1021 BF. Zivilisation ist, kurz gesagt, ein Besuch im 'Hotel Yaquirien' in Punin.«

—Fachsimplerei eines nicht mehr ganz nüchternen almadanischen Magnaten, Punin 1032 BF

»Ja, den Gorm haben sie abgeführt. Stell dir vor, der hat alle seine Gäste ausspioniert, ein paar erpresst. Hat Haare und anderes an finstere Gesellen weiterverkauft und sich an manch einsamen Besucher der Stadt schadlos gehalten, der zwar ins Gasthaus hineinkam, aber nicht mehr lebendig aus dem Keller heraus! Hab gehört, sie wollen ihn gar nicht befragen, denn der Gorm wüsste zuviel. Den wollen sie lieber ganz schnell wegheken.«
—Gespräch auf dem Wochenmarkt in Thalusa, zeitgenössisch.

Nicht jeder darf in einer Stadt ein Wirtshaus eröffnen – es werden zunächst Lizenzen und meistens auch Bürgen gefordert. Doch beides lässt sich eigentlich immer beschaffen. Die Wirte sind es, die ihrem Lokal ganz entscheidend den Stempel aufdrücken: Reinlich veranlag-



te Menschen mit Ordnungssinn achten auf eine saubere Schankstube, gereinigte Humpen, gemachte Betten und pünktliche Bedienstete. Liederlich veranlagte Personen sind solche Feinheiten gleich, vielleicht aber haben sie ein besonderes Verhältnis zu Barden und Sängern und erschaffen in nachlässig gesäuberter Umgebung ein stimmungsvolles Ambiente. Manche Wirte haben ihren Hang zur Gastfreundlichkeit zum Beruf gemacht und nehmen jeden Gast mit erfrischender Wärme auf. Andere haben ganz offensichtlich den Beruf verfehlt und die Schänke vielleicht von der Mutter geerbt. Allen aber ist gemeinsam, dass sie mit ihrem Etablissement Geld verdienen wollen, weshalb alle Angebote entsprechend entlohnt werden müssen. Wer Reinlichkeit verlangt, kann sie bekommen – er muss sie nur auch bezahlen.

Wer hinter dem Tresen steht (wenn es einen gibt), hat es häufig mit Fremden zu tun, also in der Stadt allein und ohne Gesprächspartner, und vor allem meistens mit Angetrunkenen. Solche Leute erzählen viel – und oft auch zu viel. Viele Wirtsleute könnten abendfüllend über Geheimnisse und Vertraulichkeiten ihrer Gäste berichten. Ob sie es tun, hängt sehr vom Charakter des Einzelnen ab. Manche tratschen munter alles weiter, andere lassen sich die Informationen gern bezahlen, wieder andere betrachten alles am Tresen Gesagte als vertraulich. Wer auf das schnelle Geld aus ist, der legt wenig Wert auf Vertraulichkeit, Qualität oder Gastlichkeit: Hauptsache, der Gast zahlt, solange er da ist, Andere wiederum wollen, dass die Gäste wiederkommen, und rechnen: Selbst wenn man an einem Gast pro Abend wenig verdient, weil die Gewinnspanne der Preise niedrig ist, so verdient man doch über die Distanz doch besser, wenn der Gast stets wieder kommt.

WIRTE IM SPIEL

Keinen einen anderen Berufsstand Aventuriens findet man in den Abenteuern häufiger vertreten als den der Wirtsleute: Früher oder später gehen alle Heldengruppen in eine Schänke und bestellen ein Bier. Über Wirte als Lieferanten wertvoller Informationen, erste Anlaufstellen in fremden Städten, mögliche Auftraggeber, Opfer oder Täter einer Abenteuerhandlung braucht kein weiteres Wort verloren zu werden: Diese Funktion für das Abenteuer versteht sich von selbst.

Da die Vielfalt der Tavernen nur von der Vielfalt der Wirtsleute übertroffen wird, kann man 'Alrik Standardwirt' leicht umgehen und für Abwechslung sorgen. Es gibt mehr Wirtstypen zwischen dem Yetiland und Altoum als nur den speckigen, dicken Wirt oder den hageren, unfreundlichen. Um eindrückliche und unverwechselbare Wirtsleute ins Geschehen einzuführen, bedienen Sie sich der Charakteristika und Eigenschaften aus dem Kapitel **Gesicht einer Stadt** (S. 24) und statuen Sie die Figur zudem mit ein paar Schrullen und auf den Betrieb ausgerichtete Eigenheiten aus: Aufdringlich und neugierig, beendet jeden Satz mit "nicht wahr?", beißt auf einer alten Pfeife herum, berichtet fortwährend von den Streichen seiner beiden unsympathischen Söhne, Bruder/Schwester des Bürgermeisters, dienstbeflissen, erzählt von der eigentlich geplanten Karriere als Seiltänzer/Gardehauptmann/Seefahrer/Musikant, fleißig, hat gebratene und getrocknete Insekten im Angebot, ist blind und erkennt seine Gäste an Stimme und Geruch, ist schwerhörig und will es nicht zugeben, kann sehr schön singen – und tut es auch jeden Abend, kann sich Bestellungen nicht merken, Nachfahre des Stadtheiligen, Nachfahre von Raidri Conchobair (oder dessen ehemalige, in die Jahre gekommene Geliebte), raucht stinkenden Tabak, so hässlich wie herzlich, spricht einen kaum verständlichen Dialekt (oder nur eine fremde Sprache), steht unter der Fuchtel der Frau/des Mannes, stets als Erster betrunken, überhaupt nicht geschäftstüchtig, verwechselt den Helden immer mit einem anderen Gast, wienert ständig einen Humpen, zu alt zum Gehen, zwanghaft reinlich.

BEUTELSCHNEIDER, GAUPER, DIEBSGESINDEL – DAS DUNKLE GELICHTER EINER STADT

»Im Hafen treibend wurde in der vergangene Woche die Leiche einer Frau gefunden, die den Tod offenkundig durch einen Kehlschnitt gefunden hat. Ihr rotblondes Haar, Gesichtsschnitt und Kleidung weisen sie als Nordländerin aus. In ihrem Mantelsack fand sich einfaches Diebswerkzeug. Das Fehlen eines Fingers legt nahe, dass es sich um eine notorische Beutelschneiderin gehandelt hat. Es steht zu vermuten, dass es sich um eine Fremde handelt, die den hiesigen Gaunern in die Quere gekommen ist. Eine Verfolgung der Tat durch die Garde erscheint nicht notwendig, zumal sich kaum Angehörige melden werden, die auf eine Untersuchung drängen und diese gar bezahlen. Der Fall wird geschlossen.«

—aus dem Protokoll eines Mengbiller Gerichtsschreibers

»Die 'Familie' ist wie deine leibliche Familie. Man hält zusammen und geht durch dick und dünn. Wenn dein Anführer will, dass du etwas tust, dann tu es. Es ist deine Pflicht zu gehorchen. Wenn du es nicht tust, riskierst du mächtigen Ärger und – was noch schlimmer ist – du setzt auf Spiel, dass man dir hilft, wenn du in der Putsche bist. Und du weißt ja, wie schnell das gehen kann. Was die anderen Banden angeht: Lass dich auf keine Geschäfte ein. Das ist allesamt Rattenpack, das uns nur schwächen will. Und lass die Finger von ihren Kerlen, auch wenn sie noch so hübsch lächeln. Du wärest nicht die Erste, die den Befehl bekommt, ihrem Liebsten den Bauch aufzuschlitzen, weil es Fehde gibt.«

—Handlangerin der Finsterbinges – diese Familie hat ihre Finger in einem Guteil der schmutzigen Geschäfte in Rommilys – zu ihrer Nichte, die sie ins Gewerbe einführen will.

»In Gareth lässt sich gut leben, auch als Fremder. Die Stadt ist so groß und unübersichtlich, und jeden Tag strömen so viele Auswärtige durch die Tore, dass es den dort ansässigen Banden kaum gelingt, alles unter Kontrolle zu halten. Sicher, in einigen Straßenzügen und Vierteln musst du vorsichtig sein, da hält einer der Füchse die Zügel fest in der Hand. Aber ein findiger Kopf findet dennoch sein Auskommen, und das gar nicht mal schlecht.«

—Angbarer Diebin zu einem Kollegen, der aus der Stadt verschwinden muss.

Städte sind voll von zwielichtigem Gesindel, die auf unredliche Weise ihr tägliches Brot erwerben. Eine strenge Ordnung macht es den Kriminellen schwer, und dennoch nicht unmöglich, im Schatten von Praios' Gerechtigkeit zu gedeihen. Orte, in denen Stadtrat und andere Autoritäten nur schwach oder zerstritten sind, bilden einen blühenden Acker für zwielichtige Gewerbe. Dort machen sich straffe kriminelle Organisationen breit und dehnen ihren Einfluss bisweilen bis in die Stadtregierung selbst aus.

Die Untaten reichen von gewerbsmäßiger Bettelei, Zuhälterei und Prostitution, Falschspiel, (Taschen-) Diebstählen, Einbrüchen, über Fälscherei, Schmuggel und Schutzgelderpressungen bis hin zu Betrug, Erpressung, Entführung und Mord – der kriminellen Phantasie sind da kaum Grenzen gesetzt.

Dabei bestimmt das Verbrechen häufig schon darüber, in wie weit feste und größere kriminelle Organisationen bestehen. Für Taschendiebstahl und gelegentliche Einbrüche benötigt man für gewöhnlich keine Unterstützung Dritter. Hier kommt es allein auf die eigene Fertigkeit an, und auch Reviere eines bestimmten Diebes oder einer Bande sind nur in wenigen Städten fest verteilt. Doch schon, wer regelmäßig Einbrüche begeht, benötigt einen Hehler, um die heiße Ware abzusetzen, oder einen Komplizen, der die Schmiere steht. Der Schmuggel (zumindest im größeren Stil) setzt einen größeren Organisationsgrad voraus und zwar unabhängig davon, ob es sich um illegale Drogen oder um andere verbotene Waren handelt oder einfach nur um Güter, die 'zollfrei' eingeführt werden sollen. Dies führt zwangsläufig dazu, dass Verbrecher zumindest zusammenarbeiten



müssen, wenn sie sich nicht gar zu einer Organisation zusammenschließen oder Familienclans mit Helfern solche Organisationen bilden. Gilt es erst einmal, auf ein bestimmtes Betätigungsfeld ein Monopol zu erzwängen, einen Straßenzug oder ein Stadtviertel unter Kontrolle zu bekommen, die Stadtgarde oder gar den Magistrat zu bestechen und zu infiltrieren, bedarf es strikter Strukturen und einer ausreichenden Zahl an Handlangern, um für ausreichende

Einnahmen zu sorgen und dem eigenen Machtanspruch Geltung zu verleihen. Zwischen den Banden eines Viertels oder einer Stadt kommt es nicht selten zu handfesten Reibereien, die bisweilen in einen blutigen Krieg ausarten. Dass alles zwielichtige Gesindel an einem Strick zieht, ist die Ausnahme; damit ist wohl nur zu rechnen, falls eine Stadtregierung gegen die Kriminalität besonders effektiv vorgeht und ihr auf einen Schlag den Garaus zu machen versucht. Ansonsten herrscht ein eifersüchtig gehüteter Status Quo mit fein austarierten Machtverhältnissen, der leicht zu erschüttern ist. Bandenkriege um lukrative Einnahmen drohen bei kleinsten Störungen des Machtgefüges auszubrechen.

Auch die Unterwelt kennt für gewöhnlich ihre Gesetze, diese sind schlicht und streng, und häufig mit empfindlichen Strafen bewehrt. Die Verfolgung von Verstößen durch Diebesbanden ist häufig effizienter als die durch die Gardisten, so dass mancher Schurke es vorgezogen hat, die Heimat hinter sich zu lassen, um der Rache der Gesetzlosen zu entgehen.

Phex-Priester halten sich für gewöhnlich aus Streitigkeiten zwischen Straftätern heraus, denn jeder Gläubige ist nur sich und dem Fuchsgott selbst verantwortlich. Das geflügelte Wort "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex", kommt nicht von ungefähr. Allerdings bietet der Phex-Tempel einen sicheren Hafen, wo Opfer der Auseinandersetzungen Frieden und Sicherheit finden. Nur in wenigen Fällen sehen sich die Geweihten genötigt einzugreifen.

VERBRECHER –

EIN LEBEN AUßERHALB GÖTTLICHER NORMEN

Das Leben in der Stadt bedingt strenge Regeln, an die sich die meisten Bürger halten. Doch ebenso sicher gibt es jene Bewohner, die diese Regeln ständig brechen: die Verbrecher. Unbeachtet sollen hier jene Delikte bleiben, die im so genannten Affekt begangen werden, also ungeplant geschehen – wenn einer seinen Ehepartner *in flagranti* erwischt und ihn erschlägt oder wenn einer seinen Trinkkumpen wegen Falschspiels mit dem Dolch verletzt. Die Sühne richtet sich nach dem jeweiligen Strafrecht (siehe Seite 17).

Hier aber geht es um jene, die aus Raub, Diebstahl, Betrug und Schlimmerem ein Gewerbe gemacht haben: Mit einem Verbrechen setzt sich ein Täter nicht allein über menschliche Regeln hinweg, er stört zudem bewusst die göttliche Ordnung, die als heilig gilt. Wohl darf sich ein Dieb oder Einbrecher in den zwölfgöttlichen Landen auf den Fuchsgott berufen, so dass seine Taten ihm keine Verdammnis einbringen – auch wenn Phexens Wohlwollen den Ertappten nicht vor weltlicher Strafe bewahrt. Jedoch sind Mord und Totschlag durch den Gott der Diebe nicht wohlgefallen, und wer zu vorsätzlicher Gewalt greift, um seine Beute zu erheischen, frevelt und befleckt seine Seele. Deshalb trachten die meisten Anhänger des Phex danach, vorsätzliche Straftaten gegen den Leib und das Leben anderer zu vermeiden. Sollte doch Blut fließen, mögen Bußtaten das Gewissen und vielleicht auch den Gott beruhigen. Wer jedoch wiederholt und freimütig gegen diese Gebote verstößt, der darf nicht darauf hoffen, sich auf Dauer von seiner Schuld freikaufen zu können, und spendete er dem Fuchs auch ein Haus aus schierem Gold. Gerade viele Verbrecher in den Diensten einer verbrecherischen Organisation spielen mit ihrem Seelenheil. Ähnlich steht es um solche, die sich ihren Lebensunterhalt erbetteln. Travia predigt Milde gegenüber den Bedürftigen, wer aber bettelt, obwohl ihm ein anderer legaler Broterwerb offen steht, frevelt wider die Gebote der Göttin und darf auf ihren Schutz nicht hoffen, denn er raubt von denen, die wahrhaft bedürftig sind.

VERWENDUNG IM SPIEL

Ein Verbrechen ist in vielen Stadtabenteuern das Abenteuer oder zumindest sein Ausgangspunkt. Sei es, dass die Helden einen Mord oder Einbruch aufzuklären haben, sei es, dass sie einen Entführten oder gestohlenen Diebesgut zurückholen sollen, sei es, dass sie eine Tat vereiteln sollen. Ebenso gut ist es möglich, dass die Umstände (oder eine eigene Affinität) sie selbst zu illegalen Mitteln greifen lassen und sie Ärger mit dem Gesetz oder einer anderen Macht bekommen. Nicht zuletzt können Helden selbst Opfer eines Verbrechens werden, indem sie auf einen geschickten Fälscher hereinfallen, man ihnen den Beutel schneidet oder sie ausraubt oder gar zu töten versucht.

Ein Verbrechen aufdecken zu lassen, erlaubt es dem Meister, seinen Helden großen Spielraum zu lassen, wie sie vorgehen wollen. Das erfordert vom Meister ein gewisses Maß an Vorbereitung (wer tut wann was und wo, wer weiß was und unter welchen Umständen ist er bereit, sein Wissen zu teilen) und Improvisationstalent. Detektivische Talente sind hier ebenso gefragt wie gesellschaftliche Kenntnisse, spannende Verfolgungsjagen können ebenso Bestandteil sein wie der diffizile Tanz



auf dem gesellschaftlichen Parkett, wenn eine Enthüllung einen Mächtigen der Stadt bloß zu stellen droht.

Zwielichtiges Gelichter, Diebesbanden und andere Verbrecherorganisationen sind ein Trumpf in der Hand des Meisters. Er kann sie als Gegner beliebiger Stärke erschaffen (nur von der Größe der Stadt begrenzt), vom einzelnen erbitterten Feind bis zu einer mafiösen Struktur, mit denen sich die Helden einen sehr mächtigen Feind schaffen. Andersherum können bestimmte Verbrecher einer Stadt den Helden auch eine große Hilfe sein, als Informanten oder Lieferanten von Hilfsmitteln.

HELDEN IM ZEICHEN DES FUCHSES

Für Helden mit zwielichtiger Profession sind Kollegen zum einen ein willkommenes, geheimes Netzwerk, andererseits aber ebenso häufig unliebsame, bisweilen tödliche Konkurrenz.

In seiner Heimatstadt kennt sich der Held in der lokalen Unterwelt gut aus, er weiß, wer zu welcher Bande gehört, wem er besser nicht in die Quere kommt oder wer in der Not behilflich sein würde. Er weiß, wessen Informationen – meist – zuverlässig sind und wer ihm sicheren Unterschlupf bieten kann*. Das verschafft ihm einen großen Vorteil, insbesondere, wenn es um phexgefällige Dinge geht.

Sobald sich ein Dieb oder Einbrecher in eine andere Stadt aufmacht, verliert er zwar nicht sein sprichwörtliches Gespür (wie das Talent *Gassenwissen*), aber all das Wissen, das ihm in seiner Herkunftsstadt selbstverständlich ist (die Sonderfertigkeit *Ortskenntnis*), muss er sich hier erst mühevoll neu aneignen. Die Konkurrenz ist für gewöhnlich groß und fremde Rivalen sind nur selten wohlgeleiteten. Das gilt insbesondere in jenen Städten, in denen das kriminelle Geschäft fest in der Hand von Banden oder Familien ist, oft über Generationen gewachsene Organisationen, die ihre Pfünde eifersüchtig hüten. Ein Held hüte sich also tunlichst davor, auf eigene Faust allzu kühn die Besitzstände der Alteingesessenen zu plündern. Es besteht auch die Möglichkeit, sich einer der bestehenden Banden anzuschließen

DIEBESBANDEN ALS GEGENSPIELER

Der Kampf der Helden gegen organisierte Banden hat einen besonderen Reiz. Vielfältige Kontakte zu allen möglichen Gruppierungen der Stadt müssen geknüpft werden, in einem solchen Abenteuer kann man eine Stadt gründlich kennen lernen – und zwar ihre Licht- wie Schattenseiten. Dabei kann ein solcher Konflikt auf die unterschiedlichste Art und Weise herbeigeführt werden:

- Anwerbung durch (Teile der) Stadtautoritäten
- Anwerbung durch eine der organisierten Banden/Clans (ggf. unter Vorspiegelung falscher Tatsachen)
- Zufällige Verwicklung (z.B. legen sich die Helden im Gasthaus unwissend mit einem wichtigen Bandesmitglied an, sie verhindern zufällig einen wichtigen Coup oder sie – bzw. ein Mitglied der Gruppe – werden verwechselt, etwa mit einem wichtigen Boten von außerhalb).
- Ein Freund oder Verwandter leidet unter der Organisation – entweder weil er ihr angehört oder sie etwas von ihm will. Die Helden beschließen nun, dem Freund beizustehen und planvoll gegen die Verbrecher vorzugehen. Dabei sind die Helden nicht allein auf die Rolle der Externen beschränkt, die von außen mit der Unterwelt zusammenstoßen. Es ist ebenso denkbar, dass eine Gruppe von Helden mit Beziehungen zum Unterweltmilieu, den Auftrag bekommt, Konkurrenten auszustechen und den Einfluss der eigenen Partei zu mehren.

* In großen Städten (z.B. Gareth, Al'Anfa) oder solchen mit unübersichtlichen Machtverhältnissen (z.B. Fasar) beschränkt sich dieses Wissen für gewöhnlich auf einen Teil der Stadt, auf ein oder mehrere Viertel.

Ein Bandenkrieg bietet darüber hinaus ein Szenario mit Gegnern, die skrupellos sind und Gesetz – und häufig genug auch Götter – nicht fürchten. Ob die Helden zufällig in solch einen Krieg geraten, diesen gar entzünden oder Teil einer der Konfliktparteien sind, es stellt ein Spiel mit dem Feuer dar.

Die meisten aventurischen Städte sind streng genommen zu klein, um einer ausufernden Unterwelt eine Heimat zu bieten. Zugleich bietet die Welt der Verbrechen eine Menge an Handlungsfäden, weswegen der dramaturgische Rat gilt, ein wenig dicker aufzutragen, als es realistische Überlegungen nahe legen, ohne es dabei zu bunt zu treiben. Eine Stadt wie Angbar verträgt aufgrund ihrer Größe und ihres Grades an Organisation kein halbes Dutzend mafiöser Familien, und dennoch sind auch dort Verbrechen nicht unbekannt.

ABDECKER UND HENKER

»Die Stadtväter haben es schwer, jemanden für die Aufgabe als Nachtwächter zu finden. Denn man glaubt, wer freiwillig nachts herumlaufen möchte, muss von Natur aus genauso ein Galgenvogel sein wie alle anderen, die nach Sonnenuntergang ihre Geschäfte aufnehmen. Darum hält man auch den Nachtwächter für einen Haderlumpen und misstraut ihm. Also sei besonnen, wenn du in diesen Gegenden mit einem Nachtwächter ins Geschäft kommst oder auch nur mit ihm an einem Tisch sitzt, wird man dich doch gleich für einen Dieb oder Betrüger halten, gleich wie man es vom Umgang mit Henkersknechten kennt.«

—Ratschlag einer Mutter an ihren Sohn kurz vor dessen Aufbruch in die Welt

»Wer von Euch ist nicht schon dem Erbrechen nahe gewesen, wenn er ohne böse Vorahnung von der Hauptstraße in eine Seitengasse getreten ist und da rein zufällig auf einen Abdecker bei seiner Arbeit gestoßen ist? Ja, diese Leute müssen hart im Nehmen sein, denn nicht nur stinken die Tierkadaver erbärmlich, sondern fast überall wird mit den Abdeckern schlecht umgesprungen. In vielen Städten müssen ihre Karren Glöckchen tragen, damit man sie von weitem kommen hört. Der Abdecker darf keine Taverne ohne vorherige Erlaubnis eines Wirtes betreten. Und Freunde kann er höchstens unter anderen Verfeimten finden. Da sich selten Lehrlinge für das Handwerk finden, verbleibt es nicht selten innerhalb der Familie, wie man es auch von den Henkern und Folterknechten kennt. In etlichen Städten wird dem Scharfrichter als Nebenerwerb deshalb auch die Abdeckererei zugesprochen.«

—Belehrungen eines Weitgereisten an jüngere Mitreisende, zeitgenössisch

»Was muss ich da hören? Du hast gestern mit dem Schwarzen Ugolf gezecht? Ist dir der Ruf unserer Familie denn völlig gleich? Und was, wenn es stimmt, was die Leute sagen, dass der Ugolf verflucht ist? Hä? Jemand, der die Leute aufknüpft! Kein Wunder, wenn den der böse Blick getroffen hat.«

—Norbürgerin zu ihrem Sohn, 1015 BF

Abdecker genießen ein anrüchiges Privileg: Ihm gehören alle Kadaver in der Stadt und im Umland. Erfährt er davon, dass einer eigenhändig ein totes Tier beseitigt hat, steckt am darauf folgenden Morgen das Messer des Schinders in der Haustür des Schuldners. Das aber ist eine schlimme Schmach für Handwerker oder Kaufleute. Solange dieses Messer in seiner Tür steckt, wird kein anständiger Bürger mehr mit ihm Geschäfte machen wollen. Es bleibt nur, den Abdecker um Abbitte zu leisten. Weist man aber im dem Abdecker böswillige Absichten nach, dann wird dieser unerbittlich gestäupt, gebrandmarkt und aus der Stadt getrieben. Wohl aber weiß man, wie schwer es ist, Ersatz für dieses notwendige Gewerbe zu finden, und so sind die Richter nicht selten zu seinen Gunsten voreingenommen.



Der Beruf des **Scharfrichters** – er wird auch Henker, Nachrichtler oder Schinder genannt – ist fast überall ungeliebt, verfehmt und von der Gesellschaft geächtet, erfordert gleichwohl aber eine angemessene Ausbildung und Lehrzeit. Das Meisterstück besteht in einer kunstgerechten Enthauptung oder Hinrichtung am Galgen, so dass die Menge sich ergötzen konnte. Ein guter Scharfrichter ist nämlich zugleich auch ein guter Bühnenkünstler. Im Falle des Misslingens hat der Vollstrecker nicht nur mit dem Zorn der schaulustigen Menge, sondern auch mit empfindlichen Strafen durch die Obrigkeit zu rechnen.

Längst nicht jede Stadt unterhält einen eigenen Scharfrichter, in kleineren Städten bedient man sich für die ohnedies eher seltenen Hinrichtungen eines Henkers aus der benachbarten größeren Stadt. Die ansonsten alltägliche Arbeit eines Henkers, die Züchtigung sonstiger Verurteilter, wird dann von den Stadtbütteln oder einem Schinderknecht verrichtet. Dort, wo man sich einen eigenen Scharfrichter leistet, kommen diesem häufig noch unreine Aufgaben zu, wie das Säubern der Straßen von Tierkadavern, die Abdeckerei (auch Schinderei genannt) oder die Kontrolle der Bordelle.

Einem Scharfrichter steht mancherorts ein jährliches Salär nebst Behausung zu, ansonsten wird er für jeden Dienst eigens entlohnt. Zudem erhält er Kleidung und Habe als Lohn, die ein Delinquent am Leibe getragen hat. Insbesondere jenen Henkern, die sich auf die Kunst der peinlichen Befragung verstehen, sind gute Kenntnisse des menschlichen Leibes zueigen, so dass einige von ihnen sich sogar als Knochenrichter ein Zubrot verdienen, den die Bürger – mehr oder minder verschämt – aufsuchen. Wiewohl sie der Gemeinde einen wichtigen Dienst erweisen, sind Henker zumeist von geringem sozialem Ansehen, wenn nicht gar wegen ihres düsteren Handwerks verfehmt und zu einem Leben am Rande der bürgerlichen Gemeinschaft verurteilt. Häufig weist man ihnen einen Wohnsitz in einem Turm der Stadtmauer oder an einem anderen abgelegenen Flecken zu. Henker finden als Mitglieder der unehrlichen Berufsstände meist nur unter ihresgleichen Ehepartner, weshalb viele Henker eines Reiches miteinander verwandt sind. Bisweilen gibt es weitverzweigte Henkerdynastien mit einem Ehrenkodex, Standesbewusstsein und vielen gehüteten Geheimnissen, sind doch in Städten die Henker auch die Folterknechte bei der Wahrheitsfindung in einem Gerichtsverfahren.

Allerdings gibt es einige, die es zu Ruhm und Wohlstand gebracht haben, wie der Scharfrichter Keno Tovelung aus Gareth, der sich darauf verstand, gleich zwei Delinquenten mit einem einzigen Streich seines Richtschwerts zu enthaupten. Vor allem aber im südlichen Aventurien gelten Scharfrichter nicht als verfehnte Schattengestalten, die man meidet, sondern als angesehene Mitglieder der Gesellschaft, wie das Beispiel des Mautabans (RA 149–150) zeigt.

VERWENDUNG IM SPIEL

Meist eine Schreckgestalt, kann der Henker auch als möglicher Lieferant von seltenen Zutaten für Alchimisten und Magier dienen. Schindknechte, die in der Regel nur schlecht bezahlt sind, bieten unter Umständen eine Möglichkeit, um Inhaftierten eine Nachricht zukommen zu lassen (oder umgekehrt, die Retter zu benachrichtigen). Bisweilen verbirgt sich unter der Maske des Henkers ein Verbrecher, der einer fernen Gerichtsbarkeit entkommen konnte, um in dieser Stadt die ungeliebte Schinderarbeit zu übernehmen. Sein Geheimnis kann Gold wert sein – oder lebensbedrohlich. In jedem Fall ist die Figur des Scharfrichters geeignet, um mit Außenseiterdasein, Nimbus des Töddingers und der verhüllten Identität – manche Henker führen keinen bekannten Namen – eine Abenteuerhandlung zu stricken oder zu bereichern.

BETTLER UND WAISEN

»Gar schrecklich war mein Besuch im Waisenhaus von Gareth. Zu viele Kinder müssen sich hier erbärmlich wenig Platz und Essen teilen. Es herrscht das Faustrecht, und anstatt zu spielen, kämpft hier jeder gegen jeden. Kinder, die das 14. Lebensjahr erreicht haben, werden ohne Umschweife hinausgeworfen, um Platz zu schaffen für die neuen Waisen, die vor dem Portal aufgefunden werden. Auch werden krumme Geschäfte mit den wehrlosen Bälgen getrieben – so heißt es –, und so manches von ihnen landet für einige Dukaten in den Bergwerken.«

—Brief des Travia-Geweihten Trautlieb Schattenlicht an seinen Hohen Vater, 1029 BF

»Ein düsteres Quartier ist das Armenhaus. Hier in Gareth gibt es mannigfache dieser Institutionen, die Elenden zu beherbergen. Jedermann fürchtet sich davor, in diesen üblen Häusern sein Leben fristen zu müssen. Doch gibt es in Gareth der Bettler so viele, dass man ihrer anders nicht mehr Herr zu werden glaubt, als sie in diese Häuser zu verbannen. Die armen Wichte liegen auf stinkigem Stroh, viele schütteln sich in Fieberkrämpfen. Es wird berichtet, dass schon mancher des Nachts sein Ohr an Ratten verloren habe. Der Gestank in diesen Räumen, in denen nicht selten zwölf Personen auf engstem Raum liegen, ist nicht auszuhalten.«

—Brief des Travia-Geweihten Trautlieb Schattenlicht an seine Frau, 1029 BF

Nicht überall bieten sich den Helden solch düstere Begegnungen. Insbesondere die Kirchen von Travia, Peraine und Boron sind darum bemüht, das Schicksal all jener Elenden, der Armen und Geschundenen, der Waisen und der Wirren zum Besseren zu wenden. Doch wo es an Mitleid und Verständnis für diese armen Kreaturen mangelt, wo es am nötigen Geld gebricht, angemessene Häuser zu errichten, oder wo man der Überzeugung ist, dass es so richtig sei, wie es ist, wird man auf abschreckendes Elend in den Armenhäusern treffen. Doch wäre es für die, die hinter diesen Mauern ihr Dasein fristen, nicht zwangsläufig besser, wenn es diese Anstalten nicht mehr gäbe: Ein Fehlen selbst solcher erbärmlicher Häuser würde noch größeres Elend bedeuten und Unmut bis hin zu Unruhen hervorrufen. Bereits eine unglückliche Schicksalsfügung (wie ein Brand, eine Seuche, der Tod des Haushaltsvorstands und Ernährers), ein unseliges Geschehnis (Ehrverlust und damit Verlust von Habe und Bürgerrecht durch eine tatsächliche Untat oder durch die Ränke eines Konkurrenten, der Verlust von Hab und Gut durch Schiffsuntergang oder Räubergesindel) kann dazu führen, dass ein geachteter Bürger sich an den Bettelstab gebracht sieht. Der umgekehrte Weg ist ungleich steiniger, nur selten gelingt es einem Bettler, zu einem geachteten Bürger aufzusteigen.

In vielen Städten der Kaiserreiche darf niemand in der Stadt ohne Bettelmarke des Stadtrates um Almosen bitten. Man kann vom Rat allerdings eine Bettelmarke erhalten, wenn man wegen Gebrechen oder sonstiger Umstände nicht für seinen Lebensunterhalt und die Familie sorgen kann.

Den städtischen Bettlern gegenüber stehen die fahrenden Bettler, die von Ort zu Ort übers Land ziehen, und so lange in einer Stadt bleiben, wie sie geduldet werden. Sie sind überall, wo man sie antrifft, Fremde, rechtlos und nur mit Argwohn geduldet. Sie sind als Seuchenbringer, Diebsgesindel und Unehrliebe verrufen, und wäre nicht die Travia-Kirche, die ihnen Schutz gewährt, müssten viele von ihnen nicht nur Hunger und Kälte fürchten, sondern auch den Hass der Bürger, die nur zu gerne bereit sind, sie als Sündenböcke büßen zu lassen.

In den anderen Regionen Aventuriens kennt man Reglementierungen des Bettlerdaseins nicht, womit in Kauf genommen wird, dass unter den Ärmsten der Armen ein erbarmungsloser Kampf stattfindet, den von den Schwächsten nur der Stärkste überdauern kann.

Versehrte, Verstümmelte und Krüppel dürfen in vielen mittelreichischen und horasischen Städten ihre Gebrechen nicht offen zur Schau stellen, um das Mitleid der Passanten zu erregen, weil man das



als anstößig empfindet. Die Kunst besteht deshalb darin, die Wunden und Stümpfe so zu verhüllen, dass die Sittlichkeit nicht verletzt, aber das Mitleid dennoch angesprochen wird.

Vor allem im Süden Aventuriens sieht das ganz anders aus, wo Bettler gar so weit gehen, ihren Kindern die Knochen zu zerschlagen und zu verbiegen oder sie zu blenden, damit sie einen besonders erbarmungswürdigen Anblick abgeben und die Passanten dazu zu verleiten, reichlich Almosen zu geben.

VERWENDUNG IM SPIEL

Sich das Wissen der Bettler zunutze zu machen, die tagein, tagaus an neuralgischen Punkten wie dem Stadttor, auf Marktplätzen oder vor Tempeln herumlungern, ist für die notorisch neugierigen, an Gerüchten und vertraulichen Informationen interessierten Helden, ebenso verlockend, wie naheliegend. Man muss nur die rechte Sprache sprechen und den guten Ton treffen, als da wären: eine silberne Zunge, glänzendes Silber oder auch blanker Stahl.

Schwieriger wird es, wenn die Information auf die Schnelle nicht zu bekommen ist, wenn die Helden die Notwendigkeit sehen, sich unter die Bettler einer Stadt zu mischen, um Erkundigungen einzuholen. Leicht sollte das nicht werden, denn Bettler sind – bei allem Konkurrenzkampf – eine eingeschlossene Gemeinschaft, sobald sie argwöhnen, dass ein Außenstehender an ihre Pfründe will oder ihnen sonst ein Leid von ihnen droht. Es ist für einen Fremden also gar nicht so einfach, sich in der Gosse zu behaupten, geschweige denn, sich in ihr wie zu Hause zu fühlen.

Gerade in den kriegsgebeutelten Städten an den Grenzen zu den Schwarzen Landen, aber auch in Metropolen wie Gareth oder Al'Anfa und in vielen Städten des Südens sind penetrante Bettlerbanden ein wachsendes Ärgernis. Nicht nur der eigene Geldbeutel ist dabei in Gefahr: Wenn die Not so groß ist, dass keiner mehr zu geben bereit oder in der Lage ist, dann liegen Aufruhr und Wut in der Luft. Mancher Zank, den ein enttäuschter Bettler vom Zaun bricht, oder der wütende Tritt, den ein Bürger einem Bettelweib gibt, um es von seiner Schwelle zu vertreiben, gerät dann in Windeseile zu einer Straßenschlacht. Eine eigene unrühmliche Rolle spielen gelegentlich auftretende Kinderbanden, meist Waisen, die sich allein durchschlagen müssen. Diese rotten sich zu Dutzenden zusammen, stehen oder schüchtern Passanten ein. Bisweilen begehen sie auch Einbrüche, denn die schmalen Kinderleiber passen durch Luken und Fensterchen, die einem Erwachsenen keinen Einlass bieten würden. Aus Fasar ist sogar eine Bande von Kindern bekannt, die sich als Meuchler verdingen – sie machen ihre geringere Körperkraft durch ihre Flinkheit und durch den Vorteil wett, dass nur wenige Opfer hinter dem reizenden kulleräugigen Mädchen mit dem süßen Lächeln Goltaris Bote vermuten.

Nicht zuletzt mag die Vergangenheit als Bettler oder Waisenkind auch der Hintergrund eines Helden sein. Aus dieser Zeit sind ihm unzweifelhaft viele bittere Erinnerungen an seine Heimatstadt geblieben, aber auch ein unschätzbares Wissen, wie man sich durchschlagen kann, wo man Hilfe findet, wen man besser meiden sollte und wer ein Freund in der Not ist. Armen-, Waisenhäuser und Noionitenheime bieten sich an, um sie in ein passendes Szenario einzubinden.

So kann es einen Helden oder einen nahen Anverwandten durch Unglück, Zufall oder ein schweres Schicksal dorthin verschlagen haben; ob zu Recht oder zu Unrecht, das ist die Frage. Dem zu entrinnen, kann ein Abenteuer für sich sein. Häufiger wird man einen Dritten aus seinem elenden Schicksal erretten müssen. Die Begegnung mit solchen Orten und

ihren Insassen kann aber auch einem ganz anderen Zweck dienen: Es bietet sich die Gelegenheit, die Helden mit den weniger liebsamen möglichen Folgen ihres Tuns zu konfrontieren. Einen Schurken in einem Abenteuer zu entlarven, kann für ihn, aber auch für seine Familie und seine Bediensteten den Ruin und den Untergang bedeuten. Sicher ist es eine gute Tat, den intriganten Stadtrat zu überführen und seine Ränke offenkundig zu machen. Doch wer hat damit gerechnet, dass der Mann dem Wahnsinn anheimfällt, wer konnte ahnen, dass seine Frau und seine Kinder in Armut gestürzt wurden und nunmehr auf der Straße leben müssen? Wer hat sich darüber Gedanken gemacht, dass der Untergang seines Unternehmens seinen Bediensteten Lohn und Brot genommen hat, und dass niemand mehr jemanden anstellen wollte, der aus dem Haus eines Übelbeleumundeten stammt? Es kann nicht schaden, bisweilen auch einmal die Kehrseite der Medaille des Heldentums zu zeigen – und sei es für einen kurzen Augenblick.

PROSTITUIERTE

»Wenn ich am Fenster lieg, wenn's geregnet hat, und den weißen Strümpfe so nachsehe, wie sie über die Gassen springen — verdammt, Eberhelm, da kommt mir die Liebe! Ich hab auch Fleisch und Blut. Aber, Eberhelm, die Tugend! Die Tugend!«

—der Hauptmann der Wache von Ferdok zu seinem Gehilfen, zeitgenössisch

*»Ich habe die Männer in Scharen verzückt,
ihre Köpfe am wogenden Busen gewiegt,
in Seelen und Herzen und Wesen geblickt —
und doch hat am Ende die Liebe gesiegt.
So nehmt euer Geld, so nehmt euer Gold!
Auch euer Geschmeide verschmäh' ich!
Mir Tochter aus höchstem Hause sei hold:
nur der tapfere, Windhager Fähnrich!«*

*—aus Der Galgenhund und andere Geschichten
von Asmaphel Wollenweber, Grangor 1019 BF*

In Aventurien wird die Prostitution von beiden Geschlechtern ausgeübt. Sie ist je nach Gegend entweder gänzlich oder in gewissen Erscheinungsformen verboten. (üblicherweise dort, wo die Kirchen viel Macht haben, etwa in der Traviemark oder in Belhanka) oder als Wirtschaftszweig geduldet und als solcher stellenweise sogar gesetzlich reglementiert. An manchen Orten ist sie derart allgegenwärtig, dass sich weder die Obrigkeit noch irgendwelche Zünfte oder sonst jemand grundsätzlich dagegen wenden könnte. (hauptsächlich in den Großstädten des aventurischen Südens). In diesen Fällen ist das Gewerbe auch meistens frei von wirksamer Kontrolle durch die Obrigkeit.

Die weltgewandte Lebedame, die ihre Gunst gegen horrenden Summen an zuvorkommende, kultivierte Freier von Stand verleiht, entspringt als Idee eher der Fantasie ihrer Kunden und ist die deutliche Ausnahme. Derartige Kurtisanen und Gesellschafter können nur in den Hochburgen der aventurischen Zivilisation überhaupt ein Auskommen finden. Schlechter haben es die Huren und Hübschler dort getroffen, wo man sie mit harter Hand ausbeutet und ihnen gleichzeitig verbieten kann, auf eigene Rechnung ihrem Geschäft nachzugehen. Dies kann ihnen unter der Knute eines Bettelvogts oder den Besitzern der städtischen Hurenhäuser geschehen, im Süden geht dies oft mit dem dort ohnehin erlaubten Menschenhandel einher. Die dritte, nicht gerade seltene Form ist die eher schwach organisierte Gelegenheitsprostitution, häufig in Badehäusern, Schänken und Gasthäusern. Hinzu kommen die Straßendirnen beiderlei Geschlechts, die es auch gibt und geben sollte, meist Arme, einfache Bedienstete



te, verarmte Witwen, die sich so ein Zubrot verdienen und zwischen ihrer eigenen Not und dem Missfallen der ordentlichen Bürger und lavieren.

PROSTITUIERTE IM SPIEL

Nicht selten wird versucht, durch besonders exotische Angebote Kundschaft in ein Etablissement zu locken. Spielerhelden können von angeworbenen Werbern erfahren, dass im örtlichen Bordell eine "waschechte Elfe" oder ein "brünstiger Moha" auf sie wartet. Die weite Verbreitung der Prostitution macht Prostituierte zu hervorragenden Doppelagenten, die die Helden aushorchen, ihnen nachspionieren oder sie im wahrsten Sinne des Wortes mit heruntergelassenen Hosen erwischen können. Von den sich daraus ergebenden Möglichkeiten können Feinde der Helden traumhaften Gebrauch machen.

Prostituierte kennen viele Menschen und so manches Geheimnis über die Bewohner einer Stadt. Wer einflussreichen Liebesdienern einen Gefallen erweist, dem mögen sie es auf unerwartete Weise vergelten.

Jedes Bordell ist ein eng mit der Stadt verzahnter Mikrokosmos unzähliger Beziehungen. Eine Prostituierte kann auf vielfältige Weise ein Bindeglied sein und die Helden mit den unterschiedlichsten Menschen in Kontakt zu bringen.

Ein Freudenhaus eignet sich grundsätzlich hervorragend, gesellschaftliche oder ständische Schranken zu unterlaufen. Außerdem können Überraschungen hinter der Fassade hervorspringen: Zwangsprostitution, Entführung, Menschenhandel, Erpressung. Und: Wer kann schon mit Gewissheit sagen, dass die beworbene "waschechte Elfe" am Ende nicht wirklich die sagenumwobene Elfenkönigin in ihrem größten Unglück ist? Bei Prostituierten können Helden sich allerlei fremdländische Krankheiten zuzuziehen, von denen kein örtlicher Heiler je gehört hat. Die Wahrscheinlichkeit steigt mit der Häufigkeit, mit der die Schatzfunde der Helden in Freudenhäusern verjubelt werden.

Im Gegensatz zum Rahjadedienst haftet der gewerblichen Prostitution der Ruch des Schmutzigen an. Das 'typische' mittelaventurische Bordell ist Teil eines Machtkartells (lokale Unterweltgrößen, korrupte Stadtherren oder die städteübergreifend operierende Bande der 'Torbrier'), zahlt darüber hinaus Schutzgeld an die Stadtgarde und einflussreiche Persönlichkeiten – und ist erstaunlich gut besucht.

FREMDE

»Maulaffen hielten sie allesamt feil, als unsere Truppe in all ihrer Pracht durch die Gassen stampfte. Magrit hatte gar den Helm auf, den sie unten im Süden in einer Arena gewonnen hatte, und kam den Städtern wohl wie eine Erscheinung aus einer anderen Welt vor: Was johlten sie, als Kergol eine der Maiden um die Hüfte packte und sie in einem wilden Tänzchen herumwirbelte. Aber dann kam so ein Fleischer, so ein großer Kerl, und der packte sich Magrit und den Helm zu einem Tänzchen, und die Städter klatschten dazu den Takt. Dann waren die 'Bunten Hunde' bekannt wie ... eben ... bunte Hunde – und man hielt uns für eine Tanztruppe aus dem Balash. Verrückt!«

—Jofur Schnickwitz, Söldner

Fremde sind in jeder aventurischen Stadt ein vertrauter Anblick. Sie kommen aus verschiedenen Gründen, folgen unterschiedlichen Motivationen und fügen sich je nach Hintergrund besser oder schlechter ein. Die Städter begreifen Fremde nicht als einheitliche Gruppe, sondern nehmen die Zugereisten je nach Profession als Angehörige spezieller Gruppen wahr, von denen manche willkommener sind als andere. So gibt es privilegierte Fremde, deren Anwesenheit der Stadt und ihren Bewohnern nutzt und die darum willkommen sind. Kaufleute, die begehrte Waren feilbieten, fahrendes Volk, das Neuigkeiten und Unterhaltung mit sich bringt, oder hohe Würdenträger, deren bloße Anwesenheit Gäste aus nah und fern lockt. Es gibt geduldete Fremde, deren Anwesenheit niemanden stört und die gegebenenfalls gebraucht werden, wie zum Beispiel reisende Abenteurer. Un erwünscht ist hingegen der Fremde, der sich den Regeln einer Stadt nicht unterwirft, sie unterwandert, sich auf Kosten der Bewohner bereichert und den Frieden der Gemeinschaft stört.

BESONDERE UND WIEDERKEHRENDE EREIGNISSE

WOCHENMARKT

»Keifend und zeternd sind der Mehderle und die Traubel aufeinander los und prügeln sich, dass die Fetzen fliegen – angeblich, weil der Mehderle zwei der Hühner der Traubel zertreten hat. Drum herum stehn johlend die Marktgänger, die nix besseres zu tun haben, als Maulaffen feilzuhalten. Drüben neben den Tempelstufen steht ein Sackpfeifer und spielt zum Tanz auf, und schnell vergessen ist die Prügelei, auf die der Marktvogt grad mit langen Schritten zusteuert, in der Hand einen langen Knüppel. Ein Knecht pfeift zur Musik und rasch wächst die Menge um die zweie, Alt und Jung tanzt plötzlich zusammen, jauchzt um das Götterhaus und springt den Reigen – der Herrin Tavia wird's schmecken oder nicht, aber der Priester drückt beide Augen zu und steht am Schankstand, wo er den Met verkostet. Die meisten Einkäufe sind getan, und Zeit für Schwatz und einen guten Schluck hat's allemal. Jetzt ist auch die Zeit der Posenreißer, einer ist zum Markt gekommen, dem der Rat erlaubt hat, zahme Vögel zu zeigen, die auf sein Wort hin hervortreten und artige Worte sprechen können. Und auch ein wandernder Geweihter ist da, mit buntem Kleid und einer bunten Feder am Hut, der ein Schwein mit Stacheln mit sich führt und erklärt, wie daran sich die Weisheit und Kunstfertigkeit der Götter zeigt. Das nehmen die Städter alles mit, denn sie müssen eine Woche warten, ehe die Stände wieder aufgestellt werden.«

—aus den Wandererinnerungen des Schmiedegesellen Gudekar Muck, 1017 BF

Auf dem Wochenmarkt, der in allen Marktflecken, Vorstädten und Städten mit Marktrecht abgehalten wird, bieten üblicherweise die Bauern der Umgegend und die Handwerker des Ortes ihre Waren feil und versorgen damit die Einwohner des Markortes.

Gänse, Hühner, Schinken, Käse, Rüben, Kohl, Äpfel und – wenn die Zeit reif ist – Birnen, Trauben, Beeren und frischer Most, alles, was das Land sonst noch bietet, aber auch Brot frisch vom Bäcker, Stoffe, Borten, Seile und vieles mehr bieten ein buntes Fest für Augen, Nase und – da fast jeder Händler lauthals seine Ware anpreist – Ohren. Fernhandelswaren, Großvieh, Pferde und Wagen indes werden auf dem Wochenmarkt fast nie gehandelt, hierfür gibt es die meist jährlich stattfindenden Ross- und Jahresmärkte.

Wo sich viele Leute finden, da sind auch die Gaukler und Musikanten selten fern, besonders wenn es im örtlichen Wirtshaus noch frisches Bier und gutes Essen gibt. Die Grenzen zum Feiern und zum Tratsch unter Nachbarn und Fremden sind am Markttag fließend, es scheint, als sei alles Volk der Gassen und der umliegenden Dörfer versammelt, vom Kleinkind bis zum Alten. Langfinger und Beutelschneider sind einem solchen Treiben selten fern. Der Wochenmarkt in kleinen Städten ist kleinräumig strukturiert, Fremde fallen ins Auge – bringen aber auch Nachrichten von außerhalb und, mit Glück, Botschaften der Verwandten viele Orte weiter.



DER WOCHENMARKT IM SPIEL

Neben dem Einkauf der Helden von Proviant und Gebrauchsgegenständen ist der Markt mit seinen engen Gängen, dem Gewirr an Buden und Kleinviehställen ein idealer Hintergrund für 'Haltet den Dieb!'-Aktionen. Kaum eine Heldengruppe wird untätig zusehen, sei es, dass ein Kind in schäbigen Lumpen einen Apfel gestohlen oder ein Beutelschneider eine Bürgerin um die Geldkatze erleichtert hat. Für den Austausch von Klatsch und Tratsch (und auch diskreteren Übermittlungen von Nachrichten durch Informanten oder an Auftraggeber) ist das muntere Durcheinander gut geeignet. Andererseits ist es immer möglich, in der großen Versammlung Dinge mitzubekommen, die nicht für die Augen der Helden bestimmt waren – dies kann von einem harmlosen Diebstahl bis zu einer Übergabe von Hehlerware oder Geld reichen. Unverdächtig genug ist auch ein Bauernkarren auf dem Weg zum Markt, um Dinge wie Waffen oder Gifte, aber auch Bücher oder Menschen, in eine Stadt hinein- oder herauszuschmuggeln, die die Stadtbütel gar nicht gerne durch ihr Tor lassen würden.

Sonderfälle des wiederkehrenden Marktspektakels stellen **Messen** und **Jahrmärkte** dar, wenn etwa einmal im Jahr das Vieh verkauft wird oder die Waffenschmiede von nah und fern anreisen, um gemeinsam Kundschaft zu bündeln und mehr Käufern anzulocken. Zur Erntezeit finden oft Märkte für einen eher exklusiven Käuferkreis statt, um das Getreide en gros zu verkaufen. Gerade Messen, zu denen die Besten einer Zunft an einem einzigen Ort zusammenkommen, sind ein hervorragender Anlass, in eine bestimmte Stadt zu reisen – sowohl für Meisterfiguren als auch für Heldengruppen.

TURNIERE

»Mächtig treten die Rösser an, Herr Ruhmhard reitet auf einem wahren Berg von einem Gaul, die Dame Selwina hingegen hat einen zierlichen Schimmel gesattelt. Sie senken die Lanzen, die Dame aus dem Bornland etwas später und ... oh ... besser platziert. Am Schild vorbei stößt sie, unter den Brustpanzer, während die grüne Lanze Herrn Ruhmhards ihre eigene Wehr kaum streift. Die Bornische stemmt sich in die Steigbügel ... uh ... ihre Lanze biegt sich und ... jawoll ... ein Ruck, ein Schrei, der Garetier fällt!«

—Lares Zirnpkop, der dem Volk beschreibt, was er von einem Baum aus sieht

Über ihren Charakter als Wehrübung des Adels hinaus sind Turniere gesellschaftliche Anlässe erster Güte. Sie bescheren der Stadt einen Zustrom von Weitzereisten und Fremden, die gemäß ihrer Absichten und Ziele unterschiedlich willkommen sind. Ähnlich wie Jahrmärkte, die sie oft begleiten, bieten Turniere Abwechslung vom Alltag und sind zugleich von wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Bedeutung. In ihrem Rahmen finden wichtige Ereignisse, wie zum Beispiel Rechtsprechung und Hinrichtungen statt, der Handel floriert und selbst die Menschen am Rand der Gesellschaft dürfen darauf hoffen, vom Anlass zu profitieren. Turniere dienen zu einem guten Teil der Selbstdarstellung des Adels, der seinen Herrschaftsanspruch durch die Zurschaustellung von Reichtum und Kampfkraft untermauert. Für das Volk wiederum ist es prächtige Unterhaltung, wenn sie den Kämpfen beiwohnen oder sich in den Disziplinen für Gemeine gar für Höheres empfehlen können. Vor allem aber sind Turniere Ausnahmefeste, in denen die städtischen Stände – vom Patrizier bis zum Bettler – jene sehen, die sie beneiden und die sie insgeheim gern selbst wären: die Adligen und von den Göttern Privilegierten. In manchen großen Städten sind es die Patrizier selbst, die regelrechte Bürgerturniere veranstalten: Sie sehen aus wie Turniere des Adels, doch treten hier die Stadtherren und reichen Bürgerinnen in Rüstungen gegeneinander an und tun so, als wären sie Ritter und Grafen. Beim stolzen Landadel sind solche Veranstaltungen verpönt, von Praios- und Rondra-Kirche teils verdammt und dennoch bei den Städtern beliebt; ganz nach dem Motto: Was ihr das draußen könnt, können wir schon lange!

DIE STADT IM JAHRESLAUF

Auf dem Land wird das Leben stark vom Wetter und den Jahreszeiten geprägt. Der Bauer bestellt seine Äcker, pflügt, sät und erntet im naturgegebenen Lauf. Ein Jahreskreis, der in der Stadt vor allem die Ackerbürger betrifft. Die anderen Städter spüren ihn vor allem, wenn sie das Warenangebot auf dem Markt und den Wirtshäusern betrachten. Dort gibt es durchaus nicht rund ums Jahr die geliebten knackigen Äpfel oder frisch gebräutes Bier, sondern nur zur jeweiligen Erntezeit. Die reichste Vielfalt findet sich daher im Sommer und Herbst, wenn die Bauern des Umlandes auf den Markt strömen – nicht umsonst Zeitpunkt vieler Feste der Zünfte und Stadtviertel, von Hochzeiten und Turnieren.

Mitten in dieser Zeit liegt auch die *Sommersonnenwende* (1. Praios). Rund um den höchsten Feiertag des Götterfürsten finden häufig die Ratswahlen statt. Der Rat tritt vor seine Bürgerschaft (meist auf den Balkon des Rathauses) legt für die Arbeit des letzten Jahres Rechenschaft ab, verliert neue Gesetze oder erinnert an bereits bestehende,





leistet schließlich den Eid fürs neue Jahr und bittet bei einem feierlichen Praiosdienst dafür, dass der neue Götterlauf der Stadt Gutes bringen möge. Mancherorts endet der Festtag auch mit einer 'feierlichen' Hinrichtung zur Mahnung (und Ergötzung) der Menge.

Spätestens mit dem *Fest der eingebrachten Früchte* (1.–3. Travia) beginnt auch der Städter mit dem Anlegen der Vorräte, die ihn über den Winter bringen sollen. Vor allem in den Gaststuben und Tavernen horten die Wirte volle Fässer und Säcke. Vielerorts wurden auch städtische Speicher angelegt, die in harten und langen Wintern vor Hungersnot bewahren sollen. Manche Stadt, die dies versäumte, die von einer Rattenplage befallen oder deren Vorräte in Kriegszeiten von Schurken vergiftet wurden, verlor während Firuns Herrschaft die Hälfte ihrer Einwohner.

In der kalten Jahreszeit muss nördlich von Almada auch das Eis in den Brunnen gebrochen, müssen die Straßen freigeschaufelt und die schwächeren Dächer von der Last des Schnees befreit werden – Arbeiten, die in einigen Städten von bestellten Stadtdienern oder Sträflingen erledigt werden, in anderen gehört dies zur Bürgerpflicht, während andernorts arbeitsfähiges Bettelvolk damit das Zubrot verdient, um den Winter zu überstehen. Ein willkommenes, wenn auch nicht immer ungefährliches Vergnügen bieten die zugefrorenen Seen und Flüsse und nicht zuletzt der Stadtgraben, auf deren Eis sich nicht nur die Kinder gerne austoben. Auf dem Markt wird am Ende des Winters sogar das Feuerholz rar – und teuer. Nicht selten fehlen dann städtische Hinweistafeln, Galgenbäume oder Prangerbretter, die unter hohem Risiko gestohlen und verheizt werden. Dort wo Firun das Land in grimmigem Griff hält, kommt während des Winters kaum ein Fremder in die Stadt, man ist unter sich. Dafür sind die Siedlungen des Nordens von jenen dicht bevölkert, die in der wärmeren Jahreszeit ihr Gewerbe abseits der Stadt ausüben, Seefahrer, Hirten, Holzfäller und andere.

Wenn der Frühling allmählich wieder einkehrt, macht man sich ans Ausbessern der Schäden in den Straßen und an den Dächern, die der Winter hinterließ. Oft wird der *Tag der Erneuerung* (30. Tsa) zum willkommenen Anstoß für diese Arbeiten genommen, denn bis zum *Saatfest* (1. Peraine) soll die Stadt wieder schön und einladend sein.

In den klimatisch nicht zu jeder Zeit lebenswerten Breiten des Kontinentes kennt man saisonalen Zuzug, der die Stadt komplett verändert: Wenn die Nivesen sich in Firuns kalter Jahreszeit ins Winterlager vor Rivas Toren zurückziehen, wächst die Stadt um ein ganzes Viertel, das nur temporär besteht, weil es im Frühling wieder vollständig in die Grüne Ebene aufrückt (vgl. Riva S. 137). Mherwed und Unau wachsen einmal im Jahr für mehrere Monate um ausgedehnte Zeltstädte an, wenn die Novadis sich lagern, um die sichere Versorgung durch die Stadt in Anspruch nehmen zu können.

Mindestens genauso einschneidend ist es für städtische Gemeinschaften, wenn für große Bevölkerungsgruppen die Zeit des Aufbruchs naht: Wenn die Thorwaler zur Heerfahrt aufbrechen, leeren sich die thorwalschen Städte plötzlich, wenn die Jagdsaison eröffnet wird, wirken die Städte des Nordens und des Bornlands erst überfüllt und nach dem Aufbruch wie ausgestorben, gleiches gilt, nachdem die Sklavenjäger zur neuen Beutesaison aufgebrochen sind, für die Städte des Südens.

STADTBRAND

»Gierig fraßen sich die Flammen von Haus zu Haus. Es herrschte ein unglaubliches Durcheinander. Viele versuchten, der mörderischen Hitze zum Trotz, Eimer um Eimer Wasser in die Flammen zu gießen. Doch statt das Feuer zu ersticken, wurde dadurch alles noch schlimmer, es schien, als finge Efferds Element selbst Feuer. Feurige Fontänen spritzten empor, entzündeten, was noch nicht brannte, und verletzten jene, die das Unheil

ezindämmen trachteten. Dämonenhänden gleich griffen die Flammen nach Haar und Kleidern der Helfer und verwandelten sie in lebende Fackeln. Sie schrien laut vor unsäglichen Schmerzen, Angst und Entsetzen. Man riss Wände und Mauern ein, um ein Übergreifen der Flammen auf andere Gebäude zu verhindern. Wenn aber die brennenden Häuser in sich zusammenstürzten, stoben glühende Holzsplitter und Funken in alle Richtungen und machten alle Bemühungen, das Feuer einzudämmen, zunichte.«

—aus dem Bericht von Ronja Narbenbrust von der Sturmkindert-Ottajasko über den Brand in Thorwal, 1023 BF

»Und als ich dann auf den Marktplatz kam, stand eine zeternde Vettel am Pranger, der man gerade ordentlich den Hosenboden stramm zog. Elf Stockhiebe verabreichte ihr der Nachtwächter, weil sie sich nächtens zuvor geweigert hatte, ihre Kerzen zu löschen, ehe sie zu Bett ging. Und recht so!«

—aus einem Brief des Holzhändlers Jarolan Kiepentann

Feuer gehören zu den größten Gefahren in aventurischen Städten. Über die Einhaltung der Regeln im Zusammenhang mit Herdstellen, Kerzen und dergleichen mehr wird ebenso streng gewacht, wie Vergehen dagegen geahndet werden. Die Häuser stehen meist eng beieinander und sind überwiegend aus leicht entflammaren Materialien erbaut. Im Norden ist es zudem üblich Obergeschosse überkragen zu lassen, was die Gassen zusätzlich verengt. Im Brandfall kann dies leicht zu einer Katastrophe führen, wenn sich einer der gefürchteten Feuerstürme entwickelt, denen binnen weniger Augenblicke ganze Stadtteile zum Opfer fallen können. Es ist Aufgabe der Nachtwächter, darüber zu wachen, dass Feuer nachts gelöscht oder zumindest eingedämmt werden. Im Brandfall sind vor allem Wein- und Wasserträger dazu verpflichtet, mit ihren Eimern bei den Löscharbeiten zu helfen. Darüber hinaus unterhalten Zünfte eigene Feuerwehren, die regelmäßige Übungen abhalten und im Notfall bei den Löscharbeiten helfen müssen. Leder- und Holzeimer, Wasserfässer, Feuerhaken und Dachkrücken gehören zur Ausrüstung dieser Zunftwehren, in größeren Städten sogar einfache, über Eimer gespeiste Spritzen mit Lederschläuchen. Sogenannte 'Feuerknechte' überwachen vermeintlich gelöschte Brände, um zu verhindern, dass sich aus der Glut eine neue Feuersbrunst entwickelt. Neben dem Nachtwächter und den nächtlichen Feuerwachen sind am Tage die Türmer dafür verantwortlich, Brände mit dem weit hallenden Ruf 'Feurio, Feuerio' zu melden.

KRIEGSZUG, PLÜNDERUNG UND BELAGERUNG

»Ja, damals die Belagerung, das war eine schwere Zeit. Die vor den Mauern hatten wenigstens noch Sättel und Zaumzeug zum Fressen, aber wir in der Stadt? Wir hatten nichts!«

—eine alte Bewohnerin Dröls zu ihren Enkeln, zeitgenössisch

Wie verheerende Seuchen oder zerstörerische Stadtbrände bleiben auch Belagerungen im kollektiven Gedächtnis einer Stadt haften – erst recht, wenn die Belagerer letztendlich Erfolg hatten und ihren Unmut aus langen Wochen des Wartens an den Stadtbewohnern auslassen. Was dann an Grausamkeiten und Schandtaten über die Städter hereinbricht, ist meist unvorstellbar.

Städter sind ungeübt im Kämpfen, auch wenn sie sich in Wehrübungen ertüchtigen. Im Falle eines Krieges versuchen sie sich erstens von vornherein frei zu kaufen, wenn dies geht, und beschaffen sich externe Kompetenz: Sie heuern Söldner an oder beauftragen Helden, die Bürger anzuleiten. Städte spielen in Kriegszügen eine ähnlich wichtige Rolle wie große Festungen, weil sie für Machthaber nicht nur befestigtes Quartier bedeuten, sondern auch Nachschub, Truppen und Vorräte; von der wirtschaftlichen Bedeutung in Friedenszeiten ganz zu schweigen. Deshalb fürchten Städter Kriege – sie trifft es, wenn ihre Mauern überwunden werden.



Für Helden ist bei einer Belagerung die Stunde der Bewährung gekommen: Sie können die Verteidigung organisieren, Brandschutz, Wacheinteilung, Ausfälle usw. Sollten die Helden vor den Mauern und Teil des Belagerungsheeres sein, so müssen sie einen Weg in die Stadt finden – und bei der Eroberung verhindern, dass Dinge geschehen, die Helden weder tun würden noch zulassen dürfen, wenn sie 'Helden' bleiben wollen.

Schlimm steht es um eine Stadt, in der ein Aufstand ausgebrochen ist, denn für diesen Fall nützen die Mauern und Tore der Stadt wenig. Wenn die Armen, Unterdrückten und Unzufriedenen ihrem Unmut handgreiflich Luft machen, dann geht es den besser Betuchten und der Obrigkeit an den Kragen. Deshalb sind viele Bürgerhäuser fest gebaut, manche richtige Festungen, und bisweilen das ganze Quartier von einer innerstädtischen Mauer umgeben. In einem Aufstand müssen sich alle entscheiden, für welche Seite sie sind: Das Los der Aufständischen ist häufig erbärmlich und ihre Forderung nach Besserstellung verständlich, andererseits kann man kaum mit denen sein, die Blut fließen lassen und Feuer legen, zumal sie sich mit ihrer Revolte klar gegen die göttergegebene Ordnung stellen. Auch die Söldlinge der Stadtgarde müssen sich entscheiden, ob sie zur Obrigkeit stehen oder zu den Aufständischen, mit denen sie häufig verwandt sind. Revolten haben deshalb, wenn sie erst einmal ausgebrochen sind und die ganze Stadt ergriffen haben, häufig Aussicht auf Erfolg. Doch die Herrschaft des Volkes dauert oft nur kurz: Entweder erkennen die Aufständischen, dass eine Obrigkeit, die durch Gewalt an die Macht gekommen ist, auch weiterhin mit Gewalt herrscht. Oder die benachbarten Grundherren oder der Landesherr befreien die Stadt aus dem Griff der Revolte, indem sie die Stadt zu belagern und erobern versuchen.

Aufstände haben stets etwas mit Unzufriedenheit zu tun. Das muss nicht nur wirtschaftliche Not sein. Auch harte Unterdrückung, das Gefühl der Ungleichbehandlung, die Unterdrückung einer Minderheit (oder der Mehrheit durch eine Minderheit) und religiöser Eifer können zu Aufständen führen. Stadtobergkeiten und jene Bürger, die etwa zu verlieren haben, fürchten den Aufstand und versuchen deshalb, möglichst früh gegenzusteuern, Rädelsführer zu schnappen oder reagieren mit größerer Härte. Der Mechanismus von Druck und Gegendruck ist hoch komplex – und deshalb kann der Spielleiter fast jede Entwicklung plausibel in die Abenteuerhandlung einfließen lassen.

SEUCHEN

»Die Wirtin fand bei einem Tulamiden die Anzeichen der Zorgan-Pocken. Sie erschrak heftig und eilte zur Wache. Doch von dort wurde sie mit langen Stangen zurück in ihre Herberge getrieben. Alle Gäste mussten im Haus bleiben, sogar die junge Magd durfte das Haus nicht verlassen. Die Wache – sie hatte sich mit öligen Tüchern vermommt, trug Handschuhe und brannte Holunderzweige ab – nagelte dann die Fenster und Türen zu! Ein Geschäftsmann aus dem Norden versuchte, durch ein Fenster zu entkommen, doch wurde er mit den langen Stangen einfach niedergemacht. In den folgenden Tagen bekamen die Eingesperrten Wasser und Lebensmittel in einen Korb gelegt, der ins obere Stockwerk gezogen wurde. Zum Höchststand der Sonne sollten sich alle Hausbewohner nackt am Fenster zeigen, die Arme heben und sich drehen, auf dass der Medicus genau sehe, ob sich die verräterischen Beulen am Körper zeigten. Als nach

einer Woche noch immer keine Zeichen der Krankheit entdeckt worden waren und auch der Tulamide von seinem Fieber genesen war, wurde das Gasthaus wieder geöffnet. In der ganzen Zeit standen sämtliche Fremden in der Stadt ebenfalls unter Hausarrest – wir durften das Gasthaus nicht verlassen, immerhin sperrte man uns aber nicht ein. Dennoch habe ich keinen gefunden, der mit mir Geschäfte treiben wollte. Keinen.«

—die Fernhändlerin Sephira Fuxfell in einem Brief aus dem Drölschen, zeitgenössisch

Eine ansteckende Epidemie ist für die Stadt nicht weniger gefährlich als ein Stadtbrand: Da die Menschen dicht beieinander wohnen, ihre Abwässer meist in der gemeinsam genutzten Gasse entsorgen und



sich andauernd begegnen, breitet sich die Krankheit schnell aus und klingt erst ab, wenn man die Kranken endlich isoliert hat, d.h. in ihren Häusern oder Gassen eingesperrt hat. Die tief sitzende Furcht vor schneller Ausbreitung führt zu rabiaterm Handeln schon bei ersten Anzeichen einer Seuche: Bewohner des betroffenen Hauses werden eingemauert, keiner getraut sich, Nahrung zu liefern, jeder hält sich fern. Selbst Familienangehörige gehen auf Abstand – kurzum: Die städtische und sogar die familiäre Gemeinschaft löst sich auf, Egoismus und Überlebenswille zersetzen das über Generationen gebildete Gemeinwesen binnen kürzester Frist.

Aventurische Seuchen sind selten, doch verändert ihr Auftreten die Stadt und das sie umgebende Land oft einschneidend. Solche Ereignisse fanden beispielsweise in Zorgan vor etwa 100 Jahren statt (die

Krankheitswelle dort gab den Zorganpocken ihren Namen, sie forderte mehrere tausend Tote) und 1007 BF im Nivesenland (ebenfalls Zorganpocken). Die Rote Keuche grassierte 1018 BF im Lieblichen Feld und wanderte binnen zwei Jahren von Stadt zu Stadt, wobei sie auch Aufstände provozierte.

HUNGERSNÖTE

»Verregnet war der letzte Sommer und eisig kalt und ungewöhnlich lang der Winter, der darauf folgte. Das wenige Getreide, das noch in den Speichern lag, war längst in unseren Suppentopf gewandert – und doch war das Erleuchtungsfest nicht vorbei, als schon der hohlwangige Hunger um die Hütten schlich, das Vieh in den Ställen zu Boden warf und schließlich auch die alte Muhme und Dappert, unseren Säugling, von Gulgari holen ließ. Hoch lag der Schnee auf dem Dach. Jeden Morgen war das Wasser in der Waschschüssel gefroren. Auch der Krämer hatte nichts mehr zu beißen. Doch auf dem Dorfplatz hörte man's munkeln, dass die Fürkäufer der reichen Patrizier, die das Korn gehortet hätten, Schuld hätten. Anfang Firun schließlich hatte sich eine mit Knüppeln und Messern bewaffnete Menge gefunden, das Kontor der Siebenfelds aufzustemmen und das gehortete Korn zu holen. Es gab ein böses Gehäue mit den Kontorwachen, ehe sie schließlich überwältigt waren. Doch dann fand sich im Kontorhaus nichts als einige Säcke Kohlen, leere Kisten und billiger Tand. Kein Korn und kein Schinken waren mehr aufzutun, und so schlotterten bald auch den Stärksten von uns die Kleider am Leib, mit fahlen Wangen und kalten Fingern strich der Hunger durch die Stadt und das Sterben ging weiter.«

—aus den Erinnerungen des Stadtbüttels Jorgast Ruttelweg, Ferdok

'Dachhasen' und 'Bellschafe' sind die ersten, die in den Straßen selten werden, wenn Gevatter Hunger umgeht – das Sprichwort "Kopf ab, Schwanz ab, falscher Has" ist geläufig in den Gassen der Städte Aventuriens, wenn Katzen und Hunde als Nahrung verkauft werden.



Verzweiflung und Elend und der ganz reale Gestank von Krankheit und Tod sind die Begleiter der Hungersnot, des großen Schreckge-
spenstes der Bürger.

Sie folgt oft Krieg, Missernten und den sogenannten *Fürkäufen*, Spekulationskäufen der Handelsleute. Ein langer Winter allein kann schon der Grund sein, dass das Saatgetreide doch verzehrt wird. Im Krieg dagegen sterben die jungen, kräftigen Landleute auf dem Schlachtfeld und die Äcker werden verwüstet. Geringere Ernten sind die unvermeidbare Folge, mehr Landleute fliehen in die Städte in der Hoffnung, dass es dort besser wäre. Die Landflucht aber verschlimmert die Not noch. Das wenige Korn, das noch auf den Markt gelangt, wird rasch teurer. Vor allem die Ärmere, deren Hauptnahrungsmittel Brot und Getreidebrei ist, können sich nichts mehr leisten.

Nun landen allerhand seltsame Dinge im Topf: zuerst die bereits genannten Katzen und Hunde, mit wachsender Verzweiflung auch Ratten, Vögel und schließlich gar Baumrinde, Leder und Dinge, die in guten Zeiten unbeachtet im Straßenschmutz liegen. Hungeraufstände und Plünderungen der Speicher der Kaufleute sind nicht selten. Mit dem Hunger kommen die Krankheiten: Flinker Difar, oft Lutanias und eine Art der Kerkersieche, die auch Seeleute oft befällt. Zuerst rafft die zunehmende Schwächung die ganz Alten und die ganz Jungen dahin. Je länger aber die Not anhält, desto schwerer wird die Last auf Golgaris Rücken beim Flug über das Nirgendmeer.

DIE HUNGERSNOT IM SPIEL

Verhärmte, ausgemergelte Städter, Heerscharen von Bettlern, Verzweiflung an der Grenze zu blanker Wut – dieser Feind ist mit Waffen nicht zu bekämpfen. Es kann sein, dass zugereiste Helden allein wegen ihres Proviantes angegriffen werden. Andererseits ist es auch möglich, dass die Hungersnot sie bei einem Aufenthalt in der Stadt überrascht ... und es ist dann schwer, Abhilfe zu schaffen, bevor die Lage zu schlimm wird. Vielleicht vermögen sie beim Stadtherrn dafür zu sorgen, dass geheim gehaltene Getreidevorräte freigegeben werden. Vielleicht bleibt ihnen aber auch nur, bei weit entfernten Handelsposten zu versuchen, noch Nahrungsmittel zu ergattern – und dies rasch und zu bezahlbaren Preisen, denn die Zeit drängt. Da jedoch meist ein ganzer Landstrich dem Hunger anheim fällt, benötigt eine solche Heldentat oft die Verbindungen eines Fernhändlers. Dies erfordert aber auch die Ladekapazität, um genug Nahrung für eine ganze Stadt für mehrere Wochen und Monate herbeizuschaffen – eine logistische Meisterleistung, die nur wenigen gelingen wird. Als Ersten helfen die Helden vielleicht Bekannten oder Verwandten, den Schwachen oder den Siechen. Eine wahre Heldentat der anderen Art, gegen den Hunger in einer Stadt zu siegen!

SCHAUPROZESSE

»Silentium! Ruhe! Verriegelt die Türen! (Wachsende Unruhe unter den Anwesenden.) Die neuerlichen Niederlagen gegen die raulschen Thronräuber können nur einen Grund haben: Es sind Verräter unter uns (empörtes Raunen). Sie sollen in der Grube der Tränen verschmachten, wo ihr Flehen ungehört verhallt. Niemand verlässt den Raum! Secretarius – breche er das Siegel der Anklageschrift (ein Pergament wird gereicht, Geflüster). Wache, folgende der anwesenden Personen sind in Ketten zu legen und abzuführen: Jarlak Ebersberger (erzürnte Rufe und Gejohle), Dankwart von Perainefurten (kurzes Handgemenge) und Roderik der Schwarze (Geschrei, rasch abebbender Tumult). Ihre Titel, Ämter und

Posten fallen damit unverzüglich an folgende hier anwesende treue Mitglieder des Reiches: ...«

—geheime Protokollmitschrift vom Hof des ehemaligen Dämonenkaisers G.C.E. Galotta, neuzeitlich.

»Er kann mir nichts, der Bauernschinder! Der Kinderfresser! Wenn man mir morgen den Strang um den Hals legt, mein Wiesenblümchen, dann steigst du den Galgen hinauf, mein Alveransfinkchen, und trägst mir mit fester Stimme den Traviabund an! Wer der Ehe versprochen ist, dem muss das Leben geschenkt werden. Das weiß das Volk und wird darauf bestehen.«

—aus Der Galgenhund und andere Geschichten von Asmaphel Wolleweber, Grangor 1019 BF.

Schauprozesse sind in Aventurien häufig zu sehen. Die Gerichtsbarkeit und die damit verbundene Macht werden gern für alle sichtbar zur Schau gestellt und sollen die Öffentlichkeit schnell und gezielt einschüchtern. Manche Schauprozesse können sich, je nach Schwere der Strafe, sogar bis zum lange geplanten Spektakel mit Volksfestcharakter auswachsen und werden dann häufig mit einem Markttag verbunden.

Allen Schauprozessen ist gemein, dass sie beispielhaft wirken sollen. Durch die Vorführung eines Einzelschicksals werden andere Menschen dazu angehalten, die Gesetze ihrerseits angemessen zu achten. Diese Vorgehensweise ist auch bitter nötig, da keine Garde in Aventurien in der Lage ist, eine Stadt wirklich umfassend zu überwachen. Schauprozesse besitzen oft auch selbstreinigenden Charakter, der viel über das innere Wesen und die Mentalität einer Stadt aussagt: Häufig besteht ein besonders starker Bedarf nach öffentlicher Bestrafung gerade in den Bereichen, die von der Allgemeinheit noch nicht zur Gänze akzeptiert und verinnerlicht wurden oder in denen man trotz aller angedrohten Strafen zur Gesetzesüberschreitung neigt. Dabei handelt es sich häufig um grundsätzliche menschliche Bedürfnisse und deren harte Reglementierung (Besitzdelikte, Bruch der Ehegebote Traviass, Fragen der Ehre) oder um vergleichsweise neu eingeführte Gesetze (etwa das Verbot, die Zwölfgötter in den schwarzen Landen beim Namen zu nennen, oder Rationierungsgesetze in Notzeiten).

SCHAUPROZESSE IM SPIEL

Schauprozesse können einen dramaturgischen Knotenpunkt einer Abenteuerhandlung darstellen und sollten dementsprechend behutsam durchdacht werden. Wahrheit und Lüge, Macht und Ohnmacht, Ruhm und Schande sind die Elemente, die jeden Helden in seinem Wesen ansprechen können.

Interessant werden Schauprozesse auch dadurch, dass weniger tatsächliche Schuldfragen gelöst werden, sondern stattdessen der öffentliche Auftritt und die Beliebtheit eines Beteiligten das Geschehen beeinflussen. Jeder Richter wird sich überlegen, ob er den volksnahen Räuber vor den Augen der Öffentlichkeit wirklich zum qualvollen Tode verurteilt, ob er ihm einen gnädigen schnellen Tod gönnt oder ab er ihn doch mit dem Leben davonkommen lässt.

Gerade weil die Öffentlichkeit bei einem Schauprozess eine gewisse Macht besitzt, wird hier gerne manipuliert. Bezahlte Applausklatscher sind ebenso häufig wie Verkleidete, die sich unter die Menge mischen – entweder um Aufrührern schnell und unkompliziert auf den Leib rücken zu können oder um den Angeklagten vielleicht noch unter dem Galgen fortstehlen zu können.



MYSTIK IN DER STADT

STADTHEILIGE

»Dies ist die Kapelle, die über dem Grab Sankta Ursinias errichtet wurde, Fremder. Sie allein hat damals ein Manntor in der Stadtmauer gehalten, bis die Garde eintraf. Und sie war mit nichts als der Brotschaufel bewaffnet, die sie just gefertigt hatte und die ihr drinnen bewundern könnt. Jawohl, Fremder, Sankta Ursinia war eine Zimmerin, und ich glaube, Ingerimm selbst hat ihr die Arme gestärkt.«

—Jago Capense, Stadtgardist

Je nach Bedeutung ihrer Taten und Bekanntheit ihres Namens erfüllen Stadtheilige zwei grundsätzliche Funktionen für die Stadt: Einerseits locken große Namen und ruhmvolle Taten Ratsuchende, Gläubige und Zweifler an – und ein steter Pilgerstrom ist allen Städten willkommen, denn er garantiert ihren Bewohnern regelmäßige Einnahmen. Die Herstellung sowie der Handel mit Devotionalien fördert zudem die Spezialisierung einzelner Gewerke, deren teilweise herausragenden Fertigkeiten nicht selten zum Ruhm der Stadt selbst beitragen.

Andererseits sind Stadtheilige neben der wirtschaftlichen Bedeutung aber vor allem identitätsstiftend. Die Städter fühlen sich meist in die Taten des Heiligen mit einbezogen, weil sie nicht selten zum Wohle der Stadt und ihrer Bewohner geschahen. Stadtheilige sind Vorbilder, denen man in jeder Lebenslage nacheifert, und ihre schiere Existenz fördert das Gemeinschaftsgefühl, den der Ruhm des Heiligen fällt auch für den Stadtbewohner ab. All diese Vorteile führen allerdings nicht selten dazu, dass Schindluder im Namen angeblicher und erfundener Heiliger getrieben wird, ist der Glaube des Menschen doch eine Schwachstelle, die skrupellose Zeitgenossen gern zu ihrem Vorteil ausnutzen. Auch der Handel mit falschen Reliquien, Schreinen und selbsternannten 'Verkündern' kann ein übles Ärgernis werden.

VERFLUCHTE UND HEILIGE ORTE

»Seht nur, edler Herr, die Sorgfalt, mit der die immergrüne Ähre in das Amulett geschnitten wurde. Dies Kleinod wird Euch auf Euren Reisen schützen, dafür verbürge ich mich. Und es kostet Euch nur einen Silbertaler, was ist das schon im Vergleich zum Segen der Mildtätigen, der von nun an auf Euch liegt?«

—Jerischa Grünblatt, Devotionalienhändlerin

»Jetzt sind es schon drei Häuser, die nahe der Ruine der Schenke Zum lecken Kessel leer stehen. Nach dem Tod ihres Meisters hat die Gesellin ein Jahr auf Wanderschaft der geruhsamen Arbeit nahe der Spukkaschemme vorgezogen, wie sie dem Büttel sagte. Wenn das so weiter geht, verfällt uns noch die ganze Straße!«

—Daria Ibental, Marktaufseherin

So vorteilhaft sich heilige Orte mit ihrer Anziehungskraft auf Gläubige für Städte auswirken, so gefürchtet sind verfluchte Stätten. Allein ihre Existenz schadet dem Ruf einer Stadt und kann – je nach Natur und Ausprägung – weit reichende Folgen nach sich ziehen: Handwerker, die abwandern, Gäste, die ausbleiben, Bereiche, die aus Furcht dem Verfall anheim gegeben werden. Stadtbere behandeln verfluchte Orte in der Regel wie lästige Details, die man besser unerwähnt lässt. Wo heilige Stätten lauthals gepriesen und hervorgehoben werden, schweigt man Orte düsterer Natur gern tot, selbst wenn sie auf bestimmte Fremde eine gewisse Anziehungskraft ausüben. Ob nun heilig oder verflucht – die Besonderheit dieser Orte hat spürbare Auswirkungen auf die Stimmung in einer Stadt wie auch auf das Auftreten ihrer Bewohner. Alle möglichen Schattierungen sind denk- und für Besucher erlebbar: Vom gönnerhaften Stolz ob der so sichtbaren Gunst der Götter bis hin zu selbstzerfleischendem Neid, der jedem Fremden gilt, dem es vergönnt ist, Bedrohung und Düsternis zu entkommen.



ANGBAR – DIE EHERNE

ANGBAR

Einwohner: ca. 5.200 (40 % Zwerge)

Wappen: rote Sackpfeife auf Gold

Herrschaft: Rat der Zünfte, Reichsvogt Bosper zu Stippwitz

Garnisonen: 2 Banner Fürstliche Koscher Bergschützen, 20 Kaiserliche Mauerwachen, 10 Kaiserliche Schatzgardisten (Münzwächter), 30 Stadtbüttel der Freiwillig-Bergköniglichen Garde (darunter 6 Marktbüttel und 6 Nachtwächter), 10 Fürstliche Hellebardiere (Schlosswache), Aufgebot der Bürgerlichen Schützengilde (mehrere hundert Armbrustschützen)

Tempel: Ingerimm, Rondra, Praios, Hesinde, Boron, Phex, Travia (noch im Bau)

Besonderheiten: Hauptsitz des Ingerimm-Kultes; Ort der Begegnung zwischen Menschen und Zwergen; große Warenschau vom 21. bis 23. Ingerimm; freie Reichsstadt

Wichtige Gasthöfe: Gaststuben Aventuriens (Einzellokale aus ganz Aventurien), Hotel 'Haus Sirbensack' (Q9/P10/S18, erstes Haus am Platz), 'Ratskeller' (Q7/P8), Taverne 'Quetschbeutel' (Q7/P5, häufig Tanz und Zwergenmusik), Schänke 'Galoschs Steinerweicher' (Q4/P5, berühmter Schnaps), Taverne 'Dickbarsch' (Q5/P4, Fischspezialitäten), Taverne 'Zum Kupfernen Kessel' (Q7/P5, vorzügliche Angbarer Käseschmelze), Gasthaus 'Letzter Krambold' (Q3/P4/S36, heruntergekommen)

Handelswaren: Schmiedewaren und andere Handwerkserzeugnisse, Erz, Stahl, Bier, Umschlagsplatz für Zwergenwaren und Fernhandel

Stimmung in der Stadt: Den düsteren Zeiten im Reiche zum Trotz und gemäß ihrem Wahlspruch "Treu, stolz, wacker" gehen die Angbarer ihrem Tagwerk nach und versuchen, ganz wie früher in Frieden zu leben. Gerade vor dem Hintergrund der in vielen Teilen des Reiches aufkeimenden Unordnung ist man stolz darauf, dass in Angbar "alles noch seinen rechten Gang" geht. Man versucht den guten Ruf Angbars zu wahren und geht entsprechend penibel gegen Störenfriede vor. Hinter der Fassade der selbstzufriedenen Biederkeit und Ordnung lauert jedoch – umso unerwarteter – so manches unbequeme Geheimnis, schwelt uralter Streit und droht dunkle Gefahr.

»Hochkönig Angbaroschs guter Geist lebt nach über 1.777 Jahren noch immer in seiner Stadt, in welcher er einst den Frieden zwischen den Menschen und Angroschs Kindern besiegelte. Man vernimmt ihn im Gedränge des Neumarkts zur Warenschau, schmeckt ihn mit jedem Schluck Bier in den verwinkelten Gassen der Altstadt, fühlt ihn in jedem Hammerschlag der rußigen Werkstätten von Inglut, man lauscht ihm im Geplauder der heimeligen Hügelzwerge am Gartenzaun, sieht ihn im tüchtigen Schaffen auf den Feldern von Kruming, bewundert ihn in der beschaulichen Pracht des Fürstenufers und riecht ihn am Hafen der Fischer und Fährleute von Barschensee.

Väterchen Ingerimm sieht all dies gerne und hält schützend seine Hand über diesen gesegneten Ort – und wenn das gute Schicksal es will und jeder von uns mit Glaube, Fleiß und Armbrust das seine dafür leistet, wird dies immer so bleiben.«

—Worte des alten Meisters Ubarosch Silberhaar an seine Gesellen, kurz vor Angriff des Flammenvogels Alagrimm im Jahr des Feuers 1027 BF

»Wahrlich, hier ist die Welt noch in Ordnung, die Gassen sauber, die Tore treulich bewacht. Ach, wär' das Reich Rauls des Großen doch noch überall so wohl bestellt wie in Angbar – der Ehernen.«

—Loblied des garetischen Barden Barnemund von Plitzenberg, zeitgenössisch

»Musterstadt, dass ich nicht lache! Letzten Winter sind sieben Kinder im Bettelgraben vor den Toren verhungert und ein Brunnenputzer ist elend im Unrat der Kanalisation ersoffen. Keiner der ach so ehrbaren Handwerksmeister, Ackerbürger und Pfeffersücker hat sich darum geschert. Die haben sich ihr reines Gewissen mit Spenden in die Almosenkasse ihrer Zunft gekauft – wie man es schon seit Jahrhunderten tut. Alles tut man hier schon seit Jahrhunderten so. Musterstadt der Selbstgerechtigkeit, das mag stimmen! «

—Aussage eines nicht näher benannten Exilbeilunkers in Barschensee, zeitgenössisch



HISTORIE

756–712 v. BF: Nach den ersten blutigen Aufeinandertreffen zwischen Menschen und Zwergen verhandeln die Horaskaiser mit Hochkönig Angbarosch über die Landrechte der beiden Völker in einer kleinen Zwergensiedlung am See. Als Stätte der friedlichen Begegnung wird diese künftig den Namen des Hochkönigs tragen: Angbar.

575 v. BF: Durch den fruchtbaren Austausch von handwerklichem Wissen wächst das Dorf heran und erhält das Stadtrecht. Allmählich bringen die Zwerge den Menschen auch die Lehren Angroschs näher – der hügelzwergisch-menschliche Kult des Ingerimm entsteht.

564 v. BF–1 BF: Die Dunklen Zeiten und letzten Tage Bosparans gehen als Heldenzeit der Hügelzwerge in deren Geschichte ein. Angbar steht unter ihrem Schutz und bewährt sich als sicheres Bollwerk gegen Orks, Goblins und Marodeure.

1–335 BF: Angbar bewahrt sich auch unter den Klugen Kaisern seinen Sonderstatus als freie Stadt. Hier besiegelt Hochkönig Greifax Rechtsetzer mit den Kaisern das bis heute gültige Gesetzeswerk *Lex Zwergia*. Der Ausbau der alten Handelswege zur Reichsstraße lässt die Stadt weiter gedeihen. Der Rat der Zünfte entwickelt nach und nach seine bis heute geltenden Regeln. Nachdem ums Jahr 100 BF verheerende Erdbeben mit Hilfe von Ingerimms heiligem Stein überstanden werden konnten, formiert sich der bislang ungeordnete Kult des Ingerimm zu einer Kirche mit Angbar als Zentrum.

335–465 BF: Zur Zeit der Priesterkaiser regieren statt Reichsvogt und Rat die Erleuchteten der Lichte Greifenpass. Diese lassen ein ganzes Viertel niederreißen und dort einen prächtigen Praios-Tempel mit güldener Kuppel am Rande des neuen Sonnenplatzes errichten. Die Rondra-Priester fallen auf den Stufen der *Heldentreppe* beim Versuch, ihren Tempel zu bewahren. Dem Kult des Phex gelingt es, sich zu behaupten, indem er mit der Lehre der Verborgenheit bricht und sich zur Kirche des ehrbaren Handels wandelt (siehe Seite 89, **Der Herzog von Angbar**). Die Geweihten des Ingerimm erhalten Teile der alten Ordnung aufrecht und geben den Angbarern Schutz und Hoffnung.

466–589 BF: Nach der Befreiung von der strengen Knute der Priesterkaiser wird der Sonnenplatz in Neumarkt umbenannt und entwickelt sich zur "guten Stube" der Stadt. Alte Einrichtungen und Rechte werden wieder in Kraft gesetzt und man genießt den Frieden. Den Neuerungen im Geiste Rohals stehen die Bürger jedoch eher skeptisch gegenüber. Immerhin stiften sie einen Hesinde-Tempel und lassen es zu, dass Gräfin Siopane vom Angbarer See in der Stadt ein prächtiges Palais im filigranen Stil der Zeit errichtet (die heutige Neue Vogtei). Von den in die Stadt strömenden Zauberern, Alchimisten und Künstlern halten sie jedoch eher wenig.

590–608 BF: Unter den Menschen gibt es nach der friedliebenden Rohalszeit kaum noch kampfproben Recken. Das rächt sich, als die Magierkriege das Land verheeren. Der zwergische Hochkönig Ambros steht Angbar mit einer Riege Geoden und Anhängern Rohals (den späteren Wächtern Rohals) zur Seite. Als im Jahr 600 BF der Orkensturm über die Stadt kommt, ist diese jedoch nahezu wehrlos, weil ihre Truppen in der Ferne kämpfen. Die Bürger zahlen dem Orkenhauptide Shaiказ hohen Tribut, um nicht geplündert zu werden – der *Tag der Schande* (siehe auch Seite 71, **Die Schandwaage**).

608–682 BF: Hochkönig Ambros besiegt am Angbarer See den letzten magischen Herrscher der Magierkriege, Zulipan von Punin, fällt aber selbst in der Schlacht. Kein Fürst sitzt auf dem Thron und auch der Grafensitz vom Angbarer See ist verwaist. Die Hügelzwerge und Zünfte sorgen, so gut es geht, selbst für Schutz und Ordnung, indem sie die Freiwillig-Bergkönigliche Garde sowie die Bürgerliche Schützengilde gründen. Die Angbarer richten Bittschriften an den Kaiser, in denen sie sich um die Wiedereinsetzung des ehemaligen Fürstenhauses Eberstamm bemühen. Reichsrat Bosper vom Eberstamm, Nachfahr des letzten Fürsten aus Priesterkaiserzeiten, zieht als Graf in die Stadt.

682–915 BF: Bospers Sohn Bernfred wird zum Fürsten des Kosch ernannt. Aus Dankbarkeit gegenüber den Angbarern verlegt er offiziell den Fürstensitz von Ferdok nach Angbar und lässt die Zitadelle zum Amtssitz ausbauen. Es folgt eine neue Blütezeit als Hauptstadt des Koschs unter den *Angbarer Zitadellenfürsten*. In diesen Jahren wirken zwei spätere Heilige der Ingerimm-Kirche in der Stadt: 727 BF fertigt Rhys der Schnitter das Garethor Tor (siehe Seite 88, **Die Statue am Garethor Tor**) und Teile des Ingerimm-Tempels, 767 bis 783 BF führt die einfache Geweihte Ilpetta Ingrasim die Kirche als Hüterin der Flamme zu neuer Stärke.

915–934 BF: Der Thronräuber Porquid von Ferdok reißt die Macht im Kosch an sich. Angbar fällt durch Verrat einiger Torwächter an den machthungrigen Schurken, der die Stadt mit hohen Abgaben drangsaliert. Einzig die Zitadelle bleibt für den Usurpator verschlossen und wird zum Hort des Widerstands.

934–1027 BF: Das Haus Eberstamm erstreitet sich an der Seite Kaiser Pervals den Kosch zurück. Das neue Fürstenschloss Thalesia wird errichtet, in seinem Umfeld entstehen der neue Stadtteil Kruming und der Park, den man heute Fürstenufer nennt. Das Ende der Angbarer Sappeure in der Dritten Dämonenschlacht erschüttert viele Bürger – und hinterlässt eine Lücke in der Verteidigung.

1027 BF: Das Jahr des Feuers erreicht auch Angbar: Die Borbaradianerin Charissia von Salmingen befreit den Flammenadler Alagrimm, ein elementares Geschöpf der Drachenkriege, aus seinem Gefängnis in den Koschbergen. Am 23. Ingerimm greifen borbaradianische Schergen und der Alagrimm Angbar an. Große Teile der Stadt werden zerstört, darunter Kruming, Barschensee und Schloss Thalesia. Der Hüter der Flamme Hilpertong Ashareol richtet in letzter Not ein Gebet an Ingerimm. Als die Angbarer Bürger nach und nach in den heiligen Gesang einstimmen, schwindet die Macht des Feuervogels und er kann überwunden werden. Meister Hilpertong stirbt erschöpft, doch die Stadt ist gerettet.

seit 1028 BF: Der Wiederaufbau schreitet dank der wacker schaffenden Bürger schnell voran. Auch der Park und die Residenz am Fürstenufer erhalten allmählich ihren alten Glanz. Zwar weilt der Fürst die meiste Zeit des Jahres in der drei Tagesritte entfernten Burg Fürstenhort, doch seine Mutter Thalesia überwacht die Erneuerung des nach ihr benannten Fürstenschlosses mit strengem Blick. Neue Hüterin der Flamme wird Sephira Eisenlieb. 1029 BF dringen einige Grolme (👁️ 93 B) in die Stadt und legen die Räder mit einem Fluch lahm – doch auch dieser böser Zauber wird gebrochen und die Feilscher können wieder vertrieben werden.

EINE REISE DURCH ANGBAR

Angbar ist als eines der wichtigsten Zentren des Handwerks und des Handels bekannt. Unter den freien Reichsstädten des Mittelreiches nimmt es einen vorderen Rang ein, was Alter und Bedeutung betrifft. Der Stolz der Bürger auf ihre Selbstverwaltung hat sich sowohl in der prächtigen Gestaltung der Gebäude niedergeschlagen als auch im allgemeinen Freiheitssinn der Angbarer. Gleichzeitig ist Angbar Haupt- und Residenzstadt der Fürsten vom Kosch, mit

denen es seit Generationen ein gutes Auskommen gibt. Der Ruf des Angbarer Handwerks wird bestimmt durch die große Zahl an Zwergen in der Stadt – sie stellen fast die Hälfte der Bevölkerung – sowie durch die Aufsicht durch den bedeutendsten Ingerimm-Tempel außerhalb von Xorlosch, dem Zentrum der Ingerimm-Kirche. Das Miteinander der Zwerge und Menschen währt fast ungetrübt schon seit anderthalb Jahrtausenden und hat zu einer Mischung der



Kulturen geführt, die sich in Mentalität und Ansichten der Stadteinwohner äußern.

Das Wetter in der Stadt entspricht dem gemäßigten Klima des Mittelreiches; vielleicht regnet es wegen der nahen Koschberge ein wenig häufiger als anderswo. Bemerkenswert ist, das selbst in harten Wintern zumindest die Gassen und Plätze im Handwerkerviertel **Inglut** meist schneefrei bleiben, weil die vielen Essen und Schlote dort für eine nie abklingende Wärme sorgen. Allerdings sind es dieselben Essen und Schlote, die bei Windstille oder drückendem Wetter die ganze Stadt mit dem Qualm und dem Rauch ihrer Geschäftigkeit erfüllen – dann herrscht ‘Schmiedewetter’ in der Stadt.

DIE ANLAGE DER STADT

Auf den drei Hügeln *Gnarad*, *Dwulin* und *Bwad* liegt **Alt-Angbar**, das älteste Viertel der Stadt. In den von uralten Trutzmauern umgebenen, engen und verwinkelten Gassen leben viele alteingesessene Familien, das Viertel gilt als gutbürgerlich. Die drei Hügel werden von der Zitadelle, der alten Vogtei und dem großzügigen *Rondra-Tempel* gekrönt. Nördlich schließt sich **Inglut** an, das Viertel der Handwerker, Essen und Schmiede, das stets von Qualm und Rauch durchzogen wird und über dem der Lärm der Hammerwerke schwebt. Das Viertel wird nach Nordosten durch den *Minenfelsen Braxod* abgeschlossen. Im Süden, jenseits des Platzes des Feuers und des *Ingerimm-Heiligtums*, liegt die *Garethher Reichsstraße*, deren Verlängerung zum **Neumarkt** führt. Dieser ist das Zentrum der Stadt, an dem die wichtigsten Verwaltungsgebäude, der *Praios-Tempel* und einflussreiche Handelskontore stehen. Nördlich vom Neumarkt schließt sich das idyllische Viertel **Heimeling** an, in dem die Hügelzwerges ganz nach ihrer Art in Erdhäusern wohnen. Viel Grün und gepflegte Gärten bestimmen das Bild. Die zwischen *Inglut* und *Heimeling* aus der Stadt führende *Reichsstraße* über den *Greifenpass* in den Westen des Reiches durchquert nach dem Stadttor die **Neue Bastey**. Dieses am Nordende Angbars liegende zwielichtige Vergnügungsviertel unterliegt nicht mehr der Gerichtsbarkeit der Reichsstadt. Vom Neumarkt nach Westen und Südwesten erstreckt sich das eher ländliche **Kruming**, das nach der Zerstörung durch den *Alagrimm* zu einem Gutteil wieder aufgebaut werden musste. Hier leben zahlreiche Flüchtlinge aus den östlichen Reichsteilen, also Neu-Angbarer, mit den ärmeren Bürgern der Reichsstadt. Zwischen *Kruming* und *Alt-Angbar* befindet sich südlich des Neumarktes der Stadtteil **Barschensee** der Hilfsarbeiter und Handlanger. Von *Barschensee* aus gelangt man in den Fährhafen, wo auch die Boote der

Fischer liegen. Unweit, am westlichen Seeufer liegt der **Fürstengarten**, der zwischen den Stadtmauern und dem fürstlichen Residenzschloss *Thalessia* angelegt wurde.

DIE ANREISE

Die meisten Reisenden gelangen auf der *Reichsstraße* nach Angbar, entweder von Osten her entlang des Angbarer Sees oder von Westen über den *Greifenpass*. Noch bevor man die Stadt erblickt, wird man der graublauen Rauchfahnen gewahr, die aus den zahlreichen Schornsteinen, Essen und gastlichen Herdfeuern aufsteigen. Je nach Windrichtung und Tageszeit hört man das eifrige Hämmern und Hantieren der Werkstätten schon lange, bevor man endlich vor den trutzigen, mit dicken Türmen bewehrten Mauern steht.

Den schönsten Anblick aber gewährt die *Eherne*, wenn man sich ihr auf einer der zahlreichen Fähren über den See nähert. Dann sieht man gleich drei Wahrzeichen der Stadt: rechts auf einer hohen Klippe den wehrhaften *Rondra-Tempel*, in der Mitte, trotzig über dem Hafen thronend, die Zitadelle, und linkerhand, in die spiegelnden Wellen des Sees gebaut, das Fürstenschloss *Thalessia*.

Doch ob man Angbar nun über den Hafen oder durch eines der vier Stadttore betritt, zuerst wird man Bekanntschaft mit den Mauern machen, die die Fremden bald freundlich begrüßen, bald misstrauisch mustern, je nach ihrem Äußeren und ihrem Gebaren. Was die Mitnahme von Waffen angeht, entscheiden die Wächter nach Augenmaß und Stadtrecht. Eine verbrieft Kriegerin darf selbstverständlich ihre Klinge mit sich führen, ebenso ein Zwerg die gute Axt; Trickwaffen hingegen werden gleich einbehalten – mit dem Hinweis, dass Angbars Waffenrecht noch 100 *Drumod* (etwa 170 Schritte) außerhalb der Mauern gilt.

Fünf Tore hat die lange Angbarer Stadtmauer, wobei das im Süden von *Barschensee* liegende **Fürstentor** nicht wirklich aus der Stadt führt, sondern die Besucher in den Fürstengarten entlässt, sowie auf den Weg zum Schloss *Thalessia*. Im Osten bewacht das **Garethher Tor**, durch das die *Reichsstraße* führt, den Zugang zur Stadt. Es ist berühmt dafür, das *Rhys* der Schnitter hier gewirkt hat. Nach Norden führt die *Reichsstraße* durch das **Pervalstor** und die *Neue Bastey* weiter in den Westen des Reiches. Der Vorgängerbau musste dem *Pervalstor* weichen, als die *Neue Bastey* angelegt wurde. Auf der fürstlichen Landstraße verlässt man durch das im Westen gelegene **Bärentor** zwischen *Heimeling* und *Kruming* die Stadt in Richtung der *Koschberge*. Reisende, die am Seeufer in Richtung Süden reisen, passieren hingegen das **Rohalstor** im Südwesten von *Kruming*.

DAS LEBEN IN ANGBAR

BÜRGERSTOLZ UND BETTELSTAB – RECHT UND GESETZ

“Ordnung muss sein” – diesen Spruch hören nicht nur die Lehrburschen ständig, die Handwerksmeister zitieren ihn auch gerne, wenn sie im Rat der Zünfte über die Geschicke der Stadt beraten. Für die Bürger schwingt Sicherheit darin mit: Ein jeder findet sich auf dem Platz, den *Praios* für ihn vorgesehen hat, und verfügt über das Ansehen, das er sich mit *Ingerimms* Gunst erarbeitet hat. Im Handwerk, in der Stadt wie im Leben überhaupt gehen die Dinge ihren geregelten Gang, solange man nur wacker schafft – anders als im riesigen *Gareth*, wo man den Nachbarn nicht kennt und des Nachts vor Halsabschneidern um sein Leben fürchten muss. So sieht man das zumindest in Angbar – wer hier freilich außerhalb der Ordnung steht oder aus ihr verstoßen wurde, der hat es schwer. Und der Abstieg geht manchmal schnell: Tratscht der Witwer *Knuspersack* ein Weilchen zu lang mit der *Bäckermaid*, die ihm das Brot bringt, so erzählt es der Nachbar gleich seinen Stammtischbrüdern und fragt, ob das schicklich wäre. Auch Fremde, die durch Kleidung oder Benehmen auffal-

len, sind schnell stadtbekannt. So mancher Kleinbürgerin scheint es der liebste Zeitvertreib zu sein, die Nachbarn (vor allem die ungeliebten und hinzugezogenen) zu belauern, damit man seiner “guten Bürgerpflicht” nachkommen und Verstöße gegen die Sitten weiterzählen oder gleich an die Stadtgarde melden (oder zumindest damit drohen) kann.

Angbars Ordnung ist auf die Handwerkszünfte gebaut, durch die lange Tradition der Reichsfreiheit und die Dominanz von *Ingerimms* Lehren allerdings ungleich stärker als anderswo im Mittelreich. Ohne rechtmäßigen Meisterbrief einer Zunft kann kein Handwerker eine Werkstatt eröffnen, und die Ansiedlung neuer Meister muss durch den Zunftfrat genehmigt werden. Darüber hinaus regeln die Zünfte die Ausbildung, versorgen Hinterbliebene verstorbener Mitglieder, setzen Vorschriften für Qualität und Preise fest, bestimmen gar die standesgemäße Kleiderordnung und vertreten ihr Handwerk nach außen. Vor allem aber vertreten die Vorsteher der ehrbarsten Zünfte die Bürger im Rat und lenken die Geschicke der Stadt, wo dies andernorts der Adel tut. Die stolzen Zunfthäuser an der *Kaiserstraße*, in denen Versammlungen abgehalten und Feste gefeiert werden, zeu-



Ob für das Waffentragen in der Stadt, die Teilnahme an der Warenschau oder die Straßenkehr-Pflichten von Hausbesitzern: In Angbar gelten viele Gesetze und Zunftregeln seit Jahrhunderten. So unveränderlich diese Regeln aber scheinen: Auch wenn sie schriftlich festgehalten sind, beruhen sie zu einem guten Teil auf einmal getroffenen historischen Entscheidungen, die für allgemein verbindlich erklärt wurden ("Wie es schon Meisterin Radoscha tat, so soll fortan ..."). Selten, aber doch immer wieder, kommt es vor, dass ein neuer Präzedenzfall die alten Regeln ändert. Um eine Zunft oder den Stadtrat davon zu überzeugen, sind allerdings viel Schläue, Wortwitz und zwergische Hartnäckigkeit vonnöten.

Bräuche & Verordnungen

- Wer länger als drei Tage als Musikant, Gaukler oder Zauberkünstler öffentlich auftritt, benötigt dafür eine Erlaubnis. Diese erteilt eine vom Rat der Zünfte eingesetzte Kommission aus fünf Bürgern (derzeit sind dies der strenge Patrizier Broderic Sindeling, die schwärmerische Witwe Haberdasch, der Hesinde-Hochgeweihte Quendellyn, die Braumeisterin Tlutascha und der Leiter des Bergleute-Trommlerkorps, Geldrom, zwischen denen es immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten kommt).
- Bei mittelschweren Verstößen gegen die Zunftregeln werden die Werkstätten der Übeltäter im wahrsten Sinne des Wortes geschlossen: Die anderen Meister der Zunft verriegeln sie mit Schlössern, so dass das Geschäft des Betroffenen brach liegt. In der Regel wird die Werkstatt nach einigen Tagen vom Zunftoberhaupt wieder aufgeschlossen, der Bestrafte muss aber vorher seine Schuld öffentlich bekennen.
- Bei akuter Geldnot darf der Stadtrat bis zu drei Mal im Jahr eine viertägige Sondersteuer verhängen: Dann wird jeder Ankömmling an den Stadttoren gewogen und muss bei seiner Abreise für jeden Boruk (siehe **Angrosch 64**) Gewichtszunahme einen Heller 'Festtagsgeld' bezahlen. Der Name zeigt an, dass die Steuer besonders gerne an Festtagen mit Banketten und Bierfesten erhoben wird, während die Warenschau davon meist ausgenommen bleibt.
- Der Einsatz von Handwerkszeug als Waffe ist streng verboten, damit die häufigen Keilereien zwischen Lehrburschen nicht eskalieren. Diese Vorschrift gilt jedoch auch für Fremde.
- Angbarer Barbieren ist es verboten, jemanden glatt zu rasieren, weil dies einst als unsittlich galt (und bei vielen Bürgern noch gilt).
- Der Verkauf von Ferdoker Bier ist in Angbar nicht erlaubt.
- Den ersten Schank Bier von einem neuen Fass muss der Wirt kosten, der zweite wird Ingerimm geopfert und der dritte gebührt – kostenlos – dem ältesten Gast.
- Wer mehr als zwei Pferde oder Ochsen vor sein Fahrzeug spannt, muss in der Stadt für die Beseitigung der Fäkalien seiner Zugtiere sorgen. Diese Regelung gilt nicht in Kruming.
- Wer mehr als zwei Töchter hat, gilt als ausgemachter Glückspilz. Am Tsatag der Töchter hat er (oder sie) deshalb das Recht, mit jedem Vorbeikommenden einen Krug Bier zu trinken (den der andere bezahlen muss). Glücklicherweise sind Töchter bei den Zwergen sehr selten, denn jene vertragen deutlich mehr als die meisten Angbarer.

gen von der Macht der Handwerkerbünde. Hier Einlass zu finden, ist für Außenstehende eine seltene Ehre, da dort auch die Bundeskassen und – weit wichtiger – die Zunftladen mit den Mitgliederrollen und Zunftgeheimnissen bewahrt werden. Für wandernde Gesellen und auswärtige Zunftgenossen sind diese Häuser ein erster Anlaufpunkt, insbesondere zur Warenschau (mehr über Zünfte siehe **Herz 113 ff.**). Als Ausnahmen von den üblichen Bräuchen nehmen u. a. die Draht-

zieher, Gemmenschneider, Glaser, Schlosser und Instrumentenbauer keine fremden Gesellen auf, um das Zunftwissen in der Stadt zu halten.

KLEIDERORDNUNG

Die Kleiderordnungen werden einerseits durch den Rat für alle Personen innerhalb der Stadt und von den Zünften für ihre Mitglieder bis ins Detail vorgeschrieben, damit man schnell erkennt, ob man ein anerkanntes Zunftmitglied vor sich hat und welchen Rang dieses bekleidet. Auch die Besucher der Stadt müssen sich einer gewissen Kleiderordnung beugen, und werden von den Torwachen kompetent und nachdrücklich auf nötige Ergänzungen ihrer Kleidung aufmerksam gemacht. Bettler müssen weite Ärmel tragen, ursprünglich wohl um sicher zu gehen, dass sie darin nichts Gestohlenes verstecken. Interessanterweise gilt diese Regel auch für Magier und Händler. Auch die erlaubten Materialien der Tracht sind penibel vorgeschrieben und reichen von "gewachsenem Kraut" wie Leinen oder Hanf für Bauern über Leder bei den Handwerkern bis zu Zobel und Hermelin beim Adel. Selbst Zierrat wie Knöpfe, Zunft- oder Sippenzeichen geben über den Rang Auskunft – und dürfen bei Knechten und Lehrburschen nur aus Holz, bei Bauern aus Hirschhorn, Gesellinnen aus Eisen und ihren Meistern aus Kupfer und Bronze sein. Das Tragen von Perlen und Edelsteinen wurde erst nach langer Debatte auf selten einträchtigem Betreiben von Stippwitz und Markwardt auch den Kaufleuten zuerkannt. Dem Adel ist das Recht auf Gold und Diamanten geblieben. Man mag sich leicht vorstellen, wie schnell Fremde für Missverständnisse sorgen können, wenn ihr Wams jenem eines Zahnreißers zu stark ähnelt oder sie sich gar durch kupferne Knöpfe als Meisterin ausgeben. So mancher wurde schon ungewollt gemieden, um Hilfe gebeten oder landete gar als Betrüger im Kerker.

STADTRAT UND REICHSVOGT

Angbars Stadtrat heißt von alters her Rat der Zünfte. Die ratsfähigen Zünfte entsenden abhängig von ihrer Stärke jeweils einen oder mehrere Meister in den Rat. Zusammen stellen sie zwei Drittel der rund siebzig Ratsherren. Die restlichen Ratsherren sind Kaufleute, Patrizier oder andere Bürger der Stadt, die entweder auf Grund ihrer Steuerlast dazu berechtigt sind oder aber dieses Vorrecht seit jeher genießen, wie das Adelshaus von Stedter oder die Ingerimm-Kirche. Dieser kommt besondere Bedeutung zu, da sie als neutrale Institution (allerdings nur auf Antrag des Rates) darüber befinden kann, ob eine Zunft würdig ist, einen zusätzlichen Sitz im Rat zu beanspruchen oder gar überhaupt als ratsfähig anerkannt wird.

Nicht im Rat vertreten sind nämlich trotz Bürgerrechts und ständiger Proteste die so genannten niederen Zünfte, wenngleich diese in letzter Zeit in der Rats- und Kauffrau Gidiane Caramos wenigstens eine gelegentliche Fürsprecherin gefunden haben.

Alle fünf Jahre wählt der Rat der Zünfte den Bürgermeister. Da Angbar seit jeher eine freie Stadt ist, ist dieser direkt dem Kaiser untertan und trägt den Titel Reichsvogt. Es geschah erst wenige Male, dass der Kaiser dem vom Rat gewählten Vogt anschließend seine Ernennung verwehrte. Zur Verwaltung der Stadt unterstehen dem Vogt verschiedene Beamte, die von ihm ernannt und aus der Ratskasse besoldet werden: der **Richtgreve** für das Niedergericht, der **Blutgreve** (siehe Seite 78, **Grevenhof**), der **Oberst-Wachtmeister** (siehe Seite 65f., **Stadtbüttel**) mit seinen beiden Untergebenen **Zeugmeister** (städtisches Arsenal) und **Brandmeister** (Brandschutz, Straßenbeleuchtung).

Andere Amtsträger werden hingegen auf drei Jahre vom Rat gewählt und können diesen um Schlichtung anrufen, wenn sie mit einer Anordnung des Vogtes in ihrem Bereich nicht einverstanden sind. Der **Braugreve** überwacht die Einhaltung der Brau- und Schankgebote in Bierstuben, Gaststätten und Brauereien. Der **Mauergreve** Anghalm Eisenstrunk ist für Stadtmauern, Torbefestigungen, die kaiserlichen Wachen von Mauer und Münze und die gepflasterten Straßen verantwortlich. Die vier **Marktgrev** (Peraine-Markt, Fischmarkt, Alter



Markt und Neumarkt) weisen den Krämern ihre Plätze an, prüfen die Maße und schlichten Streitereien. Der **Ratsschreiber** Born von Stedter schließlich führt das Nachrichtenbrett an der Neuen Mauer und den Schriftverkehr des Rates, der **Registrargreve** das Archiv des Rates (siehe Seite 78, **Grevenhof**). Von den gewählten Amtsträgern erhält nur der Ratsschreiber so viel Silber, dass er davon einen anständigen Bürgerhaushalt führen kann. Die Ämter der Brau-, Markt- und Mauergreven bringen ihren Träger zwar Ehre und Einfluss, können aber nur von wohlhabenden Bürgern ausgeübt werden, die ihr Geld auf andere Art verdienen.

Alle gewählten Amtsträger, selbst der Reichsvogt, können vorzeitig abberufen werden. Dafür ist aber im Gegensatz zur einfachen Mehrheit bei der Wahl eine Zweidrittelmehrheit vonnöten, so dass dies nur selten vorkommt.



DIE DÄMMRIGEN

Jedem Fremden wird schnell auffallen, dass die Straßen Angbars (zumindest jenseits von Barschensee und Kruming) bemerkenswert aufgeräumt und sauber wirken. Wo sich in anderen Städten Misthaufen und Unrat türmen, stinkende Kloaken durch Schlaglöcher rinnen und Ungeziefer in den Ritzen kreucht, findet man in Angbar umherlaufende Hühner, gepflegte Blumenkästen und gut gepflasterte Gassen. Die Bürger sind stolz darauf, dass ihre Stadt diesen Ruf hat, und tun das ihre, um diesen zu erhalten. Es ist eine Frage der Ehre, das eigene Haus in Schuss zu halten, die Fensterläden bunt zu streichen, die Wände zu tünchen und wöchentlich den Wegabschnitt vor dem Eingangstor zu kehren (und dabei ein gemütliches Schwätzchen mit den Nachbarn zu halten und über weniger ordentliche Bewohner zu zeteren).

Doch das eigentliche Geheimnis für diese Ordnung wird man nur in den Stunden rund um Sonnenauf- und -untergang ergründen. Dann streifen Gestalten mit großen Besen und Wassereimern durch die Stadt, rollen klapprige Handkarren über das Pflaster und lauern bucklige Gesellen mit Netzen und Schaufeln an den Hausecken. Die Niederämter, oder die **Dämmrigen**, wie der Volksmund sie nennt, gelten als Bedienstete der Stadt, bekommen Verpflegung und einige Kreuzer Handgeld aus ihrem Säckel und dürfen in einem Schlafsaal

RATSFÄHIGE UND NIEDERE ZÜNFTEN (AUSWAHL)

Im Rat vertretene Zünfte:

- Grob- und Hufschmiede (sehr groß, traditionsreich, rechtschaffen)
- Waffenschmiede (mittelgroß, gespaltenes Verhältnis zu Grobschmieden, eitel)
- Gold- und Kunstschniede (klein, eher fortschrittlich)
- Gemmenschnieder (klein, gesperrtes Handwerk)
- Tischler und Zimmerleute (mittelgroß, lebenslustig und gesellig, gelten als faul, viele Freunde – viele Feinde)
- Drahtzieher (klein)
- Harnischmacher (klein, rechtschaffen, verabscheuen Waffenschmiede)
- Metzger (klein)
- Bronzegießer und Rotschniede (mittelgroß, den Stippwitzens verpflichtet)
- Helm- und Kesselschniede (mittelgroß, eher fortschrittlich)
- Maurer und Steinmetze (groß, fühlen sich gegenüber Grobschmieden und Bergleuten benachteiligt, rechtschaffen)
- Bergleute (sehr groß, traditionsreich, sehr großer Zusammenhalt, besonders viele Zwerge)

- Schuster (mittelgroß, fortschrittlich, gute Beziehungen zu Metzgern und Schlachtern)
- Glaser (winzig, elitär, für Auswärtige gesperrt, keine Gesellenwanderjahre)
- Instrumentenbauer (klein, fortschrittlich, aber gesperrtes Handwerk, hesindeglaubig)
- Hut- und Haubenmacher (mittelgroß, wechselnde Allianzen, gespalten in Fortschrittliche und Rechtschaffene – erkennbar an der Mode)
- Wirte und Brauer (sehr groß, meist eher fortschrittlich vermitteln zwischen Lagern)
- Fuhrleute (mittelgroß, dank Odoardo Markwardt überwiegend rechtschaffen)
- Schlosser und Mechaniker (mittelgroß, fortschrittlich, obwohl überwiegend Zwerge)

Niedere Zünfte:

- Kleinkrämer (fortschrittlich, geschätzt aber ohne Verbündete)
- Fährleute und Fischer (arm aber stolz, machen häufig durch Proteste von sich reden)
- Gerber (unbeliebt)
- Bader, Heiler und Apotheker



im Kellergewölbe des Rathauses nächtigen. Sie halten die Brunnen, Gassen und öffentlichen Gebäude sauber und entsorgen den Unrat. Für den Rat eine willkommene Gelegenheit, sich als traviafromme Menschen- und Zwergenfreunde darzustellen. Ganz nebenbei hält man jene gescheiterten Existenzen und Ausgestoßenen aus der Bürgerschaft davon ab, sich ihr Brot erbetteln oder erstehlen zu müssen. Wie etwa Bork Brackbier, der ehemalige Wirt im *Andergaster Haus* am Derenrund, den der Braugreve überführte, als er seine Getränke in Bechern mit falschem Eichmaß verkauft hatte, und der daraufhin von der Zunft verstoßen wurde. Nun streift er als Rattenfänger am Ufer des Angbarer Sees und in den Kanalstollen umher. Als anderes Beispiel sei die Braune Gidiane genannt – einst eine respektierte Kriegerin der Sappeure, die im Orkkrieg jedoch von einem Schwarzipelz geschändet wurde und einen Halbork gebar. Als sie sich weigerte, das Kind in die Obhut des Blutgreven zu geben und ihm auch noch den Namen von Reichsvogt Bosper gab, wurde sie zu Verbannung verurteilt, aber bald begnadigt. Seither reinigt sie als Senkgruberin gemeinsam mit ihrem Sohn die Latrinen der Bürgerhäuser. Die meisten Dämmrigen haben sich mit ihrem traurigen Dasein abgefunden und murren nur noch leise, wenn sie von den Nachtwächtern zu größerer Eile angetrieben werden, weil sie im Morgenlicht, wenn die Mauerwache die Tore öffnet, beziehungsweise zur Nachruhe gefälligst wieder in ihr Gewölbe verschwinden sollen. Doch in so manchem schwelt der Neid auf die betuchte und 'ordentliche' Bürgerschaft und der Hass auf ihren 'ach so gnädigen Rat'. Zu gerne würden sie eine Gelegenheit nutzen, um den einen oder anderen von ihnen mit in ihre Gosse zu ziehen, denn sie wissen genau, dass es so manchen 'ehrbaren Meister' gibt, in dessen Werkstätten nicht alles so rechtschaffen zugeht, wie er immer vorgibt.

PEVE BÜRGER UND ABSCHÖTTUNG DER BÜRGERSCHAFT

Anders als die Schwesterstadt Ferdok, wo der Graf Hunderten Flüchtlingen die Ansiedlung in Stadt und Mark gestattete, geht Angbar entgegen seiner sonstigen Gastfreundlichkeit rigide mit Ankömmlingen aus Tobrien oder Darpatien um. Faduhenna Gladenbock, einst bekannte Schmiedin in Mendena, hat zwar bereits das Bürgerrecht erworben und ist auf dem besten Weg in den Rat der Zünfte, doch ist sie eine große Ausnahme. Der Rat erlaubt hauptsächlich solchen Flüchtlingen die Ansiedlung, die der Stadt ein Bleibegeld entrichtet oder einen Dienst erwiesen haben oder von denen sie künftig profitieren kann. Anderen blieb die Ausübung ihres Handwerks auf Druck der Zünfte verboten, die keine Konkurrenz dulden. Ihnen bleibt, wie ehemaligen Krämern oder Freibauern, nur die Hoffnung, dass ihnen ein milde gesonnener einheimischer Bürger einen Flecken Land zur Verfügung stellt, von dem sie sich und ihre Familien als *Ackerbürger* ernähren können. Gänzlich mittellose Flüchtlinge, Krüppel und Bettler sind in Angbar nicht gern gesehen und meist auf den Beistand der Travia-Kirche angewiesen. Die Einrichtung und Unterstützung des Travia-Tempels scheint angesichts dieser Haltung gegenüber Zugezogenen für manche die Funktion einer Ersatzhandlung zu besitzen. Denn so freundlich und geschäftig, adrett und ordentlich Angbar jedem Durchreisenden dünkt: Mit jenen, die länger als nur für die Warenschau oder ein paar Tage bleiben wollen, mit jenen gar, die sich in Angbar niederlassen wollen, springen die Angbarer nicht so freundlich um. Wieder einmal greift hier die tief sitzende Abneigung der Bürger gegen Veränderungen, das Traditionsbewusstsein, das neue Bewohner mit neuen Bräuchen, neuen Geschichten, neuem Blut und – Ingerimm bewahre! – sogar neuen Handwerksmethoden ausschließt. Wer als Angbarer gilt, kann meist auf einen sehr, sehr langen Stammbaum verweisen, dessen Wurzeln in der Stadt liegen. Ist dies nicht der Fall, müssen sich selbst die Urenkel bisweilen noch anhören, sie seien eigentlich Greifenfurter, also Zugezogene. Dies ist die eher hässliche Kehrseite des ordentlichen Angbars, das sich Unordnung jeder Art instinktiv erst einmal wehrt, zumindest innerlich.

MAGIE IN ANGBAR

Es gibt in Angbar keine Magierakademie, und abgesehen von den Vertretern des Ordens der Wächter Rohals sieht man kaum Zauberer. Ein Magiewirkender erregt daher schnell Aufsehen und bekommt die teils bewundernde, teils skeptische Haltung der Bürgerschaft zu spüren; er wird überdies schnell merken, dass an vielen Stellen der Stadt Koschbasalt verbaut wurde. Von den zwergischen Geoden zeugt nur noch ein verlassener Steinkreis vor der Stadt – auch wenn manche Fremde hinter den Werken der Angbarer Mechaniker Zwergenmagie vermuten. Die fleißigen und geschickten *Angbarer Gnome*, von denen in alten Büchern die Rede ist, sind in der Stadt selbst kaum bekannt. Und diejenigen, die die Sage kennen, sind überzeugt, dass sie in der Fremde entstanden ist und die sagenhafte Tüchtigkeit der Angbarer Handwerker widerspiegelt. Das jüngste Auftauchen einzelner Grolme (93 B) in der Stadt, die mancher ebenfalls für Sagengestalten hielt, hat jedoch zu Skepsis gegenüber dieser Haltung geführt.

In Angbar gibt es äußerst wenige magische Orte oder Relikte – Meister Phyrghosts Turm gehört zu den wenigen Ausnahmen. Gerade die magiefeindliche Umgebung nährt aber immer wieder den Verdacht, dass sich hier besonders gut magische Artefakte verstecken lassen. Das lockt bisweilen neugierige Forscher an, und einige sollen sogar in den Kramstuben und Läden fündig geworden sein. Davon abgesehen sind Magier und Zauberkundige in Angbar sehr selten, so dass sie um so mehr die Aufmerksamkeit der Bewohner erwecken. Völlig unerfahren mit allem Magischen kursiert ein ungewöhnlich großer Aberglaube gegenüber Magiekundigen, der sich in Respekt, Misstrauen, Angst oder gar Hass äußern kann.

KLINGEN, BIER UND ZWERGENWERK – HANDEL UND WANDEL

STÄTTE DER BEGEGNUNG

Könnte das längst zu Angrosch heimgekehrte Väterchen Angbarosch heute auf die Stadt blicken, die seinen Namen trägt, so würde der weise Hochkönig sich gewiss mit einem zufriedenen Lächeln durch den Bart streichen: Zwerg und Mensch leben seit der Gründung der kleinen Siedlung am Grauen See als Nachbarn und Freunde friedlich miteinander. Seit jeher prägen vor allem Menschen und Hügelvolk das Angbarer Bild. Ihre Gewohnheiten und Bräuche haben sich über die Generationen eng verwoben. Die raubeinigen Ambosszwerges stellen die drittgrößte Gruppe. Sie siedeln sich meist für einige Jahre oder Jahrzehnte als Schmiede oder Bergleute in der Stadt an. Manche bleiben für immer. Viele Angehörige des Erzvolkes bleiben hingegen lieber unter sich und sind in der Regel für einen klar bestimmten Zweck in der Stadt. Sei es, weil sie hier einen Abnehmer für eines der legendären Siebenjahresstücke* ihrer Sippe treffen wollen oder weil sie Erkundigungen über die Entwicklungen in den Ländern der Menschen einholen, in letzter Zeit auch, weil sie den Tempel Ingerimms besuchen. Nur selten trifft man in Angbar Brillantzwerges – vielen braven Angbarer Bürgern sind die Angehörigen dieses fröhlichen Völkchens ohnehin zu sprunghaft.

Das mehr als 1.700-jährige Zusammenleben der beiden Rassen hat die Stadt und ihre Bürger geprägt und in zahlreichen Sitten und Gebräuchen seine Spuren hinterlassen, mehr noch als im übrigen Kosch (siehe auch Fluss 130). Am augenfälligsten: Nicht nur in Inglut oder Heimeling, sondern in allen Vierteln der Stadt sind Türen, Tische und Stühle der Schänken, Geschäfte und öffentlichen Gebäude auf Besucher unterschiedlichen Körpermaßes eingestellt. Manche Kellerwerkstatt nimmt allerdings auch nur auf Angroschim Rücksicht.

*So nennen Angbarer Handwerker zwergische Kleinodien der Handwerkskunst, die in einem äußerst aufwändigen, oft jahrelangen Prozess gefertigt und dann zu einem exorbitanten Preis verkauft werden (siehe Angrosch 50).



Dort können sich Fremde beim unvorsichtigen Durchschreiten leicht am Türsturz die Stirn anschlagen – derartige Beulen werden von den Gassenkindern als ‘Garethher Schädel’ verhöhnt. Die berühmten Sinnsprüche über den Haustürschwellen sind meist auf Rogolan, öffentliche Wegweiser in der Regel zweisprachig gehalten. Selbst die zwergischen Maßeinheiten sind allerorten in Gebrauch und die Münzen der Bergfreiheiten weit lieber gesehen als nostrische Silberlinge oder bornländische Batzen (siehe **Angrosch 64**).

Wenngleich das Verhältnis zwischen Mensch und Zwerg harmonisch ist, kommt und kam es doch in den Jahrhunderten des Zusammenlebens immer wieder zu Reibereien. Für Ärger sorgen können etwa:

- zwergische Übeltäter, die in ihr Bergkönigreich flüchten, statt sich der Angbarer Gerichtsbarkeit zu unterwerfen
- “Hastige Menschen”, die Zwerge zur Eile drängen und “sture Angroschim”, die sich endlos Zeit lassen; langlebige Zwerge, die Ämter oder Meisterstellen blockieren
- Neuerungen, bei denen die Rücksichtnahme auf körperliche Besonderheiten eines der beiden Völker zunächst vergessen wurden
- erzkonservative zwergische Bruderschaften, die sich Menschen überlegen fühlen
- die nach Ansicht mancher Zwerge zu große Begeisterung der Menschen für das Kaiserhaus

‘RECHTSCHAFFENE’ UND ‘FORTSCHRITTLICHE’

»Jedes Mal ist es das Gleiche: Schlägt jemand eine Verbesserung oder etwas noch nicht da Gewesenes vor, gleich welcher Art, dann wird dies von den Bürgern zunächst einmal aus tiefster Überzeugung heraus abgelehnt. Die Sitten der Altvorderen werden beschworen und, wer zu sehr auf seinem Vorschlag beharrt, dem ergeht es schlecht in der Stadt. Hat die Idee aber Hand und Fuß, könnt Ihr sicher sein: Irgendwann fangen die Angbarer an zu tuscheln – das mag Wochen später sein, Jahre oder zuweilen Jahrzehnte. Dann räumt mit einem Mal ein ehrbarer Meister ein, er habe über die Sache noch einmal nachgedacht, und man könne ja vielleicht doch ... Aber nur nach Angbarer Art’, mahnen die anderen dann, ‘wie’s die Altvorderen auch getan hätten.’ – ‘Nach Angbarer Art, gewiss ...’, pflichtet der Meister dann bei. Und alsbald gilt das als rechtschaffen, worüber man sich zuvor noch das Maul zerrissen hat. So ist sie, die Angbarer Art.«
—Reichsvogt Bosper zu Stippwitz zu einem Vertrauten in Gareth, zeitgenössisch

Am prägendsten ist das zwergische Erbe ohne Zweifel für Angbars Status als Kapitale des Handwerks: Wenn ein Fremder nach Angbar reist, dann meist des vorzüglichen Rufs seiner Handwerker wegen. Tatsächlich wird er alles so finden, wie es in der Ferne berichtet wird: von der guten Klinge und Rüstung über diebessichere Schlösser bis zu Musikinstrumenten und buntem Spielzeug. In einigen Zünften stellen die Angroschim heute noch beinahe drei Viertel der Meister, auch wenn mehr als die Hälfte der Gesellen Menschen sind. In frommem Glauben an Ingerimm bewahrt man jahrhundertalte Traditionen und gibt sorgsam gehütetes Handwerkswissen von Generation zu Generation an Lehrlinge und Gesellen weiter. Ein kleiner Teil davon ist so geheim, dass diese auch während ihrer Wanderjahre verschwiegen werden müssen – andere Handwerke sind ganz für Auswärtige gesperrt.

Allerdings wollen manche Meister es nur schwerlich wahr haben, wenn ein Gesell von seiner Wanderschaft einmal eine Verbesserung mitbringt oder einer von ihnen – oder gar ein Fremder – etwas gänzlich Neues ersinnt (und dies womöglich noch offen als ‘fortschrittlich’ bezeichnet). “Das ist nicht rechtschaffen”, meinen so viele Angbarer immer noch angesichts der Manufaktur des Tradan

Butterbrodt, in der dieser von seinen Arbeitern seit gut fünfzehn Jahren mit wachsendem Erfolg kleine Glocken und Blechgeschirr fertigen lässt – in guter Qualität, doch erheblich schneller, als es ein traditioneller Handwerker vermag. Obgleich ‘fortschrittliche’ Angbarer wie Butterbrodt oder die Bolzenmacherin Nale Kauzenstein im Vergleich zu Neuerern in Gareth oder dem Horasreich ihren Erfindergeist stets wirken lassen, ohne dass Althergebrachte gleich hinweg zu stoßen, gehen vielen erklärten *Rechtschaffenen* unter ihren Mitbürgern diese Neuerungen in letzter Zeit doch viel zu rasch. Die Mehrheit der Bürger ist gegen allzu viel Veränderung und fühlt sich bestätigt durch die Predigten des Geweihten Ibralosch Sohn des Igen, eines der beiden zwergischen Stellvertreter der Hüterin der Flamme. Doch während dieser von Bewahrung der Tradition und der Besinnung auf alte Tugenden der Feuerkirche rät, hört man den zweiten Stellvertreter, Lorthax Sohn des Loin, in letzter Zeit häufiger aus den Simia-Legenden zitieren und die Kraft der neuen Glut rühmen. So tief zieht sich der Konflikt zwischen *Rechtschaffenen* und *Fortschrittlichen* bis in die Ingerimm-Kirche und durch weite Teile der Angbarer Gesellschaft.

Dabei war es stets die Offenheit für die technische Neuerung, die Angbars Platz an der Spitze des Handwerks festigte, die Fähigkeit, die eigenen Kenntnisse entweder selbst stets weiterzuentwickeln oder Einflüsse und Ideen von außen in die eigenen Arbeitsprozesse zu integrieren – und nicht selten zu perfektionieren. Wahrscheinlich ist es schlicht immer eine Frage der Zeit, bis etwas Neues zu etwas Gewohntem geworden ist, und wer weiß schon, ob die Einführung des Blaseblags im Schmiedehandwerk seinerzeit nicht auch eine halbe Generation dämonisiert wurde? Fest jedenfalls steht: Angbars Handwerker gehören nicht zu den Besten, weil sie sich Neuem verschließen, aber sie teilen sich ein in jene, die mit Feuer und Flamme einen Schritt nach vorne tun, und jene, die das Neue erst einmal mit Feuer und Flamme prüfen oder gar vernichten wollen. Mag sein, dass Angbar bei manchen Massengütern wie Armbrustbolzen oder Geschirr schon längst gegenüber Manufakturen im Außerkosch ins Hintertreffen geraten wäre, wenn die Welt so wäre, wie sie manche Gelehrte im Lieblichen Feld in ihren Abhandlungen über die “Neue Wirtschaft” beschreiben. Doch haben diese bei ihren Betrachtungen weder Bürgerkriege noch Dämonenhorden und die daraus entstehenden Unsicherheiten in Betracht gezogen, die das Mittelreich plagen, die Handelswege einschränken und den Ruf nach Bewährtem laut bleiben lassen. Die *Rechtschaffenen* in Angbar schreiben dies gern allein ihrer Handwerkskunst und dem Segen Ingerimms zu, doch sollten sie nicht zu sicher sein, dass sie dies für alle Zeiten gegen Veränderungen gefeit macht.

