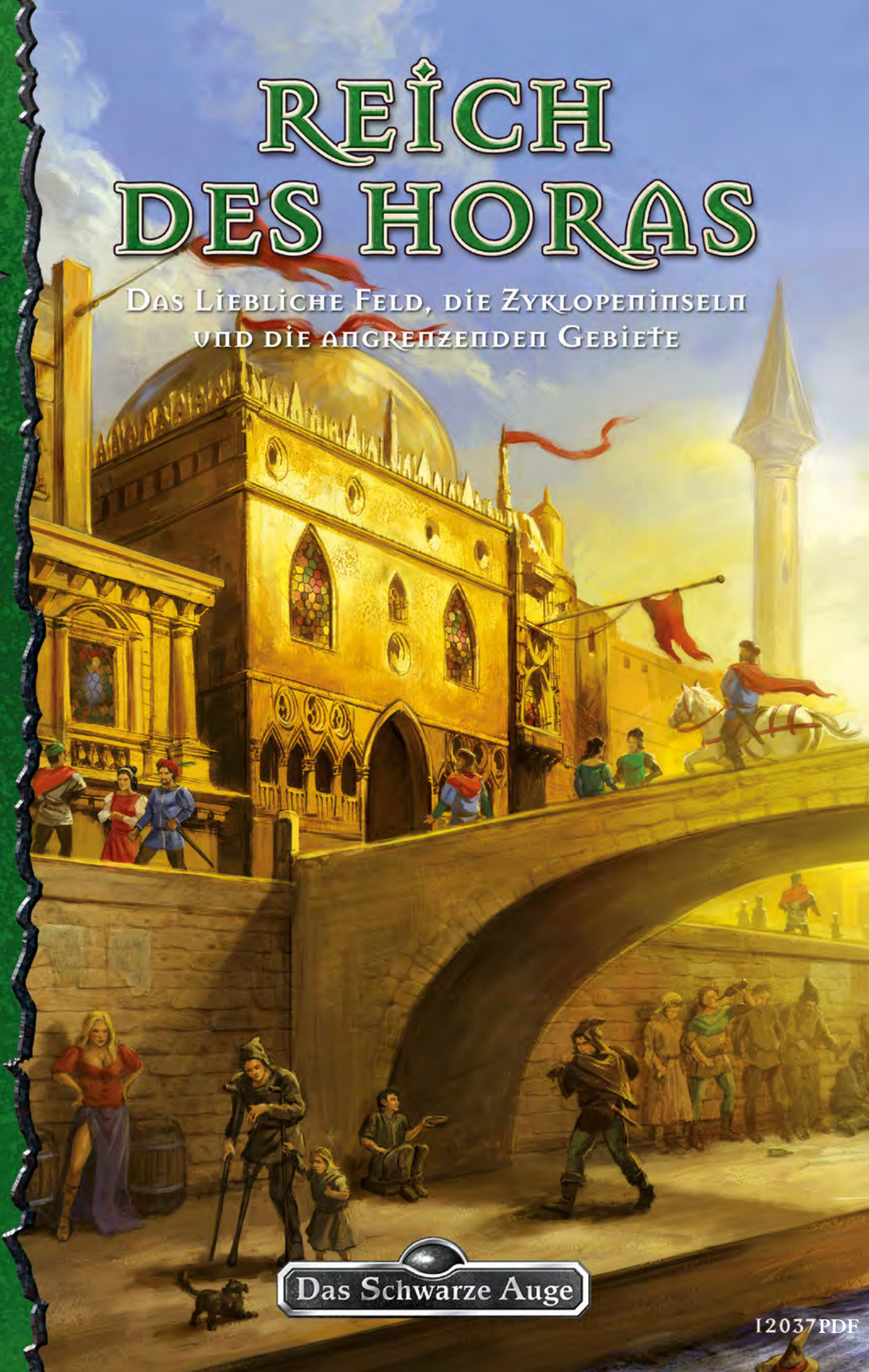
Aventurien

Aventurische Regionen XII: Das Wiedererstandene Horasreich

Reich des Horas

Das Liebliche Feld, die Zyklopeninseln und die angrenzenden Gebiete

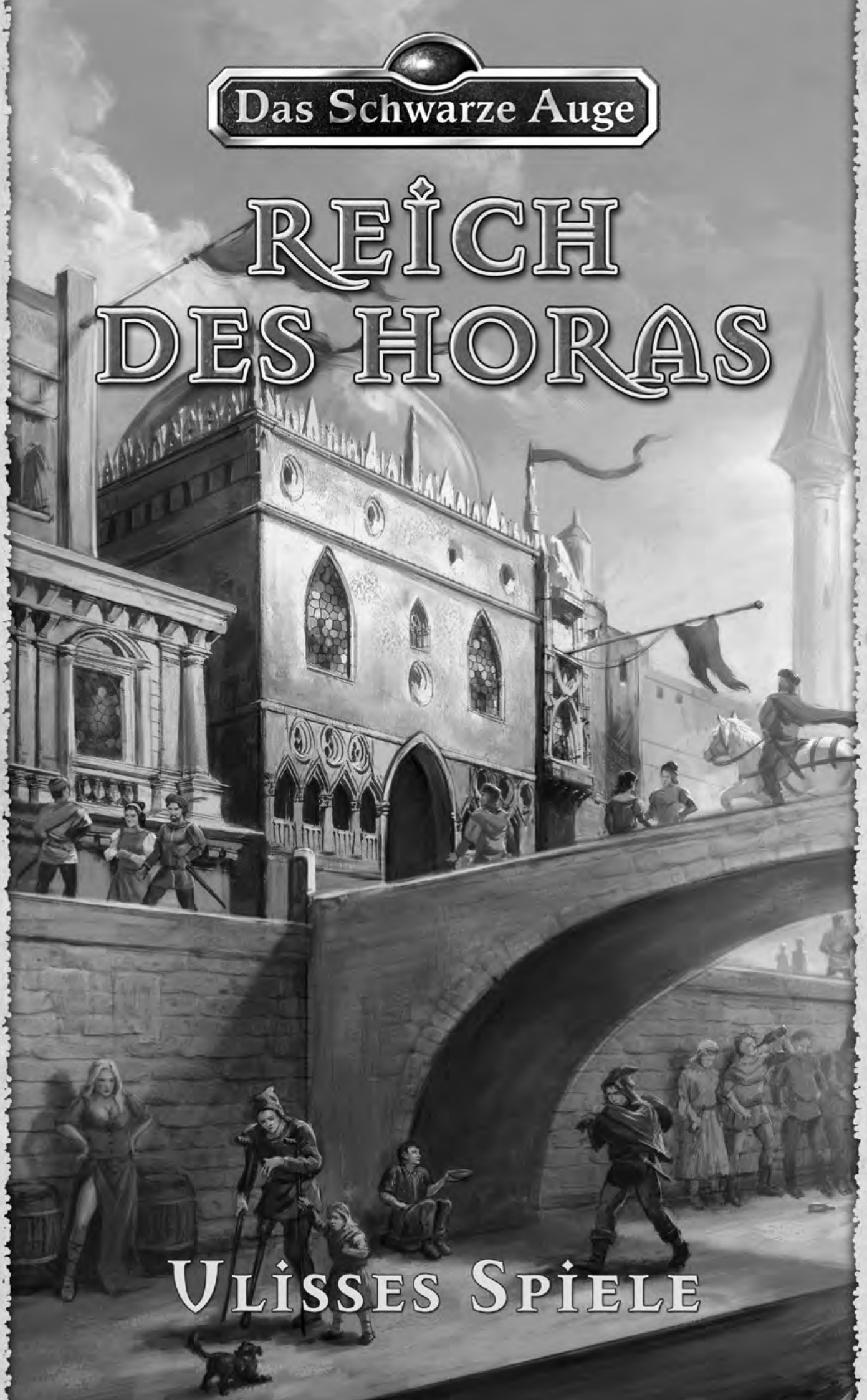


Das Schwarze Auge

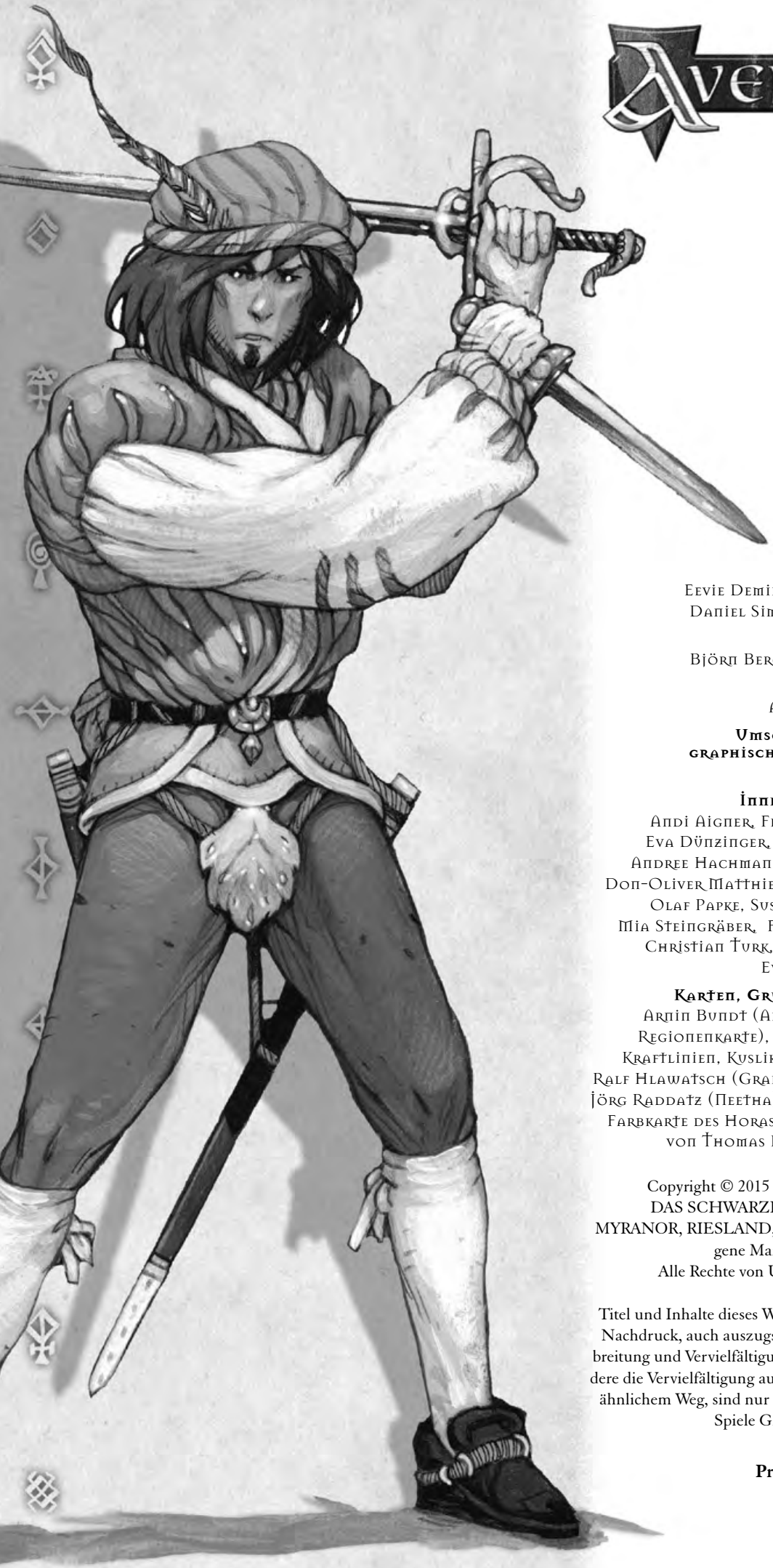
12037PDF

Das Schwarze Auge

Reich des Horas



Ulisses Spiele



AVENTURIEN

Redaktion
Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Björn Berghausen, Thomas Römer

Coverbild
Alan Lathwell

Umschlaggestaltung, graphische Konzeption und Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Andi Aigner, Frank Wilco Bartels, Caryad, Eva Dünzinger, Niels Gaul, Ruud van Giffen, Andree Hachmann, Alexander Jung, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies, Melanie Maier, Josef Ochmann, Olaf Papke, Susi Michels, Tomek Schukalla, Mia Steingräber, Florian Stitz, Thomas Thiemeyer, Christian Turk, Sabine Weiss, Ugurcan Yüce, Eva Zimmermann

Karten, Grundrisse und Stadtpläne
Armin Bundt (Arivor), Niels Gaul (Methumis, Regionenkarte), Andree Hachmann (Belhanka, Kraftlinien, Kuslik-Ost, Regionenkarte, Teremon), Ralf Hlawatsch (Grangor, Kuslik-West, Rethis, Vinsalt), Jörg Raddatz (Neetha), Mark Wachholz (Sanin-Fahrten); Farbkarte des Horasreichs von Ina Kramer, bearbeitet von Thomas Römer und Tobias Wiersch

Copyright © 2015 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.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2015

Das Schwarze Auge

Reich des Horas

Das Liebliche Feld, die Zyklopeninseln und die angrenzenden Gebiete

Redaktion

Frank Wilco Bartels und Andree Hachmann

Autoren (Hauptbeiträge in Klammern)

Frank Wilco Bartels (Geschichte, Kultur, Politik, Bethana, Vinsalt, Belhanka, sämtliche Personen und Personenübersicht, Mysterien), Armin Bundt (Kernlande, Arivor, Mysterien), Chris Gosse (Kuslik, Mysterien), Andree Hachmann (Überblick, Geschichte, Stadt und Land, Grangor, Yaquirbruch, Mysterien), Michael Hasenöhrl (Wilder Süden, Neetha), Uli Lindner (Zyklopeninseln, Rethis, Teremon, Mysterien), Elias Moussa (Wilder Süden, Drôl), Daniel Simon Richter (Aurelat, Silas), Dennis Schmidt-Bordemann (Stadtherrschaft, Septimana, Methumis), Christel Scheja (Coverna), Mark Wachholz (Geschichte)

Mit weiteren Beiträgen von

Stefan Küppers, Martin Lorber, Michael Masberg, Christoph Maser, Olaf Michel, Tobias Radloff, Thomas Römer, Martin Schmidt, Torben Stretz und Christoph Wohlstein

Für Anregungen und Unterstützung danken wir

Björn Berghausen, Jens Blome, Malte Bornkamm, Peter Diehn, Gero Ebling, Felix Füzi, Franz Janson, Daniel Maximini, Nils Mehl, Philipp Schumann und Anton Weste

sowie den Autoren der Spielhilfen **Das Königreich am Yaquir** (1990) und **Fürsten, Händler, Intriganten** (1996):
Niels Gaul, Thorsten Grube, Michael Johann, Heike Kamaris, Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Stefan Küppers, Andreas Michaelis, Claudia Mohr, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Olaf Tomaszewski und Hadmar Wieser

Eine DSA-Spielhilfe

Ulisses Spiele



Inhalt

Vorwort 5
Das Horasreich im Überblick 6
Geographie 6
Wetter und Jahreszeiten 7
Flora und Fauna 7
Ingerimms Schätze 11
Von Weg und Steg 11
Die Geschichte des Horasreichs 14
Vorzeitliche Spuren 14
Die Ära des Heiligen Horas (1492 bis 950 v.BF) 14
Das Bosparanische Reich (950 v.BF bis zum Fall Bosparans) 16
Das Liebliche Feld unter Garether Herrschaft (0 bis 744 BF) 22
Der Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Felds (744 bis 752 BF) 24
Das Königreich am Yaquir (752 bis 996 BF) 25
Amene die Große (996 bis 1028 BF) 27
Der Krieg der Drachen (1028 bis 1030 BF) 28
Herrschertafeln 30
Kultur 31
Die Horasier – Weltsicht und Denkweise 31
Die horasische Gesellschaft 37
Erscheinungsbild – Aussehen, Kleidung, Sprachgebrauch 46
Götterwelt 53
Stadt und Land 59
Erfinder und Entdecker 62
Fechtkunst 65
Magie 67
Schöne Künste 69
Politik 72
Titel, Ränge, Privilegien 72
Staatsordnung 77
Recht und Gesetz 84
Heer und Flotte 87
Die Stadtherrschaft 91
Der Horashof 93
Das Kolonialreich 99
Die Septimana – Küste der Sieben Seestädte 100
Grangor – Stadt der Kanäle 104
Bethana – die Altehrwürdige 110
Der Yaquirbruch – Land der Taifas 114
Der Streit der Taifas 117
Yaquirien und Gerondrata – Die Kernlande 119
Vinsalt – das neue Bosparan 122
Hesindestadt Kuslik 134
Arivor – Hort der Traditionen 144
Aurelat – Bergland am Goldfelser Stieg 148
Silberstadt Silas 152
Die Coverna 155
Belhanka – die Serenissima 157
Universitätsstadt Methumis 165
Der Wilde Süden 170
Neetha – die Weiße Wacht 175
Drôl – Rosenrot und bleiche Spitze 179
Die Zyklopeninseln – durch Feuer aus dem Meer geboren 183
Der Archipel im Überblick 186
Rethis – strahlende Stadt des Seekönigs 189
Teremon – die Schwarze Stadt 192
Persönlichkeiten des Horasreichs 195
Mysteria et Arcana 198
Im Dunkel der Geschichte 198
Geheimnisse der Gegenwart 210
Geheimgesellschaften 214
Arkanes 222
Anhang 224
Die Historie im Überblick 224
Index 227

Weitere Pläne und Karten finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches!





Vorwort

Diesem Buch geht eine lange Geschichte voraus. 1990 erschien mit **Königreich am Yaquir** die erste Spielhilfe zum Lieblichen Feld, die aventurisch etwa den Zustand des Jahres 1008 nach Bosparans Fall abbildete. 1996 folgte die Box **Fürsten, Händler, Intriganten**, die mit einem Sprung ins Jahr 1019 BF viele neue Entwicklungen und zum ersten Mal auch die mittlerweile hinzugekommenen Zyklopeninseln beschrieb. Nun folgt – 14 irdische und aventurische Jahre später – die Spielhilfe **Reich des Horas** (2010 A.D. / 1033 BF). Erste Konzepte dazu entstanden bereits 2004. Konsequenz war die *Königsmacher-Kampagne*, die in den zwei Bänden **Hinter dem Thron** (2006) und **Masken der Macht** (2008) schrittweise Veränderungen herbeiführte und in Abenteuern erlebbar machte. Dies bereitete den Boden für den Band, den Sie heute in Händen halten.

Sie finden darin die gesamte Publikationshistorie zum Horasreich aufgearbeitet, die allein seit dem Erscheinen von **Fürsten, Händler, Intriganten** über 1000 Druckseiten umfasst – nicht eingerechnet Artikel im **Aventurischen Boten** und Romane. Wir bitten Sie daher um Nachsicht, wenn die Erstellung dieses Buches ein wenig länger gedauert hat, insbesondere wenn Sie den Band seit dem Ende der *Königsmacher* bereits mit Vorfreude erwartet haben.