HANDWERKSKUNST UND HÄNDLERGUNST

Deutlich wird die Ambivalenz der Angbarer im Umgang mit Fortschritt und dem Neuen auch im Rat der Zünfte, wo sich Ratsherr Odoardo Markwardt zum Bewahrer der Tradition aufgeschwungen hat, während Reichsvogt Bosper zu Stippwitz glaubt, dass die Stadt angesichts der Wandlungen der Welt um stete Neuerungen wohl nicht herumkommt, ja, von ihnen profitieren kann. Stippwitz hat trotz seines angesehenen Namens freilich keine leichte Position: Seine Familie verdankt ihren Reichtum dem Handel. Und die immer wieder auflodernden Spannungen zwischen den Handwerkszünften und der schmalen Oberschicht aus Kaufleuten und Patriziern sind fast ebenso alt wie jene zwischen *Rechtschaffenen* und *Fortschrittlichen*: Die Handwerker haben die Stadt groß gemacht und beherrschen nach altvorderer Sitte den Rat. Doch sind sie für den Verkauf von Spitzenzeugnissen und die Einfuhr der unterschiedlichsten Rohstoffe (von fremdländischen Erzen über Pfeffer bis hin zu Getreide) auf die Fuhrleute und Händler angewiesen, die so das Ihre zum Ruhm der Stadt beitragen und beileibe nicht schlecht daran verdienen. Vor allem die Protektion des Angbarer Marktes, nach dem fremde und womöglich billigere Waren eine hohe Marktabgabe zu zahlen haben, sichert beiden – Handwerkern wie Händlern – ein gutes Auskommen, solan-



FORTSCHRITTLICHE UND RECHTSCHAFFENE IM RAT

Bei seiner Politik der vorsichtigen Öffnung Angbars kann sich Vogt Stippwitz auf namhafte Stadträte stützen: Neben Bospers Neffe **Garbo** finden sich nahezu alle Kaufleute auf dieser Seite, wie **Nortgrima Goldzopf**, die als ehemalige kaiserliche Steuereintreiberin zur vielleicht vermögendsten Frau der Provinz wurde. Sie profitieren von Neuerungen und dem Fernhandel ebenso wie **Kubax Sohn des Doro**, der Betreiber der Gaststuben Aventuriens (siehe **Angrosch 119**), oder **Tradan Butterbrodt**, der in seiner höchst umstrittenen Manufaktur Glöckchen fertigt und damit so manchem alten Handwerker Sorgen bereitet. Andere verdanken dem Reichsvogt ein Amt oder Aufträge der Stadt, wie die weithin gerühmte Kunstschmiedin **Rograma Tochter des Ralascha** oder die Zierglaserin **Vana Glimmstein**. Zu den Parteigängern Markwardts, den *Rechtschaffenen*, die die Entwicklung Angbars oftmals mit Sorge und Spott verfolgen und nur zu gerne manches Rad zurückdrehen würden, gehören viele Handwerker, die von der Entwicklung etwas abgehängt wurden: etwa der Brezelbäcker **Baduar Bräterich**, der biedere Hutmacher **Morand Siebenbeutel**, der stolz darauf ist, dass seine Modelle schon zu Kaiser Eslams Zeiten getragen wurden, oder die 'Allwissende' **Alma Schratmaul**, deren Fenster aus Stoff und Tierhaut zunehmend durch Glasfenster ersetzt werden. Doch auch generell traditionsliebende oder ingerimmfromme Räte stützen eher Markwardt – wie **Kelrax Sandsteiner**, Zunftmeister der Bergleute und leidenschaftlicher Gesteinssammler, der unerreichte Rüstungsmacher **Barnabrosch**, der sich zur Fertigung einer Rüstung für Kaiser Reto dereinst acht Jahre Zeit nahm, oder der trinkfeste Wirt **Galosch**.

Die Händlerin **Gidiane Caramos** gefällt sich als Sprachrohr jener Krämer, Fährleute, Fischer und niederen Handwerker, denen ein Sitz im Rat verwehrt bleibt. Ihre Reden haben schon für manche hitzige Debatte gesorgt – und zum Gerücht, dass die Waren im Hause Caramos häufig eine zweifelhafte Herkunft haben. Daneben gibt es noch eine kleine Gruppe, die meist die Rolle der Schlichter einnimmt: Neben **Angunde von Stedler**, die als Stadtritterin die Stimme des Fürsten vertritt, und der exzentrischen Spielzeugmacherin **Tsarella Bluminger**, die stets in rosafarbene Kleider gehüllte 'Fürsprecherin der Kinder', sind dies einige altersweise Angroschim wie der Kesselschmied **Luthix**, der Ratsälteste, oder **Ubarosch Silberhaar**, der sein einstiges Handwerk als Waffenschmied nach den Kriegen der letzten Jahre niederlegte – und nur noch ausnahmsweise für erwiesenermaßen rechtschaffene Recken eine seiner legendären Klingen fertigt. Auch der Weinhändler **Alphak Bocksbold** aus Alt-Angbar, der keines der Theaterstücke im neuen Theater auslöst, und der aufstrebende und ehrgeizige Fernhändler **Berwin Hollerstrunk** aus Barschensee halten sich aus dem Streit vornehm heraus. Hollerstrunk sieht seine Stunde noch kommen und möchte sich nicht festlegen, bevor er nicht mächtig genug ist – doch ist er auf dem besten Wege dorthin.

ge die Angbars Waren den vorzüglichen Ruf genießen, der die Käufer auch aus weiter Ferne herbei eilen und ein wenig tiefer als sonst in die Tasche greifen lässt.

Tatsächlich haben agile Vertreter des Kaufmannstandes seit Jahrzehnten einen großen Einfluss in der Stadtpolitik: Sei es, weil Händler wie die Stippwitzens schon von Berufs wegen über ihr eigenes Geschäft und die Mauern der Stadt hinaus in die Zukunft blicken, sei es, weil es ihnen mehr liegt, mit geschickten Worten, Taktieren und Versprechungen andere Ratsleute offen oder heimlich auf ihre

Seite zu ziehen. So wird der rechtschaffene Grobschmied Anghalm Eisenstrunk, der auf Druck Odoardo Markwards zum Mauergeveren gewählt wurde, seitdem er im Amt ist, vom Reichsvogt umworben: Stippwitz schmeichelt ihm etwa, als eine der ehrwürdigsten Zünfte könnten die Grobschmiede doch ihr Jubiläumsfest in der Neuen Vogtei statt im Zunfthaus abhalten ... Tatsächlich gibt es auch unter den *Rechtschaffenen* viele, die auf die eine oder andere Weise mit Vertretern der *Fortschrittlichen* Geschäften machen, von deren Neuerungen profitiert haben oder schlicht mit dem anderen politischen Lager verwandt oder verschwägert sind – denn so groß ist Angbar auch wieder nicht. Während Odoardo Markwardt die Heirat seiner Tochter Vieska mit dem Kappenmacher Enno Dollmütz noch zähneknirschend akzeptierte, hätte er gewiss überhaupt kein Verständnis dafür, wenn er herausfände, dass sein rechtschaffener Mitstreiter Erzbart Schöngrün das Garn für seine Weberei heimlich aus einer Manufaktur bezieht, in der Garethers Waisenkinder schuften müssen.

Umgekehrt sind auch die *Fortschrittlichen* bemüht, ob aus ehrlicher Überzeugung oder nicht, ihren Respekt vor den Traditionen zu zeigen: Beispielsweise rührte Reichsvogt Eberwulf zu Stippwitz seinerzeit keinen Finger, als die Schusterin Wiede Murling nicht nur aus ihrer Zunft ausgestoßen, sondern auf deren Druck gleich aus der Stadt verbannt wurde. Der Grund: Sie hatte gegen einem ausdrücklichen Beschluss ihrer Zunft als Erste neuartiges Schusterwerkzeug eingesetzt. Diese vielfältigen Beziehungen sorgen für Spannungen, die trotz aller Bemühungen um ein biederes Äußeres dann und wann eskalieren – sei es im Rat der Zünfte, in den Wirtshäusern und ihren Hinterzimmern oder am praiostäglichen Mittagstisch in einer Handwerkerfamilie. Nicht das Schicksal ganzer Länder oder Völker steht dann auf dem Spiel, wohl aber die Zukunft von alteingesessenen Handwerksbetrieben und ehrwürdigen Bürgerfamilien, um die nicht minder leidenschaftlich gestritten wird (siehe Seite 89, **Geheimnisse: Die Zwiste der Zünfte**). Immer wieder werden in diese Auseinandersetzungen auch Fremde verwickelt – als unfreiwillige Schiedsrichter, kräftige Verstärkung oder als Zeugen für die eine oder andere Seite. Schon mancher Reisende hat sich, während er eigentlich auf sein Bier wartete, in einem Wirtshaus plötzlich zum Richter über eine fortschrittliche Ansicht gezwungen gesehen – und war am Tage drauf bei vielen Handwerkern nicht mehr gern gesehen.

ARMBRUST, GARDE, KOSCHBASALT – SCHUTZ UND TRUTZ

Für eine Reichsstadt wie Angbar ist es eine Frage der Ehre, für Ordnung innerhalb ihrer Mauern zu sorgen, und alle versuchen, ihren Beitrag hierzu zu leisten. So entstand im Laufe der Zeit eine für Fremde unüberschaubare Zahl von Gruppierungen, die, jede für sich und auf ihrem Fleck, versuchen, die geliebte Ruhe in der Stadt zu wahren.

An den Toren und Mauern der Stadt begegnet man zunächst den gewissenhaften **Mauerwachen**, die Angbar im Namen der Kaiserin vor Gefahr und Gesindel schützen und sich darauf nicht wenig einbilden. Wenn die Mauerwachen zum Sonnenuntergang ihre Hörner erklingen lassen, sollte man sich sputen, denn ein Viertelstundenglas später werden die Stadttore geschlossen.

Im Fürstengarten und der Residenz haben die fürstlichen **Hellebardiere** ein Auge auf den Besitz Seiner Durchlaucht – im Gegensatz zu den goldfarbenen Helmen der Mauerwachen glänzen ihre silbern.

In den Gassen wird man eher einem der Eisenhüte der **Stadtbüttel** begegnen, die man hier *Freiwillig-Bergkönigliche Garde* nennt, obwohl sie mittlerweile dem Oberst-Wachtmeister und dem Stadtrat untersteht. Der bodenständige Wachtmeister Nirdamon pflegt seit Jahren eine innige Hassliebe mit dem eiteln kaiserlichen Hauptmann Eisenstrunk. Vor allem auf den Plätzen und wichtigsten Straßen patrouillieren sie auf und ab, halten einen Plausch mit den Bürgern, genehmigen sich ein Pfeifchen oder ein Freibier und stehen den Gästen



der Stadt freundlich für Auskünfte zu Verfügung. Ihr Amt ist quasi ein Erbamt, ihr Eingreifen ist zudem vornehmlich bei Kleindiebstählen und Wirtshauskeilereien gefordert. Im Fall echter Bedrohungen sind sie nicht selten überfordert und zögerlich, so dass in solchen Momenten der Mut anderer Anwesender gefordert ist. Bei der Verbrechensaufklärung leisten sie allerdings erstaunlich routinierte Arbeit und können eine große Hilfe sein. Einige von ihnen, die **Marktbüttel**, haben als Gehilfen der Marktgreven die Aufgabe, in deren Namen für Sicherheit und die Einhaltung der Handelsordnungen auf den Marktplätzen zu sorgen.

Sobald die Dunkelheit über die Stadt hereinbricht und sich das Leben in die Wirtshäuser und heimischen Stuben verlagert, steigt der **Brandmeister**, stets ein Laie der Ingerimm-Kirche, auf seinen Feuerwachturm, während unten in den Gassen die **Nachtwächter** mit ihren weiten Hüten, Hellebarden und Laternen unterwegs sind – auch dies ein Stadtbüttel-Amt, das gewöhnlich seit Generationen in der Familie liegt. So findet man vom neugierigen Angroscho aus Alt-Angbar bis zum trunksüchtigen Nichtsnutz aus Barschensee auch hier einige Sonderlinge. Den schlimmsten Ruf hat Mora von Spuckwanst in der *Alten Bastey*, die als bestechlich gilt und in dunkle Machenschaften verstrickt sein soll.

Bislang sind die Angbarer nicht auf den Gedanken gekommen, dieses uralte Geflecht zu entwirren, obwohl ständig und seit Menschengedenken viele Reisende und Fremde mit dem Wirrwarr in Konflikt geraten. Kein Wunder dass es immer wieder zu Verwicklungen kommt – etwa wenn ein Strolch an der Grenze zum Fürstengarten gefasst wird oder eine Mauerwache einen Dieb sieht, aber zu seiner Ergreifung nicht ihren Posten verlässt, weil dies ja in die Zuständigkeit der Garde fällt. Ebenso können sich die unterschiedlichen Ordnungshüter bisweilen im Wege stehen – zumal ihre Auffassungen von einzuhaltender Ordnung womöglich voneinander abweichen. Mancher Fremde, der sich bei einer Verfehlung ertappt sah, von der er nichts ahnte, und plötzlich vor zwei verschiedenen, sich für zuständig erklärenden Bütteln stand, fragte sich später im Kerker, warum es die sonst so ordnungsliebenden Angbarer hier nicht so genau nehmen. Dabei ist es ganz einfach: Die einzelnen Gruppierungen haben zum Teil lange Traditionen – und diese sind ein wichtiger Bestandteil der Ordnung als die genaue Aufteilung von Zuständigkeiten!

Weht Rondras Kriegsbanner über der Stadt, wie zuletzt beim Angriff des Alagrimm, ist diese Uneinigkeit vergessen. Außerdem können dann zusätzlich die **Fürstlichen Bergschützen** (deren Kaserne in der Stadt liegt) und die landwehrgleiche **Bürgerliche Schützengilde** aufboten werden, in der die Zünfte ihren Beitrag zum Schutz der Stadt leisten. Die Zahl der wehrfähigen Bürger ist nominell ebenso hoch wie ihr Können, gehört es doch zu den ehrenvollsten Diensten, sich regelmäßig in der Brandwehr und der Benutzung der Armbrust zu üben. Doch tatsächlich ist es mit der Wehrhaftigkeit dieser Schützengilde nicht so gut bestellt. Bei den Treffen auf dem Heimelinger Schützenfeld (siehe Seite 77) wird nämlich mehr Wert auf das zünftige Feiern als auf Übungen gelegt.

Angbar ist keine Stadt der Magie – auch wenn aus der Historie Verbindungen zu Zauberei und Magiern existieren und ihre Spuren hinterlassen haben. Regelrecht magiefeindlich erscheinen aber jene Gebäude, in denen erkleckliche Mengen des antiarkanen Koschbasalts verbaut sind, namentlich etwa die Basaltzelle des Angbarer Praios-Tempels oder einige Kammern in der Zitadelle. Doch auch in einzelnen Häusern reicher Bürger, die eine Lehre aus den Magierkriegen zu ziehen vermeinten, soll Koschbasalt quaderweise verbaut worden sein. Das Wissen darüber ist häufig verloren gegangen – denn die wenigsten Bewohner dürften seitdem magisch begabt und durch das Gestein gestört worden sein. Reisende Zauberkundige allerdings stoßen immer wieder unvermutet auf Zonen in der Stadt – ein Teil einer Gasse, ein Bereich in einer Schankstube, eine gute Stube eines Gastgebers –, in denen der Koschbasalt seine Wirkung entfaltet.

ANGBAR BEI NACHT

Die Tore der Stadt werden im Sommer bei Sonnenuntergang und im Winter eine Stunde danach geschlossen. Das kleine Mannsloch in der Mauer wird dann nur denen aufgetan, die eine Sondererlaubnis von Reichsvogt oder Mauergreven vorzuweisen haben, eine Botschaft für den Fürsten mit sich tragen oder das Glück haben, an einen bestechlichen Mauerwächter zu geraten. Andere müssen vor dem Tor den Morgen abwarten – weshalb es vor den Toren kleine Gasthäuser gibt, die ein gutes Auskommen haben. Hier hinterlassen Angbarer auch gerne Nachrichten für Anreisende oder empfangen sie, ehe es in die Stadt geht. In der Stadt beginnen die Nachtwächter ihre Runden, um Diebsgeliichter abzuschrecken und grölende Trunkenbolde zurechtzuweisen. Alle Menschen und Zwerge, die jetzt noch unterwegs sind, sind verpflichtet, eine Fackel oder sonstige Leuchte mit sich zu führen, um sich zu jeder Zeit als ehrliche Leute zu erkennen zu geben. Wen die Nachtwächter ohne erwischen, dem knöpfen sie ohne Ansehen der Person sechs Heller Bußgeld ab. Deshalb können die Zecher in vielen Schänken vor dem Heimweg aus dem „Funkenkasten“ des Wirtes einen brennenden Kienspan oder ähnliches erwerben, um der Vorschrift genüge zu tun. Vor besseren Gaststuben warten häufig auch Fackelgänger, die die Gäste für wenige Heller Lohn heimbegleiten. Wirklich notwendig ist die zusätzliche Beleuchtung nur in Barschengrund und wenigen Straßen Krumings und Heimelings. Fast überall sonst reichen in den Abendstunden die Lichter aus, die in der ingerimmgefälligen Stadt aus den Wohnstuben der Bürger auf die Straße scheinen oder mit denen sie ihre Türeingänge beleuchten.

Die Schänken Angbars sind ob der Angbarer Geselligkeit an allen Abenden gut gefüllt. Die meisten leeren sich aber gegen Mitternacht merklich, bis gut eine Stunde später, von Festtagen abgesehen, die Schankleute die Zapfhähne umdrehen und die Gäste den Tag mit einer letzten Runde und dem gemeinsamen Singen des „Koscher Lieds“ beschließen. Einzig die Spelunken der neuen Bastey haben danach noch geöffnet (siehe Seite 76). Auch wird mancherorts noch geschafft, wo erz- oder ambosszwerghische Handwerker wie in ihren Reichen unter dem Berg kaum einen Unterschied zwischen Tag und Nacht machen, wenn sie sich einem Werkstück widmen. Zugleich tun „die Dämmrigen“ ihre Arbeit, um die sie keiner beneidet.

Die Stadttore öffnen sich wieder, sobald der Morgen graut und die Glocken des Ingerimm-Tempels zum Frühgebet rufen. Die Fischer sind dann längst auf den See hinausgefahren, nun rollen bereits wartende Fuhrwerke der Bauern in die Stadt, um ihre Feldfrüchte auf den Märkten darzubieten; wer vor den Mauern ein Feld zu bestellen hat, eilt hinaus. Bald schon öffnen die Schänken wieder, denn wer schon früh sein Tagwerk begonnen hat, den verlangt es bald nach einer kräftigen Mahlzeit. Und um die Mittagszeit sind die Bergleute der Frühschicht die ersten, für die der Feierabend beginnt, den sie mit gutem Angbarer Bier begießen.

VATER INGERIMM UND SEINE GESCHWISTER – GLAUBE UND ABERGLAUBE

Nicht erst seit ein gemeinsames Gebet an Ingerimm am 23. Ingerimm 1027 BF die Stadt vor Alagrimms unheiligem Feuer bewahrte, gilt der Gott der Zwerge und des Handwerks unangefochten als schützender Vater der Stadt. Hier ist auch der Entstehungsort des hügelzwerghisch-menschlichen Kultes. So ist es kein Wunder, dass sich hier der größte Tempel des Gottes (außerhalb von Xorlosch) findet, in dem die Hüterin der Flamme residiert. Die innige Verehrung durch die Angbarer wird an vielen Orten deutlich: Sei es im Rahmen einer kurzen Andacht bei den Zusammenkünften der Zünfte, durch die allgegenwärtigen Symbole, Statuen und Flammennischen oder wenn ein Bürger seinen Worten durch den Zusatz „Bei Ingerimms Bart“ Nachdruck verleiht. Vor allem gehört es für jeden Bürger zum guten Ton, sich am Feuertag in Schale zu werfen und in der großen Halle zur Feuermesse zu erscheinen.



Die anderen elf Götter stehen naturgemäß im Schatten des weisen Allvaters und werden in ein Verhältnis zu ihm gesetzt. So hält sich in Teilen der Angbarer Bevölkerung die Lehre, dass Mutter **Travia** die Gemahlin Ingerimms sei – weshalb das Herdfeuer für den neuen Tempel nicht etwa im weit entfernten Hauptsitz der Göttin geholt, sondern im hiesigen Ingerimm-Tempel entfacht wurde.

Rondra wird vor allem als vertrauenswürdige Beschützerin vor fremden Gefahren geschätzt. Ihr Aspekt als Herrin von Krieg und Kampf ist den friedliebenden Angbarern allerdings eher fremd und findet bestenfalls bei Bütteln und Kriegern Beachtung.

Dass die Geweihten im **Praios**-Tempel ein halbwegs angemessenes Spendenaufkommen haben, ist wohl einzig dem pflichtbewussten Fürstenhaus zu verdanken, denn sonderlich verbunden sind selbst die Patrizier dem Götterfürsten kaum. Das Gedächtnis der traditionsbewussten Angbarer ist nicht nur bei den Zwergen gut – und die Priesterkaiserzeit noch immer unvergessen.

Schon eher halten die Händler es mit **Phex**, der in Angbar erstaunlich offen – freilich als Gott des ehrbaren Handels – verehrt wird.

Hesinde und **Boron** verfügen zwar ebenso über Kultstätten in der Stadt, doch hält sich ihre Verehrung in Grenzen. Während die Priester der Göttin der Magie und Weisheit seit jeher kaum Gläubige betreuen, werden die unheimlichen Kleriker des Schweigsamen abergläubisch gemieden – auch wenn man ihren Dienst als Wächter der Ahnen durchaus schätzt.

Sowohl **Efferd** als auch **Tsa** haben ihre Tempel im Feuer des Alagrimm verloren. Efferd genießt jedoch vor allem unter den Fährleuten und Fischern von Barschensee noch immer große Verehrung, so dass man sich freut, wenn die Seegeweihte Trave Blitzenstrunk mit ihrem Tempelfloß am Kai anlegt. Tsa, die ewig junge Göttin der Erneuerung hatte es dagegen selbst unter den eher fortschrittlichen Anhängern von Reichsvogt Stippwitz schwer – und ihr wird auch heute nur vereinzelt gehuldigt, wenn ein neues Gebäude oder ein Neugeborenes gesegnet werden sollen.

Unter den Göttern, die kein eigenes Haus in der Stadt besitzen, wird wohl **Peraine** die innigste Verehrung zuteil. Vor allem im ländlichen Kruming findet man zahlreiche hölzerne Storchstatuen und Sinnprüche zu Ehren der Fruchtgebenden.

ABERGLAUBE

Wenn sich am Abend die Großmutter ans Bett ihres Enkelkinds setzt, bekommt man einen Eindruck vom reichen Sagenschatz der Angbarer. Munter wird die Wirklichkeit mit Erfundenem vermischt, wird Vergangenes verklärt und ausgeschmückt. Da herrschen Firuns Tierherren über die Wälder, da bewohnen die otterähnlichen sprechenden Noggen Paläste unter dem See und treibt Phex selbst Schabernack mit faulen Gesellen. Unartigen Kindern begegnet der wilde Rabbatzmann aus den Koschbergen oder gar der Kahle Ork. Daher fällt es auch erwachsenen Angbarern nicht immer leicht, die Mär vom Leben zu trennen, so dass manchem Bürger die Geschichten seiner Kindheit ein Leben lang als Aberglaube und Vorurteil begleiten.

Wegen ihrer Seltenheit und der zahlreichen Geschichten der Zwerge sind insbesondere die Elfen für viele Angbarer leibhaftige Sagengestalten, denen sie (wie anderen Magiebegabten) mit respektvoller Vorsicht begegnen. Zwar ist man in Angbar sicher weltoffener als auf dem Lande, doch auch hier glaubt mancher, man dürfe Elfen nicht in die Zauberaugen sehen und ihr Gesang könne einem den Verstand rauben. Nach altem Recht ist es eigentlich sogar untersagt, Elfen unter dem Dach seines Hauses zu beherbergen. Einige findige Angbarer Wirte umgehen dieses Verbot jedoch dadurch, dass ihr Gasthaus ein (freilich meist an Nicht-Elfen vermietetes) eigenes *Elfenzimmer* bereithält, oft ein angebauter Schuppen, der über ein eigenes Dächlein verfügt. Jedoch kann es auch hier geschehen, dass man das Haus vorsichtshalber gründlich auslegt, sobald der elfische oder magiebegabte Gast abgereist ist.

BARDENSANG UND BIERGENUSS – BRAUCHTUM UND ZEITVERTREIB

»Einst kam ein reicher Edler aus Almada zum alten Luthrix Latzinger und bat ihn darum, einen Satz sechs gleich großer Metallkugeln – drei heller und drei dunkler – herzustellen. Der alte Kesselschmied tat, wie ihm geheißen, als sein Kunde aber nach zwei Wochen wiederkam, um das Werk zu holen, wollte der Meister doch wissen, wofür die Kugeln denn gut seien. Da warf der Südländer einen Silberling auf den Boden und versuchte, eine seiner Kugeln möglichst nah an dieses Ziel rollen zu lassen. Luthrix betrachtete den Almadaner mit gerunzelter Stirn, rollte seinerseits eine Kugel, schüttelte sein Haupt und stellte fest, dass dieses Spiel nicht koscher sei. Daraufhin gab er auch seinem Nachbarn Brimbo Bröselbaum, der inzwischen neugierig neben ihm stand, eine Kugel – und auch dieser warf, schüttelte nur den Kopf und gab Luthrix' Urteil recht. Bald hatte sich halb Heimeling an dem Platz versammelt, um die Sinnlosigkeit dieser neuen südländischen Sitte festzustellen ... und noch heute sieht man an lauen Abenden immer wieder Gruppen von Angbarern beieinander stehen, die sich offenbar mit größtem Vergnügen über Stunden davon überzeugen, dass dieses Kullern pure Zeitverschwendung ist.«

—gerne erzählte Geschichte in Angbar, zeitgenössisch

»Auch wenn es die fleißigen Angbarer nur schwerlich zugeben werden, es gibt für die meisten nach einem langen Tag in der Werkstatt durchaus auch andere Dinge als die Arbeit, denen sie sich gerne widmen. Für die Mußestunden hält Angbar eine große Vielfalt bereit: vom Gaukler auf dem Markt über die Puppenbühne bis zum Theater, vom Ringkampf in der Zwergentaverne, dem Immanenspiel bis zum Fürstenturnier.

Die meisten gönnen sich derlei teuren Spaß jedoch nur selten. Viel lieber spielen sie etwas Kullern in der Nachbarschaft oder widmen sich ihrem Garten – ihrer kleinen Welt, zwischen Praiosblumen, Beerensträuchern, Erbsenranken, Rüben und Kräutern. Dazwischen dürfen eine Bank zum genüsslichen Entspannen, ein Gartentor als Treffpunkt für einen Plausch und ein tönerner Gartenelf zur Zierde nicht fehlen. So sorgt ein Gärtlein für die Seele und den Leib, weswegen mancher auch Schnaps aus seinem Obst brennt, Hasen oder Hühner hält. Mancher zieht auch lieber zum See, um zu angeln oder mit einem Boot zu fahren, gerade unter den jugendlichen Patrizierkindern ein beliebter Zeitvertreib.

Sammler findet man dagegen in allen Schichten. Ihnen scheint es geradezu eine Lust zu sein, sich gegenseitig in Sachen Eigenwilligkeit zu überbieten: Außerkoscher Bierkrüge, Kaiserbüsten, Barthaare berühmter Leute, kuriose Kopfbedeckungen oder Bilder von Drachen sind noch harmlose Beispiele.«

—Siopan von Salmingen: Vom Wesen des Koscherlandes. Landt und Leute. Historia und Symbola; *Ferdok* 1017 BF

KULINARISCHE GENÜSSE

So unterschiedlich die Steckenpferde mancher Angbarer auch sein mögen, eine Lieblingsbeschäftigung vereint sie: das Essen. Nicht nur bei den Hügelzwerge gliedert ein Reigen von Mahlzeiten den Tag auf angenehmste Weise. Von Kleinigkeiten wie Salzgebäck, Brezeln und Nüssen über die vielfältige Angbarer Suppenküche bis zu Spezialitäten wie dem Angbarsch in Biersoße oder der weithin gerühmten Käseschmelze und schließlich den hügelzwergeischen Süßspeisen: In der Küche sind die Angbarer entgegen ihrem Temperament experimentierfreudig, wie die *Gaststuben Aventuriens* (Seite 77) eindrucksvoll unterstreichen. Die goldenen Koschklöße aus teuren Bornknollen oder gar Koschammernzungen sind dagegen eher etwas für zahlungskräftige und schaulustige Durchreisende. Will sich ein Angbarer etwas gönnen, gelüstet es ihm eher nach saftigem Braten, den er üblicherweise mit seiner Lieblingswürzmischung verfeinert. Dazu gehört ein gutes Bier und ein Pfeifchen – und da diese am besten in Gesellschaft schmecken, trifft man sich allabendlich gerne in einem der vielen Gasthäuser und Schänken der Stadt. Für den Angbarer ist sein Stammtisch, der sich meist aus Zunftfreunden oder Nachbarn zusammensetzt, der ideale Ausklang eines Tages.



FESTLICHKEITEN

Noch geselliger als am Stammtisch geht es nur bei Festlichkeiten zu. Entsprechend oft und gerne feiern die Angbarer, wobei ihnen kaum ein Anlass zu unbedeutend ist. Einzig das Ausmaß der Feier kann sich unterscheiden, vom gemeinsamen Krüglein unter Nachbarn bei der Einweihung eines neuen Zaunes bis zum mehrtägigen Markt zu Ehren Ingerimms bei der Warenschau. Je gewichtiger der Beweggrund, desto weniger achten die braven Bürger auf ihre übliche Sparsamkeit – sorgen für Tanz und Musik, fahren große Fässer und guten Braten auf (wobei fast jeder eine traditionsreiche Garnitur stabiler Feierbänke und bunter Laternen daheim hat oder vom nächsten Gastwirt leiht, so dass er wenigstens hier nicht unnütz Gold verplempert). Auch Fremde werden häufig zum Mitfeiern eingeladen, umso herzlicher, wenn sie zuvor beim Aufbau mithalfen – auf diese Weise ist es ihnen vielleicht sogar vergönnt, in ein sonst verschlossenes Zunfthaus zu gelangen. Ein ganzer Reigen von Festlichkeiten reiht sich im Angbarer Jahreslauf, ob religiöse Andacht oder einer der (teilweise auch erfundenen)

Nationalfeiertage im Derenrund – fast immer gibt es eine Gelegenheit zum feiern. Und gibt der Kalender mal keinen Grund her, so gibt es sicher in der Familie, in der Zunft, unter den Freunden oder Nachbarn einen solchen.

ANGBARER WARENSCHAU

Das größte Angbarer Fest ist zweifellos die Warenschau vom 21. bis 23. Ingerimm. Ihr Ruf als bedeutsamste Handwerksmesse ist bis weit über die Reichsgrenzen hinaus gedrungen, so dass sich, selbst in diesen schwierigen Zeiten im Reich, ganze Scharen von Fremden in der Stadt tummeln, um zu handeln, Aufträge zu vergeben oder den Trubel zu genießen. Bereits am 21. Ingerimm, dem Tag der Waffenschmiede, wird der ursprünglich religiöse Charakter des Festes deutlich: Auf dem Platz der Feuers findet ein großer Dienst zu Ehren Ingerimms statt. Stichflammen aus den acht Feuersäulen erhellen den Platz, während die Hüterin der Flamme feierlich acht besonders gelungene Waffen mit der begehrten Prägung 'XXI Ingerimm' weiht. Anschließend ziehen

ANGBARER JAHRESLAUF

1. Praios – *Praioswend*: Die Bürger tragen ihre Jahresscheid-Kerzen im Rahmen eines Praiosdienstes am Sonnentempel zusammen und entzünden dort zu Sonnenaufgang ein großes Feuer, um das Ende der Namenlosen Tage zu begrüßen
2. Praios – *Fürstlich Gnaden*: Fürst Blasius lädt zum Bürgerfest in den Fürstengarten, für Kinder gibt es Wurst und Brot, für die Gesellen und Armen Freibier
20. Praios – *Wüstenfest* im Derenrund: exotisches Fest im Stile Araniens, Tulamidiens und der Novadis (was für den Angbarer keinen rechten Unterschied macht)
30. Praios – *Ratstag*: Reichsvogt und Rat der Zünfte legen öffentlich Rechenschaft ab und stellen sich auf dem Balkon des Rathauses den Bürgern
6. Rondra – *Nationalfeiertag im Mittelreich*: Schützenfest und Freibier in vielen Schänken
14. Rondra – Andergast und Nostria feiern im Derenrund, wobei sich die Wirte traditionell zu übertrumpfen versuchen
15. Rondra – In jedem zweiten Jahr *Fürstliches Ritters Turnier* im Brodilsgrund
19. Rondra – *Maraskanerfest* im Derenrund: meist mäßig besucht
1. Efferd – *Thorwalerfest* im Derenrund: großes Gelage am Swafnirtag
- 1.–3. Travia – *Fest der eingebrachten Früchte*: eher ländliches, dreitägiges Fest, beginnend mit dem Tag der Heimkehr und endend mit Trachtentanz in Kruming
12. Travia – *Tag der Treue*: Besinnlicher Götterdienst im Travia-Tempel
15. Travia – *Tsatag* von Fürst Blasius: Auch wenn Seine Durchlaucht auf der fernen Burg Fürstenhort weilt, schickt er stets zwölf Fässer Freibier in die Stadt
30. Travia – *Nacht der Ahnen*: Gedenken an die Verstorbenen beim Abendessen im Kreis der Familie am Vorabend des Tags der Toten
8. Firun – *Bornlandfest* im Derenrund mit feierlichem Ziegenfangen
30. Firun – *Ifirnstag*: Kufenschuhlaufen und Ifirnfeuer am See
19. Tsa – *Fest zu Ehren des Lieblichen Feldes* im Derenrund: Mensch und Hügelzwerg verkleiden sich mit gezwirbelten Perücken und schmausen feines Zuckerwerk
1. Markttag im Phex – *Tolles Treiben*: Zu Frühlingsbeginn wird sämtliches Viehzeug mit bunten Blumen geschmückt und durch die Gassen getrieben
16. Phex – *Tag des Phex*: Seit der spektakulären Absetzung von Reichsvogt Thuresch durch Anglinde Markwardt 850 BF finden an diesem Tag keine Ratssitzungen mehr statt

1. Peraine – *Saatfest*: Pilgerzug der Bauern auf die Felder

1.–6. Ingerimm – *Woche der Elemente*: Aus ursprünglichen Gedenken ist eine Woche der Zunftfeste geworden, in deren Rahmen die Zünfte neue Lehrlinge taufen sowie Gesellen und Meister ernennen

1. Ingerimm – *Tag des Feuers*: Feierliche Neueglut in der Esse des Ingerimm-Tempels zu Beginn des heiligen Monats – die Farbe und Stärke der Glut soll Aufschluss über das kommende Jahr bieten

2. Ingerimm – *Tag der Luft*: Feier der Weber und Schneider, Wettfahrt der Segelboote, Treffen von Gauklern und Musikanten an der Windmühle beim Ifirnsee

3. Ingerimm – *Tag des Eises*: Während sich die anderen Zünfte vorbereiten, feiern insgeheim die unehrlichen Handwerke, wie die Gerber, Bader und Kleinkrämer

4. Ingerimm – *Tag des Wassers*: u.a. Feste der Fischer, Fährleute und Wassermüller

5. Ingerimm – *Tag des Erzes*: u.a. Feste der Schmiede, Steinmetze, Töpfer und Glaser

6. Ingerimm – *Tag des Humus*: u.a. Feste der Brauer, Holzhandwerke und Bäckereien

7. Ingerimm – *Sankt-Ilpetta-Tag*: Nächtlicher Fackelzug und (meist) friedliche Sankt-Ilpetta-Wettkämpfe der Zünfte in Disziplinen wie Hammerwurf, Nägelschlagen, Loren-Ziehen oder Balkentragen (siehe Seite 89, **Geheimnisse: Zwiste der Zünfte**)

8. Ingerimm – *Tag des Aufbruchs*: wichtiger Zwergenfeiertag und zeremonieller Auszug der Wandergesellen

21.–23. Ingerimm – *Angbarer Warenschau* vom Tag der Waffenschmiede (21.) bis zum Alagrimm-Gedenktag (23.). Handelsmesse und Volksfest zwergischen Stils mit Blasmusik, Armbrustschießen und Fassrollen.

Letzter Erdtag im Ingerimm – *Murgrims Brauch*: Ein zerstörtes Artefakt wird durch Ingerimms Wirken wiedererschaffen

1.–7. Rahja – *Schelmennächte, Fest der Freuden*: Ungewöhnlich ungeordnete und bunte Feier, an der die Hierarchien in Angbar für eine Woche auf den Kopf gestellt werden.

7. Rahja – *Mohafest* im Derenrund: wilder Tanz und dunkel geschminkte Hügelzwerg

26. Rahja – *Tsatag* der Kaiserin Rohaja: Lobende Trinksprüche an den Stammtischen

30. Rahja – *Jahresscheid*: Am Vorabend der Namenlosen Tage werden am Praios-Tempel geweihte Kerzen verteilt, vor deren Licht alles Dunkle weicht



die Honoratioren der Stadt, häufig einschließlich des Fürsten, feierlich in einem bunten Zug zum Marktplatz. Ausgewählte Handwerker vertreten ihre Zunft mit geweihten Laternen oder tragen große Statuen verdienter Angbarer vor sich, eine Ehre, um die im Vorfeld bisweilen in Wettkämpfen entschieden wird. Die Messe selbst findet gleichzeitig an den zentralen Plätzen statt – wobei den wichtigsten Handwerkern, wie den Schmieden und Steinmetzen, traditionell die besten Stände am Neumarkt gebühren. Allein die seltene Gelegenheit, Kontakt zu legendären Meistern, etwa den Waffenschmieden der Bergfreiheit Koschim, aufzunehmen, lockt viele ruhmreiche Recken an. Die Gasthäuser sind trotz verdoppelter Zimmerpreise zum Bersten gefüllt, so dass mancher Gast bei Bürgern oder gar im Schuppen nächtigen muss. Auch so manche Langfinger und anderes Gesindel tummeln sich in den Gassen, in denen bis in die Hinterhöfe auf zwergische Weise mit Fassrollen, Steinstoßen, Blaskapellen, Braten und Bier gefeiert wird. Den Gauklern und Alchimisten gehört auch der Abend am letzten Tag, wenn sie am Jahrestag von Alagrimms Angriff die Stadt als Feuerschlucker, Fackeljongleure und Flammenzauberer zum Leuchten bringen.

DIE SCHELMISCHEN PÄCHTE

Das Fest der Freuden vom 1. bis 7. Rahja hat in Aventurien verschiedene Gesichter – vom Maskenfest in Grangor bis zum Sommerball in Punin. In Angbar aber scheinen während der Schelmischen Nächte Kobolde die Verhältnisse in der Stadt auf den Kopf gestellt zu haben. Tatsächlich soll der Ursprung, der Legende nach, bei einem fürstlichen Hofnarren liegen, der während der Knechtschaft des Thronräubers Porquid (915-934 BF) in Angbar weilte. Als er sah, dass ein Unschuldiger von Vogt Ludger dem Schrecklichen, einem gefürchteten Schergen des falschen Fürsten, an den Pranger gestellt und gedemütigt wurde, verwandelte er das Gesicht des vor Eier und Dreck triefenden Opfers durch eine Illusion kurzerhand in die fette Fratze Ludgers. Daraufhin begannen die versammelten Bürger und selbst die Schergen lauthals zu lachen. Nur der Vogt selbst tobte, doch hatte er in diesem Moment derart an Schrecken verloren, dass ihn die Angbarer fortan nicht mehr so sehr fürchteten. In Gedenken an dieses befreiende Erlebnis beginnt die Feier noch heute am Neuen Markt mit dem Prangerwerfen, bei dem einige mutige und humorvolle Gesellinnen und Gesellen freche Sprüche in die johlende

Menge rufen und sich von dieser mit Eiern, Obst und Dreck bewerfen lassen. Die- oder derjenige, der am meisten abbekommt, wird am Abend feierlich zum "Halben Vogt" gekrönt. Ab diesem Zeitpunkt steht die uralte Ordnung innerhalb der Mauern von Neumarkt, Heimeling und Alt-Angbar Kopf und jeder lebt sie auf seine Weise aus. Ein Fluch wird zum Gruß, Gesellen geben ihren Meistern Aufträge, Reiter sitzen falsch herum im Sattel, Zwerge gehen auf Stelzen, Menschen auf Knien, die Waffen sind aus Gebäck und Zuckerguss, Frauen tragen Bärte und Männertracht, die Männer werfen sich in Kleider und Röcke, die Kinder wiederum beschenken ihre Eltern mit Süßigkeiten und dürfen sie ins Bett schicken. Viele verstecken sich hinter sorgsam gefertigten Masken, großen Hüten, bunten Zwergenbärten oder zumindest anderen Kleidern. Wer keine Maske trägt oder sich nicht verkleidet, ist gehalten, rückwärts zu gehen. Alle Verstöße sind sofort zu ahnden, indem der Täter mit Eiern, Torten und faulem Obst/Gemüse beworfen wird. So mancher fühlt sich berufen, als "Geweihter" Scherzpredigten zu halten, als angeblicher Stadtrat unsinnige Erlasse zu verkünden, als falscher Fürst Würste zu verteilen, als Hexe seine Nachbarn zu "verzaubern" oder als Ritter Duelle mit langen Broten zu fechten. Wilde Musik, Tanz und Gelage gehören ebenso zu diesen Tagen wie derbe Späße, deren Opfer vor allem biedere Spaßverderber und ahnungslose Auswärtige sind. Ebenso rasch wie es begann, endet dieses Fest nach einer Woche – indem der echte Vogt vom "Halben Vogt" mit einem symbolischen Dukaten das Amt erwirbt und gemeinsam mit dem Stadtrat Besen an die Bürger verteilt, die daraufhin die Hinterlassenschaften der wilden Tage tilgen. Das Fest klingt mit einem "ordnenden" Praiosdienst und einem ruhigen Lichterfest am See aus – und schon am nächsten Morgen geht alles wieder seinen gewohnten Gang, als wäre man aus dem verrückten Traum eines Schelms erwacht.



DIE STADTEILE ANGBARs

DER NEUMARKT

Durch welches Tor auch immer man nach Angbar gelangt – die Hauptstraßen führen alle auf den Neumarkt im Zentrum. Wie in vielen anderen Orten im Mittelreich gibt es auch in Angbar mehrere Märkte für verschiedene Warenarten, so etwa den *Fischmarkt* oder den *Peraime-Markt* für landwirtschaftliche Erzeugnisse; doch der Neumarkt ist der größte von allen: Hier pulsiert das Leben, hier treffen sich die Angbarer und die Stadtfremden, um Handel zu treiben, Neu-

igkeiten auszutauschen, sich zu amüsieren oder wichtige Geschäfte zu tätigen. Eingerahmt von den prächtigen Fassaden der Amtsgebäude, Kontore, Patrizierhäuser, Stadtpalais der Landadeligen und des Praios-Tempels bildet der Neumarkt Angbars gute Stube, eine Welt für sich, geprägt von sattem Wohlstand und fleißiger Geschäftigkeit.

Haus der Zünfte (Rathaus) (1)

Die Ostseite des Platzes wird vom Haus der Zünfte beherrscht, das mit seiner reich verzierten Fassade vom Selbstbewusstsein des Bür-



gertums kündigt. Im Erdgeschoss befinden sich die Schreibstuben und Kanzleien, in denen es werktags zugeht wie in einem Taubenschlag. Im Obergeschoss finden sich der große Ratssaal und einige kleinere Kabinette. Hier tagt der Zunftrat, hier empfangen die Würdenträger der Stadt Bittsteller und Geschäftsleute.

Berühmt ist das Rathaus wegen seines Uhrwerks, einem Wunderwerk der Mechanik, das nicht nur die Stunde, sondern auch den jeweiligen Mond nebst zwergischem Monatsnamen, die Phasen des Madamals von Kelch bis Helm, die Sternkonstellationen und allerlei Geheimnisvolles mehr anzeigt (91 A). Als Höhepunkt ertönt zur Praiosstunde ein mechanisches Konzert aus Pauken, Becken und Röhrenglocken. Dazu erscheint eine Holzfigur über dem großen Balkon des Hauses. An vielen Tagen sind dies Alltagsgestalten wie "die Gesellin" oder "der Bergmann". Selten zeigt das geheimnisvolle Räderwerk historische Figuren wie den weisen Gründungsvater Angarosch, den streitbaren Fürsten Ontho oder den finsternen Orkhauptling Shaikaz. Abergläubische Angbarer deuten die Figuren als Omen, weil es ein Rätsel ist, nach welchem Prinzip die Uhr diese auswählt.

Zur Angbarer Lebensart gehört es, wenn der Reichsvogt vom Balkon zur Menge spricht, seine Worte mit kritischen oder gewitzten Worten zu kommentieren. Ebenso wie das vielstimmige "Hört! Hört!" der Menge als Antwort darauf – eine Sitte, die andernorts im Reich für Erstaunen sorgen würde, vom im Bürgertum verankerten Rat jedoch als Zeichen wacher Anteilnahme am Stadtgeschehen gesehen wird. Allzu freche Schreihälse haben allerdings auch in Angbar schon die Bekanntschaft mit Stadtgarde und Pranger gemacht.

Über den Innenhof gelangt man in den Ratskeller, wo die Damen und Herren nach ihren Sitzungen zu tafeln pflegen. Dabei hat jeder seinen eigenen Humpen, der von den Wirtsleuten in einem wuchtigen Eichenholzschränk aufbewahrt wird.

Pranger (2)

Auf dem Marktplatz von Angbar steht der Pranger als Instrument städtischer Gerichtsbarkeit: Hier wird dem Spott der Allgemeinheit preisgegeben, wer gegen die guten Sitten und Gesetze verstoßen hat. Nächtliche Ruhestörer finden sich hier ebenso wieder wie unredliche Krämer oder Aufschneider, die trotz guter Belehrung die Kleiderordnung missachteten. Eselsmützen und Schandmasken können ebenso Teil der Prangerstrafe sein wie Schilder mit Spottversen, die den Delinquenten um den Hals gehängt werden. Das Bewerfen der Angeprangerten mit faulen Eiern oder Obst ist in Angbar allerdings ungebrauchlich, und solche Misshandlungen werden von den Marktwachen rasch unterbunden. Stattdessen machen sich vor allem die Jugendlichen der Stadt einen Spaß daraus, die Angeprangerten mit Spottversen und -liedern zu verhöhnen.

Neue Vogtei (3)

Das im rohalschen Stil reich verzierte Palais neben dem Haus der Zünfte ist der Wohn- und Amtssitz des jeweiligen Reichsvogtes, derzeit Bosper zu Stippwitz. Manche nennen es in Anspielung auf den Baustil auch etwas spöttisch das "Elfenhaus" und sagen den Bildnissen eine magische Wirkung nach. Das Innere der großzügigen Räumlichkeiten hält, was das gediegene Äußere verspricht – kein Wunder, residierten doch hier einst die reichen Grafen vom Angbarer See. Allerdings werden meist nur Ratsherren und Bekannte des Vogtes eingelassen.

An einer Ecke des Gebäudes sieht man meistens eine neugierige Menge von Menschen und Zwergen stehen, denn an der *Neuwen Mur* (der 'Neuigkeiten-Mauer') werden frisch erlassene Verordnungen, aber auch sonstige Neuigkeiten und die Berichte Reisender angeheftet, die vom Ratsschreiber *Born von Sedtler* auf ihre Glaubwürdigkeit geprüft wurden (siehe auch Seite 88). Daneben besteht für jedermann die Möglichkeit, gegen eine geringe Gebühr vom Ratsschreiber einen eigenen Aushang hier anbringen zu lassen, etwa wenn man als Händler Geleitschutz für einen wichtigen Transport oder Mitstreiter für eine

gefährliche Unternehmung sucht. Wer auch immer etwas vorhat, für das er Mitstreiter oder die Aufmerksamkeit der Angbarer benötigt, der "zettelt hier etwas an".

Handelskontor Gebrüder Stippwitz (4)

"Reich wie Stippwitz" ist ein geflügeltes Wort bei den Angbarern, und das prächtige (manche sagen auch: protzige) Kontor am Neumarkt wird dem sagenhaften Ruf der Händlersippe gerecht. Es beherbergt nicht nur die Lager, Schreibstuben und Geschäftsräume des Fernhandelshauses, sondern im Obergeschoss auch das einzigartige *Specialitätencabinett*, das mit begehrten Südlandwaren, aber auch exotischen Kuriositäten aufwartet. Neben Thalusaner Pfeifenkraut, Mirhamer Seidentüchern oder Khunchomer Duftöl wird man hier auch nivesische Mammutonschnitzereien, Selemere Meteoreisen-splitter oder (ausgestopfte) Syllaner Meerkatzen finden. Allerdings bleibt diese Sammlung betuchteren Kunden vorbehalten; gewöhnliche Gaffer können bisweilen immerhin auf ihre Kosten kommen, wenn eine neue Warenladung in die Lagerräume gebracht wird. Da sich neben wertvollen Sammlerstücken auch bedeutende Geldbeträge im Kontor befinden, kommt es alle paar Jahre zu Einbrüchen, die bislang aber alle an der Zuverlässigkeit der Schlösser und Wachleute (siehe auch Seite 88) gescheitert sind. Zumindest würde die Familie Stippwitz niemals zugeben, dass ein dreister Einbruch von Erfolg gekrönt war.

Das Handelshaus, das aus bescheidenen Anfängen vor einigen Generationen aufgestiegen heute ein weites Handelsnetz unterhält und feste Kooperationen mit Kaufleuten aus Perricum, Grangor und sogar Al'Anfa eingegangen ist, begründet den Wohlstand aller Familienangehörigen. Ins Geschäft einbezogen sind allerdings nur die direkten Nachkommen der drei Brüder Halmar, Tiftal und Grobrom zu Stippwitz. Reichsvogt Bosper beispielsweise bezieht wie sein Vater Eberwulf lediglich Tantiemen aus seinen Kapitaleinlagen in das Geschäft (siehe auch Seite 82).

Tempel des ehrbaren Handels (5)

Angbar gehört zu den wenigen Städten Aventuriens, die einen öffentlichen Phex-Tempel beherbergen. Das hiesige Haus des Fuchses befindet sich zwischen dem Haus der Zünfte und Neuer Vogtei. Doch eher aus alter Tradition des Phex-Glaubens als aus wahrer Heimlichtuerei weisen nur die den Eingeweihten bekannten Phex-Zeichen auf den Tempel hin. In Angbar weiß aber jeder, wo und wie er Meister Ingerimms gewitztem Göttergesellen seine Aufwartung machen kann. Denn in dieser Rolle sehen ihn die Koscher: Als Gott des Handels und des ehrbaren Gelderwerbs, natürlich auch von List und Glück – aber nicht als Herrn des Diebsgesindels und der Vagabunden. Freilich gibt es davon auch in Angbar inzwischen mehr als genug, doch wird man sie in den Nischen der edel getäfelten Halle kaum finden. Stattdessen sieht man hier ehrbare Handelsleute und selbst den Reichsvogt ein- und ausgehen, für gute Geschäftsabschlüsse beten oder einen Anteil ihrer Gewinne opfern. Die Phex-Geweihten fungieren auch als Notare bei Handelsabkommen und siegeln Verträge, was die Praios-Geweihtenschaft mit gemischten Gefühlen betrachtet.

Selbstverständlich hat auch dieser Phex-Tempel seine Geheimnisse und Heimlichkeiten: Für eine entsprechende Spende kann man hier wertvolles Hintergrundwissen erwerben oder heimliche Treffen mit schwer erreichbaren Persönlichkeiten in Hinterzimmern arrangieren, wo die Wände (vielleicht) keine Ohren haben (siehe auch Seite 89, **Geheimnisse: Der Herzog von Angbar**).

Amtssitz der Marktgreven (6)

Für jeden der Angbarer Märkte gibt es einen eigenen Greven, der streng über die Einhaltung der Marktordnung wacht. In Angbar besitzen die Marktgreven eine beachtliche Autorität und Machtbefugnis. Ihr Amtshaus steht am Neumarkt, bezeichnenderweise direkt neben dem Praios-Tempel. Die Marktgreven vergeben die Konzession für



die Verkaufsstände, kontrollieren die Güte der Waren und die Einhaltung der Handelsregeln. Dazu verfügen sie über eigene Büttel, die den Marktfrieden schützen, Tagediebe vom Platz weisen, bisweilen gar Platzverbot erteilen oder verdächtige Waren beschlagnahmen. Im Amtshaus findet man auch die Eichmaße für die Waagen, Maßbänder und Zollstöcke der Gewerbetreibenden. Verwirrend für auswärtige Kunden und Händler ist die Tatsache, dass man in Angbar kaum mit den Rohalschen Maßeinheiten rechnet, die sonst überall im Mittelreich gelten; stattdessen verwendet man die Zwergenmaße (**Angrosch 64**), was schon oft zu Missverständnissen und Streitigkeiten geführt hat. Die wohl schillerndste Figur unter den meist recht biedereren Amtleuten ist *Praiodane von Stippwitz-Hirschfurten* (siehe auch Seite 83), ihres Zeichens Grevin des Neumarktes.

Tempel des Götterfürsten (7)

Das Gotteshaus an zentraler Stelle im Norden des Neumarkes ist nicht das größte seiner Art, doch strahlt es noch immer die Pracht und Erhabenheit der Priesterkaiserzeit aus. Die strenge Herrschaft jener Jahre ließ die Bedeutung von Praios für die Angbarer rasch schwinden, so dass der Tempel heute vielleicht leer und verfallen wäre, wenn die Fürsten nicht für den Erhalt der alten Pracht gesorgt hätten. Seine goldglänzende Kuppel überragt die umliegenden Gebäude, und der *Göldene Gong*, mit dem zur Messe gerufen wird, ist weithin zu vernehmen. An trüben Tagen wird das Innere durch zahlreiche Kerzen erhellt, deren Wirkung durch einige geschickt platzierte Spiegel vervielfacht wird. Scheint jedoch die Sonne, dann wird der Tempel durch vierundzwanzig schmale Fenster aus bernsteinfarbenem Glas in ein wunderschönes Licht getaucht und die Fürstenloge erstrahlt zur Mittagsstunde in hellem Schein. Tatsächlich gilt die Sakrale noch immer als Haustempel der Eberstamms und wird nur an hohen Feiertagen von den Bürgern besucht, die es ansonsten eher mit Ingerimm, Travia oder Phex halten.

Schandwaage (8)

Angbar ist reich an Relikten aus alter Zeit. Eines der berühmtesten ist die Schandwaage, die mitten auf dem Neumarkt steht. Genau genommen handelt es sich bei dieser Waage um das rußgeschwärzte Gerüst der *Zornigen Theruka*, einer großen Steinschleuder, mit der man sich vergeblich gegen die Orks gewehrt hatte. Diese waren im Jahre 600 BF plündernd durch den Kosch gezogen und hatten gedroht, Angbar einzunehmen. Um dem Verderben zu entgehen, erreichten die Stadtoberen gegen einen hohen Tribut den Abzug der Orks. Der Sage nach ließ deren Häuptling Shaikaz die drei größten Ambosse der Stadt in Gold aufwiegen. Diese Szene wird jährlich auf dem Marktplatz nachgestellt, damit die Bürger, eingedenk der alten Schande, ihre Stadt in Zukunft umso wackerer verteidigen.

Haus Sirbensack (9)

Das Hotel *Haus Sirbensack* ist das beste Haus am Neumarkt und somit in der ganzen Stadt. Hier steigen vor allem reiche Händler oder Adlige ab, um für ein paar Tage jede erdenkliche Bequemlichkeit zu genießen. Manche Adelsfamilien des Koschs, die sich am Fürstenhofe repräsentieren wollen, steigen im Haus Sirbensack ab. Berühmt ist die Küche des Hauses, die von einer Hügelzwergin, Matroscha Minzholler Tochter des Matrimba, geleitet wird. Die Koschammernzucht in den großen Käfigen im Hinterhof des Hotels sorgt nicht nur für ein herrliches Konzert für die Gäste, sondern vor allem für einen stets frischen Vorrat an Koscherammerzungen, einer Koscher Spezialität, die aber weitaus mehr an den verwöhnten Höfen von Vinsalt und Gareth geschätzt wird. Nicht auszudenken was geschähe, wenn den wertvollen Vögeln etwas zustieße.

ALT-ANGBAR

Im Südosten erhebt sich Alt-Angbar, der älteste Stadtbezirk, wie eine Krone über den See. Noch immer ist dieses Viertel von einer trutzigen Mauer aus bosparanischen Zeiten umgeben, und auch sonst hat man das Gefühl, dass die letzten Jahrhunderte an den verwinkelten Gassen, steilen Treppen und schummrigen Hinterhöfen unverrichteter Dinge vorbeigezogen sind. Geprägt wird das Bild von den drei Hügeln *Gnarad*, *Dwulin* und *Bwad*, auf deren Kuppen die Zitadelle, der Rondra-Tempel sowie die Alte Vogtei stehen. Dazwischen schmiegen sich, friedlich und geborgen im Schutze jener mächtigen Bollwerke, die Bürgerhäuser an die sanft ansteigenden Hänge.

Die Gegend ist durch und durch gutbürgerlich; wer hier wohnt, der übt ein ehrbares Handwerk aus und nennt ein gut gehendes Geschäft sein Eigen. Die große Betriebsamkeit findet draußen, jenseits der alten Mauer statt, auf dem Neumarkt, an der Reichsstraße, im Hafen oder im Handwerksviertel Inglut. Selbst Herbergen wird man in der Altstadt vergeblich suchen, eine Ausnahme bildet lediglich das Geritterhaus, in dem die Hausritter des Fürsten einkehren und – für den Geschmack der Nachbarn – zu viel Lärm machen. Fremde sieht man nur als Kunden am Tag gerne, ansonsten legt man in diesem Stadtteil Wert darauf, unter sich zu bleiben. Geschichten über die Flüchtlinge in anderen Vierteln haben diese Sichtweise noch verstärkt – und so möchte man 'Barschenseer Verhältnisse' mit hausierenden Beilunkern und rauflustigen Tobriern schon im Vorfeld vermeiden, indem man Auswärtige spüren lässt, dass sie auf Dauer nicht willkommen sind. Diese Liebe zur biedereren Beständigkeit zeigt sich auch an den soliden Häusern, deren Wände oft gänzlich aus Naturstein bestehen und hin und wieder einen Oberbau aus Fachwerk tragen. Das trübe Grau der Fassaden wird aufgelockert durch die blassgrünen oder orangegelben Butzenscheibchen, die bunt lackierten Läden und die Blumentöpfe auf den Fensterbänken. Bisweilen begrünt man selbst die Dächer nach Hügelzwergenart. Auch ist es gute Sitte, in die Türpfosten neben dem Handwerkszeichen Sinnsprüche einzuschnitzen, an denen man oft den Namen der Bewohner erkennen kann. Da sich der felsige Untergrund gut unterkellern lässt, verfügen manche Gebäude gleich über mehrere Geschosse in die Tiefe. Diese werden oft von Angroschim aus dem Erz- und Ambossvolke bewohnt, während in den Wohnungen darüber Menschen leben.

Zitadelle (10)

Auf dem *Gnarad*, dem höchsten der drei Hügel, steht das wuchtige Gemäuer der Zitadelle, das bis zur Errichtung des Schlosses Thalesia Sitz der Koscher Fürsten war. Der achteckige Bau gilt als Meisterwerk zwergischer Festungsbaukunst und kann sich rühmen, niemals erobert worden zu sein. Auch während der Schlacht gegen den Alagrimm 1027 BF bot die Zitadelle der Bevölkerung Schutz.

In der Vorburg, dem *Keilerwall*, befindet sich die Hauptwachstube der Stadtgarde, und in den Gewölben darunter das Gefängnis. In den düsteren, klammen Zellen einzusitzen, ist alles andere als angenehm, auch wenn der Kerkermeister Barok Braunbart S.d. Burtasch verhältnismäßig freundlich mit den Insassen umgeht. Mit einigen Stammgästen soll ihn sogar eine regelrechte Freundschaft verbinden, und er verbringt manche Stunde mit ihnen beim gemütlichen Würfelspiel. Umso schlechter ergeht es dagegen allzu aufrührerischen Häftlingen oder wirklichen Schwerverbrechern – in diesen Fällen schaut Barok gerne weg, wenn sich besagte Stammgäste auf 'robuste Art' darum kümmern, dass der Störenfried die gewohnte Stimmung im Bau künftig nicht mehr beeinträchtigt.

In der Hauptburg ist die Garnison der *Fürstlich Koscher Bergschützen* untergebracht. Auf Grund ihrer weißgefederten Helme nennt der Volksmund die Armbruster dieser neuen Truppe liebevoll-spöttisch *Schneepüschel*.

Sie teilen sich die weitläufige Anlage mit den *Wühlschraten*, einer kleinen Truppe um den einstigen Sappeur Brugosch Ribbenstiel, Sohn des Bothrom. Der Ton in seiner Kriegerschule ist rau, aber herzlich;



auf feine Sitten oder umfassende Bildung legt man hier wenig Wert, dafür lernen die Zöglinge aber so einiges, was ihnen im Feldlager oder im Kampf von Nutzen sein kann – etwa das Wams zu flicken, die Stiefel neu zu besohlen oder einen deftigen Eintopf zu kochen. Mit Armbrust, Axt und Spaten verstehen sie gut umzugehen – aber noch mehr mit dem Bierhumpen. Immerhin legt Brugosch großen Wert auf die Kampffertigkeiten seiner Schüler. Ähnlich wie der von seinem Bruder geleiteten Zirkelschule (siehe Seite 75) liegt es Brugosch am Herzen, das Erbe der Sappeure, die in der Dritten Dämonenschlacht vernichtet wurden, aufrecht zu erhalten. Beide eint der Traum, die verlorene Regimentsfahne aus den Händen des Feindes zurückzuerobieren. Über den Weg zu diesem Ziel sind beide Brüder jedoch seit Jahren zerstritten. So ist es kein Wunder, dass es auch zwischen den *Wühlschraten* und den *Zirkelschülern* immer wieder zu Streichen, Raufereien oder Wettkämpfen mit dem Bierkrug kommt, was schon für erheblichen Unmut bei den Schankwirten und Bürgern gesorgt hat. Zu Strafen durch die Schulleiter führt jedoch bestenfalls eine schmählische Niederlage.

Die *Wühlschrate* im Spiel: Trotz ihrer profunden kämpferischen und handwerklichen Ausbildung – ohne offizielle Anerkennung als Ausbildungskompanie eines bestehenden Kaiserlichen Regiments – sind die Abgänger von Brugoschs Schule gezwungen, sich vor allem als Söldner oder Handwerker durchzukämpfen. Nur die Jahrgangsbesten haben eine Chance, als Spezialisten bei einer provinzherrlichen Truppe unterzukommen. Wohin es sie auch immer verschlägt, sie alle eint der Wunsch, dass sie dereinst das legendäre Regiment der *Angbarer Sappeure* gemeinsam wieder aufbauen können und endlich die Anerkennung als kaiserliche Soldaten erhalten. Jeder weiß, dass dies erst dann geschehen kann, wenn die verlorene Regimentsfahne aus den Klauen der Erben Borbarads befreit wurde. Zu Brugoschs Expeditionen melden sich daher immer wieder Freiwillige – denn auch wenn dieses Hauptziel bisher nie erreicht wurde, sind unvergessliche Abenteuer garantiert (zumindest für jene, die lebend zurückkehren) (siehe auch Seite 92, **Geheimnisse: Erbe der Sappeure**). Die *Wühlschraten* eignen sich auch als Hintergrund für Helden mit kriegerischen Professionen, vorzugsweise Soldat oder Söldner (beide Sappeur).

Halle der Kämpfer (11)

Von der Kuppe des *Dwulin* aus, dessen Hänge steil aus den Fluten ragen, hält der Tempel der Rondra Wacht über Stadt, Land und See. Vom Wasser aus bietet der heilige Bau mit der bronzefarbenen Kuppel einen herrlichen Anblick; doch seine ganze Wirkung entfaltet die Anlage im alt-bosparanischen Stil erst, wenn man von der Stadt aus den Hügel hinaufsteigt. Die gewaltige, aus zwölf mal zwölf Stufen bestehende *Treppe der Helden* wird zu beiden Seiten von überlebensgroßen Statuen bedeutender Krieger und Rondra-Heiliger gesäumt. Ehrfurcht ergreift jeden Gläubigen, schreitet er vorbei am Heiligen Baduar, dem ersten Fürsten des Kosch, oder Thalessia von Angbar, der Heldin der Orkenschlacht auf den Blutfeldern 600 BF.

Der Tempel selbst ist im Inneren eher schlicht, doch beeindruckt der Bau durch die wuchtigen, unerschütterlich aufragenden Säulen. Wenn hier die Gläubigen zur Schwertmesse versammelt sind, dann trägt der Wind das „Dir zu Ehren“ weit über die Dächer Alt-Angbars hin.

Schwertbruder Leodan Stahlsang von Tandosch, ein Hüne von kühler Ausstrahlung, hält stets nach wackeren Herzen Ausschau, die dem Ruf der Herrin Rondra als Novizen oder Löwenritzer zur Ausbildung in den Tempel folgen können – denn die Reihen der Geweihten sind nach den Kriegen der letzten Jahre auch im hiesigen Tempel arg gelichtet. Keine leichte Suche inmitten friedliebender Angbarer, die die Armbrust dem Schwert vorziehen, so dass Leodans stahlblauer Blick vor allem auf die Fremden fällt.

Alte Vogtei (12)

Auf der dritten Anhöhe, dem *Bwad*, thront wie eine kleine Burg die *Alte Vogtei*. Mancher behauptet, die Gespenster aus dem benachbarten Boron-Tempel hätten vor sechzig Jahren den damaligen Reichsvogt in die *Neue Vogtei* am Neumarkt vertrieben. Dabei ist die *Neue Vogtei* schlicht um einiges repräsentativer und behaglicher als der verschachtelte Vorgängerbau.

Die Alte Vogtei wäre unterdessen verfallen, hätte sich nicht vor einigen Jahren Odoardo Markwardt (siehe auch Seite 83) als selbsternannter 'Wahrer der alten Ordnung' ihrer erbarmt. Der Ratsherr nimmt die Unbequemlichkeit des alten Gemäuers gerne in Kauf, kann er doch durch die Hügellage wenigstens auf die Neue Vogtei (und damit seinen Widersacher Stippwitz) herabblicken – auch wenn er lieber selbst darin säße.

Boronanger und Boron-Tempel (13)

Das Haus des Herrn Boron im Herzen der Altstadt wird selten benutzt, seit im Osten vor der Stadt ein neuer Tempel errichtet wurde. Der niedrige Bau aus schwarzem Basalt macht selbst bei Tage einen düsteren Eindruck; der Anger allerdings wirkt wie ein friedlicher Garten. Ein Gang über den Friedhof, auf dem zum Teil aufwändige Stelen und Epitaphe auf die letzten Ruhestätten der Angbarer hinweisen, gleicht einem Blick in die Chroniken Angbarer Familien. Die Gräber aber erreicht man durch den Boron-Tempel: Viele Stockwerke reichen die verwinkelten Katakomben hinab. In Nischen und Räumen wurden die Toten bestattet, fein getrennt nach Zünften und Gilden, geordnet nach Familien. Die Nischen wurden mit Steinen oder Metallplatten verschlossen, auf denen sich rührende Szenen aus dem Leben der Verstorbenen, einfache Sinnsprüche oder Wappen, Bilder und sogar Stammbäume finden. Einzig die meisten Barschenseer wurden anonym in einer großen Höhle im untersten Geschoss der Katakomben beerdigt. Auf einer Sohle sind die Toten der Hügelszwerges bestattet – in Urnen, da sie nach Zwergensitte verbrannt wurden. An den Gefäßen künden kleine Büsten, Handwerkszeichen, Bußmale, Reliefs und Inschriften noch nach dem Tod vom Ansehen und den Taten der Verstorbenen. Auch die Hügel- und viele Amboszwerges bestatten auf diese Weise ihre Toten; die meisten Erzzwerges bestehen jedoch darauf, dass ihre sterblichen Überreste nach altem Brauch in einen Feuerschacht geworfen werden, und so lassen sie ihren Leichnam lieber nach Koschim oder gar Xorlosch überführen.

Nur die reichsten Familien können sich heutzutage Grabstätten in der völlig überfüllten Grabanlage leisten, während alle anderen Toten nunmehr auf dem Brodilsgrunder Anger beim neuen Boron-Tempel vor der Stadt beerdigt werden. Immerhin leisten sich viele Bürger die eigentliche Totenmesse im würdigen alten Tempel, ehe die Leiche auf den neuen Anger gebracht wird. Für diesen Dienst werden reuige Gläubige und Boron-Akoluthen herangezogen.

In der *Nacht der Ahnen* vom 30. Travia auf den 1. Boron (siehe Seite 68, im Abschnitt **Festlichkeiten**) pflegen manche Familien die Gruft zu besuchen und eine Kerze in die Ahnennische zu stellen; für die übrigen besorgen die Geweihten diesen Dienst. In jener Nacht bietet das von unzähligen Kerzen erhellte Labyrinth einen schaurig-schönen Anblick.

Das Geritterhaus (14)

Große Stadthäuser des Adels, wie man sie in anderen Residenzstädten des Mittelreiches findet, wird man in Angbar kaum antreffen. Wer bedeutsam genug ist (wie die Königin), wird als Gast im Fürstenschloss unterkommen, wer genug Gold besitzt, residiert in der Edelherberge Sirbensack am Neumarkt. Alle anderen, die hierfür zu sparsam sind, wählen für ihren Stadtaufenthalt stattdessen das Geritterhaus im Schatten der Zitadelle. Freilich besteht der Koscher Adel darauf, dass ihn allein das Traditionsbewusstsein in das alte Gemäuer lockt, und keinesfalls der Geiz oder gar die Armut. Manche Junker wohnen ganzjährig im Hotel und sind tagsüber auf Schloss Thalessia, andere Familien besitzen dauerhaft Zimmer, in die Familienangehörige



einziehen, wenn sie die Hauptstadt besuchen. Es gibt beispielsweise die Treublatt-Zimmer, das Uztrutzer Gemach, den Drabenburger Erker und die Hirschingen-Kammer. Die reichsten Koscher Familien, namentlich die Nadoret und die Salmingen, besitzen eigene Häuser. Fahrende Ritter oder Hausritter hingegen bringen sich auch meist hier unter. Denn auch für auswärtige Besucher stehen stets standesgemäße Unterkünfte zur Verfügung. Da jeder Gast von der alten Hauswirtin Gurbella Tochter des Gindrum in einer kleinen Portraitzeichnung an der Wand des Treppenhauses festgehalten wird, findet sich hier die vielleicht vollständigste Ahnengalerie weit und breit. Gurbella und ihre Bediensteten sind wohl auch die einzigen, die wissen, was an den zahlreichen Gerüchten, die sich um dieses Haus ranken – von Liebschaften, Verschwörungen und heimlichen Vorlieben der Bewohner –, wahr und unwahr ist.



Brauhaus (15)

Das Brauhaus ist ein schmuckes Lokal mit Butzenscheiben und einer großen, holzverkleideten Schankstube. Über dem Eingang ist – statt eines Sinnspruches – der Wortlaut des Koscher Reinheitsgebotes eingeschrieben. Viele Reisende kehren hier ein, weil der neutrale Name der Wirtschaft alle anzieht, die vom Ruhme des Koscher Biers gehört haben. In einem großen Anbau befindet sich die Brauerei, in der das *Alt Angbarer* hergestellt wird, das man zu den besten Bieren Aventuriens rechnen darf – auch wenn es bei weitem nicht so bekannt ist wie der Gerstensaft aus Ferdok. Um sich gegen diese Konkurrenz zu schützen, haben die Angbarer Braumeister durchgesetzt, dass Ferdoker Bier nirgends in der Stadt ausgeschenkt werden darf. Natürlich hat es schon zahlreiche Versuche gegeben, dieses Verbot aufzuheben oder zu umgehen, sei es durch eine gewitzte Auslegung des Textes, sei es durch simplen Schmuggel.

Wirtshaus Galoschs Steinerweicher (16)

Eine der bekanntesten Gaststätten Angbars ist nach ihrem Besitzer und der hauseigenen Spezialität benannt: Galoschs Steinerweicher. Die urige Taverne in der Nähe der Zitadelle wird seit fast einhundert Jahren von dem rotnasigen Galosch Sohn des Gindrum betrieben, der in seiner eigenen Brennerei den *Steinerweicher* herstellt, einen hochprozentigen klaren Schnaps, der seinem Namen alle Ehre macht. Natürlich werden bei Galosch auch andere Getränke, etwa ein sehr süßfiges Schwarzbier, ausgeschenkt und etwa daumengroße Würstchen, die in der vom Gast gewünschten Anzahl (meist als „Achter“) mit Kraut und frischem Brot serviert werden. Hier treffen sich Mitglieder des Rats und besprechen in lockerer Runde die Probleme der Stadt, so dass man die Taverne bisweilen als 'heimliches Rathaus' bezeichnet. Deswegen hat Galosch mittlerweile den Ruf, einer der best informierten Angbarer zu sein, der seine Kenntnis aber nur dann weitergibt, wenn man es versteht, sein Vertrauen zu gewinnen (was geübten Musikanten oder hübschen Zwergendamen am leichtesten gelingen mag).

Tempel der weisen Lehre (17)

Am verschnörkelten Stil ist unschwer zu erkennen, dass der Hesinde-Tempel aus Rohals Zeit stammt. Zu Reichtum und Einfluss gelangte damals das Haus der Göttin errichten. Die eher profane Ausrichtung des Tempels ist erhalten geblieben: Die (menschliche) Oberschicht füllt die Opferschalen und erwartet dafür, dass ihre Söhne und Töchter in der Tempelschule mit den für den Geschäftsverkehr unerlässlichen Fähigkeiten des Lesens, Schreibens und Rechnens vertraut gemacht werden. Nebenbei geben die Geweihten auch andere hesindianische Weisheiten über die Geschichte und Aventurienskunde weiter. Das führt jedoch immer wieder zu Ärger mit den Eltern, deren Kinder auf Grund so erzeugter Flausen in die Welt hinaus zogen, anstatt im heimischen Geschäft zu bleiben. Mit dem Unterricht finanzieren die Geweihten ihre Haupttätigkeit: die Erforschung von Historie und Kultur der Provinz Kosch, der Stadt und der Zwerge. Wenige ahnen, welch bedeutende Relikte aus Jahrtausenden in den Tempelstollen lagern – von den geographischen Werken des Meisters Hasenfuß über einen Großteil der Sammlung des Zwergenforschers Tyros Prahe bis zu Fragmenten uralter Inschriften. Interessierte Fremde werden gerne eingelassen; zumal dann, wenn sie neue Erkenntnisse überbringen. So teilt etwa der Mechanikus und Zwergenkundler Magister Ontho Goldmund sein Wissen erheblich freigiebiger als die einheimischen Zunftmeister. Im Gegensatz dazu hat sich der aus Kuslik hierher versetzte Leiter des Tempels, Meister Quendellyn, mittlerweile eher dem Koscher Bier als der Forschung ergeben – wie es heißt, aus Verzweiflung ob der geringen Bedeutung Hesindes in der hiesigen Bevölkerung.

Beutlingers Schatzkästleyn (18)

Wer den kleinen Laden *Beutlingers Schatzkästleyn* inmitten Alt-Angbars betritt, hat fast den Eindruck, in ein buntes Feenreich zu geraten. Bunte Humpen reihen sich an bestickte Kissen, polierte Pfannen baumeln neben Pfäufenfedern von der Decke, verziertes Zaumzeug wird von präparierten Valpodingern (*Fluss 207*) umrahmt. Zwischen diesen Kuriositäten fällt der stets in seine kaum weniger bunte Latzhose gekleidete Besitzer *Hasmut Beutlinger* nicht auf, bis die Fistelstimme des rothaarigen Hügelzwergs ertönt. Gerne erzählt er Geschichten zu den guten Stücken. Er weiß zu jedem Knopf den prominentesten Besitzer aufzulisten und sprudelt vor Anekdoten. Indes, von schnödem Geld hält er wenig – seine Schätze gibt er in der Regel nur im Tausch gegen andere Einmaligkeiten, wenn es sein Kunde versteht, sie glaubwürdig in eine ebenso spannende Lebensgeschichte zu verpacken.

Verwendung im Spiel: Der Angroscho mag manche Details und Hintergründe kennen, die anderswo nicht bekannt sind, und man kann (gefährliche und nützliche) Dinge finden, deren wahre Geheimnisse Hasmut selbst nicht ahnt. Der kauzige Krämer könnte sich auch anbieten, dringend benötigte Ausrüstung zu beschaffen, wenn einem



Kunden das Geld dafür fehlt. Je abenteuerlicher die Herkunft der Tauschobjekte geschildert wird, desto höher schätzt der Zwerg ihren Wert ein.

Türmerhaus (19)

Im Zentrum der Altstadt ragt ein Gebäude weit über die Dächer der anderen Häuser hinaus, turmgleich und nur von den Bauwerken auf den Hügelkuppen übertroffen. Es ist das Patrizierhaus der Sippe Sindeling, die man im Volksmund als 'die Türmersippe' kennt.

Wer aus den Fenstern der vier kleinen Seitenerker schaut, dem entgeht kaum etwas von dem, was sich auf den Straßen und Plätzen Alt-Angbars abspielt. Und so verstehen sich die Sindelings seit Jahrhunderten als eine Art Wächter der Ruhe und Sittlichkeit in den Gassen der Umgebung. Tatsächlich sollen sie dieses Amt in der Vergangenheit einmal im Auftrag der Obrigkeit (zu Zeiten der Priesterkaiser) offiziell ausgeübt haben. "Wenn das die Türmer sehen", ist darum ein geflügeltes Wort. Die Sindelings bemerken jedenfalls allerlei und haben keine Scheu, die großen und kleinen Fehler ihrer Mitbürger öffentlich zu tadeln. Beliebt sind sie darum nicht, aber die Autorität des greisen Patriarchen Broderic Sindeling in der Bürgerschaft ist nach wie vor sehr groß. Unter den Lausbuben und -mädchen gilt es als besondere Mutprobe, in der Nähe des Türmerhauses Unfug zu treiben oder dem alten Broderic einen Streich zu spielen. Broderics Großnichten Xanne und Mechte dagegen sind der (unerreichbare) Traum vieler Lehrlinge und Gesellen.

Stollen unter der Stadt

Trotz der Nähe zum Wasser ist der felsige Boden unter Alt-Angbar ideal, um Keller, Kanäle und Stollen anzulegen, und nach Jahrhunderten ist der Untergrund durchlöchert wie ein Wengenholmer Käse. Da es keinen Lageplan sämtlicher Kammern, Gänge und Gewölbe gibt, kommt es – aller zwergischen Genauigkeit zum Trotz – immer wieder zu ärgerlichen oder kuriosen Unstimmigkeiten. Hier stößt ein Wirt bei der Vergrößerung seines Bierlagers unverhofft auf den Vorratskeller seines Nachbarn, dort wird ein baufälliger Bergwerkstollen zugemauert, den ein bequemer Hügelzweig aber stets als Abkürzung auf seinem Gang zum Markt benutzte. Viele Gerichtsprozesse in Alt-Angbar drehen sich um solche Fälle. Für spielende Kinder sind die Stollen ein ebenso reizvoller wie gefährlicher Spielplatz, nicht nur weil man sich verlaufen kann und manche alte Anlage einsturzgefährdet ist. Vor allem nutzen Schmuggler oder Einbrecher nur zu gerne die verborgenen Zugänge und idealen Versteckmöglichkeiten, was wiederum dazu führt, dass mancher Hausbesitzer sein Hab und Gut mit Fallen zu schützen sucht.

INGLUT

Zu Füßen des Minenfelsens *Braxod* liegt Inglut, das Viertel der Werkstätten und Großbetriebe, der Erz- und Ambosszwerges, aber auch das Zentrum des Angbarer Ingerimm-Kultes. Hier geht es tagsüber geschäftig und laut zu, die Luft ist rauchig und erfüllt vom Hämmern der Schmiede und dem Fauchen der Blasebälge. Selbst nach dem Abendgeläut wird die Arbeit in den unterirdischen Werkstätten der Angroschim oft noch fortgesetzt, denn "nicht die Sonne entscheidet, ob ein Werkstück vollendet ist". Das donnernde *Hammerwerk* des *Grawwallosch* muss allerdings zum Stillstand kommen, damit die Feierabendruhe nicht gestört wird.

Wegen der hohen Brandgefahr ist in Inglut alles aus Stein erbaut, die Dächer sind mit Steinplatten oder Schindeln gedeckt; auch die Straßen sind gepflastert, damit die schweren Fuhrwagen mit Kohle, Erz und Holz bei Regenwetter nicht im Straßenschlamm stecken bleiben. Meist weht der Süd- oder Westwind die Rauchwolken aus der Stadt hinaus, nur selten wird der Qualm in die Altstadt oder nach Heimeling getragen – was von den dortigen Bewohner grummelnd als Laune oder Strafe Ingerimms erduldet und meist als schlechtes Omen gewertet wird.

Platz des Feuers (20)

Am Südrand des Viertels, liegt der *Platz des Feuers*, nach dem Neumarkt der zweitgrößte der Stadt. An seinen Seiten ragen acht basaltene Säulen empor, auf deren Spitzen Tag und Nacht ein helles Feuer lodert. Am Nordende des Platzes steht die gewaltige, vierkantige *Bundessäule*. In das Gestein ist mit großen Lettern der Wortlaut des *Bundes auf Ewig* eingraviert, den die Menschen in den *Dunklen Zeiten* mit den Zwergen des Koschs geschlossen haben. Einem alten Brauch gemäß wird dieser Bund von den Königen und Fürsten des Koschs nach ihrer Krönung bestätigt, indem sie ihren Namen unter den Schwurtext setzen. Als bislang letzte meißelte Rohaja von Gareth ihren Namen in die glänzenschwarze Basaltfläche ein.

Tempel der Ewigen Flamme (21)

Gegenüber der Bundessäule steht der *Tempel der Ewigen Flamme*, neben Xorlosch das bedeutendste Ingerimm-Heiligtum Aventuriens. Der oberirdische Teil des Sakralbaus ist geformt wie ein Amboss; in seiner Mitte ragt ein verzierter Schlot hoch hinauf in den Himmel. Mag das Eingangsgebäude am *Platz des Feuers* schon beeindruckend wirken, gibt es doch nur wenig von den Ausmaßen des Tempels preis. Denn der weitaus größte Teil der Anlage befindet sich unter der Erde, und die Gewölbe reichen bis weit unter die Altstadt. Durch ein wuchtiges Portal mit zwei ehernen Torflügeln betritt man die Tempelhalle, deren kühn aufragende Decke von keiner Säule gestützt werden muss. In den Wandnischen funkeln Waffen und andere Meisterstücke im rot glimmenden Schein der ausladenden Kohlebecken. In der Mitte der Halle lodert an Festtagen eine riesige Feuersäule empor, die von einer tiefer gelegenen Ebene geschürt wird. Die Tempelhalle ist stets für Gläubige geöffnet, und man findet hier ständig Geweihte oder Bürger im Gebet versunken. Wenn *Baldarosch*, der heilige Amboss, zur Feuermesse ruft, drängt sich eine vielhundertköpfige Menge in der heiligen Halle und intoniert zum Klang der Schmiedehämmer die alten, getragenen Gesänge zu Ehren Ingerimms. Die Mehrzahl der Liturgien werden auf Rogolan gesprochen, was für die meisten Angbarer aber kein Problem darstellt.

Die Gesamtheit der unterirdischen Tempelanlage, mit unzähligen Schreinen, gesegneten Hallen und Stollen, ist nur den Geweihten und wenigen Akoluthen bekannt. Durch dicke Wände und Türen geschützt liegt das Allerheiligste, in dem die Reliquien der Flammen und Erz-Kirche aufbewahrt werden. Der größte Schatz ist *Ingerimms Stein*, der

göttliche Talisman, der die Stadt vor Zerstörungen durch Erdbeben schützt. Große Verehrung genießt auch die *Laterne der Ilpetta Ingrasim*, in der ein ewiges Feuer brennt und die bei Prozessionen vorangetragen wird. Selbst die Schlafräume der Geweihten befinden sich unter der Erde; für die Hüterin der Flamme Sephira Eisenlieb (*Fluss 188*) und ihre Stellvertreter Ibralosch Sohn des Igen und Lorthax Sohn des Loin (*Angrosch 117*). Es steht aber auch ein oberirdisches Haus am Platz des Feuers zur Verfügung, in dem sie Audienzen gibt oder sich mit den Vorstehern der Zünfte berät.





Ein Held, der sich im Tempel der Ewigen Flamme zum Ge-
weiheten des Ingerimm hat ausbilden lassen, vereint in sich den
Fleiß, Bürgerstolz und die Sturheit der Angbarer sowie die
Kunstfertigkeit und den Perfektionismus der Ingerimm-Kir-
che, die hier, am wichtigsten, den Menschen zugänglichen Ort,
besonders ausgeprägt sind. „Asgareols Lehrlinge“ oder heutzutage
„Sephiras Schüler“ können mit Recht von sich behaupten,
bei den Besten gelernt und die strengsten Prüfungen überstan-
den zu haben. Mit großem Stolz überreichen sie dem Tempel
nach der Weihe ihr Gesellenstück, und die meisten bringen im
Laufe ihres Lebens weitere Kunstwerke und Meisterstücke in
den Tempel, um sie dort zur Schau zu stellen. Ein Abköm-
mling der Flamme in der Laterne der Ilpetta Ingrasim gilt zudem
als besonderer Glücksbringer.

Hammerwerk des Grawallosch (22)

Während die meisten Schmiede und Plättner auf traditionelle Weise
mit der reinen Kraft ihrer Muskeln arbeiten, setzt Meister Grawallosch
auf den technischen Fortschritt: In seinem Werk werden gewaltige
Hämmer und Walzen durch einen ausgeklügelten Mechanismus an-
getrieben, was unter anderem die Herstellung hochwertiger Bleche
erlaubt. In Gang gehalten wird dieses Wunderwerk zwergischer
Technik durch die Kombination von brodelnden Wasserkesseln und
der Muskelkraft einiger orkischer Strafgefangener, die in einem drei
Schritt durchmessenden hölzernen Laufrad jeden Tag bis zur Er-
schöpfung arbeiten. Sie wurden beim Orkzug 1012 BF von Grawallosch
(damals Sappeur) selbst gefangen.

Das Hammerwerk spaltet die Geister der Handwerkerschaft in mehr-
facher Hinsicht: So befürchten nicht wenige, dass der Einsatz derar-
tiger Maschinen auf lange Sicht das Ende der alten Handwerkskünste
bedeutet. Viele Bürger empfinden es zudem als unmoralisch, dass
man im freien Angbar Gefangene (und mögen es auch Orks sein) für
sich arbeiten lässt. Auch die hin und wieder vorkommenden schweren
Unfälle an den gefährlichen Maschinen fachen die Diskussion um
das Hammerwerk stets aufs Neue an. Da Meister Grawallosch bis-
lang nachweisen konnte, dass er den Schwarzpelzen hinlängliches
Quartier und ausreichend Verpflegung (Überreste der Gaststuben
Aventuriens) zukommen lässt, sah sich die Obrigkeit bisher nicht
zum eingreifen genötigt. Die Qualität seiner Ware, wie die erneuerten
Flügel der Stadttore, beschwichtigt auch jene Stimmen, die fürchten,
die Orkrieger könnten eines Nachts entkommen und furchtbare Ra-
che nehmen – denn Grawallosch versichert, dass er nur Ketten und
Käfige aus eigener Herstellung verwendet.

Meisterschule von Zirkel und Lot (23)

Die Meisterschule von Zirkel und Lot wurde vor einigen Jahren vom
Sappeur Boschox Ribbenstiel Sohn des Bothrom, gegründet, zeit-
gleich mit der von seinem Bruder eröffneten Ausbildungskompanie
der *Wühlschrute* (siehe Seite 71f). Während Brugosch mehr Wert auf
die Kampfausbildung legte, wollte Boschox vor allem das alte tech-
nische Wissen der untergegangenen Angbarer Sappeure bewahren
(siehe Seite 92, **Geheimnisse: Erbe der Sappeure**). So wurden zu-
nächst zwei Ausbildungszweige gegründet: einer für Geschützmeis-
ter, die sich mit der Konstruktion und Bedienung von Katapulten
und anderen Belagerungswaffen befassen, und einer für Baumeister,
die sich unter anderem mit der Errichtung von Festungsanlagen,
Wasserleitungen, Gewölben und Brücken beschäftigen. Bald merkte
man jedoch, dass sich mit Geschütz- und Festungsbau inmitten
Bequemlichkeit liebender Hügelzwerges weniger verdienen lässt als
mit nützlichen oder kuriosen Vorrichtungen wie beheizbaren Ses-
seln, ausziehbaren Gehstöcken oder mechanischen Schneckenfallen.
So entstand der dritte Zweig der Mechaniker, der vom Meister des
Uhrwerks am Haus der Zünfte, Raloxom Rotwang, Sohn des Relox,
geleitet wird. Die Schüler dieses Zweiges gelten allerdings oft als ver-

schrobene Tüftler und Bastler. Die streng geheim gehaltene Arbeit an
einer tragbaren Ausführung der *Addiermaschine* oder die Entwicklung
neuer *Rätselschlösser* (vgl. **Angrosch 63**) werden nicht nur im Hause
Stippwitz mit großem Interesse verfolgt und entsprechend gefördert.
Neben Boschox und Raloxom unterrichten vier weitere Ausbilder
die etwa dreißig *Zirkelschüler*. Die Schule steht allen Menschen und
Zwergen offen, die den Gesellenbrief in einem ingerimmgefälligen
Handwerk erworben haben oder die auferlegte Prüfung eines der
Meister bestehen – auf diese Weise ist gewährleistet, dass die Schü-
ler bestimmte Grundkenntnisse mitbringen. Nach ihrer siebenjähri-
gen Lehrzeit begeben sich die Abgänger der Meisterschule für Jahr
und Tag auf die Wanderschaft. Besonders die Geschützmeister fin-
den leicht beim Heer oder auf einem Kriegsschiff eine gute Stellung,
begabte Baumeister und Mechaniker können eine solche an einem
Adelshof oder einer größeren Stadt finden oder fortan selbständig um-
herziehen.

Die *Zirkelschule* im Spiel: Abgänger von Boschox' Lehranstalt
haben die Wahl zwischen den Professionen des Baumeisters,
Mechanikus und Uhrmachers (siehe auch **WdH 148**). Zu-
sätzlich verpflichten sich die Abgänger, ihre Ausbildung nach-
träglich zu bezahlen (Nachteil: Schulden) und das Ziel der
Rückeroberung des Regimentsbanners der Angbarer Sappeure
zu unterstützen – indem sie zum Beispiel Nachforschungen zu
dessen Verbleib anstellen, jede Erkenntnis der Schule mittei-
len, eigene Befreiungspläne schmieden, als hilfreich gedachte
Maschinen konstruieren oder selbst in den besetzten Osten rei-
sen. Die Mechaniker neigen allerdings als passionierte Bastler
dazu, etwas wunderlich zu werden (Empfohlene Nachteile:
Weltfremd, Stubenhocker).

Zirkelschüler verfügen über vertiefte Kenntnisse in der Baukunst,
Gesteinskunde, dem Rechnen, der Mechanik und des Rogolan.
Außerdem kennen sie Boschox' Geschichten über die Zwerge
und die Sappeure in- und auswendig und sind es gewohnt, unge-
wöhnliche Lösungen zu finden (Empfohlene Sonderfertigkeit:
Meister der Improvisation).

Die Lehrmeister sind bereit, Helden ihr Wissen weiterzugeben,
wenn diese eine Aufgabe des Meisters bestehen oder ihnen ei-
nen Gefallen tun (etwa einem Abgänger in der Not helfen, einen
seltenen Bestandteil für eine neue Maschine beschaffen oder ein
Geschütz in eine gefährliche Gegend liefern) – in diesem Fall
sogar kostenlos.

Horwyns Hort (24)

Am Fuß des *Braxod*, des Minenfelsens, weisen zwei mächtige Säulen
aus hellgrauem Granit den Weg in eine lange düstere Halle. An zwei
Tresen am Rand weißeln eifrig und stumm einige Zwerge Zahlen
in Tafeln, wiegen Edelsteine und prüfen Münzen. Das Antlitz der
langbärtigen Angroschim ist ernst und fahl, so als hätten sie seit
Jahrzehnten kein Tageslicht mehr gesehen. Einige der reichsten
Menschen und Zwerge der Gegend, ja selbst aus den Nordmarken
und Garetien, gehen hier ein und aus. Denn sie wissen, dass ihre
Reichtümer hier so sicher verwahrt werden wie an kaum einem
zweiten Ort Aventuriens. Man munkelt von ausgefeilten Fallen, gif-
tigen Kreaturen und sogar vom wachenden Geist Horwyns, doch
gesehen hat die tief unter dem Hort liegenden Schatzkammern
außer dem Klan noch niemand. Eine Wand in der Eingangshalle
wird von Relikten vergeblicher Einbruchversuche geziert, darunter
auch von Hauern einiger Orks, die im Jahr 600 BF versuchten, mit
Gewalt einzudringen. Die Schweigsamkeit der Sippe ist geradezu
sprichwörtlich, was den Kundenkreis um allerlei geheimnisvolle
Gestalten erweitert, die den Hort des Nachts aufsuchen – darunter
sollen führende Mitglieder der Phex-Kirche und namhafte Magier
sein. Mythen ranken sich um all die Schätze, die in den Stollen tief



unter Horwyns Hort verborgen sein sollen, vor allem um jene, deren unvorsichtiger Eigentümer (wie einst Hochkönig Ambros) starben, noch bevor das Recht auf Rückgabe an einen Nachfolger übergeben werden konnte. In diesem Fall verbleiben die Waren laut Vertrag bei Horwyns Sippe (👁 94 A).

Minen (25)

Im *Braxod*, dem zerklüfteten Felsen im Norden der Stadt, werden schon seit Jahrhunderten Gold und Zinn abgebaut. An seinem Fuße befinden sich Schmelzöfen, Gießereien und andere dem Bergbau verbundene Betriebe. Einige Bergmannssippen leben hier in Wohnstollen. In einer Kapelle des Angrosch treffen sich die Erzzwerg der Stadt zu Andachten. Fremden sei jedoch davon abgeraten, ohne kundige Führer einzutreten. Schon so mancher unbedachte Jungzwerg soll sich im Gewirr der Minen verlaufen haben, und erst kürzlich fand man die Skelette einer Diebesbande, die versucht hatte, einen Weg in die Stollen von Horwyns Hort zu finden.

Münzprägestätte (26)

Ebenfalls auf dem *Braxod* und somit direkt an der Quelle liegt die Münzprägestätte, im Volksmund *Talerburg* genannt. Vor einigen Jahren erhielt Angbar das Recht, auch Reichsdukaten zu prägen. Die Münzprägestätte wird darum stets von einer Abteilung kaiserlicher Soldaten bewacht, die ihre Aufgabe sehr ernst nehmen.

Schlosser Bolzer Drosselstein (27)

In diesem etwas heruntergekommen wirkenden kleinen Haus befindet sich die Werk- und Wohnstatt des Schlossermeisters Bolzer Drosselstein. Ein schmiedeeisernes Schild weist auf das Handwerk hin: Schlösser & Werkzeuge. Der Inhaber stellt einen eklatanten Gegensatz zu der gut aufgeräumten und bestens sortierten Werkstatt dar: Drosselstein ist Anfang Fünfzig, bucklig und wirkt schmierig und schmuddelig, von den grauen Haaren bis zu der schwarzen Lederschürze und der geflickten Kleidung. Der Eindruck eines schwächlichen Tollpatsches kontrastiert die in Angbar wohl bekannte Tatsache, dass seine Hände gesegnet sind. Für seine Schlösser gibt es nur eine Umschreibung: meisterhaft. Da fällt es auch nicht ins Gewicht, dass er sich keinerlei Namen merken kann und Besucher jedes Mal anders angesprochen werden. Er beschäftigt immer wieder auch Gesellen, mit deren Arbeit er aber in der Regel nicht zufrieden ist. Einzig ein alter Hügelzwerg, Aswadosch Braunbart, ist seit vielen Jahren bei ihm beschäftigt. Dieser kümmert sich um die Werkzeugherstellung.

Kristallkabinett (28)

Mitten in Inglut wohnt der Hügelzwerg Kelrax Sandsteiner, der sich inzwischen ganz seiner Sammelleidenschaft gewidmet hat. Das Obergeschoss seines Hauses beherbergt einen wahren Schatz kostbarer Steine und Mineralien. Der Raum ist mit Hilfe zahlloser Fenster und Spiegel so hergerichtet, dass je nach Tageszeit andere Objekte besonders angestrahlt werden und im Lichte funkeln. So bietet die Sammlung immer wieder einen neuen, überraschenden Anblick. In diesen Genuss kommen jedoch nur ausgewählte Gäste des alten Kelrax. Allerdings ist er stets auf der Suche nach wagemutigen Reisenden, die ihm dabei helfen, seine Sammlung zu vervollständigen. So ist er noch immer auf der Suche nach einem makellosen Stück grüner Altimont-Jade, oder nach einem der Sonnensteine, die die Thorwaler Kapitane zum Navigieren verwenden sollen. Für einen jener höchst seltenen blauen Kristalle aus dem Lande der Firnelfen (von deren Existenz ihn ein boshafter Witzbold überzeugt hat) würde er sein halbes Vermögen opfern.

NEUE BASTEY

Im Norden der Stadt, am Fuße des *Braxod*, ist der alten Stadtmauer ein wehrhaftes Bollwerk vorgelagert: die *Neue Bastey* (25). Zwei große Doppeltore, flankiert von mächtigen Türmen, schützen und überwachen die Reichsstraße, die von hier aus über den Greifenpass in die Nordmarken führt.

Kaiser Perval gab die Anlage zum Schutz seiner Reichsstadt am Rande des Stadtrechtsbezirks in Auftrag und richtete dort ein Reichsedlengut ein – damit die Stadt nicht vergäße, wessen Untertan sie sei – und gab sie Cordovan von Spuckwanst, einem seiner treuesten Hauptleute, zum Lehen. Im Laufe der Zeit hat sich zwischen dem Vorwerk und der alten Stadtmauer ein kleines Vergnügungsviertel gebildet, das nicht der Gerichtsbarkeit der Reichsstadt unterliegt und von allerlei zwielichtigen Gestalten, Hübschlern, Abenteurern, Gauklern und Tagedieben bewohnt wird. So ist es nicht verwunderlich, dass das Viertel den anständigen Bürgern ein Dorn im Auge ist (👁 90 A). Vielmehr werden vor den Augen der Bastey-Wachen “die tollsten Dinge getrieben”, wie man an den Stammtischen empört schimpft. Anfangs versuchte der Rat noch, das Übel aus der Welt zu schaffen, doch die Reichsedlen von Spuckwanst (siehe auch Seite 85) dachten gar nicht daran, dieses Zubrot aufzugeben. Alle Eingaben zur Absetzung der Spuckwansts an den Kaiserhof wurden bislang abgelehnt. So begann man sich mehr und mehr mit der sündigen Insel zu arrangieren. Mittlerweile gibt es auch genügend Angbarer, die insgeheim hin und wieder einen Gang “vors Tor” unternehmen, um sich zu amüsieren. So mancher sonst so biedere Ratsherr ist gar unter den Stammkunden zu finden. Ansonsten trifft man hier vor allem fahrendes Volk und Reisende, die für die niedrigen Preise in den drei Tavernen *Zum halben Hahn*, *Zum Pfeffersack* und *Hinkefuß* recht dankbar sind. In einer höheren Preislage rangiert das *Torhaus*; daneben gibt es einen Trödlerladen, eine Wahrsagerin, einen Pferdedoktor, der auch verletzten Menschen und Zwergen nicht viele Fragen stellt, und einen versoffenen zunftlosen Flickschuster, der auch Klingen schleifen kann.

Torhaus (29)

Das größte Gebäude im Vergnügungsviertel beherbergt das *Haus der rahjagefülligen Freuden*, zu dem auch eine hübsche Badestube gehört. Sich hier in warmem Wasser zu entspannen oder von einigen hübschen Dienerinnen oder Dienern den Bart kraulen zu lassen, ist noch das harmloseste Vergnügen. Die tatsächlichen und angeblichen sündhaften Vorgänge im *Torhaus* sorgen immer wieder für Gesprächsstoff in der Stadt (👁 90 B).

HEIMELING

Gegenüber dem ganz aus Stein erbauten Handwerkerviertel Inglut bietet Heimeling ein völlig anderes Bild – man könnte auf den ersten Blick sogar meinen, die Stadt ganz verlassen oder zumindest einen ausgedehnten Park betreten zu haben. Denn in Heimeling findet man in erster Linie die typischen Wohnhäuser der Hügelzwerg, jene runden, grabbewachsenen Wohnhöhlen, nach denen das Volk seinen Namen hat. Umgeben sind diese sonderbaren Häuser von liebevoll gepflegten Gemüsegärten, Blumenbeeten oder Obstbäumen, unter denen sandbestreute Pfade zum Eingang des Hügelhauses führen. Teilweise sind die Grundstücke durch niedrige Gartenzäune oder sorgsam beschnittene Hecken begrenzt. Zwischen den Hügelhäusern ragt das zweigeschossige steinerne Stadthaus von Nirwulf Sohn des Negromon (*Angrosch* 116), dem Obersten Richter der Hügelzwerg, hervor. Früher herrschte hier (für Heimelinger Verhältnisse) ein ziemlich reges Kommen und Gehen, wenn Nachbarn und Freunde dem “dicken König” einen Besuch abstatteten oder ihn um Rat baten. Seit Nirwulf zum Kanzler des Koschs erhoben wurde, hält er sich jedoch die meiste Zeit auf Burg Fürstenhort in den südlichen Koschbergen auf. Viele Dokumente und Unterlagen werden aber immer noch in diesem Haus gelagert – neben einer stattlichen Sammlung von Ge-



würzpflanzen. Einmal wurde der Dieb eines Bürgerbriefes überführt, weil das Dokument nach Kardamon roch.

Die Anwohner von Heimeling sind überzeugt, dass es in ganz Aventurien keinen Ort mit einer ähnlich behaglichen, zufriedenen Atmosphäre gibt wie hier – vor allem an einem lauen Abend im Rahja- oder Praiosmond. Wann immer sich Gelegenheit bietet (und sie bietet sich oft!), laden die Hügelswerge Verwandte oder Freunde ein, um im Garten ein vernünftiges Fest zu feiern. Dann sitzt man auf hölzernen Bänken unter den schwankenden Zweigen der Obstbäume, die man mit Blumengirlanden und bunten Lampions geschmückt hat. Gerne lädt man auch sympathische Spaziergänger ein und tischt ihnen ordentlich auf, denn gastfreundlich sind die Hügelswerge allemal.

In die "gute Stube" gebeten zu werden, ist für einen Großling (wenn er nicht ein alter Bekannter ist) eine große Ehre, und man tut gut daran, die sauberen Filzpantoffeln anzuziehen, von denen in der Diele immer einige Paar bereit liegen. Die Häuser der Hügelswerge sind für Menschen allerdings unbequem, da die Räumlichkeiten auf die Körpergröße der Angroschim zugeschnitten sind.



Gaststuben Aventuriens (30)

Im Zentrum des Viertels befindet sich das *Derenrund*, ein kreisförmiger, von Lindenbäumen beschatteter Platz. An seinem Rand stehen etwa zwanzig Tavernen und Schänken, die zusammen die berühmten *Gaststuben Aventuriens* bilden. Jedes dieser Häuser entführt seine Gäste in ein anderes Land, schmückt sich liebevoll im landestypischen Stil und bietet die dortigen Spezialitäten an, und so hat der Koscher "die ganze Welt bei sich daheim". Einige der Gaststätten werden tatsächlich von Leuten aus der jeweiligen Region geführt, andere entsprechen eher dem Klischee, wie sich ein Koscher die exotische, weite Welt vorstellt. Man freut sich stets über Reisende aus den jeweiligen Landen und wird sich eifrig darum bemühen, dass sie sich wie zuhause fühlen (und vielleicht das eine oder andere Rezept oder Detail verraten, mit dem man die Illusion der Fremde noch verbessern kann). Eine besondere Attraktion ist das *thorwalsche Drachenhäus* – nicht nur wegen des echten Premier Feuers, sondern vor allem wegen des Drachenschiffs, das auf dem kleinen See hinter dem Haus schwimmt. Südländische Musik und Schwaden von Räucherwerk dringen aus dem *Kefter Karawanenstübchen*, dessen Wirtin sich jeden Morgen mit etwas Schminke, Silberschmuck und einem Kopftuch in eine – freilich zwergenwüchsige – Tulamidin zu verwandeln pflegt. Die meisten der Pächter kommen recht gut miteinander aus oder gehen sich schlimmstenfalls aus dem Weg; die Köchin vom *Andergaster*

Eichenkeller und der Smutje der *nostrianischen Kombüse* sind sich jedoch – wie ihre Heimatländer – spinnefeind und nutzen jede Gelegenheit, einander eins auszuwischen.

Schützenfeld (31)

Im Nordwesten, direkt an der Stadtmauer, liegt das Schützenfeld, auf dem sich die *Bürgerliche Schützengilde* (siehe Seite 66) zu regelmäßigen Schießübungen und Wettkämpfen mit der Armbrust trifft. An der linken Seite des Feldes sind kleine Bronzetafeln in die Stadtmauer eingefügt, die mit kurzen Sinnsprüchen an berühmte Schützen erinnern. Eine davon ehrt liebevoll *Brimosch den Zweiten*, der zwar niemals einen Wettkampf gewann, aber siebzehn Mal in Folge den zweiten Platz belegte. Fremde Schützen, mit denen man sich messen kann, sind gerne gesehen – und zum Schützenfest zur Warenschau im Ingerimm lässt man auch Auswärtige teilnehmen. Der Sieger darf sich Schützenkönig nennen und zu seinen Ehren wird ein großes Festmahl gegeben (siehe Seite 88, **Geheimnisse: Schützenfest**).

Bei gutem Wetter wird das Schützenfeld auch von der Bruderschaft *Angbarer Pfeifenbalgbläser* und dem *Spielmannszug Gevatter Angbarosch* für ihre Proben genutzt, da die geballte musikalische Macht dieser Gruppen zu groß für einen gewöhnlichen Schankraum ist. Das Pfeifen, Dröhnen und Quäken lassen sich die Heimelinger nur deshalb gefallen, weil viele aus dem Viertel selbst zu den Musikanten gehören.

Stiegen an der Stadtmauer

Um bequemer zu den Hügelhäusern vor der Stadt zu gelangen, haben die Heimelinger an der Mauer allerlei Treppen und Leitern angebracht – sehr zum Ärger des Mauergreven. Immerhin hat er durchgesetzt, dass die Stiegen auf der Außenseite des Nachts abgebaut werden.

Diese Übergänge bieten eine gute Gelegenheit, Angbar ohne Kontrolle durch die Torwächter zu betreten oder zu verlassen; al-

lerdings gibt es fast immer einen komischen Kauz in Heimeling, der nichts Besseres zu tun hat, als das Kommen und Gehen von Fremden misstrauisch zu beobachten oder seltsame Gestalten mit der Armbrust aus seinem Vorgarten zu jagen.

Kruming

Westlich des Neumarktes liegt Kruming. Obwohl es innerhalb der Stadtmauern liegt, hat dieses Viertel eher ländlichen Charakter, denn die meisten Kruminger sind Ackerbürger, die Felder oder Obstgärten vor den Mauern bewirtschaften und allerlei Kleinvieh halten. Zwar wurden die meisten Häuser beim Angriff des Alagrimm zerstört, doch die äußerlichen Spuren der Vernichtung sind mittlerweile fast gänzlich beseitigt; und so gibt sich Kruming heute auf den ersten Blick als schmucke Wohngegend mit aneinander gereihten Fachwerkkaten, deren weiß getünchte Wände freundlich in der Sonne leuchten. Was blieb sind die Narben in den Familien, denn viele haben Angehörige verloren. So gelten die Kruminger nicht nur als besonders fromm, sondern auch als abergläubisch und ablehnend, was alles (vermeintlich) Magische betrifft. Diese Einstellung deckt sich mit der Mehrheit der Flüchtlinge aus den Ostprovinzen, die hier eine neue Heimat gefunden haben. So hört man in den Gassen von Kruming nicht selten, wie in darpatischer, tobrischer, Warunker oder Beilunker Mundart



über angebliche Dunkelmagier und Hexen in der Nachbarschaft oder ruhelose Gespenster gemunkelt wird, die des Nachts in den Gassen von Kruming umherziehen. Mit ihren nichtsnutzigen Vettern im Viertel Barschensee wollen diese rechtschaffenen Neu-Angbarer nicht zu tun haben, denn im Gegensatz zu diesen hatten sie schon früher einen Hof oder übten ein ehrliches Handwerk aus. Der Rat der Stadt erlaubte hier nur solchen Flüchtlingen die Ansiedelung, die sich als freie Bürger der östlichen Städte ausweisen konnten oder ausreichend Hab und Gut vorzuweisen hatten, um ihren rechtschaffenen Lebenswandel zu begründen. Für manche Flüchtlinge bürgten Verwandte aus Angbar, andere hatten genügend Gold, um nicht als Tagediebe gelten zu müssen. Hätte jedoch der Alagrimm nicht in Krumling gewütet und so viele Höfe und Bauernstellen zerstört, hätten weder die Städter und erst recht nicht die Zünfte den Zuzug gebilligt. Nun aber füllen die Neu-Angbarer eine Lücke, bauen Ruinen auf und bekunden durch ihr Handeln, dass sie es ernst meinen. Nach der überstandenen Bewährungsfrist von Jahr und Tag durften sie sich Angbarer Bürger nennen. Dennoch sind diese Flüchtlinge immer noch Fremdkörper in der Stadt; das fällt selbst Reisenden auf, viel mehr aber noch den Alteingesessenen. Daraus erwächst immer wieder einmal Missgunst und Unmut, die allerdings bisher niemals bedrohliche Züge angenommen haben.

Angbarer Puppenbühne (32)

Wenn es einen Ort gibt, wo der Frohsinn zu Hause ist, dann ist dies die Angbarer Puppenbühne. Jedes Kind in Angbar kennt die lustigen Stücke rund um den *Angbarer Wengel*, der sich stets um die Gunst der hübschen *Algunde* bemüht, das Gezeter seiner *Großmutter* ertragen muss und nebenbei Bösewichten wie dem Zauberer *Porrobald* oder dem Räuber *Jergenpelle* das Handwerk legt. Aber auch die Erwachsenen besuchen gerne das kleine Theater am Ifirnsweiher und zwingen sich auf die recht unbequemen Holzbänke. Selbst der Fürst lässt es sich nicht nehmen, hin und wieder die Streiche der liebevoll geschnitzten Holzpuppen zu verfolgen. Dass in einigen Stücken ein gewisser *Fürst Badusilius* auftaucht, der dem Landesvater nicht unähnlich ist, hat bislang nicht für Ärger gesorgt. Leiter Baldur Staubgesicht (siehe auch Seite 85) und seine Kollegen machen sich häufig einen Spaß daraus, die ernsthaften Stücke des 'echten' Theaters zu parodieren.

Idamilsturm (33)

Gegenüber der Puppenbühne, am Rohalstor, ragt der Idamilsturm zu einer beachtlichen Höhe von vierzig Schritten auf. In der Schlacht gegen den Alagrimm brannte der Turm aus, wobei mehrere Magier der *Wächter Rohals* ums Leben kamen. Beim Wiederaufbau der Stadtmauern berichteten Arbeiter immer wieder von nächtlichem Spuk an jenem Turm, so dass er nur halbherzig wieder hergerichtet wurde. Manch abergläubische Seele verlässt die Stadt auf ihren Reisen in den Süden lieber durch ein anderes Tor, und selbst die Torwächter meiden das trutzige Gemäuer (👁 92 B).

Laboratorium Hopfmann (34)

Das Haus der Alchemistin Elida Hopfmann steht in der Nähe eines tiefen Kraters, an dessen Stelle sich einst ihr altes Laboratorium befand. Beim Angriff des Alagrimm hatte sie dort Feuerwerkskörper für das Abschlussfest der Warenschau gelagert: Das Haus zerbarst in einer riesigen Explosion, Elidas zwergischer Kompagnon kam ums Leben. Seitdem hat sich Elida der Heilkunst verschrieben und versucht wirksame Wundsalben und Kräutermischungen zu finden. Dennoch vermuten viele, dass sie insgeheim noch immer gefährliche Substanzen vermischt, und meiden das Gebäude. Auch der Rat lässt ihre Werkstatt von den Bütteln streng kontrollieren und ihre Nachbarn lassen es die Alchemistin spüren, dass sie ihre Hexenküche nicht mehr in der Stadt haben möchten.

FÜRSTENUFER

An sonnigen Praiostagen schlendern die Angbarer gerne vom Neuemarkt über die sanft geschwungene Allee *Unter den Kirschen* bis zum Fürstenufer. Dieser Park wurde bereits mit dem Bau des fürstlichen Wasserschlosses angelegt und mit der Umgestaltung Krumings nach den Zerstörungen durch den Alagrimm erweitert. Der volksnahe Fürst Blasius hat die hübsche Anlage vor den Toren des Schlosses tagsüber für die Bürgerschaft geöffnet, wovon diese gerne Gebrauch macht. Dass man sich hier auf fürstlichem Grund bewegt, bemerkt man vor allem an den wachsamen Blicken der fürstlichen Hellebardiere, denen man insbesondere an den Eingangspforten begegnet und die von Fürstenmutter Thalessia zu schärfster Wachsamkeit angehalten werden.

Fürstengarten (35)

Bereits beim Durchschreiten des Fürstentores steigt in den warmen Monaten der herrliche Duft hunderter Blüten in die Nase. Die Gärtnerin Lorine Garnelpföt kümmert sich mit ihren Gehilfen darum, dass zu jeder Jahreszeit die schönste Pracht diesen Ort verzaubert. Wie es heißt, soll sie gute Preise für seltene und exotische Kräuter zahlen, die ihr Werk vervollkommen. Doch wehe ein Strolch wird dabei erwischt, wenn er eine ihrer geliebten Pflanzen pflückt, weil er sie angeblich als Zutat für einen Trank benötigt ...

Grevenhof (36)

Rund um den Fürstengarten gruppieren sich einige stattliche Gebäude. So steht neben den fürstlichen Stallungen ein vierstöckiger Bau aus grauem Stein – der Grevenhof. Hier befindet sich der Hauptsitz der fürstlichen Beamten, die einen Großteil ihrer Zeit damit verbringen, durch den Kosch zu ziehen, um für Recht und Ordnung zu sorgen. Etwa die Braugreven, die streng auf Einhaltung von Reinheitsgebot und Gastlichkeit in den Wirtschaften achten, oder die Weggreven, die den Zustand der Landstraßen und Brücken prüfen.

Der einzige von ihnen, der das Amtshaus nur selten verlässt, ist der langbärtige Meister Himrig Sohn des Xorig, der als Registrargreve die fein säuberlich auf Steintafeln verzeichneten Stammbäume der Koscher Adelshäuser verwaltet und vor unbefugten Blicken bewahrt. Nur der Fürst selbst kann mit einem gesiegelten Schreiben die Erlaubnis erteilen, das Archiv im Kellergewölbe einzusehen. Dies kann sich lohnen, denn da auch die Stammbäume verwandter Geschlechter jenseits der Grenzen verzeichnet sind, lagert hier – seit den großen Zerstörungen in Gareth zu Beginn des Jahrs des Feuers – die wohl vollkommenste Sammlung dieser Art im Mittelreich ... und sicher auch so manches dunkle Familiengeheimnis. Kein Wunder, dass es Edelleute geben soll, die insgeheim nur zu gerne die eine oder andere Tafel entwendet oder zerschlagen wissen würden, damit niemand merkt, dass ihr Urahn doch keine so ruhmreiche Herkunft hatte, wie man offiziell vorgibt. Auf neugierige Fremde, die nicht selbst einem der archivierten Geschlechter angehören, reagiert der Registrargreve jedoch äußerst abweisend – es sei denn, sie weisen einen fürstlichen Passierschein vor. Angesichts des leutseligen Fürsten Blasius, der gute Geschichten liebt und sich gern großzügig zeigt, ist so ein Passierschein mit Redegewandtheit und Chuzpe leichter zu erlangen, als es sich zunächst anhört. Meister Himrigs Gehilfe Rübbold Wüslinger hingegen hat das finanzielle Potenzial der Registratur rasch erkannt und ist gegen einen erklecklichen Betrag bereit, Neugierigen den Zugang zu gewünschten Tafeln zu ermöglichen. Er geht dabei ausgesprochen vorsichtig vor, wickelt seine Geschäfte nur selten ab und schlägt ein Angebot von Leuten, denen er misstraut, lieber aus, als dafür seine Stellung zu riskieren.



Ruine des Tsa-Tempels (37)

Imnitten der Erlen und Weiden des Parks gelangt man an einen Hügel, auf dessen Spitze die weiße, efeuumrankte Ruine des kreisrunden Tsa-Tempels steht. Als das Haus noch ein schillerndes Dach trug und der Geweihte Salvestro von Erneuerung und Freisinnigkeit predigte, wurde er von den alteingesessenen Angbarern belächelt. Ironischerweise scheint sein Wirken erst nach seinem Tod im Feuer des Alagrimm Früchte zu tragen. Denn heute kommen immer wieder Bürger zu der nach ihrer Zerstörung unbetreuten Stätte, legen Blumen nieder, danken für den Wiederaufbau der Stadt oder bitten um den Segen für ihr neugeborenes Kind.

Ifirnsee (38)

Am Fuße des Tсахügels liegt ein kleiner, mit dem Angbarer See verbundener Teich. Wenn die Oberfläche von Hesinde bis Tsa gefriert und der grimmige Seewächter Gobrom (ein ehemaliger Hellebardier des Fürsten) die Fläche geprüft hat, tummeln sich Kinder und Jugendliche auf dem Eis. Im Sommer geht es ungleich ruhiger zu. Dann schwimmen Schwäne und Enten zwischen den Seerosen umher und einzelne Mitglieder des *Angeley-Kränzleyns zum güldenen Angbarsche* werfen ihre Ruten aus. So mancher Angler schwört darauf, dass er im Morgengrauen den güldenen Glanz jener Schätze sah, die einer Sage nach im Jahr 600 BF aus Sorge vor Plünderungen durch die Orken in den See geworfen wurden (👁️ 90 C) – und seither von den Noggen (siehe Seite 88f., **Geheimnisse: Noggen**), otterähnlichen Wesen, nicht mehr hergegeben werden.

Neues Theater (39)

Überquert man den hölzernen Bogensteg am Süden des Ifirnsees, gelangt man an ein erst kürzlich vollendetes, rundes Bauwerk: das neue Theater. Fürst Blasius, der gute Geschichten schon immer liebte, ließ es an alter Stelle wieder errichten. Sogleich dachte sich Reichsvogt Bosper zu Stippwitz, es wäre sicher kein Schaden für den eigenen Ruf, wenn er den seinigen Teil an dieser willkommenen Bereicherung des städtischen Kulturlebens leisten würde, und engagierte eine Truppe durchaus erlesener Schausteller, die als Stammmannschaft des Theaters gelten. Sie werden vom almadanischen Direktor Salvestro Cavazaro dirigiert, der auch junge Interessenten zu Schauspielern ausbildet. Cavazaro wohnt in der benachbarten Villa, in der auch die Schauspieler untergebracht sind und wo auch geprobt werden kann. Ein unteririscher Gang verbindet die Villa mit dem Theatergebäude. Stippwitz' Erzrivale Odoardo Markwardt hatte allerdings just den gleichen Einfall, eine Schauspieltruppe zu finanzieren, und präsentierte am Tag der feierlichen Einweihung seinerseits eine Riege angeblich noch viel besserer Darsteller. Um den sich anbahnenden Streit zu schlichten, entschied der Fürst recht weise, dass es im Sinne der Abwechslung gut sei, wenn sich beide Gruppen die Bühne teilten. In der Tat versuchen sich seither die zwei Seiten mit ihren Inszenierungen zu übertrumpfen, wobei sie durchaus auch talentierte reisende Schausteller in ihre Reihen aufnehmen oder ausbilden. Während die Stippwitz'schen *Blauen Mimen* vornehmlich lehrreichen Stoff mit historischem Hintergrund bevorzugen, pflegen die Markwardt'schen *Roten Mimen* eher das volkstümliche Stück. Die Roten Mimen wohnen gemeinsam in einem kleinen Haus unweit des Theaters. Dass während der Aufführungen immer wieder kleinere, von der Gegenseite eingefädelte, Pannen geschehen – wenn etwa das Bier in einer Wirtshausszene versalzen wurde oder der pompöse Krönungsakt mit verstopften Trompeten und angesägten Kaiserthronen leben muss – trug bislang stets zur Erheiterung des Publikums bei.

Der runde Bau besitzt zwei Etagen, von denen aus die Zuschauer das Geschehen auf der mittig liegenden Bühne verfolgen können. Die Baumeister allerdings hatten wenig Erfahrung mit der Konstruktion eines Bühnengebäudes, weshalb es einige kuriose Mängel aufweist, obwohl man sich bemüht hat, das alte Theater nach der Erinnerung alter Hügelzwerge zu rekonstruieren. So gibt es etwa eine Stelle auf der Bühne, von der aus ein Schauspieler in den Rängen so gar nicht

zu vernehmen ist, während Gespräche im hinteren Teil der Bühne vom oberen Rang aus bestens verstanden werden. Nicht alle Zuschauer können haben einen guten Blick auf das Geschehen, und ein Teil der Empore ist so niedrig, dass sich dort nur Zwerge nicht den Kopf stoßen. Die Gewölbe unter der Bühne sind voll mit Gerüsten, Leitern und Bühnendekorationen, mit denen auch die beiden großen Requisitenkammern überfüllt sind. Über eine kleine Treppe kann man den Souffleurkasten erreichen. Wie die Gänge zum benachbarten Direktorenhaus werden auch die Gewölbe und Kammern nur schwach mit Kerzen oder Fackeln erhellt, wenn hier gearbeitet wird.

Fürstenschloss Thalessia (40)

Da die Zitadelle den Koscher Fürsten zu düster und zugig geworden war, entschlossen sie sich, eine deutlich zeitgemäßere und behaglichere Residenz zu errichten. So entstand vor den Ufern der Reichsstadt ein repräsentatives Wasserschloss, das der damalige Fürst Berndrich nach seiner Gemahlin Thalessia nannte. Doch schon dreißig Jahre nach seiner Vollendung wurde der Fürstensitz ein Raub der Flammen des Alagrimms. Fürst Blasius entschied, bis zum Wiederaufbau mit seinem Hofstaat in die Stammburg Fürstenhort in den Koschbergen zu ziehen. Seine greise Mutter Thalessia aber weigert sich standhaft, ihm zu folgen: Sie will das nach ihr benannte Schloss nicht verlassen, bis es wieder in derselben Pracht erstrahlt wie vor dem Angriff. So weilt die eigenwillige Dame im einzig bewohnbaren der vier Ecktürme. Mit erstaunlich sicherem Blick achtet sie durch angemessenes Lob und strengen Tadel darauf, dass die Residenz bis ins Detail ihrer Erinnerung gemäß wiederersteht. Da so manches Zierwerk oder Mauerstein einst als Präsent auswärtiger Freunde der Fürstenfamilie von weither kam, sind die Baumeister immer wieder auf Hilfe reisender Händler oder Abenteurer angewiesen, die ihnen dieses Material beschaffen.

BARSCHEENSEE

Zu Füßen von Neumarkt und Altstadt, östlich vom ländlichen Kruming, liegt die ärmliche Wohngegend Barschensee. Hier wird schnell deutlich, dass der Wohlstand, der in Angbar herrscht, nicht allen Einwohnern zuteil wird. Groß ist der Kontrast zwischen den im Norden thronenden prächtigen Patrizierpalais rund um den Neumarkt und diesen eng beieinander stehenden, heruntergekommenen Mietshäusern, in denen die Familien auf wenig Raum ein bescheidenes Dasein fristen. In den Hinterhöfen liegen Schutthaufen und Fischreste, in denen Hunde, Katzen und Ratten stöbern. Fast alle leben vom See oder dem Fährbetrieb, sei es nun als Fischer, Flößer, Hafenarbeiter oder Tagelöhner. Die Leute von Barschensee sind ein besonderer Menschenschlag (Zwerge wohnen hier kaum): Einerseits hilft man einander in der Not, so gut man kann (vor allem wenn es gegen die 'Pfeffersäcke von Neumarkt' und aus Alt-Angbar geht); andererseits gibt es etliche, schon lange währende Streitigkeiten zwischen einzelnen Familien, etwa um Fischgründe oder weil die Alrike dem Dappert einmal einen Frachtauftrag weggeschnappt hat. Der tägliche Kampf ums Auskommen hat die Barschenseer geprägt und mit einem gehörigen Maß bitterem Humor versehen. Fremden gegenüber ist man misstrauisch, vor allem, wenn sie sonderlich aussehen oder Wohlstand zur Schau stellen. Mit den Flüchtlingen aus den Ostprovinzen, die nicht in Kruming siedeln durften, aber auch nicht aus der Stadt vertrieben wurden – oft Krüppel, Witwen und Greise und noch ärmer dran als die Alteingesessenen – hat man sich dagegen ganz leidlich arrangiert. So lange sie nicht betteln, sondern der Stadt gewissen Nutzen als Hilfsarbeiter, Viehknechte, Musikanten oder Zahnreißerinnen bringen, Fässer und Kisten schleppen oder Unrat verwerten, werden sie von der Obrigkeit geduldet. So mancher, der heimlich beim Fischen oder Schnitzen erwischt wurde und damit einer Zunft ohne Erlaubnis ins Handwerk pfuschte, bekam dagegen die Fäuste der Barschenseer zu spüren oder fand sich gar im Bettelgraben vor der Stadt wieder – auf den sogar die ärmsten Barschenseer noch herabsehen.



Travia-Tempel (41)

Früher gab es in Barschensee einen Efferd-Tempel, der selbst von den Fischern und Fährleuten nur selten besucht wurde. Beim Kampf gegen den Alagrimm wurde er jedoch ein Raub der Flammen (👁️ 92 C). Seither arbeitet man daran, die rußgeschwärzte Ruine wieder in ein Gotteshaus zu verwandeln, allerdings nicht zu Ehren des Herrn Efferd, sondern der Frau Travia, denn erstaunlicherweise hatte die innig verehrte Göttin der Gastfreundschaft bislang noch keinen eigenen Tempel in Angbar. Der Aufbau, der weitgehend aus Spenden finanziert wird, schreitet jedoch langsamer voran als gedacht. Nach Meinung mancher Angbarer – darunter die meisten Schiffer und die Zunft der Hutmacher – sollten sich die Geweihten des neuen Tempels jedoch bevorzugt um Alteingesessene kümmern, die nach der Zerstörung von Teilen der Stadt durch den Alagrimm in Not geraten sind. Die als Hochgeweihte vorgesehene Mutter Herdane Haubinger beharrt jedoch weiter darauf, ohne Ansehen der Herkunft allen Bedürftigen zu helfen. Ihre Gegner haben deshalb vom Heiligen Paar in Rommils die Entsendung einer neuen Hochgeweihten verlangt. Das hat dazu geführt, dass der Tempel bis heute nicht formell eingeseget ist.

Die Efferd-Geweihte Trave Blitzenstrunk hatte keine Verwendung für den Tempelgrund und zog lieber ihr Floß vor. Einen Tempel bräuchte sie nicht – die Gläubigen treffen die Geweihten ohnehin häufig genug auf dem See (👁️ 92 C).

Meister-Aldur-Spital (42)

Unweit des Travia-Tempels befindet sich ein aus dem Nachlass eines Ratsherren gestiftetes Spital, das von den Brüdern und Schwestern des Therbûniten-Ordens betreut wird. Glücklicherweise wurde Angbar seit Jahren nicht von Seuchen heimgesucht; dafür werden die Heiler aber oft mit bösen Verletzungen konfrontiert, die bei den Arbeiten in den Minen und Werkstätten vorkommen.

Meister Phyrgasts Turm (43)

Als der verruchte Porquid von Ferdok Angbar erobert hatte, zog in seinem Gefolge der Magier Alabastos Phyrgast in den dicken Turm am Rande von Barschensee, der dermaleinst eine Mühle hatte werden sollen. Auf den breiten Turmsockel ließ Meister Phyrgast ein Geschoss aufsetzen, wo er den Einflüssen des Koschbasalts in der Stadt fern gewesen und von dem aus er ganz Angbar im Blick gehabt haben soll. Denn Phyrgast war das Auge und das Ohr des falschen Kaisers, wenn jener nicht in der Stadt weilte. Nach dem Ende Porquids verschanzte sich der Magier in seinem Turm und ward nicht mehr gesehen. Niemand traute sich, in das Gemäuer einzubrechen, doch zwei Jahre später stand der Turm in lodernen Flammen. Vier Tage lang soll eine Feuersäule in den Himmel gestrahlt haben, ehe der Turm ganz ausgebrannt gewesen war. Hernach wurde die Ruine erst recht gemieden. Nun aber ist sie im 'Besitz' einer kleinen Gruppe Halbstarker, die sich die "Neuen Augen und Ohren" nennen und den abgelegenen Platz für ihre Saufgelage und Mutproben nutzen. Den Eingang in die noch erhaltenen Kellergewölbe haben sie schon gefunden; und einige vertreiben sich die Zeit damit, die Wände mit Schimpfwörtern, Flüchen oder fünfzackigen Sternen vollzukritzeln.

Tante Goswines Waisenhaus (44)

Freundlich lächelt die fast zahnlose Leiterin des Waisenhauses, wenn sie einmal mehr eines ihrer Kinderlein an einen adligen Herren oder eine Patrizierin als Dienstmagd oder Leibbursche vermittelt. Seit Jahren kümmert sich Goswine um heimatlose Sprösslinge, die es gerade nach den Kriegen der letzten Jahre auch im Kosch nur zu häufig gibt. Sie legt Wert darauf, dass den Schützlingen ihres Hauses der Ruf vorauseilt, sie würden wohlgezogen und still ihre Arbeit verrichten – sei es als Hilfsknecht eines Handwerkers oder am Hof eines Adligen. Da das Handgeld für die Vermittlung die Ausgaben kaum deckt, sichert die gelernte Gerberin den Bestand ihres Hauses durch den Verkauf von Seife und Lederware. Die Zünfte erlauben dem Waisenhaus ein

kleines Deputat und die Angbarer kaufen gerne bei ihr ein, um das gute Werk zu unterstützen (👁️ 90 D).

Gaftaro Ossantani, der Wucherer (45)

Der unbeliebte Wucherer lebt in einer kleinen Wohnung in einem dreistöckigen, leicht verfallenen Haus in einer Nebengasse in Barschensee. Sein Geld verdient er durch die Mieteinnahmen dieses und eines halben Dutzends weiterer Häuser in Krumling, die er nach der Zerstörung durch den Alagrimm billig erwerben konnte. Dort sind vor allem Flüchtlinge aus dem Osten untergekommen, denen ein Dach über dem Kopf wichtiger war als ein sauber hergerichteter, aber unbezahlbares Haus. Nebenher betreibt er in seinem Haus in Barschensee Geldwucherei und ein Pfandhausgeschäft. Den Anwohnern, seinen Mietern und vor allem den Flüchtlingen ist Ossantani nur allzu gut bekannt. Hinter vorgehaltener Hand erzählen sie bereitwillig alles Schlechte über ihn. Er ist ein riesenhafter, ausgesprochen hässlicher Mann almadanischer Herkunft mit schwarzem Haar und Vollbart, der immer so dick eingekleidet ist, als ob er ständig fröre. Der von den Angbarern abfällig ignorierte und keinesfalls in die Gesellschaft integrierte Wucherer war in seiner Jugend Unteroffizier in Söldnerarmeen und hat das Vermögen seines Vaters geerbt – erschlichen, wie manche behaupten. Er ist ein Rüpel und Grobian, der schon manches Mal mit den Bütteln Ärger hatte, der aber auch wenig Fragen stellt, wenn man bei ihm Gegenstände fragwürdiger Herkunft beileiht.

Fährhafen (46)

Zu Füßen des *Gnarad* liegt der Angbarer Hafen. Früh morgens ziehen die Fischer hinaus auf den See, der reich an delikaten Fischen wie dem Angbarsch ist. Auch Dutzende von Frachtkähnen, Flößen und Fähren mit Waren und Passagieren laufen hier täglich ein und aus. Denn zwischen den Ortschaften und Burgen rings um den See wird eifrig Handel getrieben, und der Reiseweg über das Wasser ist kürzer und bequemer als über Land. Fremde können feststellen, dass auch zahlreiche Hügelzwerge den See befahren.

Am Kai liegen stets einige Vergnügungsboote reicher Patrizier und Adliger, darunter das fürstliche Ausflugsschiff *Idamil*, das in den letzten Jahren aber nur selten ausgelaufen ist. Eine besondere Attraktion ist die üppig verzierte und bunt bewimpelte Barkasse *Barschbügler*; früher gehörte sie zur Lustflottille der Zwillingsskaiser Bardo und Cella, die oft zur Sommerfrische auf die Kaiserlichen Inseln im Angbarer See fuhren. Seither dümpelte das Schiff viele Jahre nutzlos vor sich hin, bis der Flößer Herbm Sohn des Herbosch es kaufte und instand setzte. Bei den Angbarern sind praiostägliche Ausflüge auf dem "Kaiserschiff" sehr beliebt, und wohlhabende Familien mieten es für Hochzeiten oder runde Tsatagsfeiern.

VOR ANGBARS MAVERN

Brodilsgrund (47)

Am Fuß von Altstadt und Rondra-Tempel erstreckt sich am Seeufer ein weites, ebenes Feld, an dessen Rand hölzerne Tribünen errichtet sind. Hier finden hin und wieder Spiele der städtischen Immanmannschaften statt. Darum sieht man Praiostags die Spieler von *Vorwärts Angbar* und anderer, weniger bekannter Mannschaften, mit Esche und Kork auf der Wiese üben. Im Abstand von zwei Jahren findet hier auch das Fürstliche Ritterturnier statt, zu dem sich viele Adlige, Zuschauer und Gaukler in der Stadt tummeln.

Hinter Brodilsgrund liegt der neue Boronanger Angbars, der allerdings auch schon seit vielen Generationen besteht. Seine Anlage war notwendig geworden, weil der alte Anger in der Altstadt hoffnungslos überfüllt war und eine Erweiterung der Grabanlagen in der steinernen Stadt selbst in die Tiefe nicht mehr möglich gewesen war. Am Rande des Angers befindet sich auch der neue Boron-Tempel, der in Form eines zerbrochenen Rades aus schwarzem Basalt errichtet wurde. Mehrere Geweihte und Novizen dienen hier dem Totengott.



Der Bluthügel (48)

Ein Stück von Brodilsgrund entfernt, in Sichtweite von Reichsstraße und Boronanger, liegt der Richtplatz von Angbar. Es kommt jedoch nur selten vor, dass der Blutgreve Wilfing Bösanger (siehe Seite 85f.) Verurteilte mit Galgen und Strick oder dem Henkersbeil vom Leben zum Tode befördern muss. Die Leichen der Gerichteten werden nicht, wie in vielen anderen Gegenden, am Wegesrand zur Schau gestellt, sondern gleich auf dem Armenanger verscharrt, und zwar im so genannten *Schandloch*, das anschließend wieder mit einer versilberten Platte verschlossen wird. Das wertvolle Stück wurde als Bußgabe von einem betrügerischen Schmied gestiftet. In Sichtweite des Schandlochs steht das Haus des Blutgreven, das von den Angbarern gemieden wird.

Unweit seines Herrn wohnt auch der Totengräber in seiner Kate am Schandloch. Die meisten Angbarer fürchten den nur unter seiner Tätigkeitsbezeichnung als "Totengräber" bekannten, bleichen und hageren Mann, der zuständig ist für alle Toten, um die sich kein Tempel kümmert, und darüber hinaus für die Transporte der Leichen vom Boron-Tempel auf den Brodilsgrunder Anger. Gerüchteweise verkauft er mitunter Leichen der ihm anvertrauten Toten an böse Zauberer für deren schwarze Magie, anstatt sie im Armengrab vor der Stadt zu verscharren, oder bietet seine Künste im Einbalsamieren an. Niemand allerdings sieht den Totengräber gerne kommen – mit seinem rabenschwarzen Mantel, dem Schlapphut und seinem Stab.



Bettelgraben (49)

Knorrige Weiden säumen die Reichsstraße nach Gareth an dem Abschnitt, an der sie den Bluthügel passiert. Zwischen den Bäumen lagern Bettler am Weg, die stehend, kniend und liegend den Reisenden um eine milde Gabe bitten. Angbarer wird man keine finden, weil diese aus den Almosenkassen der Gilden versorgt werden, doch hat der Ruf Angbars als wohlhabende Stadt viele Fremde angezogen. Seit der Rat der Stadt die Bettelei innerhalb der Stadtmauern verboten hat, haben sich die Unerwünschten vor dem Garether Tor versammelt. Zwar ist auch das dem Rat ein Dorn im Auge, doch ist dies bereits fürstliches Gebiet – und der gutherzige Fürst Blasius hat, statt die Besitzlosen zu vertreiben, lieber einige Apfel- und Birnbäume zu deren Versorgung pflanzen lassen. Seither gibt es jährlich im Sommer ein Hauen und Stechen darum, wer die halbreifen Früchte ernten darf. Auch sonst herrscht hier das Recht des Stärkeren, was sich an jedem Morgen zeigt, wenn ein Kampf um die besten Plätze an der Reichsstraße entbrennt. Für ein gewisses Maß an Ordnung sorgen lediglich die Travia-Geweihten, die immer wieder zum Graben ziehen

und Brot, Suppe, Altkleider und warme Decken verteilen; nicht alle Angbarer indes billigen die milden Gaben, bewegen sie doch die Bettler zum Bleiben. Die kaiserlichen Mauerwachen greifen bisweilen ein, um Bettler davon abzuhalten, die (ebenfalls kaiserliche) Straße zu betreten und den Reisenden zu nahe zu kommen. Dabei gehen sie wenig zimperlich vor und haben mit ihren Hellebarden schon so manchem Bettler ein neues Zubrot als Einäugiger oder Einarmiger verschafft.

Alter Geodenring (50)

Nördlich der Stadt befindet sich ein alter Steinkreis aus zwölf verwitterten, moosbewachsenen Monolithen. Früher mag es ein wichtiger Ritualplatz der Diener Sumus gewesen sein, heutzutage ist er ein beliebtes Ausflugsziel der Angbarer Bürgerschaft. An Feiertagen kommen viele Familien hierher, um eine zünftige Mahlzeit einzunehmen. Hin und wieder zieht es auch Magiekundige hierher, um den Ort zu untersuchen oder die Kräfte der Erde zu erspüren. Das Auftreten eines Magiers sorgt bei den Ausflüglern üblicherweise für Unbehagen und mürrische Bemerkungen (👁️ 93 A).

Ordenshaus der Rohalswächter (51)

Das Ordenshaus der Rohalswächter war nach dem Angriff des Alagrimm nur noch eine rauchgeschwärzte Ruine und die überlebenden Mitglieder des Ordens zogen sich zunächst auf ihren alten

Stammsitz in der einen Tagesritt südlich gelegenen Baronie Rohalssteg zurück. Nachdem allerdings einige Ratsherren ein mulmiges Gefühl beschlichen hatte, so plötzlich ganz ohne magischen Schutz zu sein, war der Orden gebeten worden, sein Haus wieder zu eröffnen und sich vor allem dem magischen Schutzzauber gegen die Grolme zu widmen. Dem Orden wiederum kam diese Bitte bestens zupass, denn am Rohalssteg ist es schwer, magische Forschung zu unterhalten und die nötigen Dinge zu besorgen. So befinden sich heute wieder drei Wächter Rohals in den alten Mauern und leiten die Handwerker beim Wiederaufbau an. Die Vorsteherin

des Ordenshauses, Wilmunde Wolkenwetter, muss sich dabei einer Reihe von Problemen widmen: Wo bekommt man Koschbasalt her? Wer besorgt angelaufenes Messing? Wie ersetzt man notwendige magische Schriften und Bücher? Findig und gewitzt bedient sich die Magierin der finanziellen Unterstützung des Rates, um häufig von Fremden in der Stadt das beschaffen zu lassen, was es in Angbar nicht gibt – und dazu gehören vor allem solche Dinge, die mit Magie zu tun haben. Darüber hinaus ist das Ordenshaus Anlaufstelle für alle Forscher und Wissbegierigen, die von hier zum Stammsitz am Rohalssteg gelotet werden.

Thirlans Mühle

Die Thirlans sind die bedeutendsten Hersteller und Händler von Schreibwaren jeder Art: Papier, Pergament und Tinte. Hier befinden sich aber nur die Mühle und Werkstatt sowie das Hauptlager. Der Verkauf der Waren läuft über den Laden im Stadthaus in Alt-Angbar. Das Angebot bietet etwas für jeden Geschmack und Geldbeutel – und der Rat der Stadt, die Kaufleute sowie die Tempel



bedienen sich in seinem Sortiment. Oberhaupt der Familie ist Barthel Thirlan, ein kleingebauter, dezent gekleideter Mittsechziger, der gerne und viel lacht.

DAS UMLAND

Die Reichsstadt Angbar liegt im Herzen der Grafschaft Hügellande (**Fluss 138 ff.**), der fruchtbarsten und bevölkerungsreichsten Region des Kosch. Vor allem das Land um den Angbarer See ist dicht besiedelt. Blühende Wiesen, lichte Wälder, fruchtbare Äcker und gepflegte Obstgärten prägen das Bild der Landschaft, und nicht selten stößt man auf die grasbewachsenen, halb verborgenen Häuser der Hügelschwerge, die auch hier in guter Nachbarschaft mit den Menschen leben.

Kaiserliche Inseln

*»Auch ein Kaiser muss beraten –
Etwa, ob zum Festtagsbraten
Roter oder weißer Wein
Soll als Trunk gereicht sein.
Also rief man den Mundschenken,
Der riet, wie man sich kann denken:
»Rot und weiß ins Glas hinein,
Ein Rosé schmeckt köstlich fein!«*

*Hopp hopp hopp, falalala,
Gern trank das Kaiserzwillingpaar,
Hopp hopp hopp, falalala,
Das Kaiserzwillingpaar!«
—Spottlied eines unbekannten
Verfassers, um 1025 BF*

Mitten im Angbarer See liegen die Kaiserlichen Inseln, eine Gruppe idyllischer Eilande, auf denen die Kaiserzwillinge Bardo und Cella ihre Sommermonate zu verbringen pflegten. Auf der Hauptinsel *Pervalia* steht das Schlösschen *Bardoslust*, erbaut im almadanischen Stil, umgeben von einem mittlerweile verwilderten Garten mit einem Labyrinth aus blühenden Hecken. Unweit davon, im Jachthafen, gam-

eln die Überreste der kaiserlichen Lustflottille vor sich hin. Auf der gegenüber liegenden Insel *Cellastein* soll Kaiserin Cella während eines Festes der Geist Valpos des Trinkers erschienen sein; sie ließ daraufhin einen Rahja-Schrein errichten, der noch heute von einem kaiserlichen Vasallen betreut wird. Dieser »Edle auf Cellastein« sieht sich, wann immer er nach Angbar kommt, Anfeindungen der biedereren Angbarer ausgesetzt, die keineswegs wohlwollend über die ausschweifenden Kaiserzwillinge denken und sich deren Hinterlassenschaften am liebsten weg wünschen.

Die Inseln dürften bald aus ihrem Schlaf gerissen werden, denn es wird überlegt, Schloss *Bardoslust* – allerdings dann umbenannt – zu einer kaiserlichen Pfalz auszubauen, in der die Kaiserin Rohaja bei ihren Besuchen im Kosch Hof halten und wie ihre Vorfahren Ruhe finden kann. Einige Höflinge raten Rohaja jedoch dringend, lieber ihr Gut Brinstreuen in der Grafschaft Ferdok auszubauen und jede Verbindung mit den unseligen Zwillingen Bardo und Cella zu vermeiden, während weniger wohlmeinende Ratgeber die Kaiserin genau in diese Situation bringen wollen. Erste Vorarbeiten auf *Pervalia* haben indes begonnen, wobei schon allerlei seltsame Hinterlassenschaften aus der Zeit des Zwillingspaars gefunden wurden.

Schloss Grauensee

Am Ostufer des Angbarer Sees erhebt sich das Wasserschloss Grauensee aus den Fluten, äußerlich ein genaues Abbild der Angbarer Fürstenresidenz Thalesia. Hier lebt der noch sehr junge Graf Wilbur vom See, der Herr der Hügellande. Seit der Ernennung des zur Melancholie neigenden Jünglings ist es auf dem Schloss ein wenig still geworden – zumindest im Vergleich zu den rauschenden Festen, für die sein Vorgänger Orsino von Falkenhag berühmt war. Inzwischen ist Orsinos Bruder, der Magier Voltan von Falkenhag (siehe Seite 84f.), Truchsess des Grafen und versucht insgeheim, die Geschicke des Angbarer Umlandes zu lenken. Im Gegensatz zum Grafen sieht man den Magier regelmäßig bei gesellschaftlichen Anlässen in der Stadt. Die Anhänger der alten Grafenfamilie von Falkenhag lassen bei diesen Gelegenheiten keinen Zweifel daran, dass sie Voltan als rechtmäßigen Herren der Grafschaft ansehen.

PERSÖNLICHKEITEN IN DER STADT

BÜRGERSCHAFT

BOSPER ZU STIPPWITZ

Den verstorbenen Eberwulf zu Stippwitz nannte man den »Vogt von Ewigkeit zu Ewigkeit«, so oft hatte ihn der Rat ins höchste Amt der Stadt gewählt, bis der greise Reichsvogt schließlich als Nachfolger seinen Sohn Bosper (* 971) vorschlug. Bosper erbte mit dem Amt auch seines Vaters größten Widersacher, den Ratsherrn Odoardo Markwardt. Der studierte Rechtskundige und Kaufmann würde sich gern im Glanz seiner Erfolge sonnen, doch seine Stiefmutter Praiodane zu Stippwitz-Hirschfurten (siehe unten) setzt ihm immer wieder zu. Der Familienstreit belastet seinen Ruf und liefert Ratsherr Markwardt und dessen konservativen Parteigängern, den *Rechtschaffenen*, reichlich Angriffsfläche. Aus dem Handelshaus der Familie erhält Bosper lediglich Tantiemen, die auf einem komplizierten Abkommen der Vorfätergeneration beruhen. Der Reichsvogt selbst ist nicht so vermögend, wie er sich gern darstellt, sondern immer wieder auf die Großzügigkeit seiner Familie und vor allem seines Neffen Garbo angewiesen, der das Handelshaus leitet. In der öffentlichen Meinung hingegen verschmelzt der Glaube an den Reichtum aller Stippwitz sämtliche Familienangehörigen, was sehr in Bospers Interesse ist. Der Streit mit Praiodane nährt zudem das Gerücht, auch Bosper verfüge über ein großes Vermögen – sollte es allerdings einmal zum Äußersten kommen, stünde die ganze Familie blamiert da.

Ungeachtet dessen gelang es Bosper bislang stets, eine knappe Mehrheit im Rat für seine alle sieben Jahre anstehende Wiederwahl zu gewinnen. Ob er dies mehr seiner Wortgewandtheit, dem guten Ruf seiner Familie oder doch vor allem dem Gold seines Neffen Garbo verdankt, wird unterschiedlich bewertet. Den Angbarern ist es aber in den Jahren der Stippwitz-Herrschaft vergleichsweise gut ergangen: Während andernorts nach den Kriegen der letzten Jahre Banden und Chaos die Straßen regieren, herrscht hier eine relativ stabile Ordnung. Die Waffen- und Rüstungsschmiede profitieren sogar von den unruhigen Zeiten. Maßnahmen wie die starke Förderung des Fernhandels oder die Ansiedlung von Flüchtlingen und neuen Manufakturen könnten jedoch von den *Rechtschaffenen* schnell gegen Bosper ausgelegt werden, bliebe ihr Erfolg einmal aus. Selbst die Tatsache, dass Bosper zum Sprecher des Reichsstädtebundes gewählt wurde – eigentlich von Vorteil für die Stadt, weil dadurch gute Handelskontakte geknüpft werden können – kann schnell zum Verhängnis werden, falls er zu oft in Elenvina, Gareth oder anderen Städten weilt und darüber seine Pflichten als Stadtherr vernachlässigen muss.

Verwendung im Spiel: Als Herr der Stadt und Kaufmann interessiert Bosper vor allem, dass Ruhe und Ordnung herrscht. Er ist sich nicht zu fein, dabei auch auf unkonventionelle Hilfe von außen zu setzen, wenn es Not tut. Als Sprecher des Reichsstädtebundes muss er des öfteren vertrauenswürdige Mittelsmänner in andere Städte senden oder braucht Hilfe, um sich mehr oder weniger seriösen Geschäftsangeboten, Bittstellern oder den Intrigen anderer Reichsstädte zu erwehren.



GARBO ZU STIPPWITZ

Erst vor wenigen Jahren hat Garbo (* 993) das größte Handelshaus Angbars von seinem Vater Gobrom (* 963) übernommen. Der Blick des Patriarchen ruht noch immer auf dem Geschäft, das er durch Sparsamkeit und Redlichkeit groß machte – stets bereit, Garbo die Leitung wieder zu entziehen und stattdessen eines seiner anderen acht Kinder als Nachfolger einzusetzen. Garbo weiß wohl, dass er zu Lebzeiten Gobroms den knauserigen Kaufmann spielen muss, wenngleich er insgeheim nur zu gerne im Gold der Familie baden würde. Sein größter Stolz ist das Specialitätencabinett (siehe Seite 70), zumal sich Garbo hier mit Luxus aus allen Winkeln Aventuriens umgeben kann, ohne dass man es ihm als persönliche Verschwendung auslegt. Es ist ein gut gehütetes Geheimnis, dass er in der *tulamidischen Abteylung* an manchem Abend dem mühsamen Tagwerk durch Genuss von etwas Rauschkraut entflieht und sich dabei ausmalt, wie er der Knute seines Vaters endlich entkommen kann. Sei es durch Flucht oder durch das Fläschlein Purpurblitz, das erst kürzlich in einer Lieferung aus Mengbilla ankam. Bisher fehlte Garbo der Mut, einen dieser Pläne in die Tat umzusetzen – was sich nach jeder weiteren von Gobroms abfälligen Bemerkungen und donnernden Predigten jedoch ändern kann.

Verwendung im Spiel: Garbo ist stets auf der Suche nach neuem Luxus und Tänd aus fremden Ländern, deshalb zahlt er gute Prämien, wenn man ihm die Ware unbeschädigt liefert. Ahnte jemand, dass in mancher Tonstatue aus Fasar feinster Zithabar versteckt ist, oder würde Garbo gar beim Rauchen entdeckt, stünde der Ruf des Handelshauses auf dem Spiel. Sowohl Gobrom als auch Praiodane – die sich schlicht selbst ermächtigt, wegen ihrer Verbindung mit irgendeinem Stippwitz Ansprüche auf das Handelshaus zu haben – sähen sich dann in der Pflicht, das Geschäft als Retter zu übernehmen. Auch die noch unausgegorenen Pläne Garbos, sich seines ewig krisisierenden Vaters zu entledigen, werden wohl bald in die Tat umgesetzt (dies bleibt im Detail Ihnen überlassen; Sie können nach Garbo auch jedes weitere Kind Gobroms an die Spitze des Hauses treten lassen – keines reicht dem Vater das Wasser).

PRAIODANE ZU STIPPWITZ-HIRSCHFURTEN

Die jung verwitwete zweite Gemahlin des früheren Reichsvogtes Eberwulf zu Stippwitz ist von atemberaubender Schönheit. Seit Jahren streitet sich Praiodane (* 995) im Namen ihres Sohnes Sighelm (* 1019) mit dessen Halbbruder Bosper um das Erbe des alten Reichsvogts und mit dem Rest der Familie um Anteile am Handelshaus Gebrüder Stippwitz. Sie weiß, dass Eberwulf kurz vor seinem Tod nach einem Streit mit seinem ältesten Sohn Bosper in seinem Testament Sighelm als Erben eingesetzt hat. Zu ihrem Leidwesen hat sie das brisante Schriftstück bis heute nicht gefunden und nimmt an, dass Bosper es vernichtet hat (tatsächlich ist die *Zweite Phex-Kirche* im Besitz der Schriftrolle – siehe auch Seite 89). Praiodane ist aber nicht gewillt aufzugeben. Der ganzen Familie Stippwitz rückt sie mit ihrer Forderung nach Anteilen des Handelshauses im Namen ihres Sohnes zu nahe, und Altvater Gobrom hält sie für gefährlich, denn sein Argument (“Geschäft ist Geschäft”) wird von Praiodane beharrlich ignoriert (“Familie ist Familie”) – außerdem hätte die Familie Stippwitz es gerne still um ihr Geschäft und ihre Profite. Von Kindheit an hat die Tochter des einstigen Reichstruchsessens Ungolf stets das bekommen, was sie wollte – ob durch Charme, Klugheit oder andere Mittel. Ihr Wohnrecht in einem Flügel der Neuen Vogtei wurde vom Rat der Zünfte gegen Bospers Stimme ebenso verlängert wie ihr prestigeträchtiges Amt als Grevin des Neumarktes.

Verwendung im Spiel: Praiodane hegt große Pläne für ihren Sohn, der im Moment noch als Knappe am Fürstenhof weilt, dereinst aber sowohl Herr des Handelshauses als auch Reichsvogt werden soll – mindestens. Zwar gelang es Praiodane, eine stattliche Anzahl wichtiger Angbarer um ihren Finger zu wickeln, doch stößt sie bei der verbliebenen Mehrheit biederer Bürger an ihre Grenzen. In ihrem Ehrgeiz ist sie daher zunehmend bereit, die Grenzen der Ehrbarkeit

zu überschreiten und lauert nur auf eine gute Gelegenheit, ihren Erzrivalen Bosper und Garbo am Zeug zu flicken ... sei es durch ein Gerücht über unlautere Geschäfte, sei es durch fingierte Skandale.

ODOARDO MARKWARDT

Ratsherr Odoardo Markwardt wurde im Götterlauf 966 BF geboren und steht damit heute im besten Mannesalter, wie er selbst sagt. Seit Jahren ist er Oberhaupt der Fuhrleute. Seine Familie besitzt das größte Fuhrunternehmen der Stadt und ist an der Herstellung der soliden *Reichstransporter* der Stellmacherei Artaxesch beteiligt. Außerdem besitzt er die Schürfrechte mehrerer fürstlicher Minen, zeitweilig hatte er gar das Prägerrecht des Koscher Silberlings. Das Haus Markwardt ist Gründungsmitglied der Flusshändlervereinigung Albenhuser Bund, wenngleich seine stärksten Verbindungen nach Almada gehen. So ist Odoardo eigentlich mehr Kaufmann denn Fuhrunternehmer. Im Gegensatz zum weltgewandten Reichsvogt wird er im Rat der Zünfte gerne laut und seine kantigen Gegenreden sind nahezu legendär. Diese geradlinig-grobe Art hat ihm viel Respekt, aber eben nicht ausreichend Anhänger eingebracht. Wer sein undiplomatisches Verhalten jedoch für Dummheit hält, unterschätzt den Ratsherrn gewaltig. Nicht zuletzt durch den symbolträchtigen Kauf des alten Vogthauses, das von den Reichsvögten und der Mehrheitspartei im Rat aufgegeben worden war, machte er sich zum Sprecher der *Rechtschaffenen*, die alte Werte bewahrt sehen möchten.

Dennoch hat Odoardo Markwardt die jüngste Wiederwahl Stippwitz’ nicht verhindern können, auch wenn er sich für den besseren Mann an der Spitze hält und nicht müde wird, dies öffentlich kundzutun. Und nichts wird ihn davon abhalten, dieses Ziel eines Tages zu erreichen, da ist sich Odoardo sicher – erst recht nicht die gelegentlichen Anfälle von Kurzatmigkeit und leichtem Stechen unter dem Herzen, die den stattlichen Ratsherrn seit kurzem insgeheim plagen.

Odoardos ganzer Stolz ist seine Kinderschar, insbesondere Tochter Vieska (* 994), die häufig in seinem Namen geschäftlich nach Elenvina oder Punin reist. Seinen ältesten Sohn Berndrich (* 990), der vor einigen Jahren plötzlich von seinem Posten als Kontorleiter in Punin verschwand, um ‘in die Welt zu ziehen’, hat er hingegen verstoßen.

Verwendung im Spiel: Odoardo bedient sich im Kampf um die Macht nicht der Erpressung oder gar Giftmischerei. Vielmehr versucht er die Mehrheit im Rat zu gewinnen, indem er sich rechtschaffener gibt als sein Rivale Stippwitz, alte Traditionen fördert, bei Festlichkeiten das Fass schneller anzapft oder verfallene Denkmäler herrichten lässt. Zum Problem wird dem unbequemen Mann allerdings immer wieder, dass er so rechtschaffen ist, wie er vorgibt zu sein. Selbst eigenen Parteigänger fährt Markwardt in die Parade, weshalb niemand mit ihm Pferde stehlen gehen würde. Wenn Markwardt seinen Kopf unbedingt durchsetzen möchte, weil er die Sache für Wert befindet, greift er durchaus auf die Hilfe von Fremden – beispielsweise ehrbaren Helden – zurück, die für ihn vergessene Bräuche wieder beleben, angeblich zweifelhafte Machenschaften der Stippwitzens aufdecken oder Stadt-Insignien, die einst den Orken ausgeliefert wurden, wiederbeschaffen sollen.

NIRDAMON SOHN DES PEGROMON

Wenn es nach Nirdamon (* 868) ginge, würde sein älterer Bruder Nirwulf, der Oberste Richter des Hügelvolkes (*Angrosch* 116 und *Fluss* 188), möglichst bald sein Amt als Koscher Kanzler niederlegen und vom Fürstenhof zurückkehren. Schließlich muss Nirdamon nicht nur Nirwulfs Gewürzpflanzen hegen und die Sorgen der Hügelzwerge weiterleiten, sondern kann zudem nicht mehr auf dessen kriminalistisches Gespür zurückgreifen. So steht der Oberst-Wachtmeister und Befehlshaber der Bürger-Schützen im Fall eines Einbruches oder gar tückischen Mordes Pfeife schmauchend und meist recht ratlos dar. Nirdamon ist zwar ein wackerer Streiter und Kenner des Angbarer Stadtrechts, doch verfügt er nicht annähernd über die kriminalistische Finesse seines Bruders. So finden sich manchmal die erstbesten Fremden als Verdächtige verhaftet im Stadtgefängnis wieder – oder werden



mit Geheimaufträgen versorgt, die man besser keinem Uneingeweihten geben hätte.

Verwendung im Spiel: Nirdamon ist froh um jeden Helden mit halbwegs makelloser Weste, der ihm ohne großes Aufsehen zu erregen bei der Aufklärung von Verbrechen hilft. Im Gegenzug werden Helden die Gelassenheit und den Mut des stämmigen Zwergen schätzen lernen, wenn er beim unblutigen Auflösen einer Massenschlägerei auf der Warenschau auf diese Stärken zurückgreift.

GRISOM SOHN DES GRORBen

Grisom Sohn des Grorben ist einer der berühmtesten Waffenschmiede Aventuriens. Beim Angriff des Alagrimm auf Angbar stand er als Verteidiger auf der Mauer und wurde vom Feuer des Flammenwesens erfasst. Grisom selbst und seine von ihm geschmiedete Klinge überstanden den Angriff – nicht jedoch sein fremdgefertigtes Panzerhemd, das teilweise schmolz. Einige Teile der Rüstung sind seitdem untrennbar mit Grisoms Körper verwachsen und bereiten ihm teilweise unerträgliche Pein. So steht er nur noch selten selbst am Amboss.

Inzwischen bedauert Grisom, dass er sich vor einigen Jahren mit seinem Bruder Gribod wegen einer Kleinigkeit überworfen hat. Gribod, der stets im Schatten seines Bruders stand, fertig seit damals in Steinbrücken an der Grenze zu Garetien auf eigene Rechnung Waffen, die zwar nicht Grisoms Qualität erreichen, aber auch um einiges günstiger sind. Gribod ist bei der Wahl seiner Kunden weit weniger wählerisch als sein Bruder und akzeptiert auch etwas abgerissene Gestalten, solange sie zahlen.

FÜRSTLICHE

Dass die Koscher Fürsten seit Jahrhunderten mit Erlaubnis der Bürgerschaft in der Reichsstadt Angbar residieren, zeugt von den guten Beziehungen zwischen Landesherrn und Bürgern. So befindet sich in Angbar die gesamte Provinzverwaltung: der Grevenhof, der Säckelmeister mit seinen Beamten sowie der Sitz des Wehrmeisters und seines Offiziersstabes. Es gibt sogar im *Rat der Zünfte* einen Vertreter des Fürstenhauses – derzeit gehört diese beratende Stimme Ritterin Angunde von Stedtler. Gute Beziehungen, von denen nicht zuletzt die Hoflieferanten profitieren – derzeit vor allem die Bauhandwerker bei der Wiedererrichtung von Schloss Thalesia.

Fürst Blasius (* 968, siehe **Fluss** 187), der sich nie in die Stadtangelegenheiten einmischte, blieb auch beim Angriff des Alagrimm in der Stadt, was ihm die Bürger hoch anrechnen. **Erbprinz Anshold** (* 994, **Fluss** 187), eigentlich kein ausgewiesener Kriegermann, schlug sich bei der Verteidigung wacker, doch verlor er seinen Sohn **Holduin Hal** in den Flammen. Auch das Fürstenschloss Thalesia brannte nieder. Bis zu dessen Wiederaufbau weilt die Fürstenfamilie die meiste Zeit des Jahres auf ihrem alten Stammsitz Fürstenhort. Einzig die greise **Fürstenuutter Thalesia** (* 946 oder nach eigenen Angaben 940) weigert sich beharrlich, ihr Schloss zu verlassen, und überwacht den Wiederaufbau des Schlosses und die Gestaltung des neuen Viertels Fürstenufer. Zu viel Einflussnahme, wie manche im Rat leise sagen. Ein offener Konflikt darüber würde gewiss schnell tiefe Wunden schlagen, zumal die überaus streitbare Thalesia weder auf Reichsvogt Stippwitz noch dessen Konkurrenten Markwardt gut zu sprechen ist, von der liederlichen Marktgravin Praiodane ganz zu schweigen. Thalesia ist eine konservative Adlige mit tobrischen Wurzeln, die von den Bürgerlichen nicht viel hält – zumindest wenn sie sich zu regieren erdreisten – und von der städtischen Lebensweise noch weniger. Dass 'ihr' Fürstenufer dank der Großzügigkeit ihres Sohnes nun 'von Alrik und Sturmfels' betreten werden darf, schmeckt der Alten wenig.

Verwendung im Spiel: Im Sommer zwischen Rahja und Rondra haben auch Helden die Gelegenheit, den Fürsten im bereits fertig gestellten Flügel des Schlosses anzutreffen, ihm Missstände zu schildern, Botschaften zu überbringen oder solche entgegenzunehmen. Ansonsten werden sie am ehesten seiner Mutter begegnen, die hin und wieder fahrende Abenteurer – 'erfahrene Weisungsempfänger' – herbeiziti-

ren lässt, um ihr einen ganz bestimmten Zwergenhandwerker oder einige Quader eines speziellen Steines zu besorgen, damit ihr Schloss haargenau so wiederersteht, wie sie es in Erinnerung hat.

ADEL UND BÜRGERTUM

Da Angbar seit jeher – so scheint es – Reichsstadt ist, die Angbarer also die vom Kaiser gewährte Reichsfreiheit schon länger besitzen, als sich Familien in die Vergangenheit zurückverfolgen lassen, ist der Bürgerstolz besonders ausgeprägt. In der Vorstellung der Angbarer ist ihre Stadt ebenso viel wert wie eine Grafschaft und sollte auch so behandelt werden. Da in der Stadt alles so fein geordnet ist, nehmen die Angbarer an, dass ihre Stadtverfassung – gewählter Reichsvogt und Rat der Zünfte – besonders geeignet ist für die Verwaltung und Regierung einer Stadt. Was mit dem Adel außerhalb ist, interessiert sie dagegen wenig. Ist man selbst fleißig und gut, wird auch der jeweilige Fürst einen gut behandeln. Und siehe da: Den jetzigen hat man doch ganz nach Angbars Geschmack hinbekommen! Solchen Adligen leistet man gerne die nötigen Dienste – und auch der Kaiserkrone den jeweiligen Heerbann. Aber der Stolz und das Getue der Angbarer Bürger, die für einen Kaiser ins Feld ziehen, übertreffen in gefühlter Breite und Höhe bei weitem den Putz und die Rituale der Adligen.

Jene wiederum haben sich mit der Existenz der freien Reichsstadt Angbar abgefunden: Kein Koscher Adliger würde die Dinge, wie sie heute liegen, in Frage stellen. Denn es war immer schon so. Trotzdem spüren jene Ritter, die den Fürstenhof besuchen, den Unterschied im Verhalten zwischen den Angbarern und ihrer Vasallen daheim. Und dieser Unterschied ist es, der den Adligen nicht gefällt: dieser Mangel an Respekt, die fehlende Demut, die dreiste Aufdringlichkeit, ja selbst Erfolg und Reichtum der Bürger sind manchen ein Dorn im Auge. Und so kommt es immer wieder zu kleinen Nickeligkeiten zwischen Bürgern und Rittern, meist wenn der Fürst gerade nicht in der Stadt weilt. Richtig problematisch wird es, wenn Adlige nach einem feuchtfröhlichen Besuch im Geritterhaus Krawall schlagen und von den bürgerlichen Stadtbütteln aufgegriffen und zum Ausnüchtern weggesperrt werden. Des Fürsten Vertreterin im Rat der Zünfte, Ritterin Angunde von Stedtler, hat dann alle Hände voll zu tun, den Groll der Adligen zu besänftigen und im Streit zu vermitteln. Dennoch gibt es ganze Rittergeschlechter, denen es nach solchen Eskapaden verboten ist, die Reichsstadt zu betreten. Das schürt den Ärger zwar noch, doch ist die Stadt im Recht; und es wurmt die Adligen umso mehr, dass die Bürgerlichen sich auch noch durchsetzen konnten.

GELEHRTE UND AUßENSEITER

JUNKER VOLTAN WOLFHelm VON FALKENHAG

Eng ist das Geschick der alteingesessenen Familie von Falkenhag mit dem des Koschs verbunden, auch wenn der Ruf der Familie durch die Ereignisse der jüngsten Zeit – namentlich die Hinrichtung Orsinos von Falkenhag und der damit verbundene Verlust der Angbarer Grafschaft vom See – gelitten hat. Oberhaupt der Familie und zugleich ihr einflussreichster Vertreter ist Voltan von Falkenhag (* 977 BF, grau-schwarze lange Haare, 1,78) – ein Bruder Orsinos. Der Magier hat es trotz aller Widrigkeiten verstanden, sich am gräflichen Hof unentbehrlich zu machen und zum Truchsess des unerfahrenen Grafen Wilbur vom See (siehe auch **Fluss** 188 f.) ernannt zu werden. Die Familie von Falkenhag hat nach wie vor Anhänger, und es gibt nicht wenige, die Voltan als wahren Herrscher der Grafschaft ansehen. Nicht zuletzt Voltans tatkräftiger Einsatz gegen den Alagrimm, bei dem er auch Bergkönig Gilemon das Leben rettete (**AB** 111), hat



viele Bürger Angbars für ihn eingenommen. Deren Dank übertönt spielend die misstönenden Gerüchte über die geheimnisvollen Forschungen, denen Voltan angeblich nachgeht. Sein Sohn Bohemund, mit der Magierin Lefke von Rabenmund verheiratet, hält sich häufig in Angbar auf. Die Falkenhags unterhalten als eine der wenigen Koscher Adelsfamilien ein repräsentatives Stadthaus in Alt-Angbar und sind Teil des Angbarer Gesellschaftslebens.

Verwendung im Spiel: Auf den ersten Blick ein adliger Lebemann, der nur durch eine Laune des Schicksals über Hesindes Gabe verfügt, ist Voltan von Falkenhag eine undurchsichtige Gestalt im ansonsten so beschaulichen Kosch. Hinter verbindlichem Charme und guten Manieren verbirgt sich ein veritabler Wille zur Macht, der kein geringeres Ziel hat, als die Grafschaft vom Angbarer See wieder in Besitz der Falkenhags zu bringen. Dabei scheinen ihm alle Mittel recht – sofern nur diskret und effizient angewandt. Über Voltans magische Fähigkeiten weiß man nur wenig, außer dass er der Grauen Gilde angehört und von einem privaten Lehrmeister unterwiesen wurde. Er unterhält geheime Korrespondenz mit diversen Collegae, von denen einige die Inquisition zu fürchten haben. Sofern die Helden Voltan von Falkenhag nicht als angenehmem Zeitgenossen auf einem gesellschaftlichen Ereignis begegnen, mag er als dubioser Auftraggeber oder gefährlicher Gegner ihre Wege kreuzen.

BILGRIM DER HEILER

Der Sohn des Bilger ist mit seinen rund 150 Jahren eine Institution in Angbar und einer der prominentesten zwergischen Bürger. Neben seinem außerordentlichen Geschick im Umgang mit Knochenbrüchen und Schnittwunden, aber auch alltäglichen Krankheiten und Wehwehchen konnte Meister Bilgrim auch schon mehrere Verwirrte oder gar Besessene zur Genesung führen. Weniger pfleglich soll der Angroscho dagegen mit seinen Untergebenen umspringen. Von bisher einem halben Dutzend Lehrlingen hat bis heute nur ein einziger durchgehalten und nach 28-jähriger Lehrzeit vom grummelnden Meister Siegel und Segen für eine eigene Karriere erhalten. Die momentanen Lehrjungen, die Zwillinge Egrasch und Agrasch, haben Bilgrims pedantische Ordnungsliebe immerhin schon vier Götterläufe lang erduldet und etliche absonderliche Aufträge zur Beschaffung dringend für Rezepte benötigter, aber äußerst seltener Zutaten überstanden.

Die beiden gehören auch zu den wenigen, die um ein Geheimnis Bilgrims wissen: Der Heiler ist trotz seiner städtischen Lebensweise ein Geode. Er verschweigt dies, nicht nur weil Zauberkundige im Kosch und besonders bei seinem Volk nicht sehr gut angesehen sind, sondern weil seine Aufgabe als Wächter des Angbarer Steinkreises (👁️ 93 A) – von der selbst seine Schüler nichts ahnen – besser nicht den Falschen bekannt wird.

BALDUR STAUBGESICHT

Bis vor einigen Jahren wanderte der Nordmärker Schelm Baldur Staubgesicht durch das westliche Mittelreich, bis er es satt hatte, von den humorlosen Hinterkoschern wegen seiner Streiche aus den Dörfern gejagt zu werden. So beschloss er, sein komisches Talent in den Dienst der Angbarer Puppenbühne zu stellen, deren Leiter er bald wurde. Seither hat er sich mit Stücken wie »Wo der Hanghas im Pfeffer liegt« oder »Prinzessin werden ist nicht schwer« einen Namen gemacht. Seine Stimme leiht er am liebsten den etwas schrulligen Puppen wie *Wengels Großmutter* oder der *ollen Krötenhex*. Die Tatsache, dass es ihm großen Spaß bereitet, ironische Kommentare auf das aktuelle Zeitgeschehen in seine Aufführungen einfließen zu lassen, hat ihm den Ruf eines Hofnarren von Angbar eingebracht. Da sowohl die Bevölkerung als auch der Fürst diese Stücke sehr schätzen, hat der Reichsvogt es bislang nicht gewagt, diese nicht selten auf ihn und den Rat gerichteten Spitzen zu zensieren.

Verwendung im Spiel: Wenngleich Baldur für einen Schelm erstaunlich sesshaft und bieder zu sein scheint, steckt eine gehörige Portion Unberechenbarkeit und geübte Koboldmagie in ihm. Damit könnte

er leicht ein Chaos anrichten, wenn ihn Schauspieler des Theaters ernsthaft herausfordern oder seine Stücke beleidigen sollten. Auch für sein liebstes Publikum, die Kinder, setzt sich Baldur gerne ein.

MORA VON SPUCKWANST

Fett wie zwei Bierfässer ist die jähzornige alte Reichsedle Mora, die Herrin und Wächterin der *Neuen Bastey*. Schon ihre Vorfahren haben es verstanden, aus dem Niemandsland Gewinn zu schlagen, indem sie zwielichtigen Gestalten erlaubten, Spelunken und Etablissements auf ihrem Grund zu eröffnen, die man innerhalb der Stadtmauern niemals geduldet hätte. Ein einträgliches Geschäft, wie Moras Goldzähne beweisen, denn vergnügungssüchtige Durchreisende gibt es auch in Angbar genug – und selbst manch sonst so biederer Mitglied des Rates soll sich des Nachts insgeheim in der Bastey herumtreiben. Dies mag einer der Gründe sein, dass sich schon lange keine Mehrheit mehr im Rat fand, die dem liederlichen Treiben ein Ende setzen wollte. Mora freut es, denn solange sie brav ihre Steuern zahlt und gelegentlich einen Schurken festsetzt, um ihrer offiziellen Aufgabe als Nachtwächterin Genüge zu tun, kann sie sich sicher sein, dass sie sich auch weiterhin güldene Zähne leisten und gut aussehende Fremde vernaschen kann.

Verwendung im Spiel: Wer in der Bastey das Geschäft schädigt, indem er Stammgäste belästigt oder Moralpredigten hält, wird sehr schnell Bekanntschaft mit Mora und ihren Handlangern machen. So mancher fand sich schon als angeblicher Verbrecher im Kerker oder als neuer Gespieler in Moras Kammer wieder (siehe auch Seite 90, **M&A: Neue Bastey**). Überhaupt treiben sich hier, in diesem eigentlich kleinen Viertel, jede Menge Tüchtigkeits, Schlagetots und Galgenvögel herum, die so gar nicht nach Angbar passen. Jedoch gibt es auch für solche immer wieder Gelegenheitsaufträge, und sei es von Durchreisenden auf der Reichsstraße. Man munkelt überdies von dunklen Kavernen, geheimen Kammern, Hinterzimmern und düsteren Schächten, in denen Menschen verschwinden, wo Verbotenes gelagert wird oder sich Verbrecher verstecken. Die Kompetenzen des Rates der Stadt und der kaiserlichen Oberhoheit geschickt ausspielend – immerhin liegt das Viertel genau dazwischen –, sorgt Mora für eine Ordnung, wie sie ihr gefällt und wie sie ihren Säckel füllt. Ordnungshüter und selbst ernannte Ermittler werden von ihr alles andere als willkommen geheiß.

WILFING BÖSANGER, DER BLUTGREVE

Sein Haar ist lang und schmierig, seine Haut fahl, sein Halsbart strähmig. Doch sein Aussehen kümmert nicht, weil die Leute ihn ohnedies meiden, und sein Tagwerk verrichtet er nur selten dann, wenn Praios' Antlitz auf ihn scheint. Denn öffentliche Hinrichtungen sind in Angbar nicht häufig, und wenn einmal Verdächtige peinlich zu befragen sind, dann geschieht dies hinter den dunklen Gelassen der Stadtgarde in der Zitadelle: Dies sind die Aufgaben des Blutgreven Wilfing Bösanger. Der Scharfrichter zählt in Angbar zwar zu den städtischen Beamten und verfügt über alle Rechte eines Bürgers, doch ist er dennoch kaum gelitten. Seit einigen Generationen sind es Mitglieder der Familie Bösanger, die das Richtbeil *Cendrak Munorim* führen, über den Galgen wachen und peinliche Befragungen durchführen, und alle von ihnen mussten sich ihr Ehegespons im Hinterkosch suchen. Wer zum Haus des Henkers muss, weil dieser im Nebenerwerb auch als städtischer Abdecker arbeitet, ist froh, wenn er dieses Geschäft so schnell wie möglich erledigt hat. Wer besonderes Pech hat, begegnet nicht nur Bösanger, sondern auch dem nicht minder verrufenen Totengräber Garbo Rommeling. Die einzigen, die Bösanger freiwillig aufsuchen, sind neben den Totengräbern angebliche Verwandte und Freunde der Toten, die wissen wollen, was die Hingerichteten in ihren letzten Stunden gesagt haben (und welche Geheimnisse sie mit ins Grab nahmen), Gegenstände aus dem Nachlass erben (denn ein Anteil steht dem Blutgreven als Teil seiner Bezahlung zu) oder nicht minder zwielichtige Alchimisten aus Gratenfels, die sich Dinge wie Knochen oder den Angstschweiß eines Mörders erhoffen.



Verwendung im Spiel: Tatsächlich kennt der schweigsame Wilfing so manches Geheimnis seiner einstigen 'Kunden' und verwahrt manche heikle Hinterlassenschaft. Fremde empfängt er nur dann, wenn seine riesenhaften schwarzen Hunde den Gast riechen können und dieser keine Furcht zeigt. Wer sein Herz erweichen will, der muss ihm Tabak oder ein neues Stück für seine Pfeifensammlung mitbringen, denn diese – und eine Zucht schwarzer Rosen – pflegt der Blutgreve in seinen Mußestunden. Doch das wissen nur eine handvoll Leute in der Stadt.

Der Totengräber hat seine eigenen Geheimnisse, von denen Wilfing nichts wissen soll. So entsprechen etwa die Gerüchte über den Leichenhandel der Wahrheit, wenn es auch selten dazu kommt; auch Haarbüschel, Fingernägel und kleine Leichenteile kann man erwerben. Garbo Rommeling war früher ein mächtiger Zauberkundiger, der jedoch seine Kräfte durch ein missglücktes Experiment verloren hat, dem er auch sein schreckliches Aussehen verdankt. Seit fast dreißig Jahren ist er nur als Totengräber bekannt. Nur wenige kennen seinen richtigen Namen und seine Geschichte. Er hofft immer noch, seine Kräfte eines Tages wiederzugewinnen.

ANGBAR AUS HELDENPERSPEKTIVE

Ein Held aus Angbar

»Treu, stolz, wacker«
—Angbarer Stadtmotto

»Gut gelaunt wie eine Hügelzwergin, fleißig und zupackend wie eine Angroscha aus dem Amboss und kocht wie meine Mutter. Im schlimmsten Fall allerdings auch mal genau umgekehrt: Gut gelaunt wie ein Amboss, zupackend wie meine Mutter und kochend wie eine wütende Angroscha! Und das nur, weil wir eine Mahlzeit ausgelassen haben.«
—der Gaukler Thojamin über seine Gefährtin Raloxa Süßbock aus Angbar

Die meisten Angbarer, die es in die Ferne verschlägt, suchen neues Wissen – zum Beispiel als Schmiedegesellen in den Wanderjahren. Bisweilen werden gesuchte Spezialisten für einen lukrativen Auftrag angeworben, etwa als Schlosser, Steinmetze oder Geschützbauer. Gesellen gesperrter Handwerke oder der meisterlichen Strenge überdrüssige Lehrlinge reißen aus den starren Normen der Angbarer Zünfte aus und gehen in die Fremde. Auch leidenschaftliche Sammler treibt die Gier nach neuen Stücken zuweilen hinaus. Schließlich gibt es noch jene, denen Angbars Mauern zu eng geworden sind – aus schlichter Abenteuerlust, nach einem Schicksalsschlag oder weil sie gegen die festgefügte Ordnung der Stadt verstoßen haben oder diese nicht länger ertragen.

Jedoch lässt niemand seine Heimat ganz hinter sich: Handwerker in nah und fern bringen Angbarern ob ihrer Herkunft (und ungeachtet ihrer tatsächlichen Fähigkeiten) zunächst einmal Wohlwollen entgegen. Alle Angbarer haben ein tief verwurzeltes Verständnis für Ordnung, das auf langen Traditionen und festen Regeln basiert, aber auch auf allmählich gewachsenen persönlichen Zu- und Abneigungen. (»Die Meister der Grobschmiedezunft würden niemals von sich aus mit den Gerbern sprechen. Wenn man sie aber an einem Festtag Ingerimms ausdrücklich darum bittet, werden sie dies nicht ablehnen können«).

Diese Persönlichkeitsbildung innerhalb starker gesellschaftlicher Abhängigkeiten kann sich an unerwarteten Stellen als nützlich erweisen, wenn zum Beispiel plötzlich der Angbarer Hügelzwerg seinen Gefährten die innere Logik eines Bandenkrieges in einer fremden Stadt oder einer horasischen Tischgesellschaft erklären kann. Unschätzbar ist solches Wissen eines einheimischen Helden natürlich bei Abenteuern in Angbar selbst. Dort kann es sich für seine Gefährten aber auch als Nachteil erweisen, wenn ihr Freund ihnen erklärt, dass eine ehrwürdige Zunftvorsteherin kaum eine Schurkin sein könne, und er die heimliche Suche nach Beweisen im ingerimmgefälligen Haus der Schmiede für Blasphemie halte.

Tatsächlich begreift ein unerfahrener junger Angbarer auf Wanderschaft erst langsam, dass manche geliebte Geschichten seiner Kindheit eher Märchen waren, eine finstere Sage aber womöglich schreckliche Wirklichkeit, dass es anderswo Räuber und Betrüger auf sein Hab und Gut abgesehen haben und es nicht jede Herrschaft so gut mit ihren Untertanen meint wie der gutmütige Fürst Blasius und der

redliche Rat der Zünfte. Solange er jedoch lieb gewonnene Schätze wie eine Prise guten Pfeifenkrauts, sein Säcklein mit Gewürzen oder den Bierhumpen seines Großmütterchens bei sich trägt, ist ein echter Angbarer kaum zu erschüttern.

Ein Held in Angbar

Herausforderungen warten – vor allem für unerfahrene Helden – zunächst vor allem im Kleinen: Hier zankt man um die Ehre, am Zunftzug die Fahne zu tragen, dort konkurrieren zwei benachbarte Wirte; mal ist einem Sammler ein seltenes Stück verloren gegangen, mal versucht eine Hügelzwergin ihren Lieblingsbirnbaum vor der Axt zu retten. Versierte Helden können dabei die Erfahrung machen, dass es manchmal einfacher sein kann, sich einer Rote Goblins zu erwehren als einem Gesellen sein verschwundenes Meisterstück wiederzubeschaffen. Dabei wird man immer wieder feststellen, dass man in dieser uralten Gemeinschaft kaum etwas unbeobachtet tut. Hinter jedem Fensterladen scheint eine Nachbarin als selbst ernannte Wächterin von Sitte und Gesetz zu lauern, um Fremden, die verdächtig um Häuser schleichen, sich an Türen zu schaffen machen oder sich sonstwie ungebührlich verhalten, die Büttel auf den Hals zu hetzen oder sie gar mit der Armbrust zu verjagen. Und die Gartenzäune und Stammtische der Stadt scheint man vor allem errichtet zu haben, um Gerüchte in Windeseile verbreiten und genüsslich ausschmücken zu können.

Je länger man in Angbar ist, je mehr Freunde man gewinnt, desto mehr legt sich dieser Argwohn, desto tiefer blickt man auch hinter die Kulissen, gerät womöglich in schwelende Fehden der Zünfte, begreift die Probleme der in Rituale und Traditionen erstarrten Verwaltung und Gardistenschaft, lernt Neid und Missgunst braver Bürger kennen und sieht, wo all dies die vermeintlich heile Welt bedroht.

Platzen aber wirklich einmal düstere Geheimnisse der Vergangenheit, finsterner Hass oder brutale Schurken von außerhalb in die behütete Welt der Angbarer herein, so wirken sie auf die Einheimischen viel Schrecklicher als das ferne Grauen im Osten des Reiches.

Die Bürger sind Fremde gewohnt, die der gute Ruf Angbarer Waren besonders zur Warenschau anlockt. Tatsächlich kann man hier erstklassige Ausrüstung erwerben, wenn man nur genug Gold und einen guten Ruf vorweisen kann. Denn die besten Meister einer Zunft können es sich leisten, wählerisch zu sein, und wollen später nicht hören, dass jemand mit einem Dolch aus ihrer Werkstatt gemeuchelt wurde. Vor allem aber braucht man Geduld: Manche Maßanfertigung einer Waffe oder Rüstung dauert mehrere Monate oder gar Jahre.

Aber nicht nur Neuanfertigungen für künftige Heldentaten können Helden in Angbar erlangen. Kaufmannshäuser bringen seltene Waren aus der Ferne in die Stadt und halten im Gegenzug nicht selten Ausschau nach tatkräftigen Leuten, die ihre Handelszüge schützen oder Probleme in der Fremde für sie lösen können.

Schon für manchen Abenteurer hat seine Karriere mit einer (leider meist gefälschten) Karte eines Schatzes in den Koschbergen geendet, wie man sie in Angbars Kramläden immer wieder findet. Einige hügelzwergische Krämer oder Sammler hüteten jedoch auch – ab-



sichtlich oder unabsichtlich – wirkliche Artefakte wie der von den Erzzwergen gesuchte verschollene Bauplan der Verteidigungswerke der Oberen Pforte von Koschim (vgl. Fluss 203). Sollten Helden ihrerseits die Herkunft einer uralten Waffe oder Steinmetzarbeit erforschen wollen, so finden sie unter Angbars Handwerksmeistern oder im Tempel des Ingerimm garantiert jemanden, der ihnen weiterhelfen kann. Auch wenn es um andere Rätsel der Vergangenheit geht – in Angbar gibt es mit Sicherheit noch eine langlebige Mitbürgerin, die sich erinnern kann, ob Kaiser Perval wirklich eine Warze auf der linken Wange hatte, die von den Hofmalern verschwiegen wurde, oder womöglich jemanden, dessen Vater für Rohal den Weisen eine Geheimtür konstruierte. Nirgendwo lässt sich so leicht mit Zwergen in Kontakt kommen, egal ob diese nun aus den Bergkönigreichen anreisen, alteingesessene Angbarer sind oder sich nach dem Ende ihrer Fahrenszeit Angbar als Alterssitz auserkoren haben.



Während sich Angehörige des Kleinen Volks in der Stadt sofort aufgenommen fühlen (für einen ernsten Erzzwerg vielleicht schon zu freundlich), begegnen die Angbarer fremden Völker wie Nivesen, Novadis oder Mohas mit fast kindlicher Neugier, aber ohne rechtes Verständnis für deren Kultur. Magiebegabte sind den Angbarern dagegen unheimlich. Man behandelt sie mit freundlicher Distanz, um sie nicht zu verärgern. Am meisten ausgeprägt ist dies im Umgang mit Elfen, über die man unzählige Geschichten kennt, die wenigsten davon mit einem glücklichen Ende. Sollte es jedoch ein Ork oder gar ein Echsenmensch wagen, vor das Stadttor zu treten, dann wird er dort bei aller Neugier und Friedensliebe gepackt und in den Kerker geworfen, denn auch die Angbarer kennen Grenzen – und die alten Geschichten von den Orkenzügen und den Drachenkriegen. Hinter die Fassade der Ordnung und Ordnungsliebe zu schauen, bedeutet auch, die vielen Verflechtungen, Abhängigkeiten und Verwer-

fungen innerhalb der Angbarer Bürgerschaft kennen zu lernen: Hier beschwatzt die Familie Stippwitz einen Greven, dort wettet Odoardo Markwardt gegen einen bestimmten reisenden Lotterbuben. Einige Zünfte liegen in schwelendem Streit, den nur Eingeweihte hinter den doppelbödigen Trinksprüchen spüren, die Kaufleute intrigieren gegeneinander, die nicht ratsfähigen Zünfte polieren ihr öffentliches Bild durch gut kaschierte krumme Geschäfte auf und in der Neuen Bastey braut sich eine von langer Hand geplante Einbruchserie zusammen. Helden sind in Angbar gefragt – vor allem solche Helden, die ein feines Gespür für die menschlichen Abgründe hinter freundlichen Masken haben, die sich in Gesellschaft bewegen können und die in der Lage sind, auf Feinheiten in Ton und Geste zu achten. Angbar ist nur scheinbar eine gemütliche Stadt – hinter dieser Fassade lauern kleinliche Missgunst, Nachbarschaftsneid, Gier und Lust, Fremdenfeindlichkeit und Niedertracht. Nicht überall, gewiss, aber es gibt mehr Fallen, als selbst ein waches Auge ahnen würde.

GEHEIMNISSE FÜR HELDEN AUS ANGBAR

Je nach Hintergrundgeschichte kann ein Spielleiter einem Helden aus Angbar eine Auswahl von Geheimnissen seiner Heimatstadt an die Hand geben und in speziellen Fällen natürlich auch ein Geheimnis aus dem Kapitel *Mysteria et Arcana*. Darüber hinaus eignen sich die folgenden Geheimnisse auch dazu, Helden, die sich länger oder öfter in Angbar aufhalten, nach und nach mit Gerüchten und kleinen Geheimnissen zu versorgen.

KLATSCH, GERÜCHTE UND DUNKLE GEHEIMNISSE

- Die Lehrlinge der Bergleute machen sich gerne einen Spaß daraus, Fremden zu erzählen, dass der Wirt des "Quetschbeutel" heimlich auch das verbotene Ferdoker ausschenkt. Der Wirt ist schon völlig genervt davon, dass er immer wieder verschwörerisch danach gefragt wird, weiß aber nicht, wie er dem Treiben Einhalt gebieten soll.
- Der Hutmachermeister und Fürstliche Hoflieferant Morand Siebenbeutel wird immer wieder von Angstzuständen heimgesucht, seit sein Bruder Gobrom vor seinen Augen vom Alagrimm getötet wurde. Er ist dann fähig und kaum noch arbeitsfähig.
- Der Repräsentant des Handelshauses Stoorrebrandt, Kordan Eslamshagen, versucht unentwegt, einzelne Ratsherren für die Anliegen seines Hauses einzunehmen. Das ist eine allgemein bekannte Tatsache – niemand weiß hingegen, dass er der Goldschmiedin Nale Süßbirn schon zwei Mal in schlechten Zeiten mehrere hundert Dukaten zuschoss, damit diese die für einen Sitz im Rat erforderliche Summe versteuern konnte.
- Die Bergschützen-Weibelin Iralda Bockstein ärgert sich über den ihrer Meinung nach lächerlichen Beinamen "Hügelpüschel". Ingeheim bewundert sie das markige Auftreten der Nordmärker und hat sich deshalb als Spionin anwerben lassen.
- Die Metzgermeisterin Hamvide Schweinsbalg hält sich zwei ungewöhnlich aggressive Koscher Berghunde, die sie mit Vorliebe auf Kinder hetzen soll (was glücklicherweise nicht mehr als ein böses Gerücht ist).
- Gerne wird erzählt, dass Fürst Blasius zuweilen die Tavernen seiner Hauptstadt in Verkleidung aufsucht, doch handelt es sich dabei nur um die Koscher Variante einer verbreiteten tulamidischen Sage.
- Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass der Sohn von Praiodane zu Stippwitz-Hirschfurten, Sighelm, in Wirklichkeit ein dem verstorbenen Vogt Eberwulf untergeschobener Bastard sei, doch konnte dies bisher weder erhärtet noch entkräftet werden.



- Der Steinmetzin Jasmene Grünbock und ihrem Mann Rumpo wurde vor zwei Jahren ein schwer verküppelter Sohn geboren. Weil sie ihn nicht leiden sehen wollten, haben die Eltern den Knaben vergiftet, machen sich jetzt aber große Sorgen, dadurch Boron und Tsa gefrevelt zu haben. Außerdem fürchtet Rumpo, dass der Heiler, der ihnen das Gift verkaufte, sie nun erpressen könnte.

- Die freundliche Zuckerbäckerin Elida Buttersums trägt als eine der wenigen Angbarer ein Hautbild. Der zähnefletschende Gelbfuchs auf ihrer Schulter, den niemand zu sehen bekommt, der ihr nicht wirklich nahe steht, ist eine Erinnerung daran, dass sie während ihrer Wanderjahre zu sieben Monaten Strafarbeit in einem Eslamsgrunder Steinbruch verurteilt wurde (und damit auch ihre Wanderzeit nicht ganz erfüllt hat).

- Die exzentrische Spielzeugmacherin Tsarella Bluminger, die sich stets in rosafarbene Kleider hüllt und als Fürsprecherin der Kinder aufführt, ist in Wirklichkeit eine Hexe, deren Absichten im Dunkeln liegen.

- Der unverheiratete Harnischmacher Barnabrosch pflegt seit Jahrzehnten ein Verhältnis mit der Frau seines Bruders und ist der wahre Vater seiner beiden Neffen. Barnabroschs Schwägerin war schon mehrmals kurz davor, ihrem Mann die Wahrheit zu beichten, doch Barnabrosch drohte ihr, sich beim Bekanntwerden seiner Schande umzubringen. So lieben sich die beiden weiter und sind doch jeder für sich verzweifelt.

- Die Zimmerermeisterin Trave Hausinger könnte ohne die Hilfe ihrer Gesellen keinen Dachstuhl mehr bauen, da ihr Augenlicht nachgelassen und der von ihr selbst als Medizin verordnete Schnaps die Sache nur verschlimmert hat. Ganz Angbar übergeht dies schweigend, da Hausingers Kunst als Hornistin bei Aufmärschen der Zünfte oder der Schützengilde einfach dazugehört und man fürchtet, sie sonst zu verprellen.

- Seit ihr Zunftoberhaupt Baduar Bröterich von einer Horde Flüchtlingskinder bestohlen und in den Dreck gestoßen wurde, weigert sich die gesamte Zuckerbäckerzunft, Flüchtlinge aus den Ostlanden zu bedienen. Das sorgt für Spannungen in der Stadt. Bröterich würde diese gerne beenden, müsste aber zugeben, dass er seine Börse in Wahrheit selbst verloren hat, als er betrunken eine Treppe hinabstürzte.

- Gobrom Barschglatt, Oberhaupt der Drahtzieher-Zunft, fühlt sich persönlich eigentlich eher den Fortschrittlichen verbunden, stimmt jedoch aus Tradition und Angst vor der Abwahl durch seine Zunftbrüder stets mit den Rechtschaffenen.

- Der habgierige Hufschmiedegeselle Trest Altferdoker liefert ab und zu Hinweise auf lohnende Beute an eine Räuberbande am Greifenpass, zu der seine Schwester Talle gehört. Da Trest gerne einen über den Durst trinkt, könnte es sein, dass er sich eines Tages verplappert.

ANGBAROSCHS SACKPFEIFE

Warum das Wappen Angbars von einer roten Sackpfeife auf goldenem Grund geziert wird, wissen nur die Einheimischen. Fremde vermuten schlicht, dass sie sinnbildlich für die Handwerkskunst und Feierlaune der Zwerge und Menschen stehe. Tatsächlich geht das Bild auf ein Artefakt zurück, das einst schon von Hochkönig Angbarosch gespielt worden sein soll. Die Klänge dieses Instrumentes stehen im Ruf, den Kampfesmut der Zwerge zu steigern, was der Stadt in den Dunklen Zeiten ihren Bestand gesichert habe. Heute wird das gute Stück im Tempel der Ewigen Flamme verwahrt, damit es nicht in falsche Hände gerät.

DIE BERICHTE AM ANSCHLAG DER PEVEN VOGTEI

Die Anschläge und insbesondere die Berichte von Kaufleuten, die hier ausgehängt werden, sind oft nur scheinbar glaubwürdig, da selbst ehrliche Händler bzw. Reisende ihre Darstellungen so formulieren,

dass sie vertrauenswürdig klingen und der Öffentlichkeit gefallen. So werden gute Nachrichten zu gerade noch glaubhaften Erfolgsgeschichten herabformuliert, schlechte hingegen zu halbwegs guten aufgebaut. Manche wichtige Information findet ihren Weg nicht bis zum Anschlag, weil sie den Schreiberlingen übertrieben scheint und deshalb ausgelassen wird.

DIE EINBRUCHSSICHERUNGEN AM KONTOR DERER ZU STIPPWITZ

Das Kontor soll dem Vernehmen nach nicht nur durch ausgeklügelte Schlösser und Wachleute geschützt werden, sondern entgegen der Angbarer Sitte auch durch magische Sicherungen. Gerüchten zufolge wurden diese vom alten Patriarchen Gobrom zu Stippwitz für viel Geld von Voltan von Falkenhag gekauft.

DAS SCHÜTZENFEST

Zum Schützenfest werden auch Auswärtige als Teilnehmer zugelassen – und gewinnen verhältnismäßig oft den ersten Platz. Diese ungewöhnliche Siegreiherverteilung erklärt sich aus der Sitte, zu Ehren des Siegers hernach ein rauschendes, feuchtfröhliches Fest zu feiern, das aber – auch das ist Tradition und kann in den Statuten des Festes nachgelesen werden, was freilich niemand tut, der sich zum Wettkampf einfindet – vom Sieger zu bezahlen ist. Schon mancher erwachte und sah sich mit einer astronomischen Zeche konfrontiert. Diese alte Sitte geht zurück auf die Tage der Unterdrückung durch den falschen Kaiser Porquid, der nämlich unmissverständlich einen Sieg seiner Leute verlangt hatte. Also ließen die Angbarer jenen den Vortritt und richteten das Siegesfest aus ... Immerhin wird das böse Erwachen nach dem Fest dadurch gemildert, dass der Sieger für den Rest des Mondes auf Kosten der Schützengilde in den Gaststuben Aventuriens schmausen darf; zudem erhält er eine wertvolle Armbrust aus Meister Maurix' Werkstätte.

DIE STATUE AM GARETHER TOR

Beim Garether Tor – wie das Angbarer Tor in Gareth ein Werk von Rhys dem Schnitter – findet sich auch eine Statue des Ingerimm-Heiligen. Unter Wandergesellen ist es Brauch, beim Verlassen der Stadt dort ein Bieropfer zu Ehren des berühmten Schmieds darzubringen und auf dem Sockel der Statue für andere Gesellen eine Nachricht zu hinterlassen, wie sie mit ihrem Meister in Angbar ausgekommen sind. Manche Meister meckern darüber, doch sind sie als Gesellen wohl selbst dem Brauch gefolgt.

DIE ZEICHNUNGEN DES UDATOSCH

Dem Harnischmacher Udatosch Sohn des Uruxam sagen böse Zungen nach, er finde unschicklichen Gefallen daran, an jungen, kaum oder gar nicht bekleideten Kriegerinnen Maß zu nehmen. Der Zwerg gewähre ihnen erhebliche Preisnachlässe auf seine weithin geschätzten Rüstungen, wenn sie vor ihm eher rahja- als rondragefälliger posierten. Darauf ließe sich so manche aufstrebende aber wenig vermögende Abenteurerin ein, heißt es – nicht ahnend, dass Udatosch sie dabei heimlich von seinen Gesellen zeichnen lässt und manche dieser Bilder vermögenden Kunden anbietet. Eine derart porträtierte Amazone ist einmal hinter das Geheimnis gekommen und hat Udatosch fürchterliche Rache geschworen. Ein Glück für den Harnischmacher, dass sie ständig in neue Abenteuer verwickelt wird, die sie bislang nicht mehr nach Angbar führten.

DIE NOGGEN

Im Angbarer See lebt ein Volk verspielter Wasserbewohner. Sie erinnern an Otter oder Biber, spielen miteinander Haschen oder sonnen sich den Pelz auf einem Felsen. Diese Noggen können sprechen, pflegen dies aber nur zu Kindern zu tun. Ältere Menschen bekommen Noggen meist nur zu Gesicht, wenn diese einen Schabernack mit ihnen treiben. Zwerge ziehen sie mit Vorliebe am Barte, weswegen man ihnen auch Verwandtschaft mit Kobolden nachsagt. Kleine Kinder



aber behüten sie und retten sie aus dem Wasser, wenn es Not tut. Noggen sind Feinschmecker, tauchen nach Muscheln und jagen Fische. Vor den Rondraechten aber nehmen sie doch lieber Reißaus.

Einen gefangenen oder toten Noggen hat seit vielen hundert Götterläufen niemand gesehen, weil sie Jägern stets zu entkommen wissen und nach ihrem Tod angeblich sofort zu Staub vergehen. Dies ist aber nicht bestätigt, genau so wenig wie die gewagte Vermutung, sie seien Phex und Efferd gleichermaßen heilig.

DIE MEISTERIN MIT HINTERGEDANKEN

Die Pfeifenbalg- und Quetschbeutelmacherin Mechtessa Liebsknorz versteht ihr Handwerk mehr schlecht als recht und muss von den mageren Einkünften zwei Lehrlinge, drei eigene Kinder und einen Taugenichts von Mann versorgen. Obendrein hat sie sich angewöhnt, in ihrer Tabakspfeife mehr südländisches Rauchkraut zu rauchen, als ihr (und ihrer Geldbörse) gut tut. Mechtessa trägt sich deshalb mit dem ungeheuren Gedanken, sie könne einige wohlgehaltene Geheimnisse ihrer Zunft (von der sie in letzter Zeit ohnehin nur Vorhaltungen zu hören bekommt) für gutes Gold an auswärtige Konkurrenten verkaufen. Leider fehlt ihr, die während ihrer Wanderjahre nie weiter als bis Koschtal kam, jegliche Idee, wie sie dies anstellen könnte. So hält sie seitdem in den billigeren Biertavernen der Stadt nach Fremden Ausschau, die ihr zugleich verschlagen, aber doch vertrauenswürdig genug aussehen, um das Vorhaben in die Tat umzusetzen.

DAS ERBE DER GRANGORER

Im Jahr 745 BF verweigerte die Stadt Grangor Steuerzahlungen an den Kaiser in Gareth. Dieser ließ 500 Grangorer Bürger nach Angbar verschleppen, wo sie in den Silberminen Strafarbeit leisten sollten. Da diese Arbeiten für sie ungewohnt waren und die Bedingungen absichtlich hart, fanden viele Gefangene den Tod. Ein Teil der Angbarer Bürger begrüßte dies als gerechte Strafe für die Auflehnung gegen den Kaiser. Der größere Teil fühlte jedoch mit den Grangorern, denen man sich auch durch eine gemeinsame Geschichte als unabhängige Stadt verbunden sah, und versuchte das Los der Gefangenen zu erleichtern. Einige besonders mutige Angbarer heirateten sogar Gefangene: Als Verwandte von Angbarer Bürgern waren diese dann auf Grund eines alten Vorrechts der Stadt vor Zwangsarbeit in den Minen geschützt. Um den Kaiser nicht unnötig zu provozieren, bemühten sich diese Neu-Angbarer danach freilich, ihre Herkunft zu verschleiern. So sprach man in Angbar trotz der allgemeinen Ahnenverehrung nur selten über diese Episode der Stadtgeschichte, anders als heute, wo in der Nachbarschaft durchaus bekannt ist, wer ein Nachfahre dieser Verbindung ist, eine 'Grangöre'.

Ähnlich in Grangor: Als die wenigen Überlebenden, die all die Jahre in den Minen standhaft geblieben waren, nach dem Kusliker Frieden körperlich gebrochen in ihre Heimat zurückkehren konnten, betrachten sie ihre durch den Trick früher freigekommenen Mitgefangenen als Verräter. So feierte man in Grangor am jährlichen Gedenktag nur die gestorbenen und die zurückgekehrten Verletzten. In letzter Zeit sind aber vermögende Grangorer in Angbar erschienen, um dem Schicksal ihrer Ahnen nachzuspüren: Zwei kamen in der verrückten Hoffnung, dass sie in den alten Silberstollen den versteckten Siegelring einer Vorfahrin aufspüren könnten, ein dritter sehnt sich nach möglichen Blutverwandten.

DIE ZWISTE DER ZÜNFTE

Es ist wenig verwunderlich, dass die Angbarer Handwerke untereinander bestimmte Freund- und Feindschaften pflegen. Manchmal beruhen sie auf wirtschaftlicher Konkurrenz, manchmal auf der Auslegung eines von Ingerimms Geboten, manchmal auch schlicht auf persönlicher Abneigung (und das ein oder andere Mal ist die Ursache auch über die Jahrhunderte in Vergessenheit geraten). So tragen die jungen Fischer regelrechte Tavernenschlachten mit den Metzgerlehrlingen und den Fuhrleuten aus, die sich ihrerseits nicht immer grün sind. Die Waffenschmiede beanspruchen als edelste Zunft einige Vor-

rechte, die ihnen geneidet werden. Besonders die Harnischmacher grollen den Waffenschmieden gerne, was Krieger, die sich zugleich Waffen und Rüstung von Angbarer Meistern leisten wollen, in unangenehme Situationen bringen kann. Bescheidener gebärden sich die Bergleute, auch wenn sie gern von alten Zeiten reden, in denen ihr Handwerk eine größere Bedeutung hatte. Die Schneider bemühen sich bei den anderen Zünften um größere Anerkennung, werden jedoch von vielen als schwatz- und flutterhaft betrachtet. Um diese Streitigkeiten wenigstens gelegentlich in geordnete Bahnen zu lenken, ersann die einstige Hüterin der Flamme Ilpetta friedliche Wettkämpfe, die seither regelmäßig am 7. Ingerimm ausgetragen werden (siehe Seite 68, **Festlichkeiten**). An den Herausforderungen dürfen auch Nicht-Angbarer teilnehmen, so dass schon so mancher Held dafür sorgen konnte, dass es zwischen den Zünften, zumindest für eine Weile, zu einer Schlichtung kam.

DER GLAUBE AN PHEX NACH DER LEHRE GRIMMAS

Zur Zeit der Priesterkaiser kam es in Angbar zu einer Hetzjagd auf die Anhänger des Phex. Die Inquisition beschuldigte sie, mit dem Namenlosen im Bunde zu stehen, da beide Kulte die Ratte als ein heiliges Tier ansahen, sowie Hinterlist und Unordnung in die Welt zu bringen. Die Phex-Geweihte von Angbar, die *Graue Grimma*, ließ daraufhin einen öffentlichen Tempel errichten und predigte fortan von Phex als Gott des ehrlichen Handels, als gewitztem Genossen Vater Ingerimms, der dessen Handwerkskunst unter die Leute bringe. Nicht Arglist, Gier oder Verbrechen belohne der Gott, sondern allein ehrliches Tausch- oder Kaufgeschäft. Dass Phex der Gott der Diebe und der List sei, galt seitdem als Irrlehre. Ob dieser Wandel seinerseits eine List war oder ein Kniefall vor der Praios-Kirche ist ungewiss. Doch hat die Lehre Grimmas bis heute Bestand und rettete nicht nur den Phex-Tempel, sondern trägt seither auch ihren Teil zum guten Ruf der Koscher Händler bei.

DER HERZOG VON ANGBAR

Dass es in Angbar neben all den ehrbaren und alten Zünften eine Gilde der Diebe gäbe, ist den braven Bürgerinnen und Bürgern ein befremdlicher Gedanke. Wer allerdings den Stimmen der Krüppel, Streunerinnen und Abenteurer lauscht, die der raue Wind der weiten Welt und der Rauch des Krieges angetrieben hat, wird's flüstern hören von einem Erz-Schurken, dem die Hübschlerinnen und Bettler der Tormeile einen Tribut aus ihrem Schandgeld zahlen. Den *Herzog von Angbar* nennen sie ihn, und wissen wenig mehr zu berichten, als dass er ein Zwerg ist und sich wohl bei Tage als Wirt oder Geldwechsler den Anschein eines ehrlichen Mannes gibt. Auch soll er all jenen Kredit geben, die von Stippwitz abgewiesen werden: den zugezogenen Flüchtlingen und Angehörigen der unzünftigen Handwerke. Im Gegenzug verlangt er, dass man ihm bei Bedarf einen Gefallen erfüllt – dies mag die Beschaffung von Werkzeugen sein, das Verbreiten von Gerüchten oder Bespitzeln von Ratsleuten. So hat er mittlerweile eine stattliche Zahl an Stippwitz-Gegnern und andere um sich geschart. Kein Büttel hat den Herzog je wissentlich erblickt, und darob ist's bis heute ein Geheimnis geblieben, wer hinter der Larve des Oberschurken steckt. Er ist der Kopf einer geheimen Riege, die die dunklen Aspekte des Phex verehrt und wohl nach der Kaiserlosen Zeit neu entstand. Selbst nennen sich die wenigen Mitglieder poetisch die *Sternenfüchse*. Die biedereren Anhänger der *Grauen Grimma* werden von ihnen verächtlich als *Sonnenfüchse* bezeichnet. Bislang haben sich die *Sternenfüchse* bei Diebstählen und anderen Phexensstücken stets so geschickt angestellt, dass ihre Opfer die Taten schamvoll verschwiegen und kein Zusammenhang zwischen ihnen auffiel. Sollten einige hart gesottene Tobrier in den Kreis der *Sternenfüchse* aufgenommen werden, könnte sich dies schnell ändern. Der Phex-Tempel zu Angbar versucht nach außen, das Gerücht zu entkräften, und wirkt auf die Diebe und Häscher ein, auf den Pfad Grimmas umzuschwenken. Ob es daneben noch eine geheime Verbindung zu dieser "Zweiten Kirche des Phex" gibt, scheint wahrscheinlich, ist aber nicht bekannt.



MYSTERIA ET ARCANAE ANGBARS

PEVE BASTEY (👁️ A 76)

Zu den Stammkunden in Mora von Spuckwansts Hinterzimmern zählen allerlei als ehrenwert gerühmte Bürger, darunter so manche, die man in dieser verruchten Gegend kaum vermuten würde, weil sie offiziell immer wieder gegen den Schandfleck wettern, wie der Kaufmann Garbo zu Stippwitz. Diese Ratsherren haben freilich kein Interesse daran, dass ihre Vergnügensabende mit Hübschlerinnen, Lustknaben und Glücksspiel der Öffentlichkeit bekannt werden. Mora gibt sich diskret, erwartet aber im Gegenzug, dass es auch weiterhin keinen ernsthaften Versuch seitens des Rates gibt, ihr einträgliches Geschäft zu verhindern. Sorgen machen der alten Reichsedlen nur jene Mitglieder des Rates, die prude Biederkeit nicht nur vorspielen, sondern tatsächlich verkörpern. Vor allem der Mauergreife Anghalm Eisenstrunk erweist sich seit Jahren als harter Gegner, der Mora nur zu gerne hinter Gittern sähe. Die durchtriebene Mora Spuckwanst schmiedet deshalb seit geraumer Zeit einen Plan, um Meister Eisensstrunk in die Bastey zu locken. Mit reichlich Wein, Rauschkraut oder Rajahdiensten vor Zeugen könnte sie einen solchen "unvergesslichen Abend" für eine Erpressung nutzen.

Entgegen eines landläufigen Gerüchts ist die Phex-Kirche nicht in die Machenschaften von Mora verwickelt ... jedenfalls nicht die offizielle Kirche der "Sonnenfische".

DAS TORHAUS (+) (👁️ B 76)

Mit Sherija saba Basraban tritt in der Schankstube *Torhaus* eine echte tulamidische Tänzerin auf, die im Laufe der Darbietung ihre Schleier fallen lässt – und zwar alle! In Khunchom oder Mherwed würde man ihre Künste wohl nur als durchschnittlich bezeichnen; hier in Angbar macht man bei Tänzen wie *Aufgang der Mada* oder *Die Sieben Verführungen* große Augen. Die *Neue Bastey* verlässt Sherija, die kaum ein Wort Garethi beherrscht, nur selten; allenfalls kann man sie – recht unauffällig gekleidet, ohne Schmuck und Schminke – im *Kefter Kamelstübchen* antreffen, wo sie bei einem Tässchen Minztee von ihrer Heimat am Mhanadi träumt, die sie einst hinter sich ließ, weil sie von ihrem grausamen Ehemann floh, der noch immer eine Belohnung von 100 Piastern (500 Dukaten) auf sie ausgesetzt hat.

Ein anderer Angestellter des *Torhauses* ist der Halbfelf Tarsinion Abendrot, der es versteht, seine Kunden im wahrsten Sinne des Wortes zu verzaubern. Dass nicht nur Frauen, sondern auch Männer seine Gunst suchen, ist für Angbarer Verhältnisse schon geradezu freizügig. Kaum zu glauben ist aber, dass zu den Stammkunden des 'Spitzohrs' auch Garescha, die Tochter Meister Grawwalloschs (siehe Seite 75), zählt!

Gäste wie Garescha, die beim Betreten des Freudenhauses nicht gesehen werden wollen, bedienen sich eines geheimen Ganges, der von einem Keller in Ingkut bis direkt ins Torhaus führt. Freilich muss man außer dem gut verborgenen Eingang auch das Klopfschloß kennen, um am Ziel eingelassen zu werden.

DER HESINDE-TEMPEL

Die Xindradôr (rog.: Halle der Erinnerung) bestand aus einigen unterirdischen Hallen im Hesinde-Tempel Angbars. Als vor einem Jahr ein Geweihter durch den Boden einer der Hallen brach und unter dem Erzhort eine uralte, offenbar lang zerstörte und vergessene Binge unbekannten Ursprungs fand, prallten die Interessen der Hesinde-Geweihten und der Zwerge des Erzvolkes von Koschim, die sofort Anspruch auf die Binge erhoben, mit Wucht aufeinander.

Man einigte sich nach langem Hin und Her und der Vermittlung des Obersten Richters der Hügelzwerge, Nirwulf Sohn des Negromon, die Ausgrabungen gemeinsam durchzuführen. Ein Draconiter fand schließlich in einer frisch ausgegrabenen Kaverne ein besonderes Artefakt: die Sphäre der Mada, ein in Mondsilber gefasster Malachit, kunstvoll gefertigt in der Rohalszeit. Der Geweihte brachte das Artefakt heimlich zu seiner Erzäbtissin, die dessen Verwahrung und

Erforschung anordnete. Allerdings beobachtete ein Erzzwerg den Vorgang und alarmierte den Bergkönig von Koschim, Gilemon Sohn des Gillim. Dieser erhob daraufhin Anspruch auf die Gemme (so bezeichnen die Zwerge das Artefakt). Der nun entbrennende Streit legte tief sitzende Differenzen zwischen den Draconitern und dem Volk der Erzzwerge offen, die alles Drachische hassen. Der Hesinde-Orden konnte allerdings mit seinem Argument nicht durchdringen, die Sphäre der Mada ermögliche den Zugang zu Geheimnissen um Rohal, Mada und der Göttin Hesinde. Denn da sowohl der Fürst als auch der Reichsvogt und erst recht der hügelzwergeische Kanzler keinesfalls das Verhältnis zu den Erzzwerge trüben wollten, wurden die Draconitern kurzerhand der Stadt verwiesen. Die Gemme bzw. Sphäre der Mada ruht seitdem an einem Ort, den die drei Entscheidungsträger unter sich ausgemacht haben, bis eine endgültige Regelung gefunden ist. Es heißt, dieser Ort könnte Horwyns Hort sein, der Phex-Tempel oder sogar der Praios-Tempel. Sicher ist nur: innerhalb der Angbarer Mauern.

SCHATZ IM IFIRNSEE (+) (👁️ C 79)

Als im Winter des Jahres 600 BF erste Boten die Kunde von den Orken brachten, die auf Angbar zumarschierten, gingen sieben Gardisten im Auftrag reicher Patrizier in der Nacht hinaus auf den gefrorenen Angbarer See, um wertvolles Geschmeide und Kisten voller Münzen unter dem Eis zu versenken. Ein hölzerner Schwan, der an einem langen Seil befestigt war, sollte nach dem Angriff den Weg zurück zu diesem Schatz weisen. Doch als die Schwarzpelze die Stadt erobert hatten, waren fast alle Gardisten erschlagen – und nur einer kannte noch das Geheimnis. Von Goldgier gepackt gab er fälschlich an, dass sie den Schatz im kleinen Ifirnsee und nicht im Angbarer See versenkt hätten – weshalb man ihn nie fand und bald glaubte, die Noggen hätten ihn gestohlen. Als im Frühjahr etwas Gras über die Sache gewachsen war, fuhr der Gardist mit dem Boot hinaus zum Holzschwan, um den wahren Reichtum zu bergen. Dort angekommen sah er, wie sich die hölzerne Statue in einen echten Schwan verwandelte und das Seil, den einzigen Weg das Gold zu bergen, von seinen Füßen streifte. Ifirn selbst hatte den Gierhals für seine Lüge bestraft. Seitdem erscheint, wie eine Mahnung der Halbgöttin, hin und wieder ein güldener Schein in dem kleinen, nach ihr benannten See. Der wirkliche Schatz aber liegt noch immer im tiefen Grund des Angbarer Sees.

DIE WAHRHEIT ÜBER TANTE GOSWINE WAISENHAUS (+) (👁️ D 80)

Goswine ist keineswegs das selbstlose und treu sorgende Mütterlein, für das sie gemeinhin gehalten wird. Die von ihr verkaufte Seife und Lederware stellt sie keineswegs selbst her, sondern zwingt ihre Kinder den ganzen Tag über, in ihrer Seifensiederei und Gerberei zu schuften. Gut vor den Augen der Nachbarn verborgen werden die Waisen mit unmenschlicher Strenge zur Arbeit gezwungen. Sie schlafen unter erbärmlichen Bedingungen auf verlausten Strohmatten und ernähren sich hauptsächlich von essbaren Resten der angelieferten Gerberware. Die von der nichts ahnenden Travia-Kirche gespendeten Rationen vertilgt Goswine selbst, verkauft sie insgeheim weiter oder gibt sie ihrer Tochter Wiltrud. Deren hübsches Gemach mit Federbettchen zeigt sie auch ihren Kunden als angebliche Schlafkammer der zu vermittelnden Abgängerinnen. Bis heute hat es noch kein ehemaliger Schützling gewagt, seinem späteren Herrn, meist Patrizier oder Landadel außerhalb Angbars, etwas von den grausamen Zuständen im Waisenhaus zu gestehen. Zu eindringlich hat Goswine ihnen eingetrichtert, dass sie dankbar für ihre 'Fürsorge' sein müssen und "böse Reden über sie und ihr Haus" nicht nur ihren eigenen Ruf und ihre Stellung gefährden, sondern auch die Zukunft ihrer einstigen Mitwaisen verbauen würden, weil nur ein gutes Ansehen des Waisenhauses dafür sorgt, dass sie später eine gute Zukunft als Handwerksgehilfen oder Bedienstete erreichen könnten.



DRUCKWERKSTATT

BRUMMSCHRANK & BUTTERMEISEL (+)

Vor kurzem hat sich der ehemalige Zirkelschüler Stitus Buttermeisel einen Traum erfüllt und das erste Exemplar einer echt maraskanischen Druckerpresse in seinem Buchladen unweit des Hauses der Zünfte aufstellen lassen. Es hat lange gedauert, bis er seinen Kompagnon Bardo Brummschrank davon überzeugen konnte, dafür einen hohen Kredit bei Stippwitz aufzunehmen. Womit beide nicht rechneten, war der Widerstand der altherwürdigen Schreiber Gilde um Ratsschreiber Born von Stedtler, der zu einer Ächtung der "schändlichen neuen Torheit aus den Schwarzen Landen" ermahnte. Die Schreiber sahen in der Konkurrenz eine Gefahr für ihr tägliches Brot, und ihr Aufruf zeigte durchschlagende Wirkung. Die meisten Angbarer machen seither einen großen Bogen um die neue Technik, so dass sich die beiden Drucker nun mit allerlei Aufträgen und Billigwerk über Wasser halten. Ihr "Kleyner Helden-Calender" hängt mittlerweile in manchem Heim aufgeschlossener Hügelschloß – so dass sie stets auf der Suche nach neuen spannenden Geschichten für die Neuauflage sind, doch zum Tilgen der Schulden reicht es nicht. Eine dauerhafte Lösung brächte nur ein großer Auftrag, den die beiden mittlerweile sogar von dubiosen Gestalten oder finsternen Magiern annehmen würden, um nicht im Bettlergraben zu enden.

UHRWERK AM

HAUS DER ZÜNFTEN (+)

(A 70)

Relox Rotwang war nicht nur ein genialer Mechaniker, der mit dem Uhrwerk sein Lebenswerk schuf, sondern auch ein tiefgründiger Mystiker, der am Ende seiner jahrzehntelangen Tüftelei im Wahnsinn versank. So zeigen seine zahllosen Räderwerke nicht nur die Stunde, den Monat oder die Phasen des Madamals, sondern auch die aktuellen Sternkonstellationen, den Wechsel der Äonen, die angebliche Lebenszeit bestimmter Herrscher und den errechneten Zeitpunkt für die Rückkehr Pyrdacors und die letzte Schlacht der Zwerge (Angrosch 24) an. Selbst sein Sohn Raloxom kennt nicht all diese Geheimnisse, doch wurde seine Neugier geweckt, als die 'Schicksalsglocke' just am Tag der Schlacht von Wehrheim schlug – als Hochkönig Albrax die Vision vom letzten Zeitalter der Angroschim vernahm.

DAS HAUS VON BADAŦOSCH UND BADAŦAX (+)

Das Haus der beiden zwergischen Mechaniker Badatosch und Badutax ist ein zweistöckiger, beinahe würfelförmiger Bau in Inglut. Er wirkt überaus abweisend, trotz seiner unzähligen Fenster, Luken, Türen und Törchen – denn diese sind sämtlich geschlossen beziehungsweise mit Fensterläden, kleinen Fallgattern oder gar Metallplatten verrammelt. Von Zeit zu Zeit tut sich aber doch eine Tür auf, mittels Seilzügen oder verborgener Mechanismen. Bisweilen hört

man das Rattern großer Zahnrädern und andere seltsame Geräusche. Wer durch Türschlitze ins Innere spähte, berichtete schon von Gangwänden, die sich plötzlich aufeinander zu bewegten, und Treppen, die nach oben zu schwenken begannen. Einen Einbruch oder nur näheren Blick zu wagen, trauen sich aber auch die vorwitzigsten Gasenkinder nicht. Die beiden Bewohner hat seit langen niemand mehr gesehen, selbst die Angehörigen der Sippe Wengenhas nicht, welche die Brüder seit mehr als 100 Jahren mit Waren aus der Stadt versorgen. Dazu entnehmen sie – immer noch, das ist das einzige Lebenszeichen – gelegentlich aus einem speziellen Fach in der Hauswand einen Geldbeutel und eine Einkaufsliste und hinterlassen dort später das Verlangte.

Einst behauptete eine verzweifelte Gauklerin, dass ihre Freundin das "Haus der 100 Pforten" betreten und nie wieder verlassen habe, doch halten die Angbarer dies für ein Lügengeschicht. Die Garde verzichtete damals auf eine Durchsuchung des Hauses, da das Wort einer Fremden gegen die Ehre zweier Angehöriger der Mechanikergunft stand.



DAS WALZ-GERICHT (+)

»Wenn für die jungen Handwerksleute am Tag des Aufbruchs (8. Ingerimm) die Wanderschaft beginnt und sie sich zu zweit oder dritt auf die Walz machen, dauert es nicht lange, bis sie vom Geheimen Walz-Gericht hören. Sollte eine Wandergesellin von der Meisterin geschlagen, ein Gesell vom Zunftmeister unsittlich angefasst werden oder ihnen sonst ein schlimmes Unrecht widerfahren, können sie das Walz-Gericht anrufen. Dazu müssen die Betroffenen nach Angbar kommen und ein bestimmtes Zeichen an ihrer Kluft tragen. Nach einigen Tagen wird ihnen dann eine Botschaft den Weg zu einem (wechselnden) Keller weisen. Nicht die Zunft oder die Obrigkeit hört dort den Fall, sondern ein Tribunal der Wandergesellen selbst, das anschließend auch die Schuldigen zur Rechenschaft zu ziehen versucht ... wie den gnadenlosen Garethher Zimmermeister Schlapprang, der einst eine Gesellin Tag und Nacht schufteten ließ, bis diese schlaftrunken und erschöpft vom Dach fiel. Eines Morgens erwachte er, vom lauthalsen Gelächter der gesamten Nachbarschaft geweckt, in seinem Bett auf dem First seines eigenen Hauses – am Fußende hing ein Schild mit dem Urteilspruch. Für derlei 'Völlstreckungen' beauftragt das Gericht gerne verschwiegene Abenteurer.«

—populäre Erzählung unter Wandergesellen, zeitgenössisch

Den Zunftmeistern in Angbar und anderswo ist es ein Dorn im Auge, dass die von ihnen vertretene Zunftordnung solcherart umgangen wird, auch wenn sie in ihrer eigenen Wanderzeit vielleicht einmal selbst daran dachten, das Walz-Gericht anzurufen. Doch gelang es den Zünften bisher nicht, das Gericht zu enttarnen. Es gibt jeweils nur zwei ältere Gesellen, die längere Zeit in Angbar bleiben, als Richtgreven den Vorsitz führen und vor allem zum Tag des



Aufbruchs ein neues Erkennungszeichen für das kommende Jahr festsetzen. So bleibt das Zeichen den Meistern verborgen. Zudem soll das Walz-Gericht von Teilen der Ingerimm-Kirche unterstützt werden; einzelne Geweihte kommen angeblich heimlich über Tunnel in die Versammlungskeller und wohnen den Gerichtsverhandlungen bei.

EBERWULFS SCHWARZES BUCH (+)

Angeblieh begann der ehemalige Reichsvogt Eberwulf zu Stippwitz nach seiner ersten Wiederwahl, sein Wissen um brisante Informationen über die Mitglieder des Rates in ein kleines schwarzes Buch einzutragen. Über all die Jahre soll er sich bemüht haben, von möglichst jedem im Ratskollegium dunkle Geheimnisse zu sammeln. Immer wieder habe er Freunde und nichts ahnende Fremde als Spitzel engagiert, um alte Einträge zu überprüfen oder neue Informationen zu erlangen. Sein Sohn Bosper führt diese Arbeit angeblich fort. Tatsächlich beruht die seit Jahrzehnten gesicherte Stellung der Familie Stippwitz nicht nur auf dem guten Ruf als ehrbare Händler, sondern zu einem Gutteil auf der Befürchtung der ehrenwerten Gesellschaft, auch ihr Geheimnis sei dem Reichsvogt bekannt: Nicht auszudenken, wenn jemand erführe, dass die Buchhändler & Buttermeisel unter der Hand auch verbotene Schriften führen, der ach so biedere Hutmacher Siebenbeutel des Nachts in Frauenkleidern schläft oder der gerühmte Rüstungsmacher Barnabrosch seine Lehrlinge so hart züchtigt, dass vor zwei Jahren ein auswärtiger Bursche an den Wunden verstarb. Die Familie Stippwitz ist dem Gerücht über 'Eberwulfs schwarzes Buch' nie entgegen getreten und spielt mit der Sorge vor Erpressung.

Dieses Spiel der Stippwitzens ist allerdings nicht ungefährlich, denn sowohl wenn sich herausstellt, dass es das Buch gar nicht gibt, als auch für den Fall, dass dieses Buch gänzlich ans Licht der Öffentlichkeit käme, wäre der Ruf der Stippwitzens dahin. Darüber hinaus wären auch viele Ratskarrieren wohl beendet. Angeblich soll eine Seite in diesem schwarzen Buch gänzlich weiß und unbeschrieben sein – ausgerechnet jene, die dem Erzrivalen der Familie Stippwitz gewidmet sei: Odoardo Markwardt.

DER SCHMUGGLERSTOLLEN

In der Steilklippe unterhalb der Zitadelle befindet sich der schmale Eingang einer Höhle, die nur vom Wasser aus zugänglich ist. Von hier aus gelangt man in das verzweigte Stollenssystem unter der Altstadt. Vor einigen Jahrzehnten wurde der Durchgang durch eine schwere Gittertür versperrt, damit auf diesem Wege keine Feinde in die Stadt gelangen können. Einer Gruppe von Schmugglern ist es jedoch gelungen, hier einzudringen. Etwa einmal im Monat schaffen sie auf diesem Weg einige Fässer des in Angbar verbotenen Ferdok-Bieres in die Stadt, um es an nicht ganz so rechtschaffene Leute wie den Wirt des *Halben Hahn* in der Neuen Bastey zu verkaufen. Pikanterweise genehmigen sich auch Mechte und Xanne Sindeling, die Enkeltöchter des tugendhaften 'Türmers' (siehe Seite 74), hin und wieder ein Fässchen Ferdoker für ihre Feiern. Sie bekommen die teure und verbotene Ware umsonst – als Preis für ihr Schweigen.

DAS ERBE DER SAPPEURE (A)

Die beiden Söhne des Bothrom waren einst leidenschaftliche Krieger der Angbarer Sappeure. Brugosch war schon immer der handfeste Streiter an Beil und Armbrust, während Boschox der Tüftler und Geschützmeister war – Eigenschaften, die sich in so mancher Schlacht seit den Thronfolgekriegen hervorragend ergänzten. Als sie im Jahre 1021 BF gegen die Horden Borbarads an die Trollpforte zogen, ahnten sie nicht, wie wenig dieses Gefecht ihren bisherigen gleichen sollte. Da beide am Vorabend beim gemeinsamen Mutantrinken etwas zu viel Brannt erwischt hatten, verschliefen sie den Beginn der Dämonenschlacht und mussten so entsetzt zusehen, wie ihre Kameraden grausam zu Tode kamen. Das erzählen sie niemandem, doch seither geben sie sich gegenseitig die Schuld für ihr "schändliches Versagen",

und doch eint sie der Wunsch, diesen Fehler zu sühnen, indem sie die verlorene Truppenfahne auffinden und zurückerlangen, damit das Sappeurregiment wieder auferstehen kann. Schon über den Verbleib der Fahne gibt es unzählige Gerüchte, von einer Höhle unter dem Wall des Todes an der Trollpforte bis zum Trophäensaal des Heptarchenpalastes von Yol-Ghrumak.

Während Brugosch daran ging, in seiner Ausbildungskompanie seine 'Wühlschrate' die zwergische Kampfkunst zu lehren, sah Boschox den richtigen Weg darin, das technische Wissen der Streiter in seiner 'Zirkelschule' zu erhalten und weiterzuentwickeln. In Sturheit, Zorn und Schuldgefühlen gefangen, wollen sie es nicht wahrhaben, dass sie die kleine Chance, ihr Ziel zu erreichen, wohl nur wahren können, wenn sie die Kraft ihrer Schüler und ihre Fähigkeiten vereinen – wie einst auf den Schlachtfeldern der Thronfolgekriege.

DER GEIST IM IDAMILSTURM (+) (B 78)

Seit der Schlacht von Angbar 600 BF geht eine ruhelose Seele im Idamilsturm um, der Geist der Magierin Alane Tannenbruch. Zu Lebzeiten war die weißhaarige Magistra beliebt bei den Leuten von Kruming und Barschensee, denen sie oft mit guten Ratschlägen half. Vor allem die Kinder liebten sie sehr, und stets trug Alane einige Süßigkeiten als gute Gaben mit sich. Berühmt wurde sie, als sie mitten im Boronmond die Bäume vor dem Fenster der kleinen, sterbenskranken Mechte blühen ließ, weil diese sich wünschte, noch ein letztes Mal den Frühling zu sehen.

So ist es auch keine Strafe Borons, sondern der Wunsch, den Angbarern weiterhin zu helfen, der Alanes Geist an jedem Rohalstag um Mitternacht für eine Stunde im Idamilsturm erscheinen lässt. Erst wenn sie tausend gute Ratschläge erteilt hat, wird sie die ewige Ruhe finden. Allerdings bekommen angeblich nur Kinder den guten Geist zu Gesicht, zumindest blieb jeder Besuch der örtlichen Geweihten bisher ohne Ergebnis. Es ist aber durchaus möglich, ein Kind mit einer Frage zu der weisen Magisterin zu schicken.

DER SEE OHNE SEGEN (+) (C 80)

Die Zerstörung des Efferd-Tempels durch die Flammen des Alagrimms deutete die überlebende Geweihte Trave Blitzenstrunk als göttliches Zeichen. Sie überließ den Tempelgrund der Travia-Kirche, verließ die Stadt und befährt seitdem allein den Angbarer See auf einem muschelgeschmückten Floß. Für das Leben in der Stadt bedeutet der Verlust des Tempels keinen großen Einschnitt: Fischer und Fährleute bitten nun an einer kleinen Delphinstatue am Hafen um sichere Wiederkehr. Dann und wann fahren sie hinaus, um einen Efferd-Dienst mit Trave Blitzenstrunk zu feiern, auch wenn sie sich von ihr ein wenig verlassen fühlen. Oft dauert es Tage, bis die Priesterin wieder in Angbar oder andersorts anlandet, um nach einem der wenigen Efferd-Schreine am Ufer zu sehen. Der saphirblaue Angbarer See ist zwar ein überaus klares und freundliches Gewässer. Abgesehen von den tückischen Herbstnebeln und dem morastigen Stillen Grund im Süden (die Sumpflandschaft, in der Hochkönig Ambros seine letzte Schlacht gegen den Schwarzmagier Zulipan schlug) gibt es nichts, was den Fischer schrecken müsste. Doch ist der See seit dem Wegfall des einzigen geweihten Tempels ins Blickfeld eines Bundes von Charyptoroth-Verehrern geraten. Ihr Anführer – nach außen ein untadliger Kaufmann und finanzieller Förderer des Albenhuser Efferd-Tempels – hat bereits verhindert, dass von dort neue Geweihte nach Angbar kamen. Stattdessen will er eigene Agenten aussenden, um das Unheilge zu verbreiten. Dass sich im Angbarer See keine efferdgefälligen Wassermänner oder schützende Feenwesen tummeln, käme den Paktierern dabei zupass. Der Hüter des Rahja-Schreins auf Cellastein, die Wächter Rohals, ein Wasser-Geode oder gar die verspielten Noggen könnten zwar einzelne Zeichen unheiliger Veränderung bemerken, doch dürfte es wohl dauern, bis Trave Blitzenstrunk aus diesen Hinweisen das Bild des drohenden Unheils zusammengesetzt hat.



ANGBAROSCHS HEIMSTEINE (+)

Seit den Zeiten Angbaroschs haben zwei von ihm selbst gesetzte Heimsteine (siehe **Angrosch 79**) den Angbarern mit ihrem Glimmen in weniger frohen Tagen Wärme und Zuversicht gespendet, etwa bei der Hungersnot unter Fürstin Anglind von Eberstamm. Doch sind die Steine seit dem Angriff des Alagrimm verschwunden. "Ich bringe sie in Sicherheit", hatte die Köchin Tarmoscha Ginstergrund noch gerufen und sie in ihre Schürzentasche gesteckt. Später fand man die Köchin tot inmitten rauchender Trümmer – nicht aber die Steine. Sie müssen wohl noch in der Stadt sein, vermutet man, da seitdem kein neues Unglück über Angbar gekommen ist – doch wo? Fremden gegenüber reden die Angbarer nicht gern über diese unangenehme 'Familienangelegenheit'. Doch es könnte bald sein, dass die Hügelswerge nicht umhin kommen – was ihnen noch viel unangenehmer wäre –, vertrauenswürdige Gesandte ins Bergkönigreich Koschim zu schicken. Dort nämlich hat Angbarosch zwei weitere Heimsteine hinterlassen, die sich in der Nähe der verschwundenen Steine erwärmen würden. Doch werden die Erzwerge ihre Kleinodien den ungeliebten Vettern wohl kaum ohne weiteres ausborgen.



GEODEPRING (👁 A 81, 85)

Angenehme Ruhe strahlen die verwitterten, moosbewachsenen Basaltquader nördlich der Stadtmauer schon seit jeher aus und ziehen immer wieder Erholung suchende Ausflügler an. Nach und nach errichteten Hügelswerge gar ihr Heimstätten in ihrer Nähe, so dass sich mittlerweile eine kleine Siedlung aus Hühelhäusern um den scheinbar lange von aller Zaubermacht verlassenen Steinkreis gruppiert. Einer jener Nachbarn ist Bilgrim der Heiler, der als einer von sehr wenigen die Bedeutung dieses Ortes kennt und weiß, dass ihm seine alte Kraft noch immer innewohnt.

Der Ring ist einer von sechs, die einst auf Bitten des Hochkönigs Angbarosch von den ältesten Geoden jener Zeit erschaffen wurden, um die Umgebung vor den Erben Pyrdacors zu schützen. Die Kraft Sumus ist in diesen Ringen so stark, dass man bei einem mehrstündigen Aufenthalt tatsächlich spürbar Lebenskraft hinzugewinnt (+1 LP pro 2 Stunden). Doch erst wenn die Geschuppten ihre Häupter wieder erheben sollten und sich eine Gruppe Auserwählter findet, die eine uralte Zeremonie vollziehen, könnte die wahre Macht dieser Stätten entfesselt werden: eine Bannzone gegen drachische Magie. Allerdings weiß Bilgrim auch, dass es ein geheimes Ritual gibt, das die schützende Magie des Kreises in sein Gegenteil umkehren kann: Der Kreis würde dann zum Einfallstor für einen Angriff. Als Hüter

des Kreises ist es seine Aufgabe, das Wissen um diese Stätte zu bewahren und sie (notfalls mit Hilfe von Gefährten) zu schützen, so wie es schon Generationen im Verborgenen wachender Hüter vor ihm taten.

DER REIF DES SCHWARZEN ZULIPAN

In jenen Angbarer Schänken, in denen Fremde zu verkehren pflegen, sieht man oft eine junge Hügelswergerin, die den ganzen Abend über einem Humpen Alt-Angbarer sitzt und den Geschichten aus der Ferne lauscht, die andere zu erzählen wissen. Selbst sagt Aromascha Potthas kaum einmal ein Wort, es sei denn, man spricht die junge Tischlerin an und fragt sie etwa nach dem mit einem Stahlreif verstärkten Lederhelm auf ihrem Haupt, der dort etwas deplatziert wirkt. Aromascha schwärmt dann davon, dass der Helm einst ihrem Ahn Aromax gehörte, der an der Seite des Hochkönigs Ambros gegen den Schwarzmagier Zulipan von Punin kämpfte und in der Schlacht am Stillen Grund des Angbarer Sees den Tod fand. Eines Tages werde sie es ihrem Ahnherrn wohl nachtun und dorthin ziehen, wo es Heldentaten zu bestehen gibt, träumt die Hügelswergerin.

Was sie nicht weiß ist, dass ihr Ahn ein Verräter war, der den Metallreif in seinem Helm von Zulipan erhielt. Der Reif ist ein Kraftfokus, mit dessen Hilfe Zulipan seine Beherrschungsmagie innerhalb von Ambros' Armee streuen wollte. Nur weil Aromax bereits zu Beginn der Schlacht getötet wurde und sein Leichnam von den vorrückenden Zwergen zurückgelassen wurde, konnte der Reif seine Wirkung nicht entfalten. Das Artefakt – in das auch einige von Zulipans Erkenntnissen über die zwergische Magieresistenz und mehrere heute unbekannte Sprüche eingewoben sind – ist jedoch noch vollständig intakt. Es wäre daher für Beherrschungsmagier von außerordentlichem Interesse und könnte durch seine Wirkung Aromascha (oder eine Abenteurergruppe, der sie sich anschließt) in große Gefahr bringen.

ANGBAR UND DIE GROLME (👁 B 59, 63)

Der Grolmenbann

Wer nach dem Auftreten von Grolmen in der Geschichte Angbars fragt, wird meist Schweigen ernten – ungewöhnlich in einer Stadt, in der sonst durch langlebige Bewohner so detailreiche Überlieferungen aus der Vergangenheit bekannt sind. Keines der Zwergenvölker pflegt gute Beziehungen zu den Feilschern, viele behaupten, dass die Grolme ihr technisches Wissen von den Zwergen gestohlen hätten und Handelspartner mittels ihrer Beherrschungsmagie übervorteilten. Doch muss es zumindest in der frühen Rohalszeit engere Berührungen der Stadt mit Grolmen gegeben haben. Der Annäherung folgte aber höchstwahrscheinlich ein Eklat, der zur Verbannung der Grolme führte. Ein Schüler Rohals errichtete einen Schutzkreis aus magischen Stein tafeln, die in regelmäßigen Abständen in die Stadtmauer eingelassen wurden. Dieser Bann bewahrte die Stadt vor weiteren Besuchen der Feilscher. Als aber beim Angriff des Alagrimm Teile der Stadtmauer



einstürzten, wurde der Zauber unterbrochen. Man stellte zwar die Wehranlage wieder her, nicht aber den Bannkreis, der längst in Vergessenheit geraten war. So konnten im Jahr 1029 BF erneut Grolme die Warenschau heimsuchen (siehe AB 123) und Angbar unter ihre Magie zwingen: Alle Räder der Stadt vom Mahlstein bis zum Stadtorflügel standen still. Zwar wurde der Fluch wieder aufgehoben und der Bannkreis erneuert, doch gelang es den Grolmen, den Angbaren zahlreiche seltsame Ingredienzien für eine Goldrezeptur abzupressen. Seither kommen immer wieder Alchimisten in die Stadt, die sich Hinweise auf jene Zutaten erhoffen. Die Rezeptur wird jedoch von den Ingerimm-Geweihten unter Verschluss galten, denen das Goldmachen als schlimmster Frevel an ihrem Herren gilt.

Nicht nur die Goldrezeptur, sondern auch dieser höchst interessante Bannzauber zieht natürlich Magiebegabte aller Arten an; wer sich allerdings ohne Genehmigung des Rates an den Steintafeln zu schaffen macht und dabei von den Mauerwachen erwischt wird, muss mit hohen Strafen rechnen. Genehmigungen werden nur an Magiekundige mit guten Empfehlungsschreiben ausgestellt und kosten stattliche 12 Dukaten.

Magische Analysen ergeben vor allem zweierlei. Erstens: Die Matrix enthält Komponenten des WIDERWILLE UNGEMACH (beschränkt auf Grolme) und eines reversierten BAND UND FESSEL. Zweitens: Seit der Rohalszeit ist unendlich viel Wissen verloren gegangen ...

Horwyns Hort (A 76)

»Der Brillantzwerg Horwyn war ein Geode, der in den Tagen Rohals, von seiner immensen Goldgier getrieben, auf der Suche nach immer neuen Schätzen durch die Lande zog. Bei Angbar traf er auf einen Grolm. Sie freundeten sich an, Horwyn half dem Grolm bei seinen Geschäften und der Grolm zeigte Horwyn, wie man Erz mit Zauberei formen und auf diese Weise Schätze in kleinen Höhlen sicher verwahren kann. Eines Tages zog ein dringliches Vorhaben den Grolm fort und er versprach seinem Gefährten Horwyn reichen Lohn, wenn er dreizehn Tage und Nächte lang auf ein Kästchen aufpassen würde, das ihm sehr wichtig wäre. Schon nach sechs Tagen packte Horwyn die Neugier und er spähte in die Kiste. Sie war über und über gefüllt mit kleinen goldenen Statuetten. Nach weiteren sechs Tagen obsiegte seine Goldgier über seinen Anstand, und er nahm sich eines der Figürchen, weil das Fehlen eines einzelnen ja wohl nicht auffallen würde. Als er es einschnitzte, um seinen Diebstahl zu verschleiern, gab es einen erschütternden Schrei von sich und augenblicklich erschien der Grolm. Er hatte dem Zwergen seine Familie anvertraut, die durch einen Zauber für eine Weile in jene Statuen verwandelt worden war – und nun war ein Familienmitglied tot. In seinem Zorn verfluchte der Grolm Horwyn, der sein Versprechen gebrochen hatte. Er und seine Nachfahren

sollten fortan dazu verdammt sein, jeglichen ihnen überlassenen Schatz anzunehmen und mit ihrer ganzen Kraft, ihrem ganzen Leben zu verteidigen – ohne darüber sprechen zu dürfen und ohne dass er ihnen zu Lebzeiten des Besitzers wirklich gehört. Das ist die bittere Gründungsgeschichte von Horwyns Hort.«

—zu hören in Angbars Gaststuben oder auf dem Markt, zeitgenössisch

So jedoch schätzt man die zuverlässige Dienstleistung der Sippe, dass die meisten Kaufherren und auch das Haus Stippwitz Teile ihrer Vermögens dort deponieren, zumal sich der Hort allein auf den Schutz spezialisiert hat und daher keine Konkurrenz zum eigenen Geldverleihgeschäft darstellt. Darüber, dass die dem Schutze anvertrauten Goldmünzen und Edelsteine direkt neben Zauberbüchern, Artefakten und vermeintlichem Diebesgut lagern könnten, denkt man lieber nicht nach. Zu verlockend ist der geringe Preis, der laut Vertrag darin liegt, dass die eingelagerte Ware der Sippe zufällt, falls der letzte Abholberechtigte verstirbt. Ein Risiko, dass kluge Kunden wie die Stippwitzens dadurch umgehen, dass sie möglichst frühzeitig mit ihren Kindern und Enkeln im Hort vorstellig werden und ihnen das Kundenrecht übertragen.

Dass die Erben Horwyns (der tatsächlich noch immer als Geist über die Schätze wacht) gezielt unvorsichtigere Kunden ohne Nachfolger umbringen lassen, um so an deren Reichtum zu gelangen, ist dagegen wohl ein böses Gerücht.

Das Grolmen-Haupt des Baumeisters

Der Zwerg Oschmod war ein erfolgreicher Festungsbaumeister, der zur Zeit der Erbfolgekriege unter anderem die Neue Bastey erbaute. Sein großes Verhandlungsgeschick gegenüber Auftraggebern hatte er dem untoten Haupt eines Grolmen-Zauberers zu verdanken, das ihn beriet. Oschmod hatte dem Grolm dafür versprochen, den Schädel zu dessen Sippe zu bringen, auf dass seine Seele dort Ruhe fände. Dies zögerte Oschmod freilich immer wieder hinaus, bis er selbst starb. Nach seinem Tod zerstritten sich Oschmods vier Söhne darüber, was mit dem Haupt zu tun sei. Ogrim zog zornig in die Fremde und verbrachte dort viele Jahre. Der älteste Bruder, Oblosch, trat in die Fußstapfen seines Vaters und beriet sich heimlich mit dem Haupt, das er nun auch vor seinen Brüdern versteckte. Omdorig und Oschid (der als einziger nicht Baumeister, sondern Holzschnitzer wurde) ahnten davon nichts. Erst beim jüngsten Wiedererscheinen der Grolme kam das Geheimnis der Brüder ans Licht und der nicht bestattete Schädel wurde den Grolmen übergeben. Nun fürchten die Brüder, dass es dabei nicht bleiben wird und die Grolme schreckliche Rache nehmen werden.



MENGBILLA – UNTER HAIEEN

Mengbilla für den eiligen Leser

Einwohner: um 7.200 in der eigentlichen Stadt, etwa 12.000 Bürger und 15.000 Sklaven in den Vorstädten

Wappen: ein zugewandter Haikopf, Silber auf Schwarz

Herrschaft/Politik: Oligarchie; der Hohe Rat aus neun Vertretern der wichtigsten Gilden wählt den Großemir – derzeit Dulhug Ankbesi – als obersten Richter und Heerführer; der Hohepriester des Boron-Tempels besitzt großen Einfluss.

Garnisonen: 2 Kompanien Stadtgardisten, 2 Banner *Schwarze Gardisten* (Tempelwächter); in den Wehrdörfern zusätzlich 3 Regimenter *Schwarze Kohorten* (Bezirksgardisten – davon 2 Schwadronen beritten); dazu nach Bedarf Wehrbürger, Söldner und Schiffsbesatzungen.

Tempel: **Boron** (Al'Anfaner Ritus), Efferd, Rahja, Hesinde, Kor, sowie Schreine und Kultstätten diverser Gottheiten und Heiliger; Praios- und Phex-Kult sind verboten.

Wichtige Gasthöfe: 'Hof der Laternen' (im ehemaligen Rahja-Tempel, angeblich stilvollstes Bordell des Südens; Q9/P9), Bordell 'Orchidee' (junge Mohaknaben; Q6/P7), Hotel 'Havarie von Hylailos' (beliebt bei Horasiern; Q7/P8/S50), Schänke 'Giftmord' (Drogenhöhle; Q3/P5), Hotel 'Palast des Großwesirs (tulamidisches Edel-Hotel; Q8/P8/S30), Karawanserei 'Tulamidentraum' (großer Hof mit Zeltschlafplätzen, Q2/P4/S40), Gasthaus 'Studierstube' (nahe dem Hesinde-Tempel, Q5/P5/S15)

Besonderheiten: Mengbilla ist in der Hand von neun Gilden, u.a. die der Sklavenhändler, Kurtisanen und Alchimisten; Mengbilla gilt als Stadt der tausend Verbote, deren Überschreitung teils pervalsche Strafen nach sich ziehen. Einzigartige Purpurfärberei, großer Sklavenmarkt.

Herausragende Händler: Hauptkontor des Hauses Gerbelstein
Stadtgeschichte: Gegründet als Belenas, wurde der Ort später als Mengbilla Vasall von Elem; Befreiung von den Priesterkaisern durch den Stamm der Beni Szintau; seit 858 BF unabhängig; enge Beziehungen zu Al'Anfa.

Stimmung in der Stadt: unberechenbar, ein Schmelztiegel mittelländischer, tulamidischer und südländisch-meridianischer Sitten; wer Geld hat, besitzt alle Freiheiten, wer sein Geld verliert, verliert schnell auch seine Freiheit

Was die Mengbiller über ihre Stadt denken: Nirgendwo in Aventurien kann man seine Ziele und Ideen so unbeschwert denken und verfolgen wie in Mengbilla. Nirgendwo lässt sich schneller Geld verdienen und verlieren. Doch geschenkt wird einem nichts. Wer es hier schafft, der kommt überall zurecht.



MENGBILLA IM ÜBERBLICK

»Einheimische und Fremde bevölkern Gassen und Plätze, die Szenerie ein buntes Gemisch aus Farben, Sprachen und Gerüchen: Kauffahrer aus Meridiana, die eilig einen Weg durch das Gedränge suchen, in ihrem Gefolge Sklaven, die die soeben erstandenen Güter gleichmütig in Warenkörben tragen, nach Zerstreuung suchende Reisende aus dem Horasreich, ihre prallen Geldbeutel eine Verlockung für ehrliche und unehrliche Bürger gleichermaßen. Ein Mann mit einem Wieselgesicht, in dem sich Züge aller Völker mischen, die diese Stadt bevölkern, bietet in Fett gebackenen Zimtfladen feil, der Duft des feinen, teuren Gewürzes überlagert für einen Lidschlag das allgegenwärtige Gemisch aus Salz, Rosenwasser, Ziegengestank und Schweiß. Ein Krieger aus der Wüste schreitet mit verächtlicher, stolzer Miene in seinem nachtblauen, wulstigen Gewand durch die Menge, er hat keinen Blick für die beiden exotischen Schönheiten, die in schleierverhüllten Säften seinen Weg kreuzen. Vor zwei Männern mit ebenholzfarbener Haut, baumlangen Kerlen, kahl geschoren, mächtige Krummschwerter in den Fäusten, die Mienen grimmig, teilt sich die Menge wie von Geisterhand, sie sind die Bedeckung eines feisten Mannes mit geölten, schulterlangen Locken, dessen purpurfarbene Seidengewänder mit Gold durchwirkt sind – ein Kyrioi, der den Abschaum der Stadt mit seiner Anwesenheit beehrt. Eine Gruppe Echsenmenschen drängt sich mit starrem Blick und zischender Stimme an einer Menschentraube vorbei, die sich um Gaukler aus dem Land der ersten Sonne drängt. Ein halbes Dutzend Äffchen führt fröhlich kreischend verblüffende Kunststückchen vor, zum Pläusler der Müßiggänger. Ein Waldmensch wuchtet einen schweren Ballen empor, seine Muskeln spannen sich unter der kupferroten Haut, er zittert, doch die Last ist zu schwer, mit einem dumpfen Laut prallt sie auf den Boden. Schon ist ein Aufseher herbei, die Peitsche in der Hand, weder er noch der Sklave beachten den Thorwaler, dessen Hand unwillkürlich zu seiner Waffe fährt, bevor seine Gefährtin, eine tulamidische Tänzerin, ihn zurückhält. Ein Gladiator in spiegelndem Panzer grinst beim Anblick dieser Szenerie, soll der Thorwaler nur so weiter machen, dann stehen sie sich vielleicht bald schon in der Arena gegenüber. Ungerührt von all dem Lärm und bunten Leben zieht eine Prozession schwarz gewandeter Mönche vorbei, ihr Schweigen scheint für einen Augenblick jegliches Geräusch zu verschlingen.«

—aus *Wohin mein Weg mich führen mag* – Reisebericht eines Unbekannten, *Archiv des Aves-Tempels zu Khunchom*

LAGE UND ORTSCHAFTEN

Das Großemirat Mengbilla ist ein Stadtstaat am *Askanischen Meer*, der sich zwischen *Loch Harodrôl* und den ersten Ausläufern des *Regengebirges* erstreckt und zum Kulturkreis der *Magna Thalassae* gehört, einer durch Seehandel und regen Kulturaustausch verbundenen Region, zu der neben den Zyklopeninseln auch noch Belhanka, Neetha, Drôl und Chorphop zählen.

Das Hauptsiedlungsgebiet, in dem etwa 50.000 Menschen leben, liegt südlich der *Arralcor-Höhen*, den *Seelensümpfen* und dem Meer und erstreckt sich von Benivilla bis El'Halem und Cuoris.

Weitere wichtige Orte sind Aldenia am *Kap Belenat*, die Sumpfstadt Ohzara, Dujar mit seinen Steinbrüchen, die Wehrsiedlungen Istina und Winneb, die Bergbaustadt Festina, die Karawanserei Lorfes sowie die Felsensiedlung Lhasor an der Straße nach Chorphop (mehr dazu im Kapitel **Zwischen Llanegowald und Seelensümpfen**, S. 125). Außerdem gehören die Inseln Malatuda und Leconista zu Mengbilla.

Die Stadt Mengbilla erstreckt sich im Mündungsdelta des *Nordask* über zahlreiche kleine Inseln und ist in neun Stadtteile aufgeteilt: Limaníos – der Hafen, Quad Basari – das Basarviertel, Arenaios – das Arenaviertel, Montesola – der Sonnenberg, Bishdaria – das Traumviertel, Corvidia – das Rabenviertel, Quad Rahjani – das Rahjaviertel, Mandragora – das Alchimistenviertel und Medina Tulamidya – die Tulamidenstadt.

Klima

Das Klima ist heiß und trocken, mit Ausnahme der beiden Regenzeiten im Tsa- und Phex- sowie Rondra- und Efferdmond. Dann gehen mäßige bis starke Regenschauer über der Region nieder und machen vor allem die zahlreichen Sumpfgebiete unpassierbar. Der sanft aus Nordost blasende *Siral* bringt kaum Abkühlung, da er die trockene heiße Luft der Khôm-Wüste mit sich trägt. Allein der von West wehende *Beleman* sorgt gelegentlich für Erfrischung.

Doch wenn in *Belemans Atempause* der Seewind in den frühen Wintermonaten abflaut und sich von den Ausläufern des Regengebirges feuchte Luft über die Region legt, dann herrscht über Tage drückendes, schweißtreibendes Wetter. An diesen *Basiliskentagen* ist Mengbilla wie erstarrt. Man sucht den Schatten, meidet jede Anstrengung. Zugleich wachsen Anspannung und Aggressivität.

Erst wenn *Siral* und *Beleman* im Hesinde- oder Firunmond miteinander ringen, reinigen heftige Gewitterstürme die Luft.

LANDSCHAFTEN

Die Landschaften Mengbillas zeichnen sich durch ungewöhnliche Vielfalt aus. Mittelländische Wälder auf der *Drôler Halbinsel* (ZBA 281), südländische Steppe der *Mengbillanischen Hügel* (ZBA 282), feuchte Sumpfgebiete südlich von *Loch Harodrôl* (ZBA 284) und die dampfenden Dschungel des nördlichen *Regengebirges* (ZBA 284) befinden sich in unmittelbarer Nachbarschaft.

Entsprechend vielfältig ist auch die **Tierwelt** der Region, die von unzähligen Nagetieren, Schlangen, exotischen Vögeln, Antilopen, Schakalen, aber auch Panzerechsen und Affen geprägt ist. Gelegentlich verirren sich sogar Brabaker Waldelefanten und Schlinger bis in die Siedlungsgebiete.

Ewige Plagegeister sind Insekten und Spinnen. Vor allem Moskitos finden sich überall, wo es die kleinste Wasserstelle gibt. In großen Schwärmen tanzen sie über *Loch Harodrôl*, Nordask und den Seelensümpfen südlich der Stadt. Doch auch anderes Krabbelgetier lässt sich nur schwer aus den Häusern und Hütten fernhalten. Manguستن und andere insektenfressende Haustiere gehören daher zu den typischen Begleitern der Menschen.

Die träge dahinfließenden Fluten des *Nordask* sind Heimat zahlreicher Fischarten, darunter die gefürchteten Piranhas. In den zahlreichen Mündungsarmen leben zudem viele Alligatoren. Die fischreichen Meeresgründe beheimaten auch die begehrte Purpurschnecke, die vor allem zwischen Aldenia und Benivilla gesammelt wird.

BEVÖLKERUNG, SPRACHE, RELIGION

Die Bevölkerung Mengbillas besteht aus einem Völkergemisch aus Gûldenländern, Tulamiden und Waldmenschen sowie zahlreichen Mischlingen. Nur noch wenige Bürger können auf die aus dem Horasreich stammenden ersten Siedlerfamilien zurückblicken. Zahlreicher sind die Nachfahren der von den Zyklopeninseln eingewanderten *Nemekathäuer*, die vor allem an den typisch zyklöpäischen Namen zu erkennen sind (siehe **Reich des Horas**). Die größte Volksgruppe bilden heute die Nachfahren der *Beni Szintai*, deren Stamm sich unter ihrem Anführer Kermal ibn Aldar hier niedergelassen hat. Auch Mohas sind ein häufiger Anblick – sei es als Sklaven oder Freigelassene –, sie stammen überwiegend vom Stamm der *Chirakas*. Seltener sind *Mohahas* und *Yakosh-Dey*. Die nahe gelegenen Siedlungsgebiete der Echsen in den Sümpfen führen zudem Achaz und Marus regelmäßig in die Region.

Die vielen Kulturen, die im Laufe der Stadtgeschichte hier siedelten, haben ihre Spuren in Architektur, Kleidung und Kunst hinterlassen und sind zu einer ganz eigenen Spielart zusammengewachsen.

Die **Sprache** Mengbillas ist ein Gemisch aus Tulamidya und Garethi, mit zahlreichen zyklöpäischen und mohischen Lehnworten durchsetzt, das für das ungeübte Ohr nur schwer verständlich ist. Obschon



die wenigsten Mengbiller Tulamidyä sprechen – von einigen traditionsbewussten Sippen der Beni Szintau abgesehen, die den archaisch klingenden Dialekt ihrer Vorfahren pflegen – verstehen sie es gut, und auch Garethi wird vielerorts verstanden.

In Mengbilla dominiert die **Religion** des Boron das Leben der Menschen. Obwohl der Tempel dem Al'Anfaner Ritus zugeordnet wird, hat sich mit der *Kirche der Nacht* (siehe **Boron, Praios, Schamanismus**, S. 105) eine ganz eigene Ausprägung entwickelt, in deren Umfeld die Kulte des Praios und Phex verboten sind. Daneben existiert ein tulamidisch geprägter Zwölfgötterkult, ergänzt durch mythische Gestalten aus menschlichen und echsischen Legenden, durchsetzt mit Einflüssen der Weltsicht der Waldmenschen.

Mengbilla gilt als ein Zentrum der freien, manche sagen zügellosen **Gelehrsamkeit**. Die öffentliche *Hesinde-Schule*, *Levthans-Schule* (die Schule der Kurtisanen), *Kriegerakademie Rabenschnabel*, *Halle der Alchimisten*, Gladiatorenschulen und zahlreiche freie Lehrmeister sowie das berühmte *Druckhaus der Freien Wissenschaften* sind Zeugnisse der Aufgeschlossenheit in dieser Stadt (siehe **Akademien und Schulen**, S. 110).

HERRSCHAFT UND GESETZ

Beherrscht wird Mengbilla durch den *Großemir* und einige Oligarchen, die sogenannten *Kyrioi**. Diese bestimmen die **Politik** der Stadt und üben ihren Einfluss durch die neun Gilden aus, die im *Hohen Rat* (siehe **Großemir, Gilden und Gebote**, S. 98) vertreten sind. Dieses Gremium wählt den Großemir und erlässt die zahlreichen Gesetze und Erlasse, die Mengbilla zur *Stadt der Tausend Verbote* gemacht haben. Vor allem Fremden kann es leicht passieren, dass sie eines der vielen – selbst den Einheimischen kaum bekannten – Gebote überschreiten und vor einem *Kadi* (siehe **Großemir, Gilden und Gebote**, S. 98) landen. Andererseits ist hier vieles erlaubt, was andernorts streng verboten ist.

Garant für die Unabhängigkeit Mengbillas sind neben den *Schwarzen Kohorten* (siehe **Söldner und Soldaten**, S. 108) vor allem die große Zahl von in regelmäßigen Wehrübungen gestählten Milizionären, die im Kriegsfall ihre Heimat verteidigen. So vermag Mengbilla im Spannungsfeld zwischen den kämpferischen Stämmen der Novadis, dem mächtigen Reich des Horas und Al'Anfa bestehen.

Mengbilla gilt seinen Bürgern als freieste Stadt Aventuriens, denn die Obrigkeit ist so in ihre immerwährenden Kämpfe verstrickt, dass den Gemeinen viel Raum bleibt, nach Gutdünken zu handeln. Kaum sonst irgendwo ist der Übergang zwischen den Ständen so fließend: Aus Sklaven können wohlhabende Bürger werden, aus Straßenkindern gefeierte Gladiatoren und wer heute noch ein angesehener Händler war, findet sich morgen schon als Schuldklave auf der Ruderbank einer Galeere wieder.

HANDEL UND VERKEHR

Der Reichtum Mengbillas fußt auf dem (siehe **Gerbelstein, Gold und Gifte**, S. 106). Mit der *Seidenkarawane* gelangen die Waren Meridianas über Mengbilla in die Handelsstädte der Westküste, und umgekehrt legen täglich Kauffahrer aus Havena, Kuslik und Belhanka im Hafen der Stadt an.

Die einzigen heertauglichen **Wege** sind die *Drunab-Straße* von Drunidet über Dujar nach Mengbilla und die Verlängerung der *Seneb-Horas-Straße*, die von Neetha über Dröl am Loch Harodröl vorbei als Knüppeldamm bis nach Port Corrad führt.

Die wichtigsten Reiserouten sind die *Küstenstraße von Aldenia* über Benivilla nach Mengbilla, die zu Zeiten Silem-Horas errichtet wurde und trotz ihres Alters in erstaunlich gutem Zustand ist, die *Seidenstraße*, die von Mengbilla entlang des Nordasks bis zum Knüppeldamm bei Lorfas führt, sowie der Knüppeldamm durch die Seelensümpfe von El'Halem nach Lhasor, der als unwegsamer Dschungelweg wei-

ter bis nach Chorhop verläuft. Nach Norden führt zudem der schwer gangbare *Istina-Pass* über die Arralcor-Höhen.

Der Nordask, Reiseweg, Lebensader und Seuchenpfuhl zugleich, wälzt sich über 100 Meilen durch den Regenwald, bis er sich braun vom mitgeführten Schlamm in das tiefe Blau des *Askanischen Meeres* ergießt. Der Fluss ist bis Festina für Schiffe mit geringem Tiefgang befahrbar.

Die **Währung** Mengbillas ist der goldene *Dekat* (zyklop.: Zehn, Wert: ein Dukaten), der in zehn silberne *Telär* (ein Silbertaler) geteilt wird. Der Telär ist in vier *Tessar* (Viertel, 25 Kreuzer) aus Silber geteilt, der wiederum fünf eiserne *Ikkassar* (Zwanzigstel, fünf Kreuzer) wert ist. Gelegentlich ist noch die *Unze* im Umlauf, eine alte Goldmünze aus der Vorrohalszeit, die soviel wie ein Dukat wert ist, aber längst nicht überall akzeptiert wird.

Auch fremde Währungen – Dublonen, Vinsalter Dukaten und Silbertaler – sind ein alltäglicher Anblick, allerdings müssen fremde Münzen üblicherweise gegen entsprechende Abschlüsse getauscht werden.

STADTBILD

Das Wasser prägt: Auf der einen Seite brandet das Meer der Sieben Winde an die Küste, auf der anderen Seite teilen die Mündungsarme des Nordasks die Stadt in zahlreiche Inseln und Halbinseln. Der **Hafen** (siehe **Rings um das Haifischbecken**, S. 111) ist das pulsierende Herz der Stadt. Das *Haifischbecken*, wie die Mengbiller in Anlehnung an ihre *Haiflotte* gerne scherzen, wird durch die *Insula Quarantina* (S. 112) vor den Launen Efferds geschützt. Galeeren und Segler aus aller Herren Länder legen an den Kais an, unzählige kleine Boote verkehren zwischen den verschiedenen Stadtteilen.

Der bevölkerungsreichste Teil Mengbillas ist die oberhalb einer Felsenküste liegende *Altstadt* mit der vorgelagerten *Peninsula Fortezza* (S. 113). Hinter uralten, trutzigen Mauern erheben sich die schlanken, von goldenen Kuppeln gekrönten Türme der Residenz des Großemirs.

Die eigentliche Altstadt Mengbillas liegt zu Füßen **Montesolas** (S. 115), wo prachtvolle Bauwerke aus alten Tagen und Paläste wie aus *Tausend und einem Rausch* der Vielvölkerstadt Mengbilla ihr typisches abwechslungsreiches Antlitz geben. Von dort hat man nicht nur einen herrlichen Ausblick auf das Askanische Meer, sondern auch auf **Arenaios** (S. 114), mit der *Arena* und der *Kriegerschule Rabenschnabel* am *Schwerterfeld*.

Unterhalb der Oberstadt liegt das berühmte verzweigte **Quad Basari** (S. 113), wo man alles erwerben kann, was das Herz begehrt – und sei es auch noch so kostbar oder selten. Das Basarviertel fällt sanft bis zum *Alten Hafen* ab, der zwischen dem trutzigen *Kontor Gerbelstein* und dem *Tempel des Efferd* liegt. Nördlich angrenzend liegt **Bishdaria** (S. 116), mit der Insel der Träume, wo sich Mohaccastuben und Rauschhöhlen abwechseln und Wahrsager, Stern- und Traumdeuter neugierigen Seelen die Zukunft deuten.

Am Rande der Altstadt liegen die Hütten der Ärmsten der Stadt. Sie hausen auf sumpfigem Gelände, zwischen Moskitos und Ratten in **Lamenta** (S. 117), im Schatten der Paläste der reichen Bürger, die unerreichbar hoch über ihnen thronen.

Auf einer Insel im Mündungsdelta des Nordasks erhebt sich das Herz des Boronglaubens. Unangefochtener Herrscher der Insel **Corvidia** (S. 117) ist das Rabenviertel, rings um den *Basaltplatz* und den *Tempel der Nacht*.

Gleich angrenzend erstreckt sich das **Quad Rahjani** (S. 119) zwischen dem *Hof der Laternen* und dem *Tempel der Lüste* auf der Insel *Rahjazira*. Dort liegt auch der *Neue Hafen* mit seinen Anlegern, Kontoren und Lagerhäusern. Rings um den Rahja-Tempel vergnügen sich Seeleute und Reisende in zahlreichen Kaschemmen und Bordellen, keineswegs immer zum Gefallen der Göttin.

Kaum 200 Schritt entfernt liegt der ummauerte *Platz der 99 Tugenden* inmitten der **Medina Tulamidyä** (S. 120), der Tulamidenstadt. In den Gassen und Spelunken treiben sich Hehler Bettler und andere sinistre Gestalten herum. Weißgekalkte Lehmbauten, Teestuben und Tavernen mit verzierten Holzläden prägen das Bild am Fuße des *Hohen*

* Kyrios, Kyria, Mz. Kyrioi; zyklop.: Herr, Herrin, Erwählte. Gebräuchliche Anrede für die Mächtigen der Gilden.



Hügels (siehe *Über den Dächern der Stadt*, S. 118), ganz anders auf den Höhen, wo die Mächtigen in verspielten Palästen mit blühenden Gärten hinter hohen Mauern residieren.

Über die *Mandragora-Brücke* gelangt man ins **Viertel der Alchimisten** (siehe *Mandragora*, S. 121), wo stechender Qualm sich mit lieblichen Düften zu einem ganz eigenen Aroma vermählt. Die Färbereien auf der *Insula Purpura* werden streng gehütet, kein Unbefugter hat hier Zutritt, und die Wachen verstehen keinen Spaß, droht ihnen doch die Todesstrafe, falls es jemandem gelingt, sich unerlaubt Einlass zu verschaffen.

Nicht weit davon dräuen die geschwärzten Ruinen des **Areimanios** (S. 118), gemieden von den Bürgern der Stadt, seit eine schreckliche Feuersbrunst das alte Alchimistenviertel verheerte. Die Alchimisten haben ihre neue Heimstatt auf der Insel *Gazira al'Chimia* gefunden. Weitere bewohnte Inseln der Stadt sind der **Alte Kriegshafen** (S. 112) und die *Insel der Sklaven*.

Auf den **Straßen und Plätzen** Mengbillas herrscht tagsüber reges Treiben, am Hafen und vor allem auf dem Basar ist das Gedränge oft

so arg, dass es kaum ein Durchkommen gibt. Das sind die Gelegenheiten, die flinke Diebe, häufig Kinder, gerne nutzen, um Ahnungslose ihrer Barschaft zu berauben.

Nach Sonnenuntergang erwacht vor allem in den Straßenzügen rings um das Levthansviertel und den Platz der 99 Tugenden das nächtliche Leben. Ausgelassene Menschen schwärmen durch die von bunten Laternen und flackernden Kerzen spärlich beleuchteten Gassen, aus den Tavernen schallen schnelle Rhythmen und fröhliche Musik, der schwere Duft von Rauchkräutern und Rauschmitteln erfüllt die Gassen. Glutäugige, leicht geschürzte Frauen und Männer bieten lockend ihre Dienste an, ein paar Augenblicke der Leidenschaft, so gut geheuchelt, dass man sich gerne täuschen lässt.

Doch der Schutz der Dunkelheit gebiert auch düstere Gestalten: Diebe, Räuber, Mordbuben und anderes dunkles Gelichter, das seinem verstohlenen, unheilvollen Broterwerb nachgeht. In der Stadt, wo Sonne (Praios) und Mond (Phex) nicht wachen, findet sich viel finsternes Volk, und ohne Phexens Schutz ist der Schritt zu Tasfarel nicht weit.

WISSENSWERTES ÜBER DIE STADT IM DETAIL

GROßEMIR, GILDEN UND GEBOTE – RECHT UND GESETZ

»Kermal ibn Aldar folgte dem Ruf Borons, die Stadt Belenas vom Joch der Priesterkaiser zu befreien. Mit ihm zogen seine neun Söhne, die Hairane der neun Sippen der Beni Szintau. Als die Schlacht gewonnen war, nannte sich Kermal Großemir und beanspruchte die Herrschaft über die Stadt. Aber er war weise genug, nicht übermütig zu sein und jene zu bedenken, denen er den Sieg mitverdankte. So gab er jedem seiner Kinder ein Stück der Stadt, um dort zu herrschen, und trug ihnen auf, den Reichtum Mengbillas, wie die Stadt nun wieder hieß, zu mehren. Jeder der Brüder hatte eine andere Fertigkeit und unterwies seine Kinder und Gefolgsleute darin, und so entstanden die Sippen der Sklavenhändler, der Söldner, der Karawanenhändler, der Traumdeuter, der Alchimisten, der Schankwirte, der Baumeister und der Teppichknüpfer. Der jüngste Bruder aber hatte kein Handwerk erlernt und musste sich mit dem begnügen, was er von seinen Brüdern erbettelte.«

—Geschichte, die man sich in Mengbilla über die Entstehung der neun Gilden erzählt

DIE VERWALTUNG

Auch wenn Kermal ibn Aldars Herrschaft als **Großemir** von Mengbilla nur kurz war, da er sich schon bald Rohal dem Weisen als Großwesir unterstellte, sehen sich die heutigen Emire dennoch in seiner Tradition. Als oberster Richter wacht der Großemir über die Einhaltung der unzähligen Gebote und Erlasse, die vom Hohen Rat beschlossen werden, er hat zudem den nominellen Oberbefehl über die Krieger und die Flotte Mengbillas. In Friedenszeiten sind es jedoch Generalissimus und Groß-Admiral, die über die Krieger Mengbillas befehlen.