Doch was erwartet Sie nun in der Regionalspielhilfe **Reich des Horas**? Zunächst gibt Ihnen das Kapitel *Das Horasreich im Überblick*, ähnlich einem Reiseführer, grundlegende Informationen zur Hand. Es folgt die reichhaltige *Geschichte* des Landes von der Besiedlung durch die Güldenländer bis zum jüngsten Thronfolgekrieg, die damit erstmalig komplett in einem Band vorliegt. Das Kapitel *Kultur* macht Sie mit dem Lebensgefühl, der Denkweise und den Sitten der Horasier vertraut. Dabei findet nicht nur die vornehme Gesellschaft Berücksichtigung, sondern auch die Welt der Vagabunden und kleinen Leute. Exkurse zu Fechtkunst, Magie und Kunst runden den Abschnitt ab.

Das *Politik*-Kapitel soll Sie in die Lage versetzen, politische Handlungen abzuleiten und eigene Intrigen zu stricken, die nicht immer gleich die Ermordung des Kaisers zum Ziel haben müssen, aber dennoch gefährlich und spannend sind. Dazu weisen wir Ihnen Freiräume, die nicht mit dem Metaplot der DSA-Redaktion kollidieren. Neben der 'Großen Politik' auf horasischer und gesamtaventurischer Ebene thematisieren wir auch den Mikrokosmos der liebfeldischen Stadt, in dem viele Abenteuer stattfinden können.

In diesem Zeichen stehen die folgenden Abschnitte zu den einzelnen *Regionen* des Reiches: Wir haben uns bemüht, jedem Landesteil und jeder Stadt einen unverwechselbaren Charakter zu verleihen und vor Ihnen ein Netz lokaler Interessen und Machtverhältnisse auszubreiten, in die Sie Ihre Helden für einen zeitweisen oder längeren Aufenthalt verstricken können. An vielen Beispielen – etwa den Adelspalästen und Arbeiterquartieren Vinsalts – sehen Sie hier den im Kultur-Kapitel angedeuteten Kontrast zwischen Licht und Schatten verdeutlicht, der sich wie ein Grundthema durch das **Reich des Horas** zieht.

Bis zu diesem Punkt kann das vorliegende Buch bedenkenlos von einem Spieler gelesen werden, der mit den Inhalten der *Königsmacher*-Kampagne vertraut ist, sich aber darüber hinaus nicht den Spielspaß durch versehentliche Lektüre von Meisterinformationen verderben möchte. Der Inhalt der Texte könnte prinzipiell auch einem gut informierten Bewohner des Lieblichen Feldes (zumindest für sein Spezialgebiet oder seine Heimatstadt) bekannt sein.

Im Gegensatz dazu sind die letzten beiden Kapitel nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt: zum einen eine *Personenübersicht*, die es ermöglicht, die an ihrem Wohnort oder ihrer Wirkungsstätte beschriebenen Persönlichkeiten des Landes nach ihrer Funktion sor-

Empfehlungen zur weiteren Lektüre

Folgende Werke möchten wir Ihnen ganz besonders ans Herz legen, da sie das Bild des 'neuen' Horasreichs vermitteln und Ideen für eigene Abenteuer liefern:

Filme: *Ein Mann zu jeder Jahreszeit* (1966), *Königin für tausend Tage* (1969), *Flesh and Blood* (1985), *D'Artagnans Tochter* (1994), *Die Kurtisane von Venedig* (1998), *Elizabeth* (1998) und vor allem *Shakespeare in Love* (1998).

Bücher: *Der Fürst* (Niccolo Machiavelli), *Gefährliche Liebschaften* (Pierre Choderlos de Laclos), *Die drei Musketiere* und *Der Graf von Monte Christo* (Alexandre Dumas), *Die Straße der Gaukler* (George Herman), *Kushiel – Das Zeichen* (Jacqueline Carey), *Die bezaubernde Florentinerin* (Salman Rushdie), viele Theaterstücke von William Shakespeare (v.a. *Hamlet*, *Romeo und Julia*, *Othello*) und die Comicserie *Der Skorpion* (Desberg/Marini) sowie die Rollenspielserie *Mage: The Sorcerers Crusade* von White Wolf (v.a. das geniale *Swashbuckler's Handbook*).

Internet: Im Web präsentiert sich die horasische Briefspielgemeinde mit fünf ausführlichen und sehr gelungenen Stadtbeschreibungen: Unterfels (Söldnerstadt im Yaquirbruch), Sewamund (Handelsstadt in der Septimana), Shenilo (Geronsstadt in den Kernlanden), Efferdas (Kauffahrerstadt in der Coverna) und Urbasi (Bergstadt am Goldfelser Stieg). Als gemeinsames Eingangsportal dient:
http://liebliches-feld.net/

Quellenverweise

Bei Verweisen auf weitere **DSA**-(Hintergrund) Bände haben wir die folgenden Kurzformen verwendet:

AB xxx	der **Aventurische Bote**, Ausgabe xxx
Angrosch	die Regionalspielhilfe 4 **Angroschs Kinder**
Arsenal	die Regelerweiterung 1 **Aventurisches Arsenal**
Efferd	die Spielhilfe Q2 **Efferds Wogen**
Erste Sonne	die Regionalspielhilfe 5 **Land der Ersten Sonne**
Großer Fluss	die Regionalspielhilfe 6 **Am Großen Fluss**
Herz	die Regionalspielhilfe 8 **Herz des Reiches**
Katakomben	die Spielhilfe Q5 **Katakomben und Kavernen**
Meridiana	die Regionalspielhilfe 1 **In den Dschungeln Meridianas**
Raschtul	die Regionalspielhilfe 3 **Raschtuls Atem**
Roter Mond	die Regionalspielhilfe 11 **Reich des Roten Mondes**
Schild	die Regionalspielhilfe 9 **Schild des Reiches**
Schwarzer Bär	die Regionalspielhilfe 10 **Land des Schwarzen Bären**
SRD	die Regelerweiterung 2 **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**
WdG	der Regelband **Wege der Götter**
WdH	der Regelband **Wege der Helden**
WdS	der Regelband **Wege des Schwerts**
WdZ	der Regelband **Wege der Zauberei**
ZBA	die Regelerweiterung 3 **Zoo-Botanica Aventurica**

Bei Verweisen auf Abenteuer oder Kampagnen wird üblicherweise der volle Name der Publikation verwendet, ebenso bei nur einmalig referenzierten Quellenbänden.



tiert aufzufinden, zum anderen *Mysteria et Arcana*, ein bunter Reigen von Geheimnissen. In diesem Abschnitt gehen wir besonders auf zwei Abenteuerquellen ein: die Erforschung der Vergangenheit und die horasischen Geheimgesellschaften. Wenn zu einer Textstelle in den übrigen Kapiteln eine Meisterinformation in den Mysteria et Arcana existiert, wird der Seitenverweis mit einem Symbol wie diesem hier gekennzeichnet: **199 A**. Spieler- und Meisterwissen sind auf diese Weise sichtbar getrennt. Wenn Sie sich nicht sicher sein sollten, wo eine Person oder ein Sachverhalt beschrieben steht, hilft Ihnen der *Index* weiter.

Ein Wort noch an den Spielleiter: Im Vergleich zu einigen Vorgänger-Produkten sind die Samthandschuhe im **Reich des Horas** ausgezogen worden. Das Land präsentiert sich vielseitiger, aber auch gefährlicher. Doch allein Sie bestimmen, wie bedrohlich *Ihr* Horasreich sein soll, indem Sie für Ihre Runde unter anderem die Skrupellosigkeit der Intriganten, die Zahl der an einem Ort zeitgleich aktiven Geheimbünde und die Grenzen der Staatsgewalt festlegen. Wir legen diese gewiss nicht einfache, aber höchst interessante Aufgabe vertrauensvoll in Ihre meisterlichen Hände und beschließen damit unsere langjährige Arbeit.

Doch nun genug der Vorrede, den Degen gezogen und auf ins Abenteuer!

Frank Bartels und Andree Hachmann im März 2010

Das Horasreich im Überblick

Geographie

Vor über zweieinhalb Jahrtausenden erreichten die ersten Siedler aus dem fernen Westen, dem Güldenland, den Kontinent Aventurien. Dort fanden sie fruchtbare Flusstäler vor, in denen die letzten Vertreter echsischer Reiche lebten, vor allem aber dichte und ausgedehnte Urwälder bis zu einem Gebirge, dessen kahle und schneebedeckte Berggipfel in der Abendsonne rotgolden schimmerten. Bis heute bewahren die nach diesem Anblick benannten *Goldfelsen* das Liebliche Feld vor den heißen Winden der Khôm-Wüste.

Das Land zu ihren Füßen hat sich jedoch gewandelt: In langem und mühseligem Kampf haben die Menschen ihre Feinde vertrieben, die Wälder gerodet und die Ebenen und Hügellande urbar gemacht. In der Nähe großer Städte haben der Bau von Häusern und Schiffen sowie der Bedarf an Brennholz die ursprüngliche Bewaldung verschlungen. Wo sie nicht Ackerflächen und Weiden gewichen ist, sind knorrige Nussbäume, Pinien und schnell wachsende Bosparanien an ihren Platz getreten.

Die entstandene Kulturlandschaft zwischen *Eisenwald* und *Windhagbergen* im Norden und dem *Chabab* und dem *Harotrud* im Süden, zwischen dem *Meer der Sieben Winde* im Westen und den *Goldfelsen* und *Hohen Eternen* im Osten wird wegen ihrer Fruchtbarkeit und hochentwickelten Zivilisation das **Liebliche Feld** genannt – das **Reich des Horas**. Im Kerngebiet des Reichs muss man selten mehr als fünf Meilen reisen, um auf ein Dorf, einen Weiler oder einen größeren Gutshof zu treffen. Metropolen aber ragen wie Inseln der Geschäftigkeit aus dem ländlichen Idyll der Umgebung heraus.

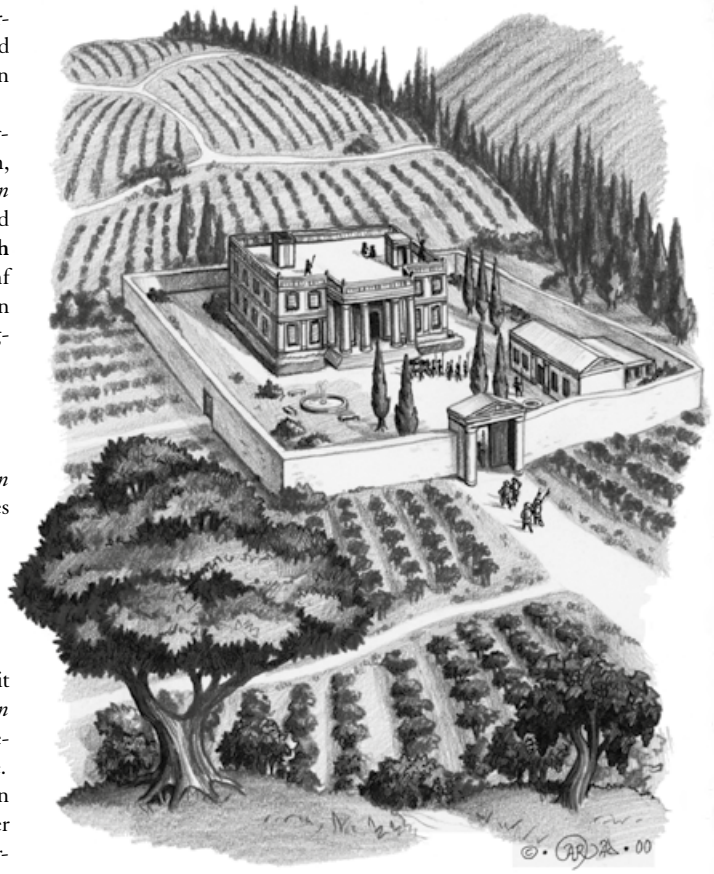
Die Regionen

Zwischen den Bergen des *Phecanowaldes* und den nördlichen *Goldfelsen* liegt mit dem **Yaquirbruch** (S. 114ff.) eine der unruhigsten Regionen des Reichs. In dieser sanften Hügellandschaft streiten sich verschiedene Potentaten um jeden noch so kleinen Flecken Land von *Bomed* über *Oberfels* bis weit hinter die *Gugella* nach Almada hinein.

Ganz anders sieht es auf der rückwärtigen Seite des Phecanowaldes aus, wo das Phecadital bei *Grangor* in die **Septima**na (S. 100ff.) mit ihren Seestädten übergeht. An der flachen Küstenlandschaft mit den breiten Sandstränden bei *Bethana* und den Seen zwischen *Nevorten* und *Ruthor* dominieren Fischer und Handelsfahrer das Bild. Nur gelegentlich stören Piraten oder Meereskreaturen die beschauliche Ruhe.

Zwischen den großen Metropolen *Kuslik* und *Vinsalt* (errichtet auf den Ruinen der alten Kaiserstadt *Bosparan*) liegt **Yaquirien** (S. 119f.), der am dichtesten besiedelte Teil des Reichs. Schmucke Landstädte wie *Pertakis* und *Aldyra* reihen sich wie Perlen am Fluss *Yaquir*, der Lebensader des Landes. Das eiserne Herz der **Gerondrata** (**S. 120f.**) ist die Rondra-Stadt *Arivor*, die auf dem Goldenhelm über die hügeligen Lande im Osten und die Ebene von *Clameth* im Norden wacht. Zusammen bilden *Yaquirien* und *Gerondrata* die Kernlande des Lieblichen Feldes – in wirtschaftlicher, kultureller und politischer Hinsicht.

Am Fuße der Goldfelsen zwischen *Sikram*, *Mardilo* und *Onjet* liegt das **Aurelat**, die Lande **am Goldfelser Stieg** (**S. 148ff.**). Diese Straße verbindet pittoreske und abgelegene Bergstädte wie *Sibur* und *Onjaro* miteinander und mit der Außenwelt. *Silas*, die größte Stadt der Region, ist vor allem für ihre Handwerker berühmt.





"Der lieblichste Teil des Lieblichen Feldes", so heißt es stolz bei den Bewohnern des Landstrichs, ist zweifellos die **Coverna** (S. 155ff.). Strahlender Sonnenschein wärmt ganzjährig die zahlreichen Obsthaine und Rosenfelder, die vor allem rings um die aufstrebende Hafenstadt *Belhanka* gedeihen. Das malerische Küstenstädtchen *Malur* und das verträumte *Ankram* am *König-Therengar-Kanal* prägen ebenso das Bild dieser romantischen Region wie die Universitätsstadt *Methumis* mit ihren berühmten 'Bunten Mauern'.
Südlich der *Tovalla*, wo durch die *Kabashpforte* zwischen *Goldfelsen* und *Hohen Eternen* heiße Wüstenwinde aus der Khôm über die trockenen Lande wehen, beginnt der **Wilde Süden** (S. 170ff.). Von den Wolfssteppen bei *Kabash* bis zu den Moskitosümpfen rings um *Morbal* zieht sich die unwirtliche, fast nur entlang der Küsten und Flüsse besiedelte Gegend. Allein *Neetha*, die 'Weiße Wacht' am *Chabab*, und *Drôl* am *Harotrud* sind Zentren städtischer Kultur zwischen endlosen Zypressenwäldern und Tabakplantagen.
Vor den Küsten des Lieblichen Feldes liegen die **Zyklopeninseln** (S. 183ff.) im *Meer der Sieben Winde*. Die kargen, zerklüfteten Eilande beherbergen bis heute Faune, Dryaden, Minotauren und die namensgebenden Zyklopen. Während in *Rethis* auf der Insel *Hylailos* der Seekönig mit seinem Hof fröhliche Feste feiert, liegt einsam auf der Insel *Pailos* die Stadt *Teremon* als letzter aventurischer Hafen vor einer langen Reise ins Güldenland.
Das seit einigen Jahrzehnten wachsende **Kolonialreich** (S. 99) des Horasreichs umfasst Inseln im Südmeer voller exotischer Erzeugnisse, Handelsstützpunkte an der Westküste Aventuriens bis zu den *Olportsteinen* im hohen Norden sowie einige geheimnisumwitterte Eilande abseits aller Küsten.

Wetter und Jahreszeiten

Nicht grundlos trägt das Liebliche Feld seinen Namen, ist das Klima doch mild und beständig, mit ausreichend Sonne und Regen, so dass mehrere Ernten im Jahr eingebracht werden. Von Westen bringt der stetig wehende *Beleman* eine feuchte Brise über das Land, die spätestens an den Goldfelsen abregnet und die großen Flüsse speist. Ausgeklügelte Kanalsysteme sorgen für die richtige Bewässerung der Felder. Gräben, Schöpfwerke (meist Windmühlen) und Aquädukte sind ein häufiger Anblick in der Landschaft. In den Hafenstädten ist der Beleman Begleiter des Tagesgeschehens an den meisten Tagen, drückt schwerfällige Wellen in die Hafenbecken, bläst feine Gischt durch die Gassen und zerrt mal sanft, mal drängend an Röcken und Schals. Noch Meilen landeinwärts sind manche Büsche und Bäume vom Westwind verbogen, so dass sie sich unterwürfig zu Boden neigen.
Im **Frühling** gelingt es manchmal auch dem feucht-warmen Südwind *Horoban*, exotische Blütendüfte bis zu den Zyklopeninseln zu blasen und die Küstengebiete bis Belhanka in morgendlichen Dunst zu tauchen, so dass die Seefahrer über jedes Leuchtfeuer dankbar sind.
Die **Sommer** sind im Wilden Süden heiß und trocken, während es nach Norden hin immer angenehmer wird. Allein in *Belemans Atempause* im **Herbst**, wenn der frische Westwind für einige Wochen nachlässt, kann es zu drückender Schwüle kommen. Dann gelangt heiße Wüstenluft aus dem Yaquirbruch, aber vor allem durch die Kabashpforte bis Vinsalt und Neetha.
Die **Winter** sind im nördlichen Teil des Horasreichs meist kühl und regnerisch, und vor allem in der Vinsalter Gegend und an der Küste wird es windig, klamm und neblig. Im Süden des Lieblichen Feldes fällt wenig und südlich von Neetha gar kein Schnee.