Anders als zu Zeiten der Sippenherrschaft der Beni Szintau, wo der Sohn dem Vater folgte, wird der Großemir seit der Unabhängigkeit Mengbillas vom **Hohen Rat** gewählt. Selbst seine Absetzung ist möglich, wenn sich sechs der neun Ratsmitglieder dafür aussprechen. Zuletzt erteilte Rahjane Lassenheim im Jahr 1011 BF dieses Schicksal, sie verlor nach der vernichtenden Niederlage im Khôm-Krieg ihr Amt. Der heutige Großemir Dulhug Ankbesi versteht es mit diplomatischem Geschick, Fingerspitzengefühl, dem nötigen Quäntchen Willen zur Macht und einer Prise Skrupellosigkeit, eine Mehrheit im Rat hinter sich zu scharen und die Fäden der Macht sicher in seinen Händen zu halten. Zumindest solange, bis er den Belangen zu vieler Gilden in die Quere kommt.

Ein wichtiges Machtinstrument des Großemirs ist die Vergabe der Stadtämter, die folgerichtig nicht selten mit Verwandten, Vertrauten

oder dem Emir Verpflichteten besetzt werden. Zu den Stadtämtern zählen der **Großwesir**, der die Verwaltung führt, der **Großalmosar** (Schatzmeister), der **Großgubernator** (Spiele und Feste), der **Erste Kadi** (Richter), der **Nazir al-Basari** (Aufseher über den Basar), der **Nazir al-Mina** (Hafenmeister), der **Nazir al-Naib** (Aufseher der umliegenden Bezirke) der **Generalissimus** (traditionell Oberhaupt der Söldnergilde) und der **Großadmiral** (traditionell Oberhaupt der Seefahrgilde). Unter dem Vorsitz des Großemirs bilden sie den **Rat der Neun**, der erheblichen Einfluss auf die Geschicke der Stadt nimmt, bestimmt sich doch unter anderem hier, wie schnell und umfassend ein Beschluss des Hohen Rates umgesetzt wird. Der Neunerrat trifft sich für gewöhnlich alle neun Tage in der Residenz des Großemirs.

Ihnen untergeordnet sind eine Unzahl weiterer Amtsleute und Sekretäre, die vom Rat der Neun bestimmt werden. Es ist nicht unüblich, die unteren Ämter an den Meistbietenden zu vergeben, wobei die Gilden darauf erpicht sind, manche Schlüsselämter, die ihren eigenen Interessen dienlich sein können, mit ihren Kandidaten zu besetzen.

HOHER RAT, BÜRGERRAT UND GLAUBENS RAT

Der **Hohe Rat** ist das Gremium, das die Fäden der Macht in der Hand hält. Seine Mitglieder – Vertreter der neun einflussreichsten Gilden, die zu den wohlhabendsten und mächtigsten Kyrioi der Stadt gehören – wählen den Großemir, beschließen Gesetze und Verbote, entscheiden über Handelsabkommen, Kriege und Pakte. Sie sind es, die über Wohl und Wehe der Stadt bestimmen.

Wären sich die Gilden einig, Mengbilla wäre eine mächtige Stadt. Statt dessen verfolgen die meisten Räte jedoch eine engstirnige Klientelpolitik gemäß den Interessen ihrer eigenen Gilde oder ihres Hauses. Was dem einen nutzt, schadet aber oft dem anderen, und so sind die Ratsitzungen – die drei Mal in der Woche im Tordinarpalast stattfinden – davon geprägt, dass eine Partei die andere belauert, eifrig auf den eigenen Vorteil bedacht, stets auf der Hut, nicht übervorteilt zu werden. Es stellt eine hohe Kunst dar, zum rechten Zeitpunkt eine Mehrheit hinter sich zu wissen, ganz gleich, ob erkauft, erzwungen oder aus der Vernunft geboren. Die Vergangenheit hat dabei häufig gezeigt, dass die Verbündeten von heute die Gegner von morgen sind.

Der Rat erlässt die berüchtigten Regelungen und Verbote, deren Zahl mittlerweile Legion ist – und von denen allzu viele vor allem dem Machterhalt der Gilden dienen. Wechselnde Koalitionen und kleinteiliges Geschacher sind an der Tagesordnung, der eigene Nutzen wird rücksichtslos gesucht, jedes Privileg – und sei es für die Stadt auch schädlich – eifersüchtig bewahrt. Denn wo jeder Erlass mit der einfachen Mehrheit des Rates beschlossen werden kann, braucht es zur Abschaffung einen einstimmigen Beschluss. Daher ist es gängige Praxis



in Mengbilla, alte Gesetze fortbestehen zu lassen und durch neue Regelungen zu ergänzen. Dies funktioniert so lange reibungslos, bis ein fin-diger Rechtsgelehrter das alte Gesetz hervorkramt und damit gegen die Neuregelung argumentiert. So entstehen die skurrilsten Regelungen und Verbote, widersprüchlich und oft gar schädlich, Hauptsache, dass sie den Mitgliedern der eigenen Gilde zum Vorteil gereichen.

Der **Bürgerrat** mit seinen 81 Mitgliedern genießt einen geringeren aber durchaus spürbaren Einfluss. Er wurde auf Druck der Gilden eingerichtet wurde, die nicht zu den neun Gilden im Hohen Rat zählen, es aber nicht länger hinnehmen wollten, keinerlei politischen Einfluss zu haben. Zwar dominieren die neun Gilden auch den Bürgerrat, denn sie genießen das Privileg, jeweils neun Mitglieder dorthin zu entsenden. Es ist jedoch ungeschriebenes Gesetz, dass jede Gilde mindestens einen Geweihten sowie einen Vertreter für die Stadtviertel und Bezirke entsendet, worunter sich für gewöhnlich auch Mitglieder anderer Gilden befinden. Um die restlichen Sitze wird geschachert und gestritten, häufig ist es das Gold, das über die Vergabe entscheidet. So kommt es, dass die finanzstarken Gilden im Bürgerrat überproportional vertreten sind und sich auf diese Weise schon einmal das Recht erkaufen, am Hohen Rat vorbei zu regieren. Denn der Bürgerrat muss bei bestimmten Regelungen seine Zustimmung erteilen und hat sogar die Möglichkeit, mit zwei Dritteln seiner Stimmen eigene Verordnungen am Hohen Rat vorbei zu erlassen.

Seine Hauptaufgabe liegt jedoch darin, so zumindest sehen es die Gildenoberen, den Hohen Rat mit Vorschlägen für neue Gesetze und Gebote zu blockieren. Dann nämlich schlägt die große Stunde des Bürgerrates: Ein eifersüchtig gewahrtes Gesetz will es, dass der Hohe Rat Gesetzesvorschläge des Bürgerrates binnen Neuntagesfrist aufnehmen und ausarbeiten bzw. verwerfen muss. Verstreicht diese Frist, darf der Bürgerrat die Regelung in Vertretung des Hohen Rates selbst

erlassen. So kommt es, dass der Hohe Rat mit einer nicht zu bewältigen Flut von Vorschlägen gezielt überlastet und zwangsläufig vieles an den Bürgerrat zurückverwiesen wird. Auf diese Weise genießt das Gremium weit größeren Einfluss auf die Geschicke der Stadt, als man sich bei seiner Einrichtung jemals ausgemalt hat.

Die Bürgerräte werden alle drei Jahre neu bestimmt, wobei die Besetzung der Ämter jedes Mal Anlass für Auseinandersetzungen bietet. Auch drängen die unbedeutenderen Gilden seit längerem darauf, die Zahl der Sitze zu erhöhen, damit sie an Einfluss gewinnen – bislang jedoch stoßen sie damit auf taube Ohren.

Ein weiterer Faktor im Machtgefüge Mengbillas ist der **Glaubensrat**. Dieser ist vor allem in kirchlichen Belangen maßgeblich, er entscheidet z.B. über die Einsetzung von Kirchen- und Inquisitionsgerichten, wenn es um die Verfolgung von Irrglauben geht. Daneben hat er aber ebenfalls die Möglichkeit, Gesetze, Gebote und Verordnungen mit seinem Veto aufzuhalten, sofern eine Zwei-Drittel-Mehrheit zustande kommt – was bedeutet, dass selbst die Boroni, die den Rat dominieren, stets einen Unterstützer aus den Reihen der anderen Kirchen benötigen, was deutlich einfacher klingt, als es sich in der Realität häufig darstellt. Gemeinsam mit dem Einfluss, den sie im Bürgerrat genießen, stellen die Kirchen damit einen nicht zu unterschätzenden Faktor im Machtgefüge der Stadt dar.

Der Hochgeweihte des Boron, *Kerim Akbashi* (siehe Seite 124), hat im Glaubensrat den Vorsitz, und die Boroni stellen insgesamt neun der fünfzehn Räte.

Der politische Einfluss der übrigen Kirchen bedingt sich erheblich durch die Gilden, die sie unterstützen. So unterhält der Efferd-Tempel (1 Sitz) Beziehungen zu Flottenkapitänen und Fernhändlern und das Haus der Hesinde (2 Sitze) gilt als Hochburg der Alchimisten.

Unter Söldnern und Gladiatoren hat der Halbgott Kor zahlreiche



Anhänger – weshalb seine Geweihtenschaft immer nachdrücklicher einen Sitz im Glaubensrat verlangt.

Gespannt ist das Verhältnis zwischen Rahja-Tempel (2 Sitze) und Kurtisanengilde, denn der neue Hochgeweihte *Rahjanios Talabira* ist nicht länger bereit, dem Verfall der Sitten und der Ausbeutung in den Bordellen tatenlos zuzusehen – auch wenn das bedeutet, dass er auf die Unterstützung der Kurtisanengilde weitgehend verzichten muss.

GEBOTE UND VERBOTE

»In Mengbilla gilt das Gesetz des Stärkeren, und wer nicht aufpasst und einem der Mächtigen in die Quere kommt, findet sich schneller an einer Ruderbank angekettet wieder, als er Bürgerbrief sagen kann.«

—Gerücht, das man überall an der Westküste aufschnappen kann

Tatsächlich begeben sich die meisten Besucher aus Furcht vor der Sklaverei noch am Tag ihrer Ankunft in den Verwaltungspalast, wo man für 5 Heller am Tag das *Bürgerrecht* erwerben kann. Mit diesem Stück Papier fühlen sich die meisten in der Stadt sicher, denn es weist sie als Freie aus, die niemandes Sklave und damit berechtigt sind – gegen Aufpreis –, eine Waffe zu tragen. Allerdings darf diese weder aus zykllopäischem Stahl sein – das kostet 1 Silbertaler am Tag extra – und auch Zweihandwaffen sind verboten, ebenso wie Blas-

rohre (kein Dispens möglich) oder zweischneidige Dolche mit einer Länge über anderthalb Spann. Wer das nicht weiß, darf sich auf Ärger mit der Garde einstellen. Und das ist nur ein Beispiel für die unzähligen – häufig sogar widersprüchlichen – Gesetze, Erlasse und Verbote, mit denen ein Unwissender in Konflikt geraten kann. Nicht umsonst nennen die Einheimischen Mengbilla die **Stadt der 1000 Verbote** (siehe Kasten **Beispielhafte Gebote und Verbote**, unten). Man könnte sie aber auch die Stadt der 1000 Ausnahmen nennen. So ist es allen außer den Kyrioi verboten, eine Sänfte zu benutzen (außer an jedem ersten Boronstag im Monat), öffentliche Reden zu halten (es sei denn als Lobpreisung der Stadtobersten, allerdings dürfen diese weder namentlich noch beim Titel genannt werden gemäß dem „Erlass zur Förderung der Bescheidenheit unter den hochwohlhüllichen Eminenzen des Hohen Rates“) und alchimistische Tränke zu brauen (es sei denn, man gehört der entsprechenden Gilde an).

Für viele Verbote gibt es Dispense – gegen die Zahlung einer mehr oder weniger hohen Summe, wobei es Tage gibt, an denen Dispense grundsätzlich außer Kraft gesetzt sind, z.B. am Tag der Flottenparade, Viertel, in denen sie nicht anerkannt werden, oder aber Angehörige bestimmter Bevölkerungsgruppen, deren Anwesenheit jeden Dispens in Frage stellt (z.B. die Boroni). Mord wird auch in Mengbilla hart bestraft – außer man verfügte über einen Ablass der Boron-Kirche; kein leicht zu erringendes Privileg.

Das einzige Verbot, von dem es keine Ausnahme gibt, ist das Interdikt der Phex- und Praioskulte.

In der Tat gibt es einige Vergehen, auf die die Sklaverei als Strafe steht. Längst nicht alle davon sind schwerwiegend. Ein Reisender kann in-

DAS BÜRGERRECHT MENGBILLAS

Das Bürgerrecht Mengbillas genießt ein jeder, der in dritter Generation als freier Mensch in der Stadt lebt. Es geht mit gewissen Rechten einher, wie dem, vor einem Kadi Gehör zu finden oder einem Gewerbe nachzugehen, aber auch mit Pflichten. So muss jeder Bürger zwischen 18 und 49 Jahren an den regelmäßigen Wehrübungen teilnehmen, es sei denn, dass er sich davon für 200 Goldstücke losgekauft hat. Über die Bürger wird eine Liste im Trodinarspalast geführt.

Allerdings kann auch ein Besucher der Stadt ein – eingeschränktes – Bürgerrecht erwerben: den **Bürgerbrief**. Mit diesem Bürgerbrief hat sich Mengbilla eine erträgliche Einnahmequelle geschaffen, denn viele Reisende bezahlen die Gebühr allein aus Furcht davor, versklavt zu werden, wenn man ohne das Papier aufgegriffen wird – ein weit verbreitetes Gerücht. Die Garde nutzt dies gerne aus, um ihr Bestechungsgeld, für den Fall, dass es Ärger gegeben hat, deutlich in die Höhe zu schrauben. Die Worte *„Sieh an, wieder ein Dummkopf für die Sklaveninsel“* beflügeln manchen, sein Säckel eifrig zu erleichtern.

Tatsächlich besiegelt der einfache Bürgerbrief lediglich, dass man frei ist (was nicht bedeutet, dass er einen davor schützt, unfrei zu werden) und dass man das Recht hat, in Mengbilla zu verweilen. Außerdem kann man gegen Aufpreis erweiterte Rechte oder Dispense erwerben:

- einfacher Bürgerbrief (2 Tassar / 5 H)
- Minderes Waffenrecht für kleine Waffen bis 24 Finger Gesamtlänge (2 Tassar / 5 H)
- Großes Waffenrecht (1 Telár / 1 ST)
- einfaches Gewerbeamt, das es erlaubt, ein Gewerbe auszuüben, das keiner der neun Gilden zugehört (2 Telár / 2 ST)
- Handelsrecht (je nach Ware, min. aber 5 Telár / 5 ST)

Sie können diese Liste um weitere Verbote, Ausnahmen und Dispense nach Belieben erweitern.

Die erworbenen Rechte werden auf dem mit dem Siegel der Stadt versehenen Dokument aufgeführt. Wer mit einem gefälschten Bürgerbrief ertappt wird, dessen Habe wird konfisziert, er selbst hat sein Leben als freier Mensch verwirkt und muss in die Sklaverei.

BEISPIELHAFT GEBOTE UND VERBOTE

Die Gründe für viele Regeln sind seit Generationen vergessen oder allenfalls in den Archivkellern des Trodinarspalastes zu finden; es folgt der Nutznießer des Verbots sowie die übliche *Strafe*: Geldbuße (G), Schandstrafen (S), Körperstrafen (K), Verbannung (V), Zwangsknechtschaft (Z), Hinrichtung (H):

- Die Arena darf nicht pfeifend betreten werden. (Herkunft unbekannt; Söldner; GSK)
- Die Benutzung weißer Stäbe ist verboten. (Die Regelung wurde nach der Priesterkaiserzeit eingeführt, weil deren Tempelwachen weiße Stäbe trugen; Großemir; SVH)
- Im Rahjaviertel dürfen blanke Waffen nicht gezeigt werden. (Der fröhliche Charakter des Viertels soll bewahrt werden; Kurtisanen; GSKV)
- Das Einführen von Obsidian-Steinen ist verboten. (Herkunft unbekannt; Großemir; KZH)
- Brandweine dürfen außerhalb des eigenen Hauses nicht geteilt werden. (Klientelgesetz; Schankmeister; GSK)
- Der Reiterstatue Kernal ibn Aldars darf nach Sonnenuntergang nicht der Rücken zugewandt werden. (eingeführt von Großwesir Omar ibn Kernal; Großemir; GSKH)
- Das Durchschwimmen des Hafens ist verboten. (fällt man ins Wasser, muss man auf derselben Seite wieder aus dem Wasser steigen; Klientelgesetz; Seefahrer; GSK)
- Der Tempel des Boron darf nicht mit Kleidung aus Echsenleder betreten werden. (Religiös begründetes Verbot der Boron-Kirche; SKVH)
- Auf Sterne darf nicht mit der Hand gedeutet werden. (Klientelgesetz; Traumkrauthändler; SV)
- Wer Silber für Dienste entgegennimmt, darf während der Verrichtung des Dienstes keine Waffen benutzen, sofern er nicht Mitglied einer Gilde ist. (Klientelgesetz; Söldner; GSKV)
- An den Feiertagen des Boron dürfen im Tempelbezirk keine bunten Gewänder getragen werden. (Gebot der Boron-Kirche; GSK)



des darauf bauen, dass sich ein einheimischer Fürsprecher findet, der gegen Zahlung einer angemessenen Summe für ihn bürgt. Diese für Mengbilla typischen *Gerichtsbürgen* finden sich bei jedem Kadi und bieten ihre Dienste auch ungefragt an.

Über Verstöße gegen Gesetze und Verbote urteilen die neun **Kadi**. Jede Gilde hat das Recht, einen dieser Richter zu ernennen. Da das lukrative Amt sehr begehrt ist, wird es nicht selten an den Meistbietenden verkauft. Die Kadi sprechen in dem von ihrer Gilde kontrollierten Stadtviertel (siehe **Übersichtskästen** im Kapitel **Die Gilden**, unten) Recht. Allein der Großemir als oberster Richter kann Entscheidungen der Gildenrichter aufheben. Dies geschieht aber äußerst selten, entweder, weil seine eigenen Interessen betroffen sind oder aber, weil man ihm sein Veto angemessen vergoldet.

Die zahlreichen Verbote werden nicht überall gleichermaßen streng ausgelegt und überwacht. Es gilt die Faustregel, dass eine Gilde um so nachlässiger bei Verstößen ist, je weniger sie von dem Verbot profitiert. Vor allem verfeindete Gilden ignorieren die Gebote der anderen gerne einmal gänzlich. So pflegen die Bettler freischaffende Kurtisanen in der Tulamidenstadt schlicht zu übersehen (sofern diese ihnen einen Anteil von ihren Erlösen abgeben), wohingegen sie Dieben gnadenlos die Hand abschlagen lassen.

DIE GILDEN

Neun der Gilden Mengbillas – derzeit die der Fernhändler, der Sklavenmeister, der Kurtisanen, der Seefahrer, der Traumkrauthändler, der Alchimisten, der Söldner, der Schankmeister und der Bettler – haben Zugang zum Hohen Rat und wählen aus ihrer Mitte den Großemir, das Oberhaupt der Stadt.

Die Aufgaben der Gilde erstrecken sich demzufolge nicht nur auf Dinge wie die Kontrolle der eigenen Mitglieder oder dem Schutz vor Konkurrenz, die Gilden Mengbillas führen vielmehr einen stetigen Kampf um politischen Einfluss.

Jede Gilde kontrolliert einen Teil der Stadt sowie einen der neun Außenbezirke. Die Grenzen sind dabei fließend, jede Gilde ist bestrebt, das eigene Revier zu vergrößern, und Auseinandersetzungen um einzelne Straßen sind keine Seltenheit. Insbesondere Schankwirte, Bettler und Kurtisanen sind häufig in Handel verwickelt. Einen blutigen Höhepunkt fand dieser Machtkampf in den *Gildenkriegen* (siehe **Historie Mengbillas**, **Die Gildenkriege**, S. 130), in deren blutigem Höhepunkt die Gilde der Meuchler ihren Untergang fand (siehe **nebenstehenden Kasten**).

DIE NEUN GILDEN IM HOHEN RAT

Die Gilde der Fernhändler

Symbol: Schwarzes Kamel auf silbernem Grund

Oberhaupt: Alrik Gerbelstein

Mitglieder: Fernhändler, Karawanenherren, Kaufleute

Bedeutende Mitglieder: Amir und Abelmir Gerbelstein, Iondir Geriacos, Tarek ibn Rubans, Ulana K'Hesthofer

Domänen: Fernhandel, Karawanenhandel

Hauptinflussbereich in der Stadt: Quad Basari, Handelshafen, Bezirk Lorfaz

Finanzkraft: immens

Beziehungen: sehr groß

Strategie/Auftreten: mit allem und jedem Handel treiben

Typische Vorgehensweise: Spezialisten anheuern, um Probleme aus dem Weg zu schaffen; mit Gold lässt sich wirklich alles bewegen



Die **Gilde der Fernhändler** genießt seit Generationen das größte Ansehen in der Stadt und ist die Reichste unter den neun Gilden. Sie profitiert von Mengbillas Stellung als Handelsknotenpunkt, insbesondere in jüngster Zeit, da der Krieg zwischen dem Horasiat und Al'Anfa einen direkten Handel zwischen beiden Reichen nahezu unmöglich macht. Unbestreitbarer Herrscher der Gilde ist *Alrik Gerbelstein* (siehe Seite 122), dessen Handelshaus in vielen Städten von Havena bis Khunchom vertreten ist. Dem Patriarchen stehen seine Söhne zur Seite, die Zwillinge *Amir und Abelmir* (siehe Seite 125), die Hafen und Basar für die Familie kontrollieren.

Der Handel hat aber nicht nur die Gerbelsteins reich gemacht. Gut ein Dutzend weitere Kaufmannsfamilien beschenken der Stadt wachsenden Wohlstand. Ärgster Konkurrent Gerbelsteins ist *Iondir Geriacos* (geb. 985 BF, hochgewachsen und kräftig, schwarze Locken, fehlender Ringfinger der rechten Hand), genannt der 'Purpurkönig', dessen Flotte das Gros der begehrten Purpurschnecken in den heimischen Gewässern fängt. Ein Handelsabkommen mit dem Teremoner Handelshaus *A'Tyalfir* eröffnet Iondir zudem die weitaus ergiebigeren Schneckenvorkommen vor den Zyklopeninseln.

Während die Karawanen *Tarek ibn Rubans* (geb. 977 BF, gedrungen, wallendes schwarzes Haar) bis nach Mherwed und Fasar ziehen, um edle Teppiche, Schmuck und Porzellan in die Stadt zu bringen, besitzt *Ulana K'Hesthofer* (geb. 992, zierlich, grüne Augen, dunkelbraunes Haar, Nichte des Hesinde-Prätors) beste Kontakte nach Belhanka, Kuslik und Grangor. Beide Handelshäuser für sich genommen berühren die Macht der Gerbelsteins wenig, doch sollte die zarten Bande zwischen Tareks Tochter *Nedime* (geb. 1015 BF, rehäugig und naseweis) und Ulanas Sohn *Tarquinion* (geb. 1016 BF, blonde lange Haare, schüchtern) zu einer Verbindung beider Familien führen, entstünde ein Haus, das den Handel zwischen West und Ost vereinigte. Das ist bislang allein den Gerbelsteins gelungen, ein Privileg, das sie nicht teilen wollen.

DER UNTERGANG DER MEUCHLERGILDE

Über Jahrhunderte verfügte die legendäre Meuchlergilde über gewaltigen Einfluss. Gestützt auf einen 'ewigen Ablass' der Boron-Kirche beanspruchten Mitglieder der Gilde das Recht, jeden Mord durch Zahlung eines Sühnegeldes von 9 x 9 Goldstücken zu büßen. Um so mehr die Meuchler von ihrem Privileg Gebrauch und den Tod zum Geschäft machten, desto größer wurde der Zorn der Boron-Kirche, die den Ablass 850 BF widerrief. Daraufhin wollte der damalige Großemir die Gunst der Stunde nutzen und begehrte, die Meuchlergilde des Rates zu verweisen. Zwar war die Mehrheit auf seiner Seite, die Meuchler jedoch wollten den Beschluss nicht anerkennen. Zu gewiss waren sie sich, dass die wenigsten Ratsmitglieder es wagen würden, ihr Urteil gegen den Widerstand der Meuchler durchzusetzen, denn diese konnten jederzeit jedem den Tod ins Haus bringen. Mehr als 100 Jahre sollte diese Rechnung aufgehen, zumal die sprichwörtliche Zerstrittenheit der anderen Gilden den Meuchlern zusätzlich in die Hände spielte. Erst Sidor Dorikeikos (siehe **Kasten Das Leben des Sidor Dorikeikos**, S. 103), Gildenoberster der Seefahrer, vermochte ein Bündnis zu schmieden, das den Untergang der Meuchlergilde besiegelte. Dem Bündnis aus den Seefahrern, der Boron-Kirche und den Gilden der Bettler – die allein über die Unterwelt Mengbillas herrschen wollten –, der Kurtisanen und der Sklavenhalter – die allerdings das Bündnis nur im Geheimen unterstützten – gelang es, die Gilde der Meuchler zu zerschlagen. Die Seefahrer-Gilde nahm daraufhin ihren Platz im Rat ein. Es ist ein offenes Geheimnis, dass sich bis heute einige Meuchler in der Stadt verborgen halten. Sie nennen sich 'Krähen', der Boron-Kirche zum Hohn. Angeblich stecken sie hinter der Ermordung von Rahjane Lassenheim, Patronin der Kurtisanen, sowie Großadmiral Sidor Dorikeikos – und sinnend weiter auf Rache ...



Die Bruderschaft der Sklavenmeister

Symbol: zwei gekreuzte, silberne Sklaventode auf schwarzem Grund

Oberhaupt: Dulhug Ankbesi (Großemir)

Mitglieder: Sklavenmeister, Sklavenjäger

Bedeutende Mitglieder: Selim ibn Shantir al'Shejkan, Marwan al'Ahmad ibn Chadims

Domänen: Sklavenhandel, zuverlässiges Personal für alle Lebenslagen

Haupteinflussbereich in der Stadt: Sklavenmarkt, Montesola, Bezirk Lhasor

Finanzkraft: sehr groß

Beziehungen: immens

Strategie/Auftreten: Abschreckung ist alles; die Tradition zeigt den Weg; Stärkung der Kirche der Nacht

Typische Vorgehensweise: 'kleine Fische' beeindruckt man mit Drohungen, Erpressung und Gewalt, 'große' werden mit Gold und Geschenken vereinnahmt



Obwohl der Handel mit Sklaven gegenüber dem Fernhandel an Bedeutung eingebüßt hat, besitzt die **Bruderschaft der Sklavenmeister** immer noch großen Einfluss, da Mengbillas Wohlstand in erheblichem Maße von Sklaven erwirtschaftet wird. In Abgrenzung zur Fernhändlergilde setzt man auf die alten Traditionen, denn viele Angehörige der Bruderschaft sind Nachfahren der Beni Szintau. Der derzeitige Großemir *Dulhug Ankbesi* (siehe Personenbeschreibung auf Seite 122) ist sogar ein direkter Nachkomme des ersten Großemirs Kermal ibn Aldar.

Eine Handvoll Familien haben den Sklavenhandel untereinander aufgeteilt: Neben den *Ankbesis*, die vornehmlich gut ausgebildete Sklaven und Exoten verkaufen, ist das Haus *al'Shejkan* zu nennen, dessen Patriarch *Selim ibn Shantir* (geb. 991 BF, groß und breitschultrig, schwarzer Vollbart, lange Narbe über dem linken Auge) die Stadt mit einfachen Arbeitssklaven beliefert. Die Sklavenjäger der *al'Shejkans* sind bei *Mohahas* und *Chirakas* gleichermaßen gefürchtet.

Kaum weniger berüchtigt sind die Häscher *Marwan al'Ahmad ibn Chadims* (geb. 987, feist, bronzefarbene Haut, kurze Arme), die schon mal ganze Dorfgemeinschaften versklaven und gute Beziehungen zu den *Yakosh-Dey* pflegen. Während *Selim* und *Marwan* sich stets mit ausgewählter, wenngleich aufgesetzter Höflichkeit begegnen, herrscht zwischen ihren Sklavenjägern Krieg, und man bekämpft sich bis aufs Blut.

Die Gilde der Bettler

Symbol: Silberne Hand auf schwarzem Grund

Oberhaupt: Amir La

Mitglieder: Bettler, Diebe, Hehler, Meuchler (im Geheimen)

Bedeutende Mitglieder: Amir La, Surina Caravita, Yulan 'das Messer', Iridias Traquona

Domänen: Alles, was den angesehenen Bürgern zu dreckig, derb oder anrühlich ist

Haupteinflussbereich in der Stadt: Medina Tulamidya, Bezirk Festina

Finanzkraft: groß (größer, als sich mancher ehrbare Bürger vorstellen kann)

Beziehungen: sehr groß

Strategie/Auftreten: Was die Leute im Verborgenen halten wollen, was sie wegwerfen, finden und sammeln wir auf und erfahren so alles.

Typische Vorgehensweise: Wissen ist Macht



Zu den ältesten Gilden Mengbillas gehört die **Gilde der Bettler**, die der Legende nach auf den jüngsten der neun Söhne Kermal ibn Aldars zurückgeht (👁 132 A). Damals wie heute sind die Scharen der Bettler allgegenwärtig. Inzwischen gehören auch Diebe, Hehler und Meuchler zur Gilde. Während allerdings Verbrecherkartelle in anderen Städten durch die Obrigkeit verfolgt werden, ist die Bettlergilde in Mengbilla selbst Teil dieser Herrschaft. Das bedeutet nicht, dass Diebstahl und Mord erlaubt sind – wer sich erwischen lässt, muss mit schweren Strafen rechnen. Nur gegen die Drahtzieher dieser Untaten, die so genannten 'Bettlerfürsten', gibt es kein Gesetz. Männer und Frauen wie *Surina Caravita*, der 'Fürst des Basars' (geb. 990 BF, schlank und groß gewachsen, einhändig, einäugig), *Yulan 'das Messer'* (geb. 1002 BF, 1,70 Schritt, unscheinbare Gestalt, lispelt leicht), dessen Halsabschneider vor allem in den östlichen Straßenzügen der Tulamidenstadt zu finden sind, oder *Iridias Traquona*, der über den neuen Hafen herrscht (geb. 993 BF, gedrungene Gestalt, mohastämmig, rauschkrautsüchtig), sind die Herrscher der Unterwelt. Sie kontrollieren mehrere Straßenzüge oder ganze Stadtteile und verlangen Abgaben von Bettlern und Gesetzlosen, die in ihrem Reich Geld verdienen wollen. Die Skrupellosesten unter ihnen lassen sogar Kinder verstümmeln, um sie zum Betteln auf die Straße zu schicken.

Unter den Bettlerfürsten herrscht ein (oft blutiger) Konkurrenzkampf – einzig sind sie nur, wenn es darum geht, den Einfluss der Gilde zu verteidigen. Diese wird von vielen ehrbaren Bürgern als 'Lumpenhaufen' verachtet und hat zahlreiche Feinde. Ihr Oberhaupt, der sogenannte 'Bettlerkönig', hat es deshalb nicht leicht, die Interessen der Gilde zu wahren. Es spricht für sich, dass in den letzten zwanzig Jahren – mit einigen kurzen Unterbrechungen – der vorsichtig und zurückhaltend agierende *Amir La* (siehe Seite 124) diese Würde innehat.

Die Gilde der Söldner

Symbol: Zwei schwarze, gekreuzte Khunchomer und ein Rabenschnabel auf silbernem Grund

Oberhaupt: Aldar al-Djehadi

Mitglieder: Söldnerführer, Mercenarios, Gladiatoren

Bedeutende Mitglieder: Karmal ibn Dajin, Reto Tergelstirn, Tulefa al'Kira

Domänen: Soldwesen, Gladiatorenkämpfe

Haupteinflussbereich in der Stadt: Arenaios, Bezirk Istina

Finanzkraft: groß

Beziehungen: groß

Strategie/Auftreten: Niemand kann ohne das Schwert die Macht erringen – geschweige denn halten.

Typische Vorgehensweise: durch Soldverträge alle Parteien an sich binden, den Gegner einschüchtern



Aus den Kriegern der Beni Szintau entstand die **Gilde der Söldner**, die der Bruderschaft der Sklavenmeister auf Grund ihrer gemeinsamen Wurzeln besonders nahe steht. Doch hat sich die einst sehr auf ihre tulamidischen Traditionen bedachte Söldnergilde mittlerweile auch fremdländischen Söldnerführern geöffnet, um dem schwindenden Einfluss entgegenzuwirken. Die Banner und Einheiten der Gilde werden von *Kyrioi* – zuweilen sogar von Auftraggebern aus *Al'Anfa* oder dem *Horasreich* – für gutes Silber angemietet.

Anführer der Söldner ist *Aldar al-Djehadi* (siehe Seite 123), der ehemalige Generalissimus von *Dröl*, dessen erklärtes Ziel die Rückeroberung der nördlichen Nachbarstadt ist. Unterstützt wird er darin von *Karmal ibn Dajin* (geb. 958 BF, gedungen, weißes langes Jahr, neun Finger), dem Hochgeweihten des *Kor*, der als letztes Bollwerk gegen moderne Einflüsse innerhalb der Gilde gilt (👁 136 A). Ärgster Widersacher des Generalissimus ist *Reto Tergelstirn* (geb. 990 BF, breit-



schultrig, Glatze, Schnauzbart, aufbrausend), der die weitverbreitete Meinung vertritt, dass allein die Soldhöhe die Loyalität eines Söldners bestimmen sollte.

Tulefa al'Kira (geb. 976 BF, gestählter Körper, graues, zu einem Zopf gebundenes Haar, Hüftleiden), die bekannteste Gladiatoren Mengbilla und Inhaberin einer Gladiatorenschule, genießt auch innerhalb der Gilde hohes Ansehen. Der als diplomatisch bekannten Kämpfer werden die größten Chancen auf die Nachfolge al-Djehadis eingeräumt.

Die Gilde der Seefahrer

Symbol: Silbernes Schiff auf schwarzem Grund

Oberhaupt: häufig wechselnd

Mitglieder: Kapitäne, Seeleute

Bedeutende Mitglieder: Zwergen-Oranna, Kapitän Alric 'der Riese' Cuslicaner, Capitano El'Chucran

Domänen: Seefahrt, Eskorte der Handelsschiffe

Hauptinflussbereich in der Stadt: Kriegshafen, Bezirk Aldenia

Finanzkraft: ansehnlich

Beziehungen: groß

Strategie/Auftreten: Ohne die Schiffe der Seefahrer ist die Stadt schutzlos und kommt der Handel zum Erliegen

Typische Vorgehensweise: die eigene Macht nutzen, um diese zu mehren, Konkurrenten gnadenlos ausstechen



Obwohl eine Seefahrerstadt, gehört die **Gilde der Seefahrer** dem Hohen Rat erst seit kurzem an, da es erst Sidor Dorikeikos (siehe **nebenstehender Kasten**) gelungen ist, die widerstreitenden Offiziere und Kapitäne zu einen und die Gilde der Meuchler aus dem Rat zu verdrängen. Nach dem Tod des Großadmirals war die Einheit jedoch schnell wieder vergessen. Anwärter auf den Rang des Großadmirals gibt es viele, bislang konnte sich keiner durchsetzen.

DAS LEBEN DES SIDOR DORIKEIKOS

Der Aufstieg und Untergang des Sidor Dorikeikos (970 BF – 1029 BF) ist ein Paradebeispiel dafür, wie diese Stadt einem Menschen erst den Erfolg schenkt – und ihn dann zugrunde richtet. Nachdem Dorikeikos es bis zum Obersten der Hylaifer Seesöldner gebracht hatte, setzte er sich 1007 BF nach dem katastrophalen Scheitern einer politischen Intrige mit einigen Getreuen, zwei Schiffen und der geraubten Soldkasse des Regiments nach Mengbilla ab. Als die Stadt in den Khôm-Krieg verwickelt wurde und gleichzeitig die Spannungen mit dem Lieblichen Feld wuchsen, nahm Großemirin Rahjane Lassenheim ihn und seine Flotte in Sold, was ihm den Titel eines Großadmirals einbrachte.

Als es in Mengbilla nach dem verlorenen Khôm-Krieg bald darauf zu Unruhen kam, war die Unterstützung der Flotte im Machtkampf zwischen Rahjane Lassenheim und Dulhug Ankbesi entscheidend, da der Großteil der regulären Truppen und Söldner im Feld stand. Für einige Tage wurde Dorikeikos zum 'Königsmacher' und nutzte diese Gelegenheit zu seinen eigenen Gunsten: Als Gegenleistung für seine Unterstützung versprach ihm Dulhug Ankbesi den Sitz für die Seefahrgilde im Rat der Stadt. In den folgenden Jahren hielt Dorikeikos seine Gilde mit eiserner Hand zusammen, er galt als einer der mächtigsten Männer des Südens. Seine Überheblichkeit wuchs, zugleich fürchtete er, der selbst durch Verrat zu Ansehen gekommen war, seinerseits verraten zu werden. Er machte sich Feinde, beging Fehler – und starb 1028 BF in den Flammen seiner Villa, als ehemalige Mitverschwörer beschlossen, dass der alte Mann eine Gefahr für sie geworden war (**Masken der Macht 31**).

Nach der Niederlage Mengbilla in der Seeschlacht von Phrygaios scheint die Macht der Gilde der Seefahrer gebrochen: Zu sehr wird sie von Machtkämpfen um das Amt des Großadmirals aufgerieben. Nur wenige, wie etwa die als *Zwergen-Oranna* bekannte Kapitänin der *Physalis* (geb. 991 BF, 1, 55 Schritt, blonde Stoppelhaare, vernarbt Gesicht, reagiert auf Duftwässer aller Art empfindlich) oder ihr langjähriger Intimfeind *Kapitän Alric 'der Riese' Cuslicaner* (geb. 985 BF, 2,05 Schritt, schwarze Zöpfe, bunte Luolas auf den Armen) können ihren Einfluss wahren.

Noch viel weniger Kapitänen gelingt es, für längere Zeit eine größere Flotte unter ihrem Kommando zu versammeln. Einzige Ausnahme ist *Capitano El'Chucran*, genannt 'der Giftzahn' (geb. 981 BF, 1,80 Schritt, Glatzkopf, Gebiss aus Gold und Mammuton). Es ist kein Gerücht, dass er einen Zahn mit einem Betäubungsgift befüllen kann, gegen das er selbst resistent ist. El'Chucran kommandiert ein halbes Dutzend Schiffe, deren Mannschaften und Offiziere ihm treu ergeben sind. Doch seine wilden, oft an Piraterie grenzenden Taten und seine Unberechenbarkeit haben es bisher verhindert, dass er sich im Machtspiel durchsetzen und die Würde des Großadmirals selbst an sich reißen konnte.

Die Gilde der Alchimisten

Symbol: Schwarze Schale auf silbernem Grund

Oberhaupt: Menchal ak'Taran

Mitglieder: Alchimisten, Heiler, Feuerwerker, Magier, Dämonologen

Bedeutende Mitglieder: Salquirio Salotin, Katalinya Tiamartin, Tarek 'al Magnifico' d'Aranda, Suliban al'Rik, Relan Ophenos, Bilremis saba Merishan

Domänen: Alchimistische Erzeugnisse, Purpurfärberei, Mengbiller Feuer, Gifte, Duftwässer

Hauptinflussbereich in der Stadt: Gazira al'Chimia, Insula Pupura, Bezirk Ohzara

Finanzkraft: immens

Beziehungen: groß

Strategie/Auftreten: Wir liefern alles, wenn der Preis stimmt – nur den Purpur nicht.

Typische Vorgehensweise: Gegner mit Gift aus dem Weg räumen



Ein erbarmungsloser Krieg zwischen zwei widerstreitenden Schulen und die daraus resultierende Zerstörung des alten Alchimistenviertels in der Nacht zum 30. Rahja 815 BF hätten beinahe den Untergang der **Gilde der Alchimisten** bedeutet. Doch unter ihrem jetzigen Oberhaupt *Menchal ak'Taran* (siehe Seite 123) stieg sie zu neuer Größe empor und gilt heute als größter Konkurrent des **Bundes des Roten Salamander** zu Brabak (**WdZ, 306**).

Den größten Einfluss innerhalb der Gilde genießen klassische Alchimisten, wie *Salquirio Salotin* (geb. 967 BF, groß und hager, glatte schwarze Haare, Bernsteinbrille), dessen Mengbiller Feuer in ganz Meridiana und darüber hinaus berühmt ist, und *Katalinya Tiamartin* (geb. 977 BF, hochgewachsen, grüne Augen, sanfte Stimme), die erfolgreichste Herstellerin von Purpurfarbstoffen (**133 C**). Ihre ärgsten Widersacher sind Giftmischer, wie *Tarek 'al Magnifico' d'Aranda* (geb. 1009 BF, schlank, zahlreiche Ringe an den Fingern, gebleichte Locken), dessen Fähigkeiten allein von seiner Eitelkeit übertroffen werden, und *Suliban al'Rik* (geb. 988 BF, untersetzt, hängende Schultern), der den Beinamen 'der Königliche' wegen seines unfehlbaren Kukris erworben hat. Da manche Giftmischer nicht lange fragen, wem sie wofür ihre brisanten Erzeugnisse verkaufen, muss die Gilde horrende Strafzahlungen leisten. Zwar ist die Herstellung von Giften erlaubt, die Anwendung an Kyrioi jedoch bei Strafe verboten. Das Gesetz will es, dass die Gilde dafür gerade steht, was zunehmend zu Auseinandersetzungen innerhalb der Gilde führt, da



insbesondere die Purpurhersteller damit drohen, eine eigene Färbergilde zu gründen. Die Alchimisten wissen, dass dies das Ende ihrer Gilde bedeuten könnte, allerdings will man ebenso wenig das letzte Quäntchen Einfluss, das man auf die Giftmischer hat, aufgeben, indem man sie der Gilde verweist.

Von diesem Streit unbeeindruckt agieren die wenigen Magier der Gilde, wie *Relan Ophenos* (geb. 983 BF, schwarze Locken, stark kurzsichtig, Mohagonistab), oder gar Dämonologen vom Schlage einer *Bilremis saba Merishan* (siehe Seite 124).

Die Gilde der Kurtisanen

Symbol: Silbernes unbekleidetes Paar auf schwarzem Grund

Oberhaupt: Keidre dai Tarifa

Mitglieder: Kurtisanen, Bordellbesitzer

Bedeutende Mitglieder: Tarim 'der Widder' Lykkaídos, Evinha a'Laila, Ovith Kossenreuther, Rahjadan Lassenheim, Orchaïs

Domänen: käufliche Liebe, Lustbarkeiten aller Art

Haupteinflussbereich in der Stadt: Quad Rahjani, Bezirk Dujar

Finanzkraft: ansehnlich

Beziehungen: sehr groß

Strategie/Auftreten: Verlangen ist Macht

Typische Vorgehensweise: Einsatz von Liebe und Lust, Erpressung



Seit dem Sturz *Rahjane Lassenheims* befindet sich die **Gilde der Kurtisanen** scheinbar im Niedergang – zumindest was ihre moralischen Ansprüche angeht. Lassenheims Nachfolgerin, *Keidre dai Tarifa* (siehe Seite 123), vermeidet es, offen ihre politischen Ambitionen zu zeigen. Still und heimlich sammeln die Prostituierten im Hafen und in der Tulamidenstadt, ebenso wie willfähige Gespielen in den noblen Bordellen, Informationen für Keidre, die diese geschickt einzusetzen weiß. Ihr Schweigen kann ein sündhaft teures Gut sein, wenngleich wohlfeiler als ihre Offenheit. *Tarim 'der Widder' Lykkaídos* (geb. 986 BF, muskulöse Arme, hohe Stirn, kurze schwarze Locken, aufbrausend), dessen *Palast der tausend Ruten* als Inbegriff der Verderbtheit gilt, ist Keidres engster Verbündeter. Bereits in siebter Generation betreibt *Evinha a'Laila* (tulam. Tochter der Nacht, geb. 945 BF, nachtschwarze Augen und ebenholzfarbenedes Haar) das Geschäft mit der käuflichen Lust. *Ovith Kossenreuther* (geb. 995 BF, schwächling, blonde Haare, Faible für farbenfrohe Kleidung), ein Illusionist, zaubert im *Gesellschaftshaus Aventura* manch ausgefallene Umgebung. Gegen Aufpreis erfüllt Ovith seinen Kunden sogar den Wunsch, seine Bediensteten wie jeden erdenklichen Wunschpartner erscheinen zu lassen.

Anders als ihre Vorgängerin ist Keidre nur wenig daran interessiert, sich mit dem Rahja-Tempel einvernehmlich zu zeigen, wenn es ihren Profit schmälert. Der Umgang auf den Straßen und in den Bordellen ist rauer geworden, und auch Spielarten, die eher der Gegenspielerin der schönen Göttin gefällig sind, stellen kein Tabu mehr dar. Die Rahja-Kirche hat einen schweren Stand, dem Treiben ein Ende zu bereiten, solange Keidre die Mächtigen der Stadt durch Gefälligkeiten, Bestechung und Erpressung zu beschwichtigen weiß.

Von *Rahjadan Lassenheim* (geb. 992 BF, hochgewachsen, anmutige Gestalt, hohe Wangenknochen, rauschkrautsüchtig), der nach dem Tod seiner Mutter selbst nur knapp einem Mordanschlag entronnen ist, erwartet der Hochgeweihte der Rahja, sich gegen Keidre zu stellen. Doch der Erbe des großen Lassenheim-Vermögens verschanzte sich ängstlich hinter den vergitterten Fenstern seines Palastes und lässt es zu, dass dai Tarifa langsam aber sicher sein Geschäft übernimmt. Es sind die ihm treuergebenen Kuppler, die sich gegen den Untergang des Hauses stemmen (👁 136 A).

Einzig in *Orchaïs* (siehe Seite 125), der Herrin des *Bordells Orchidee*, hat dai Tarifa eine Gegnerin, die sich nicht so leicht einschüchtern lässt.

Die Gilde der Schankmeister

Symbol: Schwarzer Krug auf silbernem Grund

Oberhaupt: zwei widerstrebende Fraktionen; Copas und Sayhânis

Mitglieder: Gastwirte, Schankmeister, Tavernenbesitzer

Bedeutende Mitglieder: Doreus Sanbilt, Tullia Dorahan, Goldo 'al Capitano' Nestefan, Daria Araun, Omar ibn Omar, Rashim al-Jaffar, Shika saba Meriban

Domänen: Schankbetriebe, Hotels und Gasthäuser, Schänken, Tavernen, Spielhäuser

Haupteinflussbereich in der Stadt: Außenbezirke, Bezirk Benivilla

Finanzkraft: groß

Beziehungen: ansehnlich

Strategie/Auftreten: Solange sich niemand in unsere Geschäfte einmischt, halten wir uns aus allem anderen heraus.

Typische Vorgehensweise: Wenn es einem Copas/Sayhâni schadet/nutzt, kann es nur gut sein.



Die wohl älteste Vereinigung der Stadt, deren altehrwürdiges Gildenhäus am Plaza Belenas liegt, ist die **Gilde der Schankmeister**. Einst hatten die Schankwirte bosparanischer Herkunft sich zusammengeschlossen, um das Privileg, Gäste zu bewirten, für sich allein zu erstreiten und damit vor allem die tulamidischen Einwanderer von ihren Pfründen fernzuhalten. Über Generationen war es allen anderer Herkunft verboten, das Gastgewerbe auszuüben.

Erst mit der Unabhängigkeit Mengbillas öffnete sich die Gilde widerwillig auch Fremden, nachdem es mehr und mehr Wirte gab, die ohne Lizenz der Gilde Schankstuben und Gasthäuser betrieben. Die historische Trennung gibt es zwar bis heute – wenn auch zumeist nur noch nominell, da die Jahrhunderte für die Vermischung der Volksgruppen gesorgt haben –, tatsächlich aber ist man längst bestrebt, den Niedergang der Gilde zu verhindern und kämpft vereint gegen die zahlreichen gildenfreien Wirte, die mit Schleppern ihre Hinterzimmer tavernen füllen. Will die Gilde nicht an Bedeutung einbüßen, wird sie sich wohl erneut öffnen müssen.

Zu den *Copas* (bosp. Wirte), den Nachfahren uralter Mengbillier Familien, zählen *Doreus Sanbilt* (geb. 974 BF, fettleibig, schütteres Haar, kurzatmig), der mächtige Besitzer des Hotels *Havarie von Hylailos*, *Tullia Dorahan* (geb. 981 BF, zierlich, blaue Augen, Gehstock), die Wirtin der *Studierstube*, *Goldo 'al Capitano' Nestefan* (geb. 977 BF, hochgewachsen, Augenklappe) Betreiber des *Capitan Alphana* und *Daria Araun* (geb. 969 BF, breite Hüften, sinnlicher Mund, goldgiebig), Wirtin des *Giftmord*.

Die *Sayhâni* (tulam. Wirte) sind die Nachkommen der tulamidischen Einwanderer. Obwohl zahlenmäßig kleiner, wächst ihr Einfluss innerhalb der Gilde, da sie zudem über große Hirse-Plantagen außerhalb der Stadt, und damit über ein zusätzliches Machtmittel, verfügen. *Omar ibn Omar* (geb. 951 BF, massig, graues Haar, Vollbart, prunksüchtig) führt mit dem Hotel *Palast des Großwesirs*, das beste Haus am Platze, *Rashim al-Jaffar* (geb. 966 BF, groß, breitschultrig, trägt stets zwei Krummdolche im Gewand) ist Herr über die Karawanserei *Tulamidentraum* und *Shika saba Meriban* (geb. 988 BF, dunkle Augen, lange schwarze Haare, Hautbilder (tulamidische Schriftzeichen) am ganzen Körper) führt mit strenger Hand die *Taverne Disdychonda*.



Die Gilde der Traumkrauthändler

Symbol: Drei silberne Sterne über einem silbernen Blattstrauch auf schwarzem Grund

Oberhaupt: N.N.

Mitglieder: Rauschkraut- u. Tabakhändler, Stern- und Traumdeuter, Wahrsager

Bedeutende Mitglieder: Regol Bassani, Salmira dai Zulipan, Aldar ibn Faruk

Domänen: Rauschkraut- und Tabakhandel, Sternkunde, Traumdeutung

Haupteinflussbereich in der Stadt: Insel der Träume, Bezirk Istina

Finanzkraft: ansehnlich

Beziehungen: groß

Strategie/Auftreten: Der Süchtige ist ein angenehmer Kunde, der alles für uns tut.

Typische Vorgehensweise: Verharmlosung von Rauschmitteln, Mengbillas Bürger glauben zudem fest an Prophezeiungen, ein Glaube, den die Gilde geschickt zu nähren weiß.



Die **Gilde der Traumkrauthändler** geht auf die Stern- und Traumdeuter der Beni Szintauti zurück, die Wahrträume für ihre Prophezeiungen durch den Genuss von Rauschmittel erzeugten. Bald schon erkannten die Mitglieder der Gilde, dass der Handel mit Rauschkräutern noch um einiges lukrativer ist. Heutzutage betreiben die mächtigen Kyrioi Rauschkrautplantagen rings um Cuoris.

Einige Mitglieder der Gilde bauen zusätzlich seit einiger Zeit Tabak an, der hauptsächlich im Lieblichen Feld wachsenden Absatz findet. Als König des Mohacca gilt *Regol Bassani* (geb. 971 BF, ausgeмерgelte Figur, wässrige Augen, halbseitig gelähmt), der zahlreiche Tabakplantagen besitzt. *Salmira dai Zulipan* (geb. 965 BF, hohe Wangenknochen, schmale Lippen, hochmütig und rachsüchtig), beäugt Bassanis wachsenden Erfolg neidvoll. Dai Zulipan, die ihren Beinamen 'Marbos Odem' nicht von ungefähr trägt, soll hinter dem Attentat stecken, dem Bassani seine Behinderung zu verdanken hat. Salmira ist stets von drei dunklen Mohaha-Leibwächtern umgeben, seit ihr *Aldar ibn Faruk* (geb. 945 BF, zittrige Finger, meist abwesend, erblindet), der größte Wahrsager Mengbillas, vorausgesagt hat, durch die Hand eines Bruders zu sterben. Da Salmira die älteste von drei Schwestern ist, ist sie nun überzeugt, dass ein Gildenbruder ihr nach dem Leben trachtet.

Weitere Gilden der Stadt

Neben den herrschenden Gilden gibt es zahlreiche weitere Zünfte und Gemeinschaften einzelner Handwerke, deren wichtigstes Ziel darin besteht, genug Macht anzuhäufen, um einigermaßen unbehelligt den eigenen Interessen nachgehen zu können. Einige von ihnen dürsten aber auch nach mehr: Nach einem Platz im Rat der Neun.

Die **Gilde der Fischer** hat bereits einen Versuch gewagt und für diesen teuer mit Blut bezahlt. Mit Ausnahme von *Balem Rogos* (geb. 977 BF, dunkle Haut, breite Lippen, Holzbein), der über eine stattliche Fangflotte verfügt, hat jedoch keiner das Zeug dazu, einen neuen Versuch zu wagen oder gar zu gewinnen.

Um Einfluss ringen die **Färber**, die jedoch auf Druck der Alchimisten bisher keine eigene Gilde gründen konnten. Dennoch trifft man sich einmal im Mond heimlich in der Villa von *Darea Sanoglu* (geb. 986 BF, untersetzt und klein, funkelnde Augen, lichtempfindlich), der Besitzerin einer der größten Färbereien. Es ist ein riskantes Spiel, das sie treiben, denn auch wenn die Färber Spezialisten auf ihrem Gebiet sind, die in Aventurien ihresgleichen suchen, verfügen sie nicht über das Geheimnis der Herstellung der Purpurtinktur, das den Alchimisten vorbehalten ist. Man ist also voneinander abhängig. Die Färber wissen, dass ein Streik die Wirtschaft Mengbillas empfindlich trübe, zugleich fürchten sie die Vergeltung der anderen Gilden. Aber der Unmut wächst.

Über erheblichen Einfluss verfügt die Gilde der **Zimmerleute**, zu denen auch die Schiffszimmerleute gehören. Zuletzt bekam das Haus Zeforika ihren eisernen Arm zu spüren, als man Chorhoper Handwerker, die ihre günstigen Dienste anboten, mit der Reparatur ihrer Schiffe betrauen wollte. Verspätete Holzlieferungen, unerklärliche Unglücksfälle und der Brand eines großen Lagerhauses konnten die Zeforikas schließlich davon überzeugen, den Auftrag besser *Debreccio Numerakos* (geb. 986 BF, schwarze Locken, auf dem linken Ohr taub), dem Patron der Zimmerleute, zu überlassen.

Die mit Abstand größte Bedrohung für die alteingesessenen Gilden im Rat stellt aber die **Gilde der Geldwechsler** dar. Seit dem Frieden mit dem Horasreich nehmen zahlreiche Handelsgesellschaften aus Neetha, Belhanka oder Kuslik ihre Dienste in Anspruch und sorgen dafür, dass sich ihre Geldtruhen füllen. Das erfolgreichste Bankhaus führt *Korannya dai Larifa* (geb. 969 BF, regelmäßige Zähne, einnehmendes Lächeln, kurzsichtig), die einen Vetter von Alrik Gerbelstein, *Senebio Gerbelstein*, geheiratet hat und das Wohlwollen des Patriarchen genießt. Der alte Gerbelstein sähe es ohnehin gerne, wenn die Gilde der Bettler oder die der Kurtisanen – oder am besten gleich beide – aus dem Rat gejagt würden.

BORON, PRAIOS, SCHAMANISMUS – GLAUBE UND ABERGLAUBE

Neben dem **Boronglauben** verblasen alle anderen Kulte in der Stadt am Nordask, seit die Beni Szintauti die Stadt eroberten und die Macht der Priesterkaiser brachen. Als Anhänger Nemekaths (**WdG 17**) kannten sie nur einen Götterfürsten: Boron. In Folge kam es insbesondere zu Auseinandersetzungen mit den Anhängern von Praios und Phex, die sich diesem Weltbild nicht unterordnen wollten. Am Ende triumphierte der Tempel des Raben, die Anbetung Praios' und Phex' ist seitdem verboten, desgleichen der Puniner Boron-Ritus (**WdG 81**): Geweihte dieser Kulte werden der Stadt verwiesen – die Ausübung des Glaubens wird mit Pranger und Peitsche für die Gläubigen bestraft, während missionierenden Akoluthen und Geweihten die Sklaverei, in seltenen Fällen sogar die Todesstrafe droht. Untersagt ist – unter Androhung von Geld- und Körperstrafen – auch die Zurschaustellung von Symbolen von Phex oder Praios. Trotz der rigorosen Verfolgung soll es unter Dieben, Bettlern und Schankwirten noch Anhänger des göttlichen Fuchses geben (**👁 135 C**). Der Praios-Kult gilt hingegen als vollkommen ausgelöscht.

Boron wird von der **Kirche der Nacht** als erster unter den Göttern und unumschränkter Herrscher über Leben und Tod, Tag und Nacht verehrt. Dabei hat sich, in Anlehnung an den tulamidischen Dualismus, die Ansicht durchgesetzt, dass Boron das Haupt der sogenannten *Enneade*, der göttlichen Neunheit, darstellt. Er allein vereint die Gegensätze des Kosmos – Tod und Leben, Werden und Vergehen – während den übrigen Gottheiten nur bestimmte Aspekte zugeordnet werden: Rondra (bzw. Kor) stehen für (zerstörerische) Kraft und Gewalt, Hesinde als ihr Widerpart verkörpert List und Klugheit. Ebenso stehen sich Rahja (Liebe, Leidenschaft) und Travia (Ehe und Nächstenliebe), Firun und Peraine (Vergehen gegen Wachstum) sowie Ingerimm (Feuer) und Efferd (Wasser) unversöhnlich gegenüber. Tsa betrachtet man nur als einen Aspekt Borons, der das Leben gibt und nimmt, und wird nicht gesondert angebetet.

Eine Anhängerschaft, die in die Tausende geht, aber so gut wie keinen weltlichen Einfluss genießt, hat der mohische **Schamanismus**, dem die große Masse der Arbeitssklaven anhängt. Diese gelten in den Augen eines Mengbillers kaum als Menschen, und man macht sich zumeist nicht die Mühe, sie zu bekehren, anders als bei den kostbareren Haussklaven.

Allerdings hat der Glaube der meisten Sklaven nach Generationen in der Gefangenschaft nur noch wenig mit jenem der freien Stämme gemein (**Meridiana 149ff.**). Zwar ist ihnen das Prinzip der guten und bösen Geister (*Nipakau*) und der reinen und untoten Seelen (*Tapam* und *Satuul*) gemein und beide verehren den Schöpfungs-



geist *Kamaluq* – doch mischen sich in den Glauben der Sklaven Lehren der meridianischen Götter, wie den Glauben an Boron oder Nemekath, in dem sie eine Verkörperung des Weltenschöpfers Kamaluq sehen, ergänzt durch eine Vielzahl an Göttern, Götzen, Geistern und Heiligen.

Obwohl die Boron-Kirche das bestimmende Element ist, übt sie ihren politischen und gesellschaftlichen Einfluss zurückhaltender aus als ihre Schwester in Al'Anfa. Der Wunsch eines Boron-Geweihten ist allerdings Befehl. Die Kirche kennt subtile Methoden, um Abtrünnige und Aufmüpfige auf den Pfad der Tugend zurückzubringen. Allein die Aussicht, dass die Kirche einem Frevler die Beisetzung in der Stadt der Toten verweigern kann, ist eine scharfe Waffe, um Wohlverhalten zu erzielen.

Schon die abfällige Geste eines Geweihten reicht aus, um die Gläubigen dazu zu bewegen, sich von dem solcherart Gescholtenen fernzuhalten. Er wird nicht mehr eingeladen und man vermeidet es, mit ihm Geschäfte zu machen, um den Unbill nicht auch auf das eigene Haus zu laden. Bei gravierenderen Fällen oder bei Unbelehrbaren wird der *Bann des Schweigens* verhängt. Das Symbol eines 'weinenden Raben' am Haus des Unglücklichen verrät, dass hier ein Frevler lebt. Kunden und Auftraggeber bleiben aus und der *Segenlose* verliert seine Stellung. Leistet er keine Abbitte, stehen Gildenmitgliedschaft und Bürgerrechte auf dem Spiel, Freunde, Verwandte, selbst seine Sklaven suchen – ungestraft – das Weite. Nicht einmal Bettler würden am Ende noch das Geld des Ausgestoßenen annehmen – sein Leben endet zumeist in Armut und Sklaverei.

Es ist ein offenes Geheimnis, dass der Mengbiller Boron-Kult über zahlreiche geheime Grade und Kreise verfügt – ein Erbe aus der Priesterkaiserzeit. Mit jedem Grad werden dem Gläubigen größere Geheimnisse über Leben und Tod eröffnet – bis sich im letzten Kreis angeblich Nemekath oder gar Boron selbst offenbart. Das Zentrum der *Kirche der Nacht* soll das legendäre **Al'Bor** (☞ 131 A) sein, ein geheimer Tempel in den Seelensümpfen, von dem aus der wahre Hochgeweihte und Erbe Nemekaths den Kult lenkt. Die Zahl der Gerüchte, die sich um Al'Bor ranken, ist Legion – kaum ein Mächtiger, der nicht angeblich zu einem der 'geheimen Kreise' gezählt wird (oder das von sich behauptet), kaum ein Ereignis, das nicht dem Wirken der 'Erben Nemekaths' zugeschrieben wird.

Ein zwiespältiges Verhältnis verbindet die Boroni Mengbillas und Al'Anfas. Zwar ist beiden die Verehrung Borons als Götterfürsten und des Erzheiligen Nemekath gemeinsam, man gibt sich dem Rausch hin und preist den Freitod als größte Tat des Glaubens. Dennoch unterscheiden sich beide Kulte in vielerlei Hinsicht: So legt man in Mengbilla Wert darauf, dass der Rausch nicht Selbstzweck und dass der Freitod das Ende einer Reise der Erkenntnis und nicht ihr Anfang ist. Auch sehen die Mengbiller sich als die wahren Erben Nemekaths: Schließlich führte der Hohepriester *Nihrman* nach der Zerstörung der heiligen Stadt Palakar (siehe **Historie Mengbillas, Gründerzeit**, S. 130) die überlebenden Gläubigen nach Mengbilla. Erst Jahrhunderte später gelangte der Kult von hier nach Al'Anfa – auch wenn die Alanfaner sich heutzutage als erhaben ansehen. Ihre Kirche versucht denn auch auf mannigfachen Wege, ihren (politischen) Einfluss in Mengbilla zu mehren.

Die vielleicht größte Bedrohung für die Vorherrschaft der Boron-Kirche geht von den Jüngern des *Namenlosen* aus, die hier, wo ihre Taten weder durch Sonne noch Mond verfolgt werden, erschreckend ungehindert ihre Ränke schmieden können.

Daneben existieren sinistre Geheimbünde, die sich einem Erzdämon oder einer vergessenen Gottheit verschrieben haben. So finden sich zum Beispiel Kulte um die Götter des versunkenen Elem, das einst über Mengbilla herrschte. Auch Anhänger Borbarads hat es in diese Stadt verschlagen, darunter die *Fraternitas Uthari*. (mehr dazu im Kapitel **Mysteria & Arkana, Geheime Sekten und Kulte**, S. 134).

GERBELSTEIN, GOLD UND GIFTE – HANDEL UND WANDEL

»Ladung der Stern von Askanien, Terdilion Reederei: 40 Klasten Rosenholz, 12 Stein geschrotetes Praiossandelholz, 7 Ballen gefärbter Seide, 10 Ellen Purpurseide für die Signora, 4 Säckchen Ilmenblatt, ein Kästchen mit Gewürzen, darunter eine Unze Mengbillaner Güldenländer, und zwei dunkelhäutige Gäste der Familie ...«

—Auszug aus der Warenliste des Hauses Dergamon, Kuslik, 1032 BF

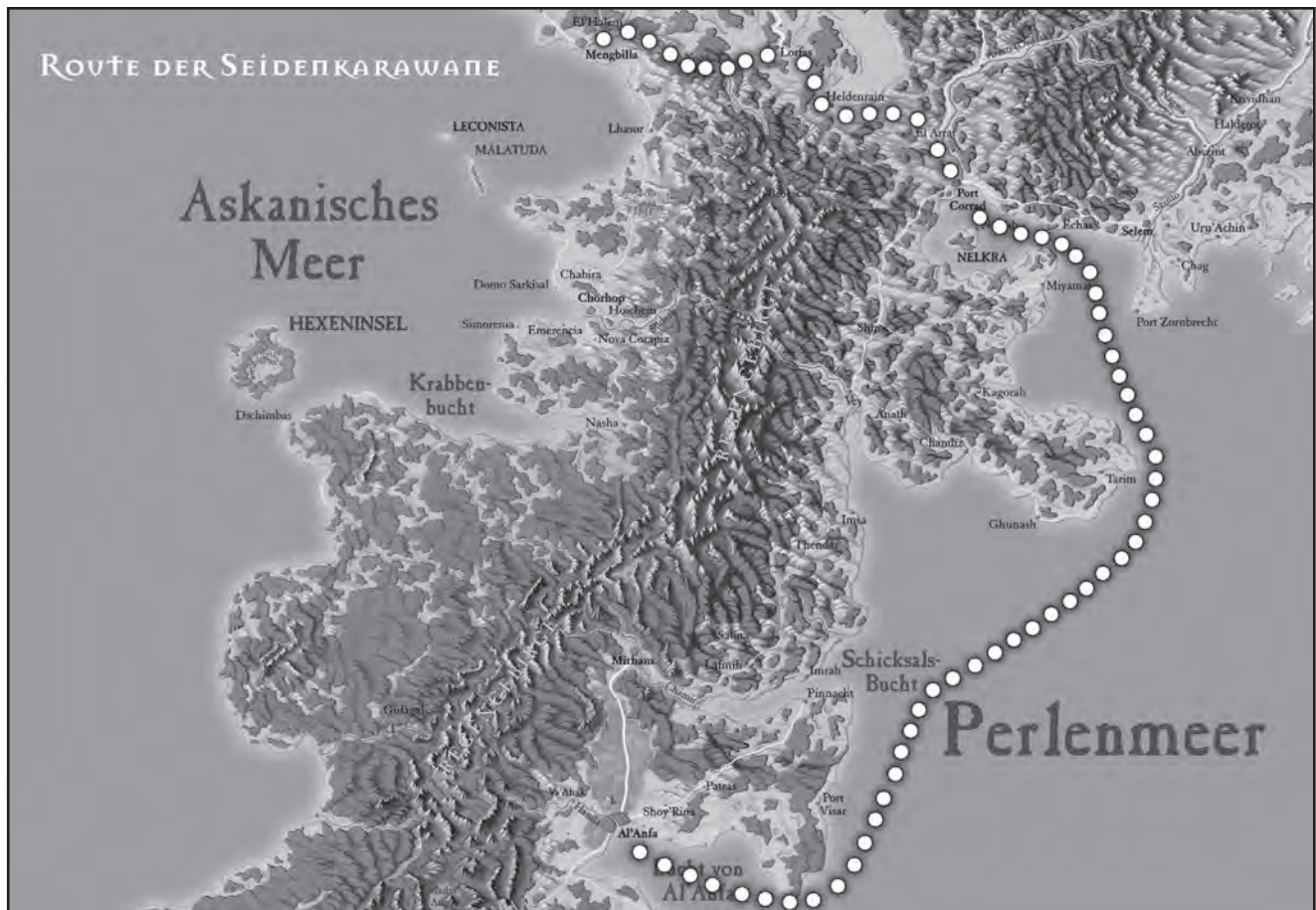
Die Mengbiller Kaufleute sind in ganz Aventurien dafür berüchtigt, mit allem und jedem zu handeln, so es nur guten Profit gibt, gleich ob Verbotenem, Verruchtem oder Verpöntem. Kein ehrbares Kontor in Havena oder Grangor käme auf die Idee, Geschäfte mit der Stadt am Nordask zu tätigen. Doch bereits in Kuslik wandelt sich diese Auffassung, und Belhanka profitiert gehörig vom Handel mit Mengbilla, das man auch das *Tor zum Regengebirge* nennt, weil Al'Anfa über die hiesigen Kontore den Handel mit der Westküste abwickelt. Seide, Gewürze, Edelsteine sowie Edelholz, Räucherwerk und Zucker zählen zu den wichtigsten Gütern. Mit der *Seidenkarawane* gelangen diese nach Mengbilla, die auf ihrem Rückweg begehrte Waren der Westküste, vor allem Luxusgüter aus dem Lieblingen Feld, nach Al'Anfa bringt. Die mächtige Kauffahrerfamilie **Gerbelstein** dominiert dieses Geschäft, ihre Kontakte reichen von Havena bis Khunchom, wo sie sogar Teilhaberin des berühmten *Maraskan-Kontors* ist (**LDE 78**). Zudem besitzt die Familie Niederlassungen in Methumis und Port Corrad, von wo aus sie, sehr zum Missfallen der alananischen Granden, die Schätze der Eternen ausbeutet. Die Gerbelsteins gehören zu den reichsten aventurischen Handelsfamilien. Sie unterscheiden sich von Konkurrenten, wie den Stoerrebrandts oder Sandforts, vor allem darin, dass sie vom Sklavenhandel bis zum Verkauf gefährlicher Gifte kein Geschäft auslassen.

Wer in Mengbilla **Gifte, Tinkturen** und **Rauschkräuter** erstehen will, kann dies auf dem *Basar*, der *Insel der Träume* oder auf der *Mandragera-Brücke* tun. Das Angebot ist groß, mit Ausnahme einiger weniger hochgiftiger Rezepturen wird freimütig feilgeboten, was immer der Kunde begehren mag. Die Mengbiller Alchimisten genießen einen guten Ruf, sie verstehen sich nicht allein auf die Herstellung von Giften und Rauschmitteln. Auch Heiltränke, Waffenbalsam oder Liebespillen sowie der *Mengbillaner Güldenländer*, ein exotisches Gewürz, das den seltenen und sündhaft teuren *Echten Güldenländer* in zahlreichen Küchen Aventuriens ersetzt, gehören zu ihrem Angebot, und der geneigte Kunde kann darauf hoffen, selbst seltenere Tinkturen im Angebot zu finden.

Berühmt ist die Stadt für den **Seidenhandel**. Der wertvolle Stoff kommt mit der Seidenkarawane von Al'Anfa nach Mengbilla und wird oft als *Brabaker Seide* weiterverkauft, da viele Kaufleute im Norden Waren aus Al'Anfa kategorisch ablehnen.

Man begnügt sich jedoch nicht mit dem reinen Verlagshandel, sondern veredelt die Stoffe, bevor sie weiterverkauft werden: insbesondere gefärbte Seidenstoffe aus Mengbilla sind in den zivilisierten Reichen Aventuriens ein Begriff, die satten, leuchtenden Farben – Resultat generationenlanger Erfahrung der Färber – suchen ihresgleichen. Die Kaiserin unter den Mengbiller Tüchen ist aber die Purpurseide. Das Geheimnis der **Purpurfärberei** (siehe das Kapitel **Purpur**, S. 122) ist allein hier bekannt und wird eifersüchtig gehütet.

Mengbilla ist der größte Umschlagplatz für **Sklaven** an der Westküste Aventuriens, die vor allem nach Al'Anfa und in die Tulamidenlande verkauft werden oder als billige Arbeitskräfte in der Stadt bleiben. Skrupellose Händler beliefern aber auch das Lieblingen Feld, wo die Sklaverei geächtet ist, sodass sich die entrechteten Kreaturen, meist Waldmenschen, unversehens auf den Plantagen Dröls oder in Kuslik wiederfinden, von wo sie in andere Städte des Lieblingen Feldes weiterverkauft werden.



DIE SEIDENKARAWANE

Die berühmte Seidenkarawane gilt als der größte Schatzzug Aventuriens und ist trotz strenger Bewachung ein begehrtes Ziel von Räubern und Piraten. Einmal im Jahr macht sich der Zug auf den Weg, zunächst von Al'Anfa über See nach Port Corrad, wo Seidenballen, Zucker und Kakao, Rauschkräuter, Gewürze, Opale und Perlen auf Karren und Tragtiere verladen werden. Begleitet von unzähligen Söldnern, Sklaven sowie einigen Kampf- und Schutzmagiern windet sich der schier endlose Karawanentross, dessen Länge auf schmalen Straßen auf bis zu drei Meilen anwachsen kann, auf dem Landweg über El Arrat, Heldenrain, Lorfis und El'Halem bis Mengbilla. Gut einen Mond nimmt die gefährvolle Reise in Anspruch, und insbesondere zwischen Lorfis und Mengbilla ist die Gefahr von Überfällen groß. Die Räuber – Waldmenschen, Achaz oder entflohene Sklaven, gelegentlich auch Novadis von den Stämmen der *Beni Arrat* und *Beni Brachtar* – hoffen darauf, einen Teil der Güter erbeuten und damit über den Fluss ins Gebirge fliehen zu können. Daher wird die Karawane zwischen Mengbilla und Festina von geschützbestückten, mit Seesöldnern wohlbemannten Biremen geleitet. Nach dem Verkauf der Waren decken sich die Händler mit Gütern der Westküste ein – Salz und Weine, Waffen, feinstes Tafelgeschirr, Glas und andere Manufakturwaren, wie Brokatstoffe, Werkzeuge und Eisendraht – bevor sich die Karawane nach gut einem Monat Aufenthalt in Mengbilla, ebenso voll beladen und nicht minder begehrt, auf den Rückweg macht.

SKLAVEN IN MENGBILLA

Anders als in Al'Anfa, wo nur etwa ein Viertel der Bevölkerung aus Sklaven besteht, übersteigt in ihre Anzahl Mengbilla die der freien Bürger.

In nahezu allen Lebensbereichen werden Sklaven eingesetzt. Sei es als Handlanger, Feldarbeiter oder Rudersklave, oder aber als ausgebildeter Schreiber, Handwerker und sogar Leibwächter oder Gladiator, der seinem Herrn Gold und Ruhm einbringen soll. Es soll Kyrioi geben, die besonders wohlgestaltete Sklaven nur als Schmuckstück für Festivitäten gekauft haben, und manche arrangierte Ehe machen sich die Partner dadurch erträglicher, sich beide einen hübschen Gespielen zu gönnen. Es gibt Sklaven, deren Familien sich seit Generationen im Dienst ein und desselben Hauses befinden. Insbesondere gut ausgebildete Sklaven, die von hohem Wert sind, sind häufig bereits in Unfreiheit geboren und auf Geheiß ihrer Herren eigens in einer Profession unterwiesen worden. Sie zählen zu den Bevorzugten ihres Standes, ihr Ansehen in Mengbilla kann leicht über dem eines freien, einfachen Bürgers und erst recht dem eines Fremden liegen. Anders verhält es sich dagegen mit den einfachen Arbeitern, die nur "Massenware" sind, weniger geschätzt als ein Stück Vieh, rechtlos, ohne Hoffnung und Zukunft. Trotz grausamer Strafen, die auf Flucht oder Aufruhr drohen, wagen einige dieser Elenden dennoch den Versuch, ihrem Schicksal zu entkommen – meist vergeblich.

Auf den Basaren werden Menschen ebenso selbstverständlich gehandelt wie andernorts Gewürze und Stoffe. Und auch hier gilt, je exotischer und spezieller eine Ware ist, desto höher der Preis. Für einen wohlgestalteten, blasshäutigen und blonden Knaben mag manche Kaufherrin eine unbotmäßig hohe Summe bieten, nur um einen Konkurrenten auszustechen.



RABENSCHPÄBEL UND BIREMEN – SCHUTZ UND TRUTZ

DIE FLOTTE

»Mengbilla ist nicht mehr fern. Ihre Haie sind unterwegs.« Der Kapitän deutete auf einen Konvoi von neun Galeeren, der uns auf der Backbordseite entgegenkam. Auf jedem Segel prangte der schwarze Haikopf, das Wappen der Stadt. Ihre Ruder glichen den rhythmisch trommelnden Beinen von Tausendfüßlern, auf denen sie über das Wasser glitten. »Werden sie uns aufhalten?«, fragte ich den Kapitän. Der lachte nur. »Wieso sollten sie? Das sind Piratenjäger. Mit denen bekämen wir es nur dann zu tun, wenn wir den Zoll zu prellen versuchten. Und das wollen wir doch nicht ...« Er zwinkerte mir zu. Ich dachte an die Kusliker Kauffrau, die so auffallend häufig überprüfte, ob auch niemand Hand an ihre Ladung gelegt hatte. Ich würde meinen letzten Dukaten verwetten, dass die Ballen mehr bargen als Greifenfurter Leinentuch. Während unser Schiff beharrlich seinem Weg nach Süden folgte, verschwanden die Schiffe langsam am Horizont.«

—aus dem Reisetagebuch von Hesindeo Hesindei, 1031 BF

Zwischen Rethis und Chorphop ist die Mengbiller **‘Haiflotte’** Herrscher über das Askanische Meer. Sie schützt die Stadt vor feindlichen Überfällen, bietet Handelskonvois Geleit, macht Jagd auf Piraten – und spielt eine gewichtige Rolle im Spiel der Macht. In Kriegszeiten steht sie für Verteidigung und Eroberung bereit, transportiert Söldner und erbeutete Güter.

Zwei Dutzend Biremen, ein halbes Dutzend Triremen und einige Karavellen* patrouillieren auf See. Während die meisten anderen Flotten längst moderne Segelschiffe bevorzugen, setzt Mengbilla seit Generationen vornehmlich auf Galeeren, die zwar vergleichsweise langsam, durch ihren niedrigen Tiefgang und ihre Ruderer jedoch hervorragend an das Seegebiet vor Mengbilla, mit seinen Untiefen und widrigen Winden, angepasst sind.

Ihre Dienste lässt sich die Flotte mit gutem Silber vergelten. Jedes Schiff, das die Hoheitsgewässer Mengbillas befährt, muss nach dem Gesetz der Stadt einen **Geleitbrief** haben. Dieser sichert ihm den Schutz vor Piraten und Seeungeheuern – was indes nicht bedeutet, dass die Stadt für Verluste aufkommen müsste, falls ein Schiff tatsächlich einem Oktopoden oder Piraten zum Opfer fiele. Der Preis für den Geleitbrief bestimmt sich nach Größe des Schiffs, Mannschaft und Ladung, zudem werden – je nach politischer Situation – Zuschläge für die Herkunft des Schiffs erhoben, sodass Beträge zwischen 1/10 und 1/3 des Wertes der Ladung fällig werden. Besonders wertvolle Fracht oder hochrangige Passagiere sind zu melden – auch sie kosten einen Aufpreis.

Uneinsichtige Kapitäne, die nicht willens sind, die Abgabe zu leisten, sollten sich auf zeitraubende Kontrollen gefasst machen. Zudem sind die Seesoldaten dann keineswegs geneigt, bei der Ladung ein Auge zuzudrücken: Verbotenes – und was verboten ist, liegt im Ermessen der Söldner – wird ausnahmslos beschlagnahmt. Wer gar Widerstand leistet, wird als Pirat eingestuft und geentert.

Zu früh gefreut hat sich der, der glaubt, die Kosten gespart zu haben, weil man ihn auf See nicht kontrolliert hat. Am Hafen wird die Vorlage des Geleitbriefs gefordert – und wer keinen vorweisen kann, muss an Land die Gebühr berappen, mag er auch noch so sehr darauf pochen, dass er auch ohne Schutz sicher den Hafen erreicht habe.

In Konvois von fünf bis zehn Schiffen patrouillieren die Galeeren an der Küste. Vor allem nach Piraten hält man Ausschau, denn wie ein Mengbiller geflügeltes Wort sagt: *»Wenn schon jemand die fremden Kaufleute ausraubt, dann wir selbst«*. Es sind insbesondere einheimische Piraten, die als Geißel des Meeres gelten, seltener verschlägt es eine Thorwaler Otta hierher.

*Näheres zu Schiffstypen, Mannschaftsgraden und Offiziersrängen finden Sie in **Efferds Wogen 103ff** bzw. 94ff.

STREIT UM DIE FLOTTE

In einer Stadt, die vom Seehandel lebt, ist die Kriegsflotte von großer Bedeutung. Allerdings ist die Macht der Haifischflotte ins Wanken geraten, seitdem sie nicht länger unter einem Kommando segelt. Nach dem Tod von **Großadmiral Sidor Dorikeikos**, dem unangefochtenen Herrn der Flotte, gerieten seine potenziellen Nachfolger in Streit, die Einigkeit war vergessen, und damit auch die daraus erwachsene Stärke.

Seitdem liegen die verbliebenen Konkurrenten in erbitterter Fehde um das Amt und die damit verbundene Macht. Die Flotte ist gespalten, es bilden sich ständig neue Allianzen, die ebenso schnell wieder zerbrechen. Wer heute als aussichtsreicher Nachfolger Dorikeikos' gilt, sieht sich morgen bereits allein, von Haien umgeben.

Der Hohe Rat betrachtet die Situation mit widersprüchlichen Gefühlen: Konnte der Großadmiral früher für seine Dienste jeden gewünschten Preis festlegen, ist man nun wieder dazu übergegangen, einzelne Privilegien – wie das Recht, Geleitbriefe auszustellen, oder die Wacht über ein bestimmtes Seegebiet – zu versteigern – so wie man es auch schon vor Dorikeikos gemacht hat. Allerdings hat sich die Situation im Vergleich zu früher gewandelt. Zwar haben die Kapitäne und Kommandanten auch damals um Privilegien und Pfründe konkurriert, doch war der Kampf zwischen ihnen nie so erbittert. So hat sich in jüngster Zeit ein ruinöser Wettstreit um Kommandos entwickelt, der zwar den Stadtsäckel füllt, allerdings die Bewerber dazu treibt, sich den Gewinn an anderer Stelle wiederzuholen. Kaufleute stöhnen über die kräftig gestiegenen Gebühren für Geleitbriefe, auch beklagen sie sich über zunehmende Übergriffe auf ihre Fracht. Noch tröstet der in Mengbilla zu erzielende Profit darüber hinweg, doch bleibt abzuwarten, ob der Rat rechtzeitig einschreitet, wenn der Bogen überspannt wird – und ob er dann dazu überhaupt in der Lage ist.

Zudem ist offen, was passiert, wenn der Großemir von seinem Recht Gebrauch machen muss, im Kriegsfall über die Flotte zu verfügen. Ob ein Aggressor Mengbilla dann so verteidigungsbereit fände wie noch vor einigen Jahren, ist offen.

Ab und zu drehen die Mengbiller den Spieß um und verstecken an Bord einer Handelsgaleere Bewaffnete, die bei einem Überfall die Piraten solange beschäftigen, bis die Geleitschiffe heran sind. Dann fließt Blut! Denn Piraterie wird strengstens bestraft. Gefassten Seeräubern droht der Strick oder sie werden den Haien zum Fraß vorgeworfen. Die Glücklicheren werden in Ketten gelegt, um später in der Arena zu kämpfen oder versklavt zu werden.

Anders als im Mittelreich oder dem Horasiat, wo die Flotte der Krone unterstellt ist, gleicht die Mengbiller Flotte mehr einer Söldnereinheit, auf die der Großemir, aber auch andere einflussreiche Kyrios gegen Sold zurückgreifen können – sei es für einen Zug gegen Piraten oder gegen einen missliebigen Konkurrenten. Einzig im Kriegsfall, der vom Hohen Rat ausgerufen wird, verfügt der Großemir ausschließlich über die Flotte.

Der Hohe Rat stellt ausgesuchten Kapitänen **Kaperbriefe** aus, die sie berechtigen, gegen Kriegsgegner und andere Feinde der Stadt Raubfahrten zu unternehmen. Ein festgelegter Anteil an der Beute fließt für das Privileg der Straffreiheit in die Schatzkammer der Stadt, für die Opfer macht es indes keinen Unterschied, ob sie von einem Piraten mit oder ohne Kaperbrief ausgeraubt werden.

SÖLDNER UND SOLDATEN

Mengbilla gilt als eine der wehrhaftesten Städte der Region. Das liegt vor allem daran, dass jeder wehrfähige Bürger verpflichtet ist, für die Verteidigung der Stadt zur Verfügung zu stehen. Im Kriegsfall, wenn auch die Bürger zu den Waffen gerufen werden, kann die Zahl der Bewaffneten auf bis zu 5.000 Milizionäre ansteigen.



Dies kommt nicht von ungefähr: Nachdem die Stadt mehrfach von Angreifern erobert werden konnte, suchte man nach einem Weg, ein solches Schicksal künftig zu vermeiden. Mit Erfolg, denn seit der Befreiung der Stadt durch die Beni Szintauti im Jahr 464 BF hat kein feindlicher Angreifer die Stadt mehr einzunehmen vermocht, obwohl es immer wieder Versuche seitens des Mittel- und des Horasreichs gab. Die Mengbiller lassen sich ihre Furcht vor fremden Eroberern und räuberischen Angreifern eine Menge kosten. Dabei mag es manchen Fremdländern wundern, warum man nicht lieber längst eine Stadtmauer errichtet hat.

Rückgrat des Heeres sind die **Schwarzen Kohorten**, drei Regimenter, teils beritten, bestehend aus jeweils zehn Kohorten, die in den umliegenden Bezirken stationiert sind. Jede Kohorte hat eine Sollstärke von 50 Soldaten. Allerdings sind einige Offiziere dafür bekannt, ein Auge zuzudrücken, wenn ihre Soldaten während der Dienstzeit einem Nebengewerbe nachgehen, sodass nur ein Teil der Einheiten tatsächlich bereit steht.

Neben den Gardien der Stadt gibt es zahlreiche große und kleine **Söldnereinheiten**, deren Offiziere und Elitekämpfer zumeist in der *Kriegsakademie Rabenschabel* (siehe **Akademien und Schulen**, S. 110) ausgebildet worden sind.

Die Söldner, deren Anführer sich gerne mit Fantasietiteln wie Gran-Capitano oder General-Centurio schmücken, sind in der mächtigen Söldner-Gilde organisiert und verfügen über großes politisches Gewicht. Ihre Einheiten stehen hauptsächlich bei Kyrioi unter Vertrag, oder aber im Dienst des Großemirs, der vor allem die unruhige Grenze zu Dröl zu stärken versucht.

Das Oberhaupt der Söldnergilde ist traditionell auch *Generalissimus* der Stadt und damit Oberbefehlshaber sämtlicher Truppen zu Lande – auch wenn der Großemir im Kriegsfall nominell den Oberbefehl übernimmt. Die Machtfülle des Generalissimus wird von den anderen Kyrioi misstrauisch beäugt, denn schon einmal hat die Söldnergilde ihre Macht missbraucht und sich zum Tyrannen aufgeschwungen (siehe **Historie Mengbillas, Die Gildenkriege**, S. 130).

Damit das nicht noch einmal geschieht, unterhalten etliche Kyrioi eigene Banner – aus unfreien Kämpfern, die nicht der Söldnergilde untertan sind. Nur Freie können Mitglieder einer Gilde sein, das gilt auch für die Söldner, ein eherner Grundsatz, an dem bisher niemand zu rütteln vermochte. Anders das Verbot für Sklaven, Waffen zu tragen. Dieses wurde schon vor Jahrhunderten durch eine Mehrheit im Rat aufgehoben und durch ein Gesetz ersetzt, dass besagt, dass ein Sklave dann Waffen tragen darf, wenn es seinem Herrn nutzt und dieser dafür ein jährliches Entgelt an die Stadt zahlt.

DIE STADTGARDE

»Natürlich gibt es hier eine Stadtgarde. Sie kommt immer zu spät oder wenn man sie nicht brauchen kann. Sie nimmt die Opfer fest und lässt die Verbrecher laufen. Das einzig gute an ihr ist, dass sie bestechlich ist.«

—gehört in einer Mengbiller Hafentaverne, 1030 BF

In Mengbilla ist vieles legal, was andernorts verboten ist, dafür aber manches verboten, das andernorts erlaubt ist. Insbesondere für Fremde ist es nur schwer vorauszusagen, wann und weswegen die Stadtgarde ein- und mit welcher Härte sie durchgreift. Zumal – und da hat der oben zitierte unbekannte Gast leider recht –, ob die Garde ein Verbrechen verfolgt, hängt erheblich davon ab, wer von wem geschädigt worden ist. Ist einer einflussreichen Bürgerin ein seidenes Schweiß-tuch stibitzt worden, kann dies ein Dutzend Gardisten auf den Plan rufen, derweil sich niemand dafür interessiert, ob einem armen Matrosen am Hafen die Kehle durchgeschnitten wurde. Gegen eines der lokalen Gesetze (siehe **Gebote und Verbote**, S. 100) zu verstoßen, kann für den Unbedarften großen Ärger nach sich ziehen, während der Wechsler, der ihm Falschmünzen andreht, mit einer Verwarnung davon kommt – wenn er regelmäßig die Garde schmiert.

Die Wache hat ihr Quartier neben dem Badehaus im ehemaligen Praios-Tempel. *Capitana Daria Siquota* (geb. 995 BF, stämmig, muskulös,

auffälliges Schlangen-Luola auf dem Oberarm, Halbmotha) teilt allmorgendlich die Patrouillen der Gardisten ein, denn deren Zahl ist zu klein, um auch nur in den Gassen der Innenstadt für Ordnung zu sorgen. Es ist üblich, dass Ladenbesitzer und Handwerker dafür zahlen, dass sich die Gardisten in ihrer Gasse häufiger blicken lassen.

Ein ertappter Gesetzesbrecher tut gut daran, die „Mühen“ der Gardisten, ihn zu fassen und auf seine Untat hinzuweisen, mit einigen Münzen „zu vergelten“. Meist bleibt es dann bei der Rüge. Kann oder will der Beschuldigte diese Gefälligkeit nicht erweisen, schildert man ihm eindringlich den „Ernst der Lage“, um ihm Gelegenheit zu geben, doch noch ein Bestechungsgeld zu zahlen. Zeigt er sich weiter uneinsichtig, war er zu geizig oder bezichtigt er gar die Gardisten der Unredlichkeit, schleppt man ihn auf die Wache. Ihm bleibt nun nur noch die geringe Frist von einem Tag, in sich zu gehen und durch blanke Münze seine Reue zu zeigen und unbehelligt von dannen zu ziehen. Landet der Fall aber erst vor dem Kadi, wird es meist teuer.

VON HEILIGEN KRIEGERN

»Fünf gegen einen? Das ist doch ungerecht, die fünf haben gar keine Chance gegen mich.«

—Antwort eines Tempelwächters auf die Frage, ob er an einem 'borongefülligen' Schaukampf teilnehmen wolle.

Die **Schwarze Garde** ist die Elite unter den Kriegern Mengbillas. Die Tempelgardisten des Boron sind an ihren schwarzen Wappenröcken – ihr Privileg – zu erkennen. Die Gardisten haben ein Gelübde abgelegt, dass es ihnen verbietet, mit anderen außer Geweihten des Mengbiller Boron-Tempels und den eigenen Kameraden zu reden. Ihre grimmige, abweisende Miene und ihr Ruf als legendäre Kämpfer sorgen dafür, dass niemand sie behelligt.

Die Schwarze Garde ist für den Schutz des Tempels, seiner Geweihten und – wichtigste Aufgabe – der *Stadt der Toten* verantwortlich.

GLADIATOREN UND GELEHRTE – SPIELE UND SCHULEN

SPIELE, FESTE UND FEIERTAGE

Nicht nur Reisende suchen in Mengbilla nach Abwechslung und Vergnügen, auch die Bürger der Stadt verstehen es, rauschende Feste zu feiern, und sie lieben jede Art von Wettkampf: ganz gleich, ob beim Armdrücken in der Taverne, bei Wettrennen oder auch bei einer handfesten Schlägerei zwischen den Anhängern verschiedener Gilden.

Die Spiele in der **Arena** haben es den Bürgern besonders angetan. Diese werden für gewöhnlich von Kyrioi ausgerichtet, die damit um die Gunst des Volkes buhlen und die eigene Macht demonstrieren wollen. Je kostspieliger und aufwändiger das Spektakel ist, desto größer der Ruhm, aber auch der Neid. Die teuersten Gladiatoren, Kämpfe gegen exotische Tiere und aufwändige Kulissen sollen die Massen begeistern. Der Wettstreit unter den Kyrioi um die Gunst der Zuschauer hat einige honorige Bürger schon an den Rand des Ruins und darüber hinaus gebracht.

Siegreiche **Gladiatoren** genießen hohes Ansehen, und wer auf Dauer die Gunst der Zuschauer zu gewinnen weiß, kann in Mengbilla ein Vermögen verdienen. Nicht zuletzt deshalb gibt es viele Freie, die eine Laufbahn als Gladiator anstreben, auch wenn das Risiko, tot oder als Krüppel im Staub der Arena zu enden, hoch ist. Gelegentlich gelingt es Außenseitern, durch Kühnheit oder Glück zum gefeierten Helden zu werden – und kaum etwas lieben die Mengbiller mehr als den Aufstieg eines Außenseiters.

Für unfreie Gladiatoren bedeutet der Erfolg indes nicht nur das Überleben: Haben sie ihren Besitzern Gold und Ansehen erkämpft, werden sie mit der Freiheit und einem stattlichen Handgeld belohnt. Selbst verurteilte Verbrecher und entflozene Sklaven können in seltenen Fällen auf diese Weise ihre Freiheit erringen.



EINIGE BEISPIELHAFTE SZENEN IN DER ARENA

- Ein schwer gerüsteter Kämpfer, wegen seines schweren, mit einem Echsenkamm verzierten Helmes 'Panzerchse' genannt, verliert gegen einen leichtbewaffneten Kämpfer mit Netz und Dreizack, der seinen Gegner geschickt einzufangen versteht.
- Zwei Gladiatoren in leichter Rüstung (Lederharnisch, Schwert, Dolch, Helm) treten im Blindkampf gegeneinander an. Das Publikum versucht, den gegnerischen Gladiator durch Rufe irrezuleiten bzw. den eigenen Favoriten sicher zu lotsen.
- Ein unbekannter, unerfahrener Kämpfer mit lädierten Arm- und Beinschienen besiegt unter dem Gejohle des Publikums mit sichtlich Mühe (und nach zahlreichen Verletzungen) einen gereizten Dschungeltiger (**ZBA 162**) durch einen gezielten Speerstoß.
- Ein Höhepunkt ist die sogenannte *Turris*: Ein mit Speeren, Schild und Schwert ausgerüsteter professioneller Kämpfer verteidigt einen hölzernen Turm gegen eine schlecht bewaffnete Übermacht (verurteilte kleine Gauner und Tagediebe, denen für den Fall ihres Sieges der Bürgerbrief versprochen wurde).

Einmal im Jahr erlebt die Arena ein besonderes Spektakel. Dann drängt sich das Publikum dicht auf den Rängen und die bunten Banner der neun Gilden schmücken die Mauern der Arena. Beim **Tag des Kampfes**, wie das *Fest des Schwertes* in Mengbilla heißt, treten die Gilden der Stadt – vertreten durch ihre Kämpen – gegeneinander an. Der Wettstreit wurde von Großemir *Sarawan al-Djehadi* eingeführt, um die stetig schwelenden Auseinandersetzungen zwischen den Gilden auf diese unterhaltsame Weise in geordnete Bahnen zu lenken.

Bei dem Wettkampf geht es nicht nur um die Ehre. Das Abschneiden der Gladiatoren wirkt sich auch auf den politischen Einfluss der Gilden aus. Er bestimmt die Abfolge von Abstimmungen, die Rangfolge der Gildenoberen und er entscheidet vor allem darüber, wie viel Geld eine Gilde aus der Stadtkasse erhält. Entsprechend erbittert sind die Kämpfe, die bis in die Nacht zum 16. Rondra währen.

Es kommt regelmäßig zu Versuchen, den Ausgang des Wettkampfs zu beeinflussen. Bestechung, Magie, der Einsatz von Giften oder auch Mord – kein Mittel ist zu verwerflich, um die eigene Position zu stärken. Sollte ein Täuschungsversuch entdeckt werden, darf der Urheber – oder zumindest ein geeigneter Sündenbock – sich allerdings auf seinen eigenen baldigen Auftritt in der Arena freuen ...

Die Anhänger der Gilden sind jederzeit bereit, Täuschung und Betrug zu wittern – ganz gleich, ob zu Recht oder Unrecht. Häufig kommt es während der Spiele zu Tumulten auf den Rängen und Schlägereien in den Straßen.

Der Sieger des Finalkampfes wird nicht nur von seiner Gilde mit Geschenken überhäuft, er trägt auch für die Dauer eines Jahres den Titel *Kyrios des Kampfes* und wird – gleichgültig, aus welchen Verhältnissen er stammt – wie ein Mächtiger der Stadt behandelt.

AKADEMIEN UND SCHULEN

Auch wenn es einem bei einer Stadt wie Mengbilla nicht als erstes in den Sinn kommt, gilt die Stadt als ein Hort der Gelehrsamkeit mit zahlreichen Schulen, Akademien und Lehrmeistern.

Die älteste und bekannteste Schule ist die **Kriegerschule Rabenschnabel** am Schwertermarkt. Die Akademie wird vom Großemir, der Boron-Kirche und der Gilde der Söldner unterhalten, von denen jeder pro Jahrgang 9 Zöglinge aufnimmt. Der größte Teil der Schüler entstammt den wohlhabenden Familien der Stadt. Allerdings bieten Gilde und Tempel auch talentierten Kindern aus einfachen Familien Stipendien. Auch Schüler aus benachbarten Städten oder gar fernen Regionen finden bisweilen Aufnahme, wenn sie das hohe Schulgeld (500 Dukaten pro Jahr) aufbringen können. Zwischen den Schülern unterschiedlichster Schichten herrschen wenig Liebe und Zusammenhalt, die Rivalität drückt sich in erbitterter Konkur-

renz bis hin zu wüsten Prügeleien aus. Geführt wird die Schule von *Jehodan al'Pyr ibn Chadim* (geb. 975 BF, feuerrotes Haar, grüne Augen, athletisch), einem erfahrenen Krieger und Kommandanten, unter dem Port Corrad erobert wurde. Erst der geniale Feldherr Lecomar vom Berg vermochte ihn zu schlagen – kein Makel, wie die meisten meinen. Jehodan stehen die Vorsteher der drei Klassen zu Seite: *Daria Gerbelstein* (geb. 957 BF, dürr, weißhaarig, kalte Stimme, eine Meisterin mit dem Rabenschnabel), eine Akoluthin Borons, bildet seit Jahrzehnten die gefürchtete Schwarze Garde aus und gilt als erbarmungslose Schleiferin. Der Ruf *Cherim ibn Tureks* (geb. 964 BF, vernarbt Gesicht, ihm fehlen rechts zwei Finger) ist kaum besser, denn der alte Söldnerhauptmann hat nur einen Freund: den Rohrstock. Von ihm macht er reichlich Gebrauch, wenn die Schüler ihre Linkhand nicht richtig einsetzen. *Marwan dai Zulipan* (geb. 992 BF, dunkle Hautfarbe, kräftig und hochgewachsen) ist der jüngste Lehrmeister der Schule und gilt als Günstling des Großemirs. Das darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass er ein Künstler im Umgang mit dem Sklaventod ist, den er zu Fuß ebenso zu führen weiß wie vom Pferd aus.

Die Ausbildung ist hart und fordert den Schülern viel ab. Verfehlungen werden erbarmungslos bestraft, und manch gescheiterter Zögling endet als Gladiator in der Arena.

Nach der sechsjährigen Ausbildung nehmen die meisten Absolventen die Gelegenheit wahr, für drei Jahre in den Dienst des Großemirs, der Söldnergilde oder des Boron-Tempels zu treten. Auch danach verbleiben viele im Dienst ihrer Herren.

(Die Modifikationen eines Abgängers der Kriegerschule Rabenschnabel finden sich in **WdH 105**)

Die **Halle der Alchemie** ging aus den 815 BF vollständig zerstörten *Laboratorien der Höheren und Niederen Alchimie* zu *Belenas* hervor.

FEIERTAGE IN MENGBILLA

● **15./16. Rondra:** *Tag des Kampfes*: Großer Gladiatorenwettstreit der Gilden.

● **1. Efferd:** Der *Tag des Wassers* zählt in der Seefahrerstadt zu den Höhepunkten im Jahresablauf. Militär- und Handelsschiffe fahren prächtig geschmückt aus, um dem Herrn der Meere zu opfern, die Gläubigen erneuern in einer Zeremonie die bunte Bemalung des Efferd-Tempels.

● **25. Efferd:** Mengbilla feiert seine Unabhängigkeit mit einem großen Spektakel im Hafen, bei dem kunstvoll nachgebaute mittelreichische Miniaturkriegsschiffe versenkt werden, um des *Tags der Großen Havarie* zu gedenken. Unbedachte Reisende aus dem Mittelreich, die aus ihrer Herkunft keinen Hehl machen, landen häufig ebenfalls im Hafenbecken.

● **1. Boron:** *Totenfest*; Gedenken an die Verstorbenen mit Prozession zur *Stadt der Toten*; in der Nacht zum 2. Boron in der ganzen Stadt Hetzjagden unter Rauschkrauteinfluss, bei denen als Prais-Geweihte verkleidete verurteilte Schwerverbrecher vom Mob erschlagen werden.

● **2. Boron:** Prunkvolle Parade zum Gedenken an *Kernal ibn Aldar* und die Befreiung der Stadt durch die Beni Szintai vom Joch der Priesterkaiser.

● **3. Boron:** Auf dem Schwertermarkt findet am *Tag der Wehrweihe* für Bürger, die ihren Dienst in der Bürgerwehr absolviert haben, in einer feierlichen Zeremonie die letzte Wehrübung statt.

● **30. Boron:** Der *Tag des großen Schlafes* wird mit weihvollen Prozessionen und Messen begangen.

● **17. Peraine:** Einer der überregional bedeutenden Feiertage ist der *Sanct-Thallian-Tag*. An diesem Tag wird des sagenhaften ersten Purpurfärbers der Stadt gedacht.

● **12. Rahja:** Am *Tag des Belen-Horas* feiert man den Gründer der Stadt auf der Plaza Belen-Horas.



Dort werden die Zöglinge der Alchimistengilde unterrichtet. Vorsteher ist **Menchal ak'Taran** (siehe Seite 123), der jedoch nur noch selten selbst lehrt. Lehrerin für die Herstellung von Mengbiller Feuer ist **Setrapa Kolemaistos** (geb. 994 BF, hübsche Dunkelhaarige, deren Charisma jedoch empfindlich darunter leidet, dass sie ständig von übelriechenden Ausdünstungen umweht ist), eine Schülerin ak'Tarans, die zeitweilig auch als seine Geliebte galt. Sie ist für ihre unkonventionellen Lehrmethoden und ihre Freude am praktischen Experiment bei ihren Schülern sehr beliebt.

Die Ausbildung bei **Borondan Kanbassa** (geb. 984 BF, lange schwarze fettige Jahre, übellaunig) ist kostspielig, dafür darf man sich danach rühmen, sein Handwerk bei einem der besten (und skrupellosesten) Giftmischer des Südens erlernt zu haben.

Als Schüler der Färber werden nur Söhne und Töchter frei geborener Bürger der Stadt akzeptiert. Jene von ihnen, die in die Kunst der Purpurfärberei eingeweiht werden, müssen einen heiligen Eid leisten, das Geheimnis zu wahren; sie dürfen die Stadt bis an ihr Lebensende nicht verlassen.

Die am Tempel der Schlange gelegene **Hesinde-Schule** bietet auch (frei geborenen) Kindern der unteren Schicht die Möglichkeit, Lesen und Schreiben zu lernen. **Hesindian Scherenschleifer** (geb. 951, hochgewachsen, eingefallene Wangen, jüngerer Bruder des verstorbenen Magisters der Magister Hexander Scherenschleifer), Geweihter der Hesinde und Leiter der Schule, sieht seine Berufung jedoch nicht nur in der Volksbildung. Geneigten Zöglingen vermittelt er engagiert Naturwissenschaften und Philosophie. Mengbillas Gilden sehen in den Lehren der Schule keine Bedrohung, sondern schicken aussichtsreiche Zöglinge gerne in ihre Obhut.

Das **Freie Druckhaus aller Wissenschaften** gibt am beredtesten Auskunft über die Freimütigkeit, mit der man hier der Wissenschaft begegnet. Das Druckhaus, das Traktate aller Art verbreitet, wurde von dem aus Al'Anfa geflohenen **Fedor Aldogan** (geb. 991 BF, gedrungene Gestalt, glatzköpfig, brauner Oberlippenbart) gegründet. Aldogan lässt sich die Veröffentlichung von Werken gut bezahlen – je brisanter,

desto teurer. Kein Manuskript, das zu abwegig oder zu ungehörig wäre – sofern es nicht den Geboten der Boron-Kirche widerspricht. Man arbeitet eng mit dem Hesinde-Tempel zusammen, der die umfangreiche Werksammlung und die Druckerei nutzen darf. (👁 134 C, 134 E)

An der **Kurtisanenschule** werden neben Liebespraktiken auch Etikette, höfischer Tanz und andere gesellschaftliche Fertigkeiten gelehrt, damit sich die Abgänger in den gehobenen Kreisen als Favoriten der Mächtigen sicher bewegen können. Allerdings gerät diese umfassende Ausbildung immer mehr ins Hintertreffen. Die neue Leiterin der Schule, **Tandora a'Laila** (geb. 985 BF, (gefärbte) dunkelrote Haare, leicht untermischt, grelle Schminke), legt vermehrt Wert darauf, ihre Zöglinge schnell und günstig in den Grundzügen der Liebeskunst zu unterweisen. Wenige auserwählte Schülerinnen und Schüler erhalten eine spezielle Ausbildung, in der, wie es heißt, "das Leiden und Erleiden ebenso im Mittelpunkt steht wie das Lieben". Eine Kunst, die bei betuchten Kunden im *Palast der tausend Ruten* sowie im *Hof der Laternen* heuer sehr gefragt ist.

Im Umfeld der Arena haben sich **Gladiatorenschulen** angesiedelt, in denen Freie und Sklaven zu Arenakämpfern ausgebildet werden. Die berühmteste und älteste Gladiatorenschule ist die des **Said ibn Omar**, in der seit über 250 Jahre junge Frauen und Männer in der Kampfkunst unterrichtet werden. Der Leiter der Schule, **Xandros Polleandra** (geb. 982 BF, Zyklopäer, klein gewachsen, muskulöser Oberkörper), nimmt mit Vorliebe gescheiterte Absolventen der Kriegerschule auf da "in ihnen ein Feuer brennt, das allein auf dem Sand der Arena gelöscht werden kann", wie er zu sagen pflegt. Rangeleien zwischen den Schülern zählen zum Alltag der benachbarten Institute.

Zu den jüngsten Häusern zählt die Schule von **Tulefa al'Kira** (siehe **Die Gilde der Söldner**, S. 102), die von ihrem Ruhm als 'Königin der Gladiatoren' profitiert und viele Halbwüchsige anzieht, die es ihr gleichtun wollen. Tulefa kann es sich daher leisten, nur ausgewählte Schüler auszubilden. Ihre Spezialität ist der Kampf mit dem Netz, sodass sie gelegentlich auch Sklavenjäger unterweist.

DIE STADTFEILE MENGBILLAS

RINGS UM DAS HAIFISCHBECKEN – DER HAFEN

»Liaielli steh ihr bei. Als wir heute Morgen in den Hafen einliefen, zogen wir den leblosen Körper einer jungen Matrosin aus dem Wasser. Das ist schon die dritte Leiche in diesem Mond. Dieser verfluchte Kampf um die Nachfolge des Großadmirals. Nichts als Blut fordert er. Als die 'Haifischzähne' in Sicht kamen, lief mir ein Schauer über den Rücken. Nicht, weil mir vor einem Tor, das mit Raubfischzähnen bemalt ist, bange wäre, wie manchem Laffen, der das erste Mal in die Stadt kommt. Doch wo einst die Galeeren der Flotte ankerten, hat sich nun Zwergen-Oranna verschanzt. Diese kleinwüchsige Dämonen-Capitana herrscht rücksichtslos über den westlichen Teil des Hafens. Und der Großemir kümmert sich einen Dreck darum, was sie treibt. Wir hatten gerade den Efferd-Tempel passiert, als ihre Häscher auch schon heran waren, um lauthals die Hafengebühr von uns zu fordern. Einen Silbertaler mehr als im letzten Mond. Schon wieder! Doch aus dem neuen Hafen hört man noch Schlimmeres. Dort kassiert an jedem Anleger ein anderer Kapitän, und wenn sich einer das Gebiet eines anderen schnappt, zahlen die Kauffahrer, die dort liegen, gleich ein zweites Mal.«

—aus dem Logbuch der Wilden Thalionmel unter Kapitän Denderan Cabazzo, 24. Travia 1032 BF

Das Herz Mengbillas ist der große Hafen, der sich zwischen mehreren Inseln erstreckt. Der allgegenwärtige Gestank nach Fisch und das Gekreische der Möwen dringen bis in die hintersten Winkel der Altstadt. Die **Insula Quarantina** mit ihrem **Leuchtturm (1)** schützt das Hafenbecken vor den Launen Efferds, derweil die **Festung** mit ihren Mauern

und Geschützen feindliche Schiffe abwehrt. Daran schließen sich die Kais des **Alten Hafens** an. Obwohl der neue Hafen, der Handelshafen, sich größerer Beliebtheit erfreut und die großen Handelshäuser auf der Insel **Rahjazira** längst neue und größere Kontore errichtet haben, legen auch heute noch viele Schiffe und Kähne an den muschelbesetzten Molen an, um ihre Fracht zu löschen, denn Liegeplätze sind begehrt. Der Alte Hafen dient außerdem kleinen Fährschiffen, die zwischen den Inseln der Stadt verkehren, als Anlegeplatz.

Zwischen dem **Alten Kriegshafen** und der **Sklaveninsel** mit ihren weitläufigen Baracken für die Rudersklaven ragt strahlend zwischen all den verwitterten Schuppen, Speichern und Kaschemmen die imposante **Palazzo Gerbelstein (3)** empor. Dort residiert der mächtige Handelsfürst Alrik Gerbelstein. Der weiße Marmor seines Palastes hebt sich herausfordernd vom schwarzen Basalt des benachbarten **Tempels der Nacht**, dem Boron-Tempel, ab – ein Zeichen der Macht und des Selbstwertgefühls des Patriarchen.

Das Gros des Warenumschlages findet jedoch im **Handelshafen** auf **Rahjazira** statt, wo Schiffe aus aller Herren Länder anlegen. In den Kontoren und Speicherhäusern der mächtigen Handelshäuser **Karinor (4)**, **Terdillion (5)** und **Weyringer (6)** lagern Waren von immensem Wert und warten auf ihre Verschiffung.

Im ganzen Hafengebiet geschieht nichts ohne das Wissen der Gerbelsteins. Hafenmeister **Abelmir Gerbelstein** (siehe Seite 125) ist für die Bemessung des Zolls und die Zuweisung der Lagerhäuser verantwortlich. Gegen seinen Willen entladen die Schauerleute kein Schiff. Für jeden Dienst im Hafen wird Geld verlangt – und je schneller ein Schiff abgefertigt werden will, desto tiefer muss sein Kapitän in die Tasche greifen.



Im **Neuen Kriegshafen** liegen mehrere Biremen stets zum Auslaufen bereit, gleich ob es gegen feindliche Thorwaler oder das Schiff eines Rivalen geht. Der Konkurrenzkampf unter den Kriegsschiffkapitänen hat den Hafen zu einem unruhigen Pflaster gemacht. Streitereien und Schlägereien sind an der Tagesordnung, und auch vor Sabotageakten schrecken manche Konkurrenten nicht zurück. Oberhalb des Kriegshafens thront der **Admiralspalast (7)** mit seinem mächtigen Turm, von dem aus man einen guten Überblick über den Hafen hat. Dort ist auch die Hafenmeisterei untergebracht.

Der Tempel des Efferd (2)

Gegenüber der Altstadt erhebt sich der aus bosparanischer Zeit stammende Efferd-Tempel mit seiner berühmten *Wellenstiege*, einer breiten Treppe, deren Stufen bis auf den Grund des Alten Hafens reichen. Die Halle zählt zwar nicht zu den bedeutendsten Heiligtümern des Meeresgotts, dennoch drängen sich dort die Seefahrer und Fischer, um eine gute Ausfahrt zu erbitten oder sich für eine ruhige Reise zu bedanken. Das Haus des Meeresgottes lebt gut von den zahlreichen Opfergaben, die den launischen Efferd besänftigen sollen. Zugleich hegen Besucher des Tempels eine abergläubische Furcht vor dem Heiligtum, denn der Boden der Gebethalle befindet sich unterhalb der Wasserlinie, sodass die Gläubigen bei Flut durch tiefes Wasser waten müssen, um ihre Opfergaben auf dem Aquamarinaltar mit seinen eingelegten Symbolen aus Gwen-Petryl-Steinen darzubringen. In manchen Nächten erstrahlen die leuchtenden Steine nicht im gewohnten kühlen Blau und Türkis. Dann taucht ein unheilvoll grünlicher Schimmer die Bethalle in überderisches Licht. Bei *‘grünem Wasser fahren’* gilt den Seeleuten als schlechtes Omen, und nur eine günstige Prophezeiung der Geweihten *Efferlil* (geb. 961 BF, kleine Gestalt, lockiges weißes Haar, blaue Augen, tiefe feste Stimme, wenn sie wahrsagt) kann sie dann noch besänftigen. Die Mystikerin, die bei nüchterneren Geistern als leicht verrückt gilt, sorgt durch ihren Ruf und ihre Gabe dafür, dass regelmäßig großzügige Spenden der Schiffsbesitzer und Kapitäne fließen (👁 134 A, 135 E).

Der Palast des Großadmirals (7)

Vom **Neuen Kriegshafen** geht es über eine Freitreppe den Hügel hinauf zum Admiralspalast. Die Wände des weitläufigen, zweistöckigen jungen Bauwerks sind weiß verputzt, über dem breiten Portal prunkt das reichverzierte Wappen Mengbillas mit dem Haikopf. Mannshöhe Fenster lassen viel Licht ins Innere des im Stil eines horasischen Stadtpalazzos errichteten Hauses, dessen prunkvolle Säle und Gemächer Sidor Dorikeikos mit zahlreichen Kostbarkeiten und Preziosen ausgestattet hat. Bis zu seinem Tod wurden im Palast regelmäßig üppige Feste gegeben, die von der Macht des Großadmirals kündeten. Seitdem das Amt häufig wechselt, sind jedoch viele Kostbarkeiten aus den Räumen verschwunden und die einstige Pracht schwindet dahin (👁 136 A).

ALTER KRIEGSHAFEN

»Wenn die Sägen und Hämmer in den Werftanlagen des alten Kriegshafens verstummt sind, zünden die Sklaven Laternen an, die den Spielsüchtigen den Weg zum Alten Arsenal weisen. Nacht für Nacht bevölkern sie die alte Hafenmeisterei, verspielen ein Vermögen beim Boltan, lassen den Bosparanjer sprudeln und sich von Kurtisanen verwöhnen. Gilborn Zeforika, der nach Dorikeikos' Tod nach Mengbilla kam und die Insel kaufte, scheint ein goldenes Hündchen zu haben. Man munkelt, er habe Zwergen-Oranna mit Gold gefügig gemacht und im Arsenal einen Phe-Tempel eingerichtet oder sei sogar selbst ein Mondschaten, aber gewiss ist nichts davon.«

—aus dem Reisetagebuch der Aves-Geweihten Iyanda, 1031 BF

Zerbröckelnde Wehranlagen aus Lehmziegeln und von Termiten angefressene Schiffsschuppen sind stumme Zeugen, dass die Insel lange Jahre dem Verfall preisgegeben war. Selbst die Haifischzähne, die man als Zeichen der Wehrhaftigkeit der Flotte auf die Tore des

Arsenals aufgemalt hat, halten einem genaueren Blick nicht stand: die Farbe ist rissig und blättert ab. Hier hat Zwergen-Oranna ihren Sitz, eine ehemalige Kapitänin unter Sidor Dorikeikos, die über den westlichen Teil des Hafens herrscht.

Inmitten des Verfalls erstrahlt die alte Hafenmeisterei in neuem Glanz und neu errichtete Werftgebäude künden von Gilborn Zeforikas Bemühungen, die Insel wieder zu dem zu machen, was sie einst war. Noch gibt es aber genügend dunkle Gassen und verlassene Gebäude, wo sich Halunken aus Zwergen-Orannas Gefolge verbergen können, um unvorsichtigen Gästen aufzulauern und sie auszurauben.

INSULA QUARANTINA

»Als die *‘Suleiman’*, eine Drei-Mast-Karavelle, mit der braunen Seuchenfahne Kurs auf unsere Insel nahm, bat ich Schwester Perinakis, an der Untersuchung der Besatzung teilnehmen zu dürfen. Der Kapitän hieß uns wortreich auf seinem Schiff willkommen. Er führte uns zu einer Kammer im Bug des Schiffes, in der die Kranken eingesperrt waren. Ein Schwall übler Gerüche kam uns entgegen, kaum dass wir die Türe geöffnet hatten: Schweiß, Urin, Fäkalien, dazu ein süßlich-fauliger Gestank, an den ich mich nur zu gut erinnerte. *‘Das Dschimbas-Fieber’*, flüsterte ich Schwester Perinakis zu. Drei Wochen lang hatte das Fieber damals in dem Örtchen Dschimbas gewütet und die Hälfte der Bevölkerung zu Boron geschickt. Perinakis nickte nur und machte dem Kapitän klar, dass die Kranken ins Spital verbracht würden, während für alle anderen an Bord eine vierzig-tägige Quarantäne auf der Insel angeordnet werde. Da raufte sich der Kapitän die Haare, er flehte und bettelte und bot sogar Gold an, um das zu vermeiden. Zu meiner Überraschung ließ sich Schwester Perinakis erweichen. Es blieb zwar dabei, dass die offenkundig Erkrankten ins Spital gebracht wurden. Alle anderen jedoch blieben verschont. Das kostete den Kapitän sehr viel Gold, aber dafür konnte er die Seuchenfahne einholen und in den Hafen einlaufen, um seine Ladung zu löschen. Ich hielt das zwar für gewagt, aber Schwester Perinakis verfügt über viel mehr Erfahrung in diesen Dingen als ich, und immerhin bekam ich einen stattlichen Anteil.«

—aus dem Tagebuch des Therbüniten Turikan, 1030 BF

Im feuchtheißen Klima Mengbillas sind Seuchen eine allgegenwärtige Gefahr, die Arm und Reich gleichermaßen zu fürchten haben. Die Sümpfe ringsum, mit ihren schädlichen Miasmen, aber auch die vielen Reisenden, die in die Stadt kommen, stellen ein hohes Risiko dar. Aus diesem Grund ist es Gesetz in Mengbilla, dass sich jedes einlaufende Schiff einer Inspektion durch die Therbüniten unterziehen muss.

Beim kleinsten Verdacht auf eine Erkrankung verbringen Schiff, Mannschaft und Passagiere mindestens 40 Tage auf der abgeschirmten Insel. Allen Erkrankten wird mit braunem Sud ein Siechenmal (der Storch) auf die Stirn gemalt, das nicht abgewaschen werden kann, aber im Laufe von Wochen verblasst. Auch Einwohner der Stadt, bei denen eine ansteckende Krankheit diagnostiziert wird, werden mit der Seuchenfahne auf die Insel gebracht. Man pflegt sie im Spital, bis Peraine oder Boron sich ihrer erbarmen. Alle, die genesen oder die Quarantäne ohne ein Krankheitszeichen überstehen, dürfen die Fahrt fortsetzen und in Mengbilla anlanden.

Ist keine Heilung möglich, aber der Tod dennoch fern, bringt man die Kranken auf die 80 Meilen südwestlich gelegene Insel *Malatuda*, wo sich drei Peraine-Geweihte, die selbst das Leben von Ausgestoßenen führen müssen, der armen Seelen annehmen.

Die Oberin der Therbüniten, *Schwester Perinakis* (geb. 981 BF, schulterlange offene schwarze Haare mit grauen Strähnen, braune Augen, meisterliche Heilerin, kompetente Verwalterin), ist sich der Wichtigkeit ihrer Aufgabe wohl bewusst. Allerdings leidet der Orden unter chronischem Geldmangel, denn die Pflege von mittellosen Erkrankten frisst hohe Summen, die durch Spenden und die Saläre, die Schiffseigner für die Unterbringung ihrer in Quarantäne befindlichen Mannschaften bezahlen müssen, nicht gedeckt werden. Deshalb kann die Geweihte nicht immer der Versuchung widerstehen, wenn



ein Kapitän sich aus der Quarantäne freizukaufen versucht – obgleich sie weiß, dass die Strafe, die sie für ihren Eidbruch erwartet, grausam sein wird.

Darüber, dass keiner der Kranken die Insel verlässt, wacht ein Außenposten der Stadtwache. Der Dienst auf der Insel ist unbeliebt, da die Wachen fürchten, sich anzustecken. Allerdings kommen sie nur dann mit einem Kranken in Kontakt, wenn dieser die Flucht wagt (und müssen danach ebenfalls in Quarantäne).

Am westlichen Rand der Insel ragt der achteckige **Leuchtturm (1)** achtzehn Schritt in den Himmel. Während der Nacht weist ein grünlich schimmerndes Leuchtfeuer Schiffen den Weg zum Hafen – eine Maßnahme, die es Strandpiraten erschweren soll, Schiffe durch falsche Signale in die Irre zu leiten. Das Pulver, das für die Färbung des Feuers sorgt, zählt zu den wohlgehüteten Geheimnissen der Alchimistengilde.

SEUCHEN UND KRANKHEITEN IN MENGBILLA

Häufig wurde die Stadt in der Vergangenheit Opfer von Seuchen, bei denen bis zu einem Viertel der Bevölkerung dahingerafft wurde. Zuletzt wütete in den Jahren 1018 bis 1020 BF die Rote Keuche in der gesamten Region.

Auf Grund der zahlreichen Reisenden können grundsätzlich sämtliche Krankheiten in Mengbilla auftreten, besonders häufig sind aber folgende:

- Blutiger-Rotz: mittelschwere Krankheit, sehr ansteckend (20–30%); Hauptauslöser: längerer Aufenthalt im Regenwald
- Blaue Keuche: schwere Krankheit, kaum ansteckend (5–10%); Hauptauslöser: Blutiger Rotz
- Dschimbas-Fieber (schwere Ausprägung des Brabaker Schweißes): schwere Krankheit, hoch ansteckend (40–60%); Hauptauslöser: Moskitos
- Zorgan-Pocken: schwere Krankheit, stark ansteckend (25–50%), Hauptauslöser: Namenloser Fluch

(Mehr zu den Krankheiten Aventuriens finden Sie in **GA 206f**.)

PENINSULA FORTEZZA

Erhaben thront die Festung Mengbillas, Sitz des *Rats der Neun*, seit Urzeiten auf einer kleinen Halbinsel über dem Alten Hafen. Einige Mauern der Befestigungsanlage stammen noch aus den Tagen Bosparans, als die Horaskaiser hier ihren Stützpunkt Belenas errichteten. Ein Zeugnis ist der **Alte Anleger (8)**. Die Festung wurde im Laufe der Jahrhunderte mehrfach erweitert und umgebaut, sodass man an den unterschiedlichen Baustilen auch die wechselnden Machthaber ablesen kann. So ist der **Trodinarpalast (9)** im bosparanischen Stil errichtet worden, derweil die **Residenz des Großemirs (10)** mit üppigem tulamidischen Zierrat und fünf Zwiebeltürmen mit goldenen Kuppeln aufwartet (👁 135 E).

Die privaten **Gemächer des Großemirs (11)** befinden sich in einem separaten, prachtvollen Gebäude, das in die alte Festungsmauer hineingebaut wurde. Von den geschwungenen Fensteröffnungen hat man einen herrlichen Ausblick auf den Hafen und die Stadt sowie den privaten Anleger des Großemirs, wo seine Prachtgaleere *Nachtwind* festgemacht ist.

Der Trodinarpalast (9)

Von der *Plaza Belenas* führt eine breite Marmortreppe, die mit mächtigen schmiedeeisernen Gittertoren abgesperrt werden kann, hinauf zum Trodinarpalast. Der Bau stammt aus den Tagen Bosparans, als ein 'Trodinar' genannter Statthalter für den Horas über die Stadt gebot. So prunkt bis heute die Sonnenscheibe der Horaskaiser über dem Eingangsportal. Dies wird jedoch nur einem aufmerksamen Besucher auffallen, da man den Haikopf Mengbillas in die steinerne Scheibe eingemeißelt hat.

Im Inneren des Palastes ist es allerdings mit der Grandezza vergangener Zeiten nicht mehr allzu weit her: Ein Flügel dient heute als Sitz der Stadtverwaltung, die hohen, weitläufigen Gemächer wurden zweckmäßig in Schreibstuben umgebaut.

Kaum ein Besucher Mengbillas, den es nicht in die langen zugigen Korridore und engen Stuben des Gebäudes führt, denn hier erhält man vom *Bürgerbrief* bis zur Genehmigung, Spiele in der Arena aufzuführen zu dürfen, alles, was Mengbillas eifrige Bürokratie bereithält. Lange Schlangen vor den Amtsräumen sind die Regel, und Besucher müssen viel Geduld und noch mehr Silber mitbringen.

Im nördlichen Flügel des Gebäudes befindet sich der *Sitzungssaal des Hohen Rates*, wo die Geschehnisse der Stadt in den drei Mal wöchentlich stattfindenden Ratssitzungen bestimmt werden. Die üppig mit Edelhölzern und Malereien ausgeschmückte Halle ist allein dem Rat vorbehalten, sie als Unbefugter dennoch zu betreten, gilt als Hochverrat.

Im südlichen Flügel liegt die große *Halle der Haie*, die ihren Namen wegen des Haikopffrieses trägt, das den Saal ziert. Hier versammelt sich zwei Mal monatlich der Bürgerrat. Auch die **Kasernen der Stadtgardisten (12)** sind in der alten Festung untergebracht (👁 135 E).

QUAD BASARI – DAS BASARVIERTEL

»Heute wollte ich den Belen-Horas-Schrein besichtigen. Ich hatte ihn zwar schon ein Mal flüchtig gesehen, als ich mir einen Bürgerbrief im Trodinarpalast ausstellen ließ, doch nachdem ich dort drei Stunden warten musste, war die Sonne bereits untergegangen.

Vom Hotel Havarie schlenderte ich also in Richtung der großen Festung und beschloss spontan, zuvor einen kleinen Gang über den Basar zu machen. Ich sage dir, ich kam aus dem Staunen nicht heraus. Ich kenne die Märkte von Kuslik und auch die Warenschau in Grangor habe ich ein Mal besucht, doch das ist alles nichts, verglichen mit Mengbillas Basar. Überall gibt es kleine und große Stände, ein Geschäft drängt sich an das andere. Hinter jedem Durchgang öffnet sich eine neue Welt, es ist ein Fest für die Sinne, für Augen, Ohren und die Nase. Und auch die Zunge kommt nicht zu kurz: An jeder Ecke werden Speisen feilgeboten, fremdartig-duftend, und auch Früchte, wie ich sie nirgends sonst je sah.

Ich gestehe es ein, ich habe auch eine Sklavenversteigerung beobachtet und wehmütig dem traurigen Blick einer dunkelhäutigen Schönheit standgehalten. Ich konnte sie mir eh nicht leisten, und als sie von ihrem neuen Herrn in Ketten durch die Menge geführt wurde, habe ich schnell weggeschaut. Kurz darauf wäre ich beinahe mit einer Schar grimmiger Wachen in schwarzen Rücken mit einem silbernen Haikopf zusammengestoßen, die mit kehligen Rufen die Menge auseinander trieben, damit eine seidenverhangene, mit silbernen Ornamenten beschlagene Sänfte aus Ebenholz unbehellig passieren konnte. Das Gedränge der Menschen, die eilig auszuweichen suchten, war so groß, dass es für mich kein Davonkommen zu geben schien. Schon fixierte mich einer der Hünen mit grimmiger Miene, die Hand an seinem blitzenden Khunchomer. Ich konnte mich gerade noch in einen Durchgang retten, Nandus sei gepriesen. Ein alter Mann war weniger glücklich, ich sah, wie die Wache ihn unwirsch beiseite stieß, sodass er zu Boden fiel. Noch ehe ich ihm zu Hilfe eilen konnte, hatte er sich schon wieder aufgerappelt, richtete seinen Turban und verschmolz mit der Menge. Ich aber fand mich in einem sonnendurchfluteten Innenhof, wo ein tief verschleierter Händler Amulette aus Halbedelsteinen verkaufte. Seine zischelnde Mundart verriet ihn: Es war ein Echsenmensch. Wie gerne hätte ich ihn darum gebeten, seinen Schleier für einen Augenblick zu lüpfen. Aber ich wagte es nicht. Weder wollte ich ihn beleidigen, noch womöglich gegen eines der unzähligen Gesetze dieser Stadt verstoßen. Am Ende kaufte ich zwei Schutzzeichen – eins davon habe ich diesem Brief beigelegt. Wenig später erstand ich dann noch bei einem Norbarden – zumindest behauptete er einer zu sein – einen praktischen Weidenkorb und an einem anderen Stand zwei Glaslinsen und einen gefärbten Stoffballen für Harika, der unglaublich günstig war. Als ich auch noch eine kleine Obsidianstatuette kaufen wollte, bemerkte ich, dass man mir meine Geldbörse gestohlen hatte. Ein Glück, das ich zuvor ohnehin fast alles ausgegeben hatte.«

—Brief des Bethaner Gelehrten Thiolan Ulessan, 1031 BF



Das Quad Basari beginnt am **Kontor Gerbelstein (15)** (👁 135 E) und reicht bis zur *Plaza Belenas*. Auf diesem Vorplatz zur *Peninsula Fortezza* erhebt sich das große uralte **Gildenhause der Schankmeister (14)** (👁 136 A), ihm gegenüber steht der alte **Schrein des Belen-Horras (13)**, den man als Gründer der Stadt und Schutzheiligen verehrt. Oberhalb der Felsküste verläuft die *Goldstraße*, wo hoch über dem Meer der Sieben Winde die eindrucksvollen Paläste einiger wohlhabender Bürger thronen.

Basar

Der weitläufige Basar erstreckt sich zwischen der Arena, der Festung und den alten Hafenanlagen. Das Areal ist unübersichtlich und verwinkelt, in zahlreichen Arkaden, Durchgängen, Treppen, Gassen und Stiegen, angebauten Überständen, kleinen Hallen und Läden bieten die Händler ihre Waren feil, die sie lautstark und wortreich anbieten. Die unterschiedlichsten Sprachen und Dialekte sind zu hören, lauthals werden Papageien, Teppiche, Bandurrias, Guckgläser mit "Wil-



den tulamidischen Nächten", Räuchermännchen und derlei mehr angeboten. Der Duft von Gewürzen mischt sich mit dem von Tee und unterschiedlichsten Speisen aus den Garküchen, nicht alle Gerüche sind angenehm, manche streng, wie der der Tiere, oder penetrant, wie manches Räucherwerk.

Bunte Baldachine und Sonnensegel schützen vor der brennenden Sonne, zwischen den Gassen sind Schnüre gespannt, an denen bunte Wimpel, aber auch Waren baumeln. Feilschen ist Pflicht, und wer sich darauf nicht versteht, braucht nicht darauf zu hoffen, dass ein Händler Milde walten lässt und nur den angemessenen Preis verlangt.

Dicht drängen sich fliegende Händler mit Bauchläden, interessierte Käufer und Neugierige, die sich die Zeit vertreiben wollen, in den engen Gassen. Akrobaten, Musiker und Tänzerinnen buhlen um Aufmerksamkeit und Münzen, Wasserverkäufer bedrängen mögliche Kunden, Bettler und Beutelschneider gehen ihren Geschäften nach.

Handwerker, wie Töpfer, Bäcker und Glasbläser haben ihre Läden in direkter Nachbarschaft, und auch die Stände der Fisch-, Geflügel- und Kleintierhändler, der Blumenverkäufer und Krämer finden sich für gewöhnlich beieinander. Nur Waffen und Rüstungen sucht man vergebens, da diese ausschließlich auf dem *Schwertermarkt* angeboten werden dürfen.

Für fremde Besucher ist vor allem die Markthalle im Kontor Gerbelstein ein Anziehungspunkt, werden dort doch besonders exotische Waren angeboten.

ΑΡΕΝΑΙΟΣ – RUND UM DIE ARENA

»Schon aus der Ferne konnte ich die bunten Fahnen der Arena sehen, wie sie im Atem des Sirals über den Häusern flatterten. Voller Stolz erkannte ich die silbernen Schwerter meiner Gilde zwischen den Zinnen. Auf dem Schwertmarkt zog eine Schar Kinder mit Gangas und Trommeln bewehrt lärmend an mir vorbei. Als ich das Tor der Arena erreichte, brachte ein Wächter mich in die verwinkelten Katakomben, zu einer Gruppe von Streitern, die mit dem Zeichen ihrer Gilden geschmückt waren. Sie grüßten wortlos. Einen von ihnen kannte ich vom Sehen, ein großgewachsener Rotschopf, der seinen Leib sorgfältig eingölt und mit Staub bedeckt hatte, um die stechende Sonne abzuhalten. Ihn oder einen der anderen nach seinem Namen zu fragen, machte ich mir nicht die Mühe. Noch waren wir Gefährten, die ein Schicksal teilten, erwählte Heroen, bewunderte Lieblinge unserer Partei, aber bald würden wir uns auf Leben und Tod gegenüberstehen, unerbittliche Feinde. Nur einer von uns würde am Ende des Tages als Sieger vom Platz gehen.«*

—aus den Erinnerungen der ruhmreichen Gladiatorin Tulefa al'Kira, 1023 BF

Zweifellos gehört die säulengeschmückte ovale **Arena (16)** am **Schwertermarkt** zu den beeindruckendsten Bauwerken der Stadt. In ihrer Nachbarschaft liegen die Palazzi der Arenakrieger, die zu Ruhm und Geld gekommen sind; auch viele Schwertmeister unterhalten hier ihre Schulen, wo sie das Kriegshandwerk und vor allem den

Gladiatorenkampf lehren. Dazu zählt die **Gladiatorenschule Tulefa al'Kiras (17)** ebenso wie die legendäre **Said-ibn-Omar-Schule (19)**. Die bedeutendste Akademie ist allerdings die traditionsreiche **Kriegerschule Rabenschnabel (18)**, deren trutziger, wenig einladender Bau sich unweit der Arena erhebt. Zwischen dem *Blutplatz*, auf dem auch Hinrichtungen vollstreckt werden, und dem *Famerlor-Feld*, in direkter Nachbarschaft zum **Tempel des Kor (20)**, befindet sich das aus rötlichem Marmor errichtete **Gildenhause der Söldner (21)**.

Arena (16)

Schon von See aus kann man die hohen Mauern der Arena erspähen. Bosparanische Rundbögen geben dem monumentalen Bau ein luftiges Aussehen. Über mehrere Eingänge finden bis zu 5.000 Zuschauer auf den steilen Rängen rings um die ovale Arena Platz, Sonnensegel sorgen für angenehmen Schatten. Die Außenfassade ist mit Reliefs verziert, die Kampfszenen zeigen und offenkundig tulamidischen Ursprungs sind. Vor allem in den verwinkelten Katakomben unter der Arena finden sich uralte Steinquader, die verwitterte echsische Schriftzeichen und Symbole aufweisen. (Mehr dazu im Kapitel **Gladiatoren und Gelehrte**, S. 109) (👁 135 E).

*Tulamidisches Instrument; scheppernde Metallplatten, die wie aufeinanderreißende Schwerter klingen



Schwertermarkt

Das Zentrum Arenaios' ist der Schwertermarkt, wo feuertags Waffen und Rüstungen aller Art verkauft werden. Gelegentlich finden sich sogar exotische Stücke aus Maraskan zwischen Äxten aus Thorwal und Schwertern aus Arivor. Außerdem werden Gladiatorenstatuetten, Wimpel und andere Devotionalien feilgeboten, die die arenabegeisterten Mengbiller nicht missen möchten.

An *Rohalstagen* findet hier die *Kleine Wehrübung* statt, an denen jeder Bürger turnusmäßig teilnehmen muss. Zur *Großen Wehrübung* hingegen wird vier Mal jährlich auf das Kor-Feld am Rande der Stadt gerufen.

Kriegerschule Rabenschnabel (18)

Am Schwertermarkt, in Sichtweite der Arena, befindet sich der massive, abweisende Bau der Kriegerschule Rabenschnabel. Rings um einen großen Innenhof liegen die Unterkünfte der Schüler, Verwaltungsräume sowie zwei kleinere Trainingsplätze.

Jeweils einer der vier Flügel steht Rekruten der Schwarzen Garde des Tempels, den Krieger des Großemirs und denen der Söldner zur Verfügung. Im vierten Flügel befinden sich die Räume des Akademieleiters, die Küche sowie die große Halle, wo sich sämtliche Schüler und Lehrer zum Essen und anderen Schulanlässen versammeln.

Die Konkurrenz unter den Schülern führt regelmäßig zu handfesten Prügeleien in den Gassen und Plätzen rings um die Kriegerschule und ist nur dann vergessen, wenn es gemeinsam gegen eine Schar Straßenkinder geht. Obwohl die Lehrmeister die Prügeleien ahnden, werden Siege wohlwollend zur Kenntnis genommen (Mehr zur Akademie findet sich in dem Kapitel **Akademien und Schulen**, S. 110)

(☞ 135 E).

Said-ibn-Omar-Schule (19)

Eine der ältesten Gladiatorenschulen der Stadt wurde vom legendären Kämpfer Said ibn Omar gegründet und lebt heute noch von dessen unsterblichem Ruhm. Den Erzählungen zufolge soll Said alleine ein Gefecht gegen 99 Echsen bestanden haben, ein präparierter Echsenkopf prunkt als Symbol der Schule über dem Eingangportal. Das alte Anwesen mit seiner fensterlosen Front und der hohen Mauer überrascht im Innern mit seiner offenen, säulenverzierten Bauweise und dem blütenreichen Garten. Zwischen plätschernden Brunnen und schattenspendenden Bäumen mühen sich die Zöglinge tagein tagaus, den Anforderungen ihrer Lehrmeister gerecht zu werden, um dereinst ihrer Schule in der Arena Ehre zu bereiten (Mehr dazu im Kapitel **Akademien und Schulen**, S. 110).

Tempel des Löwenköpfigen Skorpions (20)

Große mächtige Säulen umsäumen den Tempel des Kor, der in Mengbilla hoch geschätzt wird. Herzstück des düsteren Bauwerks ist die zentrale Halle, wo rings um die bronzene Statue des Gottes die Feuer von Brandopfer lodern. Die monumentale Statue zeigt Kor als löwenköpfigen Skorpion, dessen stachelbewehrter Schwanz sich dem Betrachter dräuend über dem mähnengeschmückten Löwenhaupt entgegenreckt. Der spitze Stachel ist mit einem äußerst schmerzhaften Kontaktgift bestrichen – eine Prüfung für hartgesottene Anhänger des Gottes, die sich im Schmerz ihrem Gott näher wähnen und darum wetteifern, wer seinem Stich am längsten standhält. Es kommt allerdings auch vor, dass neugierige oder unachtsame Reisende den Stachel berühren und der grausamen Giftwirkung nicht widerstehen können (Giftstufe 5). Das Gespött der Umstehenden ist ihnen ebenso gewiss wie ein paar höchst unangenehme Momente, bis die Wirkung des Gifts (solange man den Stachel berührt 1W3 SP(A)/KR und starke Schmerzen, die Wirkung des Gifts hält für weitere 9 KR an) nachlässt (☞ 135 E, 136 A).

MONTESOLA – ZU FÜßEN DES SONNENTEMPELS

»Schon von Ferne, einem Leuchtturm gleich, blitzt die goldene Kuppel weit über das Askanische Meer. Mit seinem strahlenden Lichtzeichen jedem Ankömmling die Richtungweisend, erhebt sich das mächtige Haus des Götterfürsten über die einst so verderbte Stadt. Goldene Sonnenfriese und bunte Reliefs gereichen dem allgegenwärtigen Mahner zur Ehre, der stolz und gerecht unter der Himmelskuppel auf die Seinen herabblickt.«

—aus den Aufzeichnungen Hildemaras von Wehrheim, Wahrerin der Ordnung, 425 BF

»Tief in den Süden hat es mich verschlagen auf der Suche nach dem Licht unseres Herrn. Ein großer Tempel soll einst über Mengbilla gewacht haben, doch im Meer der Türme und Kuppeln konnte ich nirgends das goldene Dach seines Hauses entdecken, das in den Aufzeichnungen Hildemaras beschrieben wird. So durchmaß ich, nachdem mir nach hartnäckigem Nachfragen endlich ein Einwohner den Weg weisen konnte, den Kernalibn-Aldar-Platz, auf dem das überlebensgroße Standbild Kermals prangt. Auf einer Anhöhe westlich ragte ein Palast empor, den ich mit seinen geweißten Mauern und goldenen Zwiebeltürmen für das Haus des Herrn hielt. Weh mir, als ich erkennen musste, dass es sich vielmehr um die Heimstatt der fluchwürdigen Bruderschaft der Sklavenhändler handelte. Ich floh den Platz durch eines der großen Löwentore, empört über soviel Prunk und Tand zu keinem höheren Nutzen als menschlicher Eitelkeit. Wie packte mich dumpfe Trauer, als ich unvermittelt hinter einer Häuserrecke die Stufen des alten Tempels vorfand: Herr, wie konntest Du das zulassen? Zwischen elenden Stadthäusern und schmutzigen Tavernen fand ich ihn, seine verfallenen Mauern eine stumme Anklage. Die Kuppel des Goldes beraubt, die Verzierungen verblichen, zerbröckelt oder mutwillig herausgebrochen, stand er wie nackt vor mir. Es trieb mir die Tränen in die Augen. Ich sprach ein stummes Gebet, als ich den Schatten der goldenen Sonnenscheibe, von lästerlichen Händen herausgeschlagen, auf dem Schlussstein über dem alten Portal erkannte. Welch Jammer, welche Schande, dein Haus so entwürdigt zu sehen. Doch war das noch nicht die Krönung meines Schmerzes: Im Innern empfing mich dämmriges Licht, gellende Rufe von Marktschreibern und Dirnen drangen an meine Ohren. Widerwillig zahlte ich den Eintritt für das Dampfbad, das die geheiligten Räume nun beherbergten. Meine bitteren Tränen mischten sich mit Schweiß und Wasser ...«

—Reisebericht des Götzenanbeters Ucurian Bleiwerker, 1030 BF, nach Festnahme des Frevlers sichergestellt, Stadtarchiv von Mengbilla

Am höchsten Punkt der Stadt, auf dem **Sonnenberg**, steht der ehemalige **Tempel des Praios (23)**, der heute ein Badehaus, zwei Schänken und ein Bordell beherbergt. Von der alten Pracht ist kaum mehr etwas zu merken, lediglich im Inneren des Gebäudes sind Fresken, Maleereien und Mosaik erhalten geblieben – vornehmlich solche, die die Geschichte der Stadt illustrieren –, manche verfremdet, manche durch neue Kunstwerke ergänzt, die dem tulamidischen Bad und dem Bordell als Verzierung dienen. Vieles ist zwar verblasst und nur wenige Mosaik und Bilder sind vollständig erhalten, doch dem geduligen Betrachter offenbart sich manches über den Kampf gegen die Echsen und die Vertreibung der Tulamiden durch Silem-Horas.

Die Straßen auf dem Sonnenberg sind breit und sorgfältig gepflastert, gesäumt von prächtigen Stadthäusern und Palästen, darunter der **Palast der Bruderschaft der Sklavenmeister (22)**, Versammlungsort der Gilde und Wohnsitz des Großemirs (☞ 136 A). Die weitläufige und großzügig errichtete Anlage mit ihren goldenen Zwiebelturmspitzen ist von sonnendurchfluteten Gärten umgeben, in denen kleine Wasserspiele plätschern. Als der Palast damals errichtet wurde, bestanden seine Erbauer darauf, dass er den Tempel des Praios überragen solle. Dafür wurde sogar ein Teil des Hügels durch Aberhunderte Sklaven neu aufgeschüttet.



Eine prächtige, marmorne Treppe führt vom Palast der Bruderschaft zum großen Oval des **Kermal-ibn-Aldar-Platzes** hinab, wo sich im Zentrum eines doppelten Säulengangs aus Rundbögen mit Friesen der Heldentaten des ersten Großemirs der Stadt das Reiterstandbild Kermals auf einem polierten Obsidiansockel (👁 136 A) erhebt. Mindestens ein Mal im Monat finden hier große Sklavenauktionen statt. Zahlreiche Schaulustige und wohlbetuchte Kunden drängen sich um die Bühnen, um einen Blick auf die "frische Ware" zu werfen, exotische Gefangene zu bestaunen oder sich an der Wut und Ohnmacht eines stolzen Versklavten zu ergötzen. Gefeilscht wird nicht anders als auf dem Viehmarkt, ein Handschlag besiegelt das weitere Schicksal des Sklaven.



BISHDARIA – DAS TRAUMVIERTEL

»Nur das Kreischen der Möwen und gelegentliche Rufe vom Hafenviertel drangen an mein Ohr, als ich mich entspannt unter einer Palme niederlegte. Mein Blick wanderte über die schmucken, weiß getünchten Häuser und Paläste, deren bunte Schilder Wundersames verhiessen: Vergessen, Lust, Erkenntnis, den Weg ins Paradies. Leere Versprechungen! Mir war nach dem Genuss des Krauts nur schwindelig geworden.

Ich ertappte mich dabei, wie ich eine Frau beneidete, die fortwährend davon wisperte, dass sie "das Licht sähe". Solange, bis sie mit starrem Blick in sich zusammensank und kalter Schweiß über ihre kalkbleiche Stirn perlte. Merkwürdig gleichgültig sah ich mit an, wie ihr ein grobschlächtiger Kerl ihre Habseligkeiten raubte. Es wirkte also doch!«

—aus Rausch und Wahn – Die Wirkung von Kräutern, Ölen und Samen von Magister Khalid ibn Surkan, Erstauflage 958 BF

Bishdaria erstreckt sich von der *Insel der Träume* bis zum **Tempel der Allwissenden Schlange** (24). An der *Piazza Pentagramma* liegen das mit strengen zyklöpäischen Säulen und bosparanischen Bögen verzierte **Gildenhaus der Traumdeuter** (25), die **Hesinde-Schule** (26), das **Freie Druckhaus der Wissenschaften** (27) sowie das **Casa Commerciale** (28) der Geldwechslergilde. In Richtung Trauminsel erheben sich die von Al'Anfa gestifteten Säulenhallen, die **Loggia Rethon** (29) und die **Loggia Uthar** (30) am *Campo Bishdaniel*. Die Motive an den Wänden der nach drei Seiten offenen Säulenhallen zeigen borongefällige Szenen und Ereignisse der alananischen Geschichte. Hier haben sich zahlreiche Wahrsagerinnen und Hellscher niedergelassen, die Träume deuten und die Zukunft vorhersagen. An der *Plaza Pyrdacor* liegt das **Hotel Havarie von Hylailos** (31), dessen Name an den Untergang der mittelreichischen Eroberungsflotte erinnert. In dem noblen, wenngleich überkauften Haus steigen vor allem horasische Kaufleute ab, da das Hotel inmitten *Klein-Kusliks* liegt, wo sich zahlreiche Liebfelder niedergelassen haben. Ihr wichtigster Anlaufpunkt ist das **Horasische Haus** (32). Die Gesandtschaft wurde trotz aller politischen Konflikte in den vergangenen Jahren nie geschlossen, sie beherbergt außerdem eine Trinkstube. Da das Horasreich in Mengbilla keinen ständigen Emissär unterhält, werden die Interessen der Liebfelder in der Stadt zumeist von *Hakaan Valdracanti* (geb. 987 BF, graue struppige Haare, braune Augen, teure Gewandung, gepflegter Umgangston) vertreten. Er leitet das unweit am alten Hafen gelegene **Belhanker Kontor** (33), über das die Händler der Stadtrepublik ihre Geschäfte mit Mengbilla abwickeln.

Nördlich des Traumviertels erstreckt sich *Lamenta*, das Elendsviertel.

Die Insel der Träume

Wie der bewachsene Panzer einer Schildkröte ragt die Insel aus den Wassern des Nordasks. Bäume, Mangroven und unzählige exotische Blüten zieren nahe der Wasseroberfläche das Ufer und umgeben die Insel mit einem Schirm aus bunten Farben.

In den vielen Traumstuben der Insel werden den Besuchern süße Träume und tiefe Verzückerung zu günstigen Preisen versprochen. Von Alphana bis Zithabar wird alles geraucht, getrunken oder eingeatmet, was einen Rausch verspricht. Die Preise reichen von 5 Silbertalern für *Cheriacha* aus dem Szintotal bis hin zu 20 Dukaten für *Marbos Odem* aus dem Mengbiller Hinterland. Kaum erhältlich ist hingegen *Schwarzer Wein* aus Oron, dessen Verbot der Rahja-Tempel durchgesetzt hat (Weitere Informationen zu Rauschmitteln finden sich in IDM 58).

Viele Süchtige können sich auf Dauer ihre Droge nicht leisten, sie bestehlen andere Berauschte, überfallen Passanten oder prostituieren sich, was weder Kurtisanen noch Bettler gerne sehen.

In den abgelegenen Gassen am Ufer der Insel liegen die Werkstätten der Traumkrauthändler, wo man Substanzen zu wirkungsvolleren Rauschmitteln mischt oder Drogen streckt, um einen besseren Profit zu erzielen. Die Gilde der Alchimisten hätte gerne ihren Anteil daran, doch die Traumkrauthändler beharren auf ihrem Privileg, sodass es regelmäßig zu Streitigkeiten kommt.

Tempel der Allwissenden Schlange (24)

Am Rande der Altstadt steht der aus dicken Sandsteinblöcken erbaute Tempel der Hesinde.

Die gelbgrauen Mauern des Tempels sind nur von wenigen schmalen Fenstern durchbrochen, sodass wenig Tageslicht auf das marmorne Standbild der sitzenden Göttin Hesinde fällt, die auf ihren Knien ein aufgeschlagenes Buch hält. In einer Seitenkapelle befindet sich die Statue einer aufgerichteten Kobra, die den Halbgott *Kryptor* darstellt, dessen Kult aus Al'Anfa nach Mengbilla gelangt ist. Angeblich kennt der Götze alle Gifte und vermag vor ihnen zu schützen, weshalb er bei der Oberschicht Mengbillas recht beliebt ist (👁 135 E).



Freies Druckhaus aller Wissenschaften (27)

In Sichtweite des Hesinde-Tempels steht ein flacher, weitläufiger Lehmziegelbau, in dem das ursprünglich aus Al'Anfa stammende Verlagshaus eine neue Heimat gefunden hat. Das Druckhaus ist beliebter Treffpunkt für zahlreiche Freigeister, die sich hier und in Schankstuben in der Nachbarschaft zum Gedankenaustausch treffen. Hier werden Themen diskutiert und Gedanken geäußert, wofür man andernorts die Inquisition fürchten müsste, und die Gelehrten lassen sich mit Freude auf Gespräche mit Fremden ein, die ihre Diskussionen mit neuen Ideen bereichern (Mehr zum Druckhaus im Kapitel Akademien und Schulen, S. 110). (👁 C, E 134)

Die Lamenta – Das Elendsviertel

Stinkende Behausungen, umgeben von Fliegenschwärmen, Dreck, Schlamm und Fäkalien, streunende Hunde und Katzen; der Untergrund nach dem Brand des alten Alchimistenviertels wohl auf ewig verseucht; die Luft säuerlich von den Miasmen der Kranken und Sterbenden: Das ist die Lamenta. „Wer hier lebt, der ist schon tot – er weiß es nur noch nicht“ – das Mengbiller Sprichwort sagt eigentlich alles über den Stadtteil aus. Die Bewohner sind Ausgestoßene: verflucht und selbst von den Göttern vergessen.

Doch wer hierher kommt und Augen hat, zu sehen, der wird auch etwas finden, das in Mengbilla fast einzigartig ist: Gemeinschaft und Zusammenhalt. Die selbstlose *Peraina Odon*a (siehe Seite 124), die in der Lamenta wie eine Heilige verehrt wird, sorgt mit ihrer unerschütterlichen Hingabe und ihrem Vertrauen in die Mutter *Peraine* dafür, dass Nachbarschaftshilfe und die Sorge um den Nächsten im Lamenta nicht länger Fremdworte sind.

IM SCHATTEN PEMEKATHS: CORVIDIA – DAS RABENVIERTEL

»*Nemekath* (532 v. BF – 479 v. BF); renegater Boron-Geweihter im Al'ten Reich, der Boron als höchsten aller Götter pries und zahlreiche Anhänger sammelte. Der Todeskult des N. lehrt Selbstreinigung und Suizid als Mittel zum Seelenheil. Es ist umstritten, ob nach N. die Selbstentlebung Selbstzweck oder der Abschluss eines Erkenntnisweges ist.

N. wurde nach einer gescheiterten Revolte nach *Pailos* verbannt. Es gelang ihm, dort neue Anhänger um sich zu scharen, *Palakar* wurde zur Nekropole des Boron erhoben. Diese wurde durch den Ausbruch des *Amran Nemoras* etwa 100 Jahre später vollständig zerstört. Daraufhin zogen die überlebenden Anhänger unter ihrem Oberpriester *Nihrman* zurück aufs Festland nach Mengbilla, von wo aus sie den Boron-Kult viele hundert Jahre später nach Al'Anfa brachten.

Der Al'Anfaner Ritus zählt N. zu den höchsten seiner Heiligen. Einige Tempel behaupten, einen Fingerknochen, einen Fußnagel oder ein ähnlich geartetes Relikt des Propheten in ihrem Besitz zu haben.«

—*Aventurischer Almanach*, 850 BF

Im Herzen der Stadt liegt Corvidia, der Tempelbezirk der Boron-Kirche, auch Rabenviertel genannt. Man spürt sofort, dass hier andere Gesetze herrschen: Während Mengbilla in den umliegenden Vierteln vor Leben schier brodelte, herrscht in der Gegend um den *Basaltplatz* eine andächtige Stimmung. Die Bürger sind bestrebt, die 'göttliche Stille' der Priesterschaft nicht zu stören; die allzeit präsente Schwarze Garde trägt dazu bei, dass die Menschen sich ruhig und gesittet benehmen. Selbst wenn sich an Festtagen große Menschenmassen im Tempelareal versammeln, geht es hier vergleichsweise ruhig zu.

Die Halle des Schweigens (34)

Der gewaltige Tempelbau ist sichtbarer Ausdruck der Macht des Mengbiller Götterfürsten und seiner Kirche. Wie ein von Menschenhand errichtetes Gebirge ragt die Halle des Schweigens himmelwärts, ein neuneckiger Monumentalbau aus schwarzem Basalt, der das Sonnenlicht zu verschlucken scheint. Die Gläubigen nähern

sich dem Tempel über eine breite, steile Treppe, die über neun mal neun Stufen bis vor das *Schwarze Tor* führt. Die hohen Flügeltüren sind aus dunkel schimmerndem Mohagoni gefertigt, spiegelglatt poliert und bar jeden Schmucks. Wie von unsichtbarer Hand öffnet sich die schwere Pforte, wenn der Hochgeweihte mit seinen Priestern zum Götterdienst in den Tempel einzieht. Der einfache Gläubige betritt das Heiligtum hingegen durch eine der beiden Türen zur Linken und Rechten des Hauptportals, *Alveraniarspforten* genannt, die durch beeindruckende Statuen *Golgaris* und *Bishdariels* bewacht werden.

Der Weg führt in einen neuneckigen Innenhof, um den sich die Wohnräume der Geweihten und Gardisten reihen. An der Stirnseite befindet sich im oberen Geschoss der prächtige *Rethonsaal*, mit seinen hohen und reich verzierten Fenstern, in dem der Glaubensrat religiöse Fragen diskutiert. Doch die wahre Macht findet sich in den benachbarten Räumen: Dort hat der Hochgeweihte *Kerim Akbashi* seine Gemächer, die nur Wenige jemals betreten haben.

Das Augenmerk der Gläubigen wird indes weniger von der weltlichen Macht der Kirche gefangen. Vielmehr erwartet ihn an der Stirnseite des Hofes ein ebenso atemberaubender wie Ehrfurcht gebietender Anblick: Imposant ragt nachtschwarz das mit Silber und weißem Onyx verzierte Sternentor aus Ebenholz empor und durch die gähnenden Schatten führt eine sich endlos in die Tiefe windende Rampe hinab zur großen Bethalle. Der Weg führt durch völlige Finsternis – Symbol für die Reise ins Reich *Borons* – Novizen geleiten auf Wunsch die Gläubigen sicher hinab.

Der Saal wird von der vier Schritt hohen Statue eines Raben beherrscht, dessen Gefieder kunstvoll aus Obsidian nachgebildet ist (👁 136 A). Funkelnd ruhen die aus schwarzen Edelsteinen geschnittenen Augen auf den Gläubigen, die gekommen sind, ihm zu huldigen. Der Rabe hat die Flügel weit ausgebreitet, Symbol dafür, dass er den Seinen Schutz und Schirm ist.

Geschickt angebrachte Leuchten scheinen der Statue durch flackerndes Flammenspiel ein Eigenleben zu verleihen: Das Federkleid bewegt sich im Hauch eines imaginären Windes, derweil die finsternen Augen des Raben mal zornig, mal milde schimmern.

Der Statue zu Füßen erhebt sich ein schlichter Altar aus Basalt, ein Steinblock, geschmückt mit einem Rabenrelief, von einer breiten Rinne umgeben, die zu einem Abfluss im Boden führt. Hier werden Rauch- und Blutopfer dargebracht.

Die Luft ist geschwängert vom Duft der Rauschkräuter, die in bronzenen Schalen verbrannt werden. Obwohl die Halle gewaltige Ausmaße hat, scheint es, als werde jeder Laut gedämpft, Gemurmel, das Rascheln der seidenen Roben oder Schritte werden zu einem Wispern. Ohnedies ist es nur den Priestern erlaubt, zu sprechen, und die meisten Zeremonien werden gar in vollkommener Stille absolviert.

Die zeremoniellen Riten zu Ehren *Bishdariels*, zu denen Priester ausgewählte Gläubige in Rausch- und Traumwelten begleiten, finden in einer eigenen Kaverne statt, die man über einen engen, sanft abfallenden Gang erreichen kann. Das Gelass ist mit steinernen Liegen ausgestattet, die von Räucherschalen flankiert werden.

Es heißt, dass der Tempel mit einem weitläufigen System von Gängen und Kammern verbunden ist, das sich bis weit unter die Stadt erstreckt. Dieses ist jedoch allein den Geweihten vorbehalten (👁 133 A).

Die Stadt der Toten

Nur die Ärmsten der Armen werden in Mengbilla im nackten Erdreich verscharrt, denn die Menschen glauben, dass auch die Seele durch Verwesung Schaden nimmt, solange sie noch nicht die Pforte *Uthars* durchschritten hat. Es ist daher Brauch, Tote in einem der Gebeinhäuser außerhalb der Stadt zu bestatten und den Leichnam durch Einbalsamierung vor dem schnellen Verfall zu bewahren. Diese Dienste lassen sich die Geweihten teuer bezahlen: 99 Silbertaler kostet die Bestattung in einem Massengrab, ein eigener Sarkophag ist nicht unter 999 Talern zu haben – weshalb viele Mengbiller ein ganzes Leben lang sparen, um sich und ihren Angehörigen ein "gutes



Grab" und damit den unbeschädigten Übergang ihrer Seelen ins Totenreich leisten zu können.

Für die Reichen und Mächtigen Mengbillas ist es eine Frage des Prestiges, sich schon zu Lebzeiten ein prächtiges Nasuleum zu errichten. Und es ist das Zeichen größter Dankbarkeit, wenn ein Kyrios einem Gefolgsmann oder gar einem Sklaven ein eigenes Grab erbauen lässt. Rings um die Gräfte der alten und großen Geschlechter ringen sich ganze Gräberbezirke – Diener und Gefolge der Mächtigen umgeben ihre Herrschaften so noch im Tode. Über Jahrhunderte ist so die Nekropole von Mengbilla entstanden: eine Ansammlung ungezählter Gräber, in denen Zigtausende begraben liegen. Die riesigen, marmordunklen Hallen der Boron-Kirche erheben wie große Festungen des Todes, umringt von den prächtigen Leichenpalästen der Kyrioi, die von mächtigen Statuen und stolzen Säulen geziert werden. Und nicht weniger großartig sollen die Schätze sein, die hier ruhen, denn es ist üblich, dem Verstorbenen für seinen Weg alles zu mitgeben, dessen er bedarf. Doch ein Grabraub ist ein gefährliches Unterfangen – nicht allein, weil viele Familien ihre Grabstätten mit ausgeklügelten Fallen schützen. Die Kirche wacht streng über die Totenstadt, und ein Grabfrevler muss mit einem schändlichen und qualvollen Tod rechnen, wenn ihn Borons Fluch allein nicht zu schrecken vermag: Er wird in einen Sack mit Skarabäen eingenäht und bei lebendigem Leib begraben.

ÜBER DEN DÄCHERN DER STADT

»In den nördlichen Hügeln Mengbillas liegen die Villen und Paläste mit den größten Schätzen. Aber sei wachsam, magische Wächter und versteckte Fallen schützen die schwer zugänglichen Anwesen. So Du nur den geringsten Anlass hast zu glauben, man sei Dir auf der Spur, so rate ich Dir, schnell das Weite zu suchen und viel Wegstrecke zwischen Dich und Mengbilla zu bringen. Die Stadtgarde ist zwar gleichgültig (weshalb Du auch viele kleine Fische fangen kannst, ohne Dich ernstlich sorgen zu müssen), doch die großen Haie sind nachtragend, und ihre Häscher werden den Fuchs zu Tode hetzen, so sie seine Fährte einmal aufgenommen haben.«
—Auszug aus der Nachricht eines Mitglieds der Fuchsgilde an das Belhanker Rudel

Aus den engen Gassen der Stadt erhebt sich der *Hohe Hügel*, wo viele Reiche und Mächtige ihr prächtiges Domizil unterhalten, zusätzlich zu ihren Palazzi im Herzen der Stadt, die häufig auch oder gar vornehmlich geschäftlichen Dingen dienen. Hier suchen die Kyrioi dagegen Abgeschiedenheit und Ruhe, um ungestört unter ihresgleichen ihren Vorlieben zu frönen. Neugierig umherstreifende Fremde sind deshalb nicht gern gesehen und werden von den privaten Garden höflich aber bestimmt dazu aufgefordert, sich davon zu scheren.

Von hohen Hecken und Mauern geschützt, liegen die streng bewachten Güter inmitten wundervoller Gärten und Haine. Das prächtigste Anwesen, der sogenannte **Serail (35)**, gehört Großemir Dulhug Ankbesi. Der Palast im tulamidischen Stil wurde durch Omar ibn Kermal erbaut und seitdem häufig erweitert und umgebaut. Legendär sind die rauschenden Feste, die hier alljährlich am 2. Boron, dem Tag der Befreiung, begangen werden. Doch auch in den **Villen Alrik Gerbelsteins (36)**, **Menchal ak'Tarans (37)** und der anderen Mächtigen weiß man imposante Bankette zu geben. Gelegenheiten, zu denen die Hausherrn und -damen um der Abwechslung willen neben ihresgleichen gerne auch exotische und außergewöhnliche Gäste einladen.

Am Fuße des Hohen Hügels residiert die **alanfanische Gesandte (38)** *Oralia Monterey* (geb. 1001 BF, schwarze lange Haare, schwarze Augen, zierliche Erscheinung, rauschkrautabhängig) in einem weitläufigen Palast. Offiziell ist das Verhältnis zwischen den beiden Städten blendend, und man spricht von 'geschwisterlichem Einvernehmen' der Verbündeten. Doch die hohen Mauern des Anwesens und das halbe Dutzend grimmiger Leibwächter, die die Botschafterin stets begleitet, sprechen eine andere Sprache.

Villa Paligan (39)

Nicht lange nach der Feuersbrunst, in der die Villa Dorikeikos vernichtet wurde und der Großadmiral den Tod fand (siehe Kasten **Das Leben des Sidor Dorikeikos**, S. 103), sollte das Grundstück einen neuen Besitzer finden: Misstrauisch beäugt von den alteingesessenen Kyrioi hat der alanfanische Grande Goldo Paligan begonnen, sich hier einen angemessenen Wohnsitz für seine gelegentlichen Aufenthalte in der Stadt zu schaffen. Seit der Niederlage Al'Anfas gegen das Horasreich in der Seeschlacht von Phrygaios ruhen die Bauarbeiten allerdings – und noch weiß niemand zu sagen, ob Paligan seine Pläne weiter vorantreiben wird. (👁 134 D)

AREIMANIOS – DAS ALTE ALCHIMISTENVIERTEL

»War es Nebel, oder der Dampf aufsteigender Alchemica, der sich nächtens über das alte Viertel der Alchimisten legte? Wachsam durchstreiften wir das Gebiet mit den geschwärzten Ruinen und den verkrüppelten Pflanzen, die den morastigen Untergrund bewuchsen. Gold hatte man uns verheißen, läge in den Kellern des alten Gildehauses, das im Zentrum des verfluchten Viertels läge. Fledermäuse ließen uns ebenso aufschrecken, wie das schmatzende Geräusch unserer Schritte im sumpfigen Boden. Längst waren die Lichter der Stadt nur noch als Schemen durch den Dunst zu erkennen, als sich uns plötzlich leibhaftige Dämonen in den Weg stellten. Entsetzte Kreaturen starrten uns aus glühenden Augen an: die Gliedmaßen verdreht und verwachsen, ihre Fratzen wie Parodien eines menschlichen Antlitzes. In Panik stolperte ich zurück und die Schreie Alriks trieben mich an, noch schneller zu laufen, nur raus aus dieser Hölle. Die Schreie und das Wehklagen verklangen in der Nacht und als Praios sich im Osten zeigte, erreichte ich die ersten Häuser der Stadt. Meinen Gefährten aber sah ich nie wieder.«

—Erzählung des Schatzsuchers Debrek Steinschleifer aus Gareth, 998 BF

In dem Flammensturm, der in der Nacht des 30. Rahja 815 BF das Alchimistenviertel Mengbillas vernichtete, kamen nicht nur Hunderte Menschen durch Feuer und giftige Dämpfe um. Die wenigen, die das Unglück überlebten, wurden schrecklich entstellt und fürs Leben gezeichnet. Die Opfer – über die man munkelt, dass sie ihr Überleben dunklen Mächten verdankten –, wurden in die Ruinen verbannt, in der Hoffnung, dass ein gnädiger Tod sie bald von Deres Antlitz wischen würde. Doch es kam anders. Heute tragen ihre Nachkommen das verfluchte Erbe ihrer Eltern in sich. Als 'Dämonen' gefürchtet, hausen die Veremten in den Ruinen, Kellern und weitläufigen Katakomben des Viertels (👁 133 A). Einzig bei Nacht kommen sie hervor, denn sie meiden die Nähe der gewöhnlichen Menschen, ihren Spott, ihre Verachtung und ihre Furcht. Es ist ihnen verboten, das Areimanos zu verlassen, selbst als Bettler duldet man sie nicht auf den Straßen, zu sehr fürchtet man ihre übernatürlichen Fähigkeiten: Ihre Berührung könne das Wasser vergiften und Speisen verderben, so heißt es, ihr Blick verfluche oder brächte den Tod, ihr Atem Pestilenz und Seuchen. Es ist ihre Not, die sie des Nachts in die Gassen der Stadt treibt, wo sie im Schutz der Dunkelheit Wasser oder Lebensmittel stehlen, denn auf dem verfluchten Boden im Areimanos wächst kaum Genießbares.

Die Veremten hegen einen stillen Groll auf all jene Glücklichen, die nicht ihr Schicksal teilen müssen und sie zudem schmähen und jagen. Wehe dem, der es wagt, in ihr Territorium vorzudringen: Die Verdammten verteidigen ihre Heimstätten erbittert und rücksichtslos.

Doch sind es nicht nur die 'Erben der Areimanos', die zum üblen Ruf des Viertels beitragen. Auch noch nach Jahrhunderten ist die Gegend (wie auch das gegenüberliegende Ufer) verseucht. Immer wieder sind merkwürdige und unerklärliche Geschehnisse zu beobachten: ein dürrer Busch geht plötzlich in Flammen auf oder verdorrt in Augenblicken, Mauerwerk zerfließt, eine Pfütze erstarrt oder Tiere verenden an einem unsichtbaren Brodem.

Auch haben die Seelen vieler Opfer bis heute keine Ruhe gefunden und gehen des nächtens und bisweilen sogar am Tage um. (👁 133 B)



DIE 'ERBEN DER AREIMANIOS'

Das Aussehen der 'Erben' ist so vielfältig wie der Schrecken der Albträume, so heißt es. Nur die Wenigsten überleben die Kindheit – erreichen dann aber oft ein (erschreckend) hohes Alter. Sie sind ebenso zäh wie widerstandsfähig, im Kampf ruchlos und voller Schliche.

Bei den meisten von ihnen scheint die Haut an vielen Stellen verbrannt, schwärzlich verkohlt oder rot und wund, der Leib entstellt von offenen, schwärenden Wunden. Andere sind bleich und haarlos und vertragen das Sonnenlicht nicht. Monströse Verwachsungen, überzählige oder grotesk verformte Gliedmaßen sind keine Seltenheit, etliche leiden unter Tagblindheit, verfügen über Dämmerungssicht oder können sich sogar in völliger Finsternis ungehindert bewegen. Magie scheint eine geringere Wirkung auf sie zu haben, und auch gegen viele Gifte und Krankheiten sind sie immun.

QUAD RAHJANI – DAS RAHJAVIERTEL

»Rahja, oder Radscha zum Gruße, wie man hier sagt, meine liebe Inver, ich bin deinem Rat gefolgt und habe den Tempel der Rahja aufgesucht. Mein Herz schlug schneller, als sich seine prächtige Kuppel aus rosenfarbenem Marmor vor mir erhob – und das lag nicht nur an den vielen Stufen, die ich zuvor erklimmen musste, um die Hügelkuppe zu erreichen. (...) Eine sinnliche Schönheit mit hüftlangen schwarzen Haaren reichte mir ihre Hand, ich aber hatte nur Augen für sie: Rahja selbst, mit milchweißen Brüsten, die Haut schimmernd wie Alabaster, ihre Augen glänzend wie Karfunkel, die Lippen schwellend. Fast glaube ich, sie rief mich zu sich, ein lockendes Gurren klang in meinen Ohren. Zu ihrem Füßen wanden sich Leiber in wilder Ekstase, Männer, Frauen und auch fremdartige Kreaturen, Mensch und Tier zugleich. Ich konnte den Blick nicht abwenden, mein Herz schlug immer schneller und ich spürte, wie IHRE göttliche Gnade mich erfüllte. Inver, teure Schwester, du wirst sagen, das ist doch nur eine Statue. Aber für mich war sie in diesem Moment die leibhaftige Göttin. (...)

Es war schon spät, lodernd rot versank die Sonne im Askanischen Meer. Müßig folgte ich einer Schar Männer und Frauen, die ausgelassen ihrer Wege zogen. Sie führten mich zu einem Ort, nicht weit vom Tempel der Ekstase. Bunte Lichter erhellten einen von ausladenden Akazien bestandenen Hof, tauchten die Dämmerung, die hier wahrhaftig viel schneller herabfällt als bei uns, in einen unwirklichen Glanz. Gelächter und Rufe erfüllten die Luft, überall waren Menschen, die nach Zerstreuung suchten. Neugierig folgte ich einigen in einen luftigen, kuppelgekrönten Rundbau, aus dem Musik erscholl. Ein betörender Duft drang mir in die Nase, und wieder lächelte mich eine sinnliche, schwarzhaarige Schönheit an. Ich aber hatte auch für diese keinen Blick: Im Schein unzähliger Kerzen wanden sich Leiber in wilder Ekstase, Männer, Frauen und auch fremdartige Kreaturen, Mensch und Tier zugleich, die sich in unaussprechlichen Vergnügungen ergingen. Nur dass sie diesmal aus Fleisch und Blut waren, und dass keine schöne Göttin über sie wachte. (...)

—Brief des Havener Kaufmannes Regol ui Firunen an seine Schwester, 1020 BF

Zwischen dem neuen und dem alten Tempel der Rahja liegt das Quad Rahjani, das Vergnügungsviertel der Stadt.

Erhaben thront der Kuppelbau des **Tempels der Ekstase (40)** auf dem Rahjahügel. Dort wird Rahja als lebenslustige und überschwängliche Göttin verehrt, die es mit allen Sinnen zu erleben gilt. Zu Füßen des Tempels liegen der **Lustgarten Levthans** mit dem **Schrein des brünstigen Widders (41)** sowie zahlreiche Tavernen und Freudenhäuser. Deren Anzahl vervielfacht sich, sobald man die **Levthansbrücke (42)** überschreitet und die berühmte **Plaza der Lüste** betritt. Unzählige Vergnügungssüchtige, vom greisen, faltigen Händler bis zur halb-

wüchsigen Leichtmatrosin, verprassen hier, was immer ihre Börse hergibt.

Wenige Schritte von der Plaza entfernt liegt das **Bordell Orchidee (44)**. Bis heute ist das Haus mit seinen üppig ausgestatteten, von schwülstigen Orchideenduft geschwängerten Gemächern vor allem für die hübschen Mohaknaben bekannt, denen schon manche reiche Dame der Gesellschaft verfallen sein soll. Ähnliches gilt auch für das **Gesellschaftshaus Aventuria (45)**, das von einem Illusionisten betrieben wird, der im wahrsten Sinne des Wortes jede Wunschvorstellung erfüllen kann.

Je weiter man sich dem **Hof der Laternen (46)** nähert, desto mehr weicht die Leichtigkeit der Göttin der Geschäftigkeit der Gilde. Im alten Tempel der Rahja wird heute das berühmteste Bordell der Westküste betrieben. Rings um den Hof liegen das **Gildenhause der Kurtisanen (47)**, in dessen Schule künftige Liebesdienerinnen und -diener auf ihre anspruchsvollen Pflichten vorbereitet werden, der **Palazzo Lassenheim (49)** sowie der **Palast der Tausend Ruten (48)** und zahlreiche kleinere Bordelle und Tavernen, in denen neben dem roten sogar der Schwarze Wein fließen soll, wie man munkelt.

Der Hof der Laternen (46)

Im Schatten dichter Rosenranken verbirgt sich eine Stätte des Lasters, die in Mengbilla ihresgleichen sucht: der Hof der Laternen. Ausgerechnet in den Mauern des alten Rahja-Tempels bieten Gesellschafter, Freudenmädchen, Lustknaben und Kurtisanen ihre Dienste für Silber feil, zum Ärger der Rahja-Kirche, die diese Demütigung noch lange nicht verwunden hat. Zumal man sich getäuscht fühlt, hatte das damalige Oberhaupt der Kurtisanengilde, Rahjane Lassenheim, das Gebäude doch zu dem Zweck erworben, dort die Kurtisanenschule unterzubringen. Als die Gilde jedoch in finanzielle Schwierigkeiten





geriet, war man froh, als Keidre dai Tarifa einen guten Preis für das Anwesen bot. Seitdem logiert in den alten Tempelmauern ein Bordell der besonderen Art.

Mit wachsendem Einfluss ist Keidre immer unverfrorener geworden (siehe Seite 123). Rahjas Tugenden scheinen für sie weit weniger schwer zu wiegen als das Gewicht von Gold und Silber, das die betuchten Besucher des "Hofes" Tag und Nacht in ihre Kassen spülen. Nicht alle Salons des Hofes der Laternen stehen allen offen, manche sind jenen Gästen vorbehalten, die wohlhabend und einflussreich sind. Diese verbergen ihre Gesichter gerne hinter Masken. Stammgäste verfügen über einen Silberring, eine dornenbewehrte Rosenranke, um sich als 'geschätzte Gäste' des Hauses auszuweisen. Für Fremde, die Wert auf Diskretion legen, bieten sich Vermittler aus Keidres Dienerschaft an, die gegen Zahlung einer Summe von bis zu 200 Silbertalern dafür sorgen, dass auch unbekannte Herrschaften der besonderen Verlockungen der exklusiven *Kammern der tausend Freuden* teilhaftig werden können.

Der Tempel der Ekstase (40)

Weithin sichtbar erhebt sich der Tempel der Rahja mit seiner Kuppel aus rosenfarbenem Eternenmarmor inmitten eines Parks aus Zedernbäumen und Rosenbüschen über der Rahjazira. Am Fuß des Hügels finden sich Wohnstätten der Geweihten und die Wirtschaftsgebäude des Tempels. Dort wird das nach Rosen duftende Rahjaöl und das berühmte *Wonne der Göttin*, ein Rosenwasser, das in einer Manufaktur des Tempels auf der Alchimisteninsel hergestellt wird, gelagert und vertrieben. Der Hochgeweihte *Rahjanios Talabira* (geb. 992 BF, massige Gestalt, kahl, sanfte, tiefe Stimme) wacht persönlich über den Handel, die Produkte werden vornehmlich nach Belhanka verkauft.

San Khabla – Das Gildenhaus der Kurtisanen (47)

Das im alt-tulamidischen Stil errichtete Gildenhaus der Kurtisanen hat seine glanzvollsten Zeiten lange hinter sich: Während der Unruhen nach Mengbilla's Lossagung von Al'Anfa 1011 BF wurde das Gebäude schwer verwüstet, der Versammlungssaal der Gilde ein Raub der Flammen. Zwar sind die meisten Schäden behoben, vom alten Glanz ist man jedoch weit entfernt. Das liegt nicht zuletzt daran, dass Keidre dai Tarifa, das neue Oberhaupt der Gilde, den Hof der Laterne dem Gildenhaus vorzieht.

Im Westflügel von San Khabla befindet sich die Kurtisanenschule (siehe *Schulen und Akademien*, S. 110).

MEDINA TULAMIDYA – TULAMIDENSTADT

»*Abu Fadilach, ich habe Mengbilla in den frühen Morgenstunden erreicht und war überrascht, dass es hier kaum anders aussieht als in den Städten unserer Heimat. Rastullah der Gütige, er sei gepriesen! Doch der Anschein trög, denn nicht Tugend, Anstand und Ehre – Rastullah sei gepriesen – sondern Laster, Unzucht und Täuschung sind hier Zuhause! Stelle Dir vor, gütigster Vater unter der Sonne, was ich erblickte, als ich mich zur Gebetsstunde zum Platz der 99 Tugenden aufmachte, den ich für einen heiligen Ort Rastullahs – sein Name sei gepriesen! – hielt. Wut und Zorn überkamen mich, denn die heilige Zahl 99 führt der Platz lästerlich. Frauen und Männer erblickte ich dort im wilden Rausch, willenlos dem Alkohol ergeben oder in inniglicher Umarmung unter freiem Himmel, andere ihren Körper anpreisend wie auf einem Markt der entfesselten Lüste. Die Luft war geschwängert mit aufreizenden Düften und den Ausdünstungen des buhlenden Volkes. Ich floh vor der unheiligen Verführung, doch mit jedem Schritt, den ich tat, wuchs mein Entsetzen. Denn wohin ich auch kam, fand ich zwischen den Fenstern und Türen, die mich so an die Heimat erinnerten, ach wehl, nur Lust und Laster. So kehrte ich diesem Hort des Bösen eilends den Rücken und werde erst an der Spitze eines Heeres zurückkehren, dies Übel auf Immerdar auszumerzen. Gepriesen sei Rastullah!*«

—Brief des Bays Omar ibn Rashtul an seinen Vater, 1020 BF

Im Osten des Quad Rahjani liegt die Medina Tulamidya. Nach der Befreiung der Stadt von den Priesterkaisern siedelten sich hier die Beni Szintau an. Zwar haben sich die Nachfahren der Reiterkrieger längst mit den Einheimischen vermischt – doch noch immer ist das Viertel von ihrer Kultur geprägt. In den schmalen Gassen stehen flache tulamidische Lehmbauten eng beieinander, nur selten sieht man Säulen im zyklöpäischen Stil oder horasisch anmutende Verzierungen.

Herz des Viertels ist der *Platz der 99 Tugenden*. Dort stehen der **Palast des Farad el Haras (50)** und der gewaltige und düstere Bau der **Halle der Alchimisten (51)**, einer der besten Schulen dieses Gewerbes in ganz Aventurien, ebenso wie der **Schrein des Sanct Thallian (52)**, des Entdeckers der Purpurfärberei.

Tags wie nachts ist das Gedränge groß: Geschäftig preisen fliegende Händler ihre Waren an, zahlreiche tulamidische Teestuben locken die von der Hitze erschöpften Menschen, Rast auf einem bequemen Diwan oder Kissenlager im Schatten eines bunt bestickten Seidenbaldachins einzulegen und Tee, Shisha (tul. Wasserpfeife), süßes Konfekt, Rosinenreis oder scharfe Spießchen zu genießen. Man unterhält sich bei einer Partie Boltan oder dem Kamelspiel, Akrobaten, Geschichtenerzähler und Schlangenbeschwörer sorgen für Kurzweil.

Mit Einbruch der Dämmerung wandelt sich das Antlitz – und dann erfährt der Fremde, warum man die Gegend im Volksmund auch als *Platz der 66 Laster* bezeichnet. Rauschkraut, betörende Tänzer und verführerische Kurtisanen verwirren die Sinne, Lust und Lebenslust in allen Facetten werden zur Schau gestellt. Zwischen den Vergnügungssüchtigen fallen die vielen Bettler ins Auge, die ihre Not präsentieren, mal in stiller Ergebenheit, mal laut und aufdringlich; sie gemahnen die Passanten daran, sich mit dem Schicksal gut zu stellen und ihnen, den Unglücklichen, zu geben, als Dank für das eigene Glück, unversehrt und wohlversorgt zu sein. Man sollte sich vom Anblick der Elenden indes nicht täuschen lassen, denn es sind die Bettler, die die Tulamidenstadt insgeheim beherrschen – und die kein Gesetz kennen, außer dem des Silbers.

Auch abseits des Platzes der 99 Tugenden, wo jede Nacht zu einem wilden Fest gerät, locken zahllose Vergnügungen. In den Kaschemmen und Tavernen des Viertels – etwa dem berühmten **Giftmord (53)**, im **Capitan Alphana (56)** oder dem **Disdychonda (54)** – warten jedoch nicht nur Freude und Tanz, sondern auch betrügerische Spieler, Nepper und arglistige Meuchler. Im **Gildenhaus der Alchimisten (57)** (135 E) und der **Mandragora-Brücke (58)** werden Elixiere und Mischungen feilgeboten, die dem Leben ebenso dienen können wie dem Tode.

Palast des Farad el Haras (50)

Der Palast des Farad el Haras, der in Mengbilla nur 'der Sammler' (siehe Seite 125) genannt wird, blendet den Betrachter durch seinen Glanz und die ausufernde Pracht. Hat man einmal das schwarzmetallene, schwere Außentor durchmessen, fällt der Blick auf ein schlangengeschmücktes Eingangsportal, dessen Torbogen aus reinem Gold bestehen soll, ebenso wie die Ziegel, die das Dach der Villa zieren. Der kunstvoll angelegte Garten mit vielerlei exotischen Gewächsen ist eine Oase des Friedens, mit Blumenwiesen voller schwelgender Blütenpracht, abgeschiedenen Lauben und einem lauschigen Teich, der von mächtigen Trauerweiden überschattet ist. Aus den Brunnen plätschern Zitronenwasser und Wein, Sklaven warten mit Schnee aus fernen Gebirgen auf, um die Getränke angenehm zu kühlen. Die dreistöckige Villa, deren Fassade aus edlem, blau geädertem Marmor besteht, ist von einem Säulengang umgeben, wo sich mehrere Dutzend Statuen finden, die atemberaubend lebensecht wirken. Auch im Garten finden sich solche Skulpturen, rahjagleiche Jünglinge und Maiden, aber auch narbenbedeckte Krieger, markante Gestalten, wettergegerbt und lebenserfahren. Die Detailverliebtheit des unbekannten Künstlers ist ebenso erstaunlich wie seine Kunstfertigkeit, die Figuren in ihrer Lebendigkeit dem kalten Stein zu entlocken.



Die Gemächer sollen über ein einzigartiges System bei Hitze gekühlt und bei Kälte geheizt werden, sodass man allzeit eine angenehme Temperatur hat und von den Unannehmlichkeiten des Mengbiller Klimas nichts zu spüren ist.

Das Haus ist mit wertvollem Mobiliar und sündhaft teuren Teppichen aus Seide ausgestattet, die Kunstschätze, die Farad al Haras hier angesammelt haben soll, sind legendär. Auch magische Artefakte sollen sich in der weithin gerühmten Sammlung befinden. Um den sagenhaften Reichtum des Hausherrn ranken sich mannigfache Gerüchte: sowohl darüber, was sich alles hinter den gut bewachten Mauern des

MANDRAGORA – DAS VIERTEL DER ALCHIMISTEN

GAZIRA AL'CHIMIA – DIE ALCHIMISTENINSEL

»Ich drängte mich mit Hunderten anderen um den Schrein des Heiligen Thallian, wo das Wunder des Bluttuches stattfinden sollte. In einer langen Prozession schritten Purpurgewandete über die Mandragora-Brücke, vermutlich Alchimisten und Färber aus der Purpurstadt, und sangen ein feierliches Lied. Vier von ihnen trugen eine wundervoll beschnitzte schwere



Lade. Ehrfürchtig machten die Umstehenden ihnen den Weg frei, viele verbeugten sich ehrerbietig, eine Frau kreischte vor Entzücken. Die Frauen und Männer bildeten einen Halbkreis vor dem Bildnis des Heiligen, der Gesang schwoll hymnisch an, als einer von ihnen die Lade öffnete. Ein Seufzen ging durch die Menge, als der Mann ein großes, gelbliches Leinentuch entfaltete. Ich startete angestrengt darauf. Atemzug um Atemzug verging, und meine Augen brannten. Plötzlich hielt ich den Atem an. Das Tuch veränderte sich! Erst wurde es gelb, dann grün, dann wechselte die Farbe in blau und dunkelrot, um schließlich in einem satten Purpurrot zu

Anwesens verbergen mag, ebenso wie darüber, wie der Kyrioi zu seinem Besitz gekommen ist. Es heißt, Spinnen und zweiköpfige Krieger bewachten die Schatzkammern, die sich tief unter der Villa befinden, in einem Areal, zu dem nur der Hausherr Zutritt hat. Angeblich gibt es einen Geheimgang zwischen dem Palast und dem Gildenhaus der Alchimisten – ein Gerücht, das manchen schon dazu verleitet hat, sich auf diesem Wege Zutritt in al Haras Domizil zu verschaffen zu versuchen. Ob es jemals jemandem gelungen ist, den Gang zu finden, ist ungewiss. Ebenso wenig, ob dieser jemand es überlebt hat, in den Palast einzudringen.

Sicher ist nur, dass das Haus nicht nur eine prachtvolle Wohnstatt, sondern auch ein – goldener – Kerker ist: Der 'Sammler' selbst verlässt das Gebäude nur äußerst selten – seine Gespielinnen, edle Schönheiten, die als Vorbild für die makellosen Statuen im Garten dienen könnten, niemals.

Schänke Giftmord (53)

Entlang der Uferbefestigung finden sich zahlreiche anrühige Absteigen und Kaschemmen, deren bekannteste das *Giftmord* ist. Die Tünche des Anstands, die am Platz der 99 Tugenden die dunklen Seiten überdeckt, ist hier längst abgeplatzt: Hehler und Menschenschinder, die protzig ihren Reichtum zur Schau stellen, verschlagene Spielerinnen, Lustknaben, Diebe, Glücksritter und gestrandete Gestalten geben sich hier ein Stelldichein und vergnügen sich bei Kartenspiel sowie brutalen Schau- und Hahnenkämpfen.

Zugleich ist das *Giftmord* ein zentraler Umschlagplatz für alles, was man nicht offen handeln kann. Es gibt fast nichts, dass es hier nicht gibt oder das nicht binnen weniger Tage besorgt werden kann. Die Wirtin, die 63-jährige *Daria Araun*, ist – gegen eine "kleine" Provision – gerne bereit, beim Abschluss eines solchen Handels zu helfen. Ihr bester Rat, den sie umsonst an sympathische Gäste gibt, ist jedoch unbezahlbar: "Habt Acht, ihr Lieben, so mancher hat am Ende nicht mit Gold, sondern seinem Leben bezahlt."

erstrahlen. Jubel brandete empor und auch ich stimmte voller Begeisterung mit ein. *Hesinde sancta*, ich war des Wunders des Heiligen Thallian teilhaftig geworden.«

—aus den Aufzeichnungen des methumischen Gelehrten *Hesindian di Triforica*, 1001 BF

Am Rand der Stadt liegt die *Gazira al'Chimia*, Heimstätte der Alchimisten. Einzig über die *Mandragora-Brücke* kann man das Viertel erreichen, Wachboote haben ein Auge darauf, dass sich niemand von See nähert. Dutzende kleine Läden und Buden säumen die Brücke, wo Händler alchimistische Stoffe und Tinkturen, aber auch viel Tand und Fälschungen vermeintlich potenter Ingredienzien feilbieten.

Auf der Insel zeugen weiß getünchte Gebäude im tulamidischen Stil, schlanke Türme und ausladende Dachterrassen, Marmorstein und Edelhölzer vom Reichtum der Bewohner. Doch wenn man sich tiefer in das Viertel hineinwagt, wandelt sich das Bild: Die Gassen werden enger, die Häuser einfacher, der Geruch stechender. Hier, wohin der Seewind nur schwer vordringt, um die übelriechenden Schwaden zu verwehen, finden sich Labors und Werkstätten sowie die Behausungen der Diener und Sklaven.

In dunklen Gewölben und hinter dicken Mauern arbeiten die Alchimisten an ihren Salben und Tinkturen. Über Liebestränke, Bannbälöl und Mengbiller Feuer bis hin zu Giften und Gegengiften – alles ist hier erhältlich. Krämer bieten allerlei Utensilien an: Kupferkessel, Schalen, Mörser, Kräuter, Kristalle, Drachentränen, Edelmetalle – selbst kleine Mengen Arkaniums oder Meteorgesteins sollen bisweilen in Hinterzimmern feilgeboten werden.

INSULA PURPURA

Auf einer Insel zwischen den Mündungsarmen des Nordasks liegt die *Insula Purpura*, wo die begehrte Essenz hergestellt wird, mit der die hiesigen Färbereien Wolle und Seide in einen königlichen Stoff verwandeln. Die Insel wird scharf bewacht, denn die Rezeptur des Pur-



purfarbstoffs – Quell des Wohlstands – ist das bestgehütete Geheimnis der Alchimistengilde, wenn nicht der ganzen Stadt. Selbst die Färber kennen nicht die genaue Zusammensetzung der Purpurtinktur. Die Insel ist eine kleine Stadt für sich, mit Häusern für Färber und Aufseher sowie Baracken für die Sklaven. Bei der Herstellung der Purpurstoffe entsteht ein intensiver, Übelkeit erregender Gestank, der je nach Windrichtung über die nahe gelegenen Stadtviertel Mengbilla zieht. Neben dem Purpur werden in Mengbilla auch viele andere Farbstoffe verarbeitet, darunter Hesindigo für blaue und grüne Tuche, Mineralien für Brauntöne und die Schildlaus, die Stoffe karminrot färbt. Die Rahja-Kirche besitzt auf der Insel ebenfalls eine Manufaktur, in der Duftwasser und Rosenöl hergestellt werden.

PURPUR

Purpur gilt als Farbe der Götter und der Herrschaft. Purpurgewänder sind vielerorts hohen Adligen oder gar allein dem höchsten Herrscher vorbehalten, als Zeichen ihrer göttergegebenen Macht. In vielen aventurischen Kulturen gibt es feste Regeln, wer sich in Purpur kleiden darf; wer sich maßlos damit schmückt, stellt sich frevelhaft den Göttern gleich. Zugleich ist Purpur auch die Farbe des Namenlosen, ein Umstand, der nicht nur die Brabaker Philosophin Consuela Hesindiana 340 BF zu dem Ausspruch verleitet hat, dass es kein Zufall gewesen sein könne, dass sich die Herrschenden und die Diener des Bösen dasselbe Symbol ihrer Macht erkoren haben – eine Äußerung, die der Gelehrten den Tod auf dem Scheiterhaufen einbrachte.

Der Farbstoff ist wasserbeständig, lichtecht und sehr teuer. Purpurstoffe kosten je nach Qualität bis zu 50 D je Rechtsschritt, was sie zu einem exklusiven Luxusgut macht.

Fälschungen

In Anbetracht der Kostbarkeit des Purpurs ist es nicht verwunderlich, dass es mannigfache Fälschungen und Nachahmungen gibt. Diese werden nicht nur auf den Basaren Mengbilla verkauft, sondern gelangen über Schmuggler und Kauffahrer auf die viele Märkte des Horasiats und Mittelreichs.

Die Fälschungen sind von höchst unterschiedlicher Qualität. Selbst für einen Kenner vom Original schwer zu unterscheiden sind die aus gestrecktem Purpurfarbstoff hergestellten Tuche. Deren Herstellung ist günstiger, aber immer noch recht aufwändig. Falscher Purpur verblasst allerdings mit der Zeit.

Auch aus Karminrot und Hesindigo wissen kundige Fälscher einen täuschend echten Purpurfarbton zu mischen. Allerdings pflegt sich das Rot schneller auszuwaschen, sodass sich der Farbton alsdann ins bläuliche verfärbt – derweil das Antlitz des Getäuschten den Rot-Ton des Karmins annimmt ...

Von deutlich schlechterer Qualität ist eine aus Flechten hergestellte Purpurfarbe, von Kennern abschätzig *Rattenblut* genannt, diese allerdings entbehrt den edlen Glanz des echten Farbstoffs, sodass nur weniger Kundige sich davon täuschen lassen. Von diesen aber gibt es indes viele, ebenso wie von jenen, die mit vermeintlich Edlem günstig protzen wollen.

PERSÖNLICHKEITEN IN MENGBILLA

GROßEMIR DULHUG ANKBESI

Dulhug Ankbesi ist seit der Niederlage Mengbilla im Khôm-Krieg 1011 BF Großemir der Stadt. Der Nachfahre Kermal ibn Aldars erhielt das Amt vor allem auf Grund seiner Herkunft, denn die Sterndeuter verkündeten damals, dass der Niedergang der Stadt nur noch durch einen aus der Blutlinie der Beni Szintauvi verhindert werden kann. Voller Eifer wollte Ankbesi, ein Mitglied der Bruderschaft der Sklavenmeister, die Stadt durch eine Rückbesinnung auf alte Traditionen zu neuer Blüte führen. Nach seinem Willen sollte die Kirche der Nacht sich wieder stärker an den Lehren Nemekaths ausrichten und so die Lösung von Al'Anfa vorangetrieben werden. Der erste Versuch misslang, seiner Vorgängerin Rahjane Lassenheim gelang es mit Unterstützung der Al'Anfaner, ihn aus der Stadt zu vertreiben. Als Lassenheim nur wenige Wochen später ums Leben kam, kehrte Ankbesi unter dem Jubel seiner Anhänger zurück. Aber erst zwanzig Jahre später konnte der Großemir sein Ziel nach der Niederlage der Al'Anfaner in der Seeschlacht von Phrygaios durchsetzen. Er schloss – vorgeblich zerknirscht – einen separaten Frieden mit dem Horasreich und beendete so faktisch den Rabenpakt (siehe Rabenpakt, Khôm-Krieg und das Ende der Schwarzen Armada im Kapitel: **Historie Mengbilla**), ohne ihn formell aufzulösen. Seitdem laivert Ankbesi zwischen beiden Mächten, stets darum bemüht, nicht die Begehrlichkeiten der beiden Großmächte zu wecken. Die Rückbesinnung auf Al'Bor und die alten Lehren Nemekaths bleibt sein großes Ziel.

Geb.: 969 BF

Haarfarbe: dunkelbraun, ergrauend

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: tiefgläubiger Anhänger der Lehren Nemekaths, brillanter Krieger, kompetenter Sklavenhändler und ehrgeiziger Machtmensch

Herausragende Eigenschaften: MU 15, IN 16, KK 16, Rachsucht, Aberglaupe

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel (Sklaventod) 18, Reiten 14, Kriegskunst 12, Menschenkenntnis 16, Überreden (Aufwiegeln) 16, Staatskunst 15, passende Kampf-Sonderfertigkeiten

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Auch wenn der Großemir Mengbilla faktisch von Al'Anfa gelöst hat, ist er beileibe kein Freund des Horasreichs. Die Rückeroberung Dröls oder die Annektierung der Zyklopeninseln gehören ebenso zu seinen Zielen wie die Einnahme Port Corrad's oder Chorhops in einer fernen Zukunft. Gerade der südlichen Nachbarstadt Chorhop steht der Großemir auf Grund ihres starken Phex-Kultes ablehnend gegenüber.

So entsendet der Großemir regelmäßig Spione, um die Schwächen seiner Gegner aususpionieren. Fremden gegenüber ist Ankbesi zwar misstrauisch, weiß sich aber ihrer Fähigkeiten geschickt zu bedienen. Man sollte jedoch darauf gefasst sein, dass er Freunde und Verbündete schneller fallen lässt, als man Nemekath aussprechen kann.

Zitat: "Schweigt! Jedes weitere Wort ist eine Beleidigung des Herrn der Nacht!"

MITGLIEDER DES HOHEN RATES

Zur Funktion des Hohen Rates und seiner Besetzung siehe **Großemir, Gilden und Gebote, Der Hohe Rat**, S. 98. Nicht beschriebene Mitglieder können Sie nach Belieben durch eigene Meisterpersonen oder Spielercharaktere besetzen.

ALRIK GERBELSTEIN

Der stark beleibte Handelsfürst und Vorsteher der Fernhändlergilde interessiert sich wenig für die Geschicke der Stadt, solange seine Geschäfte reibungslos laufen. Mit dieser Einstellung hat er es zu einem der reichsten Männer Aventuriens gebracht, mit Kontoren in den wichtigsten Handelsstädten des Kontinents. In die Politik Mengbilla



las mischt sich der Kaufmann nur ein, wenn die Interessen seines Handelshauses berührt werden. In den seltenen Fällen, in denen Gerbelstein es für unerlässlich hält, persönlich an einer Sitzung teilzunehmen, übertönt der massive Mann, der eigentlich Konfrontationen lieber aus dem Weg geht, mit dröhnender Stimme alle Zweifler und schüchtert sie mit seinem bestimmten Auftreten, das keinen Widerspruch duldet, ein.

Nichts fürchtet Alrik Gerbelstein so sehr wie eine Eintrübung der Beziehungen zu Al'Anfa und dem Horasreich. Um beides zu verhindern, ist er bereit, alle Hebel in Bewegung zu setzen. Er traut keinem Mengbiller und schon gar nicht anderen Mitgliedern des Rates über den Weg und bedient sich bevorzugt auswärtiger Spezialisten und Abenteurer. Die Bezahlung ist stets großzügig, die Gefahr aber selten geringer. (👁 134 B, 135 E)

Geb.: 971 BF

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: geschäftstüchtiger, aber konfliktscheuer Kaufmann ohne politische Ambitionen

Herausragende Eigenschaften: KL 17, KK 14; Fettleibigkeit

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Handel 20, Überreden 16

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Alrik Gerbelstein ist der ideale Auftraggeber für diplomatische Missionen oder für solche, in denen es darum geht, Probleme aus der Welt zu schaffen, die sein Handelshaus bedrohen. Er ist zwar skrupellos und scheut keine dunklen Geschäfte, dennoch sind ihm die Spielchen und Intrigen der Gilden der Kurtisanen und Bettler ein Dorn im Auge.

Zitat: "Solange das Geschäft nicht darunter leidet, habt Ihr meinen Segen."

ALDAR AL-DJEHADI

Der kräftige und breitschultrige Generalissimus Aldar al-Djehadi ist ebenso wie der Großemir ein Nachfahre der Beni Szintauti und sieht sich ganz in der tulamidischen Tradition seiner Vorfahren. Er ist ein Anhänger der Kirche der Nacht, aber gleichzeitig als Oberhaupt der Söldnergilde auch ein Jünger des Kor. Sein Vater Sarawan war von 974 bis 996 BF selbst Großemir, bis ihn eine Intrige der Kurtisanen in den Freitod zwang. Seither bekämpft Aldar die Gilde der Kurtisanen mit dem Ziel, sie aus dem Hohen Rat zu drängen.

Der Söldnerhauptmann ist ein begnadeter Reiter und hat in zahlreichen Schlachten bewiesen, dass er mit Sklaventod und Rabenschnabel ebenso umzugehen weiß wie mit dem Marschallsstab. Doch diese Tage liegen lange zurück, und heute ist al-Djehadi vom Gold besessen und ein Liebhaber des Schwarzen Weins, der ihn zunehmend zu einer Marionette Keidre dai Tarifas macht (siehe **LES 185**). Während seiner Rauschzustände verfällt Aldar in Visionen. Wenn er erwacht, ist er schweißgebadet und wird von einer schier unstillbaren Gier nach sexuellen Ausschweifungen übermannt, die er durch Selbstgeißelung zu überwinden sucht. Gelegentlich verbindet er beide Extreme miteinander. (👁 135 A)

Geb.: 989 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: erfahrener Söldnerhauptmann, der von Visionen und Verlangen geplagt und immer unberechenbarer wird.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, GE 15, KK 18; fortgeschrittene Sucht nach Schwarzem Wein, Goldgier

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel (Sklaventod) 18, Reiten 16, Kriegskunst 17; Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Ausweichen II, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Waffenlos: Unauer Schule und weitere Kampf-SF nach Wunsch

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß, aber schwindend, da er zunehmend Gold für seine Sucht ausgibt.

Verwendung im Spiel: Aldar al-Djehadi ist ein Gefangener seiner widerstreitenden Begierden und geplagt von seinen Visionen, die er nicht zu deuten vermag. Er sucht nach Antworten und nimmt dafür nicht nur die Hilfe der Traumdeuter in Anspruch, sondern bedient sich auch anderer Spezialisten. Die Helden können ihm aber auch als Gegenspieler begegnen, dessen Pläne sie ausspionieren und vereiteln sollen.

МЕНЧАЛ АК'ТАРАН

Über ak'Taran, der seit 974 BF der Alchimistengilde vorsteht, gehen in Mengbilla viele Gerüchte um, aber nur wenige Wahrheiten. Sicher ist nur, dass er zu den größten lebenden Alchimisten Aventuriens zählt. Eine seiner bekanntesten Erfindungen ist das Bannbalöl (**SRD 98**) – und angesichts seines seit Jahrzehnten nahezu unveränderten Äußeren mutmaßt man, dass er auch das Geheimnis des ewigen Lebens gelüftet habe. Außerdem wollen die Gerüchte nicht verstummen, dass Menchal ak'Taran in enger Verbindung zur *Fraternitas Uthari* (siehe **Geheime Sekten und Kulte**, S. 134) steht. Eine Unterstellung, die aber nur hinter vorgehaltener Hand geäußert wird. Denn auch wenn der Kyrios das Gildenhause nur selten verlässt, so weiß man doch, dass er und seine Anhänger nicht zögern, einen vorlauten Schwätzer mit Gift oder anderen Mitteln zum Schweigen zu bringen. (👁 134 B, 135 D)

Geb.: 929 BF (geheim)

Haarfarbe: silberweiß

Augenfarbe: eisgrau

Kurzcharakteristik: vollendeter Alchimist und Giftmischer, meisterlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: KL 20, FF 16; Eitelkeit 8

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Alchimie 22, Magiekunde 18, Heilkunde Gift 19, Überreden (Lügen) 17, Betören 12

Herausragende Zauber und Rituale: außerordentlich begabter Viertelzauberer; beherrscht alle gängigen und manche obskuren Alchimistenrituale sowie SF Gedankenschutz.

Besonderheiten: steht seit 974 BF der Gilde vor und hält das Geheimnis seiner Unsterblichkeit verborgen.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Ob gefährlicher Gegner, fordernder Lehrmeister oder unberechenbarer Verbündeter – der Alchimist lässt sich niemals zu tief in die Karten blicken.

KEIDRE DAI TARIFA

Vor über zwanzig Jahren floh die ehemalige Rahja-Geweihte nach einem mysteriösen, bis heute unaufgeklärten Todesfall im Tempel zu Belhanka nach Mengbilla – und hat hier, von der Kirche verstoßen, ein neues Leben begonnen. Überraschend schnell und reibungslos gelang ihr der gesellschaftliche Aufstieg, nicht zuletzt durch eine Schar von Verehrern, die sich um die bezaubernde Frau sammelt. Deren Unterstützung hat Keidre unter anderem zu verdanken, dass sie den *Hof der Laternen* (siehe **Quad Rahjani**, S. 119) eröffnen konnte.

Nach dem Tod der Großemirin und Gildenobersten der Kurtisanen, Rahjane Lassenheim, setzte Keidre sich nach einem kurzen Machtkampf als neues Oberhaupt der Gilde durch und führt diese seitdem mit fester Hand. Dabei agiert sie überaus vorsichtig: Verrat, Intrige und Verführung sind ihre Mittel.

Verwendung im Spiel: Keidre gefällt sich in der Rolle der verführerischen Königin der Kurtisanen und liebt es, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und umschmeichelt zu werden. Wer einmal ihr Interesse weckt, kann von ihr viel über Mengbilla erfahren. Als Gegnerin ist sie jedoch ebenso leidenschaftlich wie als Liebhaberin. (👁 135 A)



AMIR LA, DER BETTLERKÖNIG

Die Gesetze der Straße lernte Amir La bereits in jungen Jahren in aller Grausamkeit kennen, als seine Mutter bei dem Versuch, den Bettlerfürsten Tarek Nazir zu stürzen, scheiterte und dabei ihr Leben unter den Hieben seiner Anhänger ließ. Der kleine Amir wurde zum Krüppel geschlagen und als Bettler auf die Straße geschickt. Hass und Rachedurst brannten dunkel in seiner Brust, doch war er noch zu schwach, um Vergeltung zu üben.

Amirs Leib mag gebrechlich sein, aber sein Verstand ist scharf wie ein Schwert, flink und listenreich. Bald suchten andere Gildenangehörige seinen Rat, darunter mehr und mehr mit größerem Einfluss. Vermeintlich selbstlos beriet er sie, machte sie sich gewogen, band sie an sich und wusste ihren Einfluss für sich zu nutzen. Allmählich stieg sein Stern in den Reihen der Bettler.

Dreißig Jahre wob er seine Ränke im Stillen, bis der Krüppel sein Ziel endlich erreicht hatte: Der Sohn und Erbe Tarek Nazirs wurde im Hafen elendig ertränkt aufgefunden und Amir La zum neuen Bettlerfürsten. Seine Fähigkeit, abzuwarten, sich bescheiden zu geben und über lange Zeiträume zu planen, unterscheidet ihn von den meisten Konkurrenten. Seit gut zwanzig Jahren ist er der König der Elenden – der Gilde nicht zum Schaden. Herausforderer indes, die es auf sein Amt abgesehen haben, ist ihr Ehrgeiz in den seltensten Fällen gut bekommen.

Geb.: 970 BF

Haarfarbe: wallendes graues Haar

Augenfarbe: Schwarz

Kurzcharakteristik: zielstrebig, geduldiger und höchst kaltblütiger Herrscher der Unterwelt

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 15, GE, FF, KK je 6 (Krüppel)

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 16, Überreden 17, Überzeugen 18, Gassenwissen 20

Beziehungen: sehr groß (in der Unterwelt), hinreichend (in der 'besseren Gesellschaft')

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Der Garadan-Spieler in der Unterwelt Mengbillas, der Freund und Feind gegeneinander auszuspielen weiß, um seinen Einfluss und die Macht der Bettlergilde zu festigen und zu mehren. Leicht können Helden zu Figuren in seinem Spiel werden – oder zu seinen Gegenspielern.

GEWEIHTE UND GELEHRTE

KERIM AKBASHI, HOCHGEWEIHTER DES BORON

Bereits seit zwanzig Jahren steht Kerim Akbashi (geb. 982 BF) dem Boron-Tempel von Mengbilla vor. Der hochgewachsene Mann mit den pechschwarzen Haaren und der blassen Haut hat sich geschworen, die Fehler, die er zu Beginn seiner Amtszeit machte, nicht zu wiederholen. Damals hatte er auf Druck der Traditionalisten in seiner Kirche und des neuen Großemirs Dulhug Ankbesi ohne ausreichende Vorbereitung die Trennung des Mengbiller Kultes von Al'Anfa durchgesetzt. Eine Entscheidung, die zunächst zu schweren Unruhen und sogar zur Vertreibung des Großemirs Ankbesi führte.

Akbashi tritt heute als Mann des Ausgleichs auf, der zwischen Mengbiller und Alanfaner Kirche zu vermitteln versucht – eine Haltung, mit der er zwar den Einfluss des Tempels sichert, sich jedoch zugleich viele Feinde macht. Denn auf der einen Seite fordern Mengbiller Traditionalisten und auch viele Mächtige (nicht zuletzt der Großemir) einen eigenständigeren Kurs der Kirche, während Al'Anfa seinerseits ein eindeutiges Bekenntnis des Verbündeten verlangt. Bisher hat es Akbashi vermocht, sich für beide Seiten unentbehrlich zu machen. Doch nach der Schlacht von Phrygaios wächst der Druck, sich für eine Seite zu entscheiden. Alrik Gerbelstein, der durch den Handel mit Al'Anfa viel Geld verdient, ist wahrscheinlich der einzige machtvolle Verbündete, der dem Hochgeweihten noch geblieben ist.

Verwendung im Spiel: Akbashi ist der typische Schattenmann, der aus dem Hintergrund die Fäden zieht. Zwar bedient er sich gerne geeigneter Männer und Frauen, jedoch ahnen die Wenigsten, wer ihr wahrer Auftraggeber ist, denn der Geweihte greift auf eine große Schar von Mittelsleuten zurück, von denen die wenigsten einander kennen. Eine persönliche Unterredung mit Akbashi stellt deshalb eine große Auszeichnung dar. (👁 136 A).

NADIMA KETHYROS, HOCHGEWEIHTE VON AL'BOR

Die altersblinde Hochgeweihte von Al'Bor (geb. 952 BF) und Führerin des mystischen Zweigs des Mengbiller Boron-Kults ist eine erklärte Gegnerin Al'Anfas. Wie viele Traditionalisten der Kirche glaubt sie daran, dass jeder Mensch eine gottgegebene Aufgabe hat, nach deren Vollendung sein Leben sinnlos ist. Solche aber, die an ihrer Aufgabe scheitern, haben den Sinn ihres Daseins verfehlt, ihre Seele wird nie die ganze Herrlichkeit Borons schauen. Nadima sieht ihren Lebenszweck darin, den Mengbiller Boron-Kult von den Fesseln Al'Anfas und den 'pervertierten Lehren der Häretiker' zu befreien. Nach dem Scheitern des ersten Schismas 1012 BF (siehe **Historie Mengbillas, Rabenpakt, Khôm-Krieg und das Ende der Schwarzen Armada**, S. 131) schien ihr Streben aussichtslos, doch mit der Niederlage Al'Anfas sieht sie nun endlich die Zeit gekommen, ihre gottbefohlenen Pflicht zu erfüllen.

Verwendung im Spiel: Niemand steht so sehr für das geheimnisvolle Mengbilla wie Nadima Kethyros. Als schärfste Gegnerin Al'Anfas unterstützt sie jedes Tun gegen die schwarze Perle des Südens.

PERAÏNA ODOŔA, DIE 'SANFTE MUTTER'

Mutter Peraïna (geb. 973 BF) kam vor über vierzig Jahren nach Mengbilla – und blieb, als sie des Leids der Menschen in den Elendsvierteln der Stadt ansichtig wurde. Seither lebt sie in einer kleinen Behausung inmitten des Elendsviertels, in Sichtweite der Areimanios, und kümmert sich aufopfernd um die Armen, Kranken und Verehrten – ja selbst um die Verfluchten der Areimanios, die sie in ihrer Mitte dulden. Sie selbst hat gleichfalls Schweres durchlitten. Das Gesicht ist von schwerer Krankheit gezeichnet, ihre Glieder von giftigen Dämpfen zerfressen, ihr Augenlicht nahezu erloschen. Unter den Ärmsten wird die "sanfte Mutter" als lebende Heilige verehrt, und die kleine Schar ihrer Helfer genießt großen Respekt.

Verwendung im Spiel: Jeder Weg in die Lamenta führt zu Mutter Odo-na. Sei es freiwillig oder sanft geleitet. Die beeindruckende Frau ist die Stimme der Armen und Elenden und als solche eine mächtige Verbündete und Gegnerin. (👁 134 E)

RUDON VON MELCHUM

Von der Praios-Kirche verfolgt und gebrandmarkt, floh der Philosoph und Rechtsgelehrte (geb. 955 BF) noch zu Kaiser Retos Zeiten nach Mengbilla. Über die Jahre hat er Schüler um sich gesammelt, um sie in seinen Lehren zu unterweisen. Kernstück ist die feste Überzeugung, dass Gerechtigkeit nicht allein bei Herrschern und in Gesetzen liegt, sondern etwas Höheres ist, das die Menschen nicht erlangen, sondern nur anstreben können.

Nahmen die Autoritäten bis vor kurzem nur wenig Notiz von Rudons aufrührerischen Gedanken, hat sich dies gewandelt, seitdem der Gelehrte sich nicht mehr damit begnügt, still und unauffällig seine kleine Schar zu unterrichten. Statt dessen verkünden er und seine Scholaren ihre Überzeugung selbstbewusst in aller Öffentlichkeit. Auch wenn die meisten Mengbiller dies als wirres Gerede abtun, nimmt die Zahl derer zu, die dem greisen Philosoph folgen – sehr zum Missfallen der Boron-Kirche und des Rates. (👁 135 B)

BILREMIS SABA MERISHAN

Die ehrwürdige und ergraute Schwarzmagierin gehört zu jenen Magistern, die die Pentagramm-Akademie verlassen mussten, als der dämonologische Zweig 1021 BF geschlossen wurde. Obwohl Hasrabals Entscheidung sie ihrer Heimat beraubte, hegt die Magierin dennoch keinen Groll gegen die Rashdüler Elementaristen.



Ihr Weg führte sie schließlich nach Mengbilla, wo sie seitdem ihren Forschungen nachgeht. Die Magistra unterrichtet gelegentlich in der Halle der Alchimisten, vornehmlich über Zauberkünste und Paraphernalia. Weit mehr verdient sie jedoch durch diskrete magische Dienstleistungen, ob es nun darum geht, einen seltenen Gegenstand im Handumdrehen herbeizuschaffen, eine Nachricht spionagesicher zu übermitteln oder einen dämonischen Leibwächter zu beschwören. Zu ihren zufriedenen Kunden gehört Menchal ak'Taran, der durch ihre Kunst bereits mehrfach Attentaten entgehen konnte. Im Gegenzug hält Menchal seine schützende Hand über die Schwarzmagierin.

Bilremis unterweist zudem magisch begabte Kinder als Schüler in den arkanen Künsten und bildet sie – mit leichten Abwandlungen – gemäß dem zuletzt gültigen dämonologischen Lehrplan der Pentagramm-Akademie aus.

Verwendung im Spiel: Gerne heuert Bilremis Abenteurer an, die exotische Paraphernalien oder verschollenes Wissen aus versunkenen Städten oder vergessenen Gräbern beschaffen sollen. Außerdem ist sie bereit, Helden gegen bare Münze oder nützliche Dienste zu unterrichten.

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN DER STADT

FARAD EL HARAS

In Mengbilla ist der massige, goldbehängte Farad el Haras nur als der 'Sammler' bekannt, denn sein großer Palast nahe dem Platz der 99 Tugenden (siehe **Medina Tulamidya**, S. 120) soll unzählige Artefakte – profane und magische – aus aller Herren Länder beherbergen. Zu seiner Sammlung zählen bekanntermaßen auch mehrere Ehefrauen, die den Palast nie verlassen dürfen. Manch einer rätselt, wie es el Haras gelingen konnte, zu einem der mächtigsten Männer der Stadt aufzusteigen, obwohl er kein Amt innehat und auch keiner Gilde angehört. Man munkelt, der 'Sammler' sei ein äußerst fähiger Magier und Alchimist (und hier irren die Gerüchte nicht), der, je nachdem, welcher Quelle man glauben möchte, "das Geheimnis Enarch des Goldmachers (**SRD 82**) kennt", "die Schätze der Alchimisten im Areimanios gehoben hat" oder "Herr von Dämonen und Dschinnen ist". Tatsächlich ist el Haras – dem man einen leichten Verfolgungswahn nachsagt – ein Meister der Verhehlung und Heimlichkeit – vulgo ein Meisterdieb mit fulminanten arkanen Fähigkeiten. Seinen Palast verlässt er für gewöhnlich mithilfe des **TRANSVERSALIS**. Zauber wie **IGNORANTIA**, **IMPERSONA** oder **AURARCANIA** sowie allerlei Illusionsmagie beherrscht er nahezu in Vollendung – mithin ein Mann, dessen Gäste gut beraten sind, ihren Sinnen stets zu misstrauen. (👁️ **134 E**, **136 A**)

Geb.: 972 BF

Haarfarbe: Wenige graue Strähnen sorgfältig über den kahlen Schädel drapiert

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: manischer Sammler und hervorragender Kunstkennner, magischer Meisterdieb

Herausragende Eigenschaften: IN 18, CH 18, Eitelkeit 8, Goldgier 8, Verfolgungswahn 6

Herausragende Talente: Überreden (Feilschen) 17, Schätzen 20, Geschichtswissen (Südaventurien) 17, diverse Zauber mit dem Merkmal

Eigenschaften, Umwelt oder Hellsicht meisterlich, diverse Zauber mit dem Merkmal Illusion brillant, **TRANSVERSALIS 20**, **AURARCANIA 21**.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: ein geheimnisvoller, besessener Sammler, der auf der Suche nach Schätzen und Legenden die Geschicke der Helden als unerkannter Gegner oder Auftraggeber beeinflusst. Sein Interesse reicht weit über Südaventurien hinaus, sodass man vielerorts mit seinen Machenschaften in Berührung kommen und in einen Strudel der Ereignisse geraten kann, der schließlich nach Mengbilla führt.

AMIR UND ABELMIR GERBELSTEIN

Noch hält ihr Vater die Fäden der Familie Gerbelstein in der Hand, und noch hält sich das Handelshaus – zumindest offiziell – aus der Politik Mengbillas heraus. Doch mit dem Tod ihres Vaters wird sich das schlagartig ändern, denn die Zwillinge Amir und Abelmir (geb. 1002 BF) streben nach Macht. Bereits heute buhlen sie mit dem Geld ihres Vaters, mal mit, mal ohne sein Wissen um Stimmen im Hohen Rat. Besonders Keidre dai Tarifa lässt sich gegen gutes Geld vor den Karren der Zwillinge, die sie für naiv und lenkbar hält, spannen. Ein Irrtum, der anderen bereits zum Verhängnis geworden ist. So fristet Rufus, ein Sohn Gerbelsteins aus erster Ehe und eigentlicher Erbe des Vermögens, ein Dasein im Exil, nachdem er auf Betreiben der Zwillinge bei seinem Vater in Ungnade gefallen ist und ins Kontor nach Fasar abgeschoben wurde. Dort mag er auf Rache sinnen, doch sind die Mörder bereits bezahlt, falls er nach dem Tod Alrik Gerbelsteins heimkehren will, um sein Erbe zu beanspruchen.

ORCHAÏS

Die selbstbewusste Herrin des Bordells Orchidee (geb. 991 BF, 1, 61 Schritt, hüftlange, schwarze Haare, mandelförmige Augen, androgynes Gesicht, schlank, knabenhaft) gilt in der Gilde der Kurtisanen als vielleicht letzte ernstzunehmende Gegnerin Keidre dai Tarifa. Exzesse, bei denen man sich an Schmerz und Leiden eines Menschen ergötzt und sich daran auch noch bereichert, sind Orchaïs zuwider – eine 'altmodische' Einstellung, mit der sie in der Gilde ins Abseits geraten ist. Unglücklicherweise mangelt es ihr an politischem Gespür, sonst hätte sie längst erkannt, dass sie nicht die Einzige ist, der Keidres Umtriebe missfallen, und dass es vor allem eines beherzten Anführers braucht, die Verzagten und Eingeschüchterten zum Widerstand zu bewegen. Erschwerend kommt hinzu, dass selbst Rahjanios Talabira zögert, sie zu unterstützen: Der Hochgeweihte des Rahja-Tempels steht der käuflichen Liebe generell ablehnend gegenüber – und macht auch für das Bordell Orchidee keine Ausnahme. So kümmert sich Orchaïs, die als *Levthanirahja* geboren wurde (ihr Körper weist sowohl männliche als auch weibliche Geschlechtsmerkmale auf), um ihre prächtige Orchideensammlung und hofft auf bessere Tage.

Verwendung im Spiel: Obwohl Orchaïs von vielen konservativen und gläubigen Menschen mit Argwohn betrachtet wird, verkörpert sie die letzte Bastion gegen frevlerische Ausbeutung in den Bordellen, wie sie von Keidre dai Tarifa betrieben wird. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis der Konflikt entbrennt – und es braucht wahre Helden, um Orchaïs und ihr Haus vor Anschlägen ihrer Gegner zu schützen. Vertrauenswürdige Helden versorgt sie bereitwillig mit Informationen über die Matriarchin der Kurtisanengilde und unterstützt sie nach Kräften.

ZWISCHEN LLAPEGOWALD UND SEELENSÜMPFEN – DAS UMLAND

Die Stadt Mengbilla beherrscht nicht nur das *Askanische Meer*, sondern auch das gesamte Umland vom *Llanegowald* bis zum *Loch Harodröl* und den nördlichen Ausläufern des *Regengebirges*. Die meisten Bewohner des Großemirates leben in dem Gebiet zwischen Benivilla, Mengbilla und El'Halem. Längs der Straßen erstrecken sich großen Plantagen mit weitläufigen Gutshöfen und ländlichen Villen. Rings um diese Siedlungsbereiche Mengbillas liegen die Reiche der **Echsen** und **Waldmenschen**.

Die Region zwischen Loch Harodröl und den Seelensümpfen beherbergt Stämme der *Achaz* und *Maru*, eine Handvoll Stämme lebt in den Sümpfen von Ohzara und den Feuchtgebieten südlich des Drunab-Sees. (Mehr zu den Echsen finden Sie in **IDM 167** und **RA 117ff**).

Im Süden zum Regengebirge grenzt Mengbilla an die Stammesgebiete der *Mohahas* und *Yakosh-Dey*. Die Mitglieder der *Chirakas* finden sich überall in der Region von Dröl bis Mengbilla. Sie wurden vor



einigen Jahrhunderten von Geweihten der Travia und der Tsa missioniert und leben heute als Maisbauern und Tagelöhner in Mengbilla. Auch die meisten Haussklaven sind Chirakas (Mehr zu den Waldmenschen findet sich in **IDM**, S. 137ff).

DIE ΠΕΥΠ ΒΕΖΙΡΚΕ

Aldenia ist ein stark befestigter Außenposten, der den Eingang zum Askanischen Meer bewacht. Auf einer ins Meer ragenden Klippe, die schon zahlreichen Küstenfahrern zum Verhängnis geworden ist, erhebt sich ein trutziger Leuchtturm, dessen Ursprung bis in die Horaskaiserzeit zurückgeht. Er gilt als Vorbild für den großen Leuchtturm von Sylla. In Aldenia ist eine 200-köpfige Garnison beheimatet, die auch den Signalturm auf Leconista, einer kleinen Insel im Askanischen Meer unterhält. Schwer bewaffnete Galeeren sorgen für Sicherheit auf See. Der Ort untersteht der *Gilde der Seefahrer*, die dort auch eine kleine Werft betreibt.

Der beschauliche Fischerort **Benivilla** liegt eingebettet zwischen Feldern mit *Mengbiller Hirse*, Obstplantagen, Ziegen- und Schafzuchten und ist eine Domäne der *Schankmeister*. Ein guter Teil der Nahrungsmittel für die Versorgung der Stadt stammt aus dieser Region.

Die Gewässer zwischen Aldenia und Benivilla sind fischreich, vor allem aber finden sich hier Purpurschneckenpopulationen. Seefahrer und Schankmeister konkurrieren um die wertvolle Ernte, regelmäßig kommt es zu Streitigkeiten über die Fanggebiete. Nicht selten werden Fangkörbe zerstört oder geplündert, oder Bojen versetzt, die die Reviergrenzen markieren. Aber nicht immer sind es die Purpurfischer des anderen Bezirks, die für Unruhe sorgen: Die Zyklopeninseln, Hauptfanggebiet für die wertvollen Schnecken, sind erpicht darauf, die Vorrangstellung des Seekönigreiches zu bewahren, und senden des öfteren Agenten und Saboteure.

Abseits der Küstenstraße unterhält die *Gilde der Alchimisten* in **Ohzara** inmitten eines sumpfigen Seegebiets eine Niederlassung, ein Pfahlbautendorf, das auf eine echsische Siedlung zurückgeht. Überall finden sich noch Überreste der Echsen, verwitterte Mauern mit seltsamen Symbolen und grotesken Abbildungen, altersverwitterte Oktagone und – sehr selten – Artefakte aus Kristall.

In Ohzara werden *Tennmuscheln* gesammelt. Das Fleisch der Muschel ist eine Mengbiller Delikatesse, die im Angebot manchen Gasthauses zu finden ist. Allerdings sei der Genießer gewarnt: Zwar ist das getrocknete Fleisch überaus schmackhaft, die Muschel produziert jedoch ein schnell wirkendes Gift, dessen Wirkung allein die sofortige Einnahme eines aufwändig herzustellenden Antidots aufhebt. Und während der Preis für das Muschelgericht zwar gehoben, aber nicht unerschwinglich ist, lässt man sich das Gegengift teuer bezahlen. Vor allem dann, wenn man es mit einem Ahnungslosen zu tun hat, der aus Unkenntnis die Tinktur nicht gleich mitgeordnet hat. In manchen Tavernen ist das sogar Methode. Das Gift der Muschel führt zu Übelkeit und heftigen, schmerzhaften Krämpfen, die sich – mal milder, mal schlimmer wütend – über Tage hinziehen können und in seltenen Fällen sogar zum Tod führen.

Auf halbem Weg zwischen Mengbilla und Drunidet liegt **Dujar** mit seinen berühmten Steinbrüchen. Der Bezirk untersteht der *Gilde der Kurtisanen*, die Dujar nach dem 3. Gildenkrieg von den Baumeistern übernommen hat. Hier wird der rosafarbene und zartgraue Marmor gewonnen, der so vielen Gebäuden der Stadt ihre Pracht verleiht. Der Glanz lässt die unmenschlichen Bedingungen, unter denen sich die Sklaven in den Marmorbrüchen plagen müssen, allzu oft vergessen. „In die Steinbrüche zu gehen“, ist nicht umsonst ein Synonym für „mit dem Leben abgeschlossen zu haben“, denn die Sklaven schuften 12 bis 14 Stunden am Tag. Die Kost ist karg und reicht kaum zum Überleben, einen Schluck Wasser gibt es nur alle zwei Stunden. Weit freigebiger zeigt man sich hingegen mit der Peitsche. Die bloßen Füße sind von den scharfen Felsbrocken aufgeschürft, die Knöchel wund von den Fußfesseln und die Hände blutig und blasenübersät. Die, die hier landen, sind entweder für andere Aufgaben ungeeignet und damit von nur geringem Wert, oder sie haben sich als aufmüpfig

und unbelehrbar erwiesen. Der Steinbruch ist die Endstation eines Sklavenlebens, nur wenige halten länger als ein halbes Jahr durch, bevor sie an Entkräftung sterben.

In ihrer Verzweiflung versuchen immer wieder Sklaven, in das nahe gelegene Gebirge zu fliehen – ein Versuch, der nur selten gelingt, denn die Steinbrüche sind gut bewacht und die Sklaven haben höchstens eine Spitzhacke, um sich gegen scharfe Säbel zu wehren. Zu Aufständen kommt es nur selten, denn die starke Garnison geht unerbittlich gegen Aufrührer vor, sie werden zu Tode geschleift und ihre Leichname als mahnendes Beispiel an die Felsen gekettet.

Östlich von Mengbilla, am Zusammenfluss von Nordask und Cuoris, liegt die Siedlung **El'Halem**, die für die dort gezüchteten *Bilar-Pferde* bekannt ist. Die *Gilde der Söldner* züchtet gemeinsam mit der Rahja-Kirche diese kleinwüchsige und ausdauernde Pferderasse, Nachfahren der berühmten Shadifs, die mit den Beni Szintau nach Mengbilla kamen. Hauptsächlich werden die Pferde von den Krieger der *Akademie Rabenschnabel* geritten, aber auch die Kurierreiter des Rates schätzen die Zähigkeit und Trittsicherheit der Tiere.

Am Nordrand der *Arralcor-Höhen*, die sich von Dujar bis zum Nordask ziehen, liegt **Istina**. Die stark befestigte Ortschaft wacht über einen wichtigen Pass nach Mengbilla.

Am Beginn des Knüppeldamms nach Port Corrad stehen sich zwei feindliche Festungen gegenüber: auf der einen Seite *Winneb*, ein Kastell der Mengbiller, auf der anderen Seite, nur wenige Meilen entfernt, ihr Gegenstück, die horasische Festung *Morbal*. Beide sind steingewordene Symbole des Machtkampfes um die Kontrolle des Handelswegs. Immer wieder kommt es zu Übergriffen und Scharmützeln.

Der Bezirk wird von der *Gilde der Traumkrauthändler* verwaltet, die rings um Cuoris große Mohnfelder und neuerdings auch Tabakplantagen betreibt.

Zwischen El'Halem und Lorfis liegt der unscheinbare Ort **Festina** dessen Häuser sich um eine gut erhaltene echsische Stufenpyramide gruppieren. Die *Gilde der Bettler* verwaltet den Bezirk, ihr Vertreter residiert in der örtlichen Karawanserei. Unweit Festinas befinden sich Minen, in denen verschiedene Erze und Schwefel gefördert werden. Es ist ein ungelöstes Geheimnis, was sich innerhalb der Pyramide verbirgt, denn die *Gilde* verwehrt Außenstehenden kategorisch den Zugang. Böse Zungen behaupten, dass die Bettler hier Diebesgut horten, und mehr als ein Mal hat es im Rat die Forderung gegeben, die Pyramide zu stürmen.

Ganz im Osten des Großemirates liegt die Wehrsiedlung **Lorfis**, dort wo der Knüppeldamm und die Straße nach Mengbilla sich kreuzen. Der strategisch wichtige Ort wird von der *Gilde der Fernhändler* verwaltet. In Lorfis ist eine große Karawanserei beheimatet, in der auch die Seidenkarawane Station macht. Nominell reicht der Bezirk zwar bis zum Loch Harodröl, doch tatsächlich beginnt wenige hundert Schritt hinter der Siedlung das Reich der Echsen und Moskitos.

Südlich von Mengbilla liegen die *Seelensümpfe*, ein weitläufiges Sumpfgebiet, in dem sich auch das Mündungsdelta des Nordasks befindet und das sich fast bis nach **Lhasor** erstreckt. Die tückischen Sümpfe sind nahezu unpassierbar, dort siedeln nur einige Stämme der Echsenmenschen. Eine größere echsische Siedlung liegt an der unwegsamen Sumpfstraße nach Lhasor, die während der Monate der Regenzeiten unpassierbar ist. In diesem lebensfeindlichen und undurchdringlichen Gebiet wird die berühmte Dschungelstadt **Al'Bor** (☉ 131 A) vermutet. Mancher Forscher hält indes die verlassenen echsischen Stufenpyramiden für die sagenumwobene Stadt des Boron – fälschlicherweise.

Am Südrand des Sumpfes am Rande des Regengebirges liegt Lhasor, eine uralte Siedlung der *Chirakas*, deren in den Fels gehauene Tempelanlagen von der hoch entwickelten Kultur der alten Waldmenschenvölker zeugen. Ihre Nachfahren, denen der Glanz vergangener Zeiten kaum mehr anzumerken ist, schuften in den Bleiminen der Region, wo sie nach wenigen Jahren entbehrungsreicher Plackerei einen frühen und elenden Tod sterben. Die schwer bewachten



Minen von Lhasor werden von der *Bruderschaft der Sklavenmeister* ausgebeutet, sie sind zudem für Edelstein- und Arkaniumfunde bekannt. Unterhalb der alten Tempelstadt befinden sich große Pferche, in denen Sklavenjäger ihre Beute gefangen halten, bevor sie

sie gesammelt auf den Mengbiller Sklavenmarkt transportieren. Des öfteren wagen Waldmenschkrieger verzweifelte Angriffe, um ihre Stammesmitglieder aus der Hand der Entführer zu retten und Rache zu nehmen.

MENGBILLA AUS HELDENPERSPEKTIVE

Ein Held in Mengbilla

Ein Nacht in Mengbilla

Das letzte Abenteuer ist vorbei, der Geldbeutel prall gefüllt. – da hat Mengbilla einiges zu bieten! Im *Havaria von Hylailos* findet man ein bequemes Bett, im ehemaligen Tempel des Praios kann man baden, zur anschließenden Zerstreuung bietet sich die Arena mit Gladiatorenkämpfen, Tierschauen und Hinrichtungen an. Bei den Wetten verliert man zwar meist sein Geld, aber es bleibt hoffentlich noch genug übrig, um den *Hof der Laternen*, das beste Bordell im Süden, aufzusuchen. Um angenehme Träume zu bekommen, sucht man einen der vielen Rauschkrauthändler auf. Für die Lieben zu Hause bietet sich ein Besuch auf dem Basar an, wo kostbare, exotische und kuriose Mitbringsel zu finden sind. Wer viel Geld mit sich trägt, kann auch viel verlieren. Da ist man gut beraten, einen Leibwächter anzuheuern. Bei der Söldnergilde hilft man gegen eine Gebühr gerne weiter.

Leben in Mengbilla

Wird der Geldbeutel schlaffer, stellt sich für den Helden die Frage nach einer Möglichkeit, ihn wieder zu füllen. Zuerst sollte er daran denken, das Bürgerrecht zu erstehen, um Waffen tragen zu dürfen. Während manches Handwerk ohne Gildenangehörigkeit ausgeübt werden kann, muss man für bestimmte Berufe Mitglied in einer Gilde werden. Hierzu gehören alle Tätigkeiten, die unter der Hoheit der neun Gilden (siehe **Die Gilden**, S. 101) stehen, aber auch die meisten Handwerke. Die Voraussetzungen, um Aufnahme zu finden, sind von Gilde zu Gilde unterschiedlich, Unfreien ist die Mitgliedschaft grundsätzlich verwehrt. Häufig muss eine einmalige Zahlung geleistet werden, "Türöffner" genannt, andere verlangen zusätzlich eine Probe der Handwerkskunst. Fremde aus fernen Ländern können ebenso gut mit einem Berufsgeheimnis, z.B. einem alchemischen Rezept oder einer in Mengbilla noch unbekannten Bearbeitungsmethode ihre Aufnahme entgelten. Und auch wer neue Handelsbeziehungen verheißt, wird gerne willkommen geheißen. Sind die Voraussetzungen erfüllt, ist die Aufnahme reine Formsache. Eine Beschränkung der Zahl der Gildenmitglieder, wie man sie von mittelreichischen Zünften kennt, gibt es nicht, dafür ist der Zusammenhalt auch geringer. Man hilft sich, vertritt gemeinsame Interessen, aber man ist auch Konkurrent. Die Gilde verlangt alljährlich einen Anteil an den Einnahmen, der für gewöhnlich an hohen Feiertagen fällig ist. Der Handel innerhalb der Stadt ist nicht an eine Gildenmitgliedschaft gebunden, wohl aber muss man außer dem Bürgerrecht das Recht erstehen, ein Gewerbe zu betreiben. Eine typische Heldengruppe, die sich von einem Auftraggeber anheuern lässt, fällt unter die Zuständigkeit der Söldnergilde, die dabei ihre Hand aufhält, notfalls auch mit Nachdruck. Die Gilde bestimmt nicht nur den Preis, sondern auch die Höhe der Abgabe.

Im Auftrag unterwegs

Mögliche Aufträge könnten sein:

- Ein feindliches Reich entsendet die Helden mit dem Auftrag, die Produktion des berüchtigten **Mengbiller Feuers** zu sabotieren oder die bestehenden Vorräte zu vernichten – was leicht zu einer Katastrophe führen kann, wie einst im Areimanios.
- Alchimisten und Traumkrauthändler konkurrieren um den Markt mit Giften und Rauschkrautern. Nicht immer wird dabei fair gekämpft und gerne greift man auf Fremde zurück, die sich in den Ränkespielen der Stadt nicht auskennen. Weniger moralischen Helden

wird schon etwas einfallen, um den Gegner ihres Auftraggebers zu schädigen. Eine **Werkstatt zu zerstören**, bringt zwar nur kurzfristigen Erfolg, ist aber eine symbolhafte Tat. Erpressung, Einschüchterung und Sabotage gelten in Mengbilla als legitime Mittel – sofern man sich nicht ertappen lässt. Versuchen die Helden etwa, die beiden Gilden gegeneinander auszuspielen? Dann können sie leicht unter die Räder kommen. Oder aber sie ahnen nicht einmal, dass sie nur Mirhamionetten im Spiel um die Macht sind.

- Die in Mengbilla hergestellten **Duftwässer** sind ein kostbares und erlesenes Gut. Die Rezeptur einer begehrten Mischung würde sicher manchen Alchimisten in anderen Städten interessieren. Vielleicht können die Helden da helfen?

- Die **Phex-Kirche** versucht unbeirrt, in Mengbilla Fuß zu fassen. Der Schutz des geheimen Tempels oder die Rettung eines enttarnten Mitglieds aus den Folterkammern der Schwarzen Garde wären Abenteuer ganz im Sinne des göttlichen Fuchses.

- Da die **Praios-Kirche** verboten ist, muss sie auf Helden bauen, um in ihrem Auftrag einen Schwarzmagier zu jagen, der in Mengbilla untergetaucht ist. So stand der Dämonologe *Gustrion von Brabak* schon auf dem Scheiterhaufen in Gareth und konnte sich nur durch die riskante Beschwörung eines Dämons retten. Seitdem sind ihm die Bannstrahler auf den Fersen ...

- Einen **Sklaven zu befreien** ist erheblich leichter, wenn die Helden über die Mittel verfügen, ihn freizukaufen. Ihn einfach so "mitzunehmen" ist riskanter, da – zumindest bei wertvollen Sklaven – eine Belohnung ausgesetzt wird, die sich Kopfgeldjäger verdienen wollen.

Ein Held aus Mengbilla

Der Held aus Mengbilla ist ein Stadtmensch. Für ihn ist seine Stadt der Nabel der Welt. Fremde kommen in Scharen hierher, weil sie hier alles finden, wonach es ihnen begehrt, wozu also in die Ferne ziehen? Mengbilla bietet alles, was der Held zum (Über-)Leben braucht – sie kann aber auch das sein, was ihm das Überleben unmöglich macht. Ein freier Held aus Mengbilla lebt entweder in dritter Generation in der Stadt oder bezahlt regelmäßig für das **Bürgerrecht**. Mit 15 Jahren wurde er zum **Wehrdienst** einberufen und erlernte einen Monat lang den Umgang mit einer Waffe an der hiesigen Kriegerakademie, um anschließend für neun Monate in einem der umliegenden Wehrdörfer als Bezirksgardist zu dienen. Je nachdem, welchem Gewerbe ein Held nachgeht, muss er sich mit einer der **Gilden** arrangieren (siehe **Die Gilden**, S. 101). Das Überleben stellt einen immerwährenden Kampf dar. Die Konkurrenz ist groß und immer muss man ein bisschen pfiffiger, flinker, begabter, einfallsreicher oder auch – im rechten Augenblick – unauffälliger sein als die anderen, um sich zu behaupten. Es ist eine Kunst, sich im Netz der vielen Vorschriften, Gesetze und ungeschriebenen Regeln nicht zu verfangen, zu wissen, wen man wann schmieren muss (und wann besser nicht), wem man aus dem Weg gehen muss, von wem man profitieren kann oder wem man von Nutzen sein kann und wie man daraus auch tatsächlich einen Vorteil zieht. Dieses Ringen zieht sich durch alle Schichten. Kämpft der Arme vor allem um sein tägliches Überleben, kann einer, der sich empor gerackert hat oder von Geburt besser gestellt war, sich nicht zufrieden zurücklehnen, wie es in den meisten Städten im Mittelreich oder dem Bornland der Fall ist, wo Zünfte und klare Regeln Schutz bieten. Schnell ist das Gewonnene wieder zerronnen, und es gibt immer Neider und andere, die nach oben streben und einem Rang und Gut streitig machen wollen.



Ein unfreier Held, also ein **Sklave**, muss von Kindesbeinen an arbeiten, sei es, dass er auf einer Plantage gute von schlechten Früchten trennt, in einer Manufaktur Waren aus dem Lager holt oder im Haushalt dient. Wohl dem, der über eine besondere Begabung verfügt oder das Wohlwollen seines Besitzers zu wecken wusste. Er kann mit einer Ausbildung und einem sicheren Leben in relativem Wohlstand rechnen, ja, sogar mit Aufstieg und einem Lebensabend in Freiheit, denn der Kampf, der auf den Straßen herrscht, dringt nur selten bis in die Sklavenquartiere vor. Die weniger Glücklichen landen auf den Plantagen, in Werkstätten oder – schlimmstenfalls – den Minen, Steinbrüchen oder auf der Ruderbank. Ein besonderes Schicksal steht jenen bevor, die zum Gladiator ausgebildet werden, auf sie wartet ein womöglich ruhmvolles, aber allzu häufig kurzes Leben.



Mengbilla hat, wie seine Bewohner voller Stolz sagen, alles zu bieten, das sich ein Mensch wünschen kann – und auch noch einiges, was er sich nicht wünscht. Nicht zuletzt deshalb gibt es immer solche, die die Stadt verlassen wollen oder müssen: um einem Dasein als Schuldklave oder verurteilter Verbrecher in den Minen oder der Arena zu entgehen, um das Glück zu suchen, das einem in Mengbilla verwehrt geblieben ist, weil man sich mit den Falschen angelegt hat, oder einfach um zu sehen, ob die Welt da draußen tatsächlich soviel langweiliger ist.

Es kann schon ein eigenes Abenteuer darstellen, die Stadt zu verlassen, je nachdem, aus welchem Grund der Held fort will. Insbesondere entlaufene Sklaven, aber auch die, die einem der Mächtigen in die Quere gekommen sind, müssen damit rechnen, dass sich ihnen ein Kopfgeldjäger auf die Fersen heftet – und sie hartnäckig verfolgt. Der Genuss von Rauschkräutern, der Besitz von Giften oder den meisten Waffen, die Anwendung schwarzer Magie oder ausschweifende

Orgien stellen in Mengbilla kein Problem dar – an anderen Orten schon. Aber woher soll ein Mengbiller das wissen? Gerade einfache Leute, die als Matrosen anheuern oder als Handelsknechte dienen, geraten häufig in Schwierigkeiten, wenn sie ihre Gewohnheiten in der Fremde weiter arglos pflegen. Aber auch Magier sind davor nicht gefeit, denn zu abwegig und paradox sind viele Regeln in anderen Reichen, wo Dinge verfehmt sind, die jeder Gelehrte als ungefährlich und kontrollierbar kennt.

Der Glaube an Boron als Schutzgott und obersten Herr, während Praios und seine Anhänger einen denkbar schlechten Ruf haben, ist eine Haltung, die einen woanders leicht in Schwierigkeiten bringt. Auch der Glaube, dass es keine 'praiosgefällige' Ordnung gibt und Privilegien durch eine edle Geburt nichts im Vergleich zu dem Ansehen sind, das man durch Glück, Können, und Durchsetzungsvermögen erworben hat, ist nicht allerorten gesellschaftsfähig.

Selbst wenn ein Held der Stadt nicht auf Dauer den Rücken kehren will, bieten sich viele Möglichkeiten, ihn in ein **Abenteuer** zu schicken:

- Sklavenjäger ziehen regelmäßig in den Regenwald, um frische Ware zu fangen, sie können ein paar kräftige Helden zur Unterstützung gebrauchen. Auf der Jagd nach Sklaven bringen sie Gerüchte von überwucherten alten Ruinen und verborgenen Schätzen zurück in ihr Lager, der Aufhänger für weitere Abenteuer.
- Die **Handelskarawanen** von und nach Port Corrad haben einen gefährlichen Weg vor sich. Viele Karawanenführer heuern deshalb Helden als Geleitschutz an. Niemand weiß, wann die Achaz oder die Chirakah (oder etwas viel Schlimmeres) verrückt spielen.
- In den südlichen *Sümpfen der Seelen* sollen während der Priesterkaiserzeit Boronis Schutz gesucht haben. Niemand weiß, was sich dort alles verbirgt: Schätze, verschollene Bücher, geheimnisvolle Artefakte – oder auch gefesselte Seelen, überderische Wächter und schreckliche Monstren.
- Auch so lauern dort Gefahren: Legendär ist der "**Boronschlinger**", der vor fast 50 Jahren genau am *Tag des großen Schlafes* Lhasor überfiel und ein schreckliches Blutbad anrichtete. Seitdem soll die Kreatur

Gängige Ansichten der Mengbiller über ...

... **Al'Anfa**: "Eine borongefällige Stadt, der wir viel zu verdanken haben. Und ein gieriges Imperium, dessen Hunger gewaltig ist. Wir müssen auf der Hut sein, dass es uns nicht schluckt."

... **Horasreich**: "Die Horasier kommen in die Stadt und lassen viel Geld hier, aber irgendwann werden sie kommen und bleiben, wie in Dröl oder auf den Zyklopeninseln."

... **Dröl**: "Die Stadt hat uns mal beherrscht, dann hat sie uns lange gehört, nun aber gehört sie dem Horasiat und ist eine ständige Bedrohung für uns."

... **Zyklopeninseln**: "Nemekath lebte einst dort. Eigentlich sollten die Inseln unser sein."

... **Chorhop**: "Denen ist nichts heilig – nur das Glücksspiel. Selbst die höchsten Ämter der Stadt werden dort verlost."

... **Mittelreich**: "Die Neureicher erkennt man daran, dass sie mit gerecktem Hals, offenem Maul und roten Wangen durch die Gassen laufen und gaffen. Die können sich gar nicht satt sehen. Wie Bauern, die noch nie in der Stadt waren. Ich will mir gar nicht vorstellen, wie langweilig und bieder deren Städte sein müssen."

... **Achaz**: "Sie sind fremd und undurchschaubar, aber man kann mit ihnen Handel treiben."

... **Thorwal**: "Barbaren. Bei denen weiß man nie, ob sie friedlich Handel treiben oder plündern und brandschatzen wollen."

... **die Blutige See**: "Weit weg, aber, wenn man den Seefahrern glauben darf, gefährlich. Und schlecht für den Handel. Möge Boron uns schützen."



immer wieder gesichtet worden sein, und vor allem unter Sklavenjägern erzählt man sich, dass die Bestie, die man auch "Fluch der Mohaha" nennt, es auf Jagdgesellschaften abgesehen habe. Weniger spektakulär, aber trotzdem gefährlich, sind Sumpfrakrenmolche, Sumpfranzen, Schlangen, Morfuplagen und nächtliche Vampirfludermausschwärme. Mancherorts locken hohe Belohnungen für die, die eine solche Bedrohung beseitigen.

- Die **Kriegsflotte** beschäftigt eine große Zahl Söldner und hat auch für die Helden Verwendung. Der reguläre Dienst ist weniger spannend, aber des Öfteren werden kleinere Trupps ausgesandt, um nach Piratenverstecken an der Küste zu suchen, damit die Flotte gezielt dagegen vorgehen kann.

- Die **Alchimisten** benötigen für ihre Produkte zahlreiche, teils sehr seltene und kostbare Zutaten, die nur unter großen Gefahren beschafft werden können. Auch die Fernhändler haben Verwendung für gewitzte Abenteurer, denn manchmal lohnt es sich, die Konkurrenz im eigenen Häfen zu sabotieren oder in Erfahrung zu bringen, woher ein Rivale so günstig seine Indigoseide bezieht.

- Mengbilla laviert zwischen zwei großen Mächten. Für Helden mit entsprechendem Hintergrund bietet sich eine **diplomatische Mission** im Namen der Stadt oder des Boron-Tempels an. Auch schickt man bisweilen Agenten ins Horasreich, um etwas über geplante Kriegszüge gen Süden herauszufinden, den Zustand der Flotte oder der Seesöldner.

Auf die Nachbarn Dröl, Chorhop und die Zyklopeninseln hat man ein Auge geworfen. Was tut sich dort? Gibt es Möglichkeiten, sie zu schwächen, für sich zu gewinnen oder sie gar zu erobern?

GEHEIMNISSE FÜR HELDEN AUS MENGBILLA

Jeder Mengbiller weiß, dass es kein Problem ist, in dieser Stadt **Informationen** zu erhalten – eine Kunst ist es, zu wissen, ob man diesen auch trauen kann. So wissen Bettler und Kurtisanen viel über all das, was ehrbare Bürger unter den Teppich zu kehren wünschen. Allerdings haben beider Gildenoberste es gar nicht gerne, wenn Geheimnisse allzu freimütig an Fremde verraten werden. Geheimnisse sind der Grundstock für Macht und Einfluss der beiden Gilden bzw. ihrer Anführer – und den teilt man nur dann, wenn es einem nutzt. Gegen gutes Geld sind viele Informationen zu haben. Doch jeder Einheimische weiß, dass solche Erkundigungen schnell die Aufmerksamkeit der Bettler- oder Kurtisanengilde auf sich ziehen – Scherereien nicht ausgeschlossen. Zudem kann man nie sicher sein, dass der Informant zuverlässig ist, oder aber einen irreführt bzw. für ein paar Silberlinge an den Gegner verrät. Einen halbwegs ehrlichen Informanten zu gewinnen, ist bereits ein Abenteuer für sich. Dabei gibt es nach Überzeugung der Mengbiller nur zwei Wege, um sich der Vertrauenswürdigkeit eines anderen sicher zu sein: Freundschaft oder Furcht. Wobei letzteres Mittel als weitaus zuverlässiger gilt. "*Es gibt keine treueren Freunde als jene, deren Herz du in Händen hältst*", so lautet ein lokales Sprichwort.

An dieser Stelle sollen deshalb ein paar typische Geheimnisse vorgestellt werden, über die ein Held, der in Mengbilla aufgewachsen ist oder dort bereits lange lebt, verfügen könnte. Es bleibt Ihnen überlassen, welche das sind oder wie er an dieses Wissen gelangt ist (und ob er dafür GP investieren muss).

- Der Trauernde: Der alte Hehler *Uolbo* (geb. 978 BF, Glatze, zahnlos, kennt sich bestens aus in der Unterwelt Mengbillas) hat den gewaltsamen Tod seiner Familie im letzten Gildenkrieg nie verwunden. Wer an dieser Wunde rührt und seinen stillen Zorn gegen die Bettlerfürsten und andere Unterweltgrößen nährt, kann ihm – nach viel Wein und Tränen – mit ein wenig Geschick (*Überzeugen* +2) das eine oder andere (wahre) Geheimnis entlocken.

- Die entstellte Kurtisane: Bis hinauf in die besseren Kreise der Stadt ist die 'unsichtbare Kurtisane' berühmt, die ihre Freier nur in absoluter Dunkelheit, das Antlitz durch eine Maske verhüllt, empfängt. Es heißt, es handele sich um eine Frau aus guter Familie, die dieser Arbeit nicht des Goldes wegen nachgehe. Tatsächlich wurde *Lolana*

Kirris (geb. 1003 BF, dunkelhäutig, grazil, süß duftend) bei einem Unfall entstellt, der sie auch ihr Augenlicht kostete. Um ihr Geheimnis zu bewahren, würde *Lolana* sicherlich auch Informationen über ihre Kunden weitergeben.

- Der Bankert: Selbst in Mengbilla war es ein Skandal, als *Madabella Geriacos*, die jüngste Tochter des als äußerst jähzornig bekannten Handelsmagnaten *Iondir Geriacos*, vor Jahren ein illegitimes Kind zur Welt brachte. Bis heute ist nicht bekannt, dass ein Offizier aus *Gericas'* Flotte, *Alykian Taramona's* (geb. 1004 BF, dunkles gelocktes Haar, Narbe auf der linken Wange), der Vater des Jungen ist. Und der würde nahezu alles dafür tun, damit dies so bleibt.

- Familienbande: Durch die Liebelei zwischen *Nedime saba Tarek* und *Tarquinion K'Hesthofer* droht dem Haus Gerbelstein ernsthafte Konkurrenz. Noch hält *Alrik Gerbelstein* die Fassade des unbesorgten Handelsfürsten aufrecht, insgeheim versucht er aber Zwietracht zwischen den Familien zu säen.

- Das garantiert tödliche Gift aus Mengbilla: Es gibt in Mengbilla eine Handvoll Alchimisten, die Elixiere und Gifte in höchster Qualität fertigen. Allerdings ist nicht jedem Auftraggeber recht, dass die Alchimistengilde Kenntnis davon bekommt, was er geordert hat, oder auch nur, dass jemand Bedarf hat. Wer das vermeiden will, findet im Tempel der *Hesinde* Hilfe. Am Schrein des Kryptor wartet der (häufig wechselnde) Kontaktmann eines der besten Giftmischer der Stadt auf potentielle Kunden *Des Meisters der Gifte* (👁️ 133 C). Die Preise liegen bis zum Dreifachen über dem Üblichen, die Mixturen sind aber ebenso perfekt wie tödlich. Die Gilde der Alchimisten versucht seiner habhaft zu werden, da er ihr Monopol unterläuft. Außerdem sind es die Alchimisten, die zur Kasse gebeten werden, sollte ein Einflussreicher in der Stadt durch Gift zu Schaden kommen (siehe *Die Gilde der Alchimisten*, S. 103).

- Mietvolk: Für manche Auseinandersetzung braucht es nur Fäuste und keine scharfen Schwerter – für solche Fälle gehen Eingeweihte zu *Yassiaga Comina* (geb. 986 BF, dürre Gestalt, fahles Gesicht), Wirtin der Schänke *Disdychonda*, die für ein wenig Geld schnell ein paar Spieler und Rauschkrautsüchtige zusammentrommeln kann, um einer unliebsamen Person einen Denkart zu verpassen.

Bernhilfs Rudel, eine Kinderbande aus der *Lamenta* (S. 117), die sich vor allem mit Diebstählen über Wasser hält, steht hingegen für 'gute Bekannte' bereit, um jemanden zu beschatten oder "Dinge zu finden, die noch niemand verloren hat".

- Ein Schatten: Für die allermeisten Menschen ist *Ossip Calamari* (geb. 962 BF, klein, drahtig) nur Wirt der Taverne *Der tausendundzweite Rausch*, einer heruntergekommenen Absteige in der Altstadt. Die wenigsten wissen, dass er unter dem Namen '*die Boronsotter*' Mitglied der Meuchlergilde war. Und noch viel weniger wissen, dass er bis heute enge Kontakte zu den Überlebenden des Gildenkriegs unterhält und (unter falschem Namen) noch gelegentlich Aufträge vermittelt.

- Der falsche Wegweiser: *Oleana Cuora* (geb. 1000 BF, kräftige Statur, bronzefarbene Haut) verdient ihr Geld als Fährfrau am Hafen. Ein Zubrot verschafft sie sich, indem sie Ortsfremde in eine üble Kaschemme in der Tulamidenstadt schickt, wo diese nach Strich und Faden ausgenommen werden. Jüngst ist einer dieser Gimpel, der Sohn einer horasischen Patrizierin, mit aufgeschlitztem Bauch aufgefunden worden, nachdem er sich gegen die Halunken zur Wehr setzen wollte. Würden *Oleanas* Gaunereien offenbar, stünde mindestens ihre Fährlizenz auf dem Spiel.

- Der verfemte Stamm: Die *Yakosh-Dey* sind berüchtigte Sklavenjäger, die den Sklavenmeistern *Mohahas*, *Oijanihas* und *Chirakas* liefern. Der unter den anderen Waldmenschen verhasste Stamm genießt im Gegenzug das Privileg, dass kein Stammesangehöriger als Sklave gefangen und ver- oder gekauft werden darf. Wird einer von ihnen fälschlich gefangen, lässt man ihn frei, sobald ein anderer *Yakosh-Dey* ihn als Mitglied des Stammes erkennt. Vor einem Missbrauch dieses Privilegs wird allerdings gewarnt, denn dieser zieht drastische Strafen nach sich. Wer einen *Yakosh-Dey* wissentlich als Sklaven hält, wird mit einer saftigen Geldbuße bestraft. Was indes dazu geführt hat, dass einige Mengbiller *Kyrioi* es als besonderes Statussymbol empfinden, einen solchen zu besitzen.



HISTORIE MENGBILLAS

GESCHICHTE MENGBILLAS – ZEITLEISTE

873 v. BF: Belenas wird auf den Ruinen einer Echsenstadt errichtet.

385 v. BF: Nach dem Untergang Palakars wandern die Nemekathäer nach Mengbilla aus.

207 v. BF: Das Großsultanat Elem erobert Belenas.

ca. 100 v. BF: Silem-Horas erobert Mengbilla zurück, nachdem Elem durch einen herabfallenden Stern vernichtet wurde; Zwölfgötteredikt: Verbot mehrerer Götzenkulte.

0 BF: Zerstörung der Stadt Raxx'Mal durch die Mengbiller; Ende der alten Echsenreiche

ab 360 BF: Die Illuminaten von Mengbilla herrschen im Namen der Priesterkaiser. Bis **420 BF** werden die meisten Kulte außer dem des Sonnengottes verdrängt; Gründung Al'Bors.

450 BF: Al'Bor entsendet Missionare ins Szintotal.

464 BF: Die zu Boron bekehrten Beni Szintauti unter Kermal ibn Aldar vertreiben die Praios-Priester.

779 – 805 BF: Seeblockade des Lieblichen Feldes, an der auch Mengbiller Schiffe beteiligt sind.

815 BF: Das Viertel der Alchimisten wird durch Explosionen zerstört.

858 BF: Mengbilla sagt sich vom Mittelreich los, Geburtsstunde des Großemirats Mengbilla.

860 BF: Verbot des Praios-Kultes

862 BF: Eroberung Dröls

864 BF: Große Havarie von Hylailos, eine Garethr Strafexpedition versinkt im Sturm.

881 – 885 BF: Erster Krieg der Gilden.

920 BF: Zweiter Krieg der Gilden.

951 – 955 BF: Dritter Krieg der Gilden.

955 BF: Rabenpakt zwischen Mengbilla und Al'Anfa.

965 – 974: Alleinherrschaft der Kriegergilde.

974 – 996 BF: Großemir Sarawan al-Djehadi.

996 BF: Rahjane Lassenheim wird neue Großemirin.

1008 BF: Khôm-Krieg; Mengbilla erobert Port Corrad.

1009 BF: Leomar vom Berg besiegt Mengbiller Truppen; die Stadt zieht sich aus dem Khôm-Krieg zurück.

1011 BF: Mengbiller Boron-Tempel sagt sich auf Betreiben des neuen Großemirs Dulhug Ankbesi vom Al'Anfaner Ritus los.

Praios 1012 BF: Tumulte in Mengbilla; Rahjane Lassenheim zwingt Dulhug Ankbesi zur Flucht und übernimmt die Regierungsgeschäfte.

Firun/Phex 1012 BF: Das Horasreich erobert Dröl.

Phex 1012 BF: Ermordung Rahjane Lassenheims; Dulhug Ankbesi kehrt zurück und erneuert die Freundschaft mit Al'Anfa, das daraufhin Port Corrad erhält.

11. Peraine 1030 BF: Seeschlacht von Phrygaios; Friedensschluss mit dem Horasreich.

GRÜNDERZEIT UND ERSTE HERRSCHAFT DER TULAMIDEN

Im Jahr **873 v. BF** gründet Belen-Horas auf den Ruinen einer alten Echsenstadt die Festung Belenas. In den folgenden 600 Jahren wächst die Siedlung unter Herrschaft eines von Bosparan eingesetzten *Tro-dinars* (Statthalters) zu einer blühenden Handelsstadt. Nach dem Untergang Palakars flüchten die Nemekathäer **385 v. BF** unter ihrem Oberpriester Nihman nach Belenas und gründen dort die *Kirche der Nacht*. Auf sie gehen die zyklopäischen Einflüsse in der Stadt, darunter auch die Anrede *Kyrios*, zurück.

207 v. BF erobert Großsultan Ghulshév von Elem die Stadt und gibt ihr den Namen Mengbilla (tul. Herrin der Mündung). Mit den Tulamiden kommt die Sklaverei sowie die Verehrung *Feqz* in die Stadt. Aber auch Echsenkulte erleben im Umland eine neue Blüte.

DIE STRAHLEN DER SONNE

Nach dem Untergang Elems gelingt es dem Alten Reich unter Silem-Horas **ca. 100 v. BF**, die Stadt zurückzuerobern. Das Zwölfgötteredikt führt dazu, dass echsische Kulte verfolgt werden. Kurz vor dem **Fall Bosparans** zerstören Anhänger der Kirche der Nacht die letzte Bastion der Echsen, Raxx'Mal.

Der Fall des Alten Reichs hat auch den Niedergang Belenas zur Folge. Dieser findet einen Höhepunkt, als Hildemara von Wehrheim auf Geheiß der Priesterkaiser ab **360 BF** eine Tyrannei errichtet. Die Illuminaten von Belenas verbieten den Phex-Kult und die Kirche der Nacht. Die Anhänger Borons fliehen aus der Stadt und gründen Al'Bor, eine geheime Tempelstadt.

DIE ZWEITE HERRSCHAFT DER TULAMIDEN UND DIE UNABHÄNGIGKEIT DER STADT

Missionare Al'Bors ziehen ins Szintotal und treffen auf die Beni Szintauti. Die Bekehrten vertreiben unter ihrem Anführer Kermal ibn Aldar die Illuminaten aus Belenas. **467 BF** wird ibn Aldar Großwesir von Mengbilla. Die Stadt und die Kirche der Nacht prosperieren.

Als Dröl und das Liebliche Feld **752 BF** die Unabhängigkeit vom Neuen Reich erringen, erleben sie eine neue Blüte, derweil der Einfluss Mengbillas schwindet und mit ihm die Macht des Großwesirs. Die Gilden streben nach mehr Einfluss. Mengbilla droht in den blutigen Auseinandersetzungen im Kampf um die Macht im Chaos zu versinken. Schließlich schließen sich neun Gilden unter Berufung auf Kermal ibn Aldars Erbe zusammen, um die Hoheit über die Stadt zu beanspruchen. Sie teilen die Stadt in Einflussbereiche auf und wählen aus ihren Reihen den ersten Großemir. **858 BF** sagt man sich von Gareth los. Die Praios-Kirche versucht dies mit Unterstützung des Wahrsers der Ordnung in Dröl zu verhindern, was **860 BF** im Verbot des Praios-Kults resultiert. Dröl wird **862 BF** erobert. Eine Garethr Flotte, die das unbotmäßige Mengbilla zur Räson bringen soll, versinkt **864 BF** bei der *Großen Havarie von Hylailos* in einem Sturm.

DIE GILDENKRIEGE

Mengbilla entwickelt sich unter der Herrschaft der Gilden zu einem bedeutenden Handelsplatz für Sklaven, Rauschkräuter und Gifte sowie für Waren aus Al'Anfa. Mit dem wachsenden Wohlstand flammen erneut Kämpfe über die Verteilung der Reichtümer auf. **881 BF bis 885 BF** kommt es zum *Ersten Gildenkrieg*, in dem die Meuchlergilde eine bedeutende Rolle spielt. Für ihre Dienste beansprucht sie einen Platz im Hohen Rat, die Gilde der Teppichknüpfer muss weichen.

Ein Versuch der Teppichknüpfer, **920 BF** mit Hilfe der Gilde der Fischer eine Neuverteilung der Sitze im Rat zu erzwingen, scheitert blutig; die Gilde der Teppichknüpfer wird per Dekret aufgelöst.

Derweil versteht es die Meuchlergilde, ihre Fähigkeiten und ihr Wissen auszunutzen und den Einfluss zu mehren. Die Uneinigkeit der anderen Gilden spielt ihr dabei in die Hand. Obwohl der Hohe Rat nominell tagt, sind es die Meuchler, die die Geschicke der Stadt lenken. Wer sich dagegen auflehnt, lebt nicht mehr lange. Erst eine Intrige der Kurtisanen **951 BF** führt die Wende herbei: Das sorgsam gestreute Gerücht, die Meuchlergilde plane die Ermordung des Großemirs, eint die Gilden – der *Dritte Gildenkrieg* entbrennt. Bis **955 BF** dauern die Kämpfe an, aber erst als Al'Anfa auf Ersuchen der Fernhändler Söldner entsendet, ist das Schicksal der Meuchler besiegelt. Die Gilde wird verboten, viele ihrer Mitglieder hingerichtet. Ihren Platz im Rat nehmen die Kurtisanen ein. Der neue Großemir, *Debrek Gerbelstein*, besiegelt im selben Jahr mit einem militärischen Beistandsvertrag den Rabenpakt mit Al'Anfa (siehe auch **IDM 77**).

Zehn Jahre herrscht Frieden, bis **965 BF** die Söldnergilde erfolgreich nach der Macht greift. Bis **974 BF** herrscht ein Generalissimus allein über die Stadt – nicht eben zu deren Segen. Wohlhabende Bürger verlassen Mengbilla, Handel und Wandel leiden. Das Ende der Söldnerherrschaft wird durch interne Machtkämpfe besiegelt. Sieger ist



Sarawan al-Djehadi, ein Gegner der Söldnerdiktatur, der die Macht an den Hohen Rat zurückgibt. Dieser bestätigt ihn als neuen Großemir. Eine 22 Jahre währende Zeit des Aufschwungs beginnt.

РАБЕНПРАКТ, КНÔМ-КРИЕГ УНД DAS ENDE DER SCHWARZEN ARMADA

Nach Tar Honaks Erhöhung durch Boron ziehen Mengbilla und Al'Anfa unter dem Zeichen des gekrönten Raben gegen die ungläubigen Novadis und erobern am 6./7. **Tsa 1008 BF** Port Corrad. Im **Travia 1009 BF** beendet Leomar vom Berg Mengbillas Träume von einer Großmachtstellung, er schlägt das Heer der Stadt vernichtend, woraufhin Großemirin Rahjane Lassenheim den Rückzug befiehlt. Zwei Jahre später verliert die Emirin ihr Amt an Dulhug Ankbesi, der **1011 BF** den Bruch mit Al'Anfa verkündet. Jedoch hat er den Einfluss der *Schwarzen Perle* unterschätzt, nach einem Aufstand muss er im

Praios 1012 BF fliehen. Rahjane Lassenheim übernimmt erneut das Amt des Großemirs und bekräftigt den Schulterschluss mit Al'Anfa – zum Unmut zahlreicher Bürger. Wie wenig sich Mengbilla die innere Spaltung leisten kann, zeigt sich **1012 BF**, als das Horasreich Drôl erobert und erst kurz vor Mengbilla geschlagen werden kann. Rahjane Lassenheim wird ermordet, Dulhug Ankbesi kehrt ins Amt des Großemirs zurück. Al'Anfa setzt sich mit der Forderung durch, Port Corrad dem eigenen Reich einzuverleiben. Insgeheim verfolgt Ankbesi weiter seinen Plan, Mengbilla von Al'Anfa zu lösen. Mit dem Untergang der Schwarzen Armada in der Schlacht von Phrygaios am **11. Peraine 1030 BF** sieht er seine Stunde gekommen: Vorgeblich auf Druck des Horasreichs schließt Mengbilla einen Friedensvertrag mit seinem nördlichen Nachbarn und besiegelt damit faktisch das Ende des Rabenpaktes. Die Stadt am Nordask muss von nun an ihre Unabhängigkeit im Machtspiel der Großmächte behaupten.

MYSTERIA ET ΑΡΧΑΝΑ ΜΕΝΓΒΙΛΛΑΣ

AL'BOR UND DIE 'KIRCHE DER NACHT'

( **A 106, 126**)

»O Wanderer, der du diesen Palast des Götterfürsten erblicken darfst. Wer Al'Bor gesehen, der mag in Frieden und mit dem Segen des Herrn sterben. Dein Anblick ist Erfüllung. Deine Mauern und Türme, himmelhoch, unter dem Zeichen des gekrönten Raben. Deine Pforten, Al'Gol und Al'Reth, schwarz wie die Nacht und silbern wie die Sterne SEINES Firmaments. Inmitten des wilden Wahnes wuchernder Natur, umringt von dräuender Gefahr, bist Du ein Hort der Ruhe. Stufen zum Himmel gleich erhebt sich Dein Tempel der Nacht, im Zeichen von Leben und Tod, Zeichen SEINER Macht und SEINER Gnade!«
—Lobpreisungen Al'Bors, unbekannter Autor, datiert 18. Rondra 834 BF, Tempelarchiv von Al'Bor

Viele Legenden berichten vom sagenhaften Al'Bor, das inmitten der *Seelensümpfe* liegen soll, verborgen im Dickicht des Dschungels, geschützt von hohen Mauern und bewacht von den Zuverlässigsten der *Schwarzen Garde*. Und darin sprechen die Überlieferungen wahr: Wie ein ungeheurer, dunkler Sarkophag erhebt sich das Kloster von Al'Bor aus dem sumpfigen Gelände. Herz der Anlage ist der *Tempel der Nacht*, eine Pyramide aus dunklem Stein – glattglänzend wie Glas – die zum Himmel aufragt. Die Stufen der Pyramide sind von Skulpturen gesäumt: Tote und Lebende in einem ewigen Tanz im Zeichen des gekrönten Raben – ein makabres Meisterwerk. Nicht weniger beeindruckend sind die Räume und Hallen des Heiligtums, die allerdings nur durch geheime Zugänge zu erreichen sind. Denn die äußeren Mauern Al'Bors kennen weder Fenster noch Türen. Ein Ort der Einkehr ist der *Hort der Stille*, ein weitläufiger Steingarten, in dem die Gläubigen Ruhe und Besinnung suchen. Die vielleicht größten Schätze des Heiligtums verwahrt jedoch die Bibliothek von Al'Bor, in der die Boroni seit Jahrhunderten ihr Wissen zusammentragen und in der sich auch geheime Schriften des Heiligen Nemekath befinden sollen.

DIE GESCHICHTE AL'BORS

Gejagt von den Häschern der Priesterkaiser, blieb den außerhalb Mengbillas als Ketzer verrufenen Anhängern des Heiligen Nemekath im Jahr 360 BF nur die Flucht in den Tod oder in die *Seelensümpfe*. Sie fanden anfänglich Schutz in alten Ruinen, vermutlich echsischer Herkunft, auf denen sie später einen geheimen Tempel errichteten: Al'Bor. Geschützt von Mauern und Türmen entstand der *Tempel der Nacht* – eine großzügige Klosteranlage, in der zu ihren Hochzeiten mehrere hundert Priester und Gläubige lebten. Erst gegen Ende des 9. Jahrhunderts BF, nach der Unabhängigkeit Mengbillas und dem Verbot des Praios-Kultes, verlor Al'Bor an Bedeutung. Doch der geheime Tempel, Bollwerk des Glaubens, blieb erhalten – nie wieder sollten

die Feinde der Kirche diese schutzlos und unvorbereitet finden! Heute stehen zwar viele Zellen des Klosters leer, doch immer noch schlägt hier das spirituelle Herz der Kirche, und bis auf den heutigen Tag hütet man das Geheimnis, wo sich Al'Bor befindet und wie man dorthin gelangt, damit es den Dienern des Raben in Zeiten der Not ein Refugium sein kann.