Flora und Fauna

Das Liebliche Feld

Bäume, Kräuter, Ackerpflanzen

Im yaquirischen Klima gedeiht eine Vielzahl an Früchten und Pflanzen, die das Land wie Peraines Paradiesgarten erscheinen lassen. So ist Peraines heiliger Apfelbaum allgegenwärtig, dessen *Goldäpfel* auf die legendären *Goldenen Äpfel der Dalida-Horas* zurückgehen sollen. Im Frühling blühen die Apfelbäume mit *Kirschbäumen* und *Amarellen* um die Wette und tauchen das Land in ein Meer aus Blüten. Daneben gehören die *Belhankaner Butterbirne*, die *Methumische Mandelpflaume* und der *Marillenbaum* mit seinen kleinen gelb-orangefarbenen Früchten zu den weit verbreiteten Obstbäumen. Eher selten findet man *Granatäpfel* vor, die vornehmlich in der Coverna wachsen. Besonders verbreitet ist der Obstanbau in der Region nördlich des Yaquir zwischen Kuslik und Vinsalt und in der Coverna zwischen Belhanka und Methumis, wo ganze Plantagen von Obstbäumen oder goldgelben *Sirupmelonen* keine Seltenheit sind.
Auf den Äckern der Bauern dominiert der *Weizen*, dessen golden wogende Felder sich besonders auf den fruchtbaren Böden zwischen Kuslik und Vinsalt aneinanderreihen. Rings um Grangor gibt es weite *Flachs*- und in der Gegend von Clameth große *Rapsfelder*, die das Land in die blauen und goldenen Farben der Horaskaiser tauchen.
Gemüse wird überall angebaut, sei es auf den Feldern der Bauern, sei es im kleinen Garten neben der eigenen Kate. Hier sind vor allem *Erbsen*, *Bohnen*, *Zwiebeln* und *Lauch* zu nennen, aber auch *Tomaten*, *Paprika*, *Salat, Spinat, Kohl, Kürbis*, *Kürbisgurken*, *Melanzanen* und *Grüner Karfiol*. Eine Besonderheit im Lieblichen Feld ist die *Gemüsedistel*, deren Blütenboden als Delikatesse gilt. Bereichert wird die liebfeldische Küche durch die heimischen Gewürze *Methumian*, *On-*

Aus Keller und Küche

Der Reichtum an Gewürzen, Gemüse- und Obstsorten sowie Meeresfrüchten hat zur Entwicklung einer kunstvollen Kochkultur mit ausgeklügelten Konventionen geführt, die an den Tafeln der Vornehmen in ausgefeilten Speisefolgen gipfelt. Delikatessen wie *Hummer bethanisch* (in Austernsoße mit Basiliskum), *Vinsalter Wildpfeffer* (mit Rotwein, Trauben, Wildblut, Benbukkel und Nelke) oder *Purpurtraum* (Purpurmeisen mit süßem Purpurkohl) werden auf edlem Geschirr aufwändig angerichtet, um alle Sinne zu erfreuen. Bei höfischen Festen glänzen die Zuckerbäcker mit Schlössern, mythologischen Figuren und phantastischen Kreaturen aus Zucker, Eis und kandierten Früchten, während die Pastetenmacher mit großem Backwerk überraschen, dem lebende Vögel, Aale oder Schlangen entspringen und für ein heiteres Durcheinander sorgen. Als pikante Zutaten gelten *Rahjaika* wie Purpurschnecken, Austern, Spargel, Artischocken und Kakao, mit denen man zur Steigerung der Sinnenlust experimentiert.
Weniger üppig, aber überraschend vielseitig ist die Volksküche. Die meisten Rezepte taugen je nach Wahl der Zutaten für ein Patriziermahl oder für ein Arme-Leute-Essen. So besteht die *Efferdsuppe belhancani* (Belhanker Suppe) entweder aus billigen Seesternen, Kraklingen und Winzkrabben mit einer Handvoll Bohnen oder aber aus Sepia, Elidamuscheln und Nixentellern. Es ist Brauch, zumindest am Wassertag Fisch zu servieren (S. 63). Ein gutbürgerliches Gericht sind *Prinz-Therengar-Nudeln mit Hähnchen* (mit einer Soße aus Paprika,



Oliven, Zwiebeln und Pfeffer – bei den Reichen auch Safran). Ohnehin sind die aus Hartweizen hergestellten Nudeln allgegenwärtig, zu ihrer Verfeinerung gibt es unzählige Soßenrezepte. Tomaten, Paprika und Oliven werden entweder zerkocht oder eingelegt als Vorspeise verzehrt.
Als Nachgang werden Obst (Rosinen, Feigen, Zuckermelonen, Mandelpflaumen, Aprikosen, Butterbirnen), Naschwerk (Kürbiskerne, Bosparanien, Mandelzwieback, Lakritze) und eine Käseplatte gereicht, manchmal sogar Spezialitäten wie *Vendraminer* (salziger, würziger Weichkäse) und *Mardilino* (scharfer, extrem geruchsintensiver Ziegenkäse mit Knoblauch). Zu einem deftigen Gelage gehören auch Essiggurken und Hartwürste (etwa *Cerebellata* mit Kleinhirn und die *Sikrami* aus Eselsfleisch).
Mit Nüssen und Früchten ist süßer Hirsebrei vor allem bei Kindern beliebt, während er von den Armen ohne Zutaten gegessen wird – und als Notproviant in der Armee verzehrt wird. Segensreich sind liebfeldische Entdeckungen wie Schiffszwieback und Sauerkraut, und dennoch (oder deshalb) sehnen sich die meisten Matrosen nach kulinarischer Abwechslung, wenn sie nach langer Seereise zurückkehren.
Unter den Bieren hat nur das helle 'Weizengold' aus Bethana überregionale Verbreitung erlangt, denn das Liebliche Feld ist ein Land des Weines: Allenthalben werden Rot- und Weißweine gekeltert, erlesene Tropfen sind der *Comturey-Felsfelden-Sandwein* (weiß, edelherb), *Sulvaner* (weiß, trocken), *Tharvuno* (rot, trocken), *Arivorer Blut* (rot, lieblich) und *Goldfelser Morgenrot* (rot, trocken, sehr schwer) sowie *Rahjas Göttergabe* (exquisiter Rosenwein, lieblich). Den berühmten Schaumwein *Bosparanjer* gibt es als *Arivorer* (rot) oder selten *Belkramer* (weiß). Unter den Obstbränden und Likören sticht der *Amaretto* mit dem Aroma der Bittermandel hervor, noch edler sind die *Chababischen Weinbrände* mit ihrem charakteristischen Rosenduft. Ein beliebtes Getränk an heißen Tagen ist die gekühlte *Limonata* aus Limonen und Zuckerwasser, doch als *Limoncello* hat man auch aus dieser Frucht einen süßsauren Likör gemacht.

jegano und das *Silasilikum*, das auch Basiliskum genannt wird. In der Gegend von Malur und Methumis, vor allem aber südlich der Tovalla gedeiht der aus Meridiana eingeführte *Methumis-Tabak*, der als mildes Pfeifenkraut geraucht oder geschnupft wird.
Unübersehbar sind die zahlreichen Weinhänge am Yaquir und Sikram sowie in den Hügellanden des Yaquirbruchs, in der Mark Aldyra und am Goldfelser Stieg. Vor allem dunkle Trauben für schwere Rotweine hängen an den Reben. Den Weinbauern macht allerdings die *Schwarznessel* das Leben schwer, die sich um die Rebstöcke windet und ganze Weinberge zerstören kann.

Nutz- und Haustiere

Auf den saftigen Weiden des Landes, hier vor allem im Yaquirbruch, am Goldfelser Stieg und in der Gerondrata, findet man das *Güldenländer Braunvieh*, das bereits seit Jahrhunderten von den Rinderzüchtern des Landes gehalten wird und dessen Fleisch als besonders schmackhaft gilt. Weit weniger verbreitet ist die Pferdezucht. Vornehmlich rund um Bomed werden *Elenviner Vollblüter* gezüchtet und in der Gegend von Urbet *Warunker*, während bei Thegûn mehrere Gestüte für *Goldfelser Shadif* angesiedelt sind. *Esel* dagegen sind als Last- und Reittiere des einfachen Volkes weit verbreitet. Daneben werden auch andere Haustiere wie *Schweine*, *Schafe* und *Ziegen* gehalten. Bemerkenswert ist das in den Küstenregionen vorkommende *Phraischaf*, dessen seidenweiche Wolle hoch begehrt ist. Alten Legenden zufolge wurde es von der heiligen Familie *Phraisop* aus dem Güldenland nach Aventurien gebracht, zusammen mit Wunderweizen und Mandelpflaumen.
Als Begleiter des Menschen sind ferner *Katzen* und *Hunde* zu nennen. Während *Straßenkatzen* in den Städten allgegenwärtig sind, teilen viele Künstler, Kurtisanen und freigeistige Patrizier ihr Leben mit einer reinrassigen, blauschwarzen *Aveskatze*. Hundezüchtungen sind sehr beliebt im Lieblichen Feld, wie die zierlichen *Rahjatänzer,* der langohrige *Bosparaniel* oder die zahlreichen Arten des schlanken *Siebenwindläufers* beweisen, von dem es neben dem weißen *Schloss-Baliiri-Langhaar* auch den kurzhaarigen *König-Khadan-Läufer* gibt. Ein anderer König des Lieblichen Feldes stand Pate für einen kleinen Hund mit struppigem Fell, den überaus loyalen *Therengar-Terrier*. Dieser ist mitnichten ein Schoßhund, sondern ein klassischer Jagdbegleiter zur Pirsch auf Bodenräuber und Vögel und ergänzt so die viel größere *Onjaro-Bracke*, die als Such- und Bluthund eingesetzt wird.

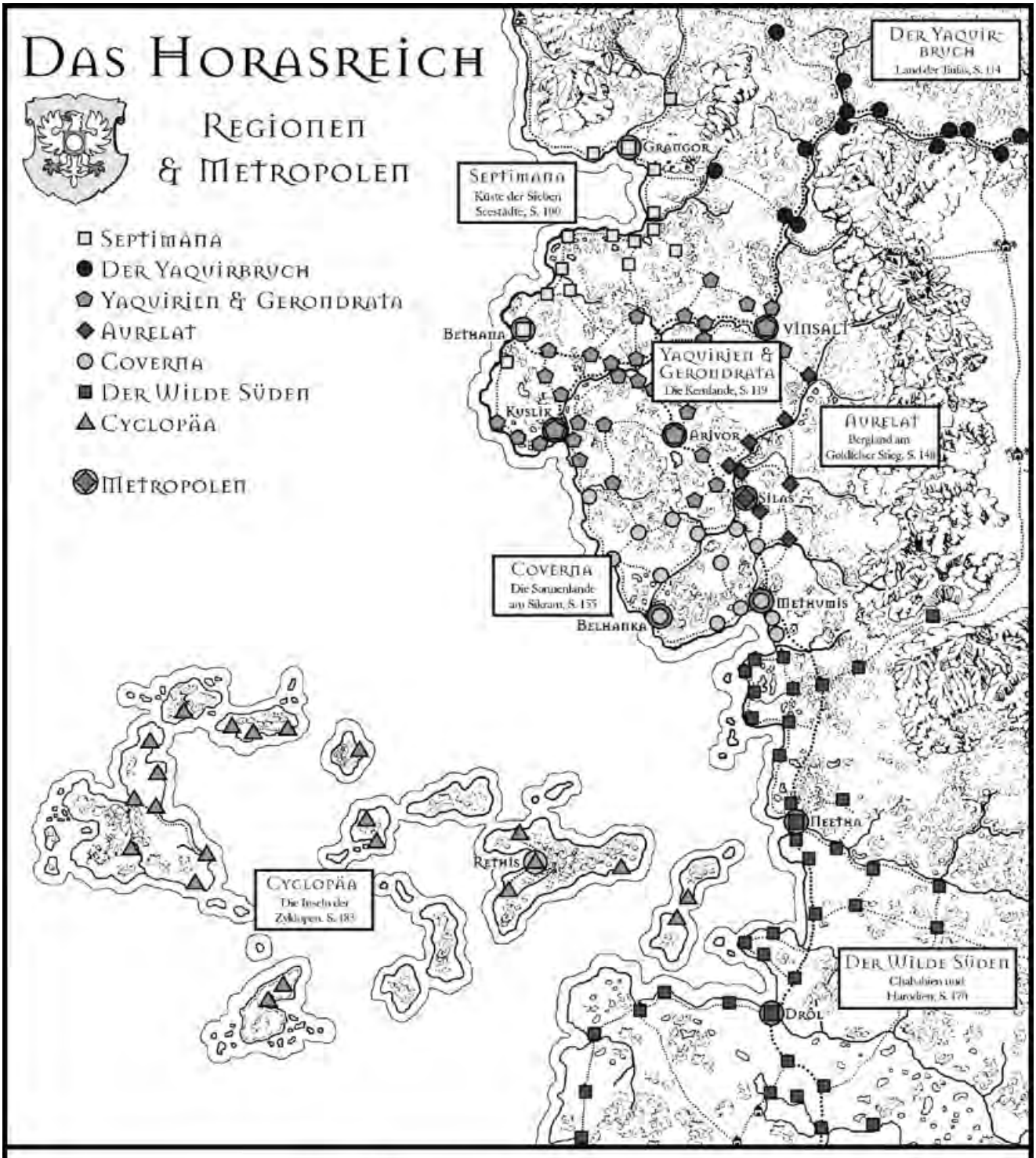
Waldgebiete

In den zahlreichen Wäldern des Landes kann man unter *Bosparanien*, *Goldpinien* und *Linden* vor allem Jagd auf *Rotpüschel*, *Riesenlöffler*, *Rehböcke*, *Regenbogen-* und *Saphirfasane*, *Rebhühner* und *Wildschweine* machen.
Unter den Böden der Wälder sind auch *Trüffel* zu finden, die in der liebfeldischen Küche so begehrt sind, dass sie mit besonders abgerichteten Schweinen gesucht werden. Auf den lichten Waldböden wachsen zudem *Tausendschön*, *Ringelblume*, *Flügelfarn* und *Süßmoos*. Hier leben zahlreiche Echsen und Schlangen, darunter die grüne *Smaragdnatter*. Ihre Verwandte, die *Güldenschlange,* lebt in den höher gelegenen Regionen der Goldfelsen, wo sie Beute des majestätischen *Königsadlers* wird, dessen Horste hoch in den Gipfeln des Bergmassivs zu finden sind.
Eine Besonderheit in den yaquirischen Auwäldern ist der *Walnussbaum*, der seit einigen Jahren für den Möbelbau gezielt aufgeforstet wird. Doch noch bleibt er ähnlich wie der in den nördlichen Goldfelsen wachsende *Almadanische Goldregen* ein seltener Anblick. Eine echte Rarität im Lieblichen Feld hingegen ist die *Goldeiche*, die allein im *Bosparanshain* nordöstlich von Vinsalt anzutreffen ist.
In den Wäldern finden sich neben dem *Baumbär*, dem wegen seines Fells begehrten *Kaiserhörnchen*, dem *Stinktier*, der buntgefiederten *Gaukelweihe* und dem scheuen *Rotfuchs* auch *Waldwölfe*, die unter Führung einer Wölfin in Rudeln von bis zu 20 Tieren zusammenleben. An den Rändern des Waldes ist das *Süßmaul* zu Hause, eine flinke Dachsart.

Wiesen und Gärten

Am Übergang der Wälder zu den Wiesen und Feldern des Lieblichen Feldes wächst der *Bunte Mohn*, dessen Blütenpracht manch einen Bauernhof verschönert. Auf den Feldern finden sich die prächtigen *Praiosblumen* sowie *Greifenschnabel*, *Eisenkraut* und *Flammenblume*. In der Gerondrata gedeihen neben *Geronsblut* und *Schwertlilie* vor allem die *Famerlorsblüte* und das *Große Löwenmaul* mit seinen fast fingerlangen purpur- bis blutroten Rachenblüten. Am Wegesrand erblickt man die bläuliche *Veronica* (bosp.: Siegbringer), die besonders bei Söldnern vor einer Schlacht an den bunten Gewändern zu finden ist. In den Auen des Yaquir, aber auch an den Läufen anderer Flüsse wächst das *Yaquirschilf,* ebenso wie in den feuchten Sumpfgebieten nahe Kuslik und Belhanka.
In den zahlreichen Palastgärten blühen vor allem die *Horasien* mit ihren rosigen Trugdolden, die fast schrittgroßen *Asmodenien*, hochrote *Brigonien*, bunte *Tulpen*, darunter die blutrote *Arivorer Tulipan,* und natürlich die *Stockrose*, die im Lieblichen Feld besser unter den Namen *Khadania* (purpurrot), *Kusmaria (schwarz)*, *Therengaria (weinrot)*, *Amenia (golden)* und *Sirlania* (weiß) bekannt ist, um nur die gängigsten Arten zu nennen. Denn seit der Unabhängigkeit wurde jedem Vinsalter Monarchen eine Rosenzüchtung gewidmet. Als ein Glück bringendes Zeichen gilt es, wenn sich der blau-gelbe *Horasmantel* auf einer dieser königlichen Rosen niederlässt. Während des Thronfolgekriegs, heißt es, sei kein einziger dieser Schmetterlinge im Horasreich aufgetaucht. Die blutrote *Rahjarose* schmückt dagegen





Das Horasreich im Überblick

Bevölkerungszahl: 940.000 Menschen, davon im Yaquirbruch 90.000, in der Septimana 120.000, in den Kernlanden 330.000, im Aurelat 75.000, in der Coverna 170.000, im Wilden Süden 110.000, auf den Zyklopeninseln 35.000 und in den Kolonien 10.000; dazu vielleicht 3.000 Zwerge, 100 Elfen und (im äußersten Süden) 7.000 Achaz

Metropolen: Vinsalt (etwa 50.000 Einwohner), Kuslik (40.000), Belhanka (15.000), Grangor (15.000), Arivor (12.000), Neetha (9.000), Methumis (7.000), Silas (6.000), Bethana (5.000), Dröl (4.000), Rethis (3.000)

Herrscher: Kaiser Khadan-Horas, bis zur Volljährigkeit 1040 BF vertreten durch den Comto Protector Ralman von Firdayon-Bethana

Religion: Kernland des Zwölfgötterglaubens, vor allem Hesinde, Efferd, Rahja und Rondra; auf dem Land auch Tsa und Peraine, bei den Städtern Phex und Nandus. Der Erzheilige Horas genießt landesweite Verehrung als Schirmherr von Kaiserreich und Wohlstand.

Magie: vor allem Gildenmagier (drei weiße und vier graue Akademien, viele freie Lehrmeister), außerdem Scharlatane, Magiedilettanten und Stadthexen

Landeswappen: ein goldener, rot bewehrter Adler auf Grün (für das Liebliche Feld), im Herzschild eine goldene Sonnenscheibe auf Blau (für das Alte Reich)



nicht nur die Tempelgärten, sondern dient mit der *Khadania* und der *Amenia* auch auf den weiten Feldern rings um Belhanka der Gewinnung von Rosenwasser.

Der ganze Stolz des Palastgartens von Vinsalt ist aber ein kleines Beet mit *Drachenlilien*, die nur alle sieben Jahre blühen, wenn das Sternbild des Drachen im Zenit steht. Zuletzt war das gegen Ende des Jahres 1026 BF der Fall. Dann sichtet man auch vermehrt *Baumdrachen* sowie *Tatzel-* und *Grubenwürmer*, die sich sonst von den Städten des Lieblichen Feldes fernhalten. In den unberührten Urwäldern soll es auch *Höhlendrachen* und in den Goldfelsen sogar *Riesenlindwürmer* geben. Am bekanntesten ist der Höhlendrache *Derkomador*, der im Arinkelwald haust und die Menschen meidet.



Der Wilde Süden

Südlich der Tovalla beginnt der Wilde Süden, wo trockene Wüstenwinde über eine karge Steppenlandschaft wehen und wo man *Golddisteln* und *Sicheldorn* am Wegesrand findet. Hier wachsen eher gedrungene Bäume wie *Akazien* und *Feigenbäume*. Auch *Ölbaume* und *Zypressen* sind häufiger zu sehen. Hervorzuheben sind die *Zeder* und der *Rosenholzbaum*, die in den Hohen Eternen gedeihen und geschlagen werden, sowie der blütenreiche *Magnolienbaum*, der in den Gärten der Adligen einen betörenden Duft verströmt.