DER TEMPEL VON AL'BOR

Unumstrittene Führerin des Tempels ist die greise Hochgeweihte *Nadima Kethyros* (siehe Seite 124), die alles dafür tut, die Macht der Kirche zu sichern. Doch anders als Kerim Akbashi, der Vorsteher des Mengbiller Tempels, denkt sie dabei nicht an kurzfristige politische Erfolge, sondern an die göttliche Ewigkeit: Nadima Kethyros kämpft, wie schon ihre Vorgänger, um die Seelen der Menschen und das Wohl der Kirche. Im Dienst der Hochgeweihten von Al'Bor stehen Missionare und Meuchler, Spione und Söldner, um den Kampf gegen Frevel und Unglauben zu gewinnen. Ihre größte Schlacht schlagen die Geweihten Al'Bors allerdings nicht gegen die Ketzer in Punin oder fremde Götzenkulte, sondern gegen ihre fehlgeleiteten Brüder und Schwestern in Al'Anfa: Der Konflikt währt bereits Jahrhunderte, denn die Geweihten Al'Bors sehen sich als wahre Nachfolger Nemekaths, sie sind der festen Überzeugung, dass Gier und weltliche Machtgelüste der alananischen Boron-Kirche erst das Verderben des Stadtstaates und dann den Untergang der Kirche zur Folge haben werden. Zumindest letzteres gilt es unbedingt zu vermeiden.

Über diesen Kampf haben die Nemekathäer andere Gefahren aus dem Blick verloren: Seit Jahren schon wächst die Macht des Namenlosen in Mengbilla – und immer näher kommen seine Diener dem Geheimnis von Al'Bor.

AL'BOR IM SPIEL

Die Lage Al'Bors und die wahren Ziele der Kirche der Nacht sind ein Geheimnis – und sollten das auch für Ihre Spieler lange bleiben. Zwar ranken sich zahllose Legenden und Gerüchte um den verborgenen Kult, doch ist es eine eigene Kampagne wert, sie auf eine verlässliche Spur zu bringen. Selbst im Mengbiller Boron-Tempel wissen viele nicht, wo sich die Tempelstadt befindet. Dass Boroni schweigen können, ist weder ein Geheimnis noch eine Überraschung. Dass sich viele von ihnen jedoch meisterlich verstellen können und vor Lüge und Täuschung nicht zurückschrecken, mag doch überraschen.

Ob die Hüter Al'Bors den Helden als Feinde oder Verbündete begegnen, hängt vor allem von den Interessen der Mengbiller Boron-Kirche ab.



DAS GEHEIMNIS ENTDECKEN

Der Weg durch die Sümpfe zum *Tempel der Nacht* ist für einen Ungeweihten so gut wie unauffindbar – und selbst vielen, die von Al'Bor gesichert wissen, ist er unbekannt: Man erreicht den geheimen Ort durch eine Dunkle Pforte, das *Auge des Raben*, das sich in den Tiefen der Katakomben des Tempels von Mengbilla verbirgt. Nur wer den *Weg der Erkenntnis* beschritten hat, wird eingeweiht – ein Weg, der oft Jahre dauert. Für Laien steht oft eine kleinere Aufgabe, bei der die Boron-Kirche nicht einmal als Auftraggeber in Erscheinung tritt, am Anfang dieses Weges: die Suche nach dem Kultraum einer verbotenen Gemeinschaft, einfache Spionageaufgaben gegen die Al'Anfener, die Überbringung einer geheimen Nachricht ... Erweist ein Held sich wiederholt als besonders zuverlässig (und nützlich!), bemüht sich der Kult, mehr über ihn und seine Überzeugungen, seine Zuverlässigkeit und seinen Glauben herauszufinden, sei es durch Gespräche, sei es, dass man ihn auf die Probe stellt und ihn in Gewissenskonflikte bringt. Erst dann offenbart sich ihm ein Diener der Kirche, um ihn für die Sache des Kultes zu gewinnen. Als Agent der Boron-Kirche dienen derart Bekehrte im Range eines *Mikhoraki* (Räblein) der Kirche – oftmals fern von Mengbilla. Nur die Zuverlässigsten werden zu *Makhoraki* (Raben) erkoren und in das Geheimnis Al'Bors eingeweiht: Sie dienen fortan im Tempel von Al'Bor oder als Agenten der Obersten Hüterin von Al'Bor – deren Nachfolger einst aus den Reihen der *Makhori* erwählt werden wird. In den meisten Fällen ist es ein Bekehrter, der dieses Amt erhält, denn diese gelten als unerschütterlichste Beschützer der Kirche.

Die meisten Novizen des Mengbiller Tempels träumen davon, eines Tages "Al'Bor zu schauen". Aber selbst manchem Würdenträger der Kirche bleibt diese Ehre verwehrt, sofern an seiner Loyalität nur geringste Zweifel bestehen. Als schwerste Prüfung gilt die '*Große Reise*', auf welche die Aspiranten mit einem vagen oder gar widersprüchlichen Auftrag ausgesandt werden ("Finde Deinen Stern", "Suche den Anfang des Endes") – ein Weg der Selbsterkenntnis, auf dem die Behauptung des eigenen Glaubens wichtiger ist, als der Erfolg der Suche.

Ein tödlicher Feind

Auch auf profanerer Ebene können sich die Wege der Helden und der *Kirche der Nacht* kreuzen: Sei es, dass beide gemeinsame Ziele verfolgen, sei es, dass sie einander gar in die Quere kommen – gleich ob ahnungslos (durch Zufall oder Ränkespiel) oder wissentlich.

Al'Bor ist ein Machtfaktor, von den einen voller Ehrfurcht genannt, von den anderen gefürchtet und bekämpft. Wenn in Al'Anfa ein Boron-Geweihter ermordet wird, wenn in Mengbilla ein südländischer Händler (und heimlicher Phex-Geweihter) verschwindet, wenn in Dröl ein aufrührerischer Kult den Frieden bedroht, dann behaupten die Gegner der Kirche der Nacht gerne: "Das war ein Spion Al'Bors". Nicht immer zu Unrecht, nicht immer zu Recht. Ein solches Szenario, bei dem die Helden die mysteriösen Ereignisse aufklären sollen, kann der Beginn einer langen Queste um das Geheimnis von Al'Bor sein, in der die Helden zum Beispiel in den Kampf des Phex-Kultes oder der al'anfanischen Boronis gegen die *Kirche der Nacht* verwickelt werden. Doch begeben die Questadores sich dabei in größte Gefahr: Bisher hat noch niemand den Versuch überlebt, den verborgenen Tempel und seine Geheimnisse gegen den Willen der Kirche der Nacht zu entdecken.

Als (unerkannte) Verbündete zeigt sich die Kirche beispielsweise dann, wenn die Helden sich auf die Suche nach einer Verschwundenen (und heimlichen Dienerin Al'Bors) machen, die von Anhängern des Namenlosen (siehe **Geheime Sekten und Kulte**, S. 134) entführt wurde, um ihr das Geheimnis des Tempels zu entlocken.

GEHEIMNISSE DER STADT

DIE GILDE DER BETTLER (A 102)

»Unser Befreier, der große Kernal ibn Aldar, aber hatte neun Söhne. Acht von diesen hatten ein ehrbares und ehrliches Gewerbe. Doch der neunte Sohn, Faruk, war ein Taugenichts und Tagedieb. Doch gleichwohl war auch dieser Sohn dem Vater lieb und teuer. Und so hieß er seine übrigen Söhne, Faruk den Bettler zu achten und zu ehren und die Herrschaft mit zu ihm teilen, oder aber die Stadt solle dem Untergang anheimfallen, und alle darin mit ihr, und auch all seine Söhne.«

—*Beginn des Märchens* Die neun Schätze Faruks, zu hören in den Gassen der Tulamidenstadt

Die *Legende von den neun Söhnen* ist nicht die einzige Quelle, die eine geradezu mythische Verbundenheit der Bettler mit dem Geschick und der Geschichte Mengbillas nahe legt. Viele Bürger glauben fest daran, dass großes Unheil über die Stadt hereinbräche, wenn man die Bettler aus dem Rat entfernte. Dabei gründet die Macht der Gilde auf weit profaner Wurzeln: Im Kampf um die Vorherrschaft mit der Phex-Kirche gingen die Boroni ein geheimes Bündnis mit einer Unterweltgröße ein, *Udora Ofana*. Man versprach ihr uneingeschränkte Herrschaft über die Bettlergilde und einen Platz im Rat der Stadt – wenn sie und ihre Gefolgsleute dabei behilflich wären, die Anhänger Phex' auszumerzen. In einer blutigen Nacht löste Udora dieses Versprechen ein – und wurde so zur ersten 'Bettlerkönigin' Mengbillas. Mit ihrem Tod zerbrach jedoch ihr 'Imperium der Unterwelt', und die Ära der Bettlerfürsten begann, die bis heute den Ton in der Gilde angeben. Der von ihnen gewählte Bettlerkönig, gegenwärtig *Amir La* (siehe Seite 124), hat in erster Linie die Aufgabe, die Interessen der Gilde im Hohen Rat zu vertreten, und verfügt selten über größere Macht.

Wichtigster Verbündeter der Gilde ist bis heute der Hochgeweihte des Boron, denn schließlich hat man einen gemeinsamen Feind: die Phex-Kirche. Die Boroni wissen genau, dass ihnen Mittel und Wege fehlen, das Verbot des Phex-Kultes ohne Hilfe von außen dauerhaft durchzusetzen. Und auch die Bettlerfürsten, die ihren Reichtum durch die ruchlose und unphexische Ausbeutung anderer erworben

DIE BETTLERGILDE IM SPIEL

Vor allem Diebe und Streuner geraten leicht mit der Bettlergilde aneinander, wenn sie ohne die Erlaubnis eines Bettlerfürsten ihren Geschäften nachgehen. Gleich ob Diebstahl, Falschspiel oder Bettelei – der 'Herrscher' des jeweiligen Viertels verlangt früher oder später den Beitritt zur Gilde und einen erklecklichen Anteil der Einnahmen.

Einmal Gildenmitglied, gerät man schnell in die Auseinandersetzungen zwischen den verschiedenen Bettlerfürsten. Sofern man sich dort auszeichnet, ist ein Aufstieg in den Reihen der Vagabunden – selbst bis zum (relativ machtlosen) Bettlerkönig – durchaus möglich –, ebenso wie ein Messer zwischen den Rippen durch einen anderen Bettlerfürsten, der sich die ehrgeizige Konkurrenz vom Hals halten will.

In der Wahl ihrer Mittel kennen die Mächtigen der Gilde keine Rücksicht: Treue, Freundschaft und Ehre sind Fremdworte für sie. Vor allem sollte sich ein Held, der in der Gilde Karriere machen will, davor hüten, gegen ungeschriebene Gesetze zu verstoßen: Ihre Untergebenen rücksichtslos auszubeuten, ist Grundlage für Macht und Reichtum aller Bettlerfürsten. Großzügigkeit und Gerechtigkeit mindern in ihren Augen nur den Gewinn. Wer phexische Tugenden lebt, hat bald alle anderen Bettlerfürsten gegen sich – und selbst das Fußvolk wird die vermeintliche Schwäche lieber ausnutzen, als sich auf die Seite des 'verfluchten Fuchsjüngers' zu schlagen. Schließlich weiß man nur zu gut, was mit denen passiert, die als 'Phex-Freunde' enttarnt werden.



haben, fürchten um ihre Macht, sollten die Anhänger des Fuchses zurückkehren. Noch mehr fürchten sie jedoch, dass eines Tages die Fernhändler-Gilde oder andere honorige Bürger ihre Drohung wahr machen, das "Lumpengesindel" aus dem Rat zu jagen. Denn schon lange ist denen die Klientelpolitik der Bettler, die dem ehrbaren Gewerbe schadet, ein Dorn im Auge.

DAS GEHEIMNIS DES HÄSSLICHEN UGO (+) (☞ A 117, 118)

Die heiligen Hallen des Mengbiller Boron-Tempels bieten Zugang zu einem weitverzweigten Labyrinth unterirdischer Tunnel, Kavernen, Treppen und Hallen, die sich bis tief in Sumus Schoß erstrecken und seit Jahrhunderten von der Kirche gepflegt und ausgebaut werden. Einige Kammern dienen Geweihten als letzte Ruhestätte, andere als private Orte der Meditation. In zahlreichen Kammern lagern Schätze, Bücher und Aufzeichnungen des Kultes. Viele Gänge sind allerdings weit älter als der Tempel selbst, und in entlegeneren, selten genutzten Räumen finden sich an verborgenen Stellen echsische Schriftzeichen. Wie tief die Gänge tatsächlich reichen, wissen nur Wenige, da nur eine kleine Schar Auserwählter die Katakomben jenseits der stets streng bewachten *Stiege der Nacht* betreten darf. Denn hier verbirgt sich das *Auge des Raben*, das rätselhafte Sphärenportal nach Al'Bor.

Wahrscheinlich der einzige (lebende) Uneingeweihte, der jemals einen Blick auf das Portal erhaschte, ist ein Bettler, der *Hässliche Ugo* (geb. 998 BF, graues strähniges Haar, einäugig, hinkend). Dieser stieß durch Zufall am Rand der Areimanios auf einen lange vergessenen Weg hinab in die Katakomben. Ugo hütet dieses Geheimnis wie seinen Augapfel – schließlich kann er sich ausmalen, was ihm widerfährt, sollte die Kirche davon Wind bekommen. Die wachsende Furcht hat ihn dem Alkohol und Rauschkraut zugetrieben, und es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis er sich verplappert. Dann ist eine wilde Jagd zu erwarten, weil nicht nur die Mengbiller, auch Boronis aus Al'Anfa, Diener des Namenlosen und andere Parteien erpicht darauf sein werden, ihn zu fangen. Denn auch wenn das Portal innerhalb der Katakomben regelmäßig seinen Standort wechselt (was Ugo nicht weiß), so ist doch allein das Wissen um den Zugang nach Al'Bor hochbrisant.

DIE RUINEN DER AREIMANIOS (+) (☞ B 118)

Seit dem Untergang des alten Alchimistenviertels in der Nacht zum 1. Tag des Namenlosen im Jahr 815 BF gelten Areimanios und ihre grausam entstellten Bewohner als verflucht. Dabei ist das Rätsel, wie es zu der furchtbaren Katastrophe kommen konnte, bis heute nicht gelöst, von Dämonenmacht über eine Strafe Hesindes bis zu Konkurrenzkampf in der Gilde oder der Wahnsinnstat eines neidischen Brabaker Kollegen gehen die Vermutungen. Einig sind die Bürger sich nur darin, dass in den Gewölben und Katakomben unter den Ruinen

ungeheure Schätze verborgen sein müssen. Und tatsächlich können wackere Helden, so sie Angriffe der 'Erben', Geister, Gifte und Gefahren überstehen, in eingestürzten Kellergängen und verborgenen Katakomben noch Reichtümer entdecken.

Doch oft währt diese Freude kurz, denn unter dem Einfluss des alchemischen Brodems, der in jener furchtbaren Brandnacht entstand, haben viele Objekte ungewöhnliche und zum Teil gefährliche Eigenschaften angenommen. Recht harmlos ist noch jener Goldschatz, der

hin und wieder unsichtbar wird, doch ebenso gut kann ein Edelstein die Seele verwirren, ein silbernes Amulett seinen Träger langsam vergiften oder ein Artefakt die Seelen von Verstorbenen in sich tragen.

Auch ist an den Gräuelmärchen der Mengbiller über unheilige Kreaturen in den Areimanios mehr Wahres, als ein Götterfürchtiger glauben möchte: Denn nicht nur die Menschen und ihre Kinder, sondern auch zahlreiche Tiere wurden durch den Brand entstellt und verdorben. Die monströsen Nachkommen dieser Kreaturen hausen im Dunkeln der tief reichenden Gewölbe unter dem alten Gildenhause, die die 'Erben der Areimanios' zum eigenen Schutz verschlossen haben. Und wehe denen, die diese Tore öffnen!

Die Katakomben des alten Gildenhauses (*)

Viele Schauergeschichten und wilde Gerüchte ranken sich um den einstigen Sitz der Alchimisten, vor allem aber um die sagenumwobenen Geheimnisse und immensen Reichtümer, die angeblich in den halb zerfallenen Katakomben auf denjenigen warten, der mutig genug ist, es mit den Schrecken, die dort lauern, aufzu-

nehmen (siehe auch das Szenario *Schattengift* in **Masken der Macht**). Bei dem Unglück wurden zahlreiche Gänge und Säle verschüttet, die ihre Geheimnisse bis heute nicht preisgegeben haben. Dort, so heißt es, seien Gold, Sternenmetall und Edelsteine verborgen – wenn nicht gar das Geheimnis des ewigen Lebens. Doch sei der Wagemutige gewarnt; in den Tiefen der Erde soll ein unsterblicher Schrecken lauern, der nur darauf wartet, menschliches Fleisch zu verzehren.

DER MEISTER DER GIFTE (+) (☞ C 103, 129)

Hinter dem Meister der Gifte verbirgt sich Katalinya Tiamartin, eine ehrbare Alchimistin. Die energische Mittfünfzigerin hat vor einiger Zeit ihren Mann, selbst ein einflussreiches Mitglied der Alchimistengilde, durch eine Intrige Menchal ak'Tarans verloren. All ihr Trachten gilt dem Ziel, den Mörder zu Fall zu bringen. Ihr Treiben bereitet der Gilde nicht nur herbe finanzielle Verluste. Tiamartin untergräbt gleichzeitig Menchals Ansehen, da dieser des Problems nicht Herr zu werden scheint. Ohne Unterstützung der Bettlergilde wäre Katalinyas Doppelspiel jedoch nicht möglich. Die Bettler schützen sie vor Entdeckung und stellen den Kontakt zu Auftraggebern her. Als Lohn erhalten sie die Hälfte der Einnahmen – und können bei Bedarf auch auf Katalinyas Dienste zurückgreifen.





WÄCHTER DES SIEGELS – DER EFFERD-TEMPEL VON MENGBILLA (👁 A 112)

»Lang lebe der Horas! Der Kampf gegen das dunkle Wasser ist geschlagen, sein unheil'ger Quell enthüllt und auf immerdar versiegt. Ich befahl, darüber dem Herrn Effard ein Haus zu errichten, um das Siegel auf ewig zu schützen und zu bewachen.

Praefectus Dalec di'Ribec im zweiten Jahr der Regentschaft des Seneb-Horas

—Inscript im Grundstein des Efferd-Tempels von Mengbilla

Der Efferd-Tempel von Mengbilla stammt noch aus der Zeit vor der Gründung Belenas' und wurde auf den Ruinen des Charyb'Yzz-Heiligtums der alten Echsenstadt A'Kr'Urabaal errichtet, um das von ihnen ausgehende Unheil zu bannen. In die bunten Malereien des Tempels, die alljährlich am 1. Efferd durch die Hochgeweihte erneuert werden, sind deshalb Bannsymbole eingewoben, deren ungefähre Bedeutung sich jedoch nur Kennern altbosparanischer Efferd-Liturgien offenbaren dürfte.

Wichtigstes Bollwerk gegen das Wirken der Erzdämonin ist dagegen der Kultraum des Tempels, unter dessen Boden sich die Gewölbe des alten Echsentempels befinden: Das von Efferd gesegnete Wasser füllt nicht nur die Bethalle, sondern fließt durch verborgene Kanäle in die unterirdische Kaverne und reinigt so das versunkene Unheiligtum. Macht und Präsenz der Charyb'Yzz wurden daher von Jahrhundert zu Jahrhundert schwächer. Doch noch ist sie nicht gänzlich gebrochen, und die Hochgeweihte Efferlil spürt die lauernde Gefahr in ihren Träumen. Es ist ungewiss, was in den verschütteten Gewölben unter dem Tempel lauert, und ob und wie man es wecken kann.

TÖDLICHES GIFT UND DAS ERBE ALRIK GERBELSTEINS (+) (👁 B 123)

Obwohl Alrik Gerbelstein ein durch und durch vorsichtiger Mann ist, konnte er nicht verhindern, dass ihn Menchal ak'Taran vergiftet hat. Regelmäßig erhält er von einem Kurier der Alchimistengilde ein Päckchen mit einem Gegengift, das die tödliche Wirkung aufhebt – und ganz nebenbei die Wirkung des Giftes auffrischt. Es ist eine Ironie des Schicksals, dass Gerbelstein den Mann bezahlen muss, der ihn erst in diese missliche Lage gebracht hat. Bislang hat Menchal ak'Taran sich damit begnügt, den Preis stetig anzuheben, aber Alrik Gerbelstein weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis er Gefälligkeiten fordern wird. Er sucht daher fieberhaft nach einem Weg, die Wirkung des Giftes aufzuheben, um wieder frei zu sein und sich zu rächen.

Ob sich Alrik Gerbelstein aus den Klauen ak'Tarans befreien kann, oder am Gift des Alchimisten stirbt, liegt in den Händen des Spielers. Alrik Gerbelstein wird so oder so Mitte des Jahres 1036 BF den Tod finden und sein Handelsimperium den Zwillingen Amir und Abelmir hinterlassen. Ob diese hinter ak'Tarans Anschlag stecken, und ob sie noch immer an einem Strang ziehen werden, wenn sie die Macht erst in den Händen halten, steht allenfalls in den Sternen.

GEHEIMES WISSEN (👁 C 111, 117)

In den Kellern des Druckhauses aller Wissenschaften (siehe **Akademien und Schulen**, S. 110) lagern neben allerlei wirren Traktaten auch einige Exemplare gebannter Werke. Darunter Auszüge der *Chroniken von Ilaris* sowie Druckplatten der Lobpreisungen des Namenlosen, die hier heimlich hergestellt werden, um sie über dem Kontinent zu verbreiten (siehe (👁 134 E)).

Außerdem lagern hier in einer längst vergessenen Kiste die unerforschten Manuskripte eines Autors mit dem Namenskürzel G.C.C.G. ...

PALIGANS PLAN (👁 D 118)

Manch einem mag das Interesse Goldo Paligans an den Zyklopeninseln und Mengbilla willkürlich erscheinen. Doch der mächtige Grande hat erkannt, dass hier nicht nur manches Geheimnis der

Al'Anfaner Boron-Kirche schlummert, die ihre Ursprünge auf Pailos und in Mengbilla hat, sondern dass beide Regionen auch den Schlüssel zu unermesslichem Reichtum bergen: Dazu muss es ihm nur gelingen, die Purpurschneckenfanggebiete auf den Zyklopeninseln und die Färbereien Mengbillas in seinen Besitz zu bringen. Die Niederlage der Al'Anfaner vor Phrygaios hat Goldo bei der Verwirklichung dieses Planes jedoch weit zurückgeworfen.

GEHEIME SEKTE UND KULTE

»Mengbilla gilt als ein Hort des Unglaubens und der Ketzerei – ein Vorurteil, das gleichermaßen richtig und falsch ist: Einerseits bietet die Stadt zahlreichen Kulturen und Sekten eine Heimat, die in den so genannten götterfürchtigen Reichen verboten sind. Doch zugleich wird vielleicht nirgendwo sonst so heftig um die Seelen der Menschen gerungen. Gut und Böse treten in dieser Stadt im Schatten einer nur scheinbar alles beherrschenden Boron-Kirche immer wieder zum Kampf gegeneinander an.«

—Anonymus, *Contra Contingencia. Über das Wesen von Gut und Böse, handschriftliches Exemplar aus dem Besitz Menchal ak'Tarans, ca. 970 BF*

Die Haltung von Obrigkeit und Boron-Kirche, die (mit den bekannten Ausnahmen) nahezu jeden Glauben dulden, solange nicht die Vorherrschaft des göttlichen Raben in Zweifel gezogen wird, macht Mengbilla seit alters her zu einem Rückzugsort für die, die ihre Religion an anderen Orten Aventuriens nicht frei ausüben können. So gibt es zum Beispiel eine größere Zahl *Ilaristen* und hesindianischer Freidenker (die einander spinnefeind sind), einen magierphilosophischen Zirkel, der allein Los als göttliches Urprinzip anerkennt (aber öffentlich Boron einen "Funken urgöttlichen Lichtes" zugesteht), einige Tsa- und Peraine-Gläubige, die in ihrer Heimat als Anhänger der Volksherrschaft und Aufrührer verfolgt werden, sowie verschiedene Zirkel, die mehr oder weniger obskuren echsischen oder mohischen Kulturen anhängen – und natürlich allerlei verrückte (oder erleuchtete?) Einzelgänger, die einem Drachenkult anhängen, sich selbst für einen göttlichen Sendboten halten oder Untergangsprophezeiungen verbreiten. Doch auch weit gefährlichere Gemeinschaften verbergen sich in der Stadt, in der das Licht von Sonne (Praios) und Mond (Phex) nicht scheint.

DIE BASTION DES NAMENLOSEN (👁 E 111, 117, 124, 125)

Der Kult des Namenlosen ist schon seit langem eine Macht in Mengbilla. Neben den *Archonten von Naaghot-Shaar* auf den Zyklopeninseln ist Mengbilla die vielleicht wichtigste Bastion des Gottes an der Westküste. Das Netz des geheimen Kultes reicht weit: Im Umfeld des Großemirs und verschiedener Gildenoberhäupter gibt es Agenten – Leibwächter, Berater oder einfache Diener – deren Wissen und Einfluss der Kult zu nutzen weiß. Einer der eifrigsten Anhänger des Gottes ist *Farad el Haras* (siehe Seite 125), der sein Leben der Suche nach einem der (mutmaßlich) goldenen Haare des Namenlosen verschrieben hat, die im fünften Zeitalter nach Dere gelangt sein sollen. Bei dieser Suche hat der 'Sammmler' über Jahrzehnte hinweg Schätze und Artefakte angehäuft – doch würde er diesen Reichtum jederzeit aufgeben, um sein großes Ziel zu erreichen.

Ein weiterer Anhänger des Namenlosen ist *Fedor Aldogan* (siehe **Akademien und Schulen**, S. 110), der sein Druckhaus insgeheim auf die massenhafte Verbreitung der Lobpreisungen des Namenlosen vorbreitet.

Herz des namenlosen Kultes ist jedoch *Peraina Odonas*, die 'sanfte Mutter' der Elenden (siehe Seite 124). In ihrer Hand laufen die Fäden der Verschwörung zusammen. Und das unsichtbare Heer der Armen, das sie befehligen wird, wenn die Stunde gekommen ist, wächst von Jahr zu Jahr. Doch bevor es soweit ist, hat sie sich das Ziel gesetzt, das Geheimnis Al'Bors zu enthüllen, um die Kirche der Nacht an ihrer empfindlichsten Stelle zu treffen.



DER BELKELEL-KULT (A 123)

In den letzten Jahren hat sich um die ehemalige Rahja-Geweihte Keidre dai Tarifa ein Zirkel von Anhängern der Erzdämonin Belkelel gebildet, der sich nichts weniger zum Ziel gesetzt, als durch die schleichende Verführung der Menschen die Macht der Erzdämonin und ihrer Anhänger zu mehren (**LdES 185**). Dafür nutzt Keidre dai Tarifa ihren Einfluss als Kyria der Kurtisanengilde, um Abhängigkeiten zu schaffen, mögliche Konkurrenten wie Orchaïs (siehe Seite 125) oder Rahjadane Lassenheim (siehe **Die Gilde der Kurtisanen**, S. 104) auszumerzen und die sittliche Verrohung Mengbillas voranzutreiben. Manch' einer, der nicht genug bekommen kann, findet sich im Netz der Verschwörung. So zählen inzwischen der Generalissimus der Söldner, Aldar al-Djehadi (siehe Seite 123), sowie zahlreiche der vornehmen Gäste des *Hofs der Laternen* zu den heimlichen – bisweilen sogar ahnungslosen – Anhängern der Erzdämonin. Nicht nur ihr Einfluss unter den Mächtigen sorgt dafür, dass Keidre die Verfolgung durch die Obrigkeit kaum fürchten muss: Die freiheitsliebenden und einiges gewohnten Mengbiller Bürger sind weit weniger geneigt, sich über vermeintliche Exzesse und Frevel zu empören, als dies in Angbar, Havena oder Festum der Fall wäre – die Kehrseite der Stadt der 1000 Sünden.

Auch die Rahja-Kirche mussten die Kultisten lange nicht fürchten, da die ehemalige Vorsteherin des Tempels, *Alissa Korammer*, durch Erpressung und Geldgeschenke zum Schweigen gebracht wurde. Doch nach ihrem frühen Tod haben sich die Dinge geändert. Noch hat *Rahjanios Talabira*, der neue Hochgeweihte, das ganze Ausmaß des Übels zwar nicht erkannt, doch geht er mit großer Energie gegen die offenkundige Verderbtheit der Kurtisanengilde vor. Dass er dabei tatkräftige Unterstützung aus dem Belhanker Haupttempel erhält, verschafft ihm allerdings nicht nur Freunde.

BORBARADIANER UND PAKTIERER (+)

Nach dem Scheitern Saya di Zeforikas (**Unter dem Adlerbanner**) und der 'Säuberung' der *Fraternitas Uthari* durch Menchal ak'Taran (siehe Seite 123) sind nur wenige Paktierer und Dämonologen in Mengbilla geblieben. Seit der Niederlage Galottas, dem Tod Rhazzazors und dem Untergang Xeraaniens gelangen jedoch vermehrt wieder obskure Gestalten nach Mengbilla. So fanden die geistig verwirrte *Usvine Markbrekker*, eine Dienerin Galottas, die dem Pfad der borbaradianischen Blutmagie folgt, und der greise Magus *Colon Nonolla*, ein ehemaliger Gefolgsmann Xeraans, der nun in seiner alten Heimat Mengbilla im Verborgenen die "erleuchteten Lehren" Borbarads predigt, den Weg in die Stadt. Die *Fraternitas Uthari* verfolgt derlei Umtriebe aufmerksam und hat bisher verhindern können, dass sich ein größerer Zirkel zusammenfindet.

DAS LICHT DES HIMMELS (B 124)

Am 1. Tag des neuen Jahres 1028 BF wurde der Philosoph Rudon von Melchum (siehe Seite 124) plötzlich wie von einem unsichtbaren Blitz gefällt und begann, in einer unverständlichen Sprache zu sprechen. Der alte Mann war des vielfachen Wunders der *Verkündung durch hundert Zungen* teilhaftig geworden (**AB 111**), in dem Praios' seine Gläubigen auf die Suche nach dem heiligen Licht sandte. Seit der Offenbarung versuchen Rudon und seine Schüler, das Wesen der Gerechtigkeit zu verstehen und zu leben, die Bedeutung der Prophezeiung zu erfüllen und das Licht Quanions zu finden. Eine Suche, bei der sie Hilfe und Schutz benötigen werden, denn in Mengbilla wird nicht für immer unbemerkt bleiben, dass sich Melchums Lehren – auch wenn Praios' Name ungenannt bleibt – um das höchste Gebot des Sonnengotts kreisen: Gerechtigkeit.

FUCHSFÄHRTE (+) (C 105)

Zwar ist die Phex-Kirche seit Jahrhunderten in Mengbilla verboten – doch gänzlich wurde sie nie ausgelöscht. Derzeit wähnt die kleine Gemeinschaft sich sogar auf einem vielversprechenden Weg, denn die Anführerin ihres Kultes, die höchst talentierte Hochstaplerin und Fassadenkletterin *Siya Adama* (geb. 999 BF, blond, dunkle Au-

gen, katzenhafte Bewegungen), hat es in der Bettlergilde zu Ansehen geschafft. Mancher träumt bereits davon, dass sie dereinst den Bettlerfürsten *Amir La* (siehe Seite 124) beerben könnte. Doch diese Hoffnung trägt: Schon vor langer Zeit hat die Boron-Kirche begriffen, dass dieser Gegner nicht zu bezwingen, wohl aber zu kontrollieren ist. Nahezu jeder Schritt, den die kleine Gemeinschaft tut, wird von den Geweihten und ihrem Verbündeten Amir La überwacht. Man gönnt ihnen kleinere Erfolge, um die Phex-Jünger in Sicherheit zu wiegen – aber mehr als das wird ihnen für immer verwehrt bleiben.

FRATERNITAS UTHARI (D 123)

In Mengbilla ist allgemein bekannt, dass die *Fraternitas* ein Bund mächtiger Alchimisten und Zauberkundiger ist, der vermutlich in enger Beziehung zur Alchimistengilde steht. Doch darüber hinaus gibt es kaum gesichertes Wissen über die Ziele oder Anführer der Gemeinschaft. Gegründet wurde der Zirkel von *Menchal ak'Taran* (siehe Seite 123) und *Saya di Zeforika* mit dem Ziel, Borbarad den Weg nach Dere zu bereiten. Die *Fraternitas* gilt auch als Urheber der *Roten Keuche*, die im Süden des Lieblichen Feldes Abertausende Menschen das Leben kostete. Nach dem Scheitern dieser Verschwörung (**Unter dem Adlerbanner**) wandte ak'Taran sich vom Borbaradianismus ab und zwang die Gemeinschaft vollkommen unter seine Führung. Saya di Zeforika und andere überzeugte Borbaradianer wurden vertrieben oder ermordet. Der Versuch Sayas, nach Mengbilla zurückzukehren, endete 1029 BF mit ihrem Tod (**Masken der Macht 47**). Menchal ak'Taran hat die Bruderschaft ganz zu seinem persönlichen Machtinstrument umgeformt. In erster Linie dient sie seinen grenzenlosen magischen und alchemistischen Forschungen. Diesen Versuchen wurde auch bereits mancher Sklave geopfert, um stärkere Gifte, wirkungsvollere Tränke oder effektivere Zauber zu erproben. Als neue Mitglieder rekrutiert Menchal gerne magiegebende Kinder armer Eltern, die er für eine Handvoll Silber kauft und ganz nach seinem Willen formt.

DIE STADT DES EWIGEN KAMPFES

»Als der halbwüchsige Kor voller Streitsucht gegen seine Mutter aufbegehrte, um ihren Platz einzunehmen, da stürmten er und seine Krieger sieben Mal vergeblich die Festung Rondras. Bevor er dann zum achten Schlag ausholte, zerriss er den Sternenvorhang und führte die Unausprechlichen in die Schlacht. Erst die Drachen entschieden den Kampf, und der geschlagene Göttersohn wurde ob seines Frevels aus Alveran verbannt. Einsam zieht er nun seine Kreise am Firmament, stets auf der Suche nach Streitern, die seiner würdig sind und die dereinst mit ihm ins neunte und letzte Gefecht ziehen.«

—aus den *Chroniken von Ilaris*

Noch bevor Mengbilla die Stadt Praios', Borons oder eine Bastion des Namenlosen wurde, war sie die Stadt Kors. Während sein Einfluss zu Zeit der Echsenherrscher als Kr'Thon'Chh noch offenkundig war, wirkt der Gott heute eher im Hintergrund.

Die unzähligen Kämpfe um die Herrschaft über Mengbilla gehen auf den Einfluss Kors zurück, der die unerschrockensten und willensstärksten Seelen für sich gewinnen will. Doch davon ahnen selbst die Gefolgsleute Kors nichts. Zwar ist der Einfluss seiner Kirche stetig gewachsen, doch durch die Dominanz der Kirche der Nacht blieb der Kult des Rondrasohns eine Glaubensgemeinschaft unter vielen. Sein streitbarer Geist aber macht Mengbilla zur *Stadt des ewigen Kampfes*, der Arena, in der einige Wenige die Gunst des Gottes erringen werden.

Kultstätten der Echsen (E 112, 113, 114, 115, 116, 120, 123)

Der Untergrund Mengbillas birgt etliche Spuren der Echsen und ihrer bewegten Geschichte. In alten Katakomben und Kellern, aber auch auf manchem Fundament kann man einiges über das Wirken Kr'Thon'Chhs und seine Stadt AKr'Urabaal (*Rssahh*: Stadt des ewigen Kampfes) erfahren. Die einzelnen Hinweise – vornehmlich in altechsischen Zeichen – sind in der ganzen Stadt verstreut und teils wohlverborgen:



● Am deutlichsten lassen sich die Spuren am **Tempel des Efferd** ablesen, der auf den Überresten einer echsischen Kultstätte errichtet worden ist. Die Stufen der Wellentreppe sind von einem wellenförmigen Gelände eingefasst, das den Schlangenleib einer Echsegotttheit symbolisiert. Die zahlreichen Kavernen unter dem Tempel sind allerdings versandet oder stehen unter Wasser, was die Erkundung erheblich erschwert.

● Eine fast vollständig erhaltene Stufenpyramide liegt unter dem **Garten der Residenz**. Der massive Sockel der Statue des zweiten Großwesirs *Omar ibn Kermals* ist die Spitze der Pyramide.

● Der **Trodinarpalast** steht auf den Resten eines Zzah-Heiligtums.

● Das **Kontor der Gerbelsteins** wurde auf dem Herrscherpalast A'Kr'Urabaals errichtet.

● Der **Tempel der Hesinde** ist mehrere tausend Jahre alt, in ihm wurde ein H'Szint angebetet.

● Die **Arena** wurde auf den Katakomben eines Echsenstadions errichtet.

● Die Grundplatte des Kr'Thon'Chh Heiligtums bildet heute das Fundament der **Kriegerschule Rabenschnabel**; zahlreiche Kammern, Kavernen und Krypten liegen, teilweise noch unerforscht, unter dem weiten Innenhof des quadratischen Gebäudes.

● Das unterirdische Kellersystem der alten Echsenbauten ist auch mit der Krypta des heutigen **Kor-Tempels** verbunden, wo sich einst die Pyramide des obersten Priesters befand.

Das Geheimnis, das sich einem eröffnet, wenn man die Hinweise nur zu deuten weiß, ist ebenso ungeheuerlich wie bedeutsam:

Die neun Throne und der Altar des Kr'Thon'Chh

(☞ A 102, 103, 112, 114, 115, 116, 117, 124, 125)

Mengbilla war einst das Zentrum des Kor-Kultes, eine gewaltige Kultstätte, in deren Herz ein imposanter Altar stand, umringt von den Thronen der neun Herrscher der Echsenstämme. Die neun Bezirke und auch die neun herrschenden Gilden gehen auf dieses alte Kor-Heiligtum zurück.

Ein jeder der neun Throne war aus geschliffenem Obsidian, verziert mit echsischen Glyphen und mit den Namen der neun Stämme versehen. Der Altar bestand aus einer flachen, polierten Obsidianplatte, dort konnten die Priester in düsteren Blutrivalen ein Tor in andere Sphären öffnen.

Heute steht das Reiterstandbild Kermal ibn Aldars auf dem massiven Obsidianblock, der einst der Altar des Kr'Thon'Chhs war.

Überreste der neun Throne befinden sich in der ganzen Stadt verteilt. Eins davon, die Skorpionnadel, hat noch heute seine ursprüngliche Form, der Stachel zierte einst einen der Throne. Die anderen Bruchstücke sind über die Jahrhunderte in andere Form gebracht worden.

Folgende Artefakte sind Überreste der neun Throne:

● die Skorpionnadel des Mantikors im Kor-Tempel

● eine Boron-Statuette im Palast der Bruderschaft der Sklavenhändler

● die Kopie eines Schwarzen Auges (ohne arkane Kraft) im Privatbesitz Alrik Gerbelsteins

● ein Handspiegel Rahjadan Lassenheims

● ein Mörser im Gildenhaus der Alchimisten

● eine neungliedrige Kette Farad el Haras

● eine Trinkschale im Gildenhaus der Schankwirte

● der Dolch von Großadmiral Sidor Dorikeikos im Admiralspalast (den dieser der Meuchlergilde entwenden konnte)

● eine polierte Rabenfigur im Tempel des Boron.

Es ist unschwer zu erkennen, dass die Macht in Mengbilla mit dem Besitz eines dieser Obsidianartefakte einhergeht. Nicht umsonst begann der Stern der Gilde der Meuchler in dem Augenblick zu sinken, als ihr Dolch an Sidor Dorikeikos verloren ging.

Manch einer ahnt oder weiß, welche Kraft den Artefakten innewohnt, andere sind bis heute ahnungslos, welchen Reichtum sie in den Händen halten, und nur wenige (z.B. die Hochgeweihten des Kor und des Boron) ahnen, dass hier göttliches Wirken am Werk ist.

Ob noch mehr Artefakte als diese neun existieren, ist ungewiss. Es gibt Legenden der Kor-Kirche, in denen von 9 x 9 Splittern die Rede ist, auf einer heiligen Tafel ist hingegen zu lesen, dass es 99 Fragmente gäbe, die jedoch in ihrer Gesamtheit nicht mehr als neun seien. Ebenso wenig weiß man, ob und wenn ja wie es möglich wäre, die Kraft mehrerer Artefakte zu vereinen.

Die Steine sind geeignete Ausgangs- oder Endpunkte für eine rätselhafte Schnitzeljagd durch die Stadt und ihre Geschichte, sie können den Helden zum Aufstieg in einer der Gilden verhelfen, oder die neuen Besitzer werden plötzlich vom Wesen Kors erfüllt, was besonders bei Helden ohne kriegerischen Hintergrund für Überraschungen sorgen dürfte.



RIVA – DER TRAUM VOM REICHTUM

Riva für den eiligen Leser

Einwohner: um 4.000 (darunter Flüchtlinge aus dem Svellttal und Glorianien)

Wappen: silbernes Stadttor auf rotem Grund, darüber ein Halbkreis aus fünf silbernen Sternen

Herrschaft / Politik: unabhängige Stadt, (nominell) Mitglied des Svelltschen Städtebunds, Verwaltung durch einen Stadtrat

Garnisonen: ein Banner Söldner *Schwerter Rivas*, etwa zwei Dutzend Stadtgardisten und Bürgerwehrleute

Tempel: **Firun, Efferd, Phex, Tsa, Travia**

Besonderheiten: nivesisches Heiligtum Nivilaukaju nahe der Stadt, Magierakademie *Stoerrebrandt-Kolleg* (grau; Hellsicht, Schaden), Riedemoor (Torfmoor, in dem jüngst Schatzfunde gemacht wurden)

Wichtige Gasthöfe: Gaststätte 'Ratskeller' (Q8, P8, an Ratstagen dem Rat vorbehalten), Schenke 'Am Nurlabach' (Q5, P6, einmal die Woche findet hier ein Phex-Gottesdienst statt), Schenke 'Zum fröhlichen Spitzohr' (Q6, P5), Schenke 'Hafenmaid' (Q2, P3), Schenke 'Fuchsfell' (Q3, P2), Herberge 'Am Ufergraben' (Q5, P6, 16S), Hotel 'Trutzburg' (Q6, P7, 14S), Gasthof 'Blauer Kvill' (Q5, P4, 20S), Hotel 'Rivastube' (Q9, P10, 16S), Schenke 'Zum blutigen Kor' (Q4, P4, Treffpunkt der Söldnergruppe 'Korianer'), Schenke

'Nachtmahr' (Q5, P4, Treffpunkt der gleichnamigen Söldnergruppe), Gasthaus und Bordell 'Bei Swangard' (Q5, P6), Gasthaus und Bordell 'Neue Zeit' (Q6, P7)

Handelswaren: Lederwaren, Möbel, Pelze, Perlmutter (Rohstoff und Schmuck) Salz, Salzfish, Wolle, Umschlag elfischer und nivesischer Waren

Wichtige Fest- und Feiertage: Warenschau 20. bis 30. Ingerimm, Fest zur Wintersonnenwende

Stimmung in der Stadt: Bei den Neubürgern Aufbruchstimmung und Goldfieber nach den Funden im Riedemoor. Bei den Altbürgern herrscht das Gefühl von Sorge und Angst vor dem Niedergang vor. Es gibt ein zähes Ringen zwischen altem Bürgertum und Glücksrittern um die Vorherrschaft in der Stadt.

Was die Rivaner über ihre Stadt denken:

Ein Alteingesessener: "Riva ist mit allen möglichen Schwierigkeiten klargekommen. Da werden wir uns unsere Stadt nicht von ein paar dahergelaufenen Herumtreibern und Geldschneidern streitig machen lassen."

Eine Glücksritterin: "In Riva, ich sag's euch, ist mächtig was zu holen. Wer sich in meinen Weg stellt, wird bald wissen, wieso man mich Marijke Eisenhand nennt."



Historie

Schon vor der mittelländischen Besiedlung kommen die Nivesen zur Mündung des Kvill, zu einem ihnen heiligen Ort, *Nivilaukaju*. Sie lagern hier und treiben Handel, u.a. auch mit Firn- und Waldelfen.

608 v.BF: Thorwaler siedeln trotz Orkpräsenz an der Kvillmündung, sie errichten ihr Dorf *Hjalmefford* direkt unterhalb des Felsens. Das größte Langhaus wird auf dem Felsen errichtet und durch einen Wall gesichert, dessen Spuren die Jahrhunderte überdauern. In der Folgezeit kommt es häufiger zu Scharmützeln mit Orks vom Stamm der Thurandzai und Okmoschai.

154 v.BF: Orks zerstören Hjalmefford.

247 BF: Eine Jahrhundertwelle trifft den Golf von Riva und verändert die Küstenlinie. Die dort siedelnden Thurandzai werden vollkommen ausgelöscht. Ein kleiner Teil der Okmoschai überlebt zwar, fällt aber in Folge der gnadenlosen Jagd der Elfen zum Opfer. Der Untergang der beiden Stämme wird unter den Orks zu einem unheilverheißenden Mythos. Sie meiden von nun an das Land um Riva, das den Schamanen als launisch und todbringend gilt.

432: Gegen Ende der Priesterkaiserzeit verlassen die letzten Überlebenden des rondrianischen Famerlor-Ordens das untere Yaquirtal und dringen nach Norden vor. Sie folgen Visionen und vagen Anhaltspunkten aus der Ordensgeschichte, nach denen sie *‘im Hohen Norden Mittel finden, die den Weg zu alter Größe ebnen’*. Bauern und Handwerker folgen den Rondra-Geweihten. Auf ihrem Weg in den Norden finden sie vor allem in Albernia viele, die ihrer Vision eines Neuanfangs, fernab der Knute der Priesterkaiser, begeistert teilen. Die Siedler finden an der Mündung des Kvill die Überreste des uralten thorwalschen Walls und sicheren Baugrund. Sie bauen eine hölzerne Befestigung auf dem felsigen Grund, um sich vor den Gefahren des unbekannten Landes zu schützen. Die Nivesen begegnen den Neusiedlern freundlich, schon bald treibt man regen Handel miteinander.

447: Riva (Rivala: nivesisch für ‘Lager am breiten Fluss’) wächst und gedeiht. Die Rondrianer bauen ihre Vormachtstellung aus, indem sie ihre Feste mit Steinmauern umgeben.

Nivesen und Elfen sehen die voranschreitende Inanspruchnahme der lichten Täigawälder mit Besorgnis. Nach langwierigen Verhandlungen wird den Siedlern dennoch zugestanden, die Wälder zwischen Küste und dem Zusammenfluss von Kvill und Nuran Riva zu nutzen.

um 605: Eingeschleppt von Thorwalern, überziehen gleich mehrere Krankheiten das prosperierende Städtchen mit Elend und Tod. Blutiger Rotz und Blaue Keuche rafften mehr als ein Drittel der Rivaner dahin. Die wenigen überlebenden Rondrianer sehen in der Heimsuchung eine Strafe ihrer Göttin, denn nach all den Jahren ist die Siedlung mehr eine Stätte der Götter Travia, Firun und zunehmend auch Phex, aber keine Hochburg des rondrianischen Glaubens mehr. Um die Gnade ihrer Göttin wieder zu erlangen, ziehen alle verbliebenen Ordensmitglieder aus, sich vor der Göttin zu beweisen: Keiner kehrt zurück und der Famerlor-Orden erlischt. Die Stadtbewohner nehmen die Burg in Besitz.

um 700: Der Auszug der Rondrianer hat der Stadt nicht geschadet. Statt des Schwertes regiert nun merkantiler Geschäftssinn. Händlerfamilien aus Albernia und dem Lieblichen Feld errichten Kontore, der Ruf der Stadt als sicherer und lukrativer Handelsplatz wächst. Die Stadt erschließt beide Ufer, die durch Fähren verbunden sind. Der Rivaner Hafen wird erweitert.

870: Riva tritt dem Svelltschen Städtebund bei; aus diesem Anlass baut man eine Steinbrücke über den Kvill.

988: Die Zorgan-Pocken gehen im Svelltschen Städtebund um; auch in Riva sind zahlreiche Opfer zu beklagen.

999: Der bornische Handelsherr Stover Regolan Stoorrebrandt errichtet ein Kontor. Der mächtige Kaufmann nimmt in den kommenden Jahren wachsenden Einfluss auf die Geschehnisse der Stadt, beteiligt sich durch großzügige Spenden an Ausbau und Reparatur der Stadtmauer und anderer öffentlicher Gebäude. Es kommt sogar dazu, dass man ihn 1006 BF als Bürgermeister wählen will, obwohl er nicht in Riva

ansässig ist. Stoorrebrandt hat jedoch nicht nur Befürworter. Einige alteingesessene Rivaner stehen den Versuchen des Magnaten “die Stadt mit süßen Worten und blankem Gold zu kaufen” skeptisch gegenüber. Es gelingt ihnen, die einfachen Bürger zum Protest aufzuwiegeln, so dass das Vorhaben fallengelassen wird. Dennoch nimmt Stoorrebrandt durch Mittelsmänner und Vertraute erheblichen Einfluss auf die Stadtpolitik, und in den kommenden Jahren wird kein Bürgermeister gewählt, der nicht das Wohlwollen des Stoorrebrandt-Kontors findet.

1008: Stoorrebrandt gründet vor den Toren der Stadt das *Stoorrebrandt-Kolleg*, eine Akademie zur Ausbildung magischer Leibwächter.

1010: Der Svelltsche Städtebund zerbricht im Orkensturm. Riva hat mit Flüchtlingsströmen aus dem Svellttal zu kämpfen. Darüber hinaus muss der Seehandel einen herben Dämpfer hinnehmen, da viele Handelsbeziehungen aufgrund der unsicheren Lage und der thorwalschen Besatzung Enquis eingestellt werden. Riva erfährt einen allgemeinen Niedergang.

1011: Die erfolgreiche Besetzung Enquis durch die Ingibjara-Ottajasko zieht zahlreiche Nachahmer ins Nordmeer. Garsvir ‘der Brecher’ Holgardsson und seine Thorfinn-Ottajasko aus Wardby wählen Riva zum Ziel. Bevor es zum Kampf kommt, bietet der Rat den Thorwalern Siedlungsgrund und einen jährlichen Tribut, dafür dass sie die Stadt verschonen und künftig auf Seiten Rivas kämpfen. Die Thorwaler akzeptieren das Angebot und kommen ihrer Aufgabe seitdem getreulich nach.

1019: Die Machtübernahme Gloranas im hohen Norden sorgt dafür, dass der Seehandel mit den Nordlandfahrern weiter abnimmt. Wichtige Rohstoffe werden zu begehrten Raritäten (Bernstein). Wegen der Gefahren der Blutigen See bauen die Bornländer andererseits die wichtige Land- und Flusshandelsstrecke nach Riva aus. Im Zuge dessen wächst der bornische Einfluss auf die Stadt.

SCHÄTZE DES HIMMELS, SCHÄTZE DES MOORES

Kurz nachdem Phexens Sternenregen vom Himmel fiel und der Gegend vom östlichen Orkland bis nach Riva mystischen Zauber verlieh, gab auch das Riedemoor sein uraltes Geheimnis preis: Auf der Suche nach Moorholz fand man im Moor zwei Dutzend konservierter Leichen: Krieger in goldenen Rüstungen, mit Waffen aus zum Teil wertvollstem Metall. Mit den Rüstungen und den Waffen fanden sich andere Kleinodien bei den Moorleichen, darunter magische Ringe und andere Artefakte, die die Zauberkundigen in Aufregung versetzten. Nicht weniger Aufsehen erregten Drachenschuppen und -zähne, die man nur einen Monat später aus dem Morast zog.

Seitdem strömen Glücksritter, Schatzsucher und Zauberkundige nach Riva, in der Hoffnung, den einen Fund zu machen, der Ruhm, Reichtum oder unschätzbare Wissen bringt. Von den Überresten eines Schlachtfeldes erzählen die einen, von einer Festung einer Hochelfenkultur, die von einem Drachen angegriffen wurde, sprechen die anderen, von einer elementaren Zitadelle und von gestrandeten güldenländischen Siedlern hört man ebenfalls reden.

Klar ist nur eines: Wohl zeigt sich Phex einigen Schatzsucher hold, und sie bergen aus dem Riedemoor eine Kostbarkeit, die den Finder für den Rest seines Lebens reich macht. Die Suche der meisten Glücksritter hingegen bleibt fruchtlos, nicht wenige verlieren ihr Leben in dem unwegsamen und tückischen Sumpf. Nicht zuletzt bringt manchen bringt gar der erhoffte Fund den Tod (👁 175 A)



1022: Der Meister der Brandung, Goswyn Orezarsson, verlegt seinen Sitz von Thorwal nach Riva, um von hier aus den Kampf gegen Glorana zu führen.

1027: Dermot von Paavi d.J. flüchtet sich nach einem misslungenen Aufstand gegen Glorana in die Stadt. Riva wird zu seinem Ausgangspunkt für weitere Aktivitäten gegen die Eishexe.

1028: Ein geplanter thorwalscher Überfall auf Riva wird mit maßgeblicher Unterstützung der Thorfinn-Ottajasko zurückgeschlagen.

1029: Im Boron geht *Phexens Sternenregen* über Nordaventurien nieder, ein Meteoritenschauer, in dessen Folge sich Edelmetall- und andere Schatzfunde insbesondere im Svellttal mehren. Auch Riva ist

davon betroffen, eine große Zahl Glücksritter kommt in die Stadt.

1032: Der Einfluss Gloranas geht spürbar zurück, der Winter endet vier Wochen früher als in den vergangenen Jahren, der folgende Sommer ist der wärmste seit langem. In der Stadt wächst die Hoffnung auf eine erneute Blüte. Gegen Ende des Jahres nehmen die Gerüchte und Meldungen zu, wonach die Eishexe verschwunden sei. Mit der Perlmuttertschleiferin Aldiana Abrimov kann sich zum ersten Mal seit Jahren eine Kandidatin als Bürgermeisterin durchsetzen, die nicht aus den Reihen der Patrizier stammt und die nicht von Stoorrebrandt protegiert wird. Sie ist vielmehr eine Vertreterin der neuen Kräfte in der Stadt.

ZWISCHEN TRADITION UND FAUSTRECHT – EINE REISE DURCH RIVA

ZWISCHEN GLORANA UND ORKS

»Du herrliches, glückliches Riva. Deine Gassen sind gepflastert mit Silber und das Auge des Fuchses ruht wohlwollend auf dir. Was deine Bürger anpacken, verwandelt sich in Wohlstand und, Travia sei Dank, Wohlständigkeit. Ihr folgt dem Grundsatz, dass der, der teilt, zweifach ernten wird. Gemeinsam tragt ihr die Lasten und habt nur halbe Mühsal und seid doppelt so stark, und die denen Glück und Erfolg bescheret ist, vergessen nicht, auch diese zu teilen. Ihr habt verstanden, was die Mutter uns lehrt, dass alles Heil in der Sorge für den anderen liegt. Man könnte dich beneiden, aber wozu? Stattdessen will ich von dir erzählen und andere ermuntern, es dir gleich zu tun.«

—Auszug aus den Reisetagebüchern von Herdfried von Rabenmund, Hoher Vater der Travia-Kirche, 957 BF

Von trutzigen Mauern umfriedet, ist die Handelsstadt Riva an der Küste des gleichnamigen Golfs ein Hort der Zivilisation inmitten der Wildnis. Umgeben von weiten, kargen Steppen und Sümpfen, in einer Region, die für viele Monate im Jahr fest in Firuns Griff ist, bietet die Stadt an der Mündung des Kvill Bürgern und Fremden sicheren Hafen und Heimat. Erfolgreich trotzen die Bürger Wildnis und Gefahren, inmitten der menschenleeren Öde findet man hier städtisches Leben: bunt, laut und faszinierend zugleich. Das ist es, was die Menschen aus nah und fern anlockt, und Riva zu stolzer Blüte geführt hat.

Das Antlitz der Stadt an der Mündung des Kvill hat sich jedoch in den letzten Jahren deutlich verändert. Vormalig ein Hort stolzen Bürgersinns, wo Anstand und Gemeinwohl, Ruhe und Beständigkeit als hochgeschätzte Werte galten, sieht sich die Stadt durch die Ereignisse der letzten beiden Dekaden mit einem tiefgreifenden Wandel konfrontiert.

Zwar blieb Riva von den Orks verschont, doch die Folgen des Orkensturms hatten auch in der Stadt ihre Auswirkungen, denn mit dem faktischen Ende des Svelltschen Städtebunds mussten die Bürger zum ersten Mal seit vielen Generationen mit einem wirtschaftlichen Niedergang umgehen. Sicher geglaubte Märkte waren verloren, Handelswege wurden unsicherer. Flüchtlinge kamen in die Stadt, Tjolmarer, Tiefhusener und Svellttaler Landbevölkerung, die zunächst vor dem Krieg flohen und die sich später nicht auf den brüchigen Frieden unter dem Szepter der Schwarzpelze verlassen wollten.

Als die Eishexe Glorana 1019 BF ihr Reich errichtete, brach der Handel mit dem Bornland und Weiden nahezu vollständig zusammen. Aus der Region Paavi flüchteten Menschen nach Westen, um sich vor der Heptarchin und ihren eisigen Dienern zu retten. Abermals ließ der Handel empfindlich nach: Handelskompanien brachen zusammen und auch bodenständige Handwerker hatten Probleme, da außer den notwendigen Reparaturen kein Bürger oder Patrizier mehr Aufträge vergab. Andererseits führte das Entstehen der Blutigen See dazu, dass das Bornland einen Teil seines Handels nun auf dem Landweg über Riva abwickelte.

Gelang es noch, die Flüchtlinge aus dem Svellttal und Paavi überwiegend in Frieden anzusiedeln, sollte sich die Stadt im Jahre 1029 BF unerwartet vor einen abrupten Zuzug von Neubürgern gestellt sehen. *Phexens Sternenregen*, ein Jahrhundertphänomen, bei dem es laut Volksmund "Gold und Silber vom Himmel regnete", hat eine große Zahl von Glücksrittern in die Region gelockt. Darunter arme, aber ehrliche Schlucker, deren größter Fehler ihre Verzweiflung ist, die sie zu leichten Opfern macht, aber auch viele Vagabunden, die nicht viel Federlesen machen, um zu bekommen, was sie wollen.

Seitdem hat sich das stolze, beschauliche Handelsstädtchen maßgeblich gewandelt. Wo zuvor bürgerlicher Ordnungssinn dominierte, hat nun das Faustrecht Einzug gehalten.

Insbesondere skrupellose Geschäftemacher, die sich an den Glücksrittern bereichern wollen, stellen zunehmend ein Problem dar, da sie kaum Neigung zeigen, sich den 'anständigen' Rivaner Gepflogenheiten unterzuordnen. Stattdessen werden sie ein immer größerer Machtfaktor in der Stadt und drohen den Werdegang der Stadt nachhaltig zu beeinflussen. Zwar ist das alte Riva noch nicht verloren, aber die Bürger sehen sich einer großen Herausforderung gegenüber, wollen sie ihr gewohntes Leben bewahren.

RIVAS GLORREICHE ZEITEN

Noch bis vor einer Generation war Riva das Musterbild einer funktionierenden bürgerlichen Gemeinschaft. Schon die ersten Siedler lernten schnell, dass man nur dann bestehen konnte, wenn man gemeinsam an einem Strang zog, gleich ob arm oder reich, jeder musste seinen Teil beitragen. Der Erfolg gab den Bürgern recht. Die Geschäfte gingen gut, die Stadt prosperierte. Auf diesem fruchtbaren Boden gedieh gemeinschaftlicher Bürgersinn, es galt als Tugend und Ehre, sich für die Stadt und seine Bürger einzusetzen. Aus dieser Zeit resultieren viele Stiftungen, das Rathaus, einige Brunnen, Teile der Stadtbefestigung und der prächtige neue Phex-Tempel sind steingewordene Beispiele für den Rivaner Geist der gemeinsamen Stärke und des Einstehens für die Gemeinschaft.

Dieser Geist ist es, der nun in Zeiten des Wandels und der wachsenden Not von all jenen beschworen wird, die sich nach den alten, glorreichen Tagen sehnen. Die Traditionalisten bezweifeln ob sich Riva auf Dauer behaupten kann, wenn es künftig vor allem gegen- statt miteinander geht. Andererseits lässt sich nicht verhehlen, dass die Herausforderungen der jüngsten Zeit neue Wege erfordern, manch starre Tradition, wie die Besetzung des Rates vornehmlich durch Patrizier (siehe Seite 142, **Von Rat, Recht und Gesetz**), mag sich als Hemmnis erweisen, diese zu meistern.



Ein Stadtrundgang

»Wenn das Schiff in majestätischer Ruhe durch die **Hafeneinfahrt** von Riva gleitet, wenn sich zur Linken die trutzige Burg mit ihren wuchtigen Türmen erhebt, und der Blick zur Rechten auf die adretten, kleinen Häuser fällt, deren Ziegeldächer in der untergehenden Sonne glühen, wundert es nicht, dass die meisten Reisenden den Eindruck haben, nach der rauen Fahrt über das Nordmeer einen Hort des Friedens erreicht zu haben. Hinter festen Mauern wohlbehütet gehen die Bürger ihren alltäglichen Geschäften nach, fleißige Handwerker und geschäftstüchtige Kaufleute prägen das Bild.«
—Phexfried Gareth, Kaufmann aus Meilersgrund

In **Aelderfried**, dem ältesten Viertel der Stadt mit dem **Aelderhaven**, wo die reichsten Bürger ihr Domizil haben, im **Krämerfried**, dem merkantilen Herzen Rivas, und Teilen des **Neuhavens** zeigt sich die Glanzzeit des alten Riva am deutlichsten. Die Kaufmannssiedlung am Kvill präsentiert sich in gediegenem Bürgerstolz: spitzgieblige Häuser mit aufwändig beschnitztem Fachwerk oder holzverkleideten Fassaden flankieren die Gassen, gleich neben den rotziegligen Stufenriegelhäusern der Patrizier.

Bescheidener geht es im **Gewerkehoop** zu, wo viele einfache Handwerker Haus und Werkstatt haben. Aber auch diese Bürger dürfen sich rühmen, auf dem »Goden Ufer«, wie man das rechtsseitige Ufer des Kvills nennt, zu leben.

Erst ein zweiter Blick abseits der Altstadt auf das andere Ufer offenbart die Schattenseiten des heutigen Riva: den Überlebenskampf unter den Armen der Stadt, das Elend in den Siedlungen der Flüchtlinge und der Glücksritter vor den Toren. In einfachen Buden hausen viele, für manche bleibt nicht mehr, als ein einfacher Verschlag in einem der Mauerbögen oder eine Kammer unter einer Treppe. Ursprünglich war die **Undere Wyk**, ein von Überschwemmungen stetig bedrohtes Viertel auf dem linken, »Nederen Ufer« der Ort, an dem sich vornehmlich jene Handwerker niedergelassen haben, deren Gewerbe mit Dreck, Lärm und Gestank verbunden ist. Doch in den letzten Jahren hat sich hier viel »Gesindel« angesiedelt. Nicht alle sind unredliche Leute, viele kamen als bettelarme Flüchtlinge in die Stadt und mühten sich eifrig, ein neues Auskommen zu finden. Jenen, die scheiterten, blieb jedoch allzu häufig nur der Weg in ein unehrliches Gewerbe. Deshalb gilt Undere Wyk als Viertel, das man als wohlhabender Mensch am besten nicht oder nur mit Bedeckung aufsuchen sollte. Schlägereien und Handel sind an der Tagesordnung, der harte Überlebenskampf treibt viele zu Alkohol und Prostitution – was die Lage nicht eben besser macht.

Ein besonderes Problem stellen die seit kurzem zu Hunderten über die Stadt hereinbrechenden Glücksritter dar, angelockt durch **Phexens Sternenregen** und die Schatzfunde im Riedemoor. Viele kommen hoffnungsfroh, aber mittellos. Sie haben Hab und Gut verkauft, um sich die Fahrt in den Norden und die ersten Wochen vor Ort finanzieren zu können. Bleiben die erhofften Funde aus, ist schnell bittere Not ein steter Gast, und mit ihr Unzufriedenheit, Verzweiflung und Verbrechen. Je stärker die Not um sich greift, je mehr Unglückliche die Stadt bevölkern, desto schwieriger wird es für die alteingesessenen Bürger, ihre Refugien des Friedens vor Störungen zu bewahren. Die Bewohner von Gewerkehoop und Neuhaven bekommen das bereits deutlich zu spüren.

Einen ungewöhnlichen Kontrast zum städtisch geprägten Leben Rivas bilden die Bauernhöfe in Undere Wyk und Gewerkehoop, die sich mit ihren Ställen, Scheunen und Gärten am Rande der Viertel, nahe bei der Mauer finden. Als man den Bau der **Stadtmauer** anging, war die Stadt reich. Man konnte es sich leisten, den Mauerring so großzügig zu gestalten, dass er die dörflichen Flecken und viel unbebautes Land mit einschloss. Und in der Tat wuchs Riva in seiner Blütezeit so schnell, dass es über die umliegenden Höfe hinweggewachsen ist und diese Bestandteile städtischen Lebens sind.

Vor den Toren, insbesondere rings um den nördlichen Teil Rivas und im Süden, finden sich weitere Höfe, die einen entscheidenden Anteil

an der Versorgung der Stadt haben. Zudem haben sich hier viele Neubürger niedergelassen.

Rund um den **Markplatz**, in Neuhaven und Aelderfried sind die meisten Gassen mit buckligem Kopfsteinpflaster bedeckt. Doch in den einfacheren Vierteln ist man wohl beraten, sich Trippen, hölzerne Überschuhe, unter das wertvolle Schuhwerk zu schnallen, damit dies durch Schlamm und Unrat nicht verdorben wird. Insbesondere am Jahresende und den regnerischen Monaten im Herbst, sind viele Gassen so morastig, dass man froh sein kann, wenn Planken ausgelegt worden sind.

WEGE NACH RIVA

Während der Sommermonate erreichen die meisten Reisenden Riva auf den Seeweg auf einem der Handelssegler. Zur Zeit der Warenschau wagen auch Händler aus weit entfernten Häfen die Reise, in der Hoffnung auf lukrative Gewinne und günstige Einkäufe.

SCHIFFBARKEIT DES GOLFS VON RIVA

Liefen die ersten Schiffe vor Gloranas Herrschaft bereits Anfang Perraine den Rivaner Hafen an und konnten bis Boron den Golf passieren, hat sich dies zwischenzeitlich gewandelt. Denn durch das Wirken der Eishexe wurden die Winter empfindlich strenger und länger. Frühestens Anfang Ingerimm war der Hafen (zwischen 1019 BF und 1031 BF) für größere Segler schiffbar, und meist schon Ende Efferd mussten die letzten die Heimfahrt antreten, wollten sie nicht für den Winter festsitzen. Nach dem spürbaren Rückgang des Eises seit 1031 BF hofft man darauf, dass sich diese Spanne wieder verlängert, zum Wohle des Handels und der Stadt.

HINTERLANDVERBINDUNGEN

Nur wenige Straßen führen ins Hinterland von Riva. Die Route, die die Stadt mit Tjolmar und den anderen Städten des Svelltschen Städtebundes verbindet, wird seit dem Orkensturm 1010 BF kaum noch bereist. Seitdem verfällt der – ohnehin nie gut ausgebaute – Weg mehr und mehr und ist über weite Strecken kaum oder nur mit großen Mühen mit dem Wagen passierbar. »Wem die Orks nicht das Silber aus der Tasche pressen, dem nehmen sie das Leben. Und meist tun sie sogar beides«, sagt man hier, zu gefährlich ist den meisten die Reise durch das von Orks besetzte Gebiet, zumal die Städte im Svellttal längst nicht mehr so reich sind wie früher und der Handel damit weniger lukrativ. Erst in jüngster Zeit zeichnet sich eine Wende ab: Glücksritter nutzen diesen Weg, wenn sie auf der Jagd nach Schätzen von einem Gebiet ins andere wechseln. Bisweilen führen einige Schatzsucher tatsächlich einen größeren Fund bei sich, was wiederum Räuber anlockt – und beileibe nicht nur Orks.

Den Weg entlang des Nuran Riva, der den Golf von Riva mit dem Bornland verbindet, nutzen vornehmlich Händler im Auftrag des Stoorrebrandt-Kontors sowie norbardische Händlersippen. Sie ziehen in größeren Konvois und sind in der Regel so wehrhaft, dass sie Räuber kaum fürchten müssen. Für kleinere Reisegruppen sind diese Banden jedoch eine ernstzunehmende Gefahr.

Eine weitere Landroute führt am Kvill entlang, durch die Ausläufer des Elfengebiets, über Gashok nach Weiden und Lowangen. Auch dieser Weg wird zunehmend von glücklosen Glücksrittern genutzt, auch hier droht Gefahr durch Raubgesindel.

Sämtliche dieser Landrouten sind unbefestigt und führen durch raues, teils sumpfiges Gelände. Die Regionen sind nur spärlich besiedelt, ein fester Unterschlupf oder ein geselliges Lager eine Seltenheit. Manche Strecken sind durch Knüppeldämme befestigt, andere kann man nur dann sicher mit Fuhrwerken queren, wenn man über eine gute Ortskenntnis verfügt, um die unwegsamen Stellen zu umgehen. Herbergen am Wegesrand sind nur dort zu finden, wo sich ohnedies Menschen in der Nähe angesiedelt haben.

Der Kvill ist bis zur Gabelung nördlich der Salamandersteine mit flachen Kähnen oder Flößen schiffbar und der Nuran Riva nur bis ca. 20 Meilen vor dem kleinen Ort Leikinen. Auf diesen Wasserwegen schaffen die Holzfäller ihre Ausbeute nach Riva.



DAS LEBEN IN RIVA

RIVA IM LAUF DER JAHRESZEITEN

»Wenn der stürmische Firunsatem schneeschwere Wolken über den Golf von Riva treibt, wenn grimmer Frost gar den Lauf des Kvills zum Erstarren bringt und sich die Dächer unter hohen Hauben aus Schnee ducken, dann scheint die sonst so muntere Stadt wie ausgestorben. Die Winter sind seit Gloranas Herrschaft noch bitterer geworden.«
—aus einem Brief des Kaufherrn Eslam Kyperloff aus Ouvenmas, 1025 BF

Winter

Schwere Läden verdecken die Fenster, und so dunkel wie eine Höhle muten einem die meisten Wohnstuben an, notdürftig vom Schein des Herdfeuers oder stinkender Tranfunzeln erleuchtet, denn nur begüterte Leute können es sich erlauben, ihre Wohnstätten mit Kerzen und Öllichtern zu erhellen.



Hohe Schneeverwehungen türmen sich in den Straßen, der zerfurchte Boden ist glashart gefroren und unwegsam. So schneidend ist die Luft, dass sie in den Lungen beißt und das Atmen schwer macht. Kaum einer lässt sich in den Gassen blicken, man beschränkt die Aufenthalte im Freien auf das Notwendige. Auch aus dem Umland streben die Menschen in den Wintermonaten in die Stadt, die Torfstecher, Holzfäller und Moorholzsammler, auch viele Nivesen schlagen vor der Stadt ihr Lager auf. Einzig jene Jäger, die auf die Winterpelze von Firunsfuchs und Schneehase erpicht sind, ziehen in ihre Winterlager, von wo aus sie in Gruppen auf die Jagd gehen. Der Handelsverkehr kommt nahezu zum Erliegen, nur die norbardischen und nivesischen Händler, die der Kälte trotzen und mit Schlitten reisen, machen sich den Umstand zunutze, dass sonst unwegsame Sümpfe nun begehbar sind.

Das Kleinvieh, das in den warmen Monaten die Wiesen und Anger in und um die Stadt bevölkert, findet im Winter ebenfalls einen Unterschlupf in den Häusern, zu kostbar sind Ziegen, Wollschweine, Schafe und Geflügel, um sie in einem einfachen Stall zu belassen, zu kostbar ist auch die Wärme, die die Tiere zusätzlich schenken. Wehe dem, der nun keinen ausreichenden Vorrat an Speisen, an Feuerholz oder Torf sein Eigen nennt. Es wird ein düsterer und entbehrungsreicher Winter werden, und es geschieht alle Jahre, dass Arme in ihren Behausungen oder auf den Straßen erfrieren, obwohl sich die Travia-Kirche bemüht. Nicht zuletzt hat der Wandel in Riva das Werk der

Geweihten erschwert, denn viele der Neuankömmlinge haben entweder selbst nicht genug oder es gebricht ihnen an Bürgersinn und Traviatreue. Der Sinnspruch, *„Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex“* erhält so eine bittere Bedeutung und dient vielen als Entschuldigung, sich nicht um die Schwachen zu kümmern.

Mit Sehnsucht erwartet man das Wintersonnenwendfest, wenn die Tage endlich wieder länger werden.

Frühling und Sommer

Mit den ersten wärmenden Strahlen im Peraine regt sich das Leben in den Gassen wieder, die Schäden durch Schnee und Eis werden behoben und Schiffe und Kähne seetauglich gemacht.

Bald strömen auch die ersten Händler wieder in die Stadt. Allerdings ist das Reisen über Land am Ende des Winters alles andere als bequem, wenn das Schmelzwasser Flüsse und Bäche anschwellen lässt und Schlamm das Fortkommen auf den getauten Wegen behindert. Erst im Sommer sind die Straßen so weit getrocknet, dass man leidlich vorankommt. Und mit

noch einem Fährnis wartet diese Jahreszeit auf: Mücken, die zu Abertausenden in den Sümpfen, in Pfützen und Tümpeln schlüpfen. Blutiges Lehrgeld bezahlt, wer seine Haut nicht sorgsam bedeckt oder sich mit *Egelschreck* Frieden verschafft. Die Einheimischen tragen Gesichtsschleier wie die Novadis, eine wenig kleidsame, aber umso ratsamere Mode, zumindest wenn man keinen Gefallen daran findet, Dutzende heftig juckende Mückenstiche hinzunehmen.

Vor Gloranas Herrschaft konnte es im Sommer überraschend heiß werden. Um so überraschter waren die Bewohner, als 1031 BF der

Frühling erstmals wieder Anfang Peraine einsetzte und nicht erst Ende Peraine oder Ingerimm. Der Sommer 1032 BF war sogar der wärmste seit Menschengedenken – zumindest wenn man den Ältesten der Stadt Glauben schenken will.

Hochwasser

Die Schneeschmelze bringt den Kvill zum Anschwellen, seine sonst so gemächlichen Fluten drängen ungestüm in die Stadt und überfluten die Ufer. Wohl dem, der sein Domizil auf dem festen Grund von Aelderfried oder Aelderhaven hat, oder auf den sanften Höhen im Herzen der Stadt. Die weniger glücklichen Bewohner der ufernahen Gassen und des flachen *Nederen Ufers* müssen dann bangen, ob Dämme und Flutauen sie ausreichend schützen. Alle paar Jahre steigt das Wasser sogar so hoch, dass selbst die höhergelegenen Viertel überflutet werden. Dann heißt es alles daran zu setzen, seine Habseligkeiten in Sicherheit zu bringen und zu Efferd zu beten.

In den Jahren, da die Eishexe den hohen Norden unter permanentem Frost gefangen hielt, blieb das Hochwasser aus. Doch mit dem Schwinden ihrer Kraft kehren sie zurück – schlimmer als zuvor, denn es gibt viel Eis im Norden, das nun unter Praios' Kraft schmilzt.



HERBST

Der Herbst ist geprägt von Vorbereitungen für den langen Winter. Eifrig werden die letzten größeren Handelsgeschäfte getätigt, die Häuser winterfest gemacht und Vorräte angelegt. Dann ist auch Schlachtzeit, und das Gebrüll der Tiere, die unter dem Messer des Metzgers enden, weil man sie nicht über den Winter bringen kann, erfüllt die Gassen. Im Spätherbst oder frühen Winter dann, je nachdem, wie grimmig Firun sich gebärdet, werden auch die Schiffe winterfest gemacht. Nur einige wenige Segler und Fischerboote sind zu Winterreisen tauglich. Diese werden zu den Felsinseln vor der Bucht von Riva gebracht, bevor diese zufriert. Nur die Mutigsten wagen die Ausfahrt auf die stürmische, winterliche See, doch ist dies auch die Zeit, in der man am besten die wohlschmeckenden Eiskrabben erbeuten kann. Den Fang bringt man auf Eissegeln und Schlitten in die Stadt, und erst wenn Firuns Atem zu schneidend wird, kehren auch die letzten Fischer in die Stadt zurück.

VON RAT, RECHT UND GESETZ

Die Gründer Rivas und ebenso die meisten, die sich danach hier angesiedelt haben, waren Mittelreicher oder entstammten verwandten Kulturkreisen, und so gelten in Riva ähnliche Rechtsnormen wie dort.

Gleichwohl gibt es keine geschriebene Stadtverfassung. Es gab ja auch niemals einen Adel, von dem man sich absetzen oder dem man Rechte abringen musste.

Was Recht in Riva ist, basiert auf dem Gewohnheitsrecht sowie auf den Beschlüssen des Rats. Diese Protokolle werden im Rathaus archiviert, und es steht jedem Bürger der Stadt frei, sie einzusehen. Gibt es etwas zu entscheiden oder einen Streitfall, entscheidet der Rat aufgrund dieses überlieferten Rechts, wie zu verfahren ist. Allerdings haben sich in all den Generationen Widersprüche eingeschlichen, hat man in einer Sache mal so, mal so entschieden, weil man den Präzedenzfall nicht finden konnte – oder wollte. Protokolle sind verschwunden oder verfälscht worden, manche Passagen hat man – teils sogar mit Billigung des Rates – umgeschrieben, um eine missliebige Entscheidung der Vergangenheit ungeschehen zu machen, und vorzugaukeln, dass das neue Recht auf alten Traditionen fußt.

Regiert wird Riva vom Rat der Stadt, dem zwölf Bürger angehören. Ratsfähig ist beileibe nicht jeder Bürger, man muss bestimmte Voraussetzungen erfüllen, will man in den Rat bestellt werden. Vor allem muss man wohlhabend genug sein, denn die Ratsmitgliedschaft ist ein Ehrenamt, das zwar Ansehen und Macht mehr, aber Zeit und Geld kostet. Der Rat der Stadt entscheidet über die Geschicke der Stadt, erlässt Gesetze, erhebt Steuern und Sonderabgaben, sorgt für den Schutz der Stadt, Bau und Erhalt öffentlicher Gebäude und was sonst noch an Verwaltungsaufgaben anfällt. Als Besonderheit wacht der Rat außerdem über die Einhaltung der Qualität der Gewerke, und nicht die Zünfte, wie es andernorts üblich ist.

Aus den Reihen der Ratsleute wird der Bürgermeister gewählt, er ist der Erste unter Gleichen, dessen Stimme den Ausschlag gibt, sofern es keine Mehrheit gibt. Ihm obliegt es außerdem, die Stadt nach außen zu vertreten, beispielsweise bei Beratungen des Svelltschen Städtebundes, allerdings hat es seit Jahren keinen Rat des Bundes mehr gegeben.

HOHE ZWÖLF – DER STADTRAT

Der Magistrat der Stadt, *Hohe Zwölf* genannt, besteht aus zwölf Bürgern Rivas.

Die meisten Mitglieder entstammen den alteingesessenen Patrizierfamilien, selbst die Bürger aus Gewerkehoop und Undere Wyk haben lange Jahre einen Patrizier als ihren Vertreter gewählt.

Wie lange die Amtszeit eines Ratsmitglieds währt, ist durchaus unterschiedlich. So werden die Stadtviertelvertreter auf zwei Jahre gewählt, der Vertreter der Tempel wird ebenfalls alle zwei Jahre neu bestimmt. Die Nivesen ernennen ihren Repräsentanten sogar jedes Jahr neu.

Dagegen haben sich einige Kaufmannsfamilien das Privileg eines dauerhaften Ratssitzes erstritten und bestimmen eigenständig, wer sie für wie lange repräsentiert.

Der Stadtrat wählt alle zwei Jahre aus seiner Mitte den Bürgermeister, eine Begrenzung, wie oft ein Ratsmitglied wiedergewählt werden kann, gibt es nicht.

Der Rat von Riva setzt sich wie folgt zusammen:

- je ein Vertreter der Stadtviertel Aelderfried, Aelder- und Neuhaven, Krämerfried, Gewerkehoop und Undere Wyk
- der Vertreter der Fernhandelsgilde
- ein Vertreter der Tempel (die sich auf einen gemeinsamen Kandidaten einigen müssen, meist ist das ein Geweihter des Phex)
- ein Vertreter des Zunftrates (seit acht Jahren Aldiana Abri-mov von der Zunft der Perlmutschleifer, sie ist auch deshalb unangefochten, weil der Zunftrat seit ihrer Wahl nicht mehr getagt hat)
- ein Vertreter der nivesischen Gemeinde
- ein Mitglied der Familie Jarnug
- ein Mitglied der Familie Ingstrok (Matti Ingstrok, ehemaliger Bürgermeister, siehe auch Seite 148, **Aelderfried**)
- ein Mitglied der Familie Syphax (Donatella Syphax, siehe Seite 171, **Geheimnisse für Helden aus Riva**)

Bis vor einigen Jahren hatte der Stadtrat alle Fäden in seiner Hand, dominiert von den alteingesessenen und wohlhabenden Bürgern der Stadt.

Allerdings ist es einer Allianz von Neubürgern (siehe Seite 172) bei den letzten Wahlen der Stadtteilvertreter überraschend gelungen, eine Mehrheit für ihre Kandidaten in Gewerkehoop, Undere Wyk und im Hafen zu erringen. Damit nicht genug wurde mit einer Mehrheit von sieben zu fünf Stimmen ihre Kandidatin Aldiana Abri-mov (die Zunftvertreterin im Rat – siehe Seite 162) zur Bürgermeisterin gewählt – ein Schock für die alteingesessenen Bürger.

Durch die neuen Mehrheitsverhältnisse hat die Stadtvertretung viel an Autorität verloren, denn die Alteingesessenen weigern sich, mit der neuen Bürgermeisterin zusammenzuarbeiten. Es ist offen, wie weit der Konflikt sich zuspitzt und ob es Aldiana gelingen wird, ihren Posten allen Widerständen zum Trotz zu behaupten.

DAS BÜRGERRECHT

Anders als in den Städten des Mittelreichs gilt ein jeder als frei, der in die Stadt kommt. Zum Bürger Rivas wird, wer sich dort dauerhaft niederlässt, Grundbesitz sein eigen nennt und seinen Anteil Steuern entrichtet. Besiegelt wird die Bürgerschaft durch einen Eid, bei dem man sich u.a. verpflichtet, seinen Pflichten als Bürger nachzukommen, der Stadt keinen Schaden zuzufügen, für ihr Bestes zu streben und sie in der Not mit seinem Leben zu verteidigen.

Jeder Bürger hat das Recht, seinen jeweiligen Stadtteilvertreter für den Rat zu wählen.

RECHT UND GESETZ

Von Amtswegen werden in Riva nur Zoll- und Steuervergehen, sowie Mord und Brandstiftung verfolgt. Auch wenn ein Bäcker zu kleine Brötchen backt oder ein anderer Handwerker gegen die gute Ordnung verstößt, bemüht sich die Rivaner Obrigkeit, allerdings gibt es dazu ein gesondertes Marktgericht, das in einer kleineren Kammer tagt. Bei allen anderen Vergehen muss man als Geschädigter selbst Klage erheben.

In der Praxis hat es sich in den letzten Jahrhunderten aber eingebürgert, dass der Hauptmann der Garde auch alle anderen Delikte, die seine Garde aufgeklärt hat, zur Anklage bringt.



Die Todesstrafe ist in Riva nur bei Brandstiftung und Giftmord üblich (hierzu wird der Delinquent in den Schandkäfig gesperrt und im Kvill ersäuft).

HANDEL UND WANDEL

Der Handel hat Riva groß und wohlhabend gemacht. Man ist zwar regional nicht die größte Siedlung – das ist Enqui – wohl aber der bedeutendste Handelsplatz weit und breit.

Allein die Warenschau im Ingerimm lockt Aberhunderte Reisende in die Stadt, und mit ihnen ihr Silber. Rivas Kaufleute und Handwerker mühen sich redlich, dass so viel wie möglich davon in der Stadt bleibt – und ihr langjähriger Erfolg beweist ihre Tüchtigkeit.

Zu den wertvollsten Exportgütern zählen das begehrte Moorholz und daraus gefertigte Möbel, Perlmutter (als Rohstoff, zu Knöpfen und Schmuck geschliffen oder zu Pulver zerstoßen als Schminke verarbeitet), feines Wildleder und Pelze. Auch Beinschnitzereien, Bögen und andere nivesische Waren sind sehr beliebt, ebenso wie der selbst im Horasiat geschätzte Rivaner Handkäse, einer Spezialität aus in Kräutermarinade und Zwiebeln eingelegtem Schafkäse, eines der wenigen Lebensmittel, das exportiert wird, so wie der Salzfisch, für den das Salz ebenfalls regional in Siedereien gewonnen wird. Die Schafe der Region zeichnen sich durch eine gute, lange Wolle aus, aus der sich robustes, wetterfestes Tuch machen lässt, diese wird jedoch vornehmlich lokal verarbeitet.

Dennoch lässt sich nicht verhehlen, dass die große Zeit Rivas vorbei zu sein scheint. Die Ereignisse der letzten Jahre (siehe Seite 138) haben dazu geführt, dass viele Handwerker in Not geraten und verarmt sind. Selbst Kaufleute sind von den Auswirkungen nicht verschont geblieben, wie das Schicksal der Familie Syphax zeigt (siehe unten).

Nur wenige Bürger vermochten den Fährnissen zu trotzen, und sich durch kluge Entscheidungen oder herausragendes handwerkliches

Können ihren Wohlstand zu wahren oder zumindest einen Absturz zu vermeiden. Andere waren weniger glücklich, viele von ihnen sind in Schulden und damit Abhängigkeit geraten, die finstere Geschäftemacher skrupellos ausnutzen. Enormen Aufschwung haben in den letzten Jahren Gasthäuser, Herbergen und Schenken genommen, all jene Plätze, an denen sich die Glücksritter zu Hause fühlen. Glücksspiel und Hurerei sind dort an der Tagesordnung und füllen die Truhen der Inhaber dieser Etablissements. Auch die Händler, die die Schatzsucher mit der nötigen Ausrüstung versorgen und Ortskundige, die sie an aussichtsreiche Plätze im Moor führen, erleben eine Blüte. Ohne Vorkasse ist bei diesen Leuten mittlerweile allerdings meist nichts zu machen: zu unsicher ist der Erfolg der Glücksritter, als dass man sich darauf einlassen würde, anschreiben zu lassen.

Ein relativ neues Gewerbe sind die Leute, die gefundene Artefakte schätzen und ihren Gegenwert in Gold oder Silber auszahlen. Zwar bietet das Stoorrebrandt-Kolleg ebenfalls diesen Dienst an, doch ist man sich unter den Schatzsucher einig, dass die 'Magierkrämer' sie noch ärger zu übervorteilen suchen.

HANDELSKONTORE

Schon seit langer Zeit ist der Handel von und nach Riva überwiegend in der Hand großer Handelskontore. Das älteste Handelshaus der Stadt ist die *Königlich Salzaranische Handelskompagnie*, die allerdings in den letzten Jahren arg unter der Konkurrenz und den Einbrüchen im Handel mit dem Svellttal und dem Norden insgesamt gelitten hat. Zuletzt war man sie sogar gezwungen das angestammte Domizil im Aelderhaven zu verkaufen und gegen ein weniger prestigeträchtiges und noch dazu hochwassergefährdetes Kontor in Neuehaven einzutauschen.

Weitere Kontore unterhalten das Handelshaus *Stoorrebrandt*, die *Horaskaiserliche Privilegierte Nordmeer-Compagnie (HPNC)*, das *Rastburger-Handelshaus* (alle drei ab Seite 150) und die Familie *Kolenbrander*, die ihre Aktivitäten durch Kooperation mit dem *Uddenberger Minenkonsortium* (siehe Seite 149–153) enorm ausgeweitet hat.

Mit Handelshaus *Ingstrok* (siehe Seite 149) hat auch ein alteingesessenes einheimisches Kontor die Wirren der letzten Jahre überstanden, während es mit dem *Handelshaus Dolbrecht* nach der Ermordung des Handelsherrn stetig bergab ging und sein Neffe Zosgar Dolbrecht (siehe Seite 165) nur mehr von alter Größe träumt und nahezu zu allem bereit ist, um wieder zu "den Großen" zu gehören.

Gilde der Fernhändler

Mag ihre wirtschaftliche Stärke die Wurzel für die Macht der Rivaner Händler sein, haben diese es auch beizeiten verstanden, ihren Einfluss zu festigen, indem sie sich in einer gemeinsamen Gilde zusammengeschlossen haben. Diese unterscheidet sich von vergleichbaren Institutionen andernorts jedoch in einem wichtigen Punkt: Die

SILBER IM SÄCKEL UND GOLD IN DEN TRUHEN – WO VON DIE STADT LEBT

In Riva werden Zölle auf alle eingeführten Waren erhoben, sofern es sich nicht um Lebensmittel handelt. Diese wiederum sind – von wenigen Ausnahmen wie dem Salzfisch – mit einer hohen Ausfuhrsteuer belegt. Das betrifft nicht die Hartwurst, die der fahrende Ritter Alrik als Mundvorrat mit sich führt, wohl aber seinen novadischen Mitreisenden, der vorausschauend einen ganzen Sack rastullahgefälliger Kamelwürste mit sich führt, um eine längere Reise unter den Ungläubigen zu überstehen.

Von den Bürgern der Stadt wird eine Grundsteuer verlangt, außerdem ist eine jährliche Abgabe zu zahlen, die sich nach dem Einkommen bemisst. Dabei nehmen die Bürger selbst die Einschätzung vor. Manch reicher Bürger leistet sich aus Prestigegründen den Luxus, eine höhere Steuer zu entrichten, um Eindruck zu schinden. Andere stapeln bewusst tief. Allerdings sollten sie sich dabei nicht erwischen lassen, denn die zwei Schatzvögte der Stadt, haben das Recht, dies zu überprüfen. Ein ertappter Sünder muss die doppelte Steuer entrichten, ganz davon ab, dass sein Ruf ruiniert ist.

Bürger, die nicht ihren Wachdienst versehen können oder wollen, müssen eine Wehrsteuer entrichten. Versäumt jemand den Dienst, ist gar eine hohe Strafe fällig.

Auswärtige Kontore werden mit einer Handelssteuer belegt, deren Höhe jährlich neu vom Rat bestimmt wird und oft Gegenstand erbitterter Auseinandersetzungen ist, außerdem kann der Rat jederzeit Sonderabgaben erheben (beispielsweise für die Ausbesserung der Mauer), ein Mittel, auf das man bislang aber nur sehr zurückhaltend zurückgreift.

DER NIEDERGANG DER FAMILIE SYPHAX

Tragisch ist das Schicksal der Rivaner Händlerfamilie Syphax. Einst zu den reichsten Bürgern zählend, hat eine geradezu phexverfluchte Verkettung unglücklicher Umstände zum raschen Niedergang geführt: Zunächst gingen beiden Koggen der Syphax' in einem verheerenden Sturm verloren, in deren Ladung der Großteil des Vermögens der Familie steckte. Im folgenden Herbst starb dann der älteste Sohn, ein vielversprechender Kaufmann, an einem Fieber, im darauf folgenden Frühjahr brannte das Lagerhaus mit den letzten verbliebenen Waren ab. Die Familie sah sich ruiniert und ihrer Zukunft beraubt. Gebrochen nahm sich die alte Matriarchin Donata das Leben. Zurück blieb allein Donatella Syphax, von Kummer und wachsenden Schulden geplagt (siehe Seite auch 171, *Geheimnisse für Helden aus Riva*).



Rivaner Fernhändlergilde macht keinen Unterschied zwischen Einheimischen und Ortsfremden, jeder Kaufmann kann sich um Aufnahme bemühen. Das mag auf den ersten Blick merkwürdig klingen, stehen die Handelshäuser doch in Konkurrenz. Allerdings hat man im Laufe der Generationen den Markt unter sich aufgeteilt, denn das Geschäft war ertragreich genug, um alle Mitglieder der Gilde wohl zu nähren, ohne dass man sich im Kleinkrieg gegeneinander aufreiben musste. Man beschränkt sich darauf, etwaige neue Konkurrenten aus der Stadt zu halten, pflegt Beziehungen, bildet Konvois und Handelsgemeinschaften, außerdem gibt es einen Stift für verwitwete und verwaiste Angehörige, die in Not geraten sind. Wichtigstes Ziel aber ist es, den Einfluss der Kaufleute in der Stadt zu mehren. Das allerdings gestaltet sich in jüngster Zeit immer schwieriger, und es bleibt abzuwarten, wie lange die Solidarität unter den Handelsherren noch Bestand hat.

Der Gilde gehören die Leiter der wichtigsten Kontore an, aber auch einige norbardische Sippenoberhäupter, wie namentlich Pjotr Surjeljow (siehe Seite 166) und sogar ein nivesischer Sippenchef und der Hetmann Garsvir Holgardsson (siehe Seite 159 und 167). Aus ihren Reihen wählen sie den Gildenobersten. Seit 1001 BF ist das nun schon der jeweilige Leiter des Stoerrebrandt-Kontors, eine Tradition, mit der Pjotr Surjeljow unbedingt brechen will, da der Vorsitzende Kraft seines Amtes auch Mitglied im Rat ist.

Die Fernhändler-Gilde unterhält ein Gildenhause am Markt.).

HANDWERK OHNE GOLDENEE BODEN

Seit dem Niedergang ab 1010 BF sind immer mehr Handwerker in Not geraten. Für viele blieb nur der Ausweg, sich zu verschulden, und darauf zu hoffen, dass bald bessere Zeiten kämen. Doch spätestens mit der Herrschaft Gloranas zerstoß diese Hoffnung. Einige gaben auf und versuchten sich als Minenarbeiter, Holzfäller, Torfstecher und Jäger oder kehrten der Stadt ganz den Rücken. Viele andere aber haben Schulden und Wucherzinsen in eine Art Schuldknechtschaft geraten lassen. Sie arbeiten nicht mehr als freie Handwerker für den eigenen Lebensunterhalt, sondern für eins der großen Kontore. Von diesem erhalten sie Rohstoffe und müssen die fertigen Waren zu einem vorgeschriebenen Festpreis an das Kontor verkaufen. Von den Löhnen bleibt den Menschen indes nur wenig, denn einen Teil behält das Kontor ein, um die angehäuften Schulden zu begleichen. Es ist ein rechter Dämonenzirkel, in dem sich viele wiederfinden, denn die Zinsen drücken so sehr, dass der Lohn nicht einmal reicht, diese zu tilgen, die Schuld also immer größer wird, egal wie viel man rackert. Dass die Kontore die Löhne angesichts dessen, dass die Not immer größer wird, nahezu beliebig drücken könnten, tut ein Übriges. Größter Gläubiger ist das Rastburger-Kontor. Aber auch der eine oder andere Rivaner Bürger ziert sich nicht, aus diesem System Profit zu schlagen.

Travia- und Phex-Geweihte geraten darüber heftig aneinander, denn die Diener der Göttin verlangen von denen des Fuchses, dieses Treiben zu geißeln. Bislang allerdings schweigen die Phex-Geweihten, vielleicht um den Preis ihrer Anhängerschaft unter den Handwerkern.

Nur weniger Handwerker und Handwerkszweige haben sich ihre Unabhängigkeit bewahrt. Dies hat dazu geführt, dass viele Güter, darunter Wollstoffe, Metall- und Lederwaren, deutlich teurer geworden sind, weil nun die Händler den Preis diktieren können und manche Gewerke gar von einem einzigen Handelshaus allein kontrolliert werden. Ein Beispiel sind Zinn-, Eisen- und Kupferwaren, aber selbst Tongeschirr, das vormals selbst in den Küchen der einfachen Leute zu finden war, ist teuer geworden. Findige Holzfäller haben aus der Not eine Tugend gemacht und verkaufen einfaches Holzgeschirr, das sie in ihren Lagern herstellen, an örtliche Krämer.

Am besten geht es noch den Perlmutschleifern, den Möbeltischlern, die sich auf Luxusmöbel spezialisiert haben und den Kürschnern. Einige haben zwar Exklusivverträge, vor allem mit der Nordmeer-Compagnie, doch insgesamt haben sie sich ihre Unabhängigkeit bewahrt.

Die Zünfte

Anders als in den meisten Städten des Mittelreichs oder anderer vergleichbarer Kulturkreise spielen die Zünfte in Riva nur eine untergeordnete Rolle. In der Abgeschlossenheit der Wildnis gab es für einige der wichtigsten Funktionen der Zünfte keinen Bedarf, weder war es notwendig, den Zuzug von Handwerkern zu begrenzen, noch musste man sich vor allzu zahlreicher Konkurrenz schützen. Die Zünfte in Riva erfüllen vornehmlich den Zweck, Handwerker ähnlicher Gewerbe zusammenzuführen, damit sie ihr Wissen austauschen und sich einander beistehen können. Sie sorgen dafür, dass der Mauerdienst gerecht verteilt ist und eingehalten wird, dass Gesellen für die Wanderschaft ein Handgeld bekommen, kümmern sich um Verwitwete und Verwaiste und haben ihren Anteil an den Festivitäten der Stadt. Sie machen zwar die Vorgaben, ob ein Handwerksstück den Regeln der Zunft entspricht, über die Einhaltung dieser Regeln wacht jedoch der Rat, der dafür eigens einen Gewerkevogt mit Helfern bestallt hat.

Die zünftigen Handwerke haben sich in einem Zunftrat zusammengeschlossen, dessen Oberhaupt ebenfalls einen Ratssitz innehat. Zwar hat der Stadtrat dem Zunftrat das Privileg zugesichert, zu allen Ratsentscheidungen, die das Handwerk betreffen, gehört zu werden. Doch liegt dieses Recht quasi brach, denn das Handwerker-gremium hat seit acht Jahren nicht mehr getagt. Die Gründe dafür sind vielfältig, zum einen üben die Kaufleute Druck auf ihre abhängigen Handwerker aus, andere haben andere Sorgen, als sich um den Einfluss der Zünfte im Stadtrat zu sorgen oder haben sich gar bestechen lassen. Der Zunftobersten, Aldiana Abrimov, kommt das gar nicht so ungelegen. Solange der Zunftrat nicht tagt, solange bleibt sie in ihrem Amt und damit im Rat. Ob ihre Wahl zur Bürgermeisterin den Handwerkern helfen wird, wird die Zukunft erweisen (👁 172 A).

Einzelne Zünfte

Einen privilegierten Status genießen Fleischer, Bäcker und Bauern (die in Riva ebenfalls zünftig sind), denn sie stehen unter dem Schutz des Rates. Ohne sie ist eine reibungslose Grundversorgung der Bevölkerung gefährdet und niemandem ist daran gelegen, dass es zu Hungeraufständen kommt. Kürschner und Tischler haben sich ihre Unabhängigkeit weitgehend gewahrt, ebenso wie die Perlmutschleifer und -schneider.

Die Zunft der Schmiede, der Eisen-, Zinn- und Kupferschmiede angehören, befindet sich in Abhängigkeit der Kaufleute, nicht anders als die der Tuch Weber. Um ihre Unabhängigkeit kämpfen die Gerber und Lederhandwerker, ein zähes Ringen, deren Sieger noch nicht feststeht. Andere Handwerke, die vielerorts zünftig sind, sind es in Riva nicht, so wie beispielsweise die Wirte.

VERSORGUNG DER STADT

Die Gegend um Riva ist karg und rau, die Felder bieten nur geringen Ertrag. Vornehmlich genügsamer Dinkel (aus dem die Rivaner auch Bier brauen) und Emmer werden hier angebaut, allerdings reichen die Ernten nicht, um die Stadt zu versorgen. So hat der Magistrat bereits vor langer Zeit verfügt, dass jedes Handelsschiff, das in Riva festmachen will, ein Zwanzigstel seines Laderaums an Getreide einführen und der Stadt zu einem vom Rat festgesetzten Preis verkaufen muss. Händler, die dagegen verstoßen, müssen empfindliche Strafen zahlen (siehe Seite 170). Zusätzlich werden Heu und Silage produziert, um das Vieh durch den Winter zu bringen. Auf den Salzweiden gedeihen Salzlämmer, Schafe und Ziegen gut, außerdem mästet man Wollschweine. In den Gärten zieht man Weißkohl, Rüben, Wurzelgemüse und Kartoffeln. Die Erträge in der gerade einmal viermonatigen Vegetationsphase sind starken jährli-



chen Schwankungen unterworfen. Folglich ist man auf den Fischfang (Kabeljau, Lachsforelle, Eiskrabben, Muscheln und Krebse und Oktopus) (siehe Seite 160) angewiesen. Alles, woran es vor Ort mangelt, muss eingeführt werden. Das betrifft nicht nur Getreide, sondern auch Baumaterial. Große Bäume, die für den Schiffs- und Hausbau taugen, sind Mangelware. Bruchstein und selbst die Ziegel, aus der manche Patrizierhäuser oder das Rathaus erbaut sind, mussten und müssen von weither transportiert werden.

Der Ansturm der Neubürger hat den Mangel empfindlich verschärft. Auch der Bedarf an Torf (zum Verfeuern) und Brennholz ist jäh gestiegen – mit gravierenden Folgen. Immer tiefer dringen Holzfäller in die Wälder am Oberen Kvill und Nuran Riva, und damit in das Territorium der Elfen vor. Das Schöne Volk betrachtet dies Treiben mit wachsendem Zorn, und es scheint nur eine Frage der Zeit, bis die Elfen den Frieden mit den Rivaner aufkündigen.

PIVESEN

Die Nivesen bringen Fleisch, Sehnen, Knochen und Felle vom Karen (seltener das fertige Leder), dazu noch Seehundhaut in die Stadt. Als Nomaden sind sie vor allem an nützlichen Dingen wie Feuersteinen, Brennmaterial, Öllampen, langen Seilen, Stoffen, Metallklingen sowie Proviant und schönen Dingen wie Schmuck, Spielzeugen und Musikinstrumenten interessiert. Insbesondere die in Riva ansässigen Nivesen bieten zudem für ihr Volk typische Handwerksprodukte, wie Lederkleidung, Bögen und Beinschnitzereien feil.

SCHUTZ UND TRUTZ

Obwohl Riva in seiner langen Geschichte kaum von fremden Heeren oder raubenden Horden bedroht worden ist, ist die Stadt doch gut befestigt und gerüstet. Die Umsicht der Vorfahren, in den Zeiten der Blüte ein mächtiges Bollwerk zu errichten, zahlt sich heute, da die Zeiten unruhiger geworden sind, für die Rivaner aus. Die Hauptwehr Rivas ist die mächtige, etwa sieben Schritt hohe und drei Schritt breite **Mauer**, die von einem gedeckten Wehrgang gekrönt wird. Türme sorgen für zusätzlichen Schutz. War diese Mauer lange der Stolz der Bürger, zeigen sich nun erste Spuren des Verfalls. Durch die rauen Winter verursachte Schäden sind nicht, wie sonst, schnellstmöglich behoben worden, hier und da bröckeln Steine oder haben sich Ziegel gelöst.

Der Dienst auf der Mauer, neben den Söldnern fällt auch den Bürgern zu. Diese sind in Wachgemeinschaften für einen bestimmten Abschnitt der Mauer zusammengeschlossen und treffen sich regelmäßig zu Waffenübungen. Jede Wachgemeinschaft formiert sich unter ihrem eigenen Zeichen, meist einer bunten Fahne.

Zur Seeseite schützt die trutzige Burg den Hafeneingang. Dort sind auch die Söldner der *Schwerter Rivas* untergebracht, die für die Verteidigung der Stadt zuständig sind, sowie die Gardisten Rivas, die die Tore bewachen, Zölle kassieren und für Ruhe und Ordnung auf den Straßen sorgen.

Drei Tore bieten Einlass in die Stadt, das **Rondrator** (34) in Aelderfried, das **Bauerntor** (35) in Gewerkehoop und das **Svellter Tor** (36) in Undere Wyk. Die Stadttore werden bei Sonnenaufgang geöffnet und bei Einbruch der Nacht geschlossen. Wer Einlass erhält, darüber bestimmen die Stadtgardisten nach Augenschein – wobei die Wachen für ihre Laxheit oder besser gesagt ihre Aufgeschlossenheit gegenüber kleineren Aufmerksamkeiten bekannt sind.

Der Kvill kann sowohl am Fuß der Dragenburg als auch dort, wo der Kvill in die Stadt fließt, durch eine schwere Sperrkette verschlossen werden. Man hat dort in der Mitte des Kvill eine künstliche Insel aufgeschüttet und einen Wachturm erbaut, der die Einfahrt in die Stadt kontrolliert. Die Wacht über die Kette obliegt den *Schwertern Rivas*, die Gobert Schwarzbär, einem Hauptmann aus Weiden, unterstehen. Lange Zeit unterhielt die Stadt ein ganzes Banner Stadtgardisten, die für Verteidigung und Sicherheit in der Stadt gleichermaßen zuständig waren. Zum Verteidigungsfall kam es indes so gut wie nie – Riva ist

seit jeher ein Hort des Friedens gewesen, von übermütigen Thorwalern auf Raubzug einmal abgesehen. Neuerdings ist man dazu übergegangen, für die Verteidigung auf angeworbene Söldner zu setzen, die nicht nur nach Bedarf einsetzt und bezahlt werden, sondern die auch für den Ernstfall besser gerüstet sind.

Die – verkleinerte – Stadtgarde rekrutiert sich vornehmlich nach wie vor aus Töchtern und Söhnen der Stadt. Ganz ohne Spannungen ist das Miteinander von Gardisten und die Söldnern in der Burg nicht. Gerade wenn in der Stadt die Ausschreitungen überhandnehmen und marodierendes Gesindel die Straßen unsicher macht, sind die Gardisten allein zahlenmäßig überfordert. Die springen ihnen dann oft nicht bei, weil ihre Aufgabe ja allein in der Verteidigung gegen Feinde von außen besteht. Mancher Bürger teilt den Unmut der Gardisten, allerdings steht auch außer Frage, dass man den Sold der Söldner kräftig anheben müsste, wollte man sie für Aufgaben innerhalb der Stadt einsetzen. Und mehr Steuern will auch niemand bezahlen.

Überhaupt bröckelt die lange gepflegte Solidarität. Die wenigsten neu in die Stadt Gekommenen zeigen Neigung, sich an den Ausgaben für Schutz und Trutz zu beteiligen. Die einen betrachten die Stadt nur als eine Zwischenstation auf ihrem Weg zum Glück, und nicht als Heimat, die anderen schert es nicht, wie die Regeln sind. Sie schätzen ihren eigenen Wohlstand und ihre eigene Bequemlichkeit höher und drücken sich deshalb um alle Abgaben. Bei den alteingesessenen Bürgern zeigt sich zunehmend Unmut, dass sie für den Schutz derer aufkommen sollen, die sich einen Dreck darum scheren, ihre gerechte Steuer zu zahlen und ihr Scherflein zum Gemeinwohl beizutragen (☞ 172 A). So schleift sich immer mehr ein, dass die Gardisten nur noch in den wohlhabenden Vierteln patrouillieren, wo die Bewohner für den Sold der Garde aufkommen, und sich für Handel außerhalb und insbesondere auf dem *Nederen Ufer* und vor den Toren der Stadt nicht zuständig fühlen. Und auch das Pflichtgefühl der Bürger bei der Wacht auf der Mauer schwindet zusehends. Immer häufiger drücken sich Einzelne vor dem Dienst, und der Stadtrat tut sich schwer, die damit verbundene Strafe einzutreiben.

RIVA BEI NACHT

Nach getaner Arbeit nutzt man in den Sommermonaten im Hafen, im Gewerkehoop, im Krämerfried und den anständigeren Gassen von Underes Wyk das letzte Licht des Tages, um sich in den Gassen zu treffen, dort zusammensitzen und zu schwatzen. Man spielt Spiele wie das *Kleutenwerfen*, bei dem man versucht, faustgroße Lederbälle möglichst nah an eine pflaumengroße Holzkugel heranzuworfen.

Mit Einbruch der Nacht aber senkt sich Boronstille über weite Teile der Stadt. Wohl gibt es auch hier einige solide Lokale, wo man gemeinsam speist und trinkt und Musikanten oder Poeten lauscht. Aber spätestens, wenn der Nachtwächter die zehnte Stunde ausruft, heißt es, sich auf den Heimweg zu machen. Dann müssen alle Herdfeuer und Lichter ausgelöscht werden, um Brände zu vermeiden. Es ist auch nicht erlaubt, sich zu nachtschlafender Zeit ohne triftigen Grund in den Gassen herumzutreiben. Was ein triftiger Grund ist, ist Auslegungssache (☞ 172 A).

Einzig in der Underes Wyk und in Gewerkehoop geht es auch nach dem Läuten der Nachtglocke hoch her. Dort wird bis zum Morgengrauen ausgeschenkt und gehurt – zumindest solange, wie jemand noch genügend Münzen hat, um die Zeche zu bezahlen.

Des Nachts patrouilliert ein vom Rat bestallter Nachtwächter in den Gassen. Allerdings beschränkt sich sein Rundgang vornehmlich auf die besseren Viertel am 'Goden Ufer', zumal, seitdem das raue Gesindel Underes Wyk und Gewerkehoop zu einem zunehmend unsicheren Pflaster macht.

Der Nachtwächter hat auch die Aufgabe, darüber zu wachen, dass kein Feuer ausbricht. Jüngst erst kam es zu einem verheerenden Brand, als ein Herdfeuer in einer der einfachen Hütten vor der Stadt außer Kontrolle geriet, wo niemand Wacht hält.



DIE SÖLDNER

Als die Orks über das Svellttal hereinbrachen, befand der Rat, dass es an der Zeit sei, die Verteidigung der Stadt in fähigere Hände als bisher zu legen. Das Banner Stadtgarde wurde auf ein Halbbanner verringert, dafür warb man Söldner an. 50 Söldner gehören nun zu den *Schwertern Rivas*, der Söldnereinheit, die für die Sicherheit der Stadt einsteht (siehe auch Seite 149). Sie bemannen die Mauern und Türme, patrouillieren im Umland, kümmern sich um Raubgesindel, Orks und andere Bedrohungen für die Stadt und unterweisen die Bürger bei regelmäßigen Wehrübungen.



Zahlreiche Händler und Kontore unterhalten eigene Mietlinge, als Bedeckung für ihre Handelszüge und Schiffe, ebenso wie als Leibgarde. Die Aussicht auf gutes Silber und eine feste Anstellung hat einige Soldknechte in den hohen Norden gelockt. Sie gehören mehr oder minder festen Haufen an. So gibt es die *Rastburger* (siehe auch Seite 150), eine relativ große Truppe, deren anmaßendes Auftreten vielen Rivanern ein Dorn im Auge ist. Die *Korianer* sind ein bunt zusammengewürfelter Haufen, die sich um den Kor-Geweihten Igildur Kordan Blutfaust scharen (Alter schwer zu schätzen, aber vermutlich weit jenseits der 50, 2,03 Schritt, sehnig, markante, wettergegerbte Züge, tätowierter Glatzkopf, hinkt auf dem rechten Bein), der vor kurzem in die Stadt gekommen ist. Sie treffen sich bevorzugt in der Schenke *Zum blutigen Kor* (im Stadtteil Gewerkehoop), einstmals unter dem Namen *Rode Ochs* bekannt. Die Stimmung ist rau, Auseinandersetzungen flammen schnell auf und enden nicht selten blutig. Weniger kriegerisch gebärden sich die *Nachtmahre* aus der gleichnamigen Taverne im Stadtteil Undere Wyk, die dafür nicht wählerisch bei der Auswahl ihrer Auftraggeber sind.

Zwischen den Söldnertruppen herrscht sowohl Kollegialität als auch Rivalität – manchmal nur von der Tageszeit und davon wie betrunken sie sind abhängig. Freund- und Feindschaften sind schnell geschlos-

sen, vor allem letztere werden oft lange gepflegt. Insbesondere wenn es um lukrative Aufträge geht, geht es schnell mal zur Sache, und die Stadtgarde sieht sich kaum in der Lage, die streitlustigen Söldlinge zur Raison zu bringen.

Allerdings gilt auch für manche Söldner, dass nicht alles wehrhaft ist, was Eisen trägt. Unter den Mietlingen befinden sich ebenso Frischlinge, Aufschneider und Gebrochene. Allerdings kann man sich niemals sicher sein, ob man es tatsächlich nur mit einem Großmaul zu tun hat, das die eigenen Schwächen durch Großspurigkeit zu überspielen sucht, oder doch mit einem gestandenen Soldknecht, der keine Auseinandersetzung scheuen muss. Andererseits sollte man auch nicht den umgekehrten Fehler begehen und von schlechter Ausrüstung auf dürftige Kampffertigkeiten schließen.

GLAUBE UND ABERGLAUBE

Die Mehrheit der alteingesessenen Rivaner betet zu den Zwölfgöttern, man ist götterfürchtig, aber nicht frömmelnd, folgt ihren Geboten, aber nicht dogmatisch. Das enge Zusammenleben mit den Nivesen, die stete Begegnung mit Angehörigen fremder Völker, die Weltoffenheit, die für eine prosperierende Handelsstadt Pflicht ist, macht Riva zu einer in Glaubensdingen toleranten Stadt. Sofern man nicht zu einem der Erzbösen betet, schert es niemanden, woran jemand glaubt, Hauptsache, man stört nicht die öffentliche Ruhe und steht dem Geschäft nicht im Weg. Diese Nüchternheit führt unter sehr frommen Besuchern immer wieder zu Befremden, etwas dem die Rivaner wiederum mit großer Gelassenheit begegnen.

Wie es sich für eine Kaufmannsstadt gehört, gebührt **Phex** die größte Verehrung, er ist der Patron der Stadt und wacht über ihren Wohlstand. Längst nicht alle zwölfgöttlichen Geschwister konnten allerdings in Riva Fuß fassen. So sucht man vergeblich einen Tempel der Peraine, die Bauern haben in **Travia** ihre Schutzgöttin gefunden. Insbesondere Phex steht in Riva für viele Aspekte, die andernorts anderen Götter zugeordnet werden. So beten nicht nur die Händler und Diebe zu ihm, er gilt auch den Handwerkern als Segensbringer. Seine Redlichkeit und Gesetzestreue beschwört ein Rivaner ebenfalls bei Phex, denn hier steht der Fuchsgott vornehmlich für einen guten und gerechten Handel, für Aufrichtigkeit und Verlässlichkeit, die Tugenden eines Händlers. Dass dennoch unter dem Zeichen des Fuchses betrogen, getäuscht und übervorteilt wird, ist eine andere Sache, um die es indes in den Landen, in denen Praios über die Wahrhaftigkeit wacht, auch nicht unbedingt zum besseren steht. **Efferd** kommt naturgemäß in einer Hafenstadt ebenfalls eine große Bedeutung zu und auch **Firun** hat seine feste Anhängerschaft.

Die wirtschaftliche Krise geht allerdings auch an den Tempeln nicht spurlos vorbei. Von Phex und Efferd einmal abgesehen, sind die Abgaben und Spenden merklich gesunken. Die Folgen sind erheblich. Nicht nur, dass es dem Travia-Tempel immer schwerer fällt, der wachsenden Zahl von Bedürftigen beizustehen. Die Neugründung eines Nandus-Tempels, ein ehrgeiziges Projekt, ist beispielsweise aus Geldmangel gescheitert, (siehe Seite 166), 1032 BF verließ der Geweihte resigniert die Stadt.

Noch ärger hat es jedoch den **Rahja-Tempel** (4) getroffen. Ohnehin von vielen Bürgern misstrauisch beäugt oder geflissentlich ignoriert, befanden sich die Geweihten im ewigem Zank, ob man der Teshkaler oder der Tiefhusener Ausrichtung folgen sollte, um dem Kult zu Aufschwung zu verhelfen. Unter dem Streit litt auch die Fähigkeit der Geweihten, Besuchern die heilige Freude zu spenden. Als ein Hochwasser den Nurlabach so stark anschwellen ließ, dass Tempelgebäude und Garten in arge Mitleidenschaft gezogen wurden, nahmen die Geweihten dies als ein Zeichen. Sie überließen das Haus der Göttin seinem Schicksal und kehrten in ihre Heimattempel zurück, um dort um Einkehr und Erleuchtung zu beten, um vielleicht eines Tages nach Riva zurückzukehren.

Da überrascht es, dass ausgerechnet die wankelmütige **Tsa** einen festen Platz in der Stadt gefunden hat. Aber in Zeiten des Wandels hof-



fen viele auf Neubeginn und gerade die Neubürger der Stadt finden Zuversicht im Wirken der Geweihten.

Allerdings ist es nicht nur Tsa, zu der sie beten. Etliche unter ihnen folgen der schattenhaften Seite des Phex-Kultes und pflegen gar eine Anbetung des Diebesgottes, die Puristen kaum als phexgefällig bezeichnen würden. Sie suchen seinen Segen für Schurkereien aller Art, für skrupellosen Betrug, für Meuchelmord gar.

Nicht zuletzt finden sich gerade unter den vom Schicksal Betroffenen solche, die ihren Glauben verloren haben, die zweifeln, hadern oder gar abschwören. Längst nicht alle stehen Einflüsterungen der Feinde der Götter offen, jedoch sind Zweifel ein tückisches Gewächs, das schnell wuchert und sich verbreitet.

Ob der **Kor**-Geweihte plant, einen Schrein für seinen Gott zu errichten, ist ungewiss.

Neben den Zwölfgötterglauben sind es die Nivesen mit ihrem Glauben an die Himmelswölfe und die Geister der Ahnen, die die größte Gruppe ausmachen. Sie pflegen ihn, so wie die Thorwaler und Norbarden allerdings auf ihre ganz eigene Art und abgeschieden von den anderen Bürgern (siehe auch Seite 158).

ZEITVERTREIB UND BRAUCHTUM

SITTEN UND GEBRÄUCHE DER ALTEINGESESSENEN

In Riva spricht man eine besondere Mundart, ein altertümlich anmutendes, breites Garethi, durchsetzt mit Lehnwörtern aus dem Nivesischen, dem Thorwalschen, dem Bornischen und sogar einigen Begriffen elfischen Ursprungs. Am stolz gepflegten Zungenschlag erkennt man auch die alteingesessenen Rivaner, die sich so sehr erfolgreich von den 'Zugezogenen' abheben.

Rivaner Patrizier schätzen es nicht, ihren Reichtum offen zur Schau zu stellen. Übermäßiger Luxus, unnötiger Tand und eitle Lustbarkeiten sind gar nicht nach dem Geschmack der bescheidenen Bürger. Es gilt als nicht phexgefällig zu protzen. Wohl hüllt man sich in gute Tuche, verbrämt die schweren Schauben und Kotten mit Pelz und schmückt die ledernen Schuhe mit silbernen Schnallen. Aber die Farben sind gedeckt und heischen keine Aufmerksamkeit. Zarte Seidengewänder gelten als anstößig und auch Spitze und Brokat werden nur maßvoll verwendet.

Weit lieber zeigt der alteingesessene Rivaner seinen Reichtum, indem er sich am Bau und der Ausgestaltung öffentlicher Bauten beteiligt. Teile des Rathauses, der Stadtmauer und des Gerichts sind beispielsweise nach ihren Stiftern benannt. So führt die Phexfried-Rastburger-Treppe in den Ratssaal, dessen prachtvolle Schnitzereien und Intarsien wiederum auf eine großzügige Spende Stoorrebrandts zurückgehen. Aus Dankbarkeit heißt es, weist das nachträglich geschnitzte Portrait des legendären ersten Bürgermeisters, Dragon Ronnrich, eine nicht zu übersehende Ähnlichkeit mit dem bornischen Handelsmagnaten auf.

WARENSCHAU

»Hei, Tinischa, du ahnst es nicht. Ich habe doch wahrhaftig auf der Messe einen Kaufmann gefunden, der ein Bündelchen von dieser seltenen Rinde feilbot. Weißt du, was das bedeutet? Wir werden das Fieber deiner Mutter besiegen können, so wie der gelehrte Meister in der Akademie es versprochen hat. Lass uns Mütterchen Peraine danken, dass ihr der bittere Tod erspart bleibt, der deine beiden Brüder und die kleine Ninita dahingerafft hat.«

—Rivaner Handwerker zu seiner kleinen Tochter, 988 BF

»Phexverflucht, wenn ich diese Gören erwische. Einen Hühnerkäfig haben sie aufgemacht, und die Viecher sind geradewegs in die Koppel einer Pferdehändlerin geflattert. Haben die Böcke scheu gemacht, drei haben sich losgerissen und sind – hastunichtgesehen – mittenmang durch das Gewühl geprescht. Um ein Haar hätte eins den kleinen Rastburger über den Haufen gerannt, stattdessen hat es ein Weiblein erwischt, die Küchlein feilbot. Die arme Alte. Ich glaube nicht, dass die wieder auf die Beine

Rivaner Jahreslauf

1.–5. Praios: *Die weißen Nächte, Sommersonnwendfest:* Opfergaben an Firun damit der Sommer recht lang bleibe und der Winter nicht zu früh kommt.

1. Rondra: *Stadtgründungsfest:* Großes Volksfest mit Wettspielen (Wettläufe, diverse (unblutige) Kampfwettbewerbe, Parade der Garde und der Bürgerwehr, die Bürger bekräftigen an diesem Tag ihren Bürgereid.

1. Efferd: *Tag des Wassers:* Ausfahrt der prächtig geschmückten Rivaner Flotte, Opfergaben auf hoher See

11. Travia: *Imman-Endspiel um die Stadtmeisterschaft*

12. Travia: *Tag der Treue:* Götterdienst im Travia-Tempel, Schwur der Neubürger

1. Boron: *Schlachttag:* Überzähliges Vieh wird für den Winter geschlachtet

7. Boron: *Heimkehrfest:* Besinnliches Fest, in dem man von Sonne und Wärme Abschied nimmt. Das Herdfeuer wird mit einem glühenden Span aus dem heiligen Feuer des Travia-Tempels angezündet, die Glut wird bis zum Ende des Winters auch über Nacht in einem Feuergefäß aufbewahrt.

1. Firun: *Wintersonnwendfest:* fröhliches und besinnliches Fest das auf nivesische Bräuche zurückgeht (und von den Nivesen ebenfalls begangen wird). Freunde und Familien (Sippen) treffen sich zum Festmahl, zu dem jeder etwas beisteuert, man teilt, was man hat. Speisung der Armen.

30. Tsa: *Ifirstag:* großes Fest der Thorwaler-Ottajasko, bei dem man die Reste der Wintervorräte vertilgt

7. Phex: *Tag der Meeresfrüchte:* Am Abend der ersten Ausfahrt der Fischer nach dem Winter gibt es im Hafen ein ausgelassenes Fest (musste die letzten Jahre um einen Monat nach hinten verschoben werden).

16. Phex: *Tag des Phex* – Anders als anderswo wird dieser heimliche Feiertag ganz offen begangen. Es gilt als glückbringend, wenn einem an diesem Tag eine Kleinigkeit stibitzt wird oder es einem gelingt, jemanden um eine solche zu erleichtern.

1. Peraine: *Grimmsend* – Die Wintergeister werden sprichwörtlich aus dem Haus getrieben. Man öffnet alle Fenster, Türen und Tore und fegt Stuben, Ställe, Werkstätten und Scheunen kräftig aus. Insbesondere die jungen Leute feiern ausgelassen in den Straßen und jagen als Wintergeister verkleidete Gefährten aus der Stadt.

20. – 30. Ingerimm: *Warenschau:* Händler, Handwerker, Elfen, Nivesen stellen ihre Waren zur Schau, die großen Handelskontore zeigen vor allem ihre Importe

kommt. Na ja, dennoch besser, als wenn dem Rastburger ein Hürchen gekrümmt worden wäre. Dann hätten wir bluten müssen.»

—zur Marktwache abkommandierter Stadtgardist zu einem Kollegen, zeitgenössisch

Einmal im Jahr, Ende Ingerimm, herrscht in Riva Ausnahmezustand: Dann nämlich ist die Zeit der Warenschau gekommen, der bedeutendsten Messe im Norden des Kontinentes. Von nah und fern strömen Kauflleute und Schaulustige herbei – die, die das Besondere suchen, und die, die es feilbieten.

Dann drängen sich im Hafen die Schiffe dicht an dicht. Aber auch auf Karren und Kutschen, zu Fuß und mit Saumtieren drängt es die Menschen in die Stadt. Für Tagelöhner ist die Warenschau der höchste Feiertag, kaum kommen sie zur Ruhe, wenn es heißt, Waren ab- und aufzuladen, umzuschichten und an den gewünschten Ort zu transportieren.



Jeder Platz, jede Gasse, jede Laube wird für Verkaufsstände genutzt, die Markthalle quillt über. Die begehrtesten Standplätze sind seit Generationen verpachtet. Für den Preis, den Stand der Stoorrebrands in der Markthalle zu übernehmen, könnte man ebenso gut ein kleines Haus erstehen.

Auf den Wiesen vor der Stadt erhebt sich eine Zeltstadt, wo weitere Händler ihre Ware verkaufen, wo fahrende Handwerker ihre Dienste anbieten, und wo Gaukler, Wanderbühnen und andere Fahrende ihre Kunststücke zeigen. Wirte und Garküchen wetteifern um die Gunst der Gäste, verlockende Düfte lassen einem das Wasser im Munde zusammenlaufen. Aus dem Rupert-Knorre-Brunnen fließt Freibier, selbst wenn es sich nur um das heimische Dinkeldünnbier handelt. Ein Immanenturnier sorgt für zusätzliche Kurzweil und lockt selbst noch die an, die dem phexischen Treiben abhold sind. Und auch für zwielichtiges Gesindel, für Bettler, Beutelschneider, Rosstäuscher und Fälscher stellt die große Messe in Riva einen Anziehungspunkt dar.

Zu kaufen gibt es nahezu alles, was das Herz begehrt, vom zierlichen Fingerhut aus Perlmutter bis zum wuchtigen Kassettenschrank aus Moorholz, vom exotischen Räucherwerk bis zu heimischem Schafschinken, von Premer Feuer bis Bosparanjer. Nivesisches Wildleder findet begeisterte Abnehmer, ebenso wie die kunstvollen Knochenschnitzereien, Einlegearbeiten aus Perlmutter oder elfische Waren. Neben der Zeltstadt ist ein Areal den Viehhändlern vorbehalten. Zwischen den Gattern und Ständen herrschen ohrenbetäubender Lärm und infernalischer Gestank.

Die unvermeidlichen Streitereien halten die Marktwache auf Trab. Sie muss prüfen, ob es sich wirklich um Betrug handelt, muss schlichten, abwiegeln und nötigenfalls auch einmal einen Unbelehrbaren in den Kerker sperren, bis sich die Gemüter wieder beruhigt haben.

DIE KATAKOMBEN VON RIVA

»Gerüchten zufolge verbirgt sich unter der Stadt am Kvill ein gigantisches System aus Gängen, Kavernen und Höhlen. Von Al'Anfa bis Frigorn erzählt man sich diese Mür, und manche sind nur aus dem Grund in die Stadt gekommen, um mit eigenen Augen die Labyrinth zu schauen und den dort angeblich lauernden Ungeheuern ihre Schätze zu entreißen.

Urheber dieser Gerüchte ist wohl ein umtriebiger Streuner namens Brandiban Atticus, der sich eine goldene Nase damit verdient haben soll, angeblich exklusive Schatzkarten und ein Vademecum an arglose Naivlinge zu verkaufen, dem angeblich zu entnehmen war, wo die gefährlichsten Bewohner der Rivaner Unterwelt hausen und wie sie zu bezwingen sind.

Die Tröpfe, die sich auf den Weg machten, fanden bald heraus, dass man sie verladen hatte. Den meisten war dies unendlich peinlich, zudem hatten sich einige verschuldet, um die Expedition zu beginnen. Was lag also näher, als daheim so zu tun, als ob man in Riva sein Glück gemacht habe und das Handbuch an den nächsten Dummkopf zu einem hohen Preis zu verkaufen. Auf diese Weise verbreiteten sich die Kopien von Buch und Karte nach und nach über ganz Aventurien.

An Atticus' Geschichte war wenig genug wahr. Aber ein Körnchen Wahrheit ist doch darin, wie bei jeder guten Geschichte.»

—aus Was glaubt das Volk von Errik Dannië

Nur der älteste Teil der Stadt, das Burgviertel Aelderfried, der alte Hafen und Teile Krämerfrieds sind auf felsigem Grund gebaut, der den Bau von Kellern und Stollen erlaubt. An den Ufern des Kvill hingegen ist der Boden feucht, und man muss lange Holzstämme in den Boden rammen, auf denen die Fundamente ruhen. Dort, wo der Untergrund felsig ist, gibt es unter einzelnen Häusern Keller und Katakomben. Diese dienen zumeist als Lagerstätte für empfindliche Güter, die kühl und dunkel gelagert werden müssen. Vom Haus der Ingstroks heißt es, dass sich ein Stollen so tief in die Erde bohrt, dass man dort Schnee aufbewahren kann, der bis in den Sommer gefroren bleibt. Auch die Burg verfügt über weitläufige Kelleranlagen, die sich über mehrere Stockwerke erstrecken. Einige der Keller und Stollen sind miteinander verbunden. Man munkelt sogar, dass man auf diesem Wege von der Burg bis vor die Stadtmauer am Rondrator gelangen kann, wo sich ein verborgener Einstieg befinden soll. Auch einen Tunnel, der bis ins Hafenbecken führt, soll es geben.

Nicht alle diese dunklen Gänge und Kammern dienen jedoch nur ehrlichen Zwecken. Im dunklen Schoß Deres lässt sich manches verbergen, der geheime Versammlungsraum einer verbotenen Sekte ebenso wie das geheime Versteck einer Diebesbande, wo sich nicht nur reichlich geplündertes Gut, sondern auch ein untergetauchter Tunichtgut verbergen mag. Ob ein Magier der Akademie unter seinem Wohnhaus ein Labor unterhält, in dem Dinge zusammenbraut, die ihn Kopf, Kragen oder gleich seine Seele kosten können, ist ebenso denkbar, wie das verschwiegene Eckchen, in der sich das Liebespaar, dessen Familien es nicht dulden wollen, dass sie beisammen sind, zum Stelldichein trifft. Eine andere Frage ist, ob sich in der Tat monströse Bewohner in den Katakomben tummeln. Es ist gut möglich, dass sich durch die Einstiege und Zugänge auch solche Bewohner in die Tunnel schleichen, die man gemeinhin als Monstren bezeichnet: geisterhafte Riesenspinnen, Morfus, Riesenamöben, Wolfsratten und anderes Gezucht.

DIE STADTHEILE RIVAS

»Früher, ja da war Riva ein sicherer Hafen. Aber seitdem diese Herumtreiber in Massen in die Stadt drängen, ist es mit dem Frieden vorbei. Wie in Mengbilla geht es hier zu, alle naselang treibt jemand mit aufgeschlitztem Bauch im Hafenbecken oder liegt einer zu Tode geprügelt in einer dunklen Gasse. Man ist seines Lebens nicht mehr sicher. Und wisst ihr, was ich auch gehört habe? Die Schweine, die dieser nivesische Wäscher hält, die sind nicht etwa so fett, weil man sie mit Küchenabfällen mästet. Ja, glotzt du nur, du Gimpel. Die Leichen verfüttern sie an die Viecher, ich schwör es euch.«

—Asmodette Bramhusen, Kapitänin der Königlich Salzaranischen Handelskompanie, zeitgenössisch

AELDERFRIED

Der älteste Stadtteil Rivas ist Aelderfried, dessen Wahrzeichen die massige Dragenburg ist. Das Viertel ist auf festem Felsengrund errichtet und vor Überschwemmungen weitgehend gefeit. Schmucke Patrizierhäuser säumen die verwinkelten Gassen, in denen Kaufleute, Edelhandwerker und Patrizier – kurz – alle die, die es in der

Stadt zu etwas gebracht haben, wohnen. Mögen die Häuser mit den charakteristischen Stufengiebeln auch vergleichsweise bescheiden anmuten, wer hier wohnt, kann zumeist auf eine lange und erfolgreiche Tradition als Bürger der Stadt zurückblicken. Sittsamer Bürgerstolz und patrizische Tugenden herrschen hier. Man ist stolz auf das, was man mit der eigenen Hände Arbeit und kaufmännischem Geschick geleistet hat, und kein Adel ist da, der von Praios' Gnaden diesen Bürgersinn beschneiden könnte. Hier herrscht auch der alte Rivaner Geist: Eng zusammenstehen und füreinander da zu sein, da niemand sonst es tut. Erst in jüngster Zeit hat die allgemeine Verrohung der Sitten in der Stadt auch hier erste Auswirkungen gezeigt. Immer häufiger schaut man auch in den besseren Kreisen zunächst auf das eigene Wohl, statt sich um das aller zu bemühen.

Versuchen von Neubürgern, sich in Aelderfried niederzulassen, haben sich die Alteingesessenen bislang erfolgreich erwehrt. Das geht so weit, dass leerstehende Häuser aufgekauft werden, um zu verhindern, dass ein interessierter Neubürger, den man nicht will den Zuschlag bekommt. So ein Haus steht dann gegebenenfalls leer, die Läden verammelt, Treppenstufe und Ziegelritzen von Moos überwuchert.



Die Gassen im Aelderfried sind sämtlich gepflastert, man achtet auf Sauberkeit und darauf, dass niemand seinen Abfall in die Gasse schüttet oder sein Vieh auf der Straße hält, wie es in den anderen Vierteln durchaus üblich ist. Zu den illustren Bewohnern des Viertels gehört auch der berühmte Instrumentenbauer Storianio Vardari.

DIE DRAGENBURG (1)

Die trutzige Burg, steinerner Wächter über die Hafeneinfahrt, scheint auf den ersten Blick aus dem Felsengrund emporzuwachsen. Mauern und Türme bestehen aus demselben Stein wie der erhabene, mit Flechten überwachsene Felsen, auf dem sie sich gründet, nicht jedoch Wohnturm und Wirtschaftsgebäude, deren obere Geschosse aus weiß gekalktem Backstein gemauert sind, denn Naturstein ist rar in dieser Gegend.

Insbesondere seit Gloranas Herrschaft nimmt man die Instandhaltung der Anlage und den Wachdienst ernster, wovon auch zwei mittlere und eine schwere Rotze auf den Türmen künden. Der umlaufende Wehrgang ist zum Schutz gegen die unwirtliche Witterung und mögliche Pfeilhagel überdacht.

In der Burg haben Stadtgardisten und Söldner ihr Domizil. Der Sitz der Gardisten befindet sich traditionell im Wohnturm, ein karges und klammes Quartier, wo es in allen Ecken zieht. Die Gardisten neiden den Söldnern zwar ihre leidlich bequemeren Stuben in einem der Wirtschaftsgebäude, würden aber dennoch niemals ihr Privileg aufgeben.

Die älteren Gebäudeteile sowie Wasserspeier und Verzierungen erinnern noch heute an die Erbauer der Feste, Abbildungen zeigen kämpfende Drachen, längst vergessene Wappen und rondrianische Symbolik, von denen viele jedoch vom rauen Klima fast zur Unkenntlichkeit verschliffen sind. Ein Rondra-Schrein im Wohnturm hat jedoch die Zeiten überdauert, er wird von den Gardisten in Ehren gehalten. Der Schwertbund indes scheint den Schrein vergessen zu haben, denn niemand kann sich erinnern, wann das letzte Mal ein Rondra-Geweihter in Riva war, den Schrein neu zu weihen. Ein gut erhaltenes Halbreilief zeigt Rondra im Kampf mit dem löwenhäuptigen Famerlor, daneben finden sich archaische Abbildungen von Gerüsteten, die mit großen Speeren gegen echsenähnliche Wesen kämpfen. Auffällig ist ein faustgroßes Kupferhalbreilief, das in die Mauer eingelassen ist und einen männlichen Löwenkopf zeigt, der einstmals wohl etwas im Maul hielt. Heute sind zwei der Reißzähne abgebrochen, der mutmaßliche Inhalt verschwunden.

Die Burg verfügt über weitläufige Keller, in denen nicht nur Vorräte für den Kriegsfall und Waffen gelagert werden, sondern auch einige Kerkerzellen untergebracht sind.

Der größte, dem Hafenbecken zugewandte Turm der Burg trägt unterhalb des Zinnenkranzes einen ungewöhnlich großen Wasserspeier in Gestalt eines löwenhäuptigen Gargyls. In Riva kennt man die Figur unter dem Namen *Farom* und es heißt, er wäre der Letzte der Famerlorianer, der aufmerksamen Blicks über die Feste wacht und sie gegen jeden Feind verteidigt. Tatsächlich wollen einige Wachen bemerkt haben, dass Farom seine Position alle paar Wochen ein wenig ändert und manch einer schwört Stein und Bein, dass er in stürmischen Nächten gar abhebt, um die Burg zu umkreisen. Seine Krallen sollen auf der Feste, aber auch auf manchem Dach der Stadt tiefe Kratzspuren hinterlassen, sein Anblick manch nächtlichem Herumtreiber nächtelan-ge Alpträume bereiten (👁 173 B).

DAS ROTGIEBELHAUS, WOHNSTATT DER FAMILIE INGSTROK (8)

Das Rotgiebelhaus ist ein typisches Beispiel eines Rivaner Patrizierhauses: drei Stockwerke hoch, mit schmaler Vorderfront, hohen, spitzbogigen Fenstern und einem steilen Ziegeldach. Der Stufengiebel ist mit allerlei Zierrat und Durchbrüchen versehen. Die einstigen Lagerräume im Erdgeschoss hat man zu einer Schreibstube und einem Empfangssalon umgewidmet, derweil die gute Stube im ersten Geschoss, ein mit Butzenfenstern und Kachelofen prachtvoll ausgestat-

teter Raum und die Schlafräume im obersten Geschoss noch genauso aussehen, wie zu der Zeit, als das Haus Wohn- und Geschäftssitz zugleich war. Das Schnitzwerk an den holzgetäfelten Wänden und dem Treppengeländer sucht in Riva seinesgleichen, es stammt von der Hand eines halbelfischen Künstlers. Mobiliar und Ausstattung sind gediegen, sie künden vom Reichtum der Bewohner, ohne protzig zu wirken.

In einem Anbau im Hinterhof befindet sich die Küche, auch die Dienstboten haben hier ihre Schlafstätten. Das breite Tor, das einstmals Karren als Durchfahrt in den Hof, der von weiteren Lagerräumen umringt ist, diente, ist ebenso erhalten, auch wenn die vornehmen Bewohner es mittlerweile bevorzugen, die neu angelegte Spitzbogenpforte zu nutzen.

Die Ingstrokes sind der Inbegriff einer Rivaner Patrizierfamilie: altehrwürdig, sittenstreng und moralisch integer, geschäftstüchtig, aber nicht gierig. Man begegnet dem Neuen mit Vorsicht und schätzt das Althergebrachte, investiert konservativ und hält sich von Flausen fern. Kurz und gut, man hat es mit dem Vertreter einer vergangenen Zeit zu tun.

Das Geschäft der Ingstrokes ist insbesondere durch den Handel mit Salz und Salzfisch groß geworden, außerdem exportiert man feine Lederwaren und hochwertige Tüche.

Matti Ingstrok, Patriarch der Familie, war bis zu seiner jüngst erfolgten Abwahl lange Jahre Bürgermeister der Stadt. Die unerwartete Niederlage hat dem honorigen Mann einen schweren Schlag versetzt. Es ist ihm, als wäre mit seiner Abwahl das Ende des Rivas, für das er steht, endgültig gekommen.

VILLA SYPHAX (9)

Die Villa der Familie Syphax fällt mit ihrem weißen Putz, den Ziertürmchen und dem nach Gareth Mode angelegten Garten, mit Wasserspielen und kiesbestreuten Wegen aus dem sonst bescheidenen Rahmen. Zu allem Überfluss hat der Vorfahr der letzten Erbin Donatella (siehe Seite 143) das Haus nicht wie üblich mit der Giebelseite, sondern mit der Längsseite zur Straße gebaut, eine unerhörte Verschwendung, bemisst sich die Grundsteuer doch nach dessen Breite zur Straße.

Der säulengeschmückte Porticus und die doppelflügelige Eingangstür, das Prunkstück eines horasischen Meisters mit kunstvollen Schnitzereien, suchen an Eleganz ihresgleichen.

Die Herrin des Hauses war für ihre Gesellschaften bekannt, zu denen sie gerne Weitgereiste einlud, die von ihren Erlebnissen berichteten. Das Haus war für Künstler eine Insel in einem Meer aus Nüchternheit. Man schätzte die Gesellschaft von Poeten, Malern und Musikern – in einer Stadt, in der Kunst nur dann geduldet wird, wenn sie auch einen Nutzen hat, keine Selbstverständlichkeit. Da die Letzte der Familie als hoffnungslos verschuldet gilt und auch schon damit begonnen hat, das Tafelsilber zu verschern, ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis das Haus einen neuen Eigentümer bekommt.

Mancher zerreißt sich nun das Maul über die unglückliche Familie und wähnt Verschwendung und Luxussucht als Ursache des Niedergangs. *„So etwas kommt von so was ...“*, heißt es hinter vorgehaltener Hand, wenn Donatella sich mit gramgezeichnetem Gesicht und starr um Haltung ringend in der Stadt blicken lässt (siehe Seite 171).

DAS HAUS ZUM DELPHIN (10)

Das schlichte Haus an der Fischergasse ist das neue Domizil von *Dermot von Paavi*, rechtmäßiger Erbe des Herzogsthrons von Paavi, der der Eishexe Glorana weichen musste. Das Haus gehört Renard Fuchsbach, einem tief efferdgläubigen Mann, der den tapferen Paavier, eine der Symbolfiguren des Widerstands gegen die Heptarchin, freigebig unterstützt.

Wenn Dermot in Riva weilt, ist das Haus, dessen Giebel mit einem geschnitzten springenden Delphin geschmückt ist, ein Anlaufpunkt



für Kämpfen gegen die Eishexe. Hier werden neue Pläne geschmiedet, Informationen ausgetauscht und Unterstützer untergebracht, hier sammelt man Geld und Güter für den nächsten Schlag, lagert die nötige Ausrüstung und Vorräte. Der Patrizier Fuchsbach, der gar kein eigenes Kontor mehr, sondern nur Beteiligungen an den Unternehmungen anderer Händler unterhält, hat seine Anteile an zwei Handelsköggen dem landlosen Herzog von Paavi überlassen, um den heiligen Kampf zu finanzieren.

ΠΑΝΔΥΣ-VILLA (II)

In dieser alten Bürgervilla sollte ein Nandus-Tempel entstehen, doch reichten die Spenden nicht aus und der Geweihte zog weiter. Stattdessen dient das Haus nun der Privatlehrerin Dolara Engstrand, deren Name von ihren Schülern gerne zu Strenghand verballhornt wird, als Schulgebäude, in dem sie den Nachwuchs solventer Bürger unterrichtet. Für fortgeschrittene Eleven bietet sie außerdem Stunden in angewandter Rhetorik und Fremdsprachenunterricht an. Die gestrenge Frau ist bei den Eltern ob ihrer Erfolge ebenso beliebt wie bei den Schülern ob ihrer harten, unnachgiebigen Hand berüchtigt. Es heißt, bei Dolara könne selbst ein Ork Lesen und Schreiben lernen.

ΑΕΛΔΕΡ-ΥΠΟ ΠΕΥΚΗΑΥΕΝ

Von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang herrscht im alten und im neuen Hafen reges Treiben. Rau schallen die Rufe der Schauerleute, Kärner und Lastenträger über die weitläufigen Anlegestellen. Schwer hängt der Geruch nach Teer und Fisch über dem Hafenbecken, in das sich der Kvill in ruhigem Lauf ergießt. Selbst große Potten können in den Sommermonaten hier anlegen, Becken und Fahrinne sind tief genug.

Einige Schiffseigner ziehen den Hafen von Riva dem von Enqui vor, die einen, weil es ihnen missfällt, dass nun die Thorwaler in Enqui das Sagen haben, die anderen schätzen es, dass seit geraumer Zeit im Rivaner Hafen nicht mehr ganz so genau hingesehen wird, was be- und entladen wird. Das betrifft zum einen Produkte vom Wal – wobei jeder Kapitän sich des Wagnisses bewusst sein muss, Swafnirs heiliges Tier unter den Augen der Thorwaler zu verkaufen –, aber auch anderes unlauteres Gut oder solches, bei dem man Zoll sparen will.

Im Hafenviertel reihen sich Kontore und Lagerhäuser dicht an dicht. Am Neuhaven, der aufgrund seiner Lage flutgefährdeter ist als der Aelderhaven, hat man einige Lagerhäuser auf Stelzen gebaut. Sehr zum Ärger der Eigentümer sind die trockenen Flecken unter den Häusern beliebte Schlafplätze für Habenichtse und Neuankömmlinge, die sich nur mit grober Hand kurzzeitig vertreiben lassen.

Auf dem Markt im Neuhaven werden frisch gefangene Efferdfrüchte und Fisch feilgeboten.

Typische Hafenkaschemmen und Seemannsquartiere findet man im Rivaner Hafen kaum. Das 'Gesindel', darin ist man sich einig, hält man am besten von den wohlhabenden Bürgern fern. Und so sind die Seeleute, die auf der Suche nach Unterhaltung oder einem Quartier auf festem Boden sind, ein vertrauter Anblick auf der Kvillbrücke, wenn sie sich auf den Weg in die Undere Wyk machen, wo sie und ihre Heuer willkommen sind.

ΔΑΣ ΣΤΟΕΡΡΕΒΡΑΝΔΤ-ΚΟΝΤΟΡ (Ι2)

Seit 999 BF unterhält das Handelshaus Stoorrebrandt eine Niederlassung in der Stadt am Kvill, und lange Jahre war dieses Kontor ein besonderes Steckenpferd des Handelsmagnaten Stover Regolan Stoorrebrandt, der großen Gefallen daran fand, sich als großzügiger Gönner zu zeigen. Dass er im Jahr 1008 BF den Grundstein für 'seine' Magierakademie ausgerechnet hier und nicht in seiner Heimat legte, war ein weiterer Beweis für den Stellenwert, den Riva unter den Besitzungen des Bornländers einnahm. Doch die Umstände ändern sich. Emmeran von Stoorrebrandt, der seinem Vater als Herr über das Handelsimperium nachfolgte (siehe das Abenteuer **Drei Millionen Dukaten**), legt andere Schwerpunkte.

Das Kontor ist ein imposantes, doppelgiebliches Gebäude im Festumer Stil. Der linke Bau dient als Lagerhaus mit Ladeluken in allen Stockwerken und einem Kran am obersten Giebel, der rechte beherbergt das eigentliche Kontor, einen Salon und die Wohnstatt des Kontorleiters und seiner Gehilfen. Zu dem Anwesen gehören Wirtschaftsgebäude und Ställe rings um den weitläufigen Hof sowie eine Remise. Neben dem Kontor besitzt die Familie noch diverse Speicher am Hafen und seit einigen Jahren auch ein Fuhrunternehmen.

Kontorleiter ist *Bärmund Erbarmer*, ein stattlicher Mittvierziger mit schulterlangen, braunen Locken und leutseligen dunklen Augen (1,98, beliebt, Doppelkinn, kreuzergroßes Muttermal auf der linken Wange, tiefe, angenehme Stimme, volltönendes Lachen). Erbarmer hat dieses Posten bereits seit zwölf Jahren inne; er ist nicht nur ein gewitzter Geschäftsmann, der weiß seine Beliebtheit zunutze zu machen, sondern versteht sich auch darauf, den Interessen seines Herrn durch sein Wirken im Rat, wie auch auf weniger offenkundige Art und Weise Geltung zu verschaffen. Dass sein Einfluss schwindet, bedrückt den Bornländer ebenso, wie das mangelnde Interesse Emmerans am Schicksal des Rivaner Kontors. Allerdings ist es nicht seine Art, aufzugeben.

Das Kontor genießt in der Stadt hohes Ansehen, die Stoorrebrandts gelten zwar als harte, aber faire Geschäftspartner.

Seit dem Sommer 1031 BF ist Erbarmers Leitung des Kontors nicht mehr ganz unumstritten. Da nämlich entsandte Emmeran Stoorrebrandt seine nichtsnutzige Schwester Vanjescha (siehe Seite 166) in den Norden, um "dort das Kaufmannshandwerk von der Pike auf zu lernen". Bärmund sieht die Gesellschaft der Stoorrebrandt-Tochter mit gemischten Gefühlen. Einerseits gefällt es ihm wohl, die schöne und lebenslustige Frau um sich zu haben, andererseits stört es ihn sehr, dass sie sich kraft ihres Namens herausnimmt, sich über Gebühr in die Geschäfte einzumischen.

ΚΟΝΤΟΡ ΡΑΣΤΒΥΡΓΕΡ (Ι3)

Die Händlerfamilie Rastburger (siehe **GA 45, 51** und **Großer Fluss 172**) ist seit 1002 BF in Riva präsent. Mit Mut zum Risiko und einem untrüglichen Gespür für einträgliche Geschäfte führte Brendan Inveric, der inzwischen im Ruhestand in Aelderfried lebende erste Leiter des Kontors, das Unternehmen zu großem Erfolg. Inzwischen sind die Rastburger zum zweitwichtigsten Handelshaus am Platze aufgestiegen. Sitz des Kontors ist ein repräsentativer Ziegelsteinbau im albernischen Stil. In einem Nachbarhaus hat die kontoreigene Söldnertruppe, die *Rastburger*, ihr Quartier.

Leiterin des Kontors ist seit 1027 BF Jarwen Seehoff (siehe Seite 163). Wie ihr Vorgänger logiert sie im Kontorgebäude. Das Verhältnis der beiden ist nicht ungetrübt: Jarwen, die die Order ihrer Herrin, der Matriarchin Alvide Rastburger, für immer größeren Profit zu sorgen, kostete es, was es wolle, ebenso getreulich wie skrupellos umsetzt, war Brendans ständige Vorhaltungen über mangelnde Moral und unseriöse Geschäftsmethoden schließlich so leid, dass sie ihm das Haus verboten hat. Allerdings war sie jüngst gezwungen, das zu revidieren: Seit 1032 BF weilen eine Nichte und ein Neffe Alvides in Riva, zur Ausbildung, wie es heißt. Alvide hat sich dem Wunsch ihrer Schwester Doride nicht verwehrt, dass sich Brendan ihrer Sprösslinge annimmt. Und so muss Jarwen erneut die Vorhaltungen ihres Vorgängers zähneknirschend ertragen (siehe auch Seite 163).

Zahlreiche Handwerker der Stadt stehen in Schuldknechtschaft des Kontors (siehe Seite 144) und sind auf Wohl und Wehe von den Rastburgern abhängig.

Das Kontor hält außerdem eine Reihe Holzfäller, Bernsteinsammler und Jäger in Lohn und Brot. Diese genießen den Vorteil, dass die Rastburger Söldner auch für ihre Sicherheit sorgen. Der Konkurrenzkampf wird schärfer, je mehr Menschen ein Auskommen suchen, und Handgreiflichkeiten und Überfälle sind leider keine Seltenheit mehr. Mit den schlagkräftigen Söldnern im Rücken



muss man Konkurrenten und Räuber kaum mehr fürchten. Diese Gewissheit wiegt den Nachteil durchaus auf, die Güter ausschließlich an das Kontor zu verkaufen, selbst wenn andere Händler deutlich besser zahlen. Auch sollte sich keiner einfallen lassen, dieser Versuchung nachzugeben, denn dann kümmert sich die hauseigene Truppe um den unsicheren Kantonisten und nicht um die Konkurrenz.

Generell sagt man Jarwen Seehoff nach, dass sie bei ihren Geschäften eher auf Masse als auf Klasse setzt.

HORASKÄISERLICHE PRIVILEGIERTE NORDMEER-COMPAGNIE (HPNC) (14)

Die 1024 BF gegründete Nordmeer-Compagnie hat ihr Domizil an ebenso renommiertem wie traditionsreichen Ort genommen: im ehemaligen Kontor des Handelshauses Liegerfeld&Sandfort. General-Commissaria des Kontors ist Svelinya Kuyfhoff (siehe Seite 164), der auch eine kleine Niederlassung der Compagnie in Leskari untersteht.

Das Kontor ist Teil eines großen, mit einer Steinmauer umgebenen Anwesens. Dazu gehört nicht nur das Kontorgebäude, ein frisch renovierter Fachwerkbau, sondern auch ein großes Lagerhaus sowie Ställe und Remise. Svelinya ist es durch zähes Verhandlungsgeschick und blanke Dukaten gelungen, mit den besten Möbelschreibern Rivas Exklusivverträge abzuschließen – was insbesondere den Rastburgern und den Stoerrebrandts ganz und gar nicht schmeckt. Für den Nachschub an Holz sorgen inzwischen eigene Arbeiter, zumeist gescheiterte Schatzsucher. Insbesondere die Suche nach Moorholz ist gefährlich, aber auch einträglich. Allerdings sind die Holzsammler verpflichtet, etwaige Funde (siehe auch Seite 161, **Das Riedemoor**) gegen eine Prämie an das Kontor abzugeben. Wehe dem, der glaubt, sich mit einem wertvollen Fund aus dem Staub machen zu können. Svelinya scheut selbst nicht davor zurück, die berüchtigten Nivesischen Kopfgeldjäger (siehe Seite 165) auf die Spur zu setzen, um das gestohlene Gut zurückzuholen.

Auch für wertvolle Pelze finden sich im Horasiat solvente Abnehmer. Die HPNC hat ebenfalls Jäger unter Vertrag. Weitere wichtige Waren sind Bernstein, Panzerkrabben und Wildleder (siehe auch Seite 171). Svelinya legt größten Wert auf höchste Qualität, für die sie auch angemessen zahlt. Minderwertige Felle dürfen die Jäger an andere Interessenten verkaufen. Schund und Massenware überlässt sie Konkurrenten wie Rastburger oder den Nostriern.

HEILIGE HALLE DER BESTÄNDIGEN FLUTWACHT – EFFERD-TEMPEL (2)

Eines der ältesten Gebäude Rivas – zudem eines aus Stein – ist der Efferd-Tempel, im Volksmund **Flutwacht** genannt. Obwohl Riva seinen Wohlstand zu einem großen Teil dem Meer verdankt, so fürchtet man dennoch Efferd und seine launenhafte Macht. Die Kultstätte besteht aus zwei miteinander verbundenen Gebäuden. Bethalle und Sakralräume sind im größeren Haus untergebracht, Wohn- und Verwaltungsräume finden sich im Nebengebäude. Der gesamte Tempelkomplex ist weiß gekalkt, die Außenwände sind zudem mit Bildern von typischen Meeresbewohnern des Golfs von Riva geschmückt. Besonders häufig ist dabei das Bildnis jagender Zergwale. Diese gelten als Verkörperung der Tugenden, denen sich die hiesigen Efferd-Geweihten vor allem verpflichtet fühlen: der wehrhaften Wacht gegen die im Norden dräuenden Schrecken und der ungezügelten Freiheit auf allen Ozeanen Deres.

Die Bethalle ist dicht an das Hafenbecken gebaut, so dass bei Flut etwa ein Drittel der heiligen Halle unter Wasser steht. Zuweilen spült die Flut wertvolle Gaben des Gottes in den Tempel, derweil das abfließende Wasser bei Ebbe die Opfergaben der Gläubigen ins Reich Efferds zieht.

Prunkstück dieser Sammlung sind vier riesige Grünwalrippen, die 829 BF in der Taiga gefunden wurden, kurz nach dem der Tempel seine Weihe erhalten hatte. Seitdem halten Beinschnitzer für Riva

bedeutsame Ereignisse, ja der ganzen Region, darauf in kunstvollen Darstellungen fest.

Dem Tempel (4 Geweihte, 4 Graulinge) steht *Fenew Muskelken* (35, braune lange Haare, charismatisch, intelligent, umtriebig) vor, ein energischer Bornländer, der als überaus geschäftstüchtig gilt, und sich regelmäßig an Kaufmannsfahrten finanziell beteiligt. Fenew versteht es die Gläubigen für seine Ideen zu begeistern (und einzuspinnen), er gilt als geschätzter Ratgeber. Dem traditionellen Efferd-Ritus verhaftet ist *Arvid Muschelklau* (44, Hüne, ungezügelter rotes Haar, Vollbart, launisch und polternd). Fast täglich fährt er mit den Fischern hinaus und ist bei ihnen beliebt und wird respektiert. *Muschelklau* ist ein Ehrenname, den die Fischer Arvid gaben, nachdem er – in Rage – einer Möwe nach stundenlanger Jagd eine besonders prächtige Muschel abgenommen hatte.

Seit 1022 BF residiert der Meister der Brandung für Ifirns Ozean, *Goswyn Orezarson*, nicht mehr in Thorwal, sondern in Riva, wo er über den Bann des Seehandels mit Glorania wacht. Der Metropolit weilt häufig mit seinem Tempelschiff auf See, um Schmugglern das Handwerk zu legen, vor allem aber, um seinem Herrn nahe zu sein und seine Ratschlüsse zu vernehmen. Seine Präsenz hat der Efferd-Gemeinde eine hohe Reputation und weiteren Zulauf beschert.

KRÄMERFRIED

»Müßig schreitet eine Kauffrau in einem fuchsverbrämten Kleid aus Wolle, dessen üppiger Faltenwurf verrät, dass die Dame nicht sparen muss, mit ihrer Magd über den Markt. Das Mädchen hält mit großen Augen Maulaffen feil, muss wohl eine aus der Provinz sein. Bautz, hat sie eine Schelle von ihrer Herrin bekommen, die sie gleich zweimal ermahnen musste, ein gekauftes Stück Fleisch aus der Hand des Fleischhauers anzunehmen und in den Korb zu packen, den sie für ihre Herrin trägt. Schon stellt sich ein kleines Hündchen mit spitzen Ohren und Ringelschwanz auf die Hinterbeine und dreht sich lustig im Kreis, die braunen Augen fest auf das Stück Fleisch gerichtet, die Zunge hängt ihm geifernd aus dem Hals. Das Mädchen lacht, doch das bringt ihr die zweite Ohrfeige ein, wütend zerzt ihre Herrin sie am Arm von dannen. Der Metzger zuckt die Achseln und wirft dem Hündchen ein Stück Innereien zu, den das Vieh aus der Luft aufschnappt. Dann ist es auch schon von dannen. Hund müsste man sein und tanzen können, dann ginge es einem manches mal besser ...»

—aus den Erzählungen des Spielmanns Lutger von Honingen, 990 BF

Der Marktplatz ist das merkantile Herz der Stadt. Alltags reihen sich die Stände dort dicht an dicht, bieten Kaufleute, Krämer und Tändler, Gemüsehändler, Brauer, Bauern und Metzger ihre Waren im Schatten der imposanten Bürgerhäuser feil. Bedienstete stehen schwatzend am Marktbrunnen, die Körbe mit Besorgungen achtlos neben sich gestellt.

Zwei Gebäude dominieren den Marktplatz, zum einen die prachtvolle Tempelhalle des Phex, erbaut durch die reichen Spenden der Bürger; nicht minder imposant die benachbarte Markthalle, ein Bau mit Arkaden und Galerie: gleichsam zwei Stätten, an denen dem Wohlstand auf ganz eigene Weise gehuldigt wird. Dagegen wirkt das alte Rathaus, in dem seit einigen Jahren das Gericht untergebracht ist, geradezu bescheiden. In der Nachbarschaft von Kontoren, wie dem der Ingstrosks, und figurenverzierten Bürgerhäusern findet sich die Gildenhalle der Fernhändler, ein weitläufiger, rotverputzter Steinbau, der die **Gildentube** (Q 10, P 10, erlesene Küche, exquisiter Weinkeller) (19), ein der Gilde und ihren Gästen vorbehaltenes Lokal, und einen Festsaal beherbergt.

Nicht nur Kaufleute, auch Handwerker prägen das Bild. Allerdings sind es keine Grobschmiede, Metzger und Flickschneider, die hier ihre Wohn- und Werkstatt haben, sondern die nobleren Vertreter der ingerimmschen Künste: Perlmutschleifer und -schneider, Handschuhmacher, Kürschner und Apotheker, Putz- und Gewandmacher und anderes edle Handwerk.



Weite Teile des Viertels sind gepflastert, selbst der Marktplatz ist mit Steinen ausgelegt, nicht jedoch die Gassen in Ufernähe und an der Mauer.

RATHAUS (15)

Es mag den Reisenden verwundern, dass das Rathaus Rivas nicht etwa am Marktplatz, sondern relativ fernab, am Ufer des Kvill zu finden ist. Jedoch entfachte sich vor zwanzig Jahren, als das alte Rathaus zu eng geworden war, und man ein neues bauen wollte, ein denkwürdiger Streit, der letztendlich dazu führte, dass Rivas bedeutendstes öffentliches Gebäude, der Sitz der Stadtregierung und Amtssitz des Bürgermeisters, sich nunmehr in jenem zweistöckigen Backsteinbau am Ratsplatz befindet.



Im Rathaus tagt nicht allein der Rat, hier sind auch die Schreibstuben der Magistratsgehilfen und Schreiber untergebracht sowie die Kanzleien der diversen Beamten, wie der Marktvogt, der Steuervogt oder der Wehrvogt. Diese Ämter werden in der Regel von Mitgliedern des Rates übernommen. Im ersten Stockwerk, das man über eine kunstvoll verzierte, breite Holzterrasse erreicht, findet sich der prächtige Ratssaal mit seinen Schnitzereien und Malereien. Eine Besonderheit sind die schön bemalten Glasfenster, die Szenen aus der Geschichte der Stadt zeigen. Eine schmale Pforte führt auf einen breiten Balkon über den Arkaden, wo die neuesten Beschlüsse verkündet werden. Im obersten Stockwerk findet sich das Stadtarchiv, in dem unter anderem die Rats- und Gerichtsbeschlüsse, Urkunden über den Grundbesitz der Rivaner, Steuerlisten sowie die Chronik der Stadt aufbewahrt werden. Der Schatz der Stadt wird allerdings in der Burg von eigens dafür bestellten Schatzgardisten gehütet, nicht nur, weil dies der sicherste Bau der Stadt ist, sondern auch, weil das neue Rathaus ob des feuchten Baugrunds keinen tiefen Keller hat.

Das steile Ziegeldach wird von einem Türmchen gekrönt, von dem aus man nicht nur einen guten Blick über die Stadt hat, hier befindet sich auch die Sturmglocke, mit der bei Bedarf Alarm gegeben wird. Vor dem Rathaus bieten schattige Arkaden Raum für Geschäfte und Verhandlungen, selbst einige Zünfte treffen sich im Sommer hier zur Besprechung. Marktender bieten hier ihre Waren feil, denn die Standgebühren sind günstiger als auf dem besser frequentierten Markt. Im Erdgeschoss findet sich der *Ratskeller*, ein gediegenes Speiselokal, das allerdings an Ratstagen allein dem Rat vorbehalten ist. Auch die Rivaner Maße (Elle, Doppelelle, Fuß und Spann) sind an der Seitenwand des Rathauses angebracht, sehr zum Ärger der Markt-

leute und Marktwachen, die sich im Streitfall mit ihrer Ware vom Markt zum Rathaus aufmachen müssen, um zu überprüfen, ob richtig Maß genommen worden ist. Auf den Wunsch, die Maße auch am alten Gericht auszustellen, wollte sich der Rat jedoch nicht einlassen, stur beharrt man auf diesem Vorrecht.

RUPERT-KNORRE-BRUNNEN UND PRANGER(16)

Die Ehre, die man dem Namensgeber des Brunnens zuteil werden ließ, ist durchaus zweifelhafter Natur: Rupert Knorre war ein Rivaner Brauer, dessen Bier, wässrig, fad und manchmal sauer war. Als Strafe hieß man ihn, einen Brunnen zu stiften, in dem man ihn künftig taufen wolle, wenn er nicht besseres Handwerk abliefere. Knorre besann sich. Nicht ein einziges Mal musste man die Schandstrafe gegen ihn

verhängen. Seitdem aber werden im Brunnenbecken all jene Handwerker untergetaucht und dem Spott der Mitbürger preisgegeben, die schlampig arbeiten und gegen die gute Ordnung verstoßen. Vor einigen Jahren hat man hier zudem einen Pranger mit Schandkäfig errichtet, um auch andere Leibstrafen zu vollziehen. Besonders notorische Missetäter taucht man in einem Käfig im Kvill unter – erst jüngst hat man dabei einen Bäcker versehentlich ersäuft, der Sägemehl in sein Brot gemischt hatte.

MARKTHALLE (17)

Fast zwanzig Schritt ragt die eindrucksvolle Markthalle empor, ein Monument des

Handels und Stolz der Rivaner Kaufmannschaft. Staunend wandert das Auge des Reisenden zur aufwändig bemalten Holzdecke, die sich hoch oben frei über der Halle wölbt.

Zwischen den großzügig angelegten Reihen der Verkaufsbänke und Stände herrscht immer Trubel und Gewühl, von morgens bis abends pflegt der Strom der Interessenten nicht abzureißen. Des Nachts bleiben die Pforten verschlossen, eine eigene Wache sorgt dafür, dass die wertvollen Waren nicht unvermerkt Beine bekommen. Die Verkaufsstände in der Halle zu pachten, kostet gutes Silber, das sich nur solche leisten können, die hochwertige und gesuchte Waren feilbieten. Die Stände entlang der Mauern sind den mächtigsten Händlern vorbehalten, Kontore wie das der Rastburger haben hier auf Lebenszeit große Stände gepachtet, die mit ihren Holzwänden und Vorhängen, die sie von der restlichen Halle scheiden, und ihren bequemen Wartesalons den Kunden besonderen Komfort bieten.

Im Inneren führen mehrere Galerien rings um die große Halle. An den Ständen dort finden sich nicht nur weitere Händler, sondern auch einen Apothecarius, einen Zahnreißer, einen Portraitmaler, einen Sterndeuter und viele andere, die ihre Dienste feilbieten.

Zu finden ist hier alles, was gut, selten und oft auch teuer ist. Aus dem ganzen Norden kommen die Menschen, um nach seltenen und exklusiven Waren Ausschau zu halten, und meistens werden sie nicht enttäuscht. Hier bekommt man Dinge, die man anderswo in der Region vergeblich sucht, eine Tatsache, die sich die Rivaner in Silber aufwiegen lassen. Nur wen nach langem Einkaufsbummel Hunger und Durst plagten, wird hier enttäuscht werden: Es ist bei Strafe verboten, in der Halle zu speisen oder ein Getränk zu sich zu nehmen. Wer es dennoch tut, muss mit Stockhieben oder dem Pranger rechnen.



GERICHT (18)

Der grün verputzte, türmchengeschmückte Bau am Marktplatz beherbergt einst den Rat. Hatten die Gerichtsverhandlungen bereits zuvor hier stattgefunden, konnten nun auch Richter und Gerichtsdienner einziehen, ebenso wie das Archiv mit den Gerichtsbüchern, in denen minutiös alle Urteile und Strafen niedergelegt sind. Eine Kopie dieser Bücher findet sich auch im Ratsarchiv.

Das öffentliche Gericht wird in der Gerichtslaube im Erdgeschoss abgehalten.

Weil sich die Ratsprotokolle, und damit die Rivaner Rechtssammlung, im neuen Rathaus befinden, verzichtet man nicht selten, den genauen Wortlaut zu überprüfen und urteilt statt dessen nach dem Gedächtnis.

GYLDFUCHS-HALLE – PHEX-TEMPEL (3)

Der alte Phex-Tempel Rivas brannte im Jahr 989 BF unter ungeklärten Umständen bis auf die Grundmauern ab. Es war in einer phexgefalligen und wohlhabenden Stadt wie Riva keine Überraschung, dass es nicht lange währte, bis man mit einem neuen Bau begann, wohl aber, dass es der Geweihtenschaft erstaunlich leicht gelang, dafür ein Stück Grund gleich am begehrten Marktplatz zu erheischen. Die *Gyldfuchs-Halle* (2 Geweihte, 2 Füchsen) ist ein imposantes, dreistöckiges Gebäude aus roten Ziegeln, dessen hoher Spitzgiebel von einem erhabenen Fuchsrelief geziert wird. Phex wird in der Handelsstadt in hohen Ehren gehalten, und darf sein schlaues Antlitz offen zeigen.

Die große Andachtshalle erstreckt sich über zwei Stockwerke. Mit ihrer gediegenen Holzvertäfelung, dem hohen Tonnengewölbe und den prachtvollen Malereien, die sowohl phexisches Leben wie Szenen aus der Stadtgeschichte zeigen, mutet die Halle wie die Versammlungshalle einer reichen Zunft oder ein Ratssaal an, wäre da nicht in der Mitte die goldene mannsgroße Statue eines laufenden Fuchses, der einen geschlagenen Vogel im Fang hält. Es geht in der Bethalle nicht ruhiger zu, als in den angrenzenden Markthallen: Kaufleute verhandeln über Verträge und Preise, lassen sich von Phex-Geweihten beraten oder geraten mit ihnen selbst in Feilschereien. Davon unbeeindruckt bringen Gläubige Phex ihre Gaben dar. Zahlreiche Nischen und Gelasse stehen bereit, um ungestört Geschäften nachgehen zu können oder sich in stiller Andacht an Phex zu wenden.

In Riva beten auch die Handwerker zu Phex als Patron eines ehrbaren und erfolgreichen Handwerks, allerdings verschlägt es sie nur selten in den Tempel, statt dessen kommt einer der Phex-Geweihten einmal in der Woche zu ihnen, um mit ihnen in der *Schenke Am Nurlabach* im Gewerkehoop die Andacht zu feiern.

Im Rivaner Tempel. So hieß es immer, wird hart, aber ehrenhaft verhandelt. Das hat sich in jüngster Zeit gewandelt. Heutzutage will das Gerede nicht verstummen, dass dort auch manch abgefeimte Gaunerei geplant wird.

Vogtvikarin *Andela Gris* (ca. 40 Jahre, klein, sehnig, Allerwelts Gesicht, halblanges braunes Haar, anpassungsfähig und zielstrebig, Sprachfehler), verwahrt sich entschieden gegen diese Gerüchte. Allerdings gilt die gebürtige Andergasterin als nicht besonders intelligent und kaum in der Lage, etwaigen Umtrieben ein Ende zu bereiten (siehe auch Seite 171). Ihr steht *Diетrun Schattenmaid* (Alter schwer bestimmbar, rundlich und klein, sanfte Stimme, charismatisch, bauernschlau, flinke Finger) zur Seite, ein Mondschaten mit Verbindungen in ganz Nordaventurien.

KONTOR KOLENBRANDER (20)

Gemeinsam mit dem Uhdenberger Minenkonsortium engagiert sich das Kolenbrander-Kontor vor allem im Minenbau. Kontorleiter ist Helder Birkenau, ein Weidener Ende Vierzig, der sich seinen Herrn, Gorge Kolenbrander, offensichtlich auch in Bezug auf seine Leibesfülle zum Vorbild genommen hat. Birkenau leitet das Kontor seit 1011 BF und gilt als ehrenhafter, ehrlicher Kaufmann. Das Kontor ist in einem Steinhaus unweit des Rondrales untergebracht.

Das Kontor betreibt eine Kohlengrube östlich des Nachbarortes Ulva. Kolenbranders besonderes Bemühen gilt der Suche nach

Schwarzstahl, von dem es Gerüchten zufolge insbesondere im ewigen Eis Vorkommen geben soll (siehe **Firun 48**). Eine fixe Idee, wie viele seiner Konkurrenten denken, die das Kontor zu ihrem Glück davon abhält, sich anderweitig zu engagieren. Schwarzstahl haben Kolenbranders Prospektoren und Kundschafter noch nicht gefunden, aber wenigstens in den Hügeln südlich von Tavaljuk Kupfer (173 A).

Birkenau ist nicht auf einen schnellen Dukaten aus, sondern vor allem an langfristigen Projekten interessiert. Die vielen Schatzsucher und Glücksritter sind dem Kontorleiter ein Dorn im Auge, denn sie nehmen keine Rücksicht auf tradierte Sitten und Absprachen, treiben bedenkenlosen Raubbau und bringen so nicht nur die Nivesen gegen sich auf. Dennoch hält er sich aus den Streitigkeiten heraus, solange sie ihn nicht unmittelbar betreffen, denn er kann weder Geld noch Leute darauf verschwenden, nicht zuletzt, weil sein Herr dafür auch keinerlei Verständnis hätte. Der strikt gewahrten Neutralität zum Trotz (siehe Seite 172) ist Heldars wahre Gesinnung ein offenes Geheimnis, wenn man sich vor Augen führt, dass er keine Geschäfte mit den Kontoren macht, die Handwerker in Schuldknechtschaft gebracht haben. Er verhandelt ausschließlich mit den wenigen freien Handwerkern, auch wenn diese höhere Preise verlangen.

SCHENKE ZUM FRÖHLICHEN SPITZOHRE (21)

Der Elf Eraion Schattenlauf ist ein Kuriosum, so wie seine Schenke. Zwar kann er seine elfische Abkunft schwerlich verleugnen, doch ist das Spitzohr ein wunderlicher Vertreter seiner Art. Nach einem Unfall, bei dem er jegliche Erinnerung an sein vorheriges Leben verlor, nahmen traviagefällige Rivaner Bürger sich des Hilflosen an. Er lernte die menschlichen Sitten kennen und zeigte sich gar den Lehren Travias aufgeschlossen. Besonderen Gefallen fand er an der Gastfreundschaft, wie sie die Menschen pflegen. Mit Unterstützung des Tempels eröffnete der Elf schließlich eine Schenke, denn er liebt es, unter wohlgelaunten Menschen zu sein. Die Wirtschaft ist stets gut besucht, denn bei Eraion, der selbst gerne über alles und jeden lacht, und dabei auch sich selbst nicht ausnimmt, geht es immer lustig zu. Versuche von Elfen, ihn wieder aus der Stadt zu holen, weist er schroff zurück.

Wer Elfen kennt, dem bleibt nicht verborgen, wie sehr sich Eraion von seiner Art entfernt hat. Sein Geist ist getrübt, an die elfischen Sitten und Traditionen erinnert er sich nicht mehr, und auch seine Magie ist ihm fremd geworden. Lediglich wenn er betrunken ist, was nicht selten vorkommt, überkommt ihn plötzlich eine übermütige Freude an der Zauberei: Er unterhält seine Gäste dann mit einem FLIM-FLAM oder lässt mittels VISIBILI seine Kleider in gespenstischer Weise durch den Raum schweben. Glücklicherweise ist ihm bisher kein FULMINICTUS herausgerutscht ...

GEWERKEHOOP

»Stetig ertönt das Geräusch der Hämmer aus den Schmieden, das Sägen, Hobeln und Klappern aus den anderen Werkstätten gesellt sich dazu. Am Kvillufer knien die Wäscher und singen ihre Lieder, derweil sie mit breiten Hölzern die Wäsche schlagen. Aus der Nachbarschaft mischt sich das Blöken der Schafe und Ziegen hinzu. Für mich ist das alles Musik in den Ohren, es zeigt mir, dass mein Riva lebt und sein Herz munter schlägt. Manchen mag es erschrecken, wenn vor seinen Augen ein Schwein abgestochen und nach dem Ausbluten auf einer blank geschauerten Bank zerlegt wird. Hunde streunen umher und lecken sich das Maul nach Resten, die keine Verwendung finden. Aber ich liebe das.«

—aus den Erinnerungen der Rivaner Baumeisterin Lischka Hoopheide

Gewerkehoop ist die Heimstatt der einfachen Handwerker, der Fleisshauer und Bäcker, der Schreiner und Schmiede, Böttcher, Brauer und all jener, die die Stadt mit dem Notwendigen versorgen. Die Häuser sind einfach und bescheiden, bisweilen teilen sich mehrere Familien und Gewerke eine Parzelle, leben im Vorder- und



im Hinterhaus, teilen Abtritt und Hof. Steinhäuser sind hier eine Seltenheit, nur einige Handwerker, bei denen wegen der Brandgefahr ein Steinbau vorgeschrieben ist, leisten sich diesen Luxus – wie Bäcker und Schmiede. Wohnhaus und Werkstätten sind meist unter einem Dach zu finden – manche müssen nur den Laden ihres Fensters herunterklappen, um dort die Früchte ihrer Arbeit feilzubieten. Auf dem Bauernmarkt werden zweimal in der Woche frische Waren feilgeboten, und auch Tändler, die die Gebühr für den großen Markt scheuen, verkaufen hier Tand und Nützliches. Viele Handwerker verlegen ihre Arbeit gleich auf die Straße: Besenbinder und Drahtzieher hocken auf Schemeln vor ihren Häusern; mancher nutzt gerne das Tageslicht, statt sich in der dunklen Stube die Augen zu verderben.

Nicht nur Handwerker haben sich im Gewerkehoop niedergelassen, unweit der Mauern trifft man auf Bauernhöfe. Nur die Weiden und Felder befinden sich vor den Toren, denn die Behausungen der Städter drängen sich längst dicht um die Höfe. Auch die sesshaften Nivesen siedeln bevorzugt hier, ihre charakteristischen einstöckigen Holzhäuser finden sich in der Gegend rund um den *Nurlabach*.

Die Straßen riechen übel, sind schmutzig und mit Unrat bedeckt, hier gibt es keine Rinnsteine, um Regenwasser und Abfälle in den Fluss zu spülen. Schweine, Hühner und anderes Kleinvieh bevölkern die Gassen, denn auch viele einfache Leute halten sich etwas Vieh, um den eintönigen, kargen Speisezetteln an Festtagen aufzubessern. Wie die meisten Rivaner beten auch die Handwerker und selbst die Bauern zu Phex. Einmal wöchentlich trifft man sich zur Andacht in der Schenke am Nurlabach, dann kommt einer der Phex-Geweihten hierher, um mit der Gemeinde zu beten.

NIVESEN IN RIVA

Von den alteingesessenen Bürgern blickt ein Gutteil auf zumindest teilweise nivesische Wurzeln zurück; etwa 200 Bürger haben sogar ausschließlich nivesische Vorfahren. Die meisten in Riva lebenden Nivesen haben ihre Lebensweise derart angepasst, dass man sie kaum noch als Nivesen bezeichnen kann. Viele gehen einem traditionellen Handwerk, etwa der Schnitzerei, der Gerberei oder dem Bogenbau nach, oder arbeiten in Berufen, die früher vornehmlich von den mittelreichischen Siedlern ausgeübt wurden. So gibt es beispielsweise nivesische Wirte, Holzfäller und Hafenarbeiter.

All diesen Menschen ist gemein, dass sie sich mit der Lebensart in Riva arrangiert haben und von ihr profitieren (siehe auch Seite 165). Einige wenige, sich auf ihre traditionellen Wurzeln besinnende Nivesen – meist solche, die noch engere Kontakte zu den umherziehenden Sippen pflegen – haben damit aber enorme Probleme – ebenso wie ihre nomadischen, nur im Winter vor der Stadt lagernden Brüder und Schwestern. Ihnen bereitet die Entwicklung der Stadt große Sorgen. Sie beklagen den Raubbau im Umland und die Entfremdung der in Riva lebenden Nivesen von der eigenen Kultur. Zu Aggressionen kommt es allerdings noch selten, statt mit Vorhaltungen oder Ächtung regieren die meisten Nivesen bislang mit Unverständnis, Trauer und ziehen sich schließlich still in die Wildnis zurück.

HOCHWASSERSCHUTZ

Am Kvillufer hat man bereits flussaufwärts vor der Stadt Deiche und Auen angelegt, um die Wucht des Flusses nach der Schneeschmelze zu lindern. Nicht immer reichen diese Maßnahmen aus, um den Fluss zu zähmen, dann dringt das Hochwasser weit in die niedrig gelegenen Teile der Stadt und auch der Nurlabach schwillt dann zu einem gelblich-trüben Fluss, der zu einer zusätzlichen Bedrohung wird.

In jüngster Zeit drängen die Glücksritter auch nach Gewerkehoop, sie suchen sich ein Quartier in den Gassen oder in einem der Schuppen in den Hinterhöfen. Die angestammten Bewohner betrachten das mit gemischten Gefühlen. Zwar dauert manche das armselige Los der Neuankömmlinge, zum anderen weiß man, dass das eigene Leben nur härter werden kann, je mehr Habenichtse in die Stadt drängen.

BADEHAUS ZUR LUSTIGEN JETTE (22)

In Jettes Badehaus findet der müde Wanderer alles, was er zur Entspannung begehrt: ein heißes Bad, deftige Kost, ein würziges Dinkelbier und fröhliche Gesellschaft. Auch auf Massagen und das Behandeln kleinerer Blessuren verstehen sich die Rivanerin und ihre vier Badeknechte und -mägde. Immer zur Mittagsstunde und zur Abendglocke heizt Jette den Badeofen ein, drei Dutzend Gäste finden spielend in den vier großen Zubern Platz. Jette ist auch bereit, einen Zuber für sich zierende Gäste exklusiv zu reservieren – wenn man es ihr angemessen entlohnt.

NIVILAUNIS DAMPFBAD (23)

Nivilaunis Badehaus ist ein Dampfbad in bester nivesischer Tradition. In der kreisrunden Holzhütte, die mit Moosen abgedichtet ist, wird mit heißen Steinen kräftig eingehiezt, wohlthuende Aufgüsse aus Kräutern und anderem Pflanzenwerk machen Kopf, Brust und Seele frei und lassen den Schweiß erst richtig fließen. Leichte Schläge mit Birkenruten, um die Durchblutung zu fördern, gehören ebenso zu dem Ritual, wie Tauchbäder im eisigen Wasser des Nurlabachs.

Nivilauni (Mittdreißiger, 1,88, bullig, grobknochiges breites Gesicht, schräggestellte, dunkle Augen, rotbraunes Haar, spricht leise), hat vor einigen Jahren das nivesische Badehaus von einem waschechten Nivesen übernommen. Exotik ist gut fürs Geschäft und Nivesen verstehen nun einmal mehr von Dampfbädern – und so übernahm der gebürtige Rivaner, der lediglich eine nivesische Großmutter hat und eigentlich auf den Namen Jodun hört, nicht nur das Badehaus, sondern gleich auch den Namen des Vorbesitzers. Für viele Rivaner ist es eine liebe Gewohnheit, einmal die Woche ins Schwitzbad zu gehen. In der Schwitzhütte mischen sich die unterschiedlichsten Stände, im Wasserdampf verlieren sich die Unterschiede zwischen Arm und Reich.

NORDLICHT-HAUS – TSA-TEMPEL (5)

Ungewöhnlicherweise für einen Tempel der ewig jungen Göttin haben Tsas Diener das Haus schwarz getüncht. Mit einem Boron-Tempel würde ihn dennoch niemand verwechseln, denn das freudvolle Wesen der Göttin zeigt sich in phantasievollen, lichtbunten und glitzernden Abbildungen des Nordlichtes, mit denen die Außenwände bemalt sind. Die beiden Geweihten *Kvalmir Flinkzunge* (geb. 981 BF, junggeblieben, red- und vertrauensselig, harmoniesüchtig, neugierig) und *Lumin Kirschgärtner* (geb. 1006 BF, Genießer, Schmerbauch, kontaktfreudig, schlechtes Gedächtnis) finden ihre Erfüllung darin, ständig neue Bildnisse anzubringen.

Der Gebetsraum ist keine Halle, sondern vielmehr ein offener Innenhof, der wie der ihn umgebende überdachte Wandelgang in hellen Farben gehalten ist. Täuschend echt wirkende Bilder von einem sonendurchfluteten Garten mit blühenden Kirschbäumen vermitteln den Eindruck, dass man inmitten eines lichten Hains steht. Auch dies ist das sich ständig wandelnde Werk der beiden Geweihten. Im Zentrum des Hofes befindet sich ein Steingärtchen mit einem Springbrunnen, der zwei sich sonnende Eidechsen zeigt. Im Winter ist der Tempel allerdings kein einladender Ort, und man muss schon von Tsa beseelt sein, um es dort auszuhalten. Deswegen träumen die beiden Geweihten davon, dass die Göttin es eines Tages fügen wird, den Hof durch ein gläsernes Dach zu krönen.

Sowohl Kvalmir als auch Lumin sind häufig unterwegs. Neben ihren Aufgaben als Geburtshelfer nehmen sie sich insbesondere der Neuankömmlinge an und unterstützen sie nach Kräften. Die beiden Geweihten sind in der Stadt beliebt, haben aber nur geringen Einfluss.



Doch Kvalmir gelingt es bisweilen, seine Beliebtheit dazu zu nutzen, um im Sinne eines seiner Schützlinge bei einem der Mächtigen zu intervenieren.

Es heißt, im Gebäck des Tempels hause ein alter, mürrischer Klabautermann, den einer der Tsa-Geweihten von einem sinkenden Schiff gerettet habe. Sicher ist, dass es im Nordlicht-Haus nicht mir rechten Dingen zugeht: Gegenstände verschwinden, oder tauchen jäh auf und manchem Besuchern widerfährt ein Missgeschick (siehe auch Seite 171).

KARIS WÄSCHEREI UND SCHLACHTEREI (24)

Der Nivese Kari Kaukinen (siehe Seite 167) betreibt eine Wäscherei inmitten des Nivesenviertels im Gewerkehoop und hat diese inzwischen um eine Näherei und Schlachterei erweitert. Er beschäftigt ausschließlich Nivesen, die ihre Sippen verlassen haben, um ihr Glück in der Stadt zu versuchen. In mehreren ineinander verschachtelten Holzhütten unterhält er auch eine Schlachterei. Karis Schweine erregen Aufsehen, denn die buntgescheckten Sauen sind erheblich größer und schwerer als die hier üblichen Wollschweine und selbst für Hausschweine wahre Riesen. Allerdings gelten sie auch als bissig und angriffslustig, und jedes Rivaner Kind weiß, dass man besser keinen Finger ins Schweinegatter steckt.

Außerdem bekommt man bei Kari Karenfleisch (frisch, gedörrt und geräuchert) und wohlschmeckende Karenwurst. Man munkelt, dass Kari außerdem seine Hände im Spiel hat, wenn wieder einmal nivesische Prostituierte Bei Swangard auftauchen.

GASTHAUS BEI SWANGARD (Q 5, P 6) (25)

»Vor Swangard nimm dich in Acht. Ich habe es selbst mit angesehen, kurz nachdem sie in die Stadt gekommen war. So'n Kerl wollte sie betatschen, ist ja auch ein properes Mädchen, wenn du weißt, was ich meine. Und sie dreht sich um, lächelt ihm süß ins Gesicht, packt ihm in den Schritt, dass der Kerl sich Rahjas Bettchen nahe fühlt. Der Kerl schließt die Augen und da zückt sie ein Messer und schneidet ihm ohne zu zögern die Kehle von einem Ohr zum anderen durch.«

—Gast im Neue Zeit zu einem anderen, zeitgenössisch

Vor sechs Jahren eröffnete Swangard Hildursdottir (siehe Seite 168) ihr Gasthaus in einem großen zweigeschossigen Holzhaus, das schon bessere Tage gesehen hat. Im Erdgeschoss liegt der Gastraum mit langer Theke und einigen runden Tischen, wo überwiegend Karten gespielt wird. Die Wirtin gilt als überlegene Boltan-Spielerin, sie setzt sich aber nur selten zu den Gästen. Wenn sie sich nicht in ihren Privaträumen im Obergeschoss aufhält, steht sie an der Theke und überwacht das Geschäft.

Anders als in anderen Bordellen, sorgt Swangard dafür, dass ihre Jungs und Mädels 'sauber bleiben'. Ein Heiler schaut regelmäßig danach, ob sie gesund sind. Zwar würde es Swangard weit von sich weisen, dass sie das auch aus Sorge um ihre Bediensteten tut. Aber das Bordells genießt dadurch einen guten Ruf, und ist eine "rechte Silbermine", wie andere neidvoll munkeln. Swangard macht keinen Hehl daraus, dass sie sich selbst häufig mit einem ihrer Männer oder Frauen vergnügt, was ebenfalls dem Vertrauen der Kundschaft in die angebotene Qualität zuträglich ist.

Die Wirtin hat eine verschworene Gemeinschaft um sich geschart, die überwiegend zusammen mit ihr 1026 BF in Riva auftauchte. Es ist unter den Gästen wohlbekannt, dass man sich mit ihren Vertrauten besser nicht anlegt (siehe auch Seite 171). Denn Swangards Angestellte sind ihr treu ergeben: Der Weidener Odalbert fungiert als Rauschmeister und Mann fürs Grobe. Im Ringen und Faustkampf sucht er Seinesgleichen. Der Almadani Ricardo hat mehrfach unter Beweis gestellt, dass er mit Messer und Wurf dolchen exzellent umzugehen weiß. Demgegenüber wirkt die Frau hinter der Theke, Yula (ca. 30, dünnes blondes Haar, schiefmäulig, nachdem ein übler Bursche ihr als Kind den Kiefer gebrochen hat, spricht undeutlich und zieht das rechte Bein nach), die Mädchen für alles ist, etwas dümmlich und

muss oft für allerlei derbe Späße und Vorhaltungen Swangards und der anderen Bediensteten herhalten, was ihrer Loyalität allerdings keinen Abbruch tut. Und es sollte nur kein Gast auf die Idee kommen, selbst einen derben Scherz auf Yulas Kosten zu machen, denn da verstehen Swangard und ihre Leute keinen Spaß.

UNDERE WYK

»Zu Dutzenden liegen sie in den Straßen, elend und zerlumpt, die Augen hohl, die Gesichter verhärmt vom Hunger. Viele plagen Husten und schlimme Ausschläge. Ihr karges Brot verdienen sie sich als Tagelöhner, häufig genug aber bleiben ihre Mägen leer. Auch viele Kinder sind darunter, die Stärksten versuchen sich durchzuschlagen, mit einfachen Arbeiten oder Bettlei, allzu oft aber auch durch unrechtes Tun. Es gibt Menschen, die sich die Not dieser armen Seelen zunutze machen, sie um immer kärglicheren Lohn schufteten lassen oder sie dazu zwingen, gefährliche oder widerwärtige Arbeit zu tun. Möge die heilige Mutter sie strafen!«

—Brief des Rivaner Travia-Geweihten Heimbrecht Siebentreu an den Muttertempel, zeitgenössisch

Handwerker, deren Gewerke die Bürger nur ungern in ihrer Nachbarschaft dulden wollen, da sie mit Lärm daher kommen oder Dreck und Gestank verursachen, hat man in Rivas besseren Tagen auf die andere, die 'schlechte' Kvillseite gedrängt. Gerber, Teer-, Pech- sowie Salzsieder, Färber, Walker und Filzer, sie alle haben sich in Underen Wyk niedergelassen. Selbst die Seiler gehen ihrem Gewerbe nicht mehr im Neuhaven nach, seitdem ein Kaufmann ihnen gutes Geld für ihr Gelände angeboten hat.

Das Viertel wurde ganz selbstverständlich einer der ersten Anlaufpunkte für Flüchtlinge und Glücksritter. Man begegnet den Neuankömmlingen mittlerweile mit wachsendem Argwohn, ja Feindseligkeit. Das liegt nicht zuletzt daran, dass einige der Glücksritter sich wie die Orks aufführen: saufen, lärmern, stehlen, und brave Bürger belästigen. Tag für Tag kommt es zu Handgreiflichkeiten, und es gilt das Recht des Stärkeren. Die wachsende Zahl der Verarmten und Elenden, die buchstäblich auf der Straße liegen, wird zur zusätzlichen Belastung. Etliche Glücksritter sind mit Kind und Kegel in die Stadt gekommen, und können doch kaum ihr eigenes Maul stopfen. Diese armen Seelen haben häufig kein Dach über dem Kopf; das wenige, was ihnen gehört, tragen sie am Leib. Raub und Totschlag sind unter diesen armen Seelen, keine Seltenheit, wenn nicht Kälte und Krankheit oder die harte Arbeit sie ohnedies dahinraffen.

Um den Travia-Tempel liegen die Werkstätten alteingesessener Handwerker und eine solide Taverne, in der Meister und Gesellen nach einem Tag harter Arbeit den Feierabend einläuten. Die anfangs dicht stehenden Häuser rücken auseinander, je näher man der Stadtmauer kommt. Höfe folgen der vormals dichten Bebauung, überall läuft Kleinvieh frei herum und prägt das Straßenbild. Diese Strukturen setzen sich jenseits der Stadtmauern fort und es ist zuweilen ein arger Kampf, die Bauern davon abzuhalten, den soliden Verteidigungswall als willkommene Wand eines Stalls oder eines Wohnhauses zu nutzen.

In den Gassen rings um den Firun-Tempel finden vor allem Jäger, Torfstecher und Holzfäller alles, was sie für ihr Tagwerk benötigen. Der Norden gehört den 'stinkenden Gewerken'. Gerber und Färber haben ein wildes Gewirr aus Gräben und kleinen Kanälen angelegt, die untereinander zum Teil verbunden sind. Mit Schiebern entleeren und fluten sie die für ihre Arbeit so wichtigen Gruben und Becken und so mancher Reisende wurde bei der Hafeneinfahrt von beunruhigenden grellroten oder tintenschwarzen Schlieren begrüßt, wenn die Flut die Abwässer mit sich nahm. Beinahe jede der unbefestigten Straßen wird von Gräben flankiert, die, wenn überhaupt, über wackelige Holzstege gequert werden können. Entlang der Mauer läuft die sogenannte Seilergasse, die lang und gerade genug ist, damit die Seiler dort ihre Seile drehen und spannen können.



Bei Hochwasser wird Undere Wyk regelmäßig überflutet, denn anders als am Hafen schützen hier weder Felsplateau noch Dämme vor den Fluten des Meeres. Das Frühjahrshochwasser reißt immer wieder ganze Häuser mit sich und mancher Hausbesitzer errichtet sein neues Heim hoffnungsvoll auf massiven Pfosten. Ob des trügerischen Untergrundes ist dies jedoch keine Garantie für festen Stand.



RATTENFÄNGERIN (26)

In einem Häuschen, das eingeklemmt zwischen zwei Gräben steht, befindet sich das Heim der erfolgreichsten Rattenfängerin der Stadt: *Tolsa Fernel*. Die dürre Enddreißigerin (mausgraue Haare, hager, hervorstehende, wasserblaue Augen, unreine Haut) beschäftigt ein Bande Kinder, meist Waisen, die in ihrem Auftrag Ratten jagen. In benachbarten Hütten und Verschlagen sind die 'Rattenkinder' mehr schlecht als recht untergebracht. Der Lohn ist karg, meist nur eine Suppe und Brot und das Dach über dem Kopf. Das Gerücht, je fetter die Ratten, desto nahrhafter Tolsas Eintopf, will im Viertel nicht verstummen. Die Rattenfängerin selbst scheint nicht schlecht von dem Lohn zu leben, den der Rat ihr für jeden toten Nager zahlt. Von soviel Luxus, wie sie sich gönnt, einem lodernden Feuer und einem Bett mit warmem Federbett, können ihre Kinder nur träumen.

Manche Nachbarn munkeln, das Weib stünde mit dem Namenlosen im Bunde. Wie sonst kann es auch sein, bei jemandem, der tagaus, tagein mit Ratten zu tun hat.

KVILLBRÜCKE (27)

Die 870 BF aus Stein errichtete Brücke kann als Sinnbild für den Niedergang Rivas gelten. Die harten Winter, der starke Eisgang zur Schneeschmelze, die großen Temperaturschwankungen haben dem

Bauwerk in den letzten Jahren stark zugesetzt. Im Jahr 1032 BF traten die Schäden in Form eines abgesenkten Pfeilers und eines teilweise abgestürzten Geländers so nachdrücklich in Erscheinung, dass der Stadtrat sich gezwungen sah, zu handeln. Nunmehr ist die Brücke nur noch einseitig passierbar. Nach zahlreichen Unfällen wurde schnell klar, dass sich die Rivaner mit dieser Beschränkung nicht arrangieren mochten, weshalb zwei Brückenwächter angeworben wurden. *Drala Leisten* und *Quin Daske*, erfahrene Seebären, die ihren Lebensabend in Riva verbringen, wachen mit der Pedanterie in Ehren ergrauter Menschen über 'ihre' Brücke. Nach eigenem Gutdünken, geben sie die Passage für eine der beiden Richtungen frei, kassieren den Brückenzoll (1 Kreuzer je Bein, 1 Heller je Rad, Rivaner frei) und scheinen es in ihrem Bemühen keinem recht machen zu können. Und so vergeht kaum ein Tag ohne laute, manchmal sogar handgreifliche Streitereien an der Kvillbrücke.

SCHENKE FUCHSFELL (28) (Q3/P2)

Die Schenke ist Anlaufstation des zwielichtigen Gesindels. Geschäfte, die besser im Schatten bleiben, werden in den beiden niedrigen und rauchgeschwängerten Schankräumen abgewickelt. Einzelne Nischen mit Tischen und Bänken sichern eine gewisse Intimität, die stets schummrige Beleuchtung verbirgt unschöne Details. Von seiner Theke aus, die beide Räume miteinander verbindet, beobachtet der Wirt *Farfex Plotz* das Treiben. Wenig entgeht dem Rivaner und für eine angemessene Entlohnung ist er hin und wieder sogar bereit, sein profundes Wissen zu teilen, wo man ein begehrtes Gut oder eine spezielle Dienstleistung bekommen kann. Der Wirt versucht sich zudem als Hehler und kennt wenig Skrupel, womit er handelt.

YALSICORS HEIMSTATT – TRAVIA-TEMPEL (7)

Direkt am Ufer befindet sich das Haus der Göttin Travia (4 Geweihte, 3 Gänslin). Der große Tempel und das angegliederte Nebengebäude sind von hohen Espen umgeben. Gemäß dem erwählten Schutzpatron herrscht im Tempel der hoffnungsfrohe Geist, dass jeder, der die Halle betritt, auch als Freund wieder hierher zurückkehren wird. Vater *Gansbart* (Endsechziger, Vollbart, langes wallendes graues Haar, Vertreter leiser Töne, melancholisch) steht dem Tempel auch nach dem Tod seiner geliebten Gemahlin *Asluna* unverdrossen vor. Als großer Freund der Thorwaler und angesichts der Ferne des Haupttempels in Rommily predigt Gansbart vor allem das Bild von Travia als Muttergottheit, die die Familie inmitten der unwirtlichen Natur schützt. Die Bedeutung der ehelichen Treue steht hinter diesen Aspekten zurück. Dies sehr zum Unwillen des jungen Ehepaars *Edburga* (Endzwanzigerin, blonder Dutt, hübsch, sittenstreng, humorlos) und *Heimbrecht Siebentreu* (Mittldreißiger, groß und breit, passionierter Koch, gefühlsbetont, sittenstreng), denen der Verfall der Sitten in Riva und die zunehmende Anzahl von Hübschlern ein Dorn im Auge sind. Noch kümmern sich die Siebentreus jedoch vornehmlich um die Alltagsgeschäfte des Tempels, derweil der hochwürdige Vater der unangefochtene Patriarch der Halle ist. Milde, dafür aber zupackend ist *Giselwolf Weidener* (Anfang 40, graues kurzes Haar und Vollbart, sanftes Wesen), der sich aufopferungsvoll um die Ärmsten Rivas kümmert. Er weilt nur selten im Tempel und zieht es vor, unter seinen Schützlingen – die ihn für seine Hingabe sehr verehren – in einer ärmlichen Kate zu leben. Giselwolfs Einsatz ist nur scheinbar selbstlos, denn ihm schmeichelt die Ehrerbietung, die er erfährt und er richtet seinen Einsatz durchaus danach aus.

ÍSGRÂSAL – FIRUN-TEMPEL (6)

Am Südufer des Kvill erhebt sich – umgeben von sieben uralten Firunsföhren – Isgrâsal ("eisgrauer Saal"; 2 Geweihte, 2 Novizen). Erbaut aus dem widerstandsfähigen Holz der heimischen Lärche, zieren kunstvolle Schnitzereien und Halbreiefs die Fassade bis hinauf zum Spitzgiebel. Grimmige Bären, zähnefletschende Wölfe und fauchende Schwäne schmücken vor allem die Nordseite des Gebäu-



des und signalisieren die ungebrochene Kampfbereitschaft der Firun-Kirche.

Der Andachtsraum strahlt hell wie frischer Schnee. Vom weißgebeizten Föhrenholz bis zu den sorgsam gestrichenen Holzsäulen und Vertäfelungen, alles ist weiß, selbst der schlichte Altarblock aus dem Stamm einer Firunsföhre. Die Tempelvorsteherin *Frisia Murwaller* (Mittfünfzigerin, klein, drahtig, üppiger Haarwuchs, leutselig) sieht es als ihre heilige Pflicht an, den Rivanern, ja der ganzen Gemeinschaft Firun-Gläubiger, mit dem Ausbau des Tempels Mut zu machen und gleichermaßen zu demonstrieren, dass die Macht des Wintergottes ungebrochen ist.



In der Halle finden sich als Opfergaben und Ritualgegenstände seltene Pelze, beschnitzte Bögen aus Bein und Holz und sogar einer, der aus dem Stachel eines Eisigels sein soll, von dem es heißt, dass nur ein Auserwählter Firuns ihn spannen kann, kunstvolle Köcher die imposanten Hauer eines zwei Schritt großen Wildebers sowie Stoßzähne von Seetigern und dergleichen mehr. Herzstück ist eine archaische Firunstatue – Darstellung eines Mischwesens aus Mensch und Eisbär aus mattschimmerndem weißem Stein, die in grimmer Andacht auf die Gläubigen niederblickt.

Derweil Frisia ihren Daseinszweck in der Stadt gefunden hat, zieht der junge Geweihte *Irum Sturmwehe* (Endzwanziger, halblanges blondes Haar, braune Augen, grimmig und schweigsam, Raubtiergeruch) die Gesellschaft der Jäger und Waldläufer vor, die Riva als Ausgangs- oder Endpunkt ihrer Streifzüge wählen. Irum findet wenig Gefallen an den Neusiedlern, die in seinen Augen zu wenig Achtung vor Firun und der göttlichen Schöpfung zeigen. Frisia hingegen verurteilt die schurkischen Methoden, mit denen einige alteingesessene Jäger und Pelzhändler ihre Pfründe verteidigen.

Tevil Askjasson, ein Firun-Geweihter aus Thorwal, zog der Kampf gegen Glorania vor einigen Jahren nach Riva. Der hagere Hüne folgt strikt der thorwalschen Auslegung des Firunglaubens, wonach der Gott für den Überlebenskampf in unwirtlicher Wildnis steht. Tevil (ca. 30, fahlblonde lange Haare und Bart, gleichgültig in sich ruhend, stark tätowiert) wirft den alteingesessenen Geweihten vor, den Kampf gegen das Eisreich zu vernachlässigen und sorgt so für weiteres Konfliktpotenzial. Außerdem macht eine junge Ifirn-Geweihte namens *Tolsa* regelmäßig in Riva Station.

In Ermangelung eines Boron-Tempels – der Glaube an den Raben ist im hohen Norden wenig verbreitet – werden Bestattungen für gewöhnlich durch die Firun-Geweihten vorgenommen, sofern keine Seebestattung unter dem Segen Efferds gewünscht wird (siehe auch

Seite 171). In einer alten Stadtverordnung heißt es dazu: »Und wenn eyner sterbet, so traget die Leych zu den Geweyheten des Firun, weyl sie zum trauerigen Anlazz das rechte Gesicht zeygen.«

BORDELL UND SPIELHAUS NEUE ZEIT (Q6, P7) (29)

Vor zwei Jahren kaufte Ludovico Heusinger (siehe Seite 169) das zweistöckige Holzgebäude (mit Galerie im Obergeschoss) renovierte es aufwändig und eröffnete darin einen Spielsalon mit Bordell.

Insbesondere Glücksspiele sind der große Renner. Das Ambiente ist so luxuriös, wie man es sich als bodenständiger Rivaner im Lieblichen Feld vorstellt, doch ist hier nahezu alles mehr Schein als Sein. Nach

dem Spiel kann man sich im Bordell im Obergeschoss entspannen. Obschon äußerlich auf Niveau und hohe Qualität geachtet wird, kommt hier jeder Glückssucher in seiner zerlumpten Kleidung herein, sofern er nur bezahlen kann. Gefundene Schätze tauscht Ludovico gegen Gold – und versteht es sogleich, dem Glücklichen sein Geld am Spieltisch wieder aus der Tasche zu ziehen. Im *Neue Zeit* werden vor allem die Würfel gerollt; am beliebtesten ist das exotische Würfelspiel *Pyramide*. Auch Wetten kann man hier auf fast alles abschließen.

Viele Glücksritter lassen hier gerne ihr Geld, denn wenn hier falsch gespielt

wird, dann so geschickt, dass kaum jemand das bemerkt. Das *Neue Zeit* steht im Ruf, ein ehrliches Haus zu sein, und Ludovico gilt als feiner Kerl. Der Besitzer hat noch an Seriosität gewonnen, als er überraschend vor kurzem als Vertreter des Stadtteils in den Rat gewählt wurde.

GASTHAUS GULEKS HOF (Q1, P1, S VARIABEL) (3)

Wer mit wenig Geld und viel Hoffnung, viel Geld und wenig Hoffnung oder keinem von beiden nach Riva gekommen ist, der landet früher oder später in diesem Gasthaus, das aus mehreren Gebäuden besteht und einen ganzen Häuserblock ausmacht. Früher lebten hier eine Zeitlang die Holberker der Gulek-Sippe. Doch diese Ork-Elfen-Mischlinge haben vor ein paar Jahren plötzlich die Stadt verlassen. Warum sie gingen, weiß ebenso wenig jemand wie, warum sie überhaupt einmal in Riva aufgetaucht waren. Sicher ist: Gemocht hat sie keiner. Die Holberker trieben Handel mit Orks und Norbarden sowie mit den Leuten in der Stadt, blieben jedoch unter sich und mussten jede Menge Misstrauen und üble Gerüchte über sich ertragen: Dass sie die Stadt an die Orks verraten würden; dass sie schwarzmagische Kreuzungen und von diebischer und gewalttätiger Natur seien und dergleichen mehr. Und doch war man beunruhigt, als die Holberker eines Tages mit Sack und Pack die Stadt verließen: Welches Geheimnis kannten sie, das sie aus der Stadt vertrieb? Nahte Unheil? Waren die Rivaner bedroht? Was war mit den Dingen, die von den Holberkern in ihren Behausungen zurückgelassen wurden? Es dauerte fast ein Jahr, bis die Nachbarn – obschon sie zu den Ärmsten der Armen gehörten – sich in die Häuser der Gulek-Sippe wagten und dort Quartier bezogen. Heute sind alle Gebäude in Beschlag genommen und dienen als Heimstätten sonst obdachloser Familien, als billige Ställe für die Gäste, die in der von Alrik Raubach betriebenen Herberge unterkommen. Auf dem Hof stehen grob zusammengestellt



te Tische und Bänke, wo man im Sommer tafelt, und in den Häusern sehen die Möbel nicht weniger zusammengesucht aus. Irgendwann, da sind sich die braveren Bewohner im Uderen Wyk sicher, werden die Dächer über dem Gesindel zusammenbrechen, weil niemand sie ausbessert, oder die Holberker werden zurückkommen und denen übel mitspielen, die ihre Häuser besetzt haben.

VOR DEN TÖREN DER STADT

NIVESISCHE KULTSTÄTTE NIVILAUKAJU

Die Nivilaukaja ist eine nivesische Kultstätte nordöstlich der Stadt. Auf einer von dichten Tannen umstandenen Lichtung steht die Statue einer knienden Frau: ihr Gesicht drückt Fassungslosigkeit aus, die Augen sind vor Schreck geweitet und blicken ängstlich nach oben, während die Arme zur Abwehr emporgereckt sind.

Eine traurige Legende verbindet sich mit dem Heiligtum: »Einst sandte Gorfang, der Himmelswolf, in einer Neumondnacht seine Tochter Liska hinab zu den Menschen, um zu schauen, ob diese aus der Strafe, die ihnen die Himmelswölfe zu Anbeginn der Zeit geschickt hatten, gelernt hätten. Liska fand Gefallen an einem schönen, jungen Jäger und wollte sich mit ihm in Liebe vereinen. Doch Nivilaukaju, des Jägers eifersüchtige Braut, schlich dem Jüngling nach. Hass erfüllte sie, als sie ihren Liebsten mit Liska im Liebesakt vereint sah. Sie schlich sich heran und erstach ihn hinterrücks. Todwund brach er in Liskas Armen zusammen, so tief war die Klinge in seinen Leib gedrungen, dass sie noch Liskas Haut ritzte. Gorfangs Tochter aber war außer sich vor Trauer und Zorn. Ihr Grollen klang tiefer als der Donner und Nivilaukaju erkannte, mit wem sie es zu tun hatte. Flehentlich sank sie auf die Knie und hob die Hände. Doch die Reue kam zu spät, als Liskas Blick aus gelben Augen sie traf, erstarrte das Mädchen zu Stein. Liskas Rachedurst aber war noch nicht bezähmt, voller Wut suchte sie nach weiteren Opfern. Doch bevor ihr Blick Nivilaukajas Sippe treffen konnte, zeigte sich die schmale Sichel des jungen Mondes am Firmament zurück und Gorfangs Tochter musste zu ihm zurückkehren.«

Bis heute kommen die Nivesen hierher, um an Nivilaukajus Unbedachtheit zu denken. Die in Riva lebenden Nivesen bringen den Himmelswölfen an jedem Neumond ein Karen dar, um Liska zu besänftigen.

WERFT (31)

Kvillabwärts auf dem linksseitigen Ufer liegt die Schiffswerft von *Gudjem Hartreim*. Er leitet die Werft erst seit kurzem, nachdem sein Vater im letzten Winter verstorben ist. Für die Werft, die kurz vor dem Ruin stand, war dieser Schicksalsschlag die einzige Aussicht auf Rettung. Irgendjemand hatte dem alten Fritjoff den Floh ins Ohr gesetzt, die Werft zu erweitern, um künftig auch große Koggen und Holken zu bauen. Die Warnungen seiner Freunde, dass das nichts werden könne, wo es doch weit und breit kein geeignetes Holz gäbe, schlug er in den Wind, Spötter verlachte er und schalt sie Neidhammel. Er war durch nichts von der seiner Idee abzubringen. Er investierte seine Ersparnisse, warb Schiffszimmerleute aus Nostria an und legte kühn zwei große Schiffe auf Helling. Es kam, wie es kommen musste: Geeignetes Holz herbeschaffen zu lassen, war teuer, die Rücklagen der Werft schmolzen dahin. Kurz bevor er die Werft auch noch verpfänden konnte, nahm Boron Fritjoff gnädig jäh zu sich.

Sein Sohn, der auf einer Havener Werft gearbeitet hatte, kam in die Heimat zurück, um sein trauriges Erbe anzutreten. Er entließ den Großteil der Leute und beschränkt sich wieder auf das, was man in all den Jahren zuvor erfolgreich gemacht hatte: Schiffsreparaturen und den Bau von kleinen Booten und Flusskähnen.

Große Felsen im Wasser vor der Werft verhindern, dass sich der Schlamm des Kvill hier ablagert, weshalb es hier eine ausreichende Wassertiefe für größere Schiffe gibt. Deshalb gehören zur Werft auch die Liegeplätze für die Schiffe, die hier überwintern. Mit Seilzügen können sie aufs sichere Land gezogen werden.

TÖTENANGER

Etwa eine Viertelstunde Fußwegs südlich des Gewerkehoops liegt der Boronanger Rivas. Das Gelände ist feucht und schlammig, und viele Fremde rümpfen die Nase, angesichts der scheinbaren Gleichgültigkeit der Rivaner, ihre Toten im Sumpf zu versenken, und sie nicht von Boron-Geweichten bestatten zu lassen.

IMMANPFELD

Die Stadt verfügt schon lange über ein Immanpielfeld und mehrere Immanmannschaften. Jedes Viertel, selbst Aelderfried, hat eine eigene Mannschaft, die sich untereinander von Frühling bis Herbst einen erbitterten Wettstreit liefern. Die Runde wird durch die Mannschaft der Thorfinn-Ottajasko ergänzt. Wer aus den Spielen als Sieger hervorgeht, darf sich Stadtmeister nennen. In den letzten Jahren haben die Wetten auf diese Spiele in eklatanter Weise zugenommen (siehe Seite 171).

Die besten Spieler aller Mannschaften bilden die auch über die Region hinaus bekannte Mannschaft *Mammur Riva*, die früher sogar schon an der Meisterschaft um den Kaiser-Reto-Pokal teilgenommen hat.

DAS STÖERREBRANDT-KOLLEG ZU RIVA (33)

Gegründet wurde das Institut 1008 BF durch den bornischen Handelsmagnaten Stover Regolan Stöerrebrandt, der sich eine Akademie wünschte, die Magier ausbildete, die für die Belange eines großen Handelshauses vortrefflich eigneten. Die Akademie ist in einem Gutshof gut eine Meile nordöstlich der Stadt untergebracht. Der zweiflügelige Hof mit dem langgestreckten Haupthaus bietet Platz für rund sechzig Schüler, ihre Lehrer und einen Stab aus Bibliothekaren, Kräuterkundigen, Akademiedienern und Gesinde.

Außerdem hat der *Orden der Grauen Stäbe* vor anderthalb Jahren hier ebenfalls sein Domizil genommen.

Die noch junge Akademie hat im Wettstreit mit alteingesessenen Akademien zu kämpfen, gesteht man den "traditionslosen Krämermagiern" doch auf dem Gebiet der magischen Forschung keine sonderlichen Leistungen zu. Zudem haftet den Rivanern der Ruf von Hinterwäldlern und nicht zuletzt von Lohnzauberern an.

Die Akademieleiterin, Najescha Stöerrebrandt-Borsow (siehe Seite 166), scheint kaum geeignet, die wissenschaftlichen Vorbehalte gegenüber ihrem Institut auszuräumen. Vermutlich legt sie – anders als ihr Vorgänger – darauf auch gar keinen besonderen Wert, denn Sinn und Ziel der Rivaner Akademie ist es nicht, hervorragende Theoretiker und Forscher heranzubilden, sondern Praktiker, die vor allem eins sind: fähig, ihre verantwortungsvolle Aufgabe als Geleitschutz zu meistern und ihren Gebieter nützliche Unterstützung zu bieten. Najescha sieht sich weniger als Hüterin von Forschung und Wissen, sondern als pragmatische Lenkerin der Geschicke der Akademie, die vor allem durch die Fähigkeit glänzt, herausragende Talente zu erkennen und für die Akademie zu gewinnen, und dafür zu sorgen, dass das Institut finanzkräftig und einflussreich genug bleibt. Was einem in Riva an Wissen fehlt, kauft man sich durch gutes Gold, statt Jahrzehnte in Studierstuben darauf zu verwenden, die Variation einer Formel zu manifestieren.

In ihren Spezialgebieten ist Najescha durchaus eine Könnlerin, vor allem aber verfügt sie über eines: die Fähigkeit, Zuverlässigkeit und Tauglichkeit eines neuen Zöglings oder Lehrers sicher zu bewerten. Man will es sich in Riva nicht leisten, erfolglos jahrelang in die Ausbildung eines Scholaren zu investieren.

Die Abgänger des Kollegs gelten als zuverlässig und bestens für ihre Aufgaben gerüstet. Verschwiegenheit ist ihre oberste Zier, Pflichtbewusstsein ihr zweiter Vorname. Kein Zögling, der nicht sofort eine Anstellung findet – ohnedies studieren hier viele, deren Ausbildung von einem Gönner finanziert wird, dem das Stipendium durch späteren Dienst vergolten wird. Zwar wird allen Absolventen ein – hoher – Standard vermittelt, um aber darüber hinaus Fertigkeiten zu erwerben, bedarf es zusätzlicher finanzieller Mittel, denn die Lehrer lassen sich ihre außerordentlichen Dienste bezahlen. Wer es sich leis-



ten kann, verlängert seine Studienzeit um ein oder zwei Jahre, für weiterführende Studien. Manche Zusatzkurse werden allein für die Tüchtigsten angeboten, so dass ein gewisser Wettstreit zwischen den Scholaren herrscht, wie überhaupt Konkurrenz und Wettbewerb den Geist der Schule befruchten.

Es zählt zu den Gepflogenheiten, in keinem Jahr mehr als phexgefällige neun Eleven aufzunehmen, allerdings wird diese Sollzahl nur in wenigen Jahrgängen erreicht: Auf Stand und Herkunft der Schüler wird nur bedingt geachtet. Im Gegenteil, ein Eleve ohne familiäre Verpflichtungen schenkt seinem Auftraggeber eher die alleinige Loyalität. Es zählen vor allem das arkane Können und die Fähigkeit, sich gekonnt im Umfeld seines Arbeitgebers zu bewegen. Daraus resultierend werden die Rivaner Magier im horasischen und mittelreichischen Adel mit Skepsis betrachtet, zu bürgerlich und merkantil geprägt ist vielen ihre Erziehung.

Die Schule profitiert davon, dass das Unternehmen des Stifters aventurienweit agiert, so stellt die Beschaffung exotischer alchimischer Zutaten für gewöhnlich ein weit geringeres Problem dar als andernorts. Sieben Magister gehören fest zum Kollegium der Akademie, ergänzt durch saisonale Gastlehrer*.

Auch für Spielermagier (Weiß- und Graumagier, Schwarzmagier und Gildenlose nur in Ausnahmefällen und mit Empfehlungsschreiben des Gildenrats) bietet das Kolleg die Option, für einige Zeit dort zu unterrichten.

Nicht alle Lehrer sind magisch begabt. Der Unterricht in Sprachen, Geographie, Diplomatie und anderen, für einen magischen Leibwächter nützlichen Kenntnissen, wird durch gewöhnliche Gelehrte erteilt. Als Spezialist für Kaufmännisches, ein insbesondere bei den jüngeren Schülern wenig beliebter Unterricht, fungiert Kolja Swintkoop (geb. 969 BF, 1,70, volles, weißes Haar, spitze Nase, lebhafte dunkle Augen, Fistelstimme), ein altgedienter Kontorleiter der Stoerrebrandts.

Bei den Schülern beliebt ist Titina Wiesling. Die zwergenwüchsige Bibliothekarin (979 BF, 1,36, lange, ergraute Haare, rundlich, immer gutgelaunt, Zwicker), ist für ihre mütterliche Freundlichkeit bekannt. Für aufgeregte Prüflinge hat sie ebenso ein offenes Ohr, wie für heimwehkranken Neuschüler oder wenn der erste Liebeskummer drückt. Nur wenn sich ein Schüler erdreistet, nicht pfleglich mit den wertvollen Büchern umzugehen, zeigt Titina, dass sie auch Haare auf den Zähnen haben kann.

Obwohl Najescha Stoerrebrandt-Borsow bereits seit einer Dekade der Akademie vorsteht, haben sich längst noch nicht alle der älteren Lehrer damit abgefunden, dass eine "krämerische Dilettantin" über ihre Geschicke befiehlt. Zu ihren Intimfeinden gehört Magister Magnus Rhayano Medellis (980 BF, 1,64, silbergesträubtes schwarzes Haar, gestutzter Vollbart, dunkelhäutig, streng), Absolvent der *Halle der Erleuchtung* zu Al'Anfa. Dieser begnügt sich jedoch damit, die Akademieleiterin in gelehrten Diskussionen schlecht dastehen zu lassen und damit ihre Autorität auch unter den Schülern zu untergraben. Weit gefährlicher für Najescha sind die heimlichen Umtriebe des Magisters Weishardt Vierlinden (984 BF, 1,82, grauer Haarkranz, untersetzt, freundliches Lächeln, bei den Schülern beliebt), eines Greifenfurters, der – hätte nicht Stoerrebrandt rechtzeitig sein Talent erkannt und ihm das Studium in Andergast ermöglicht, vermutlich von der Praios-Kirche purgiert oder ein Dasein als Dilettant gefristet hätte. Für den versierten Magier und begnadeten Lehrer war es keine Frage, dass er Najeschas Vorgängerin nachfolgen würde, weshalb Stoerrebrandts Ablehnung seines Ersuchens ihn schwer getroffen hat. Vierlindens neiderfüllter Zorn ist zu Verbitterung geworden, er macht seiner Collega das Leben schwer, wo es nur geht.

* Es dauerte Stover Regolan Stoerrebrandt übrigens nicht wenig, dass sein Blutsverwandter Melwyn Stoerrebrandt jede Bitte, als Gastlehrer tätig zu werden, abschlägig beschieden hat. Ein kaiserlicher Erster Hofmagier und Berater der Krone wäre genau das Aushängeschild gewesen, das sich der Gründer des Kollegs gewünscht hätte.

EINFLUSS DER AKADEMIE IN DER STADT

Obwohl man vor den Toren der Stadt residiert und keinen Sitz im Rat der Stadt hat, nehmen die Magier indirekt Einfluss auf die Geschicke der Stadt. Die Kaufleute wollen es in der Regel nicht darauf ankommen lassen, dass ihnen das Kolleg künftig die Unterstützung – beispielsweise als magische Bedeckung eines Handelszugs – verwehrt.

Allerdings ist das Monopol der Akademie nicht länger unangefochten. Mit dem *Sternenregen* kommen immer mehr Zauberkundige in diesen abgelegenen Zipfel Aventuriens, die auf der Suche nach Artefakten sind und ebenfalls ihre Dienste feilbieten – nicht selten zu günstigeren Preisen und mit geringeren moralischen Ansprüchen.

Mit den magischen Funden im Moor kommt den Kollegmitgliedern allerdings auch neue Bedeutung zu. Wer sonst, außer einem Magier könnte zweifelsfrei beurteilen ob und wie wertvoll oder gefährlich ein Fund ist. Außerdem gehört die Akademie zu den eifrigsten Aufkäufern von Fundstücken.

THORFINN-OTTAJASKO (32)

Stärke: 180 Thorwaler, 3 Langschiffe, 1 Knorr

Hetmann: Garsvir der Brecher

In den Sommermonaten befindet sich mindestens ein Langschiff auf Heer-/Handelsfahrt.

Angestachelt durch den Erfolg der Ingibjara-Ottajasko bei der Besetzung Enquis erhoffte sich Garsvir *Der Brecher* Holgardsson mit seiner Thorfinn-Ottajasko aus Wärdby einen noch spektakuläreren Erfolg. Er beschloss, zusammen mit der Guddir-Sippe Riva zu erobern. Um seiner Siegeszuversicht Ausdruck zu verleihen, ließ er beim Aufbruch seine alte Ottaskin niederbrennen und nahm alles bewegliche Gut mit. 1011 BF erschienen die Schiffe der Thorwaler vor Riva. Doch es sollte anders kommen, als gedacht. Garsvir musste erkennen, dass die Stadt weit wehrhafter war als angenommen. Dennoch gab es kein Zurück. Doch auch die Rivaner hatten viel zu verlieren. Man fürchtete zu Recht, dass die Thorwaler ihnen den Roten Hahn aufs Dach setzen würden, mit unabsehbaren Folgen. Bevor es zum entscheidenden Kampf kommen sollte, bot ein Parlamentär des Stoerrebrandt-Kontors Garsvir Geld und Land, dafür, dass er die Stadt verschone und künftig mit seinen Rekkern für Riva kämpfe. Nur einen Haken hatte der Handel: Man wolle nur eine Thorwaler Sippe dulden, nicht aber beide. Garsvir überlegte nicht lange und brach den Bund mit der Guddir-Sippe. Es kam zum Kampf, in der die Ottajasko obsiegte. Die überlebenden Guddirer, die sich nach Varmur flüchten konnten, schworen ewige Rache. Garsvir und seine Leute erbauten vor der Stadt ihre neue Ottaskin. Treu erfüllten sie ihre Waffenpflicht, die sie dem Stoerrebrandt-Kontor geschworen hatten, bekämpften Gloranas Schergen, hielten andere Thorwaler von Dummheiten ab und richteten sich in ihrer neuen Heimat ein und übernahmen gar einige Sitten der Rivaner (siehe auch **Westwind 116f.**).

Nach einigen Jahren regte sich Unmut unter Garsvirs Leuten, die es nicht länger dulden wollten, dass Walfänger in Riva nach Belieben ein- und auslaufen konnten. Insbesondere jüngere Rekker kleideten sich wieder betont thorwalsch und bekannten sich demonstrativ zum alten thorwalschen Glauben. Händel zwischen Rivanern und Thorwalern nahmen zu. Dennoch wusste Garsvir die Mehrheit der Ottajasko hinter sich, denn der Handel mit der Stadt hatte ihnen Wohlstand beschert. Zwietracht vergiftete fortan das Leben in der Ottajasko. Aber Garsvir wäre nicht so lange schon Hetmann, wenn er solche Schwierigkeiten nicht zu meistern wüsste. Es gelang ihm, der Rivaner Rat davon zu überzeugen, dass es für alle Seiten besser, Walfängern künftig die Einfahrt zu verwehren. Der Rat willigte ein,



nicht zuletzt auch deshalb, weil stetig ein Angriff der Thorwaler aus Enqui zu befürchten war, die sich den Kampf gegen die Walfänger auf die Fahnen geschrieben haben. Und auch die aufbegehrenden Thorwaler lenkten – wenngleich auch murrend – ein. Ein Wermutstropfen vergiftet allerdings Garsvirs Triumph: Zwar haben die Rivaner

dem offenen Handel mit den Walfängern abgeschworen, das heißt aber nicht, dass einige Rivaner Händler nicht doch Wälbein, Tran, Ambra und Walspeck unter den Augen der Thorwaler schmuggeln. Sobald das Ausmaß dieses Schwarzhandels offenkundig wird, dürfte der Streit wieder aufflammen (siehe Seite 166).

UMLAND UND NACHBARN

»Am Zusammenfluss von Nuran Riva und Kvill steht der Kvillstein. Der Reisende weiß nun, dass er sich 70 Meilen vor Riva befindet. Sommers lagern die Aunuäki vom Stamm der Lieska-Lie hier.

Unweit dieser Stelle ist in den Gipfeln einer mächtigen Eiche – ein für die Gegend gänzlich untypischer Baum – ein Baumhaus, in dem ein Elfenpaar wohnt. So sich ein Wanderer im Winter hierher verirren sollte, bieten die beiden ihm ein herzliches Willkommen. Zugleich will ich vor dem Kobold warnen, der die beiden Elfen regelmäßig besucht, denn dieser ist von gehässigem Wesen.«

—aus einem Brief des Kaufherrn Eslam Kyperloff aus Owenmas, 1025 BF

Riva ist durch die Natur begünstigt, da sich kein anderer Hafen am nördlichen Golf für große Handelsschiffe eignet. Deshalb ist die Stadt der zentrale Handelspunkt für alle aus dem Umland, die ihre Waren nicht nur Thorwalern verkaufen wollen. Das Umland von Riva ist für die Stadt von großer Bedeutung, so karg und unwirtlich es einem Reisenden aus dem Süden auch anmuten mag. Hier deckt man den steigenden Rohstoffbedarf der Stadt, und auch das Wild liefert dringend benötigtes Fleisch, Leder und edle Pelze.

Auch 800 Jahre nach der großen Flutkatastrophe (siehe Seite 138) finden sich hier noch ihre Spuren, etwa Skelette monströser Meeresbewohner, fremdartige Muscheln mit schillernden Perlen und andere Schätze aus Efferds Ozean.

Der Ast, auf dem man sitzt ...

Rings um Riva gibt es kaum noch Wälder, von einem Gebiet zehn Meilen kvillaufwärts abgesehen, in dem eine Waldelfensippe beheimatet ist. Die Holzfäller müssen immer weiter ziehen, um den Hunger der Stadt nach Holz stillen zu können. Der Mangel treibt die Preise in die Höhe und vertreibt bei vielen jeden Skrupel, geeignete Gehölze gedankenlos abzuholzen. Mittlerweile ziehen die Holzfäller so weit den Kvill und Nuran Riva hinauf, dass sie bis in die Wälder der Elfen vordringen.

Doch nicht dort wird Raubbau an der Natur betrieben: Der Torfabbau, die Suche nach Moorholz und metallhaltigem Erz, das teils rücksichtslose Gebaren der Schatzsucher, bringen Jahrhunderte alte Pakte ins Wanken. Die Nivesen und Elfen, mit denen man lange in Eintracht gelebt hat, sehen sich zunehmend von den Rivanern bedroht. Es scheint nur eine Frage der Zeit, bis sich die Frage stellt, wer weichen muss.

SALZSIEDER

Aus meerwasserüberflutetem Torf lässt sich Sole gewinnen, aus der man durch Erhitzen in Siedepfannen Salz gewinnt. Das Salzsieden ist eines der ältesten Handwerke Rivas und eine Grundlage für den Wohlstand der Rivaner Kaufleute, denn Salz ist ein begehrtes Gut. Allerdings haben die Salzsieder den geringsten Anteil am Gewinn. Torf, Kohle und erst recht Holz für die Siedefeuer sind teuer, und wenn sie nicht ohnedies von einem Kontor abhängig sind, dem sie ihr Salz liefern müssen, fressen die Kosten für Brennmaterial den größten Anteil ihres Ertrags auf. Führend beim Handel mit dem *weißen Gold* ist seit Jahrhunderten die Familie Ingstrok.

FISCHERSIEDLUNGEN (48)

Der Golf von Riva ist sehr fischreich. Was nicht gleich frisch auf einem der Märkte verkauft wird, wird durch Trocknen oder Einsalzen haltbar gemacht. Seit man im Horasreich auf den Geschmack von Panzerkrabben gekommen ist (**Westwind 73**), sind die Fanggründe für die riesenhaften Schalentiere rings um die Felseninseln 50 bis 100 Meilen vor der Küste heiß umkämpft. Nicht nur Rivaner Fischer haben es auf die begehrte Beute abgesehen: Auch Konkurrenten aus Ulva, Trasik und Varmur und nicht zuletzt die Thorwaler, die rings um den Golf siedeln (**Westwind 71, 117**), wollen ihren Anteil vom Kuchen abhaben.

Die zerklüfteten Felsen bieten nicht nur Panzerkrabben eine Heimat, auch Muscheln und Krebse gibt es hier reichlich. Die Jagd nach Panzerkrabben ist kein Zuckerschlecken: Häufige Stürme, tückische Strömungen, Untiefen und scharfkantige Riffe machen das Revier schwer befahrbar. Haie, das eiskalte Wasser und die sprichwörtliche Wehrhaftigkeit der Krabben tun ein Übriges.

Seit ein schiffbrüchiger Fischer, der sich auf einen der nackten Felsen gerettet hatte, dort einen taubeneigroßen Edelstein gefunden hat, sind auch die Schatzsucher auf die Inseln aufmerksam geworden. Die fieberhafte Jagd nach weiteren Funden zieht einen sich zuspitzenden Konkurrenzkampf nach sich.

Auf den Transport und Verkauf der Panzerkrabben, die bis zum Frühherbst gefangen werden, um lebend ins Liebliche Feld verschifft zu werden, haben sich die Nordmeer-Compagnie und das Rastburger-Kontor spezialisiert.

NIVESEN

»Auf dem Boden dieser Welt wurde seit Madas Frevel Blut vergossen. Wir leben in einem unvollkommenen Land inmitten eines unreinen Gewässers. Es war die Entscheidung unserer Ahnen, hier zu leben, trotz allem, was verloren ging. Ob deine Sippe in ihr Land zurückkehrt, bestimmt nicht Goauan. Diese Entscheidung musst du treffen.«

—Paakauka, Schamanin vom Stamm der Rika-Lie

»Manche Zelte sind sehr schlicht gehalten, andere wiederum bunt bemalt, mit Karenen, Wölfen und jugenden Menschen. Der Boden der Zelte ist mit dicken Fellen bedeckt, was sie an persönlichem Eigentum haben, bewahren sie in hübsch beschnitzten Kisten mit auf. Viel ist es nicht, denn die Nomaden teilen nahezu alles. Nachts schlafen bis zu einem Dutzend Nivesen in einem Zelt, wodurch es angenehm warm wird, tagsüber spielen, reden oder musizieren sie im Zelt und nehmen dort auch die Mahlzeiten ein.«

—aus einem Brief des Kaufherrn Eslam Kyperloff aus Owenmas, 1025 BF

Im Umland der Stadt leben geschätzt zwischen 300 und 1.600 Nivesen in Sippen von einem Dutzend bis zu einhundert Köpfen – abhängig von der Jahreszeit. Sobald das Eis den Golf von Riva fester im Griff hält, ziehen viele Nivesensippen nach Riva, um dort bis zum frühen Peraine zu bleiben. Das Winterlager vor den Toren der Stadt besteht aus unzähligen, kreisrunden Zelten, die aus Karenleder und hölzernen Latten errichtet und mit rauen Stricken zusammengehalten werden. Die Jänak (wie die Nivesen die Städter nennen) sind zwar in den Zelten grundsätzlich willkommen, doch gilt es den Nivesen als ungehörig, wenn ein Gast ohne Einladung Einlass begehrt.

In die Stadt selbst wagen sich nur wenige der Nomaden, um ihre Vorräte aufzufüllen, nützliche Gegenstände wie Öllampen oder Stoffe, die sie selbst nicht herstellen können, zu kaufen und Verwandte zu



besuchen. Gästen gegenüber ist man aufgeschlossen und auch an Tauschgeschäften interessiert.

Über Generationen lebte man in Einklang und guter Nachbarschaft: Die Rivaner achteten die Sitten und Bedürfnisse der Nivesen, hießen sie im Winter willkommen und behandeln ihr Heiligtum mit Respekt. Die Nivesen verwehrten den Rivaner nicht, in ihrem Territorium zu jagen, ihr Vieh zu weiden und nach Rohstoffen zu suchen. Mit dem rapiden Wachstum der Stadt, dem sinkenden Wohlstand und dem Zuzug vieler, die sich um alte Traditionen nicht scheren wollen oder können, gerät dieses ungeschriebene Abkommen ins Wanken. Bislang begehren nur wenige Nivesen, die durch die Steppe ziehen, gegen den Raubbau auf. Es entspricht mehr ihrer Natur, sich von der Stadt und ihren Bewohnern fernzuhalten und sich tiefer in die Steppe zurückzuziehen.

Reibereien zwischen Glücksrittern und Nivesen in der Stadt sind leider mehr und mehr an der Tagesordnung. Dabei müssen die Jänak nicht einmal Übles im Sinn haben. In ihrer Unkenntnis drängen sie ungebeten in die Sippenlager, fassen neugierig an, was ihnen interessant erscheint, machen Frauen und Männern schöne Augen, und verletzen damit die ungeschriebenen Gesetze der Nomaden. Auch dass sie insbesondere die Jungen dazu verleiten, ihre Traditionen zu vergessen und der Lebensweise der Städter nachzueifern, schafft böses Blut. Die Glücksritter sind wiederum zu Recht verärgert, wenn ihnen grundlos Misstrauen entgegenschlägt. Allerdings kommt es auch zu bewussten Übergriffen. Nivesische Prostituierte gelten bei den Neuzugezogenen als begehrt und exotisch, und es wäre nicht das erste Mal, dass Schurken einen hübschen Knaben oder ein Mädchen geraubt hätten oder dass jemand das begehrte Karenleder stiehlt.

ELFEN

Das Gebiet am Golf von Riva wurde schon lange, bevor die Nachfahren der Gildenländer in diese Gegend kamen, Siedlungsgebiet der Elfen. Mittlerweile haben sich die Sippen des Schönen Volkes tiefer in die Wildnis zurückgezogen; sie siedeln in den dichten Wäldern und in den Flusssauen kvillaufwärts und am Nuran Riva. In jüngster Zeit haben sich sogar einige wenige firnelfische Sippen entlang des Golfs gesiedelt, die vor dem Eisreich Gloranas Schutz suchten. Eine Handvoll Elfen und Halbelfen lebt gar in Riva, meist Entwurzelte, die ihre Sippe verloren haben oder die aufgrund ihrer menschlichen Mutter nie eine Sippe gekannt haben.

Die nächstgelegene elfische Siedlung befindet sich in einem Waldgebiet zehn Meilen südöstlich von Riva. Man treibt mit den Elfen in geringem Umfang Handel, vornehmlich Salz und Metall ist begehrt und wird gegen Pelze, Schmuck und Bausch eingetauscht.

Höchst selten gerät einmal eine kleine Gruppe aus dem Volk der Steppenelfen ins Rivaner Umland, meist, wenn sie einen Orktrupp verfolgen. Begegnungen mit diesem Volk sind selten erquicklich, gelten sie doch als verschlossen, leicht reizbar und kriegerisch.

Bislang leben Elfen und Menschen in friedlicher Nachbarschaft, wohl auch, weil sich ihre Wege nur selten kreuzen, und wenn, dann nur, wenn es von den Elfen erwünscht ist, beispielsweise, um Handel zu treiben. Doch dürfte die Zeit des Friedens vorbei sein: Das zunehmend aggressivere Vordringen der Menschen in ihre Gebiete, der rücksichtslose Holzeinschlag und bedenkenlose Jagd, bringt die Elfen mehr und mehr auf. Zwar sind sie zu wenige, um für die Stadt zur Bedrohung zu werden. Für die Holzfäller und Jäger, die Schatzsucher und Prospektoren, die in kleinen Gruppen durch ihre Gebiete ziehen, kann ein Krieg mit den Elfen fatale Folgen haben.

ORKS VOR RIVA

Mit Schwarzpelzen haben die Bürger Rivas bislang kaum Kontakt gehabt. Doch 1031 BF stieß eine Rivaner Patrouille keine drei Meilen südlich der Stadt auf eine fünfköpfige Gruppe gerüsteter Orks. Die Schwarzpelze baumelten zwar zur Genugtuung der meisten bald am Galgen, doch gab ihr Erscheinen den Bürgern Rätsel auf. Seitdem wurden hin und wieder Orks gesichtet, und entweder vertrieben oder getötet.

Die Bürger Rivas reagieren unterschiedlich auf die Orkpräsenz. Alt-

ingesessene und jene, die von den Schwarzpelzen aus ihrer Heimat vertrieben worden sind, fürchten, dass die Orks die Stadt für einen geplanten Angriff auskundschaften wollen. Ganz anders reagieren die meisten Glücksritter, die nicht vorhaben, sich von einer Handvoll Schwarzpelze bange machen zu lassen. Wen wundert es, sie haben in der Regel auch weit weniger zu verlieren. Ihre vermeintliche Ignoranz schürt die Ressentiments der Alt-Rivaner.

Die Spatzen pfeifen es von den Dächern, dass der Rat der Stadt für einen Orkkopf seit Amtsantritt der neuen Bürgermeisterin mindestens fünf Silberstücke bezahlt. Auch Swangard Hildursdottir (siehe Seite 168) und der Krämer Hanno Waldstein, einer der wenigen Svellttal-Flüchtlinge, der es zu Wohlstand gebracht hat, haben ein Kopfgeld auf Orks ausgesetzt. Hanno zahlt auch für gefangene Orks oder verlässliche Informationen über ihre (vermeintlichen) Pläne mit gutem Silber.

Die kleinen Orkgruppen, die durch das Umland Rivas streifen (174 A) haben bislang keine Raubzüge unternommen. Ganz im Gegenteil haben sie sich sogar bemerkenswert zurückhaltend gezeigt: So sind die letzten Kundschafter völlig unbemerkt geblieben, weil sie nur nachts reisten, menschliche wie elfische Siedlungen umgingen und ihre Spuren sorgfältig verbargen.

DAS RIEDEMOOR

»Hast du es gesehen, Mädchen? Sieh doch hin, da zwischen den Schwaden. Ich sage es dir: Das war der Blutsäufer, Mädchen, der hat sich im vergangenen Mond ein halbes Dutzend geholt. Ein halbes Dutzend. Ja, da glotzt du. Warte nur, bis seine roten Augen dich erspähen. Ha. Aber dann ist es zu spät. Zu spät, hörst du. Dann kommt er auch dich holen.«

—der Wirre Phexhold, ein Torfstecher, zu einer Glücksritterin, die er durchs Moor führen soll, zeitgenössisch

»Ich weiß nicht, was du immer für Ammenmärchen erzählst. Ungeheuer und schwarze Schatten. Mich nährt das Moor gut, und das schon seit dreißig Jahren und vor mir hat es meine Eltern und deren Eltern genährt. Gib's doch zu, du willst nur nicht, dass dir diese Gimpel aus dem Süden durch deine Schlingen trampeln und dir deine Beute stehlen.«

—Rivaner Jägerin zu ihrer Kollegin, zeitgenössisch

»Es ist unbestreitbar, dass die Zahl der Funde im Riedemoor in den letzten Monden eklatant gestiegen ist, und ebenso, dass einige davon unter arkanen Aspekten von großer Relevanz sind. Wir sollten einige Vertreter aussenden, um der Herkunft dieser Artefakte auf den Grund zu gehen. Veranlasst das Nötige, aber bedenke die Kosten.«

—Najescha Stoerrebrandt vor dem Rat der Akademie, 1029 BF

»Der Rote Harger hat gesagt, er sei von Westen in das Moor gelangt. Und dann hat er bei so einer großen Birke mit drei Stämmen das Gerippe gefunden. Und dort waren dann auch die Waffen, das Geschmeide und der Rubin. Ja: Birke, dreifach. Vielleicht meinte er die da hinten? Kommt, wir gucken mal, gleich hinter den Pfützen da.«

—letzte Worte einer Gruppe Schatzsucher, überliefert durch den einzigen Überlebenden, 1032 BF

Südlich von Riva erstreckt sich das weitläufige Riedemoor, ein unheimliches Sumpfgebiet. Manchen Rivaner nährt das Moor, so die Torfstecher, Moorholzsammler, Fallensteller und Jäger. Auch Hirten lassen hier ihre genügsamen Schafe weiden. Nur wenige mit Knüppeln befestigte Wege führen in das Ried. Sie sind zumeist von den Moorholzsammlern angelegt, die dem schwarzen Morast das kostbare Holz entreißen, aus dem die Rivaner Handwerker wundervolle Möbel anzufertigen verstehen. Die meisten wagen sich nur in den Saum



des Riedemoors, denn das Moor und seine unheimlichen Bewohner sind berüchtigt. Schnell wird das Moor wild und unwegsam. Birken, Ebereschen und Erlen wachsen in lichten Hainen auf dem morastigen Grund, Sträucher wuchern dazwischen. Es ist ein tückisches und unzugängliches Gebiet, voll gurgelnder Sumpflöcher, flacher Seen und knöcheltief unter Wasser stehender Gräser. Bachläufe dringen unvermutet aus dem schwarzen Grund empor, um ebenso unvermutet wieder zu versiegen. Manch grasbewachsener Hügel ist für den unkundigen Wanderer eine tödliche Falle, weil unter ihm nur tückischer Morast wartet, ein Schlammloch ohne Boden. Auch manch harmlos erscheinendes Gewächs mag sich als giftig entpuppen, ein



strauchelnder Wanderer ist besser auf der Hut, woran er sich klammert, um nicht den Halt zu verlieren.

Vor allem wenn Nebelschwaden über das Moor ziehen und dämmriges Licht das wilde Land in ein schummriges Zwielicht taucht, wenn die kahlen Gerippe der sturmgekrümmten Bäume sich schwarz dem Wanderer entgegen recken, wenn knorrige Eschen ihre langen Finger nach ihm ausstrecken, dann, wenn man nur schwer noch erkennen kann, was lebt und was tot ist, dann glaubt man die Schauergeschichten, die über das Riedemoor erzählt werden.

Es gibt Gebiete, in denen faulige Gase aus dem Grund aufsteigen, im glücklichen Fall nur ekelerregend, doch erzählen die erfahrenen

Moorwanderer sich von armen Seelen, die durch giftigen Brodem einen grausamen Tod gefunden haben. Überhaupt gibt es Gebiete tief im Herzen des Moors, in die vermutlich noch nie ein Mensch seinen Fuß gesetzt hat. Dunkle, verrufene, schwarze Gegenden, deren unheilvolle Aura einem einen Schauer über den Rücken fahren lässt. Selbst die erfahrensten Moorwanderer meiden diese Gebiete, und nur die Unerfahrenen sind bereit, das zu ändern.

Allerlei Ungeheuer sollen dort umgehen, die es nicht lieben, wenn Menschen in ihr Territorium vordringen. Geister und Irrlichter liefern sich einen boshaften Wettstreit, die Arglosen und Übermütigen tiefer in ihr Reich zu locken. Von einem schwarzen Wesen, das sich vom

Blut der Menschen nährt, ist die Rede, von den Leichen der Versunkenen, die keine Ruhe finden und auf Rache an denen sinnen, die sich nur eines haben zuschulden kommen lassen: Sie leben noch.

Manches schwarze Gewässer gründet so tief, dass kein Mensch weiß, wie tief es sich in den Schoß der Erde erstreckt, bleiche Wesen schwimmen in diesen lichtlosen Tümpeln, von denen es heißt, sie stiegen in den Nächten an Land, um alles Lebendige zu erwürgen und sich an ihm zu laben.

Auch wilde Tiere lauern zwischen den knorrigen Büschen und hohen Feder-

grasfeldern: Moorkatzen etwa, gut einen Schritt groß und kräftig genug, um das Schicksal eines Erwachsenen zu besiegeln, und vor allem Kreaturen des Sumpfes wie Morfus, Riesenegel, Sumpfkriaken und gigantische Amöben, Sumpfschlangen und giftige Riesenkröten. Fliegende und krabbelnde Plagegeister sind insbesondere im Sommer eine zusätzliche Pein. Kurz und gut: Es gibt vieles, was zu meiden, und vieles, das zu fürchten ist. Und dennoch ist das Moor seit jüngstem Anziehungspunkt für die vielen Glücksritter, seit wertvolle Funde aufgetaucht sind und die Kunde darüber umgeht (👁️ A 175 A).

PERSONEN IN RIVA

VON MACHT UND OHNMACHT – MACHTGRUPPEN IN RIVA

Hinter den Kulissen Rivas tobt ein unerbittlicher Kampf um die Macht, eine stete Zerreißprobe zwischen Altbewährtem und Neuem, zwischen Tradition und Aufbruch. Über Generationen prosperierte die Stadt am Kvill unter der Vorherrschaft der Kaufmannsgeschlechter, der allgemeine Wohlstand sorgte für Ruhe, Frieden und Sicherheit, selbst wenn die Unterschiede zwischen jenen, die alle Macht ihr Eigen nannten und jenen, die zu gehorchen hatten, keinen Deut geringer waren als in jenen Regionen, wo der Adel über die Gemeinen herrscht.

Mit der Errichtung der Heptarchien setzte ein grundlegender Wandel ein. Sicher geglaubte Pfründe gingen verloren, und selbst zuvor einflussreiche Kaufmannsgeschlechter gerieten in Not. Umso heftiger traf der jähe Niedergang all jene, die ohnedies von der Hand in den Mund lebten. Resultat war eine Mischung aus Resignation und

schwelendem Aufruhr unter den einfachen Leuten. Unmut, weil sie sich von ihren Stadtoberen im Stich gelassen sahen, Grimm, weil einige der angeblich ehrbaren Patrizier nicht davor zurückschreckten, aus der Not ihren Profit zu schlagen, indem sie zu Wucherzinsen Geld verliehen und manch Handwerker sich jäh in Schuldknechtschaft sah. Dennoch mangelte es am entscheidenden Funken, den Zorn des Volkes zum Ausbruch zu bringen.

Die Glücksritter stellen für die Patrizier eine ungewohnte Konkurrenz dar, für die alte Regeln und Privilegien nur wenig bedeuten und die sich unverhohlen nach der Macht strecken. Sie fühlen sich den guten Sitten weniger verpflichtet als die Patrizier, die durch strenge moralische Regeln in ihrem Handlungsspielraum deutlich eingeschränkt sind. Nicht alle Glücksritter sind von Grund auf schlecht, aber ihr bisheriges Leben hat sie gelehrt, dass man sich die Hände schmutzig machen muss, wenn man etwas erreichen will.

Wer von ihnen es zu etwas bringen wollen, musste sich aus meist nieder Herkunft mit Verbissenheit und Willensstärke nach oben



kämpfen. Sie haben häufig die Fesseln von Leibeigenschaft und unehrlicher Geburt hinter sich gelassen und streben nun danach, selbst zu Reichtum und Einfluss zu kommen.

DIE ALTEINGESESSENEN UND ETABLIERTEN

ALDIANA ABRIMOW – BÜRGERMEISTERIN VON RIVA UND PERLMUTTSCHLEIFERIN

Kurzcharakterisierung: Begnadete Handwerkerin und überforderte Bürgermeisterin

Die Bürgermeisterin Rivas (geb. 997 BF, 1,69, blaue Augen, schwarze Haare, rundlich, auffallend lange Finger) hat einen schweren Stand. Derweil ihre Unterstützer sie vor allem deshalb ins Amt gewählt haben, um die Macht der Patrizier zu brechen (und ungestört ihren zwielichtigen Geschäften nachgehen zu können), wird sie von den angesehenen Bürgern geflissentlich ignoriert. Zu allem hat Aldiana auch unterschätzt, wie viel Zeit ihr das Amt raubt, für die eigene Werkstatt ist – ausgerechnet in Krisenzeiten – viel zu wenig Zeit.

Wen wundert es da, wenn sich Abrimow vor allem auf die erfahrenen Amtsschreiber und Ratsdiener verlässt, zu oft, denn die meisten von ihnen sind Anhänger des abgewählten Bürgermeisters. Wenigstens eine enge Verbündete hat sie im Rat, Swangard Hildursdottir, Ratsmitglied für Gewerkehoop. Die Wirtin unterstützt Aldiana nach Kräften, und diese ist so dankbar, dass sie zu hinterfragen vergisst, wieso Swangard das tut.

In ihrem ureigenen Spezialgebiet, der Perlmuttschleiferei, ist die Handwerkerin eine Könnerin, die ihresgleichen sucht. Sie versteht es, aus dem spröden, schillernden Material filigrane Kunstwerke zu schneiden, Knöpfe mit Wappen oder Symbolen, feinste Einlegearbeiten für Möbel, geschnitzte Kamm- und Messergriffe und dergleichen mehr. Ihre Arbeiten sind exquisit – so wie ihre Preise.

Verwendung im Spiel: Häufig überfordert, kann die Bürgermeisterin tatkräftige Unterstützung und Rat von Wohlmeinenden durchaus gebrauchen. Aldiana liegt das Schicksal Rivas ehrlich am Herzen, sie ist weder eine Schurkin, noch versessen auf die Macht. Wer ihr also hilft, die Missetäter in ihren eigenen Reihen ausfindig zu machen, wer ihr ein Unbill vom Halse schafft oder einen Aufstand befriedet, kann auf ihren aufrichtigen Dank hoffen.

Anders sieht es aus, wenn die Helden mit den Alteingesessenen sympathisieren. Dann ist die Bürgermeisterin ein Ärgernis, das es zu beseitigen gilt. Sei es, indem man ihre Inkompetenz eindrucksvoll den Bürgern vor Augen führt, sei es, indem man sie unter Druck setzt oder beweist, dass sie von den dunklen Absichten ihrer Unterstützer sehr wohl wusste.

DIE RASTBURGER

Jarwen Seehoff, Leiterin des Kontors

Die Mittvierzigerin (lange, dunkelblonde Haare, fehlende Schneidzähne, zischt deswegen beim Sprechen) ist trotz ihres schlanken, wohlproportionierten Wuchses alles andere als eine Schönheit. Sie leidet unter einem enormen Überbiss, zu allem Überfluss wurden ihr bei einem Überfall vor einigen Jahren die oberen Schneidzähne ausgeschlagen und die Nase gebrochen, die schief zusammengewachsen ist.

Als Geschäftsfrau profitiert sie von ihrem Gespür, für jeden Geschäftspartner den richtigen Tonfall zu treffen. Darin beweist sie eine große Wandlungsfähigkeit: Je nach Gegenüber ist mal knallhart und rau, mal humorvoll nachgiebig und mal intellektuell nachdenklich. Zudem ist sie klug und gebildet, und so fällt es ihr leicht, ihre Fähigkeiten zum Wohle des Kontors bestmöglich zu nutzen. Dass die Rastburger die Not der in Schuld geratenen Handwerker bedenkenlos ausnutzen, geht auf Jarwens Bestreben zurück. Alvide, Oberhaupt der Rastburgers, schweigt zu den Vorgängen, solange nur weiter Gold und Silber in ihre Truhen fließen.

Was das Geschäftliche angeht, ist Jarwen knallhart. Zwar würde sie vermutlich keinen Mord in Auftrag geben, aber wenn ihre Söldner

einen entlaufenen Schuldner mehr tot als lebendig zurückbringen, dauert sie höchstens, dass die Arbeitskraft des Handwerkers beeinträchtigt ist. Die skrupellose Ausbeutung der in Schuld geratenen Handwerker hat sie unter den Rivaner Kaufleuten in Verruf gebracht. Doch die wirtschaftliche Macht des Kontors allein sorgt bislang dafür, dass man es nicht wagt, sie gesellschaftlich zu ächten. Das Verhältnis zu ihrem Vorgänger, Brendan Iveric, ist angespannt, denn dieser wird nicht müde, ihr Vorhaltungen über ihre schmutzigen Geschäfte zu machen (siehe auch Seite 150).

Idlha und Conlai Rastburger

Die Zwillinge (geb. 1013 BF, schulterlanges, blondes Haar, grüne Augen, großgewachsen, durchtrainiert) sind Nichte und Neffe Alvides. Mit ihrem einnehmendem Äußeren, der guten Erziehung und dem Reichtum des Hauses Rastburger hinter sich, gäben beide ein begehrtes Paar der besseren Gesellschaft ab. Allerdings halten die Geschwister nur wenig von Konventionen und bevorzugen es, diese geflissentlich zu ignorieren. Ihr teils skandalöses Benehmen hat ihnen den Ruf der verwöhnten, verzogenen Gören wohlhabender Eltern eingebracht.

Nun, da ihre gestrenge Tante fern ist, gebärden sich die Geschwister wie entfesselt, egal, wie oft mahnende Briefe eintreffen. Keine Nacht vergeht, in der die beiden nicht die Nacht zum Tage machen, spielen, trinken und sich in mehr oder minder romantische Affären stürzen. Insbesondere Idlha hat schon so manches Herz gebrochen, derweil ihr Bruder, der schüchterner und gefühlsbetonter ist, Idlha nur deshalb kaum nachsteht, weil er ihren Spott fürchtet. Die Geschwister, die meist von zwei kontoreigenen Söldnern begleitet werden, zählen zum Freundeskreis von Vanjescha Stoorrebrandt, in der sie eine Seelenverwandte gefunden haben, die zudem ungleich mehr erlebt hat als sie.

Beiden steht nur ein beschränktes – und von der Tante ständig zur Strafe gekürztes – Taschengeld zur Verfügung, und da Jarwen nicht gewillt und Brendan nicht in der Lage ist, ständig für ihren verschwenderischen Lebensstil und die Spielschulden aufzukommen, setzen sie auf schnelle und vermeintlich 'todsichere' Geschäfte, um finanziell unabhängig zu werden.

Wiewohl eine fähige Kontorleiterin, kommt Jarwen an ihre Grenzen, wenn es darum geht, die Zwillinge zu bändigen. Dass deren Mutter zudem darauf bestanden hat, dass sich ihr väterlicher Freund, Jarwens Vorgänger Brendan Inveric, um ihre Kinder kümmern soll, derweil Alvide sie beauftragt hat, macht die Sache nicht einfacher. Sie fürchtet, dass die Zwillinge über kurz oder lang sich, dem Ruf der Familie und nicht zuletzt dem Kontor großen Schaden zufügen werden, wenn es so weitergeht. Und das wäre etwas, wofür die Matriarchin sie, Jarwen, zur Verantwortung ziehen würde. So sucht sie nach einer Möglichkeit, die wilden Zwillinge zu bändigen ohne es sich mit deren

Der Grund für den Aufenthalt der Zwillinge in Riva

“Schuster, bleib bei deinen Leisten”, ist ein Sprichwort, dass man auch den Zwillingen hinter die Ohren schreiben könnte. Schon immer mehr dem Schwerthandwerk als dem Handel zugetan, haben Idlha und Conlai sich und ihre Familie in große Schwierigkeiten gebracht, als sie ob ihrer Begeisterung für Königin Invher, sich gemeinsam mit ihrem thorwalschen Freund Hrunir ui Rhys der Heerfahrt der Thorwaler auf dem Großen Fluss im Sommer 1031 BF (siehe das Abenteuer **Der Fluch des Flussvaters**) angeschlossen haben. Ein nordmärkischer Baronsohn fiel unter ihren Klingen, sein Vater forderte Rache. Kein Gold, Blut sollte fließen. Obwohl die Schwestern sich spinnefeind sind, zögerte Alvide nicht, den beiden beizustehen. Man beschloss, die beiden nach Riva, in Sicherheit zu bringen. Von diesen Zusammenhängen ahnt derzeit in der Stadt noch niemand.



allzu nachgiebiger Mutter, Dorana Rastburger, zu verderben. Dass sämtliche Versuche bislang gescheitert sind, ist Jarwens Laune nicht gerade zuträglich – und Brendans Kommentare zu allem und jedem machen das nur noch schlimmer.

Hrunir ui Rhys

Der ein Jahr ältere Hrunir (weißblondes, geflochtenes Haar, hellblaue Augen, breitschultrig, muskulös, gutaussehend) ist ein Thorwaler mit albernischen Wurzeln. Er ist ein wahrer Hüne (2,20 Schritt groß), und so gehen ihm mögliche Gegner schon allein wegen seiner äußeren Erscheinung aus dem Weg. Was ihm zugute kommt, da er im Gegensatz zu den Zwillingen und allen Wünschen seiner Mutter zum Trotz eher dem Kaufmannsberuf zuneigt als

dem Kriegshandwerk. Dabei ist seine größte Schwäche, dass er nicht Nein sagen kann. So versucht er immer, es möglichst allen Recht zu machen – ein allzu häufig unmögliches Unterfangen. Auch die Zwillinge können nicht der Versuchung widerstehen, seine Gutmütigkeit auszunutzen; obwohl er es meist besser weiß, macht er stets bei ihren Dummheiten mit.

Obwohl seine Mutter ihn im heimischen Muryt zurückerwartet, hat er sich seinen Freunden auf ihrer Flucht angeschlossen. Er schätzt Brendan Inveric sehr, und wann immer es möglich ist, stiehlt er sich davon, um von ihm mehr über gute Kontorarbeit zu lernen.

SVELINYA KUYFHOFF –

GENERAL-COMMISSARIA DER HPNC

Die 992 BF geborene Tochter einer Grangorer Kaufmannsfamilie (blaue Augen, blonde streng hochgesteckte Haare, schmales Gesicht, asketisch) ist eine typische Vertreterin des Grangorer Patriziats: nüchtern, sachlich und alles andere als den Freuden des Lebens zugetan. Ihre herausragendste Eigenschaft – und auch das ist typisch – ist ihr untrüglicher Geschäftssinn. Svelinya verfolgt einen strikten Neutralitätskurs. Auf der einen Seite achtet sie die ehrlichen Handwerker und Bürger, aber wenn es geboten scheint, unterstützt sie auch zwielichtige Wirte oder Händler. Ihr nutzt es am meisten, solange der Kampf andauert, hat erst eine Seite sich durchgesetzt, schmälern sich ihre Optionen. Obwohl sie eine finanzkräftige Verbündete wäre, halten sich die Bemühungen, sie auf die eine oder andere Seite zu ziehen, in Grenzen. Die HPNC pflegt ihre General-Commissarios nach wenigen Jahren auszutauschen, da scheint es nicht lohnenswert, zu großen Einsatz zu zeigen oder gar Gewalt anzuwenden. Außerdem kommt einigen die Neutralität Kuyfhooffs gelegen.

Ihr Ruf der Unbestechlichkeit hat dazu geführt, dass noch zu Lebzeiten des alten Richters Jarnug einige Bürger Svelinya gebeten haben, in Streitigkeiten zu schlichten – gegen eine angemessene Gebühr. Das hat ihr die Feindschaft Jarnugs eingebracht, und auch sein Nachfolger sieht das Treiben, das seine Einnahmen schmälert, mit Missfallen. Auch Jarwen Seehoff, die Leiterin des Rastburger Kontors, ist keine Freundin der Grangorerin.

Verwendung im Spiel: Die HPNC beschränkt sich nicht allein auf den Handel, sie ist zudem Auftraggeber für Forschungsreisen und Anlaufstelle für horasische Händler, Forscher und Abenteurer.

Das Rastburger-Kontor im Spiel

Die Helden können in mannigfacher Weise mit den Leuten vom Kontor in Berührung kommen:

- Konflikt mit den *Rastburgern* (*Söldnern*)
- die Zwillinge versuchen, die Helden übers Ohr zu hauen
- entweder Jarwen oder Brendan wirbt die Helden an, um auf die drei aufzupassen bzw. ihnen aus einer selbstverschuldeten Schwierigkeit herauszuhelfen
- ein vom Kontor Abhängiger ersucht die Helden um Schutz
- seine Eltern wollen Hrunir zurück nach Muryt holen, doch die Zwillinge wollen ihn davon abhalten, die Helden sind entweder der einen oder der anderen Seite behilflich
- Jarwen Seehoff hat sich zu tief in dunkle Geschäfte verstricken lassen und benötigt vertrauenswürdige externe Hilfe, um ihre Beteiligung zu vertuschen
- ein Konkurrent des Kontors sucht nach Beweisen für anrüchige Geschäfte Jarwens oder der Zwillinge
- ein Kopfgeldjäger hat die Spur der Zwillinge bis nach Riva verfolgt, um sie dem Vater des von ihnen erschlagenen Nordmärker Adligen zu bringen. Dies könnten die Helden befördern oder verhindern
- einer der Helden verstrickt sich in ein amouröses Abenteuer mit einem der Zwillinge
- ein abgelegter Geliebter Idlhas kann sich mit seinem Schicksal nicht abfinden. Er stellt der Albernierin nach, versucht sie zurückzugewinnen oder wendet gar Gewalt an, um sie zu sich zurückzuholen. Alternativ will er seinem gekränkten Stolz Luft machen und Idhla eine Lektion erteilen oder er stürzt sich eifersüchtig auf Idhlas aktuellen Favoriten



DIE HAUPTLEUTE DER RIVANER WEHR

Karel Vogthändler, Hauptmann der Stadtgarde, und **Gobert Schwarzbär**, Hauptmann der Söldnertruppe Schwerter Rivas, sind Konkurrenten um die Stellung des Beschützers der Stadt. Der eine kämpft verbissen für das Vorrecht seiner Stadtgarde, für die Sicherheit im Inneren zuständig zu sein, der andere bemüht sich Einfluss und Einkommen seiner Söldner auszubauen. Vogthändler wirft Schwarzbär seine fremde Herkunft vor, seine Goldgier, seine Trunksucht und den allzu rohen Umgang mit den Gemeinen seiner Truppe, Schwarzbär kritisiert an Vogthändler hingegen dessen Fresssucht, die Engstirnigkeit des Rivaners und nicht zuletzt ebenfalls Goldgier. Denn unter Vogthändler begann die Stadtgarde vermehrt nur noch dem zu helfen, der auch bezahlt. Die Rivalität der beiden Hauptmänner erklärt sich nicht allein aus dem Wettkampf um Riva, sondern auch aus der gemeinsamen Vergangenheit: Beide nämlich waren nach ihrer Ausbildung als Söldner und Abenteurer zusammen durch Aventurien gezogen, doch die Freundschaft von einst ist längst Geschichte. Hier zeigt sich, dass manchmal die am bittersten verfeindet sind, die sich am ähnlichsten sind.

ZOSGAR DOLBRECHT

Kurzcharakterisierung: geachtetes Mitglied der Rivaner Gesellschaft, leidlich fähiger Geschäftsmann, der jede Hilfe annimmt, um der Verarmung zu entkommen.

Der Neffe (geb. 996 BF, schütteres, nussbraunes Haar, grüne Augen, unscheinbar) des einflussreichen Rivaner Handelsherrn Gorm Dolbrecht, hat nach dessen gewaltsamem Tod zunächst mit Fleiß versucht, in die Fußstapfen seines Onkels zu treten. Doch Engagement ersetzt keinen Geschäftssinn. Zosgar agierte glücklos, die Verluste stiegen, bis die Schulden so erdrückend wurden, dass kein anderer Ausweg blieb, als das noch verbliebene Geschäft an die Rastburger zu verkaufen. Wenigstens erlaubte der Erlös Zosgar, die Familienvilla in Aelderfried zu halten. Doch es schien absehbar, dass auch ein eingeschränkter Lebensstil den endgültigen Ruin nicht verhindern kann. Sowohl das Angebot der Ingstrosks, wie das der Kolenbranders, ihn in ihrem Kontor einzustellen, hat der Witwer erbost abgelehnt. Wohlwissend, dass beide ihr Angebot nur aus Mitleid für seine fünf Kinder unterbreitet haben, ließ er es zu, dass der Stolz über die Vernunft ob siegte. Eine Schwäche, die er in Folge mehr als einmal bitter bereute, wenn die Gläubiger vehement an seine Tür pochten. Bald sah es aus, als seien Schuldturn und Verkauf der Villa unumgänglich.

Zur Überraschung aller sollte sich das Haus Dolbrecht jedoch wieder von sämtlichen Rückschlägen erholen: Als Donatella Syphax gezwungen war, ihr Lagerhaus am Aelderhaven zu verkaufen, um die dringendsten Schulden zu tilgen, war es Dolbrecht, der das Höchstgebot abgab.

Auch wenn man sich in der Stadt wundert, woher auf einmal das Kapital kommt und wenig Zutrauen in seine Versicherung hat, stille Teilhaber gewonnen zu haben, freut man sich letztlich, dass die alte Familie vielleicht nun doch wieder auf die Beine kommt.

Es ist nicht gewiss, ob Dolbrecht gleich ahnte, mit wem er es zu tun hatte, als fremde Geschäftsleute ihn aufsuchten, und ihm anboten, in sein Geschäft einzusteigen. Ihr Angebot schien seriös, ihre Erklärung, dass man sich seinen guten Namen zunutze machen wolle, um in Riva Fuß zu fassen, klang plausibel. Es waren Diener des Namenlosen, die sich hinter harmloser Fassade verbargen. Falls Zosgar Zweifel plagten, hat er diese angesichts der Aussicht, sich bald wieder in den Reigen der Großen einreihen zu dürfen, schnell beiseite gefegt.

Verwendung im Spiel: Der Kaufmann ist das gutbürgerliche Aushängeschild der Namenlosen Gemeinde der Stadt. Über ihn können sie unauffällig Waren beschaffen und verkaufen, haben Zugang zur besseren Gesellschaft und können ausloten, wer für ihre Einflüsterungen offen ist. Noch hat Zosgar nur sehr vage Vorstellungen davon, wer ihm zur Seite steht, und er will es letztlich auch gar nicht so genau wissen. Aber selbst wenn die Kultisten sich ihm nun offenbaren, es ist wahrscheinlich, dass Dolbrecht die Zusammenarbeit auch dann

NIVESISCHE KOPFGELDJÄGER, GEPANNT *DIE NIVESEN*

Wenn man in Riva von den Nivesen spricht, meint man damit die hier ansässigen Nivesen. Wenn man dagegen von *den* Nivesen flüstert, dann meint man jene kleine Gruppe, die mit der Kopfgeldjagd ihr Geld verdient. Um den zwielichtigen Anführer Jakuusa Nuvaljuk verdient sich ein halbes Dutzend verwegener Jäger ihren Lebensunterhalt mit der Jagd auf Orks, Verbrecher und andere gesuchte Personen. Die Nivesen gelten als zuverlässig, listig und erfolgreich, Gnade darf ein Gesuchter nicht erwarten. Man munkelt, die Nivesen hätten ihre Beute schon dem Uigar Kai vor der Nase weggeschnappt und in einem Fall sollen sie gar schneller als die Wilde Jagd Nagrachs gewesen sein.

Jakuusa Nuvaljuk: Der fünfzigjährige Nivese war als Kind ein Raufbold und Tunichtgut, der seiner Familie mehr Schaden als Nutzen gebracht hat. So wurde er von seinen umherziehenden Eltern in die Obhut der sesshaften Verwandten gegeben, wo Jakuusa schon in jungen Jahren dem Alkohol verfiel. Desillusioniert und allein gelassen wuchs in ihm ein Hass auf seine Mitmenschen, eine innere Wut, die ihn in die Hände zwielichtiger Gestalten trieb. Erst dort fand er Anerkennung, als er sich als fähiger Menschenjäger und Auftragsmörder erwies. Schritt für Schritt ist er in der Unterwelthierarchie Rivas aufgestiegen.

Kanjuusa Kuljaka: Kanjusa ist eine gerade einmal elfjährige Nivesin, deren Eltern vor kurzer Zeit unweit Rivas starben und die sich mit letzter Kraft zum Stadttor durchschlagen konnte. Weil sich niemand sonst für sie zuständig fühlte, nahm sich Jakuusa Nuvaljuk ihrer an. Tatsächlich scheint der unbeugsame Kopfgeldjäger so etwas wie väterliche Gefühle für das Mädchen entwickelt zu haben – was für ihn bedeutet, das Mädchen in das väterliche Gewerbe einzuführen. Kanjusa erweist sich dabei als erschreckend geschickt und verspricht genauso skrupellos zu werden, wie ihr Ziehvater. Es fällt dem mageren Mädchen mit den großen, traurigen Augen nicht schwer, Mitleid zu erwecken und die Opfer der Bande abzulenken. Wer würde auch bei einem kleinen, verzweifelten Mädchen argwöhnen, dass ihr der Tod auf den Fersen folgt.

Die Rattenfängerin: Niemand kennt den richtigen Namen des nivesischen Halbbluts, das von allen nur *Rattenfängerin* genannt wird. Mitleid oder Gnade kennt die magere, kleingewachsene Frau nicht, weder mit sich, noch mit anderen, Humor ist ein Fremdwort für sie. Der Blick aus den hellen, schräggestellten Augen ist kalt, ihr narbenbedecktes Antlitz und die fehlenden Schneidezähne verraten, dass sie durch schwere Zeiten gegangen sein muss. Der Rattenfängerin ist als ebenso skrupellos wie tüchtig bekannt, ihr ist kein Auftrag zu schmutzig, solange die Bezahlung stimmt. Bisweilen ist es schon zu Verwechslungen mit Tolsa Fernel (siehe Seite 156) gekommen, ein peinlicher Irrtum und fatal dazu, zumindest dann, wenn man das Halbblut damit beauftragen will, Nagetiere zu jagen ...

Gobo, ein Goblin: Als Begleiter eines bornischen Handelszugs kam der Rotpelz nach Riva, um hier sein Glück zu versuchen – was ihm zunächst nicht recht gelingen wollte. Er lebte und ernährte sich von der Rattenjagd, musste Hohn, Spott und Anfeindungen erdulden. Nachdem eine Horde Menschen den Goblin so zusammengeschlagen hatte, dass er nur knapp mit dem Leben davon kam, hatte er es satt. Er suchte nach jemandem, der ihn beschützen konnte. Seine Wahl fiel auf die Kopfgeldjäger, denen er eine Weile wie ein Hund folgte. Nachdem er sich mehrfach als geschickter Spurenleser und kundiger Späher beweisen konnte, vergaßen die Nivesen ihre anfänglichen Vorbehalte. Im Kreis der Kopfgeldjäger hat der Goblin zum ersten Mal eine Heimat gefunden hat – auch wenn er im tiefsten Innern verabscheut, womit Jakuusas Gruppe ihr Brot verdient. Ihn anzurühren oder auch nur Spott mit ihm zu treiben, wagt aber niemand, der die Nivesen kennt.



nicht beenden würde. Er weiß, dass sein neuerlicher Fall ohne ihre Unterstützung unausweichlich wäre. Und er weiß auch, dass er diese Schande nicht ertragen könnte.