Anstelle von Weizen wird bei Neetha und in der Gegend um Wobran *Mengbiller Hirse* und *Mais* angebaut. Daneben gibt es aber auch die berühmten *Pflaumenhaine* von Suderstein und weite *Tabakfelder*, die sich vor allem in der Drôler Mark erstrecken. Zahlreiche *Wölfe* durchstreifen die Gegend südöstlich von Thegûn, und hin und wieder trifft man auf *Luchse* und *Khoramsbestien*. Selten sieht man hier auch *Khômgeier*, die bis Kabash auf der Suche nach Aas sind. Nachts trifft man vermehrt auf *Fledermäuse*, die tagsüber in dunklen Verstecken schlafen und nachts gemeinsam mit dem *Nachtwind* kleine Schlangen und Echsen jagen.

Je weiter man in den Süden gelangt, desto größer werden Insekten und Spinnen, von denen die *Heuschrecke* in Schwärmen zu einer wahren Plage ausarten kann, während die *Vogelspinne* zumeist einzeln anzutreffen ist.

In der Kabashpforte lebt *Shafir der Prächtige,* einer der ältesten Kaiserdrachen Aventuriens, in dessen Gefolge *Meckerdrachen* und *Westwinddrachen* zu finden sind.

Die Küsten und Zyklopeninseln

An den Küsten des Lieblichen Feldes und rund um die Zyklopeninseln tummeln sich viele Fische und Meeresbewohner. Besonders häufig von den Fischern gefangen werden *Grangorine* und *Grangorelle*, aber auch *Thunfisch* und *Kraken*. In der See finden sich zudem der *Horasfisch*, der schillernde *Güldenfisch*, die essbare *Elidamuschel*, *Krabben*, *Quallen* und anderes Getier. An den Stränden findet man viele Arten Muscheln, von denen *Admiralshüte*, *Efferdschneckenhörner*, *Neckerohren*, *Schwertmuscheln* und *Swafnirtaler* die bekanntesten sind. Die *Nixenteller* sind nicht nur wegen ihres Fleisches begehrt, sondern auch wegen ihres Perlmutts, aus dem die berühmten Pailetten gefertigt werden.

In der Zyklopensee wird neben dem schmackhaften *Feuerkopf* mit seinen stacheligen Drachenflügelflossen und dem *Blauen Pailoshummer* auch die begehrte *Purpurschnecke* gefangen, die als Rahjaikum und als Färbemittel Verwendung findet.

Rings um die seichten Gewässer der Zyklopeninseln kann man auf den *Schwerthai* und seltener auf seine Verwandten, den *Hammer-* und *Streifenhai* treffen. Unheil bedeutet der *Dreizehnarm (Tridekapus)*, wenn er mit in die Netze geht. Manch Fischer hat schon seinetwegen einen guten Fang zurück ins Meer geworfen. Eine häufige Bedrohung sind *Krakenmolche*, die zudem alle 20 Jahre die Küsten des Lieblichen Feldes in einer großen Plage (zuletzt im Jahr 1024 BF) heimsuchen.

Fröhliche Begleiter vieler Schiffe sind die *Delphine*, die vermehrt westlich von Pailos auftreten und Güldenlandfahrer noch meilenweit bis ins offene Meer begleiten. Dort im offenen Ozean gibt es *Wale*, *Riesenhaie* und nach Erzählungen manch eines alten Seebären eine riesige *Seeschlange*, die auch bereits vor Hylailos gesichtet worden sein soll.

In der Nähe von Grangor soll es Siedlungen der *Necker* in den Tiefen des Meeres geben, und ganz selten kann man einigen von ihnen in der Septimana an Land begegnen.

Die Zyklopeninseln sind größtenteils karge Eilande mit wenig Bewaldung, wenn man von den Forsten auf Phenos und Hylailos absieht, in denen vor allem *Zyklopenzedern* und *Goldpinien* wachsen. Daneben gibt es aber auch die *Korkeiche*, die durch jahrzehntelange Entrindung kleinwüchsig und korkreich geblieben ist. Das typische Gewächs der Inseln ist aber der *Lorbeer*, der in seltenen Fällen bis zu sechs Schritt groß werden kann und dessen Blätterkranz bis heute das Symbol der Könige und Horaskaiser ist. Neben dem *Hylailischen Feigenbaum* wächst auch der *Aprikosenbaum* auf den Inseln.

In den Steinwüsten auf Pailos gibt es statt Bäumen *Kakteen*. Dort, wo sich nur noch die Ruinen der einst prächtigen nemekathäischen Stadt Palakar erheben, findet man den *Schwarzen Mohn*. Diese dem Boron heilige Pflanze, der beruhigende Wirkung nachgesagt wird, blüht nur in Palakar, das einst vom Vulkan Amran Nemoras zerstört wurde.

Bekannt und benannt sind die Inseln nach den *Zyklopen*, die jedoch nur noch auf entlegenen Inseln zu finden sind. Ebenfalls selten anzutreffen sind *Minotauren*, *Dryaden*, *Faune* und *Feen*, die sich vor allem in den Wäldern von Phenos verstecken.

In den Klippen der Zyklopeninseln, aber auch an den Steilküsten des Lieblichen Feldes nisten und brüten *Gischttaucher*, *Sturzflieger* und die allgegenwärtigen *Blaumöwen*.

An den südlichen Küsten des Horasreichs kann man gelegentlich auch die großen *Fischechsen* sehen, wie sie aus dem Himmel stoßen, kurz ins Wasser tauchen und sofort wieder an Höhe gewinnen – ein untrügliches Zeichen für große Fischschwärme.

Echsen ganz anderer Art sind die mächtigen *Pailoswarane*, die auf den steinigen Stränden der westlichen Zyklopeninseln träge in der Sonne liegen. Aber wehe dem, der die großen Tiere unterschätzt und ihnen zu nahe kommt.

Auch *Westwinddrachen* gibt es hier, die ganz im Westen erhaben über den Inseln ihre Kreise drehen. Sie fressen die überall auf den Zyklopeninseln gezüchteten *Phraischafe* sehr zum Ärger der Hirten und liegen im Wettstreit mit den Fischern um den besten Fang. Gemeinhin kommt man aber gut miteinander aus; auf Kutaki gibt es gar Plätze, von denen aus man die Drachen unbehelligt beobachten kann.



Ingerimms Schätze

Während das Horasreich mit Peraines Gaben und Efferds Früchten gesegnet ist, findet man Ingerimms Schätze in weitaus geringerem Maße. Denn auch wenn der Name der Goldfelsen reiche Erzvorkommen vermuten lässt, finden sich nach vielen Jahrhunderten Ausbeutung nur noch wenige ergiebige *Kupfer-, Silber-* und *Goldminen* in dem Gebirge. Allein am oberen Sikramtal gibt es größere Gold- und Silbervorkommen (wo man das Erz sofort verhüttet und so auch noch Blei gewinnt).

Eisenerz baut man vor allem im Phecanowald, den nördlichen Goldfelsen und auf den Zyklopeninseln ab, wo man auch Blei und Silber finden kann. Die geringen Mengen an hochwertigem Erz reichen jedoch nicht aus, um den Bedarf der liebfeldischen Waffenschmiede und Mechaniker zu decken.

In den Goldfelsen findet man auch *Feuerstein,* und gelegentlich blinkt ein *Zitrin* in der Sonne, der heilige Stein des Ucuri. Man soll ihn vor allem in der Nähe der *Stadt der Sonne* finden, die irgendwo in den Goldfelsen vermutet wird. In den Gebirgen lassen sich aber auch andere Steine wie *Topase*, *Bergkristalle*, *Rosenquarze* und *Amethyste* sammeln.

Während man in den Goldfelsen und im Phecanowald nur wenige *Steinbrüche* findet, wird in den Hohen Eternen der berühmte weiße und rosafarbene *Marmor* gebrochen, der sich immer größerer Beliebtheit bei Baumeistern und Bildhauern erfreut. *Kalkstein* aus den Kreidefelsen der Windhagberge, von den Klippen von Terubis und einiger Zyklopeninseln findet sowohl in der Bildhauerei wie auch bei der Herstellung von Kalk Verwendung, der als Tünche viele Häuserfassaden ziert. Aus der vor allem im Yaquirtal und bei Drôl gefundenen *Tonerde* werden Klinker gebrannt, die nach der Glasur beliebte Baumaterialen sind.

Quarzsand, der zur Glasherstellung benötigt wird, ist in letzter Zeit immer begehrter geworden. Man findet ihn in den Flüssen des Phecanowaldes, im Verlauf des Sikram und in der Kabashpforte, wo große sandige Ebenen in der Sonne glitzern.

Auf den Zyklopeninseln gibt es auf Pailos einige wenige Steinbrüche, in denen der harte und dunkle *Granit* geschlagen wird. In der Nähe der Vulkane findet sich häufig auch *Schwefel*, der ansonsten in den Hohen Eternen gewonnen wird, und ebenso wie *Quecksilber* bei Alchimisten beliebt ist. Aus den Eternen kommt auch die *Banchaber Blende*, die für die Herstellung von Messing benötigt wird. *Zinnober* und *Oberfelser Ocker* finden dagegen in der Malerei Verwendung.

Während *Salz* überall an der Küste in geringen Mengen gewonnen wird, finden sich bei Grangor und vor allem auf der Halbinsel von Eldoret die größten Salzfelder des Horasreichs. Sie stehen in Konkurrenz zu den Salzbergwerken der Zwerge im Phecanowald, was insgesamt eine exzellente Versorgung des Horasreichs mit dem wertvollen Gut sicherstellt.

Weniger Ingerimm, als seinem Bruder Efferd zu verdanken sind die *Gwen-Petryl-Steine*, die in blassem, grünblauem Licht leuchten, bisweilen auch in warmem Orange. An den Küsten des Lieblichen Feldes findet man sie besonders häufig, doch müssen Brocken ab der Größe eines Kinderkopfs dem nächsten Efferd-Tempel übergeben werden.

Von Weg und Steg

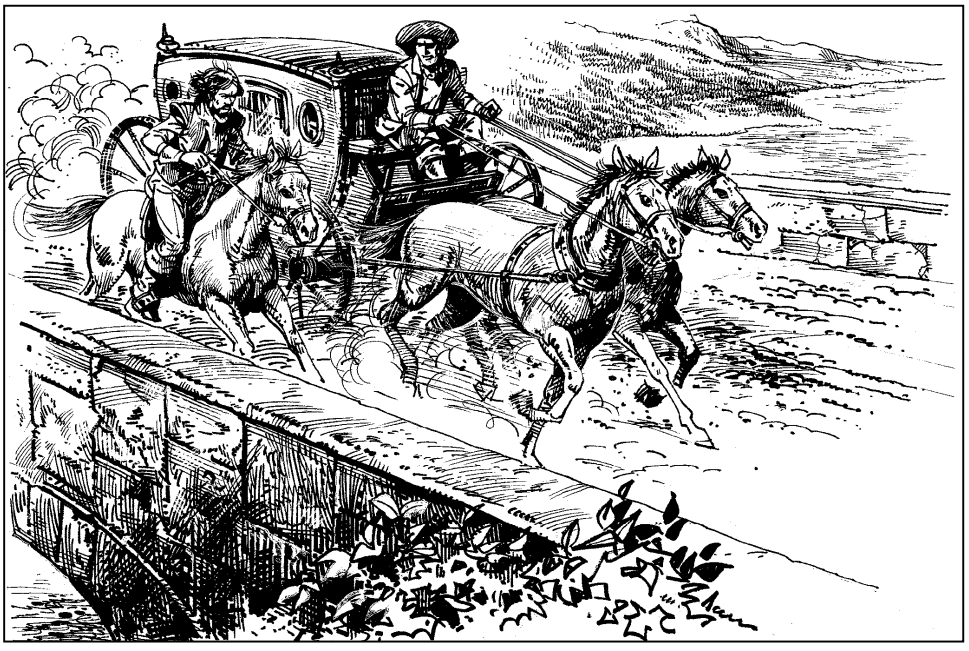
Reisen zu Lande

Nirgends auf dem Kontinent ist das Reisen so angenehm wie im dicht besiedelten Horasreich. Angriffe durch wilde Tiere sind in den Kerngebieten des Reichs kaum zu befürchten, schlängeln sich die Straßen doch größtenteils durch kultiviertes Acker- und Nutzland. Gefahren lauern hier nur in Gestalt betrügerischer Wirte, aufdringlicher Bettler und skrupelloser Banditen. Anders sieht dies in den Hügelwäldern des Lieblichen Feldes, den Gebirgsregionen oder den Weiten des Wilden Südens aus, wo keine Postkutsche hinfährt – wohl dem, der hier ein Reittier (und aufmerksame Begleiter) sein Eigen nennt!

Die Kronstraßen

Unter der Kontrolle des Kronkonvents und dem Schutz des Kaiserhauses stehen die Kronstraßen, auf denen Zölle nur an Brücken und der Reichsgrenze erhoben werden. Diese Straßen sind durchgehend gepflastert, mit Gräben und Trittsteinen versehen und so breit, dass drei Pferdegespanne nebeneinander passen – oder wie der Horasier sagt "*breit genug, dass ein Brautwagen einem Leichengefährt ausweichen kann*". In regelmäßigen Abständen von zehn bis zwölf Meilen finden sich Herbergen und Wechselstationen, deren Betreiber ihre Pacht direkt an die Krone entrichten. Verbrechen, die auf einer dieser Straßen begangen werden, fallen formal unter kaiserliches Recht und werden – so sie angezeigt werden – von der *Connetablia* verfolgt (siehe auch Seite 81).

Die *Via Yaquira* oder *Belen-Horas-Straße* wurde vor fast 2.000 Jahren errichtet und ist die älteste überregionale Straße Aventuriens. Sie verbindet mit Kuslik und Vinsalt nicht nur die wichtigsten Städte des Lieblichen Feldes, sondern führt letztlich als *Yaquirstieg* weiter bis Punin und Gareth. Fast ebenso alt ist die *Seneb-Horas-Straße*, die von Bethana durch das Zentrum des Lieblichen Feldes über Pertakis, Arivor, Silas und Methumis nach Neetha verläuft.





Von der unter Silem-Horas erbauten, mit Granitplatten belegten *Küstenstraße* von Grangor nach Drôl und weiter zum Harotrud sind nur noch Teile erhalten, so dass nur zwischen Kuslik und Methumis die Qualität der anderen Kronstraßen erreicht wird. Der aufstrebende Seehandel hat die Bedeutung der Straße in den letzten Jahrhunderten reduziert. Noch heute benutzen Pilger und Händler auf diesen alten Straßen die bosparanischen Meilenskizzen: schlichte Faltkarten, auf denen Angaben zu Entfernungen und Wechselstationen (meist noch in Bosparano-Ziffern durchnummeriert) verzeichnet sind.

Jüngeren Datums sind die *König-Khadan-Straße* von Grangor nach Vinsalt und ihre Verlängerung über Sibur, Marudret und Onjaro nach Methumis, die als *Goldfelser Stieg* oder *Via Aurea* bekannt ist. Der Goldfelser Stieg wird bei weitem nicht so häufig befahren, wie es der Zustand erlaubt. König Khadan I. von Vinsalt wollte mit dieser Straße die Städte Sibur und Methumis hervorheben und ließ ganz bewusst Silas außen vor, das sich in der Hand der gegnerischen Familie Marvinko befand. Mag die Via Aurea für viele kleine Bergstädte auch die einzige Verbindung zur Außenwelt bilden und mit den Brücken über Sikram und Mardilo Meisterwerke der Baukunst bieten – in der Bevölkerung ist der Ausspruch *Einen Goldfelser Stieg bauen* längst zum geflügelten Wort für unnütze Ausgaben geworden.

Die Landstraßen

Der *Sikramstieg* – als eine der Landstraßen von Bedeutung – führt von Radoleth den Sikram entlang nach Belhanka und kreuzt dabei mehrfach den Strom. Für den Reisenden wird an drei Brücken ein teilweise unverschämt hoher Zoll fällig. Die Zöllner und Wirte verdienen sich an dem Aufstieg Belhankas eine goldene Nase, stehen aber in steter Konkurrenz zu den Flussschiffern.

Auch auf dem *Phecadistieg* zwischen Grangor und dem nordmärkischen Elenvina hat sich der Handel in den letzten Jahren belebt – so sehr, dass dieser lange vernachlässigte Weg jetzt ausgebessert und ausgebaut wird.

Bemerkenswert sind ferner die Karawanenrouten in die Khôm-Wüste: von Bomed über die Goldfelsen bis zur Oase Virinlassih sowie von Thegûn durch die Kabashpforte bis zur Oase Achan. Über beide Strecken gelangen tulamidische und novadische Waren sowie ein buntes Völkergemisch ins Liebliche Feld.

Kurios hingegen ist der basaltene *Dämonenstieg*, der zwischen Sewamund und Veliris verläuft und durch das Wirken einer dämonischen Wesenheit geschaffen wurde. Nächtens wird die Straße von Reisenden gemieden, da sie Motten, Glühwürmchen, Fledermäuse und andere irrlichternde Wesen anzieht (siehe den Abenteuerband **Preis der Macht**).

Postkutschen und Wechselstationen

Der *Postendienst Pertakis* betreibt im ganzen Horasreich Stationen, zwischen denen in regelmäßigen Abständen Kutschen verkehren (mit einer durchschnittlichen Tagesleistung von 50 Meilen). Neben Briefen und Warenkisten (8 H je Brief und 100 Meilen) befördern sie auch Passagiere. Die Reise ist vergleichsweise günstig (8 S je Person und 100 Meilen, ohne Unterkunft und Verpflegung) und leidlich bequem. Eine vier- oder sechsspännige Postkutsche wird meist von acht Passagieren samt Gepäck benutzt. Manchmal wartet der Kutscher, bis das Gefährt voll ist – oder jemand die ausstehenden Plätze aufkauft, um endlich losfahren zu können.

Poststationen befinden sich entlang aller Kronstraßen und vieler Nebenstrecken. Neben der Annahme und Aushändigung von Sendungen bieten sie Pferde zum Wechseln (gegen Aufpreis auch für nicht zum Postendienst Gehörende), Mahlzeiten, Bad und Unterbringung. Sie genießen bei der lokalen Bevölkerung meist einen guten Ruf als Gaststätte und sind immer ein guter Ort, um Neuigkeiten auszutauschen und Leute kennen zu lernen.

In höheren Kreisen sind die Postkutschen als langsam und anfällig für Überfälle verschrien. Wer eine Botschaft mit dem höchsten Maß an Eile und Sicherheit (oder an einen abgelegenen Ort) verschicken möchte, betraut die *Beilunker Reiter,* den *Orden vom Pentagramm zu Vinsalt* (siehe S. 128) oder die *Semaphoristen* (siehe S. 64) – alle drei Optionen sind aber für das Gros der Bevölkerung nicht erschwinglich.

Reisen zu Wasser

Bis auf Arivor liegen alle Metropolen und viele Städte des Landes entweder am Meer der Sieben Winde oder an einem schiffbaren Fluss. Insbesondere schwere Massenwaren wie Getreide, Wein und vor allem Baugestein lassen sich über längere Strecken am besten mit Lastkähnen befördern. Um die Strömung flussaufwärts zu überwinden, sind hauptsächlich Treidelkähne (mit Gespannen von zwanzig Ochsen und mehr) und Windenfrachter (mit vier- oder sechsrudrigen Ankerbooten) im Einsatz. Doch auch die Oberschicht hat die Vorteile erkannt, die eine Flussreise ermöglicht, und prunkvolle Barken mit bunt livrierten Ruderern zeugen davon auf allen Wasserstraßen.



Der große und meist ruhige *Yaquir*, der die beiden Metropolen Vinsalt und Kuslik miteinander und mit dem fernen Punin verbindet, gehört zu den meist befahrenen Flüssen des gesamten Kontinents. ‘Onkelchen Yaquir’ ist für Seeschiffe bis Pertakis, für Flussbarken bis hoch nach Ragath im Almadanischen schiffbar. Sandbänke bei Kuslik und verborgene Riffe zwischen Bomed und Unterfels sowie Stromschnellen zwischen Oberfels und Brig-Lo machen jedoch auf kurzen Strecken den Einsatz von Lotsen nötig, will man sich nicht auf die Buhnen verlassen, die bisweilen von Schurken verstellt werden, um Kähne auflaufen zu lassen. Dereinst soll der *Kaiserkanal* den Yaquir mit Horasia verbinden und schließlich sogar mit Bethana, doch steckt dieses ehrgeizige Bauprojekt noch in den Anfängen.

Nahe Elenvina entspringt der *Phecadi*, der von Imdal bis Venga träge durch die hügelige Landschaft fließt und als zuverlässiger Begleiter der Bootsleute gilt. Doch hinter Venga beginnt der Fluss schneller zu fließen, denn



das Hügelland Phecadiens fällt stark zur Lagune von Grangor ab, und wenig nördlich der Metropole stürzt der Phecadi in großen Fällen auf die Ebene. Die prächtigen Wasserfälle gelten als heiliger Ort des Efferd und der Tsa, da sich stets ein Regenbogen über der brausenden Gischt wölbt.
Der verschlungene *Onjet* ist von Onjaro bis zu seiner Mündung bei Methumis befahrbar. Seine Bedeutung als Handelsweg wuchs, als König Therengar den Bau eines 20 Meilen langen Kanals befahl, der Onjet und Sikram verbindet – eine Anlage, die bislang einmalig auf dem Kontinent geblieben ist. Seither können Frachtschiffe direkt von Sibur bis Methumis fahren und die Zöllner in Belhanka umgehen. Der *König-Therengar-Kanal* ist mit sechs Schritt Breite zwar recht schmal, weist aber zwei Dutzend Ausweichstellen und zwei große Schiffshebewerke auf, so dass der Verkehr auf ihm recht zügig erfolgt.
Der rastlose *Sikram*, der im Herzen des Landes von Sibur bis Belhanka schiffbar ist, springt aus den Tälern der Goldfelsen in unzähligen Fällen und Schnellen bis Sibur hinab, um dann in zahlreichen Schleifen durch enge Flusstäler bis nach Silas zu fließen. Erst hinter Silas wird der Fluss durch breite Auen und sanfte Feuchtwiesen gezähmt. Hinter Toricum jedoch wartet er erneut mit tückischen Untiefen auf und bildet mit den Sikramer Sümpfen ein riesiges Geflecht von kleinen Wasserarmen, Tümpeln und Teichen. Hier hat sich schon manch ein Schiffer ohne Lotse ver- und festgefahren. Auch das Mündungsdelta des Sikram, in dem auf zahlreichen kleinen Flussinseln die Stadt Belhanka liegt, wird besser mit einem Ortskundigen durchquert.
Von der Einmündung des Banchab abwärts befahrbar ist der *Chabab*. Seine lehmgelben Wasser fließen bei Neetha träge ins Meer der Sieben Winde, und neben der altehrwürdigen Thalionmel-Furt kann der Reisende den Fluss trockenen Fußes auf der neuen Silem-Horas-Brücke überqueren. Der Chabab ist ein langsamer und friedlicher Fluss, der nur im Frühjahr, wenn die Schmelzwasser der Hohen Eternen seine Nebenflüsse anschwellen lassen, über die Ufer tritt und dann mit steter Regelmäßigkeit die Lande ringsumher unter Wasser setzt.
Tief im Süden des Horasreichs fließt der seichte *Harotrud*, der sich durch sumpfiges Marschland schlängelt und erst wenige Meilen vor Drôl für Lastkähne schiffbar ist.

Abenteuer auf Weg und Steg

- Ein Mord in Wegestation LVI weit im Wilden Süden kann erst offiziell untersucht werden, wenn Abgesandte der Connetablia eingetroffen sind – die Helden ermitteln in der Zwischenzeit, während die Täterin ihre Spuren vertuscht.
- Der Magistrat der Stadt plant eine neue Straße, aber immer wieder verschwinden Prospektoren und Landvermesser. Steckt die feindliche Nachbarstadt dahinter, Wegelagerer oder etwas ganz anderes?
- Der Magier Hylvalion hat versehentlich zwei Briefe vertauscht – beide sind nun mit der Postkutsche gen Vinsalt unterwegs. Können die Helden den Irrtum noch rückgängig machen?
- Ein Westwinddrache fühlt sich von der Fracht eines Viehkahns oder den bunten Mustern auf dem Baldachin einer Adelsbarke herausgefordert und verfolgt das Flussschiff, bis sein Interesse abgekühlt ist.

Preise und Lebenshaltungskosten

Das Horasreich erlebt seit Jahren einen wirtschaftlichen Aufschwung, der zu steigenden Einkünften, aber auch zu einem rasanten Wachstum vieler Städte geführt hat. Dies macht sich bei den Löhnen für *qualifizierte* Dienstleistungen, vor allem aber bei den Grundstückspreisen und Mieten bemerkbar, die in den Metropolen des Landes bis zum Doppelten der im **DSA-Meisterschirm** genannten Werte betragen können.
Die Lebenshaltungskosten liegen in Vinsalt und Belhanka um 40% über den üblichen Preisen (also lebt es sich an diesen herausragenden Orten für 7 D im Monat *karg*, für 21 D *annehmbar*, für 70 D *reichlich*, für 210 D *üppig* und für 700+ D *prachtvoll*), in den mittelgroßen Städten wie Bethana, Silas und Pertakis entsprechen die Lebenshaltungskosten etwa den üblichen Werten, während sie fernab einer Metropole, etwa auf den Zyklopeninseln oder im Wilden Süden, bis zu 20% niedriger anzusetzen sind.
Die hohen Wohnkosten werden für die Mittelschicht ein wenig durch das Angebot an preiswerten Manufakturerzeugnissen ausgeglichen, hauptsächlich Stoffe und Tuche, Lederwaren, Steinguterzeugnisse und Eisenwaren. In Arivor sind aus den Saladanischen Werkstätten günstige Waffen zu erstehen, die dort durch mechanische Hämmer zu Tausenden geschmiedet werden. Alle Manufakturwaren sind schlicht und zweckmäßig ausgeführt, tragen außer dem Zeichen der Werkstatt keine Verzierung, und haben bei 5–6 auf W6 einen um +1 erhöhten BF, kosten jedoch 10% weniger als üblich (was bei der Ausrüstung einer kompletten Armee einen gewaltigen Unterschied macht).
Typisch horasische Produkte wie Feinmechaniken, Druckwerke und Glaswaren sind deutlich günstiger als im übrigen Aventurien (zwei Drittel der im **Meisterschirm** genannten Preise). Speziell Korbflaschen aus billigem dunkelgrünen Glas sind im Horasreich so verbreitet (Kosten: 2 S für 5 Schank), dass sie – im Gegensatz zum Großteil Aventuriens – nicht nur an herrschaftlichen Tafeln, sondern auch in Wirtshäusern Verwendung finden (und in einer zünftigen Kneipenschlägerei zu Bruch gehen können ...).
Auf den Märkten in Vinsalt und Kuslik kann man von nivesischen Wolfsfellen über Garetische Emaille bis zu Gewürzen von den Waldinseln alles erstehen, was der Kontinent an Waren zu bieten hat – eine entsprechend prall gefüllte Geldbörse vorausgesetzt. In Belhanka und Grangor sieht es kaum anders aus, allerdings macht sich hier die Aufteilung des Handels bemerkbar: Während man in Grangor einfach an Waren aus dem Nordlandhandel gelangt, ist Belhanka für zyklopäische und meridianische Erzeugnisse bekannt. In Bomed und Kabash kann man dagegen tulamidische und novadische Waren deutlich günstiger als in den Metropolen kaufen, da hier die Karawanenrouten aus Achan und Virinlassih enden. Und auch wenn güldenländische Waren selbst im Horasreich noch sündhaft teuer sind, sind sie doch in Kuslik oder Belhanka zur Hälfte oder zu einem Drittel des Preises zu erstehen, den sie in Gareth erzielen, wenn sie überhaupt je dorthin gelangen.

Münzwesen

Die gängige Münze des Horasreichs ist der *Vinsalter Dukat*, der wie im Mittelreich in *Silbertaler*, *Heller* und *Kreuzer* unterteilt ist. Der goldene Dukat trägt das Bildnis der Vinsalter Monarchen auf der einen und das Abbild des Göttersohnes Horas auf der anderen Seite. Am häufigsten anzutreffen ist das Konterfei Amenes, während die Münzen Timors und Aldares, die nur während des zweijährigen Thronfolgekrieges geprägt wurden, eher eine Seltenheit darstellen. Von den Münzen des neuen Kaisers sind erst wenige im Umlauf.
Die silbernen Taler werden von den großen Städten des Reichs geprägt und sind daher meist von städtischen Symbolen geprägt.
Neben den gängigen Münzen gibt es noch andere Geldstücke, die im Umlauf sind. Das berühmteste ist der schwere *Horasdor*. Die aus einem halben Stein Gold bestehende Münze ist 20 Dukaten wert und trägt als Prägung das Antlitz von Amene-Horas oder Khadan-Horas. Vorbild des Horasdors war das *Kusliker Rad*, ebenfalls ein Geldstück von 500 Skrupeln Goldgewicht. Sein Merkmal ist das Loch in der Mitte, auf dem man die Münze an Stöcken und Schnüren aufreihen



kann. Beiden Münzen ist zu Eigen, dass sie zwar sehr wertvoll, aber unpraktisch sind, da nicht jeder das entsprechende Wechselgeld herausgeben kann.

Ausländische und historische Münzen werden von Geldwechslern nach ihrem Metallgewicht bewertet und mit einem Abschlag von 10 bis 20 Prozent getauscht.

Die Geschichte des Horasreichs

Fast 1.000 Jahre beherrschte das Alte Reich den Großteil Aventuriens, dann fiel Bosparan in seinem Hochmut – und die Überlebenden brauchten noch einmal 1.000 Jahre, um aus den Trümmern des ersten ein zweites Kaiserreich aufzubauen. Heute ragen die Zitadellen Vinsalts höher auf als die Türme Bosparans. Das 'Goldene Zeitalter' scheint zum Greifen nah. Erwartungsfroh und wissbegierig brechen die Bewohner des Horasreichs auf, die Welt zu erforschen: zu neuen Ideen, zu fernen Küsten und zu den Geheimnissen der Vergangenheit. Denn Vieles ging im Laufe der Jahrtausende verloren, wurde verschüttet oder vergessen – und wartet vielleicht an einem dunklen Ort darauf, dass ein kühner Forscher es wieder entdeckt.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie entspricht in etwa dem Wissensstand eines erfahrenen Chronisten, der sich sorgfältig in die Geschichte des Horasreichs vertieft hat, sich aber mancher tendenziellen Einfärbung von Fakten nicht entziehen und viele Geheimnisse nicht entschlüsseln kann. Die meisten Horasier kennen nur Grundzüge der Historie in Form von Abzählversen und Anekdoten neben Sagen, Heiligenlegenden und Märchen. Der Spielleiter kann dieses Kapitel als **Meisterinformationen** behandeln und den Spielern nur preisgeben, was ihnen wegen ihres Hintergrundes oder ihren Erlebnissen bekannt sein kann. Noch detailliertere Informationen finden Sie im Kapitel **Mysteria et Arcana** ab S. 198.

Vorzeitliche Spuren

Vor der Besiedlung durch die Menschen herrschten vor allem Drachen und Echsen über Südaventurien. Auch die Gebiete westlich der Goldfelsen und der Hohen Eternen, also das heutige Liebliche Feld, Chababien, Harodien, Askanien und Arratistan, wurden von Geschuppten bewohnt. Die Macht der Echsischen konzentrierte sich vor allem an Sikram und Mardilo, wo heute noch Ortsnamen wie Marudret an die einstigen Echsenherrscher erinnern.

Nach dem Ende des *Zweiten Drachenkriegs* **um 2100 v.BF** war jedoch die Macht *Zze Thas* gebrochen, und die letzten Echsenvölker zwischen Goldfelsen und Meer waren isoliert. Alte Statthalter des Gottdrachen Pyrdacor, wie der *Wurm von Chababien*, beherrschten die Reste des alten Echsenreichs. **Um 1900 v.BF** lebten Echsenmenschen zwischen Sikram und Loch Harodrôl und mit ihnen wohl auch Waldmenschen als ihre Sklaven, außerdem Goblins und Orks in den Bergen und Steppen.

Interne Machtkämpfe und Kriege, Hungersnöte und magische Katastrophen hatten die Reiche der Echsen noch vor dem ersten Zusammentreffen mit den Güldenländern geschwächt. In einigen wenigen Machtzentren klammerten sich allerdings die Priester und Zauberer der geschuppten Völker verzweifelt an die alte Zeit und schlossen so manchen Pakt mit Entitäten der Siebten Sphäre, um persönliche Macht oder Segnungen für ihre Untertanen zu erhalten. Auf ihre Hinterlassenschaften kann man an vielen Stellen des Lieblichen Feldes stoßen (**200 D**).

Die Vergangenheit der Zyklopeninseln

»... dieweil Götter und Giganten in der ersten Schlacht rangen und fochten, zerstörte ein Tritt des Giganten Raschtul den großen Zauberwald, und das Land zerbarst in viele Inseln ...«
—aus der geheiligten Originalfassung der Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten

»Als die Zyklopen, die Kinder Ingerimms, sich mit den Kindern Efferds stritten, kam Ingerimm seinem Volk zu Hilfe, und mit feurigem Erz versengte er seines Bruders Völkerschaft. Efferd jedoch holte seine Söhne und Töchter in sein Reich, um sie vor dem feurigen Zorn des Bruders zu schützen, indem er mit seinem eteriumgleißenden Dreizack einen Teil des Landes hinabstieß in die Tiefe des Meeres. So versank das Land bis auf die Gipfel der Berge und mit ihm Efferds Volk. Ingerimms Kinder aber, die Zyklopen, leben weiter in den Bergen und werfen Steine auf die vorbeiziehenden Schiffe, denn sie halten sie für Abgesandte ihrer alten Feinde ...«
—Was glaubt das Volk?*, Errik Dannike, Wehrheim, 988 BF*

Die Ureinwohner des Archipels, die Zyklopen, verfügen über keine eigene durchgängige Geschichtsschreibung, so dass Historiker auf Überlieferungen angewiesen sind, die maximal bis zur Ankunft der ersten Güldenländer zurückreichen.

Die Ära des Heiligen Horas (1492 bis 950 v.BF)

»Angesichts der Nöte der ersten Siedler in Aventurien drängte es die Götter, ihnen einen fähigen Herrscher zu geben. Und so schickte der Sonnengott seinen Gesandten Ucuri, den schnellen Falken, der im Leibe der güldenländischen Magierin Gylduria einen Sohn werden ließ. Es war ein klarer Sommertag, da erschien Horas, in dessen Blut Ucuris göttliches Erbe weiterlebt, den Bewohnern des Lieblichen Feldes. Ein goldener Adler hatte ihn auf seinem Rücken über das Siebenwindige Meer getragen, und wo sein Fuß aventurischen Boden berührte, ließ er Horasia errichten, die erste Stadt. Dann lehrte er seine Untertanen Recht und Gesetz und ermahnte sie, ein den Göttern wohlgefälliges Leben zu führen.«
—aus den Horas-Apokryphen*, um 887 v.BF erstmals in Kuslik niedergeschrieben, zeitgenössische Fassung*





Der Heilige Horas

Die ersten güldenländischen Siedler

Bereits im Jahr **1627 v.BF** hatten die myranischen Hjaldinger Aventurien erreicht und waren beim heutigen Olport an Land gegangen. Auch die Besiedlung des Lieblichen Feldes sollte durch Flüchtlinge aus dem Güldenland erfolgen: Im Jahr **1495 v.BF** war ein hochrangiger Geweihter des 'Götterkönigs' *Brajan* (Praios) durch die Vision eines flammend gleißenden Falken berufen worden, die Gläubigen der 'sechs wahren Gottheiten' (Praios, Efferd, Travia, Boron, Peraine und Rahja) und weitere Unzufriedene zu sammeln, um im Osten jenseits des Meeres eine neue Heimstatt der Gläubigen zu gründen. Um **1482 v.BF** erreichte dieser Exodus die Gestade des Lieblichen Feldes. Auf den **7. Praios 1492 v.BF** datiert dagegen die Volkssage die Ankunft des *Heiligen Horas*, der als Mittler zwischen Göttern und Menschen sowie als erster Kaiser des *Alten Reichs* gilt.

Anderen Berichten zufolge waren die Siedler den kühnen Erkundungsfahrten des Halbgottes Aves gefolgt, dem Aventurien seinen Namen verdankt, oder sie wurden von den Göttern für unbekannte Frevel auf den wilden und rauen Kontinent verbannt, wo damals noch furchtbare Drachen, Echsen und Schlangenwesen mächtig waren. In jedem Fall sollte dies der letzte Kontakt der beiden Kontinente für über 300 Jahre sein (**202A**).

Die Ära des Heiligen Horas ist voll von Legenden, die vor allem die Heldentaten des Göttersohnes selbst erzählen: So soll er den Drachen *Fuldigor* vertrieben und eine Sturmflut allein durch die Macht seines Wortes abgewehrt haben. Seine Mutter im Güldenland aber sei die Gelehrte *Gylduria ya Glasal* gewesen, die dank ihrer großen Kenntnisse und außerordentlichen Macht selbst über Dämonen gebieten konnte. Zudem soll er Prinzessin *Lamea*, die Tochter des dortigen Kaisers, geehelicht haben, ehe ihn der Götter Ruf nach Aventurien führte.

Auch von den Taten der beiden Frauen wird erzählt – wie Gemahlin und Mutter aufbrachen, um den Verschollenen zu suchen, und in Aventurien viele gefährliche Abenteuer bestanden, ehe sie ihn erkannten. Einer Version zufolge soll Prinzessin Lamea die Stadt Bethana, die Magierin Gylduria aber Kuslik gegründet und regiert haben.

Die *Annalen des Götteralters*

Etwa **um 1400 v.BF** begann *Cereborn* mit der Niederschrift der *Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*. Das Buch umfasst eine Sammlung von Sagen, Mythen und Märchen über den Ursprung der Welt und das Wirken der Götter in den verschiedenen Zeitaltern. Im Laufe der Jahrhunderte wurde es von zahlreichen Geweihten erweitert und gilt heute als das heiligste Buch der Hesinde-Kirche.