VANJESCHA STÖERREBRANDT

Kurzcharakteristik: kompetente Streuerin und Lebefrau, durchschnittliche Händlerin, häufig glücklose Spielerin
Vanjescha (geb. 983 BF, 1,72, rotbraune, lange Locken, smaragdgrüne Augen, üppig, alterslose Erscheinung) ist die jüngere Schwester Emmeran Stöerrebrandts und war seine erbitterte Gegnerin, als es darum ging, wer das Erbe über das Handelshaus antreten darf (siehe das Abenteuer **Drei Millionen Dukaten**). Wie die Geschichte ausging, ist bekannt, Vanjescha verschwand aus Emmerans Leben. Einige Jahre frönte die lebenslustige Bornländerin weiter dem von ihr so geliebten süßen und unbeschwerten Leben, bis sie es eines Tages zu weit trieb. Die ebenso leidenschaftliche Spielerin verlor hoch gegen einen Khunchomer Kaufmann – und der zeigte keine Neigung, ihr die Schuld für einen koketten Augenaufschlag zu erlassen. Vanjescha sah keinen anderen Weg, als sich mit ihrem Bruder zu versöhnen und ihn um Hilfe zu bitten. Emmeran verwehrte ihr seinen Beistand nicht, allerdings knüpfte er daran strenge Bedingungen. Auf seinen Wunsch reiste Vanjescha nach Riva, um im dortigen Kontor unter der Obhut des treuen und verlässlichen Kontorleiters Bärmund Erbarmer das Kaufmannshandwerk zu erlernen. Emmeran hofft, dass seine flatterhafte Schwester sich doch noch in ein nützliches Mitglied der Familie wandeln lässt.

Weder Bärmund noch Vanjescha waren sonderlich erpicht darauf, künftig viel Zeit miteinander zu verbringen. Allerdings erlag der Bornländer schnell den Reizen Vanjeschas. Die hat das schnell erkannt und weiß Bärmonds Schwäche für sich zu nutzen. Sie spielt mit ihm und weiß ihn zu manipulieren. Zu ihrem Erstaunen stieß sie kurz nach ihrer Ankunft auf ein dunkles Geheimnis des Konorleiters Bärmonds, der bei einem riskanten Geschäft hohe Verluste gemacht hat und zum Ausgleich der Kasse die Spenden der Stöerrebrandts für den Bau des Nandus-Tempels abgezweigt hat. Damit hat Vanjescha ihn in der Hand – und darf darauf hoffen, dass ihr Rivaner Exil doch nicht so trostlos werden wird, wie befürchtet. Sie sieht sich als Mentorin der Rastburger Zwillinge und hat einen unzweifelhaft schlechten Einfluss auf die beiden.

Verwendung im Spiel: Die lebenslustige Frau ist ein gerngesehener Gast auf allen Gesellschaften der angesehenen Gesellschaft, und ebenso häufig Gast *Bei Swangard* oder in der *Neuen Liebe*, wo sie ihrer Leidenschaft, dem Glückspiel, frönt. Ob sie einen der Helden um eine beträchtliche Summe beim Spiel erleichtert, oder ihm schöne Augen macht, ob die Helden ihr aus einer unangenehmen Situation im Undere Wyk helfen oder sie sie dazu verleitet, ihr aus einer peinlichen Lage zu verhelfen, ob sie ihr geschäftlich begegnen oder die Bornländerin sie beauftragt, ihr lästige Gläubiger vom Leib zu halten, mit Vanjescha wird es selten langweilig. Allerdings ist sie eine Meisterin der Manipulation, und wer sich mit ihr einlässt, muss damit rechnen, dass er sich unversehens in Angelegenheiten verwickelt sieht, die nicht zu seinem Besten sind.

SIPPE DER SURJELJOWS

Die Surjeljows sind die einflussreichste Sippe unter den Norbarden Rivas. Über Pjotr kann man in Riva vieles hören: Der leutselige Norbarde mit dem flammendroten Schnurrbart und dem aufragenden Zopf auf dem rasierten Schädel trinkt gerne einen „Schnappes“, lacht gerne und hört sich Geschichten aus der Fremde an. Es heißt, er habe Fernweh und würde viel lieber mit seinen Nichten und Neffen den Handel mit dem Bornland bestreiten und auf den Karren mitfahren. Doch sein Posten ist in Riva – und an der Seite seiner Gattin, Dalkeshja Surjeljow, die als *Muhme* der Sippe vorsteht und die *Meschpoch* fest im Griff hat. Dalkeshja gilt als ausgesprochen zänkisch und streitlustig. Doch vom Rat und den Kaufleuten hält sie sich fern, weil sie meint, ihre Sippe besser im Griff zu haben, wenn sie nicht ständig

NIVESISCHE SIPPEN IN DER STADT

Die Sippe Villikauka

Viele Nivesen im Gewerkehoop gehören zur Sippe der Villikauka, die vor 20 Jahren noch als Nomaden den Karenherden hinterhergezogen sind, sich aber nach mehreren harten Wintern in Folge und bedroht von Glorana gezwungen sahen, in Riva sesshaft zu werden. Während vor allem die jüngeren Villikauka unter Führung von Kari Kaukinen (siehe oben) schnell Fuß fassen konnten, fühlen sich die meisten Älteren noch immer nicht wohl. Viele von ihnen sind dem Alkohol verfallen und versuchen verzweifelt, ihr Leid zu ertränken, andere wirken depressiv, bisweilen gar apathisch. Wenn sie nicht für Kari arbeiten, verdingen sie sich als Tagelöhner, Jagdführer, Gerber und Kürschner.

Die Sippe der Navalauki

Die Sippe der Navalauki zählt mit 90 Familienmitgliedern zu den größten unter den Sippen, die seit Generationen Jahr für Jahr nach Riva kommen, um dort das Winterlager aufzuschlagen. Die Navalauki folgen dem traditionellen Weg ihrer Ahnen oder besser, sie sind es bislang. Denn die Sippe steht vor einer Zerreißprobe. Während die älteren Familienmitglieder die wachsenden Übergriffe der Rivaner auf ihr angestammtes Territorium mit Abscheu betrachten, scheint die Jugend davon nur wenig beeindruckt. Im Gegenteil. Der Kontakt mit den Schatzsuchern hat viele vom traditionellen Weg abgebracht, auch sie wollen mit einem Mal dem Götzen des Goldes nachjagen und die Bequemlichkeit der Stadt scheint vielen verlockender, als das Leben in den Lederzelten.

Streit ist in die Zelte der zuvor so harmonischen Nivesengemeinschaft eingezogen. Mit hilfloser Missbilligung müssen die Alten mit ansehen, wie ihre Kinder begierig an den Lippen der Fremden kleben, wenn diese von der zivilisierten Welt außerhalb von Riva erzählen. Alle Älteren wollen sich jedoch nicht damit zufriedengeben, ihrem Nachwuchs die Missbilligung durch Schweigen und Zurückhaltung zu zeigen. Sie zürnen offen all jenen, die ihre Kinder verderben wollen und die keine Achtung vor der Natur haben. Es gibt Gerüchte, dass Navalauki für den Brand eines Sägewerks verantwortlich sein sollen – eine Behauptung, die nicht bewiesen werden konnte, sich aber dennoch hartnäckig hält.

Zweimal hat ihr Häuptling Tautu Likainen, bewaffnet wie für einen Kriegszug, vor dem Rathaus mit lauter Stimme öffentlich die Verderbtheit der Rivaner beklagt und gefordert, die alten Absprachen einzuhalten. Ewig wird es wohl nicht bei Appellen bleiben (☞ 173 C).

mit den sesshaften Menschen zu tun habe. Außerdem – das ist bekannt – möchte sie nicht der jungen *Zibilja* Fagrisa Surjeljow, ihrer Großnichte, das Feld überlassen. Fagrisa nämlich ist ausgesprochen ausgeglichen und kompromissbereit.

Die Norbarden Rivas machen vor allem dem Stöerrebrandt-Kontor Konkurrenz, denn die Surjeljows verbessern ihre Handelskontakte in Bornland von Saison zu Saison und haben Stöerrebrandt, der im Bornland an Bedeutung verloren hat, schon manchen Kunden abgeluchst.

PAJESCHA STÖERREBRANDT-BORSOW

Als im Jahre 1023 BF die Wahl auf Najescha Stöerrebrandt-Borsow (geb. 990 BF, 1,82, hüftlanger, schwarzer Zopf, dunkle Augen, schmale Lippen, blinzelt häufig, eine Folge ihrer schlimmer werdenden Kurzsichtigkeit, allerdings ist sie noch zu eitel, um zur Brille zu greifen) als Nachfolgerin von Rhenaya Cerrillio fiel, war das Erstaunen groß: Weder hatte sich die damals erst 33-jährige Magistra in den magischen Künsten, noch der arkanen Forschung besonders hervorgetan.



Viele schoben ihre Ernennung vornehmlich auf ihre Verwandtschaft mit dem Stifter der Akademie – Najescha ist eine Großnichte Stover Storerbrandts – und entsprechend schwer fiel es der Magierin, sich an der Spitze der Akademie zu behaupten (siehe auch Seite 158). Storerbrandt-Borsow hat dabei eindrucksvoll unter Beweis gestellt, wo ihre Stärken liegen: Durchhaltevermögen, Geduld und ein gesundes Maß an Gelassenheit. Vor allem aber versteht sie die Akademie genau so zu führen, wie es im Sinne der Storerbrandts ist: Nicht primär als Wissensanstalt, sondern vor allem als magisches Unternehmen, als Schmiede für Magier für das Handelsimperium.

Najescha lebt mit ihrem Gemahl, dem Bornländer Jastgor Borsow, in einem Nebengebäude der Akademie. Borsow, Sohn einer Uhdemberger Händlerin, ist ein gutmütiger und leutseliger Bursche, der nicht traurig ist, dass seine Ehe es ihm verwehrt, die Leitung des mütterlichen Geschäfts zu übernehmen und hat diese Pflicht gerne seiner jüngeren Schwester überlassen. Er kümmert sich vornehmlich um den sechsjährigen Sohn, Storvan, einem kleinen Tunichtgut, der das magische Talent seiner Mutter geerbt hat.

Verwendung im Spiel: Die Direktive Emmeran Storerbrandts, keine Ressourcen der Akademie für die Erforschung des Moors abzugeben, führt zu Konflikten. Najescha sitzt zwischen den Stühlen, denn sie sieht zum einen das Potential, das die Funde bieten, kann aber auch verstehen, wieso der Finanzier der Akademie nicht möchte, dass der Lehrbetrieb und damit das eigentliche Ziel der Akademie beeinträchtigt wird. Sie versucht es beiden recht zu machen, und genehmigt eingeschränkt Exkursionen. Da das Moor ein gefährliches Terrain ist, und das nicht nur wegen des unsicheren Untergrunds, wirbt sie Externe an, um die Magier zu begleiten oder auch um schnellstmöglich einen Schüler zu finden, der sich auf eigene Faust auf Schatzsuche im Moor gemacht hat.

KARI KAVKIPEN

Wenn man den Sippenobersten der Villikauka-Sippe (siehe linke Seite) in den traditionellen Gewändern seines Volkes sieht, käme man nicht auf den Gedanken, dass Kari (41 J., 1,64, untersetzt, lange, zu Zöpfen geflochtene rote Haare) kein strikter Verfechter der nivesischen Traditionen ist. Im Gegenteil, Kari hat sich mit der Lebensart der Städter gut arrangiert und will vom Wanderleben in der Steppe nichts mehr wissen. Dennoch gilt Kari, der nur gebrochen Garethi spricht, allen Nivesen im Gewerkehoop als Autorität. Jeder, der etwas von einem der Rivaner Nivesen will, ist gut beraten, sich zunächst an ihn zu wenden.

Er selbst hat sich nie um den Sitz der Nivesen im Stadtrat bemüht. Allerdings ist es ihm zu verdanken, dass bei der letzten Wahl erstmals kein Traditionalist gewählt wurde. Der neue nivesische Vertreter, der Unterhüptling einer kleinen Sippe, tut, was immer Kari ihm befiehlt. Kari hat sich mit Swangard Hildursdottir in einer Zweckgemeinschaft zusammengefunden, so dass die Stimme der Nivesen ihr gehört. Swangard hilft Kari gegen Konkurrenten und er revanchiert sich auf seine eigene Weise. Nicht nur, dass er Swangard mit dem Rikkani-Lahi-Pilz beliefert, einem Rauschmittel, das umherziehende Stammesgenossen für ihn sammeln. Sollte Swangard einmal eine Leiche zu viel haben, kann sie auf Kari und seine Schweine, die ihrem Ruf als Allesfresser alle Ehre machen, vertrauen.

Karis erbittertester Gegner ist der Unterhüptling der Navalauki Tautu Likainen, der ein eingeschworener Traditionalist ist.

HETMANN GARSVIR "DER BRECHER" HOLGARDSSON

Garsvir ist ein ehrgeiziger und gerissener Hetmann, der um seine Pfünde fürchten muss.

Unter den Thorwalern genießt der stattliche Mittfünfziger (geb. 969 BF, 2,03 Schritt, lange silbrige Mähne, Vollbart, munter funkelnde, fälchenumkränzte, blaue Augen) den Ruf eines ebenso mutigen, wie tollkühnen Rekkers, der manche verwegene Raubfahrt gewagt und durch Kampfkraft und Schläue zum Erfolg gemacht hat. Nicht zuletzt deshalb folgen ihm seine Leute loyal, denn bislang bedeutete es immer viel Ruhm und gutes Gold, mit Garsvir Holgardsson zu fahren.

Inzwischen hat sein Ruf aber ein paar Dellen bekommen: Das Alter und wohl auch das neue Leben im Schatten Rivas haben den Hetmann bequem werden lassen. So rundet sich unter seinem Schwertgurt ein mittlerweile beträchtlicher Bauch und auch nach Raubfahrten steht ihm nur noch wenig der Sinn. Das Abkommen mit dem Rivaner Storerbrandt-Kontor sicherte der Ottajasko ein gutes Auskommen, und bislang hat man sich dafür nicht übermäßig anstrengen müssen. Insbesondere Garsvirs Kampfgefährten aus alten Tagen teilen die Sicht ihres Hetmanns, und sind damit zufrieden, die Früchte ihrer Arbeit zu genießen. Ganz anders aber die Jungen, die es danach dürrstet, sich zu beweisen, und denen es nicht genügt, unter der Fahne der Rivaner zu kämpfen und „die Waffen für die fetten Pfeffersäcke zu schwingen“.

Noch versteht es Garsvir, das Ruder fest in den Händen zu halten und jeden Aufruhr mit klugen Worten oder stählerner Härte zu befrieden. Allerdings spitzt sich die Lage zu, nun da die Zahlungen Storerbrandts spärlicher fließen. Sollten sie eines Tages ganz ausbleiben, wird sich zeigen, ob Garsvir sich weiter behaupten kann.

Weitere Thorwaler der Thorfinn-Ottajasko

Den Unmut der Jüngeren weiß *Swafnild Lingardsdottir* (geb. 1011 BF, 2,00, stattlich, weißblonde Zöpfe, blaue Augen, Narbe auf dem Kinn) zu bündeln. Sie ist eine Swafnir-Geweihte, die seit ihrer Unterwei-

DIE THORFINN-OTTAJASKO IM SPIEL

Garsvirs (siehe Seite 159) Thorwaler lassen sich vielseitig einsetzen:

- Garsvir ruft zu einem Feldzug gegen Gloranas Schergen im Umland auf – die Helden stoßen als gesuchte Spezialisten dazu
 - eine der Machtgruppen versucht die Thorwaler auf ihre Seite zu ziehen. Die Helden sind entweder Vermittler, versuchen die Verhandlungen zu vereiteln oder geraten zwischen die Fronten (solange Garsvir Hetmann ist, ist die bevorzugte Option der Thorwaler, sich auf die Seite der Rivaner Händler zu schlagen, danach ist vieles offen)
 - eine Machtgruppe versucht Garsvir zu diskreditieren oder auf andere Art und Weise auszuschalten
 - Garsvir versucht Swangard Hildursdottir auszuschalten oder zu diskreditieren, will aber nicht, dass dies auf die Thorwaler zurückfällt
 - die Guddir-Sippe aus Varmur würde fast alles dafür tun, der Thorfinn-Ottajasko zu schaden. Die Helden helfen ihr oder Garsvir.
 - eine Machtgruppe will einen Konflikt zwischen den Thorwalern und der Nordmeer-Compagnie auslösen (👁 172 B) oder eben genau dies verhindern
 - Garsvir will mit Hilfe der Vesthörger-Sippe aus Tavaljuk (Westwind 116) der Guddir-Sippe endgültig den Garaus machen und benötigt die Helden, um unauffällig Kontakt aufzunehmen, etwas, dass ein Widersacher in seiner eigenen Ottajasko verhindern will.
 - Seit Emmerans Übernahme des Storerbrandt-Kontors fließen die Zahlungen an die Ottajasko spärlicher. Sollte Glorana tatsächlich gefallen sein, ist damit zu rechnen, dass diese sogar gänzlich versiegen. Hetmann Garsvir ist deshalb auf der Suche nach einer neuen Geldquelle, zunehmend mischt er sich in die Machtspiele in der Stadt ein und ist zeitweilig sogar darauf aus, selbst Donatella Syphax' Sitz im Rat zu erobern.
- Garsvirs weiteres Schicksal legen wir in die Hände des Spielers. Wir gehen davon aus, dass er in drei Jahren auf die eine oder andere Weise sein Ende gefunden hat, und dass die Ottajasko trotz ihres großen Potentials nicht zu den bestimmenden Machtgruppen gehört.



sung in Olport Geschmack am tradierten Lebensstil der Thorwaler gefunden hat. Es schmeckt Garsvir gar nicht, in der beliebten Geweihten eine überzeugte Gegnerin gefunden zu haben. Zumal bereits ihre Mutter, Lingard Gudmundirdottir, die beste Kämpferin der Ottajas-ko, keine Freundin des Hetmanns und einer Winkelzüge war. Swafnilds Groll begründet sich dabei nicht nur in ihrer Abscheu gegenüber Garsvirs Trägheit und Verschlagenheit. Vielmehr macht sie ihn für den Tod ihrer Mutter verantwortlich, die bei einem fehlgeschlagenen Überfall durch die Guddir-Sippe 1028 BF – zu dem Garsvir selbst die Guddirer verleitet hat – gefallen ist. Die Geweihte vermutet nicht zu Unrecht, dass Lingards Tod Garsvir ganz gelegen kam.

Garsvir hofft darauf, seinen Sohn *Gorwin Garsvirsson* (geb. 1012 BF, 2,04, rotblonde Mähne, Vollbart, hellblaue Augen, offenes und einnehmendes Wesen) und Swafnild miteinander zu verbündeln, um den Frieden wiederherzustellen: Der kühne Recke hat von sich reden gemacht, als er Marada die Wölfin Geradsdottir nach ihrer Niederlage gegen ein unbekanntes Schiff auf ihrer Herferd gegen Glorania 1031 BF vor dem sicheren Ertrinken gerettet hat. Ebenso wie seinem Vater ist Gorwin aber nicht nur Swafnilds Mut, sondern auch Lögnirs List zu eigen, was ihn zu einem würdigen Nachfolger seines Vaters macht. Allerdings hält er bislang noch nichts davon, um Lingard um des lieben Friedens willen allein zu werben. Und ob die Geweihte sich geneigt zeigt, ihr Herz dem Sohn ihres Feindes zu schenken, ist völlig offen.



DIE PEVEPI

SWANGARD HILDVURSDOTTIR

Kurzbeschreibung: Machtbewusste Aufsteigerin, die mehr Sinn darin sieht, ihr Geld mit den Schatzsuchern zu machen, statt auf einen sagenhaften Schatzfund zu hoffen. Der Vater der Wirtin des Gasthauses *Bei Swangard* (siehe Seite 155) war zwar Mittelreicher, doch Swangard gibt sich voll und ganz als Thorwalerin, auch wenn sie eher ihrem Vater als ihrer Premer Mutter nachkommt. Swangard ist ziemlich klein, in ihre langen brünetten Haare hat sie zu thorwalschen Schläfenzöpfen geflochten.

Ihr Gesicht ist etwas zu breit, um als schön gelten und ihre Muskeln zu ausgeprägt, um mit einer damenhaften Figur bestechen zu können. Allerdings ist jeder spätestens dann beeindruckt, wenn er Zeuge wurden, wozu Swangard mit ihren Muskeln in der Lage ist ...

Bei ihrem Vater in Havena aufgewachsen, hat sie eine gute Bildung genossen. Sie spricht sogar leidlich Bosparano. Doch dies wird nur selten offenbar, da praktisch jedes zweite Wort das über ihre Lippen kommt, ein Schimpfwort ist.

Durch eine geschickte Mischung aus Taktieren, Einschüchterung und lautem Getrommel ist es ihr gelungen, bei den letzten Stadtteilwahlen den Ratssitz für Gewerkehoop zu erringen. Um sich einen Namen zu machen, hat sie erst die Orkgefahr mächtig aufgebauscht, um sich dann als Wortführerin gegen die Schwarzpelze

aufzuschwingen. Sie zahlt nicht nur ein Kopfgeld für erschlagene Orks (siehe Seite 161), sondern ist zudem mit gutem Beispiel vorangegangen, und hat dafür gesorgt, dass die Gewerkehooper eine Waffenübung absolvieren. Auch die Mehrheit für die einfachen Bürger im neu zusammengesetzten Stadtrat hat sie auf die Beine gestellt. Eine der ersten Maßnahmen, gleich nach der Wahl der Bürgermeisterin, war es, einen ihr genehmen neuen Richter wählen zu lassen, der, was Swangards Geschäfte angeht, ebenso wenig hinsieht, wie sein Vorgänger, dafür aber weit weniger Geld verlangt. Sollte die Bürgermeisterin jemals auf die Idee kommen, Entscheidungen zu fällen, die der Wirtin nicht in den Kram passen, wird Swangard nicht zögern sie daran zu erinnern, wem sie ihr Amt verdankt. Momentan läuft die Zusammenarbeit aber reibungslos. Aldiana ist höchst dankbar, dass Swangard ihr viel Arbeit im Rat abnimmt und auch einmal einen unverschämten Ratsdiener zur Räson bringt. Da wundert es sie nicht, dass Swangard darauf drängt, über alle Entscheidungen auf dem Laufenden gehalten zu werden. Schließlich kann nur der ein guter Ratgeber sein, der genug weiß. Swangard hat es mit einer gekonnten Mischung aus Gewalt und Geschäftssinn geschafft, sich in wenigen Jahren zur Wortführerin der Neubürger zu machen. Damit dies so bleibt, unterstützt sie den Phex-Tempel und versucht frühzeitig, mögliche Konkurrenz auszumachen und auszuschalten. Erpressung ist in ihren Augen ein ebenso legitimes Mittel, um ihre

Wünsche durchzusetzen, wie Einschüchterung und

Gewalt. Ihr Talent, Menschen zu überreden, geht so weit, dass sie selbst ehrbaren Menschen verkaufen kann, dass man im Grunde am selben Strick zieht.

Wer Swangard gar zu nehmen versucht, was sie sich erkämpft hat, wird kurzerhand erdolcht und bei Karis Schweinen entsorgt (siehe Seite 155, **Karis Wäscherei und Schlachtereie**).

Gegenüber ihren eigenen Leuten ist sie ungeduldig und harsch, kleinste Fehler werden lautstark und un-

nachgiebig angeprangert. Dass ihre Leute ihr dennoch treu sind, liegt vor allem daran, dass sie sich selbst auf Swangards unumstößliche Loyalität verlassen können.

Bei aller Härte und Entschlossenheit, die sie an den Tag geht, bei aller offen zur Schau gestellten Derbheit ist Swangard weder ohne Skrupel, noch ohne Herz. Das zeigt sich beispielsweise in ihrem Verhältnis zu ihrer verküppelten Aushilfe Yula. Swangard verspottet und verwünscht sie regelmäßig, schilt sie schwach und nutzlos. Dennoch duldet sie sie in ihrer Taverne und garantiert ihr Auskommen und Obdach, obwohl es Schankmädchen gäbe, die besser arbeiteten und mehr Umsatz brächten. Und falls ein Dritter jemals Hand an sie legte, wäre ihm Swangards unerbittliche Rache gewiss.

Verwendung im Spiel: Solange man Swangard nicht auf die Füße tritt, hat sie auch für Angelegenheiten des Allgemeinwohls ein offenes Ohr. Allerdings sollte man dann keine allzu großen Skrupel haben, was für Mittel sie einsetzen mag. Swangard ist ebenso als Auftraggeberin wie als Gegnerin (oder ernstzunehmendes Hindernis) der Helden gut einzusetzen. Sei es, dass sie in ihrem Auftrag Orks aufstöbern sollen, sei es, dass sie dafür sorgen sollen, dass das Gerücht neue Nahrung bekommt, dass die Orks womöglich gegen Riva ziehen: Swangard hat immer Bedarf an kräftigen und versierten Helden, um die Konkurrenz in die Schranken zu weisen oder sich gegen deren Schläger zu wehren. Für interessante Geheimnisse zahlt sie gerne. Sollten die Helden z.B. herausfinden, welche Erfolge das Kolenbrander-Kontor im Bergbau zu verzeichnen hat, würde das Swangard brennend interessieren.



LUDOVICO HEUSINGER

Kurzbeschreibung: ein Wolf im Schafspelz, skrupelloser Geschäftemacher mit einer Biedermann-Fassade

Ludovico Heusinger, ein Horasier, kam vor zwei Jahren mit einigem Kapital in die Stadt. Der schwarzhaarige Endvierziger, ist von mittelgroßer Statur und macht keinen besonders kräftigen Eindruck, doch wenn er im Jähzorn aus der Haut fährt, kann man sehen, dass gehörige Kräfte in ihm schlummern. Er ist stets gut gekleidet, weiß sich gepflegt auszudrücken und legt Wert auf seine gutbürgerliche, wohl-erzogene Erscheinung, auch wenn diese nur Fassade ist. Er verrät niemandem, warum er nach Riva gekommen ist, wo er zuvor war, woher er das erkleckliche Sümmchen hatte, das es ihm erlaubt hat, sein Etablissement zu eröffnen. So wie seine größte Konkurrentin Swangard Hildursdottir kam er in Begleitung einer eigenen Truppe in den Norden. Gerade seine Geheimniskrämerei lassen die Gerüchte ins Kraut schießen, was Ludovico dazu bewogen haben mag, mit seinem alten Leben zu brechen, und woher seine Reichtümer stammen. Von einem horasischen Adligen munkelt man, der seinen Vater erschlagen haben und mit dem geraubten Erbe geflohen sein soll, ein Bordell in Bethana soll er geführt haben, und eines Tages bei einem Erpressungsversuch an den Falschen geraten sein und dergleichen mehr. Swangard ist es eine besondere Freude, diesen Legenden weitere hinzuzufügen, und dem Ruf ihres Widersachers nach Kräften zu schaden.

Sein gewinnendes Wesen und seine vermeintliche Seriosität, die einen Teil seines überraschenden Erfolgs bei den letzten Wahlen zum Vertreter des Viertels Undere Wyk ausmachte, sind nur eine Fassade, hinter der ein durch und durch skrupelloser Mensch lauert, der nur ab und in einem Anfall von Jähzorn sein wahres Gesicht zeigt.

Ludovico will wie Swangard den Alteingesessenen so viel Macht und Geld wie möglich abnehmen. Das führt sogar dazu, dass sie ab und an zusammenarbeiten, wie bei der Wahl der Bürgermeisterin und des Richters. Letztendlich kann es aber keinen Zweifel daran geben, dass aus Ludovicos Sicht in dieser Stadt nur für einen von beiden Platz ist.

RAHJANDA VON BELARI

Die Endzwanzigerin gibt sich als horasische Signora aus, die durch den Thronfolgekrieg im Lieblichen Feld gezwungen war, ihre Heimat zu verlassen. Ihre dunkelblonden Haare sind stets wohl frisiert, ihre Garderobe ist herrschaftlich und will gar nicht an einen Ort wie Undere Wyk passen. Dass sie in Wirklichkeit Rahjanda Gutsberg heißt und die Tochter einer garetischen Hochstaplerin ist, weiß nicht einmal Ludovico. Ihrer Mutter und der älteren Schwester wurde ihr Treiben vor etwa zehn Jahren in Rommily zum Verhängnis: Sie wurden erwischt, geblendet und verstümmelt. Rahjanda hatte Glück, dass ihr dieses erspart blieb, sie wurde lediglich aus der Stadt gepeitscht. Die Narben zieren noch heute ihren Rücken und sie hegt seitdem eine panische Angst davor, erneut in die Hände der Obrigkeit zu fallen.

Rahjanda arbeitete bereits im Horasreich mit Ludovico zusammen, sie beaufsichtigt den Bordellbetrieb im *Neue Zeit*. Mit Ludovico verbindet sie eine Hassliebe, allerdings ist sie zunehmend von ihm und seiner Brutalität angewidert. Seitdem er sich ihr gegenüber immer unberechenbarer gebärdet und auch schon handgreiflich geworden ist, fehlt ihr eigentlich nur noch ein konkreter Anlass, ihn zu verlassen und vielleicht sogar die Seiten zu wechseln.

Rahjanda weiß viel über Ludovicos Machenschaften, sie weiß aber auch, dass sie ihres Lebens nicht mehr sicher wäre, wenn er herausfände, dass sie seine Geheimnisse verraten hat.

MILTOS KUTSIARIS

Der Zyklopäer ist Mitte Dreißig und Ludovicos Stellvertreter. Er ist mittelgroß und breitschultrig. Seine Treue zu seinem Chef ist unerschütterlich, er tut alles, was der ihm befiehlt, und er schreckt vor keiner Schandtats zurück, um Ludovicos Geschäfte zu schützen. Er ist ein meisterlicher Säbelfechter und ein ebenso kräftiger wie geschickter Ringkämpfer. Miltos beaufsichtigt die Spieltische und sorgt dafür,

dass Leute, die ihr Geld verspielt haben, möglichst geräuschlos das Haus verlassen.

HRODGAR ZABERN, MEDICUS

Kurzbeschreibung: desillusionierter Zyniker und brillanter Medicus Hrdogar (994 BF, 1,78, früh ergrautes, schulterlanges Haar, traurig herabhängender Schnurrbart, schmale Statur) heißt eigentlich von Mäusebach und entstammt einem unbedeutenden Landadelsgeschlecht aus dem Kosch. Er studierte die Heilkunst bei den besten Ärzten im Lieblichen Feld und war mit Leib und Seele Medicus, zunächst in Havena und später in Eslamsgrund. Während dieser Zeit verfiel er den Drogen, Kräutern, die eigentlicher Heilung seiner Patienten dienen sollten. Zwei Patienten starben, weil er ihnen im Delirium eine zu hoch dosierte Arznei verabreichte. Nur mit knapper Not entkam er Lynchmob und Häschern. Zielloos irrte er umher, bis er irgendwann als Schiffsarzt anheuerte und so den Weg nach Riva fand. Hier hat er sich in einem auffälligen Holzhaus im Gewerkehoop niedergelassen. In seinem zerschlissenen und geflickten Rock gibt er einen erbarmungswürdigen Anblick ab, die Leichenbittermiene, die er üblicherweise zur Schau stellt, tut ein Übriges. Die Schatten der Vergangenheit lasten schwer auf ihm. Doch statt sich ihnen zu stellen und gegen seine Sucht anzukämpfen, ergeht er sich in Selbstmitleid und Zynismus. In Riva ist er unter dem Spitznamen Hurenmedicus bekannt, denn er lässt sich seine Dienste von den Hübschlerinnen gerne mit Liebesdiensten bezahlen. Insbesondere *Bei Swangard* ist er ein häufig gesehener Gast und kümmert sich um ihre Liebesdiener; neben der Aufmerksamkeit der Frauen entlohnt die Wirtin ihn auch mit Rauschmitteln. Hrodgar, der mittlerweile vom Rikkani-Lahi-Pilz abhängig ist (siehe Seite 167) leidet zunehmend unter Magenschmerzen und verdrängt lieber den Gedanken daran, als sich selbst untersuchen zu lassen.

Die angesehenen Bürger ahnen nicht, dass sich hinter der gebrochenen zerlumpten Gestalt ein Medicus verbirgt, der – wenn sein Kopf nur klar ist – sämtliche Kollegen in der Stadt an Können übertrifft. Stattdessen ist er der Arzt der Rivaner Halbwelt, und selbst die skrupellosesten Unterweltgestalten lassen sich ob seines Könnens seinen Zynismus gefallen. Und auch wenn Swangard Hildursdottir nicht müde wird, über ihn zu fluchen und ihn zu verwünschen, hat sie erkannt, dass sie Seelenverwandte sind. Zwar kennt sie seine Geschichte nicht, ahnt aber, dass sein Zynismus ebenso dem Selbstschutz dient wie ihre Flucherei. Sollte jemals jemand Hand an den Medicus legen wollen, bekäme er es unweigerlich mit der Wirtin und ihren Schergen zu tun.

SIRLESCHA JASVTOLEFF

Kurzbeschreibung: skrupellose Magierin auf der Suche nach Macht und Reichtum

Die Abgängerin der Festumer Akademie (geb. 994 BF, blonde, kurze Haare, blaue Augen, schlank, sehnig, Brandnarben an beiden Händen, zwei Finger fehlen, etliche vernarbte Wunden am ganzen Körper) hat lange Jahre ihres Lebens dem Kampf gegen die Schwarzen Lande gewidmet. Mit einer Gruppe Freischärlern kämpfte sie hinter den feindlichen Linien, ein hoffnungsloser Kampf, der sie mehr und mehr auszehrte. Sie konnte es nicht aushalten, dass die, zu deren Rettung sie angetreten war, einfache Bauern und Bürger, sich den Hep-tarchen ergaben und ihre Götter vergaßen. Die Zweifel wuchsen je mehr Freunde und Kampfgefährten fielen. Dass der Tod für die meisten nicht die Erlösung war, sondern vielmehr der Anbeginn der grausamen widernatürlichen Sklaverei als untote Krieger in den Diensten ihrer Feinde, traf Sirlescha bitterer als ihr eigener Tod. Wo waren die Götter, die so etwas zuließen? Und wo waren die Magiergilden, die sich noch immer den Luxus eines ideologischen Kleinkriegs leisteten, statt gemeinsam gegen den Erzfeind zu ziehen? Sirleschas Glaube zerbrach endgültig, als die Nachricht kam, dass der Schwarze Drache besiegt sei, und sie doch erkennen musste, dass ein neuer Heptarch sich des Splitters bemächtigt hatte. Der Acker für die Lehren des 13. Gottes war bereitet.



Sirlescha ist eine ausgemachte Zynikerin, die aus ihrer Verachtung für die Welt und vor allem die Magiergilden keinen Hehl macht. Zurückhaltender äußert sie sich über die Götter, und wenn, dann nur, wenn sie herauszubekommen versucht, ob ihr Gegenüber selbst Zweifel hegt, die ihn geneigt erscheinen lassen, die Lehren des Gülden an-zunehmen.

Vor einiger Zeit erhielt sie den Befehl, sich nach Riva aufzumachen, um dort einen Zirkel aufzubauen und die Erforschung des Moores voranzutreiben. Eine gewaltige Aufgabe, die sie mit großem Stolz erfüllt.

Sirlescha verfügt über einige Vertraute, einen Krieger, eine Streune-rin, eine weitere Magierin, eine Waldläuferin und einen Gaukler, die

sie als alte Kampfgefährten und Freunde ausgibt. Was so sehr einer klassischen Heldengruppe ähnelt, sind in Wahrheit Agenten des Namenlosen, die sie beim Aufbau des Zirkels unterstützen. Ihre Legen-de haben die sechs perfekt aufeinander abgestimmt, es braucht schon einer gehörigen Menschenkenntnis und eines wachen Verstands, um etwaige Ungereimtheiten aufzuspüren. Sirlescha weiß wohl, dass ihre verächtliche Art nicht die beste Methode ist, um sich in die Herzen neuer Jünger zu schleichen. Deswegen vertraut sie diese Aufgabe be-vorzugt ihren Gefährten an. Allerdings lässt sie es sich nicht nehmen, etwaige Aspiranten selbst auf die Probe zu stellen.

RIVA AUS HELDENSICHT

HELDEN IN RIVA

Ein Reisender, der nach Riva kommt, erwartet zumeist vor allem eins: einen Hort der Zivilisation in der Wildnis, einen sicheren Hafen nach gefahrvoller Reise. Riva genießt den Ruf, genau das zu sein, doch hinter der Fassade bürgerlichen Friedens herrscht ein erbarmungsloser Kampf: ums Überleben, um die Macht, um Reichtümer. Für den Außenstehenden offenbart sich das wahre Gesicht hinter dem schönen Schein oft erst dann, wenn es zu spät ist. Wenn er bis über beide Ohren in eine Geschichte voller Fallstricke verwickelt ist.

Dennoch ist Riva auch genau das, was man erwartet. Für denjenigen, der hier auf einer langen Reise Station macht, wartet die Stadt mit lang entbehrten Annehmlichkeiten auf, mit sicheren Mauern, einem Dach über dem Kopf, mit einem weichen Bett, vollen Tellern, würzi-gem Bier und einem heißen Bad, mit Gesellschaft und Vergnün-gungen. Nicht zuletzt kann man in Mitleidenschaft gezogene Ausrüstung reparieren lassen oder ersetzen, kann sich mit dringend Benötigtem versorgen, kann ein seltenes Erinnerungstück erwerben, Neuigkei-ten über die Gefahren auf der vor einem liegenden Route einholen, einen ortskundigen Führer anheuern und dergleichen mehr. Riva ist nicht nur der sichere Hafen, um auszuruhen, die Stadt ist auch jene angenehme Erinnerung, an die man gedenkt, wenn man durch wil-des, unwegsames Land wandert oder über die raue See fährt, ein Ort, an den man nach bestandenen Gefahren zurückzukehren hofft.

Sofern die Helden nicht ohnedies mit einem festen Ziel oder Auftrag in die Stadt gekommen sind, bieten sich hier mannigfache Möglic-keiten, seine Dienste für gutes Silber feilzubieten. Spezialisten aller Art werden immer gebraucht, vom Elitekämpfer bis zum Kundschafter, vom ausgefuchsten Dieb bis zum Gelehrten. Nicht nur in der Stadt warten Aufträge: Riva ist Ausgangspunkt mancher Expedition in den Norden. Sei es, um die legendären Endurium-Vorkommen im ewigen Eis zu finden, sei es, um gegen Glorania zu ziehen, sei es, um andere Rohstoffe zu finden oder sie im Handel mit Nivesen, Elfen oder Fjarningern zu gewinnen. Riva ist auch eine wichtige Station und Ausgangspunkt für Handelstrecks, die nicht nur eine sicherere Möglichkeit bieten, durch unsicheres Gebiet zu reisen, sondern auch als gut bezahlte Bedeckung anzuheuern.

Vor allem für Schatzsucher ist Riva ein Anziehungspunkt, nicht erst seit den Entdeckungen im Riedemoor, aber seither in besonderem Maße. Wer sein Glück machen will, hat hier seine Chance. Insbesondere für Magier sind die Funde aus dem Moor von besonderem Wert. Mögen die Materialien auch noch so kostbar sein, was ist das gegen das Wissen, das möglicherweise in einem Artefakt verborgen liegt? Riva wird immer wieder seinem neuen Ruf gerecht, dass man hier sein (materielles) Glück finden kann. Viele Vermögen wurden in den letzten Jahren ge-macht – allerdings mindestens genauso viele wieder verloren.

Als Fremde fallen die Helden in Riva nicht auf, denn diese sind hier ein alltäglicher Anblick. Zwar müssen Mohas, Tulamiden und Novadis als Exoten gelten, die entsprechend bestaunt werden, mit Feindseligkeit müssen auch sie nicht rechnen (sofern sie nicht selbst provozieren). Elfen sind seltene, aber gern gesehene Gäste.

Argwöhnischer und neugieriger bestaunt werden Zwerge, denn an-gesichts dessen, dass die meisten Reisenden über das Meer nach Riva kommen, verwundert es nicht, wenn Angehörige des Kleinen Volks hier ein seltener Anblick sind. Orks begegnet man feindselig, Echsenwesen hingegen, so diese sich überhaupt so weit in den Nor-den wagen, werden von den meisten als Weltwunder und Kuriosität bestaunt.

Angesichts der guten Erfahrungen mit den Magiern des Kollegs gibt es in Riva kaum Ressentiments gegenüber Gildenmagiern, und bis-lang haben die wenigen und unspektakulären Zwischenfälle mit den Magiern, die wegen der Schatzfunde nach Riva kommen, das Verhält-nis auch nicht trüben können. Allerdings ist damit zu rechnen, dass sich das wandelt, sobald es zu Zauberduellen zwischen konkurrieren-den Magiern kommt oder falls die Zahl magischen Verbrechen steigt. Das Miteinander der Gildenangehörigen untereinander ist fragil. Zu Recht vermutet mancher Weißmagier, dass viele Kollegen höchst zweifelhafter Gesinnung sind – zumindest aus seiner Sicht. Ein Spie-lermagier der Weißen Gilde sollte tunlichst davon absehen, einen mor-alisch anrühigen Kollegen mitten in der Stadt zur Verantwortung zu ziehen. Er kann sich nicht nur des Zorns der Bürger gewiss sein, sondern auch dessen, dass dem bedrängten Kollegen unter Umstän-den andere Zauberkundige zu Hilfe eilen, denn die Weiße Gilde ist hier klar in der Minderheit, und der Codex Albyricus zählt nicht zu den Gesetzbüchern, auf das die Rivaner als erstes pochen.

Gleiches gilt für Geweihte. Religiöser Eifer ist den Einheimischen fremd, Toleranz ist in einer Handelsstadt ein höheres Gut als Prin-zipientreue. Ein Prais-Geweihter mag zwar in den wohlstuierten Gegenden ein dankbares Publikum finden, wenn er von Recht und Ordnung predigt, doch andernorts wird seine Predigt mit weit gerin-gerer Begeisterung aufgenommen werden.

EIN HELD AUS RIVA

Riva ist eine Stadt, die hier ansässigen Helden viel Spielraum bietet: Zwischen bürgerlichem Leben, hartem Überlebenskampf auf der Straße, spannender Schatzsuche und ruhmverheißenden Expediti-onen ins Umland lassen sich – je nach Profession – ebenso abwech-slungsreiche, wie auf den Hintergrund der Helden zugeschnittene Kampagnen spielen. Die Herausforderungen sind vielfältig, die Mög-lichkeiten für spannende Abenteuer in und um die Stadt auch.

Riva bietet sich ebenso als Lebensmittelpunkt für sesshafte Professi-onen, wie auch für fahrende, unstete an. Vom Handwerker bis zum Nomaden, vom Magier bis zum Waldläufer, vom Thorwaler bis zum Bettler ist vieles möglich.

Und dennoch gibt es auch gute Gründe für einen Helden aus Riva, die Stadt – zumindest für eine gewisse Zeit – hinter sich zu lassen. Die Ma-gier des Storerbrandt-Kollegs zieht es an der Seite ihres Auftraggebers oder auf eigene Faust in die Ferne, Handwerker begeben sich auf Wan-derschaft, für viele Händler ist das Reisen ohnedies fester Bestandteil ihres Lebens, ein Krieger sucht nach einem solventen Dienstherrn oder nach einem Lehrmeister, den ihm Riva nicht bieten kann.



Anderen wird die Stadt, so weltoffen sie sich auch geben mag, auf Dauer zu eng und zu bieder, sie träumen davon, in Gegenden zu reisen, in denen es das ganze Jahr Sommer ist und in der man auf *“zwiefach buckligen Pferden”* reitet.

Aber auch weniger friedliche Anlässe gibt es, die Stadt hinter sich zu lassen: Wen sein Handwerk nicht mehr nährt und dem Elend entkommen will, kann sich je nach Befähigung als Knecht, Gehilfe oder Bedeckung einem der vielen Handelszüge oder Expeditionen anschließen, um andernorts sein Glück zu machen. Wer es sich einmal mit den Falschen verdorben hat, dem bleibt oft nur, der Heimat den Rücken zu kehren. Gerade die jüngsten Veränderungen führen dazu, dass Riva ein zunehmend schlüpfriges Pflaster ist, voller Fallstricke, die einen Leib und Leben oder auch nur die Heimat kosten können. Ein junger Nivese, der neugierig auf das Leben der Jänak ist, sieht sich unversehens mit seiner Sippe entzweit, ein Thorwaler, der gegen den Hetmann aufbegehrt und verloren hat, muss für mehrere Jahre in die Verbannung.

GEHEIMNISSE FÜR HELDEN AUS RIVA

Für einen Helden ist es reizvoll, wenn er aufgrund seiner Herkunft und seiner Profession über Wissen verfügt, das einem Außenstehenden nicht so ohne weiteres zufällt. Es schafft eine engere Bindung mit dem Spielort und ermuntert dazu, die eigene Vorgeschichte mit mehr oder minder bedeutsamen Details auszugestalten.

Im Folgenden bieten wir Ihnen eine Auswahl von Geheimnissen, die Sie einem Spieler, der einen Helden aus Riva spielt, nach Belieben zur Ausgestaltung seiner Vorgeschichte zur Verfügung stellen können. Selbstverständlich steht es Ihnen auch frei, dies in speziellen Fällen auch auf ein Geheimnis aus dem Kapitel *Mysteria et Arkana* auszuweiten. Einige dieser Geheimnisse sind dergestalt, dass auch Helden, die sich länger in Riva aufhalten, darauf stoßen können. Wir möchten Sie und ihre Spieler ausdrücklich dazu ermuntern, die nun folgende Aufzählung durch eigene Ideen zu ergänzen.

- Der Firun-Tempel nimmt deshalb die Bestattungen vor, weil die Geweihten bei der Seuche 605 BF die einzigen waren, die sich um die Toten gekümmert haben. Dabei ist es geblieben, und die Stadt vergilt dem Tempel die Mühen durch eine jährliche Spende.

- Imman ist die Leidenschaft vieler alteingesessener Rivaner, aber auch der Neuzugezogenen. Die Wetteinsätze werden immer höher und damit auch die Versuchung, zu betrügen und Spiele zu verschieben.

- Besucher des Tsa-Tempels klagen häufig darüber, dass ihnen Missgeschicke passieren, ihre Schuhschnallen sich lösen, sie ohne erkennbaren Grund stolpern, Gegenstände verlieren und so fort. Ursache ist in der Tat ein Klabautermann. Sollte der Held eine engere Beziehung zu den Tsa-Geweihten haben, können Sie ihm außerdem anvertrauen, dass sich der Klabautermann durch Zuckerwerk und blinkende Gegenstände oder dadurch, dass man ihn zum Lachen bringt, gnädig stimmen lässt.

- Manche Händler nehmen lieber die Strafzahlungen dafür in Kauf, kein Getreide in die Stadt eingeführt zu haben, wenn die Getreidepreise auf den Märkten ringsum nur hoch genug sind, und sind, was Ausreden angeht, höchst einfallsreich. Dies hat zur Folge, dass alle paar Jahre das Brot in der Stadt rar und teuer wird.

- Nach der Eröffnung von *Bei Swangard* im Gewerkehoop gab es anfangs Gerüchte, dass die Wirtin ihr Startkapital als Wegelagerin erzielt hat. Diese Gerüchte sind weitgehend verstummt oder vielmehr sind diejenigen verstummt, die solche Gerüchte verbreitet haben. Dafür erzählt man sich jetzt, dass solche Verleumder im Trog von Karris Schweinen landen (siehe Seite 155). Sicher ist es auch nur üble Verleumdung, dass man bei Swangard günstig Hehlerware erstehen kann, denn sicher handelt es sich nur um Ware, die einem unachtsamen Händler vom Lastkarren gefallen ist.

- Seit einigen Monaten geht das Gerücht, es gäbe einen heimlichen Phex-Tempel in Riva, *Nibbelich* genannt. Die Geweihten dieses Tempels, so heißt es, stecken hinter mancher ausgefuchster Schurkerei, die

in jüngster Zeit passiert ist. Ein Streuner oder ähnlicher Charakter weiß zudem, dass das die Wahrheit ist, auch wenn er vermutlich nicht weiß, wo sich der Tempel befindet und auch nicht, wer der Mondschatten ist.

- Das helle, weiche und feine Karenwildleder, wie die Nivesen es fertigen, ist eine gesuchte Ware und der Handel damit so lukrativ, dass einige Gerber gefälschtes Karenleder aus Lammhaut herstellen. Manch Stutzer im Lieblichen Feld trägt ohne es zu ahnen Stulpenhandschuhe aus gewöhnlichem Lamm, allerdings für den Preis echten Karens.

DER RATSSITZ DER FAMILIE SYPHAX

Ein Mitglied der Familie Syphax gehört traditionell zum Rat. Doch war dies auf den immensen Reichtum und Einfluss der Familie zurückzuführen. Nun steht Donatella Syphax kurz vor dem Ruin, die Zahl ihrer Freunde und Unterstützer sind ebenso klein geworden, wie die Anzahl der Münzen in ihrer Kontorkasse. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis der Stadtrat beschließt, dass die Familie ihren Sitz verliert. Zumindest gibt es einige in der Stadt, die dieses Privileg gerne für ihre Familie gewinnen. Hinter den Kulissen wird schon eifrig das Fell des Bären verteilt. Nicht alle haben ein gutes Gewissen dabei, die vom Schicksal schwer gebeutelte Patrizierin zu verjagen (und die deshalb zögern, einen solchen Ratsbeschluss herbeizuführen). Andere kennen weniger Skrupel, darunter auch solche, die im Hause Syphax gerne Gast waren.

SPRACHFEHLER DER VOGTVIKARIN ANDELA GRIS

Ihren Sprachfehler spielt Andela nur vor, so wie ihr gesamtes Auftreten darauf abgestimmt ist, dass sie wirkt, als ob Hesinde sie nicht gerade großzügig bedacht hat. Ihre Schauspielkünste sind überzeugend, die wenigsten bezweifeln, dass die Phex-Geweihte nicht zu den Hellsten gehört. Und so schnappt Andela mehr auf, als sorglosen Plauderern Recht sein kann.

PÄCHTLICHES UMHERSTREIFEN DURCH ÄLDERFRIED

Jeder Einheimische weiß, dass die Garde einen angesehenen Patrizianer oder wohlbekannten Bürger kaum behelligen wird, auch wenn er die Sperrstunde bricht und betrunken durch die Gassen taumelt. Den meisten Rivaner, die nicht mit einem silbernen Löffel im Mund geboren worden sind, und deren Professionen es unabdingbar machen, sich des Nachts auch in den Gassen der besseren Bezirke zu bewegen, sind diejenigen Gardisten namentlich bekannt, die für ein Handgeld (oder eine Gefälligkeit) ein Auge zudrücken und auch, wie hoch dieses sein muss. Gestehen Sie einem entsprechenden Helden auch ohne Gassenwissen-Probe entsprechende Kenntnisse zu, und geben Sie ihm Gelegenheit rechtzeitig einen Fluchtversuch zu machen, wenn er erkennt, dass er es ausgerechnet mit einem Unbestechlichen zu tun hat. Natürlich gibt es auch Launische. In diesem Fall sollten Sie die Würfel befragen, ob der Gardist Gnade vor Recht ergehen lässt.

ES IST NICHT ALLES GEFÄHRLICH, WAS SCHWERTER TRÄGT

Die Stadtgardisten verfügen über qualitativ höchst unterschiedliche Waffenfertigkeiten. Wiewohl alle sämtlich eine ansehnliche Rüstung und gepflegte Waffen tragen, gibt es jedoch etliche unter ihnen, deren Waffenfertigkeiten kaum mit dem Bild des kompetenten Stadthüters Schritt halten können, den Auftreten und Gebaren vermuten lassen. Fremde mögen sich von dem selbstbewussten Auftreten täuschen lassen, aber jemand, der aus der Stadt kommt, weiß bei etwas Interesse, wer ein aufgeblasener Ochsenfrosch und wer ein echter Streitogier ist.



SÖLDNER FÜR DAS KOLENBRANDER-KONTOR

Die Minen im Golf von Riva werden vom Kontor in Riva aus geführt und beaufsichtigt. Zum Schutz von Minen und Prospektoren wirbt das Kontor häufig neue Söldner an. Dass nur wenige diesen Dienst länger als eine Saison versehen, liegt vor allem an der rauen Witterung, dem beschwerlichen Dienst, den unbequemen Quartieren und dem kargen Lohn. Den Kontorleiter stört das wenig, denn der Nachschub an Söldnern ist reichlich. Für den Transport der Erze heuert man zusätzliche Söldner bei den Rastburgern an.

RIVA FÜR DEN SPIELLEITER

»Ja, in Riva war ich auch schon. Schmuckes Städtchen, sehr adrett, auch die Einwohner: sehr vornehm. Hat mir bestens gefallen. Nur ein bisschen teuer in der Unterkunft.« — »Bitte? Wo bist du denn gewesen? Riva ist ein Dreckloch, in den Tavernen gab's nur billigsten Fusel und jede Menge Haderlumpen und Galgenvögel. Tut mir Leid — aber Riva hat mir gar nicht gefallen.« — zwei Abenteuer über ihre Eindrücke von Riva, gehört in einer Kusliker Taverne, zeitgenössisch

Der Gegensatz von Arm und Reich, Tradition und Neuerung prägt jede Stadt, aber in Riva ist dieser Gegensatz besonders scharf und in besonderer Weise in Bewegung: Das Alteingesessene steht mit dem Rücken zur Wand und kann sich gegen die Dynamik dessen, was in Form von Glücksrittern und Schatzsuchern in die Stadt geschwemmt wird, nur schwer behaupten. Jedenfalls dann nicht, wenn die Alteingesessenen auf ihren Traditionen, ihren Werten und ihren eingefahrenen Methoden beharren. Sie werden verlieren. Ändern sie aber ihre Methoden, dann nähern sie sich genau dem an, was sie zu bekämpfen suchen: Sie werden wie ihre Gegner, indem sie ihre Gegner mit deren Methoden bekämpfen. So oder so — das alte Riva kann auf lange Sicht nicht gewinnen. Doch noch ist die Entwicklung nicht so weit fortgeschritten, noch ist der Kern der Stadt fest und sicher und nur ihre Ränder beginnen zu faulen. Doch den Klügeren in der Stadt ist bewusst, dass die Tage des alten Riva gezählt sind.

Für das Spiel in Riva eröffnet diese Situation viele Möglichkeiten, Helden in das Geschehen einzubinden: Lassen Sie ihre Helden entweder auf der Seite der Alteingesessenen gegen Skrupellosigkeit, Goldgier, Kriminalität und Gewalt kämpfen, lassen Sie sie aber gleichzeitig spüren, wie aussichtslos der Kampf ist, solange die Funde im Riedemoor und der Sternenregen weitere Glücksritter anziehen. Oder stellen Sie die Helden auf die Seite der Neuankömmlinge, wo Wandel, Neubeginn und die Aussicht auf Aufstieg, Erfolg, Ruhm und Reichtum die Leute in einen rauschhaften Zustand versetzen; lassen Sie die Helden mit Überzeugung gegen den Mief der Jahrhunderte, gegen überkommene Verkrustungen und ungerechte Privilegien Alteingesessener angehen. Riva hat zwei sehr markante Gesichter, die sich den Ankömmlingen je nach Art der Anreise präsentieren. Wer zu Fuß über Land in die Stadt kommt, gelangt zwangsläufig zuerst in die armen Viertel und sieht das Elend — aber auch die Kraft der Veränderung, die hier das Unterste nach oben kehrt. Wer hingegen wie die Händler seit jeher den Seeweg nach Riva nimmt, der erreicht die Stadt im Herzen ihres Wohlstand, ihrer Ordnung und ihrer Traditionen, nämlich im Aelderhaven. Der Kontrast zur jeweils anderen Seite kann nicht nur in die Abenteuerhandlung eingewoben werden, er kann sogar eine Hauptrolle spielen. Wie die beiden Diskutanten in der einleitenden Szene können Sie ihrer Gruppe ein Riva ganz nach Ihrem Geschmack vermitteln — und haben die Möglichkeit, jederzeit einen krassen Kontrast dagegen zu setzen. Neben den sozialen Spannungen bietet Riva einen weiteren Kontrast: Die Stadt am Kvill ist weit und breit die einzige große Siedlung mit nennenswerter Einwohnerzahl, Warenangebot und anderen Anziehungsgründen. Riva ist eine Insel in unwirtlicher Umgebung, eine Oase der Zivilisation inmitten der Wildnis und das Zentrum eines Überlebenswillens gegenüber den Mächten der Natur — des Meeres und des Winters vor allem — und gegenüber dem Bündel an Gefahren, die sich im Norden Aventuriens von jeher bündeln: Orks, Nagrachs Diener, Mysterien des Eises. Vermitteln Sie Ihren Helden durchaus das Gefühl, in Riva das Ende der Welt erreicht zu haben, das Gefühl, dahinter komme nur noch Eis und Einöde. Die Helden werden den warmen Ruheplatz Riva umso intensiver erleben.

MYSTERIA ET ARKANA IN RIVA

DIE ÜBERRASCHENDE WAHL DER NEUEN BÜRGERMEISTERIN (+) (A 144, 145)

Die Wahl von Aldiana Abrimov ist von Swangard Hildursdottir (siehe Seite 168) von langer Hand vorbereitet worden. Nachdem Aldianas Amtsvorgänger Matti Ingstrok größeren Druck auf die Stadtgarde ausübte, gegen die zweifelhaften Geschäfte von Leuten wie Swangard oder Ludovico (siehe Seite 169) vorzugehen, schmiedete Swangard ein Zweckbündnis zur Wahl einer, den 'neuen Geschäftsleuten' in Riva aufgeschlosseneren Bürgermeisterin. Dank der Unterstützung durch Kari Kaukinen (siehe Seite 167) konnte sie auf die Stimme des nivesischen Ratsvertreters bauen, Ludovico gewann die Stadtteilstwahl in Undere Wyk, Swangard die in Gewerkehoop. Als vierten im Bunde konnte Swangard Gutbert Fassbauer gewinnen, um den Preis, dass sie ihn dabei unterstützen, den Ratssitz des Hafenviertels für sich zu gewinnen. Swangard tat ihr Bestes: Mit viel Freibier, Premer Feuer und der Überzeugungsarbeit ihrer Prostituierten unter den Hafenarbeitern, Schauer- und Seeleuten kam eine knappe Mehrheit zustande. Mit Gutbert setzte sich erstmals ein Vertreter des Neuhavens gegen den Konkurrenten aus Aelderhaven durch. Die Stimme von Aldiana selbst war Swangard ohnedies sicher, die sechste Stimme sicherte sich Swangard beim Phex-Geweihten Dietrun Schattenmaid (siehe Seite 153). Dieser zeigte sich überraschend bereitwillig, für den Machtwechsel zu stimmen, schneller als Swangard je erwartet hätte. Die entscheidende siebte Stimme stammt von Donatella Syphax (siehe auch Seite 171), die für eine angemessene Summe bereit war, ihre Stimme zu verkaufen.

Aldiana gehört als alteingesessene Handwerksmeisterin eines der angesehensten und lukrativsten Gewerke zur tradierten Elite der Stadt. Ihre Standesgenossen nehmen ihr den Verrat auch entsprechend übel, und man weigert sich, sie anzuerkennen und mit ihr zusammenarbeiten. Es bleibt abzuwarten, wie die Reichen und Privilegierten der Stadt agieren, wenn es daran geht, die Steuern zu zahlen und wie der Rat gegebenenfalls auf Säumige reagiert.

Wir überlassen es Ihnen zu entscheiden, wie sich der Kampf um den Rat in den nächsten Jahren entwickelt. Wenn die Redaktion sich das nächste Mal in frühestens fünf Jahren dieser Frage wieder widmet, gehen wir davon aus, dass Bürgermeisteramt und Rat wieder in der Hand der Alteingesessenen sind, denn noch sind die Allianzen der Neubürger zu unstet, sind ihre Interessen zu widersprüchlich, um ein dauerhaftes Bündnis zu schmieden. Allerdings ist es gut möglich, dass die Patrizier der Stadt ihr altes Vorrecht nur um den Preis wiedererringen konnten, sich der Mittel ihrer verhassten Konkurrenten zu bedienen.

GEHEIMNISSE DER HPNC (B 167)

Es ist ein streng gehütetes Geheimnis, dass das Rivaner Kontor der HPNC heimlich Walbein in die Heimat verschifft. Gemäß dem Friedensvertrag zwischen Thorwal und dem Horasreich ist dies der HPNC verboten. Die Kontorleiterin weiß, dass es ihr Kopf ist, der rollen wird, sollten diese Umtriebe entdeckt werden, da die Compagnie niemals zugeben würde, mit Walbein zu handeln, um den Frieden nicht zu gefährden.



GEHEIMNISSE DES KOLENBRANDER-KONTORS (+) (A 153)

Kürzlich hat man in den Kalksteinbergen am Oberlauf des Nuran Riva große Mengen Alabaster gefunden. Die Fundstelle soll geheim gehalten werden, bis man geeignete Abbaumethoden entwickelt hat und die Weiterverarbeitung geklärt ist.

Derzeit konzentrieren sich die Prospektoren des Kontors auf die Gegend zwischen der Quelle des Nuran Trasic und dem Ort Gordask. Xartan Sohn des Gratsch ist überzeugt, hier Gold zu finden, auch wenn er noch keine Lösung dafür gefunden hat, wie er es abbauen könnte, da die örtlichen Elfen ihm bereits mehrfach deutlich gemacht haben, das sie im Gebiet zwischen Nuran und Oblomon keinem Bergbau dulden werden (von einem immerhin 100 Meilen breiten Küstenstreifen abgesehen, für den die dort ansässigen Elfensippen bereits vor über 100 Jahren Bergbau gestatteten). Doch der Widerstand der Elfen hat den Zwerg nur noch mehr in seiner Überzeugung bestärkt, dass dort Gold zu finden sei – und zwar reichlich. Der Kontorleiter hat verfügt, dass die nächsten Expeditionen unbedingt mit magischer Bedeckung stattfinden sollen. Zwar ist man notfalls bereit, das Stoorrebrandt-Kontor zu beteiligen, um sich die Hilfe der Akademie zu sichern. Ob Kontor oder Akademie aber wirklich bereit wären, es schlimmstenfalls auf einen Konflikt mit den Elfen ankommen zu lassen, ist fraglich. Es ist wahrscheinlich, dass der Kontorleiter Erbarmer erst einmal eigene Kundschafter aussenden würde, um die Stimmung unter den Elfen in Erfahrung zu bringen – ein Vorgehen, dass dem Kolenbrander-Kontor wiederum wenig zusagen würde. Zu groß erscheint die Gefahr, dass Stoorrebrandt, sofern es seinen Leuten gelingt, die Elfen gewogen zu machen, das Geschäft selbst macht. Das Kolenbrander-Kontor zählt zu den verlässlichsten Verbündeten der alteingesessenen Patrizier, auch wenn der Kontorleiter diese Unterstützung nicht an die große Glocke hängt. Schließlich kann niemand wissen, wie die Lage in einigen Jahren aussieht. Feindschaften haben sich schnell entzündet und sind schwer zu vergessen.

DIE RATTENFÄNGERIN

Was man über Tolsa Fernel, der Rattenfängerin aus Gewerkehoop behauptet, trifft auf die Rattenfängerin aus Jakusas Bande zu: Sie ist eine Jüngerin des Namenlosen. Schon in jungen Jahren angeworben, gefiel ihr das kompromisslose Vorgehen der Diener des Dreizehnten. In seinem Namen sorgt die Meuchlerin dafür, dass allzu Neugierige oder Feinde des Kultes ein rasches Ende finden.

Die Rattenfängerin trägt als Talisman um den Hals eine getrocknete Rattenpfote – keineswegs ungewöhnlich für ihr Volk, die häufig Tier-talismane tragen. Und wer kann schon die Pfote einer Ratte von der eines Steppenhörnchens unterscheiden. Die Halbnivesin glaubt fest daran, dass diese die Macht hat, sie schattenhaft leise und nahezu unsichtbar zu machen. Der Erfolg gibt ihr recht – auch wenn es vermutlich nur daran liegt, dass sie fest genug daran glaubt.

GOLD UNTER DER BURG (+)

In Riva hält sich hartnäckig das Gerücht, dass es in den Kellern der Burg Geheimkammern geben soll, in denen legendäre Schatz des untergegangenen Famerlor-Ordens ruht. Dutzende Schatzsucher haben ihr Glück bereits versucht. Die meisten scheiterten bereits an den Wachen, andere wiederum konnten die Schatzkammern im Gewirr der Gänge und Räume unterhalb der Burg nicht finden. Von einem heißt es jedoch er habe gefunden, wonach er lange Jahre suchte. Doch zu guter Letzt habe er sich nicht an Gold und Geschmeide erfreuen können, denn der Schatz sei von Rondra selbst verflucht gewesen und der Dieb habe ein unruhliches Ende gefunden. Sein Geist soll die unteren Keller unsicher machen und auf Erlösung hoffen. Tatsächlich tauchen in Riva bisweilen uralte Silbermünzen auf, die als Prägung einen löwenhäuptigen Drachen zeigen und das Gerücht so am Leben erhalten.

FAROM, DER GARGYL (+) (B 149)

Tatsächlich handelt es sich bei dem Wasserspeier, der auf dem höchsten Turm der Burg einsame Wacht hält, um einen echten Gargylen. Farom hält Wacht, bis zu dem Tage, da die Ritter des Famerlor-Ordens wieder nach Riva zurückkehren. Allerdings ist der Gargyl schrecklich einsam. Aus diesem Grund durchstreift er in mond- und sternenlosen Nächten die nähere Umgebung der Burg auf der Suche nach einem Gefährten. Mehr als 500 Schritt wagt er sich allerdings nicht von der Feste zu entfernen.

ZAUBERER IN DER STADT

Unter den vielen Glücksrittern, die in den letzten Jahren in die Stadt geströmt sind, befinden sich auch etliche Zauberkundige, vornehmlich Gildenmagier, oder zumindest solche, die auf gildenmagische Weise geschult sind, auch wenn sie sich keiner Gilde unterwerfen. Nicht alle sind übles Gelichter, viele aber schon. Längst nicht alle sind an den allfällig bekannten Insignien ihrer Zunft zu erkennen, allzu viele scheren sich wenig um die Regularien des Codex Albyricus. Das hat bei den Bürgern zu wachsender Unsicherheit geführt, und den Handel mit (angeblich) antimagischen Amuletten angekurbelt.

DIE KATAKOMBEN VON RIVA (+)

Dass Keller, Stollen und geheime Gänge in den Fels unter der Stadt getrieben sind, ist unbestritten, auch wenn diese beileibe nicht so weitläufig sind, wie manche Glücksritter meinen. Die Ausgestaltung dieser Katakomben, ihr Zweck und ihre Bewohner seien vertrauensvoll in Ihre Hände gelegt. Weder wird es eine offizielle Karte der Tunnel und Höhlen, noch ein Lexikon seiner Bewohner geben.

PIVILAUKAJU (C 166)

Die Rivaner ahnen nicht, wie bedeutsam das Heiligtum der Nivesen für die Sicherheit ihrer Stadt ist. Es ist kein Zufall, dass sich seit alters her die Völker an der Mündung des Kvill in Frieden begegnen. Dass Elfen, Nivesen und Siedler lange so gut miteinander auskamen und den Ausgleich suchten, ist auf die besondere Kraft des Heiligtums oder vielmehr dieses Ortes zurückzuführen.

Jedoch scheint diese Kraft zu schwinden, sonst würden die Schwarzpelze nicht wieder in diese Region vordringen, würden die Streitigkeiten unter den Menschen sich nicht mehren, würden Menschen und Elfen sich nicht entzweien und würden die Rivaner nicht den Bruch mit den Nivesen in Kauf nehmen. Ob der Grund in Phexens Sternenregen und den Funden im Riedemoor zusammenhängt, ob er doch allein auf die wachsende Gleichgültigkeit unter den Menschen zurückzuführen ist oder ob die Zeit einfach gekommen ist, in der das Heiligtum an Kraft einbüßt, ist ein bislang ungelöstes Rätsel.

DIE WOLFSTÄNZER

Beeinflusst durch den berühmten Schamanen Kailäkinen, sammelt der mit 28 Jahren noch recht junge Schamane Turi unzufriedene Nivesen um sich und wiegelt sie gegen den zunehmenden Landraub der Südländer auf. Turi ist der Begründer der Wolfstänzer-Bewegung; seine Gefolgsleute hüllen sich in Wolfsfelle und beschwören in einem rituellen Tanz die Macht der Ahnen. Die Tänzer bitten um Beistand gegen die verhassten Südländer, darum, dass die Geister ihrer Vorfahren die Janak vertreiben und ihrem frevelnden Tun Einhalt zu gebieten. Seit neuestem verbreitet sich das Gerücht, dass Turis Wolfstänzer tatsächlich über magische Kräfte verfügen. Ob das stimmt, ist fraglich, allerdings ist es wahr, dass der Tanz die Teilnehmer in Rage versetzt und sie frei von Furcht und unempfindlich gegen Schmerzen macht. Sie sind es auch, die das Sägewerk angezündet haben.



Turis Mittelsmann in Riva ist Tautu Likainen von der Sippe der Navalauki (siehe Seite 165), Tautu sucht eifrig nach neuen Wolfstänzern unter seinen Getreuen. Turi nähert sich der Stadt nur zweimal im Jahr, wenn er zur Sommer- und zur Wintersonnenwende ein Ritual an der Kultstätte Nivilaukaju vornimmt.

Die in Riva heimisch gewordenen Nivesen werden von den Angehörigen der Wolfstänzer nur verächtlich Naui-Uesä – “die Halben” – genannt.

AKTIVITÄTEN DER ORKS IM UMLAND RIVAS (A 161)

Seit der Aikar (siehe auch **Roter Mond 172**) mit der Suche nach bedeutsamen Artefakten begonnen hat, finden sich immer wieder mutige Krieger, die in der Gunst ihres Anführers aufsteigen möchten, indem sie ihm wichtige Beutestücke bringen. Besonders große Ehre verspricht dabei der Fund von *Tairachs Knochenrüstung*, auf deren Verbleib es aber bislang keine konkreten Hinweise gibt.

Beim Orkensturm auf das Svellttal haben die Schamanen noch von einem Angriff auf Riva abgeraten, was der Aikar auch akzeptiert hat, weil es keine Hinweise auf bedeutsame Artefakte in der Region gab. Seit sich Elfen und Nivesen aber allmählich von den Bürgern Rivas abwenden, das Svellttal besetzt wurde und auch die Züge in den Süden gemessen an ihren Zielen für die Orks sehr zufriedenstellend waren – ein Teil der gesuchten Artefakte aber immer noch fehlt, ist nun das Gebiet um Riva in den Fokus einiger mutiger Orks geraten. Immer wieder wagen sich kleine Trupps in die Nähe der Stadt, um orkische Fundstücke wie uralte Schmiedestücke, wertvolles Kupfer aber auch Steintafeln mit kaum zu deutenden Malereien zu erbeuten – stets in der Hoffnung, Hinweise auf die legendäre Knochenrüstung oder gar ein noch wertvolleres Artefakt zu finden.

Das gleiche Ziel verfolgen allerdings auch die Schergen Uigar Kais (**Roter Mond 154, 173**), denen die Aktivitäten um Riva nicht verborgen geblieben sind und die nun herausfinden möchten, was die Orks aus dem Süden so weit nördlich agieren lässt. Im Umland Rivas gibt es daher gleich zwei rivalisierende Orkfraktionen, die sich bisweilen sogar in kleinen Scharmützeln gegenseitig aufreiben, wobei Uigar Kais Schergen ein großes Interesse an Gefangenen haben, um diese nach ihren Zielen und ihren Funden befragen zu können.

Zwar soll die genaue Lage von *Tairachs Knochenrüstung* noch nicht offen gelegt werden, Ihnen bieten sich aber dennoch zahlreiche Möglichkeiten, orkischen Gruppen einen Erfolg zu verschaffen oder sie als Hintergrund für Abenteuer einzubinden, die von klassischen Heldengruppen bewältigt werden.

Zunächst ist ein großes Konfliktpotenzial zwischen den Orks des Aikars und denen des Uigar Kais offenkundig. Schwarz- und Weißpelze konkurrieren miteinander und betrachten sich als Feinde, was zu handfesten Auseinandersetzungen führt. Beide Gruppen sind sich bewusst, dass das Gebiet einst von Orks besetztes Territorium war und dort unzählige Fundstücke verborgen sein könnten – wertlose wie wertvolle. Auch wenn keine Gruppe *Tairachs Knochenrüstung* finden wird, so lassen sich doch (für Orks) wertvolle Funde machen oder neue Erkenntnisse über das Gebiet gewinnen. Eine orkische Gruppe kann also durchaus erfolgreich vor Riva agieren.

Gleichzeitig sind die Orks als Besucher nicht gerne gesehen, Kopfgelder wurden ausgesetzt und bisweilen scheint es den Menschen ratsam zu sein, man jagt den Schwarzpelzen ein gerade erst entdecktes Beutestück so schnell wie möglich wieder ab, bevor größerer Schaden entstehen kann.

DIE DUNKLE SEITE DES FUCHSES

Das stete Ringen der Phex- und Efferd-Geweihtenschaft um die Vorherrschaft in Riva hat zu einer zunächst schleichenden, dann unaufhaltsamen Abkehr der führenden Phex-Geweihten von den klassischen phexischen Tugenden ihres Gottes geführt. Längst werden die Grenzen dessen, was phexgefällig oder dem Gott zumindest billig ist, überschritten, zusätzlich dadurch beflügelt, dass die klassische Klientel des Rivaner Tempels – die Kaufleute – an Einfluss eingebüßt hat und die Macht sich nun dunklere Pfade sucht. Der Erfolg – so sieht es die Vogtvikarin – gibt ihr Recht. Doch wird das Netz aus Absprachen und Intrigen, um die Machenschaften geheim zu halten, langsam aber sicher brüchig. Zwietracht – geboren aus Argwohn, Gier, Neid, aber auch Göttertreue – rührt sich innerhalb der Gemeinde.

Ein genauer Blick auf die umtriebigen Rivaner würde in manchen Bereichen Ungeheuerliches zutage bringen und sicherlich dafür sorgen, dass die Geweihten angeklagt und umgehend aus ihren (weltlichen) Ämtern entfernt würden.

Das Gerücht, dass die Rivaner Geweihten eine geheime Halle gegründet haben, ist wahr. Diese befindet sich in einer verborgenen Kammer im Phex-Tempel, die durch das Gewirr der Tunnel unter Riva, sowie eine Geheimtür in einem Nebenraum des Tempels erreicht werden kann.

GEHEIMNISSE AUS DEM STORREBRANDT-KOLLEG

Lange Jahre hat Rhenaya Cerrillio, erste Spektabilität des Stoorrebrandt-Kollegs, die Akademie nachhaltig geprägt. Nur ein eingeschworener Zirkel wusste, dass die hochgeschätzte Magierin ein anrüchiges Geheimnis verbarg: Zwar trug sie das Siegel eines renommierten Puniner Privatgelehrten und Meisters auf dem Gebiet der Hellsicht, tatsächlich aber ist Rhenaya Absolventin der berühmten *Bann-Akademie von Fasar*, einer Schule, deren ideologische Ausrichtung kaum den Vorstellungen eines Stover Regolan Stoorrebrandt entspricht. Darüber hinaus hatte sie weitere Studien unternommen, die sie ebenfalls auf Pfade jenseits des *Codex Albyricus* geführt haben.

Durch einen Zufall ist Najescha Stoorrebrandt-Borsow dem Geheimnis auf die Spur gekommen. Die Enthüllung, dass ausgerechnet die hochgeschätzte ehemalige Leiterin der Akademie einst auf fragwürdigen Pfaden wandelte, wäre für eine Akademie, die großen Wert auf Untadeligkeit legt, gleichbedeutend mit einer schweren Schädigung des Rufs und damit verbundenen Vertrauensverlusts. Aus diesem Grund würde Najescha einiges tun, um das zu verhindern. Das ist auch einer der wenigen Fälle, wo sie selbst auf die Unterstützung ihrer Gegner im Kollegium zählen könnte – denn für die wäre es auch keineswegs zuträglich, wenn sich herausstellte, dass in ihrem Beisein gegen die Regeln der Grauen Gilde verstoßen und Verfehtes gelehrt worden ist.

Es geht das Gerücht von geheimen Lehrveranstaltungen, in denen Cerrillio handverlesene Eleven unter dem Siegel des Stillschweigens unterwiesen haben soll. Selbst Zauber wie der TRANSMUTARE KÖRPERFORM sollen dabei nicht tabu gewesen sein, und auch in der Herstellung und Anwendung von Giften und willensverändernden Tinkturen sollen die Zöglinge unterrichtet worden sein. Rhenaya hat Riva nach ihrer Ablösung verlassen. Aber wenn man nur tief genug bohrt und die richtigen Fragen zum rechten Zeitpunkt den passenden Leuten stellt oder einfach nur zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist, lässt sich herausfinden, dass Magister Magnus Rhayano Medellis bis heute ausgewählte Eleven in Künsten unterrichtet, die für einen Leibwächter höchst nützlich, aber überall dort, wo man den *Codex Albyricus* achtet, auch höchst verboten sind.



GEHEIMNISSE DES RIEDEMORS (+) (A 138, 162)

Das unheimliche, unzugängliche Moor hat im Laufe der Jahrhunderte vieles geschluckt, in sich aufgenommen und versteckt, das dennoch nicht für immer verloren sein muss: Unvermutet kommt es wieder ans Licht und unter die Menschen. Meistens handelte es sich dabei um wertlose Gegenstände, häufiger noch um die im Torf seltsam konservierten Leichen von Torfstechern, Holzklaubern oder Verirrten. Doch seit 1031 BF mehren sich die bemerkenswerten Funde von Artefakten und Kostbarkeiten. Auch barg man monströse Knochen von riesenhaften Wesen, vielleicht Drachen, grauerregende Waffen, geheimnisvolle Rüstungsteile und immer wieder kleine, meist metallene Kunstwerke, häufig mit arkanen, noch häufiger mit völlig unbekannten Symbolen, einmal gar einen Holzharnisch, der sich im Moor perfekt erhalten hat.

Die Funde ziehen die Glücksritter an, die Riva überschwemmen, aber auch eine Vielzahl von Gelehrten: Magier, Altertumsforscher, Geweihte. In informierten Kreisen verfestigt sich die Ansicht, dass unter dem Riedemoor ein gigantisches Schlachtfeld verborgen ist, das in grauer Vorzeit eine gewaltige Schlacht gesehen haben muss. Noch ist sich die Fachwelt nicht einig, welche Schlüsse sie ziehen soll. Binnen der nächsten Jahre wird man aber aus allen Indizien, die nicht gleich zum Hehler gewandert sind, sondern der Fachwelt vorgelegt wurden, schließen können, dass auf der einen Seite die Kultur der Hochelfen gefochten hat, gemeinsam mit einigen Verbündeten. Auf der anderen Seite vermutet man Kämpfer für den Gott ohne Namen. Wann genau die Schlacht zwischen den Mächten des Namenlosen und den Hochelfen stattfand, lässt sich (noch) nicht datieren. Fest steht aber, dass an der Schlacht zahlreiche nichtmenschliche Wesen teilnahmen: Oger, Echsen und sogar Drachen. Unvorstellbare astrale und karmale Mächte müssen in dieser Schlacht freigesetzt worden sein – und wem sie zum Sieg verhalfen, weiß niemand. Eine am Stoorrebrandt-Kolleg besonders populäre Theorie behauptet, dass diese Mächte erst zur Entstehung des Moores geführt hätten – Vergleiche aus den Magierkriegen sind bekannt.

Neben wissenschaftlichen Theorien schießen allerdings vor allem die Gerüchte über die Funde im Riedemoor und ihre Ursprünge ins Kraut – und lassen sich darum in genau der Dosis im Abenteuer verabreichen, wie der Spielleiter sie benötigt. Das letzte Geheimnis des Riedemoors wird in keiner Publikation je gelüftet werden, weshalb alle Erkenntnisse und Entwicklungen möglich sein werden. Das Moor und seine Geheimnisse sind im Wesentlichen dem Spielleiter anheim gegeben, wir begnügen uns hier lediglich damit, einen Rahmen zu stecken: Mythos, die Artefakte, ihre Häufigkeit und (einstige und heute noch wirksame) Mächtigkeit kann jeder an das in seiner Gruppe übliche Aventuriernbild anpassen.

Im Anschluss machen wir Ihnen einige Vorschläge, was sich im Moor verbergen mag:

BEGEHRTE KLEINODIEN

Bei den Krämerbuden und Hehlern der Stadt, in den Kontoren Aelderhavens oder aber im Stoorrebrandt-Kolleg oder bei einem der Magier in der Stadt, tauchen immer wieder Glücksritter mit kleinen oder größeren, mehr oder weniger wertvollen Fundstücken auf, die sie aus dem Moor gefischt haben. Manchmal sind es nur Kupfermünzen oder verrostete Axtblätter, für die die Sucher sich in Lebensgefahr gebracht haben – auf Knüppeldämmen, kriechend, in flachen Kähnen und vor allem zu Fuß, Schritt für Schritt über die Untiefen des Moores. Die Schatzsucher bedienen sich verschiedener Mittel: Sie tauchen im Brackwasser, staken mit Stengen nach Metall, setzen Meckerdrachen für die Suche ein, bauen Morasthügel ab oder legen kleine Teile des Moores trocken. Manchmal ist

das Glück den einfachen Schatzsuchern, die auf Kleinodien und wertvolle Schmuckstücke hoffen, tatsächlich hold:

- Ein Schildbuckel aus Bronze, der eine Sonne mit finsternerem Gesicht und einem zähnebleckenden Maul zeigt.
- Ein Schwert, dessen Schneide und Griff von der Zeit und vom Wasser stark angegriffen sind. Doch es ist dennoch mehrfach gefalteter Stahl erkennbar – einst handelte es sich um eine sehr gute Waffe. Im Griff ist ein Halbedelstein eingelassen, der nur noch schwach magisch ist. Welche Funktion er wohl gehabt haben mag?
- Das Skelett eines riesenhaften Humanoiden – eines Ogers vielleicht – steckt kopfüber im Sumpf. Der Kopf des Wesens fehlt, dafür sind fast alle seine Knochen aus Bronze. Die Knochen sind schwer und haben einen hohen Materialwert. Doch wer ersetzt so viele Knochen eines Ogers durch bronzene Repliken? Welche Ergänzungen mag der Kopf erhalten haben? Oder ist das Wesen vielleicht aus Metall gewesen und so geboren worden?
- Mehrere Kurzschwerter und Dolche, auch zwei Schwerter, finden sich im Morast. Sie sind aufwändig mit Gold- und Silberinlegearbeiten verziert, einige haben Elfenbeingriffe und Edelsteinknäufe. Ob mit den Waffen einmal gekämpft werden konnte oder sie nur gut aussehen – zweites leisten die Waffen heute noch – ist offen. Einer der Dolche ist noch immer mit einem archaischen Zauber belegt (vergleichbar einem SENSATTACCO MEISTERSTREICH).
- Ein überraschend gut erhaltener Elfenbogen (der allerdings seine Spannkraft verloren hat)
- Ein magischer schwarzer Helm, vielleicht der eines Nachthalben. Wer ihn aufsetzt, hört ein beständiges Wispern in seinem Kopf, das Kopfschmerzen verursacht.
- Der Schaft einer mächtigen Kriegsaxt. Seltsamerweise hat sich das Holz erhalten und ist schwarz und steinhart geworden, wohingegen das Axtblatt verrottete. Auf dem Schaft steht in *Asdharia* "Folge meinem Schein ins Licht der Dunkelheit".
- Eine Brünne für einen schlanken, sehr großen Oberkörper, reich verziert und aus einer recht leichten Legierung gefertigt, die kein Schmied heutzutage mehr bearbeiten kann. Die Brünne passt allenfalls Elfen. Die Verzierungen bilden ein unbekanntes Sternbild. Zwölfgöttergläubige spüren Unbehagen, wenn sie die Rüstung anfasseln.
- Die Hand eines Riesen findet sich im Morast. Sie ist mumifiziert und die eisernen Ringe an den Fingern sind verrostet. Einzig ein kleiner Mondstein hat sich erhalten.
- Das Skelett eines schlanken Elfen trägt noch immer Helm und Rüstung. Beide sind verrottet, doch die silbernen Einlegearbeiten haben die Zeit unbeschadet überstanden. Sie sind leicht magisch und bilden je einen Wirbel auf dem Helm und auf der Brünne, die sich gegeneinander zu drehen scheinen und den Betrachter erheblich verwirren.
- Ein großer Holzlöffel, in dessen Mulde man auch Suppe für ein ganzes Banner füllen könnte; offenbar Teil eines Belagerungsgerätes. Wert hat vor allem das fast zu Stein gewordene Holz des Löffels.
- Das Skelett eines Drachen – eines Frostwurms –, allerdings mit eingedrücktem Schädel: Etwas Großes hat einen Teil des Kopfes abgeissen und zerrissen. Der Karfunkel fehlt.

DIE ZWINGFESTE DES NAMENLOSEN

»Mitten im Sumpf, in dessen Herzen, erheben sich die zu Glas verschmolzenen Ruinen einer gigantischen schwarzen Festung. Hier, dieses Teil habe ich von da mitgenommen. Wir waren zu zehnt, als wir die Ruine fanden, doch allein ihr Anblick raubte zweien von uns den Verstand. Der Rondra-Geweihte ist dann näher ran und wollte mal sehen. Doch den hat ein Schatten weggeschnappt, den ich gar nicht richtig sehen konnte. Dann folgte die Draconiterin dem Wispern aus



den Ruinen, das für mich eher wie das Fiepen von Ratten klang. Und schließlich versank Frego im Sumpf. Nein, kein Freund: mein Hund. Aber darum geht's: Überall dort ragen Waffen aus Silber und Gold aus dem Sumpf, Rüstungen, Totenschädel mit goldenen Helmen und so weiter. Ja, auch der Schädel eines Drachen liegt dort. Er kann reden, glaube ich.»

—unzusammenhängender Bericht des Glücksritters Gerding Plötzbo-gen, der Begleiter für das Riedemoor suchte und gleichzeitig nie wieder dorthin wollte

Die Existenz der Festung gilt als sicher, doch hat bisher keine Expedition verlässlich von ihr berichten können. Sie liegt in einem besonders gefährlichen und unwirtlichen Teil des Moores, zu dessen natürlichen Gefahren noch jede Menge den Geist verwirrende Erscheinungen treten. Einst war dies eine Festung des Namenlosen, und die Schlacht der Hochelfen hatte den Zweck, diese einzunehmen und zu schleifen. Mauern und Türme der Festung sind größtenteils im Schlamm des Moores verborgen, erst durch den Sternenregen ragen die höchsten Befestigungen aus dem Sumpf empor, leicht zu übersehen, wäre da nicht die düstere Aura, die sie umgibt und die jeden mit Verzagtheit und Furcht erfüllt, der nicht dem Gott ohne Namen dient. Selbst Irrlichter, wandelnde Moorleichen, Ghule und andere unangenehme Moorbewohner meiden die Gegend tunlichst. Ob es eine Möglichkeit gibt, die Festung ganz zu befreien, ein düsteres Ritual oder einen lange vergessenen Zauber, ist offen, ebenso, ob es vielleicht statt dessen eine Möglichkeit gibt, ins Innere der Festung vorzudringen und ob eine geheime Kraft womöglich dafür gesorgt hat, dass der Schlamm nicht bis in alle Räume vordringen konnte.

Die Frage bleibt – und die Antwort dem Spielleiter überlassen –, was die Festung verbarg, dass so hohe Mauern geschaffen worden

waren. Und was verbirgt die Festung heute? Einen Schlüssel in die Sphäre des Gottes ohne Namen? Relikte seiner Kunst? Womöglich schriftliche Zeugnisse über den Namenlosen; oder aber es hausen hier noch die Geister seiner Erz kreaturen.

ES SCHLÄFT NICHT ALLES EWIG, WAS DA RUHT ...

Fast vollständig erhaltene Leichen mit schwärzlich verfärbter Haut und einer Ähnlichkeit mit Mumien finden sich immer wieder im Moor: Menschen, Elfen, Orks, Goblins, Oger, Trolle, auch vereinzelte Tiere und fremdartige Kreaturen. Viele von den Moorleichen waren Krieger (Rüstungen und Waffen sind meist korrodiert, doch weisen die Leichen entsprechende Wunden auf), einige wenige zivile Opfer (Jäger, Torfstecher, Kinder und auch Hunde und Wildtiere). Einige der Leichen sind Zeugnisse von Menschen- und Tieropfern, deren Ursprung und Ritus unbekannt ist.

Der Versuch eines Rivaner Magus' den Geist einer uralten Leiche zu erwecken und zu befragen, um in Erfahrung zu bringen, was damals auf dem Schlachtfeld geschehen ist, endete in einer gewaltigen Katastrophe, die den Magus das Leben kostete und einen Flecken im Moor jeglichen Lebens beraubte. Vielleicht ist der Magier an die Leiche eines mächtigen Beschwörers geraten, der ein seelisches Band zu ihm herstellte, ihn seiner Astralkraft beraubte und sich selbständig machte, auf der Suche nach mehr astraler Kraft.

Den Geheimnissen des Riedemoors mittels Magie auf die Schliche kommen zu wollen, kann unvorhersehbaren Folgen haben. Ein NEKROPATHIA SEELENREISE etwa ist nur mit gigantischen Zuschlägen möglich, zudem sprechen die Toten in archaischen Sprachen bzw. denken in wirren Bildern, die sich meist um den Moment ihres Ablebens drehen.

DIE ANHÄNGER DES NAMENLOSEN

Riva war lange Zeit kein Ort, der das besondere Augenmerk des dreizehnten Gottes verdiente. Das sollte sich erst mit der Entdeckung des Schlachtfelds im Riedemoor ändern. Mit der Aussicht, längst vergessene Geheimnisse über ihren Kult zu lüften und mächtige Artefakte zu bergen, die dem Namenlosen dereinst den Sieg bringen könnten, ist die Stadt am Kvill ein Anziehungspunkt für den dunklen Kult geworden. Ihr Ziel ist es, das unter dem Moor versunkene Schlachtfeld zu untersuchen, Artefakte – auch elfische – zu bergen und längst vergessenes Wissen um den Namenlosen zu lüften, und zugleich zu verhindern, dass andere ihnen zuvor kommen. Besonders erpicht sind die Diener des Guldinen selbstverständlich darauf, die geheimnisvolle Feste zu finden und sich zu ihr Zutritt zu verschaffen. Das ist alles in allem ein Vorhaben, das viele Jahre, wenn nicht Jahrzehnte in Anspruch nehmen wird, weswegen der Kult danach streben wird, eine langfristige namenlose Zelle in Riva zu etablieren.

Es spielt den Namenlosen in die Hände, dass die meisten Rivaner nichts von der namenlosen Gefahr ahnen. Sie profitieren zudem von der Ahnungslosigkeit der meisten hiesigen Geweihten der Zwölfe, die für einen Kampf gegen einen solchen Gegner nur unzureichend gerüstet sind.

Der stete Zufluss von Fremden macht es leichter, sich zu verbergen, und wer im Sumpf forscht, tut das, was alle tun, und macht sich keineswegs verdächtig. Die beklagenswerte, ja verzweifelte Situation mancher Rivaner, die Unzufriedenheit anderer schafft einen fruchtbaren Grund für neue Gefolgsleute und Gläubige, so dass die Kultisten darauf bauen können, dass sich ihr Einfluss rasch mehrt. Allerdings

sind die Reihen der Jünger des Guldinen noch licht und der Zirkel ist alles andere als fest gefügt. Es braucht dringend Verbündete unter den Mächtigen der Stadt und auch unter den Magiern und zudem mehr Helfer, um die gewaltige Aufgabe zu meistern. Und die Zeit drängt. Wenn erst einmal offenbar ist, was sich im Moor verbirgt, werden sich die Anstrengungen der Zwölfgöttergläubigen vervielfachen und sie werden nicht länger arglos sein. Auch die Elfen werden dann auf den Plan rücken, um den Erzfeind aus grauer Vorzeit erneut zu stellen. Alles kommt auf die nächsten Monate an, je schneller der Kult agiert, je schneller sich Erfolge einstellen, desto größer ist die Aussicht auf den Triumph.

Unter den Glücksrittern in Riva, aber auch unter manchen Alteingesessenen gibt es viele Versehrte, Opfer der Kriege gegen die Orks und die Schwarzen Lande, Kriegsveteranen, ungeschickte Handwerker, unvorsichtige Jäger, denen im Winter Zehen abgefroren sind, Arme, die aus demselben Grund Finger oder Nase verloren haben, Diebe, die man andernorts ertappt und denen man einen Finger, die Hand oder ein Ohr abgeschnitten hat, ein Ritter, der sich im Liebeswahn einen Finger abgehackt hat, um ihn seiner unerreichbaren Geliebten als Liebespfand zu senden.

Wenn es danach ginge, wäre die namenlose Gemeinde in Riva riesengroß. Versäumen Sie nicht, entsprechendes in die Beschreibung von NSC einfließen zu lassen, locken Sie die Helden auch getrost auf eine falsche Fährte. Nicht jeder namenlose Diener hat zudem ein offenkundiges Körperteil geopfert, andere bauen gar darauf, dass je offensichtlicher eine Verstümmelung ist, desto weniger man Gefahr läuft, verdächtig zu werden.



MEDIENHINWEISE FÜR DAS SPIEL IN STÄDTEN

Weitere Inspiration und ausführliche Beschreibungen finden Sie in folgender Mediensammlung, die Ihnen helfen kann, Abenteuer in Städten noch lebendiger auszugestalten. Einige Hinweise mögen auf den ersten Blick irritierend scheinen, weil sie beispielsweise zu modern anmuten; aber in diesen Beispielen geht es um das Prinzip 'Stadtabenteuer', also etwa um das Konzept einer übermächtigen organisierten Kriminalität oder die Stimmung, die skrupellose und gewalttätige Geschäftemacher erzeugen.

SACHBÜCHER

- Bettler und Gaukler, Dirnen und Henker – Außenseiter in einer mittelalterlichen Stadt, Franz Irsigler und Arnold Lassotta (dtv, 8. Aufl. 1998).
- Bürger in Augsburg – Studien über Bürgerrecht, Neubürger und Bürgen anhand des Augsburger Bürgerbuchs I (1288 – 1497), Claudia Kalesse, Wißner-Verlag Augsburg 2001.
- Die Geschichte der Stadt, Leonardo Benevolo (Campus, 8. Aufl. 2000).
- Die Stadt im späten Mittelalter, Hartmut Bookmann (C.H. Beck, 3. Aufl. 1994).
- Gold und Gewürze – Der Aufstieg des Kaufmanns im Mittelalter, Jean Favier, Junius-Verlag Hamburg 1992
- Herzogsdienst und Bürgerfreiheit – Verfassung und Verwaltung der Stadt München im Mittelalter, Roswitha von Bary, Hugendubel-Verlag München 1997.
- Justiz in alter Zeit, Band VIc der Schriftenreihe des Mittelalterlichen Kriminalmuseums Rothenburgs o.d.T. (Mittelalterliches Kriminalmuseum, 1989).
- Von den unmenschlichen Taten des Totengräbers Heinrich Krahle zu Frankenstein ... und andere wahrhaftige 'Neue Zeitungen' aus der Frühzeit der Sensationspresse, Nicoline Hortitz, Eichborn-Verlag Frankfurt a.M. 1997.

ROMANE

- Der König der purpurnen Stadt, Rebecca Gablé (die Geschichte eines Tuchmachers im mittelalterlichen London).
- Niccolòs Aufstieg, Dorothy Dunnett (die Geschichte vom Aufstieg eines Brügger Handelsgehilfen in der Renaissance, ebenso die sechs Folgebände der Serie).
- Imprimatur, Monaldi & Sorti (eine mysteriöse Verschwörung im Rom des 17. Jh.).
- Der Rattenzauber, Kai Meyer (der Kinderraub von Hameln im 13. Jh.).
- Der Schattenesser, Kai Meyer (unheimliche Ereignisse im Prag des 30-jährigen Kriegs).
- Tod und Teufel, Frank Schätzing (ein Krimi im mittelalterlichen Köln).
- Toppler – Ein Mordfall im Mittelalter, E.W. Heine (nach einem wahren Mordfall in Rothenburg ob der Tauber).
- Rungholts Ehre, Rungholts Sünde und Knochenwald, alle von Derek Meister (Kriminalfälle rund um einen Lübecker Kaufmann zur Zeit der Hanse).
- Der Blutvogt, Rainer Castor (die Geschichte eines Scharfrichters im mittelalterlichen Berlin).
- Athelstan-Reihe, Robert Harding (Bruder Athelstan und der Constablar von London decken Mordfälle in der englischen Hauptstadt auf)
- Paris ist eine Messe wert, Robert Merle (Abenteuer eines hugenottischen Edle Mannes im spätmittelalterlichen Frankreich; sowie weitere Romane der Reihe 'Fortune de France').

ZEITSCHRIFTEN

Die Zeitschriften *Karfunkel* und *Pax et gaudium* (z.B. Heft Nr. 21: Stadtleben im Mittelalter) enthalten in fast jeder Ausgabe interessante Berichte zu Teilaspekten des Mittelalters, die auch oder gerade für das Spiel in Städten interessant sein können.

COMICS

- From Hell, Alan Moore (Speed)
- Der Schlaf der Vernunft, Pierre Christin/Enki Bilal (Carlsen)
- Das steinerne Schiff, Pierre Christin/Enki Bilal (Carlsen)

Norden

- Der Tod von Wild Bill, Hermann (Kult Editionen)
- Silbermond, Herenguel (Splitter)

Mitte

- Die Dulle Griet, Hermann (Kult Editionen)
- Des Königs Narr, Cothias/Juillard (Fest/Kult Editionen)
- Die 7 Leben des Falken, Cothias/Juillard (Carlsen)
- Der rote Falke, Cothias/Juillard (Kult Editionen)
- Vasco, Gilles Chaillet, (Kult Editionen)

Süden

- Borgia, Manara/Jodorowsky (Kult Editionen)
- Die Meisterkartographen I - V, Arleston/Glaudiel (Arboris Verlag bzw. Carlsen) (Fantasy)
- Die Perle des ewigen Lebens, Eric Puech (Kult Editionen)

MUSIKVORSCHLÄGE

Musikvorschläge zu den jeweiligen Regionen finden Sie in den Regional-Spielhilfen.

- Carter Burwell: The Corruptor (geheimnisvoll, gruselig, modern)
- Bruno Coulais: Belphegor (mystisch, mysteriös, dynamisch)
- Patrick Gowers: Sherlock Holmes (beschwingt, rätselhaft, dynamisch)
- James Horner: Duell – Enemy At The Gates (spannend, bombastisch, hintergründig)
- Trevor Jones: Dark City (bombastisch, mysteriös)
- Trevor Jones: From Hell (bedrohlich, Suspense)
- Ennio Morricone: Allein gegen die Mafia (dynamisch, hintergründig, schwermütig)
- Graeme Revell: The Siege – Ausnahmezustand (actionreich, orientalisches)
- Jean-Louis Roques: Germinal (abwechslungsreich, schnell, markant)
- Nino Rota: Godfather (tänzerisch, gefährlich; genreprägende Mafia-Musik)
- Jordi Savall: Jeanne la Pucelle (höfisch, dynamisch, zeitgenössisch)
- Alan Silvestri: Mouse Hunt (beschwingt, lustig, auf der Jagd)
- Christopher Young: Copycat (Suspense, Grusel)

FILME UND SERIEN

- Brother (USA, GB, J)
- Fesseln der Macht (True Confessions) (USA)
- Das Omen (USA)
- Romeo & Julia (ITA)

Norden

- Deadwood, TV-Serie (USA)
- Leichen pflastern seinen Weg (Il Grande Silenzio) (ITA, FR)



Mitte

- Adieu Bulle (Adieu, poulet) (FR)
- Allein gegen die Mafia, TV-Serie (ITA, GB, FR, D, AUT, E)
- König der letzten Tage, TV-Miniserie (D)
- Pesthauch des Todes (The Hour of the Pig) (GB)
- The Reckoning (GB, E)

Süden

- Chinatown (USA)

DSA-GRUPPENABENTEUER IN STÄDTEN

(Bestandteile von Kampagnen, die zum Teil auch in Städten spielen, sind hier nicht aufgeführt):

- Die Verschwörung von Gareth (Gareth, 1985)
- Der Streuner soll sterben (Thalusa, 1985)
- Tödlicher Wein (Havena, 1987)
- Seuche an Bord (Havena, 1987)
- Der Wolf von Winhall (Winhall, 1988)
- Der Fluch des Mantikor (Havena, 1988)
- Die Attentäter (Gareth/Sewerien, 1991)
- Der Jüngling am Strand (Havena, 1992 aus der Spielhilfe Das Königreich Albarnia)
- Efferds Vergeltung (Havena, 1992 aus der Spielhilfe Das Königreich Albarnia)
- Nurinai's Ring (Havena, 1992 aus der Spielhilfe Das Königreich Albarnia)
- Das Jahr des Greifen I und II (Greifenfurt, 1994)
- Das Fest der Schatten (Grangor, 1995)
- Xeledons Gelächter (Kuslik, 1996 aus der Spielhilfe Fürsten, Händler, Intriganten)
- Sumus Kelch (Grangor, 1996 aus der Spielhilfe Fürsten, Händler, Intriganten)
- Bishadriels Fluch (Khunchom/Al'Anfa, 1996)
- Über den Greifenpass (Gratenfels, 1997)
- Vergiß den Sieg! (Gareth, 1998 aus der Spielhilfe Stolze Schlösser, Dunkle Gassen)
- Schreie in der Nacht (Gareth, 1998 aus der Spielhilfe Stolze Schlösser, Dunkle Gassen)
- Der Meister der Ratten (Festum, 1998 aus der Spielhilfe Rauhes Land im hohen Norden)
- Die Geheimnisse von Grangor (Grangor, 2001)
- Die Herren von Chorhop (Chorhop, 2002)
- Dröler Spitzen (Dröl, 2002 aus der Anthologie Der Preis der Macht)
- Artistenschuh und rote Bälle (Methumis, 2004 aus der Anthologie Ränkespieler & Rivalen)
- Ein Hauch von Schmerz (Andergast, 2004 aus der Anthologie Ränkespieler & Rivalen)
- Das Erbe des Magiers (Al'Anfa, 2004 aus der Anthologie Questadores)
- Drei Millionen Dukaten (Festum/Gareth, 2004)
- Piratenblut (Khunchom, 2005 aus der Anthologie Basargeschichten)
- Unter Skorpionen (Elburum, 2005 aus der Anthologie Basargeschichten)
- Erben alten Blutes (Fasar, 2005 aus der Anthologie Basargeschichten)
- Der unsichtbare Tod (Zorgan, 2005 aus der Anthologie Basargeschichten)
- Bleiche Gestalten (Kyndoch, 2006 aus der Anthologie Stromschnellen)

- Schrecken aus der Tiefe (Havena, 2006 aus der Anthologie Stromschnellen)
- Preiset die Schönheit (Festum, 2006 aus der Anthologie Bienenschwarm und Diskusflug)
- Wohin der Schatten fällt (Gareth, 2006 aus der Anthologie Ehrenhändler)
- Der Unersättliche (Mendena, 2006)
- Wohin der Schatten fällt (Gareth, 2006 aus der Anthologie Ehrenhändler)
- Eine almadanische Tragödie (Brindäl/Almada, 2006 aus der Anthologie Ehrenhändler)
- Hinter dem Thron / Masken der Macht (Städte im Horasreich, 2006 und 2008)
- Esche und Kork (Honingens, 2007)
- Winterflut (Salza/Salzerhaven, 2007 aus der Anthologie Strandgut)
- Das Gleichgewicht der Macht (Rashdul, 2008 aus der Anthologie Sphärenkräfte)
- Das Lächeln des Raben (Al'Anfa, 2008 aus der Anthologie Bardensang und Gaukelspiel)
- Schleier der Unwissenheit (Ouwenmas, 2008 aus der Anthologie Rittererbe)
- Süße Träume (Al'Anfa, 2009 aus der Anthologie Wahl der Waffen)
- Der Pfad des Visar (Brabak, 2009 aus der Anthologie Wahl der Waffen)

DSA-ROMANE

Erschienen im Heyne-Verlag und bei FanPro (unter dem Imprint Phoenix)

- Das Jahr des Greifen, Bernhard Hennen (Greifenfurt, 1994, Ba-stei)
- Katzenspuren, Christel Scheja (Rashdul, 1995)
- Der Spieler, Christian Jentzsch (Gareth, 1996)
- Kinder der Nacht, Lena Falkenhagen (Havena, 1997)
- Die Boroninsel, Lena Falkenhagen (Havena, 1997)
- Das Gesicht am Fenster, Bernhard Hennen (Al'Anfa, 1997)
- Die Nebelgeister, Lena Falkenhagen (Havena, 1999)
- Die Nacht der Schlange, Bernhard Hennen (Al'Anfa, 2000)
- Gassengeschichten, Kurzgeschichtensammlung (2000)
- Der Letzte wird Inquisitor, Jesco von Voss (Beilunk, Perricum, 2001)
- Das Greifenopfer, Thomas Finn (Lowangen, 2002)
- Die Mühle der Tränen, Alexander Lohmann (Wehrheim, 2002)
- Sand und Blut, Alexander Wichert (Al'Anfa 2002)
- König der Diebe, Andre Wiesler (Rommilys, 2004)
- Rabengeflüster, Anja Jäcke, Alexander Wichert, Heike Wolf (Al'Anfa 2004)
- Unter Aves Schwingen, Kurzgeschichtensammlung (2005)
- Magische Zeiten, Kurzgeschichtensammlung (2005)
- Satinavs Auge, Tobias Radloff (Vinsalt 2007)
- In den Nebeln Havenas, Daniel Jödemann (Havena 2007)
- Über den Dächern Gareths, Stefan Schweikert (Gareth 2008)

DSA VON ANDEREN VERLAGEN (AUSWAHL)

- Havena Ergänzungsbände 1-3, Drachenland-Verlag
- Der Dunkle Tod, Abenteuer in Havena 1, Drachenland-Verlag
- Der letzte Held, DSA-Magazin aus dem Drachenland-Verlag mit zahlreichen Havena Ergänzungen und Abenteuern



VERWENDBARE DSA 2- UND DSA 3-ABENTEUER

Viele der in der Vergangenheit bei DSA erschienen Stadtabenteuer sind entweder eng an die jeweilige Stadt und/oder die damalige aventurische Zeit gebunden und kaum mehr universell übertragbar (eine Übersicht neuerer Stadtabenteuer finden Sie im vorangegangenen Medienverzeichnis). Folgende DSA2- und DSA3-Abenteuer sind aber auch heute noch verwendbar:

Der Meister der Ratten von Udo Kaiser aus der Anthologie **Von Meuchelmördern und Drachentöttern** aus der Spielhilfe **Rauhes Land im hohen Norden**

Inhalt: Ein Borbaradianer versucht mittels dämonischer Ratten die Macht in Festum an sich zu reißen. Die Helden können mit Hilfe der Goblins der Stadt die Rattenplage beenden.

Verwendbarkeit: Um das Abenteuer in jede beliebige Stadt zu einem anderen gewünschten Zeitraum zu versetzen, muss der Bösewicht schlicht durch einen beliebigen anderen Schwarzmagier oder Geweihten des Namenlosen und die Goblins beispielsweise durch eine Bettlerorganisation ersetzt werden.

Nurinais Ring von Ralf Hlawatsch aus der Abenteueranthologie der Spielhilfe **Das Fürstentum Albernia**

Inhalt: Auf dem Weg nach Havena retten die Helden die Tochter eines Fischers, und eine Heldin der Gruppe erhält zum Dank einen hübschen Kupferring an den Finger gesteckt. Wie sich herausstellt, lässt sich der Ring nicht entfernen. In Havena angekommen zeigt sich, dass ein unbekannter Mann von der Ringträgerin magisch angezogen wird und sie verfolgt. Es gilt die Magie des Ringes zu brechen.

Verwendbarkeit: Das Abenteuer ist in Havena und dem umliegenden Sumpfland angesiedelt, doch sollten sich auch genug andere Städte finden lassen, wobei der Sumpf auch durch unzugänglichen Wald ersetzt werden kann.

Der Ring der Seelenlosen von Michael Weimann (Abenteuer Nr. 91)

Inhalt: Die Helden werden beauftragt, sich um die Frau eines Händlers in Al'Anfa zu kümmern, die dieser in Gefahr wähnt. Die Helden werden daraufhin in die Machenschaften eines Magiers verwickelt. Die Frau ist auf dem Sklavenmarkt verkauft worden, und die Helden finden heraus, dass sie das Geheimnis zweier magischer Ringe verwickelt worden sind.

Verwendbarkeit: Das Abenteuer ist nicht untrennbar mit Al'Anfa als Hintergrund verbunden. Die Geschichte kann auch in eine andere größere Stadt des Südens mit einem Sklavenmarkt verlegt werden.

Das Fest der Schatten von Michelle (Melchers) Schwefel (Abenteuer Nr. 52)

Inhalt: Die Helden werden während des Karnevals in Grangor in die Machenschaften einer auf Abwege geratenen Boron-Sekte verwickelt.

Verwendbarkeit: Das Abenteuer kann letztlich in jede Hafenstadt bzw. in eine an einem Fluss gelegene Stadt verlegt werden, wo man ein Maskenfest oder ähnliches feiert.

Fluch des Mantikor von Ulrich Kiesow und Hadmar Wieser (Abenteuer Nr. 21)

Inhalt: Der Gehilfe eines Händlers hat dessen Vertrauen und das Herz seiner Tochter errungen. Doch als die Verlobung gelöst werden soll, benötigt der Händler Hilfe.

Verwendbarkeit: Das Abenteuer kann in jede andere größere Stadt verlegt werden.

Tödlicher Wein von Ulrich Kiesow und Ulrich Schade aus der Abenteueranthologie **Tödlicher Wein** (Abenteuer Nr. 20)

Inhalt: Die Helden werden in den Handel mit einer neuen stark suchterzeugenden Droge verwickelt und sollen die vermeintlichen Hinterleute in der Efferd-Schule ausfindig machen.

Verwendbarkeit: Kann in jede Stadt verlegt werden, in der glaubhaft eine größere Tempelschule angesiedelt ist oder sein könnte.

Seuche an Bord von Reinhold H. Mai aus der Abenteueranthologie **Seuche an Bord** (Abenteuer Nr. 19)

Inhalt: In Havena ist die berüchtigte Seuche *Schwarze Wut* ausgebrochen – oder so zumindest wird es behauptet. Die Helden sollen Erkrankte ausfindig machen, damit sich die Seuche nicht weiter ausbreiten kann.

Verwendbarkeit: Das Abenteuer kann in jeder Handelsstadt, die an einem Fluss oder Meer gelegen ist, eingesetzt werden. Die Thematik eignet sich hervorragend, um Helden eine Stadt näher kennen lernen zu lassen.



INDEX

A

Abdecker	49	Basiliskentage	96	Codex Pax Aventuriana	18	Fraternitas Uthari	M135
Abelmir Gerbelstein	125	Bauerntor	145	Conlai Rastburger	163	Freies Druckhaus aller	
Aberglaube in Angbar	67	Befestigungen	8	Corvidia	97, 117	Wissenschaften	111, 116, 117, M134
Aberglaube in Riva	146	Bei Swangard	155			Freiwillig-Bergkönigliche Garde	65
Abilacht	8	Beilunk	8, 9			Fremde	52
Abkürzungsverzeichnis	5	Belagerung	54			Fremdenrecht	17
Admiralspalast	112	Belemans Atempause	96			Fuchsfährten	M135
Aelderfried	140, 148	Belhanka	7, 8			Fuchsfell	156
Aelderhaven	140, 150	Belhanker Kontor	116			Fuchsturm	31
Akademien	38	Belkelel	M135			Fürkäufe	56
Al'Ahabad	7	Beni Szintauti	96			Fürst Blasius	84
Al'Anfa	7, 8, 9	Benivilla	126			Fürstengarten	60, 78
Al'Bor	106, 124, 126, M131	Bettelgraben	81			Fürstenmutter Thalessia	84
Aldar al-Djehadi	123	Bettler	15, 50			Fürstenufer	78
Aldenia	126	Bettlerkönig	124			Fürstenschloss in Angbar	79
Aldiana Abrimov	1163, M172	Beutlinger Schatzkästleyn	73			Fürstliche Bergschützen	66, 71
Alrik Gerbelstein	122, M134	Bevölkerung Mengbillas	96				
Alt Angbarer	73	Bewässerung	35				
Alt-Angbar	60, 71	Bilgrim der Heiler	85				
Alte Vogtei	72	Bilremis saba Merishan	124				
Alter Anleger	113	Bishdaria	97, 116				
Alter Geodenring	81, M93	Blasius von Eberstamm	84				
Alter Hafen	97, 111	Blutgerichtsbarkeit	33				
Alter Kriegshafen	98, 111, 112	Blutgreve	85				
Altstadt	97	Bluthügel	81				
Amir Gerbelstein	125	Blutplatz	114				
Amir La	124	Blutturn	31				
Amtssitz der Marktgreven	70	Bolzer Drosselstein	76				
Anchopal	9	Bordell Orchidee	119				
Andela Gris	170	Bordell u. Spielhaus <i>Neue Zeit</i>	157				
Andergast	8	Boron in Angbar	67, 72				
Andergaster Eichenkeller	77	Boron in Mengbilla	105, 117, 124				
Angbar	8, 58	Boronanger	37				
Angbarer Gnome	63	Boronanger in Riva	158				
Angbarer Pfeifenbalgbläser	77	Bosper zu Stippwitz	58, 82				
Angbarer Puppenbühne	78	Brabak	8				
Angbarer Warenschau	68	Brabaker Seide	106				
Angbaroschs Heimsteine	M93	Brandmeister von Angbar	66				
Angbaroschs Sackpfeife	88	Brauchtum in Angbar	67				
Anshold von Eberstamm	84	Brauchtum in Riva	147				
Arcimianos	98, 118, M133	Brauhaus	73				
Arena	114	Braxod	60, 74, 75, 76				
Arenaios	97, 114	Brodilgrund	80				
Arivor	8, 9	Bruderschaft d. Sklavenmeister	102				
Armenviertel	30	Bund auf Ewig	74				
Ausrufer	15	Bundessäule	74				

B

Baburin	8	Bürgerbrief	100	Fährhafen	80	Gerbelstein	106
Badatosch	M91	Bürgereid	19	Famerlor-Feld	114	Gerbelstein, Kontor	97
Badehaus	40	Bürgergericht	33	Farad el Haras	125, M134	Gericht	153
Badehaus <i>Zur lustigen Jette</i>	154	Bürgerliche Gruppen	13	Farom	M173	Geritterhaus	72
Badutax	M91	Bürgerliche Schützengilde	66, 77	Fasar	7	Gerüchte aus Angbar	87
Baldur Staubgesicht	85	Bürgerrat in Mengbilla	99	Faulturm	31	Geschichte Angbars	59
Bardoslust	82	Bürgerrecht in Mengbilla	100	Feiertage in Mengbilla	110	Geschichte Mengbillas	130
Barschbügler	80	Bürgerrecht in Riva	142	Ferdok	8	Geschichte Rivas	138
Barschensee	60, 79	Büttel	13	Fest der eingebrachten Früchte	54	Geschlechtertürme	31
Basaltplatz	97, 117	Bwad	60, 71, 72	Festina	126	Gesellschaftshaus Aventuria	119
Basar	114			Festlichkeiten in Angbar	68	Gesetz in Mengbilla	97, 98
Basarviertel	113			Festlichkeiten in Mengbilla	109	Gesetz in Riva	142
Bastion des Namenlosen	M134			Festum	7, 8	Gesetzlose Städte	9

C

Campo Bishdariel	116	Feuer	54	Gewerkehoop	140, 153
Capitan Alphana	120	Feuerwache	31	Giftmord	120, 121
Casa Commerciale	116	Firun-Tempel in Riva	156	Gilde der Alchimisten	103
Cellastein	82	Flotte in Mengbilla	108	Gilde der Bettler	102, M132
Charypso	9	Flutwacht	151	Gilde der Fernhändler	
		Fortschrittliche	64	in Mengbilla	101
		Fraktionen	13	Gilde der Fernhändler in Riva	143



Gilde der Fischer	105	Hausierer	15	Jakuusa Nuvaljuk	165	Levthansbrücke	119
Gilde der Geldwechsler	105	Hausnummern	6, 29	Jarwen Seehoff	163	Lhasor	126
Gilde der Kurtisanen	104	Havena	7, 8	K		Licht des Himmels	M135
Gilde der Schankmeister	104	Heilige Halle der		Kahler Ork	67	Lanka	9
Gilde der Seefahrer	103	beständigen Flutwacht	151	Kaiserliche Inseln	82	Loggia Rethon	116
Gilde der Söldner	102	Heilige Orte	57	Kanalisation	35	Loggia Uthar	116
Gilde der Traumkrauthändler	105	Heilkundige	46	Kanjusa Kuljaka	165	Lorfas	126
Gilde der Zimmerleute	105	Heimatstadt	28	Kannemünde	8	Lowangen	7, 8
Gilden	42	Heimeling	60, 76	Kaperbriefe	108	Ludovico Heusinger	169
Gilden in Mengbilla	98, 101	Helden aus Angbar	86, 87	Karel Vogthändler	164	Luring	8
Gildengericht	33	Helden aus Mengbilla	127	Kari Kaukinen	167	Lustgarten Levthans	119
Gildenhaus	44	Helden aus Riva	170	Karis Wäscherei	155	M	
Gildenhause d. Alchimisten	120	Hellebardiere in Angbar	65	und Schlachtere	155	Machtgruppen in Riva	162
Gildenhause d. Kurtisanen	119, 120	Henker	49, 50	Katakomben von Riva	148, M173	Magie in Angbar	63
Gildenhause d. Traumdeuter	116	Herrschaft in Mengbilla	97	Kaufleute	43	Magierakademie	158
Gladiatorenkämpfe		Herzog von Angbar	89	Keft	9	Magische Gruppen	14
in Mengbilla	109	Hesinde in Angbar	67, 73, M90	Keft Karawanenstübchen	77	Malatuda	112
Gladiatorenschule	111, 114	Hesinde-Schule	111, 116	Keidre dai Tarifa	123	Mandragora	121
Glaube in Angbar	66	Hinkefuß	76	Keilerwall	71	Mandragora-Brücke	98, 106, 120, 121
Glaube in Mengbilla	105	Historie Angbars	59	Kerim Akbashi	124	Markplatz	140
Glaube in Riva	146	Historie Mengbillas	130	Kermal-ibn-Aldar-Platz	116	Markt	34
Gladiatoren	16	Historie Rivas	138	Khunchom	7, 8	Marktbüttel in Angbar	66
Glaubensrat	99	Hochstapler	15	Kirche der Nacht	97, 105, M131	Marktgericht	33
Gnarad	60, 71, 80	Hof der Laternen	97, 119, 123	Kleiderordnung in Angbar	61	Marktgrevan	70
Gobert Schwarzbär	164	Hohe Zwölf	142	Klerikale Gruppen	13	Markthalle	152
Gobo	165	Hoher Hügel	97, 118	Klima in Mengbilla	96	Marktviertel	30
Goldstraße	114	Hoher Rat	97, 98, 122	Tavernen	39	Mauerwachen in Angbar	65
Goswines Waisenhaus	80, M90	Hohes Gericht	33	Kolenbrander, Kontor	153, M172	Medina Tulamidya	97, 120
Grangor	7, 8	Holduin Hal von Eberstamm	84	Kopfgeldjäger, nivesische	165	Meister der Gifte	M133
Graunensee	82	Horasia	7	Konflikte	12	Meister Phyrags Turm	80
Grauer Grimma	89	Horasisches Haus	116	Konkrete Handlungen	21	Meister-Aldur-Spital	80
Grenzstädte	8	Horaskaiserliche Compagnie	151	Kontor Gerbelstein	97	Meisterpersonen	24
Grevenhof	78	Horwyns Hort	75, M94	Kontor Kolenbrander	153, M172	Meisterschule v. Zirkel und Lot	75
Grimmas Lehre	89	Hotel <i>Havarie von Hylailos</i>	116	Kontor Rastburger	150, 163	Menchal ak'Taran	123, M134
Grisom Sohn des Gorbien	84	HPNC	151, M172	Kontoristin	13	Mengbilla	8, 95
Grolme	63, M93	Hrodgar Zabern 169Hrunir ui Rhys	164	Kor in Mengbilla	115, M135	Mengbillaner Güldenländer	106
Grolmenbann	M93	Hungersnot	55	Kor in Riva	147	Methumis	8
Großemir	97, 98, 115, 122	Hüter der Flamme	66	Koscher Lied	66	Meuchlergilde	101
Güldener Gong	71	I		Kr'Thon'Chh	M135	Mherwed	7
Guleks Hof	157	Idamil	80	Krämer	15	Miltos Kutsiakis	169Minen unter
Gyldfuchs-Halle	153	Idamilsturm	78, M92	Krämerfried	140, 151	Angbar	76
H		Idlha Rastburger	163	Krieg	54	Mirham	7
Hafen	37	Ifirnsee	79, M90	Kriegerschule <i>Rabenschnabel</i>	110, 114, 115	Montesola	97, 115
Hafen in Mengbilla	97, 111	Ikossar	97	Kriminelle Gruppen	14	Mora von Spuckwanst	85
Hafenstädte	7	Ilur	9	Kristallkabinett	76	Münzprägestätte	76
Haifischbecken	97	Immanfeld	158	Kruming	60, 77	Mystik in Angbar	57
Haiflotte	108	Informant	15	Kryptor	116	P	
Halber Vogt	69	Ingerimm in Angbar	66, 74	Kulinarisches in Angbar	67	Nachrichter	50
Halle der Alchemie	110, 120	Ingerimms Stein	74	Kulte in Mengbilla	M134	Nacht in Angbar	66
Halle d. beständigen Flutwacht	151	Inglut	60, 74	Künstler	45	Nacht in Mengbilla	98
Halle der Kämpfer	72	Ingstrok	149	Kurtisanenschule	111, 120	Nacht in Riva	145
Halle des Schweigens	117	Inquisitionsprozess	18	Kuslik	7, 8	Nachtwache	31
Hammerwerk d. Grawallosch	74, 75	Insel der Sklaven	98	Küstenstädte	9	Nachtwächter in Angbar	66
Handel in Mengbilla	97, 106	Insel der Träume	106, 116	Küstenstraße von Aldenia	97	Nadima Kethyros	124
Handel in Riva	143	Insula Purpura	98, 121	Kvillbrücke	156	Najescha Stoorrebrandt-Borsow	166
Handelshafen	111	Insula Quarantina	97, 111, 112	Kyrioi	97	Namenloser bei Riva	M175
Handelskontor		Interessengruppen	12	L		Nandus-Villa	150
Gebrüder Stippwitz	70, 88	Isrâsal	156	Laboratorium Hopfmann	78	Navalauki	166
Handelskontore in Riva	143	Istina	126	Lamenta	97, 116, 117	Neetha	8
Händler	15, 43	J		Landschaften um Mengbilla	96	Nemekathäer	96
Handwerker	16, 43	Jahreslauf	53	Laterne der Ilpetta Ingrasim	74	Neu-Oberfels	8
Haus d. rahjagefälligen Künste	76	Jahreslauf in Angbar	68	Leuchtturm	113	Neue Bastey	60, 76, M90
Haus der Zünfte	69, M91	Jahreslauf in Riva	141, 147	Levthans Lustgarten	119	Neue Vogtei	70
Haus Sirbensack	71						
Haus zum Delphin	149						



Neuchaven	140, 150	Port Corrad	8	Schandwaage	71	Städtische Professionen	15
Neuer Hafen	97	Praiodane zu		Schänke Giftmord	121	Stadtkampagne	27
Neuer Kriegshafen	112	Stippwitz-Hirschfurten	83	Scharfrichter	50	Stadtmauer	30
Neues Theater	79	Praios in Angbar	67, 71	Schatz im Ifirnsee	M90	Stadtmauer in Riva	140, 145
Neumarkt	60, 69	Pranger	34	Schaukämpfer	16	Stadtobergkeit	41
Neuwen Mur	70	Pranger in Angbar	70	Schauprozesse	56	Stadtplan	10
Nirdamon Sohn des Negromon	83	Pranger in Riva	152	Schelmische Nächte	69	Stadtrat	12
Nivesen bei Riva	160	Professionen	15	Schenke Fuchsfell	156	Stadtrat in Angbar	61
Nivesen in Riva	145, 154	Prostituierte	51	Schenke		Stadtrat in Riva	142
Nivesensippen in Riva	165	Provinzstädte	8	<i>Zum fröhlichen Spitzohr</i>	153	Stadtrecht	7, 17
Nivesische Kultstätte	157	Punin	7, 8, 9	Schinder	50	Stadttor	30
Nivesische Kopfgeldjäger	165	Purpur	122	Schloss Graunensee	82	Stadtturm	31
Nivilaukaju	157, M173	Purpurfärberei	106	Schlosser Bolzer Drosselstein	76	Stadtviertel	29
Nivilaunis Dampfbad	154	Purpureide	106	Schmugglerstollen	M92	Steinerweicher	73
Noggen	67, 88			Schneepüschel	71	Stippwitz, Kontor	70, 88
Nord-Ask	97	Q		Schrein des brünstigen Widders	119	Stoerrebrandt-Kontor	150
Nordlicht-Haus	154	Quad Basari	97, 113	Schrein des Sanct Thallian	120	Stoerrebrandt-Kolleg	158, M174
Nordmeer-Compagnie	151	Quad Rahjani	97, 119	Schriftsteller	16	Stollen unter Angbar	74
Nostria	8	R		Schuldturm	31	Strafrecht	17
Nostrianische Kombüse	77	Rabbatzmann	67	Schulen	38	Straßen	35
Notmark	8	Rabenviertel	117	Schützenfeld	77	Streuner	15
O		Rahja in Mengbilla	119	Schützenfest	88	Surjelow	166
Odoardo Markwart	83	Rahja in Riva	146	Schwarze Garde	109	Svelinya Kuyhoff	164
Offene Handlungen	21	Rahjanda von Belari	168	Schwarze Kohorten	97, 109	Svellter Tor	145
Ohzara	126	Rahjazira	97, 111	Schwarzer Zulipan	M93	Swangard Hildursdottir	168
Oligarchie	12	Randgruppen	14	Schwarzes Buch	M92	Sylla	9
Orchaïs	125	Rastburger	163	Schwerter Rivas	145	Syphax	143, 149
Ordenshaus der Rohalswächter	81	Rastburger, Kontor	150, 163	Schwertermarkt	114, 115	T	
Orientierung	29	Rat der Neun	113	Seidenhandel	106	Tabakscolliegen	44
Orks bei Riva	161, M173	Rat der Zünfte	58	Seidenkarawane	97, 106, 107	Tag der Erneuerung	54
P		Rathaus	32	Sekten in Mengbilla	M134	Tag des Kampfes	110
Paavi	9	Rathaus in Angbar	69	Seneb-Horas-Straße	97	Talerburg	76
Palast der Bruderschaft der		Rathaus in Riva	152	Seuchen	55	Tante Goswines	
Sklavenmeister	115	Rattenfängergilde	13	Selem	8	Waisenhaus	80, M90
Palast der tausend Ruten	119	Rattenfängerin	156, 165, M172	Serail	118	Täter-Opfer-Ausgleich	18
Palast des Farad el Haras	120	Recht	17	Sibur	8	Telár	97
Palast des Großadmirals	112	Recht in Mengbilla	97, 98	Sidor Dorikeikos	103	Tempel	35
Palazzo Lassenheim	119	Recht in Riva	142	Siebenjahresstücke	63	Tempel der allwissenden	
Paligans Plan	M134	Rechtschaffene	64	Sirbensack	71	Schlange	116
Patriziat	12	Reichsvogt von Angbar	61	Sirlescha Jasutoleff	169	Tempel der Ekstase	119, 120
Patrizierviertel	29	Reif des Schwarzen Zulipan	M93	Sklavenhandel i. Mengbilla	106, 107	Tempel der ewigen Flamme	74
Peninsula Fortezza	97, 113	Religion in Angbar	66	Sklaveninsel	111	Tempel der Lüste	97
Peraina Odon	124	Religion in Mengbilla	97, 105	Söldner in Mengbilla	108	Tempel der Nacht	97
Peraine in Angbar	67	Religion in Riva	146	Söldner in Riva	146	Tempel der weisen Lehre	73
Perainefurten	8	Residenz des Großemirs	113	Söldner in Riva	53	Tempel des Efferd	
Personen	24	Residenzstädte	7	Sommersonnenwende	115	in Mengbilla	97, 112
Pervalia	82	Rethis	8	Sonnenberg	25, 45	Tempel des ehrbaren Handels	70
Perricum	7, 8	Richtstätte	34	Spezialisten	109	Tempel des Götterfürsten	71
Persönlichkeiten in Angbar	82	Riedemoor	161, M174	Spiele in Mengbilla	15	Tempel des löwenköpfigen	
Persönlichkeiten in Mengbilla	122	Riva	8, 137	Spieler		Skorpions	115
Persönlichkeiten in Riva	162	Rohalswächter	81	Spielmannszug Gevatter	77	Tempel des Praios in Mengbilla	115
Phex in Angbar	67, 70, 89	Rommily	9	Angbarosch	96	Tessar	97
Phex in Riva	146, 153	Rondra in Angbar	67, 72	Sprache in Mengbilla	117	Thalessia	60, 79, 84
Phexcaer	9	Rondrator	145	Stadt der Toten	M135	Thalusa	7
Phexens Sternenregen	139	Rotgiebelhaus	149	Stadt des ewigen Kampfes	21	Thirlans Mühle	81
Phyrgasts Turm	80	Rudon von Melchum	124	Stadtabenteuer	54	Thorfinn-Ottajasko	159, 166
Piazza Pentagramma	116	Rupert-Knorre-Brunnen	152	Stadtbrand	65	Thorwal	7, 8
Piratenstädte	9	S		Stadtbüttel in Angbar	7	Thorwalsches Drachenhau	77
Platz der 66 Laster	120	Said-ibn-Omar-Schule	114, 115	Städte, die größten	30	Tierherren	67
Platz der 99 Tugenden	97, 120	Salzsieder	160	Stadtfriede	13, 41	Torhaus	76, M90
Platz des Feuers	74	San Khabla	120	Stadtgarde	109	Trallop	8
Plaza Pyrdacor	116	Schamanismus in Mengbilla	105	Stadtgarde in Mengbilla	145	Travia in Angbar	80
Plotinseln	27	Schandloch	81	Stadtgarde in Riva	16	Travia in Riva	146, 156
Plünderung	54	Schandpfahl	34	Stadtgardist	33	Treppe der Helden	72
				Stadtgericht	57	Trodinarpalast	113
				Stadtheilige			



Tsa in Angbar	67, 79	Verbrecher	48	Wehrheim	8, 9	Z	
Tsa in Riva	146, 154	Verfluchte Orte	57	Weincollegien	44	Zeit	20
Tulamidenstadt	120	Vergnügungen	39	Wellenstiege	112	Zitadelle von Angbar	71
Türmerhaus	74	Viertel der Alchimisten	98	Werft	158	Zöllner	13
Turniere	53	Villa Gerbelstein	111	Wilfing Bösanger	85	Zorgan	7, 8
U		Villa Paligan	118	Wirte	16, 46	Zornige Theruka	71
Ugo der Hässliche	M133	Villa Syphax	149	Wirtshaus	73	Zosgar Dolbrecht	165
Uhdenberg	8	Villikauka	166	<i>Galoschs Steinerweicher</i>	52	Zum fröhlichen Spitzohr	153
Uhrwerk am Haus der Zünfte	M91	Vinsalt	7	Wochenmarkt	M173	Zum halben Hahn	76
Umland Angbars	82	Voltan Wolfhelm von Falkenhag	84	Wolfstänzer	120	Zum Pfeffersack	76
Umland Mengbillas	125	W		Wonne der Göttin	71, 72	Zünfte	42, 43
Umland Rivas	159	Wächter des Siegels	M134	Wühlschrate		Zünfte in Riva	144
Unau	8	Währung in Mengbilla	97	X		Zunftgericht	33
Undere Wyk	140, 155	Waisen	50	Xorlosch	9	Zunftstube	44
Unter den Kirschen	78	Waisenhaus in Angbar	80, M90	XXI Ingerimm	68	Zur lustigen Jette	154
Unze	97	Walz-Gericht	M91	Y			
V		Warenschau in Angbar	68	Yalsicors Heimstatt	156		
Vallusa	8	Warenschau in Riva	147	Yöl-Gurmak	7		
Vanjescha Stoorrebrandt	165	Wege	35	Ysilia	8		
		Wehranlagen	30				



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 verwickelte 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 kom-
men. 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.

PATRIZIER UND DIEBESBANDEN

REDAKTION: MICHELLE UND RAGNAR SCHWEFEL, BJÖRN BERGHAUSEN

Herkunft oder Heimat, Durchreisestation oder ersehnter Zielort, Hort des Wissens oder
Marktplatz für ein ganzes Heldenleben, Hintergrund oder Zentrum der Handlung –
Städte sind aus den meisten Abenteuern nicht wegzudenken. Die Vielzahl der Personen und Pro-
fessionen, der Völker und Kulturen, der Waren, Gebäude und Einwohner eröffnet den Helden
ein Universum der Möglichkeiten. Für den Spielleiter bedeutet die Darstellung der Stadt eine
besondere Herausforderung, denn er muss Dutzende von Personen darstellen und alle mög-
lichen Handlungsfäden in der Hand halten. Das Stadtabenteuer bietet eine Fülle von Chancen
– und jede Menge Fallgruben.

Diese Spielhilfe gibt Hilfestellungen und Tipps für den Spielleiter, um das Genre Stadtaben-
teuer meistern zu können. Sie behandelt die aventurische Stadt und ihre Merkmale, Orte und
Gebäude, Personen und Gruppen und führt durch die Facetten des Lebens und Spielens in Städ-
ten.

Exemplarisch für drei aventurische Regionen werden drei Städte als detaillierte Abenteuerschau-
plätze vorgestellt: Im nordaventurischen Riva hat der Traum vom Reichtum die Stadt ergriffen;
im Zentrum repräsentiert Angbar das Städtewesen der Kaiserreiche mit Stadtrecht und Patrizi-
ern; Mengbilla schließlich steht stellvertretend für die Stadtstaaten des aventurischen Südens.
Jede der drei Städtebeschreibungen enthält Hinweise zu Mentalität und Stimmung, Gebäuden
und Vierteln, Persönlichkeiten und Interessensgruppen sowie umfangreiche Mysterien als Auf-
hänger für eigene Abenteuer.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zum Spiel in Städten, zu aventurischen Städten allgemein sowie zu den drei Städten
Angbar, Mengbilla und Riva. Zum Spielen in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die Basisregeln benötigt.
Die Kenntnis weiterer Regelwerke, insbesondere der Regionalspielhilfen, ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

PATRIZIER UND
DIEBESBANDEN

SPIELEN UND
SPIELLEITEN IN
AVENTURISCHEN
STÄDTEN.
MIT DREI
EXEMPLARISCHEN
ORTEN.

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN



ISBN 978-3-86889-665-7

12024PDF

KOPIERVORLAGEN

Das Schwarze Auge



WAPPEN DER STADT

STADT: _____ OBRIGKEIT: _____

EINWOHNER: _____

BESCHRIEBEN IN (Eintragen mit Seitenzahlen): _____

WICHTIGE PERSONEN (Wichtig für das Abenteuer/die Darstellung der Stadt): _____

TAVERNEN (Wichtig für das Abenteuer/Wirte): _____

GRUPPEN (Schmugglerbande/Stadtgarde/Schmiedezunft etc.): _____

BESONDERE ORTE (Tempel/Boronanger/Hafen etc.): _____

STADTPLAN (vorhanden/kopiert/markiert?): _____

DIE STADTFORDNUNG MENGBILLAS



GROBEMIR

Niedere Ämter

Hoher Rat

Rat der Neun

Bürgerrat
81 Mitglieder

2/3

Gebote

Veto

Glaubensrat
15 Geweihte

Wahl



BÜRGER VON MENGBILLA