Geron der Einhändige (zwischen 1400 und 1100 v.BF)

Die ersten Jahrhunderte der Besiedlungszeit waren vor allem vom Kampf ums Überleben und gegen die Wildnis außerhalb der urbar gemachten Gebiete gezeichnet. Echsenzauberer verteidigten ihre Machtbereiche, mordlüsterne Kreaturen der Vorzeit und Überreste des einstigen Reichs von Zze Tha bevölkerten noch immer die Wälder, Flüsse und Seen. So war diese Zeit vor allem eine Zeit der Helden, die sich mit Schwert und Magie bewaffnet furchtlos in die noch unbesiedelten Gebiete wagten.

Die wohl bekannteste Legende dieser Zeit ist die von *Geron dem Einhändigen*, dessen Wirken **zwischen 1400 und 1100 v.BF** anzusiedeln ist. Geron soll eigenhändig einen ganzen Wald an jener Stelle gerodet haben, wo sich später die Stadt Bosparan erheben sollte (die angeblich **991 v.BF** gegründet wurde). An einem Feenteich nahe Arivor offenbarte sich ihm *Mythrael der Walkür*, ein Alveraniar Rondras, und forderte ihn zum Zweikampf. Und obwohl der Walkür dem Recken die rechte Hand abriss, konnte er ihn nicht bezwingen. Da übergab der Alveraniar Geron die Götterklinge *Siebenstreich*, die Rondra stets dem mutigsten Recken anvertraut. Und wundersam wuchs ihm an Stelle der Rechten eine Löwenklaue.

Geron besiegte zunächst mit einem Hieb seines Schwertes die *Große Schlange vom Sikram* (beim heutigen Marvinko), danach mit zweien die *Chimärischen Oger* im Bosparanischen Wald, mit dreien die *Drei Schlangenleibigen Schwestern* (am oberen Yaquir), mit vier Hieben die dämonische *Bestie Harodia* (am Loch Harodrôl), mit fünf den *Wurm von Chababien*, mit sechs den *Basiliskenkönig* (in Simyala im Mittwald) und schließlich mit sieben Streichen den *Ewigen Drachen von Phecadien*. Auf der Suche nach seinem letzten Gegner (womöglich der *Vielleibigen Bestie*) fand Geron den Tod, *Siebenstreich* jedoch blieb den Menschen erhalten. Heute gilt Geron als einer der wichtigsten Heiligen der Rondra-Kirche.

Es fällt auf, dass Gerons Gegner (auch die weniger bekannten wie die Schlangenhexe *Serpentia* oder der Wasserdrache *Ranafan*) fast ausnahmslos Geschuppte waren. Ihre Anwesenheit im Lieblichen Feld dürfte ein Grund für die geringe Expansion der Siedler in jener Zeit gewesen sein (**200E, 200F, 201A, 203B**).



Das Horasiat Yaquiro (1145 bis 950 v.BF)

Im Jahr **1145 v.BF** erhielt man im Güldenland durch maritime Rassen Berichte über ein Reich mit großen Helden jenseits des Ostmeeres und entsandte daraufhin eine Flotte, um diesen Gerüchten auf den Grund zu gehen. Das Liebliche Feld wurde (wieder-)entdeckt und musste sich ohne Gegenwehr als *Horasiat Yaquiro* annektieren lassen. In den folgenden 200 Jahren ernannte das myranische Imperium als Statthalter insgesamt fünf *Horanthes*, die ein strenges Regiment führten. Unter ihnen kamen zusätzlich Sträflinge ins Land – und auch der Glaube an andere als die sechs Götter der ersten Siedler. Der Schiffbau war Aventuriern verboten, damit sich diese nicht der Oberhoheit der allmächtigen Statthalter entziehen konnten, die von *Sidor Yaquiris* (später *Yaquirofest* genannt, nahe dem heutigen Schelf) aus regierten. Von all dem zeugt in Aventurien nur die sogenannte *Kusliker Urkunde*, die im Horaspalast unter Verschluss gehalten wird. Entgegen früherer Befürchtungen ist diese auf das Jahr **1099 v.BF** zu datieren und beschneidet damit zwar die legendäre Regierungszeit des Heiligen Horas, leugnet nicht jedoch seine Existenz.

Um **1000 v.BF** entstand eine Kultstätte der düsteren Meeresgöttin *Charypta* auf den Inseln von *H'Rangor* in der Phecadi-Mündung (dem heutigen Grangor), um die aufblühende Seefahrt zwischen den Kontinenten zu fördern. Die Opferungen an Charypta erreichten in den folgenden Jahrzehnten einen blutigen Höhepunkt.

Als erste Küstenexpeditionen ab etwa **985 v.BF** die Hjaldinger im Norden Aventuriens entdeckten und in Myranor eine Eroberungsflotte ausgerüstet wurde, sprach der Meeresgott Efferd **950 v.BF** einen Bann über die Güldenländer und ihre Schiffe. Der *Efferdwall*, eine beseelte Barriere mitten auf dem Ozean, unterbrach abrupt jeglichen Kontakt zwischen dem Güldenland und Aventurien.

Ebenfalls auf das Jahr **950 v.BF** datiert der Volksglaube die *Entrückung des Horas* – die Ära des ersten Kaisers endete den Legenden nach mit seinem Aufstieg nach Alveran, wo er seitdem allen Zwölfgöttern als Verkünder dient. Gelehrte haben angeraten, dieses Ereignis eher auf das Jahr 1150 v.BF zu datieren, doch stoßen sie auf erbitterten Widerstand bei allen, die inbrünstig daran glauben, dass Horas 500 (oder gar 1000) ruhmreiche Jahre herrschte.

Das Bosparanische Reich (950 v.BF bis zum Fall Bosparans)

Die vom Imperium abgeschnittene Provinz machte eine unruhige Zeit durch. Wenn Inschriften die Gründung der Städte Kuslik (**937 v.BF**), Bethana (**902 v.BF** durch *Sta. Bethana*) und Arivor (**900 v.BF**) datieren, sind diese Angaben vermutlich eher als Verleihung der Stadtrechte und Neuordnung zu verstehen. Machtzentrum und Herrschersitz wurde in der Folgezeit die Stadt Bosparan – und nach ihr wurde das bald immer weiter expandierende *Bosparanische Reich* benannt (in Chroniken nach Bosparans Fall auch *Altes Reich* geheißen). Die erste namentlich bekannte Kaiserin auf dem Adlerthron zu Bosparan ist *Dalida-Horas*, an die sich die Depesche eines Armeemarschalls aus dem Jahre **896 v.BF** richtet. Legenden sehen in ihr eine Tochter des Heiligen Horas. Das älteste Gesetzbuch Aventuriens, das *Ius Divi Horathis*, geht auf sie zurück. Neben religiös motivierten Verboten wird darin die persönliche Freiheit aller Menschen betont, vermutlich als bewusste Abgrenzung zu den güldenländischen Verhältnissen. In Dalidas Amtszeit oder in die ihres Nachfolgers Seneb fällt dagegen die Erstellung der *Horas-Apokryphen*, deren älteste bekannte Version **887 v.BF** in Kuslik verfasst wurde. Die religiöse Einordnung des mythischen Reichsgründers als Enkelsohn des Praios erlaubte es den von ihm abstammenden Kaisern, mit gottgegebener Autorität als weltliches und geistliches Oberhaupt zu herrschen. **202B**

Zeitrechnung früher und heute

Während im vorliegenden Text nach heutiger Gepflogenheit ausschließlich die Jahre vor und nach *Bosparans Fall* (BF) gezählt werden, begann die Zeitrechnung des Alten Reichs am 7. Praios 1492 v.BF mit dem Jahr *1 nach Horas Erscheinen*.

Neben dieser fortlaufenden Zeitrechnung entwickelte sich unter Belen-Horas eine weitere, die an die Regentschaft der Kaiser anknüpft. So folgt auf das Jahr *22 Asmodena* das Jahr *1 Nasul*. Oft zitiert wird das Jahr *42 Murak* (17 v. BF), das Jahr der größten Ausdehnung des Alten Reichs. Vor allem zeitgenössische Quellen Bosparans nutzen diese Datierungsform.

Die Große Expansion und die Trollkriege (885 bis 856 v.BF)

Um 885 v.BF herrschte *Seneb-Horas* als Kaiser in Bosparan. Unter seiner Herrschaft wurden Legionen in Marsch gesetzt, um Land für die rasch wachsende Bevölkerung in Besitz zu nehmen. Im Jahr **883 v.BF** stießen die Bospараner unter Feldherr *Fallonius* bis zur Quelle des Yaquir vor und trafen dort erstmals auf Zwerge, die einen bosparanischen Vorposten blutig vernichteten. Es gelang der im Folgejahr entsandten Strafexpedition zwar nicht, die Zwerge zu einer Schlacht zu stellen, doch konnten die Goblins endgültig aus dem Yaquirgebiet vertrieben werden, was den Boden für weitere Siedler aus dem Lieblichen Feld ebnete.

Nach der Weihe eines großen Efferd-Tempels wurde die Phecadi-Mündung erneut besiedelt, und Grangor erhielt **882 v.BF** die Stadtrechte. Im Jahr **881 v.BF** erfolgte die Gründung von Puninum (Punin), dessen Umland unter dem Namen *Ober-Yaquirien* dem Kaiser unterstellt wurde.

Die Güldenländer erregten mit ihren Vorstößen die Aufmerksamkeit des Diamantenen Sultans *Mordai ibn Dhuri*, der auf leichte Beute hoffte. Doch die tulamidischen Truppen erlitten gegen die bosparanischen Soldaten in der *Schlacht bei Punin* trotz Einsatzes von Kamelreitern und Kriegselefanten eine schwere Niederlage. Seneb-Horas nahm den Titel *Fürst der Tulamiden* an und erhielt von den Besiegten zur Besänftigung ein transportables Schwarzes Auge.

Mit der Konsolidierung Ober-Yaquiriens hatte Seneb-Horas das Reichsgebiet am Ende seiner Regierungszeit verdoppelt. Sein Sohn *Belen-Horas* wollte ab **880 v.BF** den Landgewinn seines Vaters um jeden Preis übertreffen. Der junge Kaiser hatte bei allem, was er unternahm, zunächst eine glückliche Hand. Die Armee wurde verstärkt und in mehrere Legionen aufgeteilt, die nun in drei Himmelsrichtungen gleichzeitig ausschwärmten: nach Süden, Norden und Osten. Sein treuer Admiral *Sanin der Ältere* erkundete in den Jahren **880–868 v.BF** die Westküste des Kontinents. Zunächst bereiste er den Norden Aventuriens – vom Großen Fluss bis hinauf nach Thorwal. Schon wenig später ließen sich bosparanische Siedler in Albernia, Kosch, Nostria und Andergast nieder.

Das Reich weitete sich schnell aus: Im Jahr **878 v.BF** wurden Methumis, Neetha und Drôl gegründet. **876 v.BF** entstanden Havena und Gareth, ein Jahr später sandte der Kaiser Legionen und Siedler zum Darpat. Corapia (das heutige Chorhop) wurde **875 v.BF** erobert, während gleichzeitig die Flotte Admiral Sanins damit begann, die Zyklopeninseln zu erkunden und im Auftrag des Kaisers zu besiedeln. **874 v.BF** entdeckte der Admiral das Mysob-Delta beim heutigen Brabak. **873 v.BF** wurde Belenas (heute Mengbilla) gegründet. Fast jede Woche konnte in der Metropole eine Stadtgründung irgendwo in Aventurien gefeiert werden. Bald gab es mehr neues Land, als sich Siedler dafür fanden. Von Landhunger besessene Bürger steckten sich





in der neuen Provinz *Garetia* Parzellen so groß wie heutige Baronien ab. Kaiser Belen-Horas ließ sich von der Priesterschaft im Jahr **873 v.BF** zum Gott ausrufen.

Und der Stern des Reiches begann zu sinken. Nur eine Woche später erschlugen am Darpat 40 riesenhafte Ungeheuer ein Expeditionsheer von 1.000 Soldaten. Wie sein Vater es nach dem Überfall der Zwerge getan hatte, schickte auch Belen-Horas eine Strafexpedition in den Osten, um gegen die Trolle in die Schlacht zu ziehen. Die Streitmacht war mit Katapulten und Speerschleudern ausgerüstet und bestand fast ausschließlich aus Elitesoldaten. So begann eine mehr als fünfzehnjährige Auseinandersetzung, die später als die *Trollkriege* in die Geschichte eingehen sollte.

872 v.BF stieß ein bosparanisches Heer, das gegen die Trolle geschickt worden war, unvermutet auf ein Stammesheer der Nebachoten und bezwang es in der *Schlacht am Darpatbogen*. Anschließend begann die monatelange Belagerung der Stadt Nebachot. Schließlich offenbarte sich die Göttin Rondra den Bosparanern und überreichte ihnen wundersame Kriegsposaunen, deren Klang eine Bresche in die Mauern der Stadt schlug. Unter der Führung des *Siebenstreich*-Trägers *Leomar von Baburin* eroberten die Bosparaner Nebachot, das zu *Perricum* wurde. Im gleichen Jahr wurde auch die alhanische Hauptstadt Bey'el'Unukh (Beilunk) eingenommen und zerstört. Das Reich erstreckte sich nun von West nach Ost über den gesamten Kontinent.

Um die Trolle zu überwinden, zog Belen-Horas immer mehr Truppen von allen Reichsgrenzen ab. Die Folge war, dass Orks und Goblins wieder tief in das Reichsgebiet eindringen konnten. Ansiedlungen wurden verwüstet, ganze Provinzen gingen verloren. Das schrecklichste Ereignis war der *Erste Zug der Oger*: **871 v.BF** drangen aus dem Raschtulswall etwa 100 Oger hervor, erstürmten die Palisaden Gareths, zerstörten die Stadt völlig und erschlugen sämtliche Einwohner, um sie während eines tagelangen Gelages zu verspeisen. **866 v.BF** gelang den Tulamiden in der *Schlacht bei Anchopal* ein bedeutender Sieg gegen die Bosparaner.

Der Niedergang war nur noch eine Frage der Zeit. Am Ende der *Trollkriege* im Jahr **856 v.BF** waren die aventurischen Trolle fast vollständig ausgerottet, doch hatte die kaiserliche Armee einen hohen Blutzoll entrichten müssen. Im gleichen Jahr starb auch – vor Gram, wie viele sagen – Belen-Horas. Die Priesterschaft erließ daraufhin ein Gesetz, nach dem sich kein Kaiser jemals wieder in den Götterstand erheben dürfte.

Die Besiedlung der Zyklopeninseln (875 bis 827 v.BF)

Kriege gegen die Zyklopen

Früh ließen sich Fischer auf den Inseln Arkis und Tenos nieder. Als Siedler ab **875 v.BF** auch die anderen Zyklopeninseln betreten wollten, zerbarsten viele ihrer Schiffe unter dem Steinhagel von Zyklopen. Die schweren Kämpfe in den nun folgenden *Zyklopenkriegen* konnten die Bosparaner nach einigen Jahren für sich entscheiden, doch der Ausbruch des *Amran Kutaki* im Jahr **871 v.BF** vernichtete die bosparanische Flotte bis auf ein einziges Schiff. Danach gehörten die Küsten zwar den Menschen, doch lange Zeit waren die Inseln nichts als Schlaf- und Trockenplätze der Fischer vom Festland.

Erste Siedlungen und Erforschungen

Mit der Gründung von Rethis im Jahr **856 v.BF** begann die eigentliche Erschließung der Zyklopeninseln, und **850 v.BF** folgte Teremon auf der Insel Pailos. **848 v.BF** wurde *Aldara von Kuslik* als Statthalterin eingesetzt und begann eine Kartographierung des Archipels. Ihr Sohn *Horadan von Rethis* wurde später zum erblichen Archon der Zyklopeninseln erhoben.

Das Orakel von Balträa

In die Besiedlungszeit fällt das Erscheinen *Garafans*, der als Marschall der Greifen im Gefolge des Praios gilt und sich im Jahre **837 v.BF** auf der Insel Baltrea Kaiser *Seneb-Horas II.* offenbarte. Dieses Ereignis führte zur Errichtung des Praios-Orakels von Balträa, das noch heute existiert.

Die Friedenskaiser (856 bis 619 v.BF)

Im Jahr **856 v.BF** wurde *Seneb-Horas II.* Kaiser in Bosparan und leitete die Ära der *Friedenskaiser* ein: Der Sohn des unglücklichen Belen-Horas war gerade acht Jahre alt, als sein Vater starb, weshalb für die nächsten zehn Jahre ein *Regentenrat* die Regierungsgeschäfte übernahm. Die Weisen regierten das Land mit Umsicht und Gelassenheit und bereiteten gleichzeitig den jungen Kaiser auf sein schweres Amt vor. So legte der Rat den Grundstein für eine friedliche, segensreiche Epoche.

Zunächst zogen sich die militärisch geschwächten Bosparaner aus den Mittellanden zurück, und der Regentenrat verzichtete **854 v.BF** zugunsten der inneren Stabilität auf eine Rückeroberung der abtrünnigen Provinzen Nostria und Andergast. Aus gleichem Grund nahm Senebs Tochter *Asmodena-Horas* Gebietsverluste an die Al'Hani hin: Diese hatten **811 v.BF** Rommilys zerstört und Beilunk erobert.

799 v.BF erscholl erstmals der Schreckensruf "Die Thorwaler kommen!" an der Küste des Lieblichen Feldes, als die Stadt Grangor einer Plünderung und Brandschatzung durch die Nordleute zum Opfer fiel.



Erst im Laufe der kommenden Jahrhunderte wuchs das Alte Reich wieder, doch diesmal langsam und maßvoll. Unter *Nasul-Horas* wurde **762 v.BF** Brabak gegründet, und sein Sohn *Arn-Horas* erschloss Darpatien und die Koschberge, was schließlich zur Entstehung der Provinzen Nordmarken und Albernia führte. *Yulag-Horas* gelang **699 v.BF** die friedliche Unterwerfung der Al'Hani und Araniens. Unter *Svelinya-Horas* wurde **650 v.BF** mit der Errichtung der *Rommilyser Mark* (die sich nominell bis zum Neunaugensee im Norden und bis zum Radrom im Osten erstreckte) das Zentrum des Kontinents konsolidiert. Der Kaiserin gelang auch die kampflose Inbesitznahme des östlichen Regengebirges aus der Hand der Tulamiden, so dass sie ihren Nachfahren das bislang größte Reichsgebiet der Geschichte vererben konnte.

Kaiserliche Anekdoten I

Im Jahr **743 v.BF** ließ *Nasul-Horas* ein riesiges Prachtgrab für seine Gemahlin errichten, das in der Folgezeit als so genanntes 'Nasuleum' zahlreiche Nachahmer fand. Noch heute kann man die Ruinen des inzwischen verfallenen Grabmals südlich von Alt-Bosparan finden.

Yulag-Horas erkor sich Arivor zur Winterresidenz, da er zeit seines Lebens unter einer unerklärlichen Kälteempfindlichkeit litt: "Mein Arivor ist mir ein lieber warmer Ort, wenn im Yaquirtal die Stürme pfeifen." Derselbe Kaiser wusste eine besonders fähige Leibmagierin an seiner Seite: *Jandora von Bosparan*. Sie entwickelte und vereinheitlichte Stab- und Kugelzauber und vermachte viele davon der Nachwelt durch ihr berühmtes Werk *Die Magie des Stabes* (**719 v.BF**). Jandora gab schließlich selbstlos ihr Leben, um den Kaiser vor einem entfesselten Dämon zu schützen. Sie wird insbesondere an der *Halle der Antimagie* zu Kuslik als Vorbild verehrt.

Als der Diamantene Sultan *Hasrabal al'Milta* in der berühmt gewordenen *Khunchomer Korrespondenz* **641 v.BF** einen Dschinn mit tulamidischen Kunstwerken und einer Liste der von ihm beherrschten Länder nach Bosparan schickte, erhielt er als Antwort von Kaiserin *Svelinya-Horas* den durchlöcherten Panzer eines seiner Generäle – zusammen mit einer Liste jener Länder, die sie zu erobern gedachte. Hasrabal reagierte auf die Antwort derart schockiert, dass er das Land östlich des Regengebirges räumen ließ.

Rohafan der Einäugige

Palakar auf der Zyklopeninsel Pailos wurde angeblich während einer Mondfinsternis am **3. Namenlosen Tag 684 v.BF** gegründet. In der Tat sollten in den folgenden Jahrzehnten und Jahrhunderten immer wieder namenlose Umtriebe den Archipel erschüttern. Im Jahr **653 v.BF** ließ der uralte Archon *Rohafan 'der Einäugige' von Pailos* (751-652 v.BF) alle Praios-Geweihten grausam zu Tode foltern und die Gläubigen verfolgen. Doch am ersten Jahrestag des Massakers ging sein Palast in Flammen auf. Alle Versuche, das Feuer zu löschen, blieben vergeblich – der Leichnam des Archons (und mutmaßlichen Priesters des Namenlosen) wurde nie gefunden.

Fran-Horas (619 bis 564 v.BF)

Haldur-Horas, der Sohn des letzten Friedenskaisers, schien zunächst in die Fußstapfen seines Vaters treten zu wollen. Doch als er unmittelbar nach seiner Krönung das ganze Reich bereiste, erweckte der Reichtum Gareths seinen Neid. Die Türme in Gareths Stadtmauern waren höher als die in Bosparan, und in den Tempeln standen Götterbilder aus purem Gold. Haldur-Horas war zutiefst empört – trotz des jubelnden



Fran-Horas

Empfangs, den ihm die Menschen in Gareth bereiteten. So verfasste er bei seiner Rückkehr nach Bosparan **619 v.BF** den sogenannten *Gareth-Erlass*, der der Stadt horrende Steuererhöhungen und Abgaben aufdrückte. Die Folge war eine Revolte, bei der die Bürger Gareth zur freien Stadt erklärten. Haldur-Horas antwortete **618 v.BF** mit einer Belagerung durch die Bosparanische Armee. Nach 200 Tagen mussten die Garether Bürger aufgeben und sich mit noch höheren Steuerzahlungen abfinden. Zwei Monate später wurde Haldur-Horas mit einem ölig-purpurn schimmernden Dolch ermordet – und obwohl die Täter nie gefasst wurden, war man in Bosparan überzeugt, dass die Kaisermörder in Gareth zu suchen seien. Dies läutete eine düstere Ära ein: Kronprinz Fran war bisher durch Umsicht, bestechende Intelligenz und ungewöhnliche Zaubermacht aufgefallen. Stiftungen wie die *Academia der Hohen Magie zu Punin* (**619 v.BF**) hatten seinen guten Ruf gemehrt. Nun machte er es sich zur Lebensaufgabe, die Mörder seines Vaters zu finden, und verwandte alle seine Talente darauf, eine Tyrannenherrschaft sondergleichen zu errichten. Jahr um Jahr zogen seine Häscher nach Gareth, suchten wahllos unter den Bürgern einige Opfer aus und schafften sie nach Bosparan, wo sie ausnahmslos zu Tode gefoltert wurden. Gleichzeitig presste der Kaiser die in Ungnade gefallene Stadt bis aufs Blut aus. Eine starke Garnison der kaiserlichen Armee sorgte mit brutalen Mitteln dafür, dass sich die Garether Bürger nicht erneut erhoben. Kaiser *Fran-Horas* erhielt bald im ganzen Reich den Beinamen 'der Blutige'. **606 v.BF** besuchte er Al'Anfa, in dessen Nähe damals das Zentrum des unheimlichen Wudu-Kults lag. Man vermutet, dass sich Fran-Horas dort dunkler Geheimnisse bemächtigte. Auch führte er kurz nach seiner Rückkehr die Sklaverei wieder ein. Als Archon *Pelmides von Rethis* daraufhin die Unabhängigkeit der Zyklopeninseln anstrebte, ließ Fran ihn **600 v.BF** vierteilen und setzte seine Adoptivtochter *Menkirdes von Rethis* als Königin der Inseln ein.

Zur Durchsetzung seines Willens errichtete der Kaiser Monumente, die noch nachfolgende Generationen in Staunen versetzten. Die Gründung Wehrheims im Jahr **601 v.BF** sollte eine Konkurrenz für Gareth schaffen. **597 v.BF** wurde die militärisch bedeutsame *Reichsstraße II* von Wehrheim über Gareth nach Almada fertig gestellt. Und **580 v.BF** befahl Fran den Bau des Leuchtturms von Sylla als "leuchtende Südspitze des Reiches".

Die Erste Dämonenschlacht

Das Alte Reich hatte noch niemals einen grausameren Herrscher erlebt. Das Volk war verzweifelt und sehnte sich nach den Zeiten der Friedenskaiser zurück. Im Jahr **569 v.BF** kam es so zum *Zweiten Garether Bürgeraufstand*. Diesmal sollten die Garether allerdings nicht alleine bleiben, denn viele Feinde Frans strömten in der Stadt zusammen, so dass sich die bosparanische Strafexpedition bei ihrem Eintreffen doppelt so vielen Gegnern gegenüber sah, als sie erwartet hatte. Die Armee zögerte. Der General mochte den Angriffsbefehl nicht geben. Als der Kaiser von der neuesten Entwicklung erfuhr, brach er mit einer zweiten Streitmacht selbst nach Gareth auf. Derweil hatten sich **Anfang 568 v.BF** zahlreiche Streiter der Provinzen Albernia und Nordmarken unter dem Banner des berühmten Recken *Hlûthar von den Nordmarken*, dem Träger Siebenstreichs, versammelt, um den Garethern zur Hilfe zu kommen.

Schließlich trafen das bosparanische Heer unter Fran-Horas und die viele tausend Kämpfer umfassende Streitmacht Hlûthars vor den Toren Gareths in einer gewaltigen Schlacht aufeinander. Als die Garether Bür-



ger das Herannahen von Freund und Feind beobachteten, entschlossen sie sich zu einem Ausfall, um sich mit dem Entsatzheer zu vereinigen. Die Schlacht dauerte vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht hinein und forderte hohen Blutzoll auf beiden Seiten. Letztendlich aber neigte sich das Kampfglück zugunsten der Aufständischen. Die Kaiserlichen begannen Schritt für Schritt zurückzuweichen, als ein flammender Blitz herabzuckte und das Schlachtfeld minutenlang in gleißendes Licht tauchte. Aus dem zackigen, brennenden Stamm lösten sich finstere Gestalten und fuhren unter das Heer der Bürger: Der Kaiser auf seinem Feldherrnhügel hatte erzdämonische Mächte beschworen.

In kopfloser Panik wandten sich die Bürger zur Flucht, doch vor den Gesichtslosen gab es kein Entrinnen. Auch Hlûthar und viele seiner Getreuen fanden den Tod. Als das Schlachtfeld auf der einen Seite leergefegt war, wandten sich die Schattengestalten um und gingen auf die Reihen der vor Entsetzen starren Kaiserlichen zu. Später wurde behauptet, man habe den Kaiser in schrillen Tönen schreien hören: "Diese nicht! Nicht diese, bei Boron und allen Finstersphären!" Doch das Rufen war vergebens. Als die Dämonen wieder aus der Dritten Sphäre verschwanden, hinterließen sie nichts als Leichen und einen Ort des Schreckens: die *Dämonenbrache*.

Nur mit einer Hand voll Getreuer kehrte Kaiser Fran-Horas nach Bosparan zurück. Obwohl er vom Tage der Schlacht bis zu seinem Tode nicht nur kein einziges Wort mehr sprach, sondern auch keinen Bissen mehr aß, sollte er noch weitere vier Jahre leben. An seinem Todestag **564 v.BF** hallten fünf Stunden lang schreckliche Schreie, die kaum von einem Menschen zu stammen schienen, durch den Kaiserpalast. Als die Diener endlich den Mut aufbrachten, die kaiserlichen Gemächer zu betreten, fanden sie Schlaf- und Wohnräume in völliger Verwüstung. Die sterbliche Hülle Fran-Horas' des Blutigen entdeckten sie nicht. **204A**

Die *Erste Dämonenschlacht* markierte den Wendepunkt in der Geschichte des Alten Reichs. Viele der stärksten Führer waren gefallen, und bald sollten Chaos und Finsternis herrschen, die auch vor dem Kernland am Yaquir nicht halt machten.

Das Königreich beider Hylailos

Nach der ersten Dämonenschlacht kamen viele Flüchtlinge auf die Zyklopeninseln und innerhalb kürzester Zeit verdoppelten sich die Einwohnerzahlen der Städte Palakar, Rethis und Teremon. Während in den größeren Ansiedlungen immer gewaltigere und prunkvollere Paläste entstanden, mussten Bauern, Bergleute und andere Leibeigene immer mehr schuften, um der kleinen Oberschicht das luxuriöse Leben zu ermöglichen.

567 v.BF kam es zu einer Revolte der Leibeigenen auf den Zyklopeninseln, die **566 v.BF** von Prinz *Zesrad von Rethis* blutig niedergeschlagen wurde. Nach dem Sieg nahm Königin Menkirdes den Titel einer *Thalassokratin* (aur.: Seeherrscherin) an. Ihr Ausspruch "Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos" wurde zum geflügelten Wort für die Einheit des Archipels – daher die poetische Umschreibung "Königreich beider Hylailos" für die Zyklopeninseln. Im Jahr **552 v.BF** trat Zesrad als neuer Thalassokrat die Nachfolge seiner Mutter an und führte – unbehelligt von Bosparan – ihre unerbittliche Herrschaft fort.

Die Dunklen Zeiten (564 bis 162 v.BF)

Mit dem Tod des Tyrannen im Jahr **564 v.BF** versank das Bosparanische Reich für die nächsten vierhundert Jahre in den 'Dunklen Zeiten'. Zwar konnte sich im Lieblichen Feld unter wechselnden, einander befehdenden Dynastien der Schein einer Kaisermacht halten, doch die Provinzen versanken in Barbarei oder gingen an Orks und Goblins verloren. Wissenschaft, Alchimie und Künste lagen danieder. Die mühsam den Wäldern abgetrotzten Acker wurden wieder von der Wildnis in Besitz genommen. Auf den gepflasterten Reichsstraßen wuchsen Kräuter und Büsche.

Zahlreiche seltsame Kulte blühten in dieser Zeit auf, und Schamanen und Dämonenbeschwörer übernahmen mancherorts die Rolle der Geweihten. Im Kusliker Hesinde-Tempel stellte man ein großes Standbild des Orkgottes Brazoragh auf, um ihm zu huldigen. Teile der leidenden Bevölkerung verehrten Horas, den heiligen Gründervater, als Gott und beteten für seine Rückkehr. **205C**

Derweil kamen und gingen die Kaiser auf dem Adlerthron. Von alter Macht und Würde war ihnen wenig geblieben. Auf Fran-Horas folgte die kurze Dynastie der Olrukiden. *Olruk-Horas I.* scheiterte **547 v.BF** kläglich bei dem Versuch, einen Aufstand in Sylla niederzuschlagen. Unter seinem Nachfolgers *Olruk-Horas II.* blühten verschiedene Todeskulte auf. Besondere Aufmerksamkeit erlangte der Boron-Priester *Nemekath*, der nach einem missglückten Staatsstreich **495 v.BF** mit seinen Anhängern auf die Zyklopeninseln verbannt wurde.

Der Todeskult des Nemekath

502 v.BF tritt der Boron-Priester *Nemekath* (532-479 v.BF) aus dem Schatten der Geschichte, als 400 Anhänger seines Todeskults in Kuslik einen Massenselbstmord verübten. Er sah sich in seinen Lehren bestätigt und begann einen Pilgerzug durch das Liebliche Feld. **500 v.BF** rief Nemekath in Bosparan Boron zum Höchsten aller Götter aus. Ein anschließender Umsturzversuch misslang, und Nemekath geriet in Gefangenschaft. Aus Furcht, einen Märtyrer zu erschaffen, ließ der Kaiser Nemekath nicht hinrichten, sondern verbannte ihn **495 v.BF** auf die Zyklopeninseln. Dort machte Nemekath die Stadt Palakar im Nordwesten von Pailos zum Zentrum seines blutigen Kultes – zur "Stadt des Allgegenwärtigen Raben".

Im Alter sympathisierte Thalassokrat *Zesrad von Rethis* mit dem blutigen Kult. Er adoptierte – selbst kinderlos – **493 v.BF** seinen Geliebten *Tjineus* und bestimmte ihn zu seinem Nachfolger. Dieser war nur der erste einer Reihe von schwachen Herrschern, die künftig im Schatten Palakars regieren sollten und ihre Zuflucht im Dunst der Rauschkrautorgien suchten. Nemekath selbst starb **479 v.BF** in Palakar, sein mumifizierter Leichnam wurde dort bestattet.

Der Bildhauer *Aisyphan Osakis* wurde **385 v.BF** mit der Fertigung einer Statuette beauftragt, um den Gott der Vulkane gnädig zu stimmen. Er schuf den sogenannten *Finger Ingerimms*, ein Stück Lavagestein, das in groben Zügen einen schmiedenden Zyklopen darstellte. Doch dem Seekönig, einem Anhänger Nemekaths, gefiel das Werk nicht, und er ließ den Erschaffer im Zorn erschlagen. Dies erzürnte offenbar den Gott, denn im gleichen Jahr erbebte der Vulkan *Amran Nemoras* und begrub Palakar unter Asche und Glut.

Der Hohepriester *Nihrman* überlebte die Vernichtung der Stadt auf wundersame Weise und zog mit seinen letzten Getreuen nach Mengbilla, wo er die 'Kirche der Nacht' begründete. Seine Nachfolger brachten viele hundert Jahre später den nemekathäischen Boron-Kult nach Al'Anfa. In Punin bildete sich unmittelbar nach dem Untergang Palakars eine Gegenbewegung zu den Nemekathäern. Mit der Zusammenstellung des *Schwarzen Buches* legte sie die Grundlagen des *Puniner Ritus* der Boron-Kirche. **205A**

Im Jahr **490 v.BF** wurde Olruk-Horas II. durch den ursprünglich aus Thorwal stammenden General *Halmar* gestürzt. **482 v.BF** erklärte sich in Belhanka *Bender der Einäugige* zum "Kaiser aller Länder" und schlug ein Jahr später das Heer Halmars am Sikram. **481 v. BF** wurde so zum 'Zweikaiserjahr' mit den konkurrierenden Hauptstädten Belhanka und Bosparan.



Admiral *Dozman* erklärte beide Kaiser für abgesetzt und ließ sie meucheln. In Dozmans kurze Regierungszeit fallen ein strenger Bann gegen den Kult des Namenlosen, Maßnahmen gegen Druiden und Verbote verschiedener 'Götzenkulte'. Trotz der Stiftung eines Tempelneubaus zu Ehren Efferds in Kuslik verließ ihn der Segen der Götter, denn Dozman verschwand **477 v.BF** mit seiner Galeere *Schwertfisch von Kuslik* westlich von Pailos im Meer der Sieben Winde.

Die Erste Republik

Einer Legende nach gewährte Kaiser *Bender-Horas* **481 v.BF** den Bürgern seiner Hauptstadt Belhanka die Freiheit, ihre inneren Angelegenheiten selbst zu regeln und einen Magistrat zu wählen. Andere schreiben dieselben Privilegien *Dozman-Horas* zu, der sich damit die Gunst der Belhankaner erkaufen wollte, obwohl er Bosparan den Vorzug gab.

Liegen bereits die Anfänge der 'Ersten Republik' im Dunkeln, so ist ihr weiteres Wirken kaum klarer zu fassen. Denn diese frühe städtische Selbstvertretung fand unter dem Ansturm der Thorwaler ihr Ende – ebenso wie viele Dokumente. Der Brand Belhankas **um 260 v.BF** vernichtete die meisten Spuren, und weitere wurden von den Gewaltherrschern der Folgezeit getilgt.

Beliebte Volkssagen der Coverna zeichnen die Erste Republik als idyllischen Ort inmitten der dekadenten Dunklen Zeiten, als wegweisende Herrschaft der Besten und Gerechtesten. Einige Forscher suchen nach Beweisen für diese Behauptungen, andere halten die ganze Geschichte für nichts als ein Märchen, das Belhankas heutige Politik rechtfertigen soll. **205C**

Yarum, ein Großneffe von Olruk II., wurde am **19. Rahja 477 v.BF** in Bosparan zum Horas gekränzt. Er erbte ein Reich, in dessen Kernlanden Dekadenz herrschte, die sich in wüsten Orgien, Arenaspielen, Rauschkrautgenuss und exzessivem Sklavenverbrauch äußerte. Immerhin konnte Yarum-Horas in seiner über 50-jährigen Regentschaft eine Illusion des alten Glanzes wiederherstellen – auf Kosten der Provinzen. Wichtigste Maßnahme war die **444 v.BF** erlassene *Lex Imperia*:

»Zum Wohle der Allgemeinheit erklären Wir, Yarum-Horas ..., das Gebiet zwischen Südask, Eternen und Phecadi sowie die Reichsstraßen zum Kaiserlichen Gebiet, das unserer Oberhoheit untersteht. Die unten aufgeführten Gebiete werden zu unabhängigen Provinzen im Range von Herzogtümern erklärt, und folgender Steuersatz wird erhoben ... «

Um diesen Erlass durchzusetzen, sandte der Kaiser bewaffnete Gesandtschaften in die Rommilyser Mark und die Nordmarken, nach Tobrien und Baliho. Der Königstitel wurde den Provinzherrschern aberkannt, da ihre Verwandtschaft zum Kaiserhaus, auf der diese herausgehobene Stellung ursprünglich beruht hatte, kaum oder gar nicht mehr gegeben war. Als Herzöge setzte er die lokalen Machthaber vielmehr in die Pflicht, persönlich mit ihrem Gefolge Kriegsdienste zu leisten und überließ ihnen dafür kaiserlichen (meist verwilderten) Grundbesitz. Im verzweifelten Versuch, der Abgabenlast und Wehrkosten Herr zu werden, setzten viele Herzöge dieses Prinzip im Kleinen fort und schufen somit die Vorläufer einer Lehenspyramide. Die Zyklopeninseln blieben als einziges Königreich von dieser Regelung ausgenommen.

Im **4. und 3. Jahrhundert v.BF** wurden das Liebliche Feld und die Zyklopeninseln von Angriffen der Thorwaler schwer erschüttert. In einem spektakulären Raubzug fuhren am **9. Travia 331 v.BF** sechzehn Drachenboote den Yaquir aufwärts, besetzten Nord-Bosparan und verbrannten alle Brücken über den Fluss. Fast eine Woche blieben sie und plünderten die Stadt bis auf den letzten Kreuzer aus. Erst als ein Entsatzheer aus Kuslik eintraf, zogen sich die Thorwaler zurück.

Als **331 v.BF** tulamidische Einwanderer im weitgehend entvölkerten Oberyaquirien das *Emirat Al'Mada* ausriefen, riss **329 v.BF** General *Jel* die Macht an sich. Der 'Soldatenkaiser' umgab Bosparan zum Schutz mit den *Jelianischen Mauern*, gründete *Jelenvinia* (Elenvina) als Heerstation in den Norden und besiegte **303–300 v.BF** in einem Feldzug die aufständischen Al'Hani.

Doch die militärischen Siege des Kaisers waren nicht von Dauer, denn ihm folgten weniger fähige Herrscher nach. Die Schwäche wähnend, nahmen die Thorwaler ihre Heerfahrten wieder auf: **Um 260 v.BF** plünderten sie wochenlang das Sikramtal und steckten Belhanka in Brand. **253 v.BF** fielen zudem die Orks unter *Nargazz Blutfaust* ins Reich ein und hielten auf Jahre Greifenfurt und Baliho in ihren Klauen. **207 v.BF** besiegte Großsultan *Ghulshev von Elem* ein bosparanisches Heer in der *Dreivölkerschlacht* und eroberte das nominell zu den kaiserlichen Kernlanden gehörende Belenas. Der Aufstieg des Elemitischen Großreichs schien ebenso unaufhaltsam wie der Niedergang des Bosparanischen Imperiums.

In dieser Zeit gewannen die *Despoten von Despiona* an Einfluss, eine Dynastie autokratischer Priesterfürsten, die ab **220 v.BF** Chababien und Teile der Coverna unterwarfen. Ihr Pantheon umfasste – vermutlich von der *Kosmogonika* inspiriert – zwölf Götter, unter denen jedoch auch der stiergestaltige *Rasrag*, *Dakor der Drache* und *Orvai mit dem Widderkopf* waren.

Die *Kosmogonika*

Die Prophetin *Illumnestra* erlangte, "als die Zeiten am dunkelsten waren" (wann genau, ist nicht überliefert), Visionen über die Schöpfung und den Untergang der Welt. In ihrer *Kosmogonika* beschrieb sie bereits – ohne ihre Namen zu nennen – eine Einheit der zwölf Götter, die erst lange nach ihrem Tod durch *Silem-Horas* kanonisiert wurden. Aus den Jüngern der Prophetin entstand der *Bund des Wahren Glaubens* (**WdG 143 ff.**), dessen ältestes und wichtigstes Kloster *Mantrash'Mor* in den Goldfelsen liegt (siehe S. 115).

Kaiserliche Anekdoten II

Die wichtigsten Männer am Hof der Olrukiden waren Priester, Auguren und Astrologen. *Olruk-Horas I.* umgab sich mit einer großen Leibgarde aus fanatischen Praios-Anhängern, der 'Legion der Sonne', *Olruk-Horas II.* dagegen setzte auf eine 'Legion Rondras'. Beide scheiterten jedoch bei dem Versuch, Ordnung im Reich durchzusetzen.

Yarum-Horas besaß wegen seiner Rauschkrautorgien übelsten Körpergeruch, den er durch schwere Duftwasser zu übertünchen suchte. Da der gesamte Hof den Kaiser imitierte, muss dies ein Ort der Pestilenz gewesen sein.

Niothia-Horas liebte Kirschen so sehr, dass sie das Fällen eines Kirschbaums bei Todesstrafe verbot. Die heutige Verbreitung verschiedener Kirscharten in Yaquirien ist auf sie zurückzuführen, ebenso eine Verehrung der Kirschblüte in Kunst und Poesie.

Dalek-Horas I. feierte eine Orgie nach der anderen. Die zelebrierten Genüsse sollen so extravagant, originell und schockierend gewesen sein, dass er im Volksglauben als Heiliger Rahjas oder Erwählter Levthans gilt.

Die Seekriegerzeit

Nach dem Untergang Palakars unterwarfen ab **385 v.BF** Thorwaler Piraten fast alle Inseln des Zyklopenarchipels. Ihr in Rethis herrschender Anführer nannte sich *'See-Kuning'* (Seekönig).



Statt einer Dynastie entwickelte sich eine Abfolge von Adoptivkönigen. Der letzte war Seekönig *Mironos von Rethis*, einer der fähigsten Strategen der Dunklen Zeiten. Er eroberte sogar Festland am Chabab (wo er **233 v.BF** in Neetha das *Seekönigliche Schloss* erbauen ließ) und ließ sich den Titel 'Seekönig' von Kaiser *Usim-Horas II.* für alle Zeiten bestätigen.
Als er **231 v.BF** starb, hatte sich das alte System überlebt: Aus den seeräuberischen Besatzern war durch Vermischung mit dem Volk ein neuer Adel geworden, und nur noch die Tradition des Hylailer Seesöldnertums erinnert an diese Piratenzeit.

Die Kusliker Kaiser (162 v. BF bis 0 BF)

Als *Dalek-Horas III.* im Jahr **162 v.BF** verstarb, war das Reich vollkommen zerrüttet. Im Kampf um die Thronfolge setzte sich *Brigon von Cuslicum* gegen *Dalek IV.* durch. In einer Serie von Feldzügen unterwarf er die aufständischen Kriegsfürsten, deren marodierende Heerscharen als sogenannte *Briganten* noch jahrzehntelang eine Plage darstellen sollten. **150 v.BF** wurde mit Hilfe der erstarkten Rondra-Kirche das Despotat von Despiona bezwungen. Die Legionen des Kaisers zerstörten die Stadt derart gründlich, dass "sogar die Steine weinten".
Brigon-Horas erneuerte alte Gefolgschaften, erließ kluge Gesetze und bekämpfte unnachgiebig alle Widersacher. Er einte das Reich, begründete die Dynastie der *Kusliker Kaiser* und leitete im Alter mit der Eroberung Syllas im Jahr **115 v.BF** bereits die Rückkehr Bosparans auf die Weltbühne ein. **206A**



Silem-Horas

Der Bund von Land und Meer

Als im Jahr **118 v.BF** eine schwere Seuche die Zyklopeninseln heimsuchte, ging Seekönig *Merymakos* einen Bund mit einer Dryade des Zauberwaldes von Phenos ein, mit deren Hilfe er die Kranken heilen konnte. Danach kehrte der alte König nach Phenos zurück und übergab dort seinem Sohn *Tyndareos* eine Krone aus geflochtenen Pinienzweigen als Zeichen der Herrschaft. Dieser nahm in Rethis die zyklopäische *Delphinkrone* entgegen und pflanzte die Pinienzweige der provisorischen Krone im 'Hain der Könige' ein. Dies besiegelte den *Bund von Land und Meer* zwischen Menschen und Feen. Auf die gleiche Weise wird der Bund seitdem bei jeder Thronfolge erneuert.

Die Nachfolge Brigons trat **110 v.BF** sein Sohn *Silem-Horas* an, der zuvor dessen oberster Feldherr gewesen war. Nachdem er eine Revolte niedergeschlagen und den Anstifter *Dalek (V.)* dem Tod durch Enthaupten und Zerteilen unterworfen hatte, waren alle Gegner der Kusliker verstummt. Nach der Vernichtung Elems **106 v.BF** durch den *Stern von Selem* trieb Silem-Horas die Ausdehnung des Reichs voran: Er befahl **um 100 v.BF** den Bau einer befestigten Küstenstraße von Grangor bis Drôl und eroberte Belenas (Mengbilla) zurück.
Unter Silem erblühten Kunst und Kultur. Der Kaiser verschrieb sich den Wissenschaften und der Religion. Er erhob das volkstümliche *Bosparano*, das sich aus dem *Aureliani* der güldenländischen Siedler entwickelt hatte, zur Hofsprache, und war maßgeblich an den Entwürfen der 31 *Kusliker Zeichen* beteiligt, der neuen Schrift seines Reichs.
Vor allem aber erließ Silem in seiner Funktion als oberster Priester des Reichs **98 v.BF** das berühmte *Zwölfgötter-Edikt*. Inspiriert durch die Prophezeiungen *Illumnestras* und eigene Visionen offenbarte er den Menschen die 'zwölf wahren Götter Alverans' – die noch heute verehrten Zwölfgötter. Einige Gottheiten wurden als Halbgötter dem Pantheon zugeordnet, andere als Götzen gebrandmarkt und ihre Verehrung unter Strafe verboten. In Kuslik soll Silem selbst die Statue des Brazoragh aus dem Tempel Hesindes geworfen und dessen Geweihte getötet haben. Dann teilte er den Tag und das Jahr in je zwölf Teile ein.
Im Jahr **89 v.BF** eroberte eine große bosparanische Flotte unter dem persönlichen Kommando des Kaisers Alphana (Al'Anfa), Thalusa und Elem, wo Silem-Horas die nach ihm benannte Bibliothek stiftete. Die zurückkehrenden Seefahrer brachten angeblich den *Selemitischen Schweiß* mit, eine tückische Seuche, die **87 v.BF** Belhanka fast entvölkerte und der vielleicht sogar der Kaiser selbst erlag. **206B**
Kaiserin *Obra-Horas* festigte das Reich durch den Sieg in der *Schlacht auf den Nebelauen*, der **83 v.BF** die tulamidische Herrschaft in Ober-Yaquirien beendete, die Eroberung des Kemi-Reichs **70 v.BF** sowie die **67 v.BF** angeordnete Neubesiedlung Alphanas.
Der größte Eroberer unter den Kusliker Kaisern aber war *Murak-Horas*. Der geschickte Stratege besiegte in zwei Feldzügen **54 v.BF** und **27 v.BF** mit einem vereinigten Heer aus Menschen und Elfen die letzten im Reich verbliebenen Orks und drängte sie bis über den Finsterkamm zurück. Mit dem 'Elfenkönig' *Asralion Sommertau* schloss er **31 v.BF** den *Tralloper Vertrag* über die Unantastbarkeit des Elfenreichs, der bis heute Gültigkeit besitzt.
Dann blies Murak zum Sturm auf die Reste des Diamantenen Sultanats. Mhanadistan war bereits in seiner Hand, als sich die Bosparaner im **Travia 17 v.BF** einer gewaltigen Übermacht von Reiterkriegern gegenübersahen. Trotz hoher eigener Verluste und wegen zögerlicher Schlachtführung seiner Gegner errang der Kaiser in der *Schlacht am Gadang* den Sieg, und das gesamte Gebiet der Tulamiden fiel ihm zu. Murak selbst jedoch starb am **4. Peraine 17 v.BF** an einer Speerwunde, die er sich in der Schlacht zugezogen hatte (**207C**). Bei seinem Tod war alles aventurische Festland südlich der Linie Havena-Trallop-Rulat dem Kaiser in Bosparan untertan.



Odenius der Tüftler

Im Jahr **50 v.BF** wurde *Odenius 'der Tüftler'* (70 v.BF bis 6 BF) Seekönig der Zyklopeninseln. Auf der Suche nach dem *perpetuum mobile* entwickelte er zahlreiche Apparaturen, die noch heute Erstaunen erwecken. Einige seiner mechanischen Wunderwerke gelangten später in den *Orkenhort* und zum Schwarzogerfürsten *Gubbruz* nach Al'Anfa. **207E**

Die Zweite Dämonenschlacht und Bosparans Fall

Den Thron bestieg Muraks einziges Kind *Hela*. Die 'Schöne Kaiserin' regierte zunächst mit Klugheit und sicherem Gespür, und in all ihren Vorhaben war sie so erfolgreich, dass nicht wenige in ihr eine Gesandte der Götter sahen. Die Tulamiden dagegen spürten die harte Hand der Kaiserin, denn der 'Mord' an ihrem Vater hatte in Hela einen Hass auf alles Tulamidische geweckt. Binnen zweier Jahre wurden Tausende Gefangene versklavt oder umgesiedelt, Mitglieder der Oberschicht hingerichtet und legendäre Kulturgüter zerstört.



Hela-Horas

Verblendet durch ihre Erfolge und das unterwürfige Gebaren ihrer Ratgeber, begann die Kaiserin schließlich selbst an die eigene Göttlichkeit zu glauben. Sie rief die Priesterschaft zusammen und legte ihr nahe, sie zur obersten Göttin auszurufen. Einige wenige erinnerten sich an ein mehr als 800 Jahre altes Gesetz, das nach Belen-Horas' Tod die Vergöttlichung eines Menschen verboten hatte, aber sie wurden mit dem Hinweis, dass ein so altes Gesetz unmöglich noch in der Gegenwart gelten könnte, zum Schweigen gebracht. Im Jahr **1 v.BF** wurde Hela-Horas zur 'Herrin aller Menschen und Götter' erklärt.

Insbesondere im wieder mächtigen und stolzen Gareth war man über das offenkundige Sakrileg der Kaiserin empört und schickte eine Abordnung von acht Bürgern nach Bosparan, um die Kaiserin umzustimmen. Hela ließ die Gesandten öffentlich verbrennen und richtete eine Botschaft an die Götter: "Die jetzt zu euch spricht, ist Hela-Horas, eure Herrin. Ich befehle euch, euch nicht in meine Angelegenheiten zu mischen. Wenn ihr gegen mich aufbegehren wollt, dann kommt herab und löscht diese Flammen!" Doch nichts geschah, und vielen nahmen das 'Schweigen der Götter' zum Beweis, dass die Kaiserin selbst den Mächtigen Alverans gebieten konnte. Drei Tage später gingen überall im Lieblichen Feld schwere Regenfälle nieder, der Yaquir trat über die Ufer und die Stadt Bosparan erlebte die schlimmste Überschwemmung ihrer Geschichte.

In Gareth und anderen Provinzen deutete man die Katastrophe als Zeichen, dass die Kaiserin bei den Göttern in Ungnade gefallen war. Ein Heer unter dem Krieger *Raul von Gareth* wurde ausgesandt, um Hela-Horas zu stürzen. Die Kaiserin ihrerseits sammelte die Legionen Bosparans in Arivor und zog den Aufständischen entgegen.

Am **30. Praios 0 BF** trafen die feindlichen Streitmächte in der Nähe des almadanischen Dorfes *Brig-Lo* aufeinander. Die Kaiserlichen waren durch Eilmärsche geschwächt, und mit ihrer Moral stand es nicht zum Besten. Daher zeichnete sich bei Anbruch der Dämmerung ein Sieg der Garether ab. Doch da zuckten Blitze über den nächtlichen Himmel, und die Soldaten beider Heere sahen die Schöne Kaiserin auf ihrem Feldherrnhügel den gleichen Beschwörungstanz aufführen, den ihr Urahn Fran-Horas fast 600 Jahre zuvor getanzt hatte. Und wieder lösten sich gesichtslose Schatten aus der Dunkelheit.

Doch diesmal sollte es anders kommen: In der vordersten Reihe der Aufständischen erschienen vier Kämpfer, gehüllt in strahlende Rüstungen aus Gold, in den Händen weiß glühende Waffen. Es waren, so heißt es, die Götter Praios, Rondra, Ingerimm und Efferd, die den Garethern Mut machten und die Erzdämonen mit einem himmlischen Gesang bannten. Die kaiserlichen Soldaten wandten sich zur heillosen Flucht. "Rache für die Dämonenschlacht!", schrien die Garether und setzten nach. Sie erschlugen jeden Fliehenden, der ihnen in die Hände fiel. Die Kaiserin aber entkam.

Die Garether rückten ungehindert bis Bosparan vor, am **21. Rondra 0 BF** wurde Stadt im Sturm genommen. Erst vor den gewaltigen Mauern der Palastanlage kamen die Garether zum Stehen. Am **22. Rondra 0 BF** fielen Feuerbrände und Blitze vom Himmel herab, und der Boden erzitterte unter mächtigen Stößen. In den Mauern taten sich krachend und berstend riesige Breschen auf. Die Palastwache stellte sich zu einem mutigen, aber aussichtslosen Kampf, dann war der Weg zu den Gemächern der Kaiserin frei.

Im Thronsaal fanden die Garether die 'Schöne Kaiserin' auf dem goldenen Adlerthron sitzend vor, hinter einem Wall aus belebten Skelett-Kriegern. Gerade als sie den Kreaturen das Zeichen zum Angriff geben wollte, ertönte eine Stimme aus dem Nichts: "Es ist zu Ende, Hela!", und die Kaiserin brach tot zusammen, als hätte sie ein Pfeil durchbohrt. Drei Herzschläge später hatte sich die Garde der Untoten in einen Haufen aus Knochen und Waffen verwandelt. Die Garether füllten den Kaiserpalast mit trockenem Stroh und zündeten ihn an, so dass nur rauchgeschwärzte Ruinen blieben.

An diesem Tag endete das Alte Reich.

Das Liebliche Feld unter Garether Herrschaft (0 bis 744 BF)

Nach dem Fall Bosparans war für die Garether die Zeit der Rache gekommen – und es sollte sich zeigen, dass diese maßlos war. Sechs Monate lang – bis zum **19. Phex 0 BF** – zog das siegestrunkene Heer der Bürger durch das Liebliche Feld. Sie plünderten das Land, machten die Städte Bosparan, Arivor und Methumis dem Erdboden gleich und verheerten die übrigen. Am **13. Firun** setzten sie die Kusliker Bibliothek in Brand – angeblich, weil sie ein "Rattenloch und Hort dämonischen Götzentums" war. Als das Heer endlich nach Gareth zurückkehrte, folgte ihm ein drei Meilen langer Tross aus Beutewagen. **208A**

Der Theaterorden und die Protektorate (1 bis 56 BF)

Nach den Garethern kamen die Goblins. Sie raubten den Menschen im Lieblichen Feld das wenige, das dem Bürgerheer entgangen war. Hunger, Armut und Seuchen rafften große Teile der Bevölkerung dahin. Im Jahr **1** eroberten die Goblins unter ihrer Königin *Uspuschanna der Blutigen* Arivor und das umliegende Land.

Erst **3 BF** gelang es, die Goblins aus Arivor zu vertreiben. Im Theater, einem der wenigen erhaltenen Gebäude der Stadt, wurde der



Grundstein des *Heiligen Ordens unserer Herrin Rondra vom Theater in Arivor* (kurz: Theaterorden) gelegt, dessen Ziel die Befreiung des Landes von der Goblinplage war. Erste Marschallin des Ordens wurde *Lutisana von Kullbach*, eine junge Garether Kriegerin. Unter ihrer Führung drängte der Orden die marodierenden Goblins in die Gebirge zurück, vor allem in den Windhag. Gefangene Rotpelze wurden zur Fronarbeit gezwungen. Als Uspuschanna **5 BF** durch die Hand des Theaterritters *Pakhizal al'Marfun* starb, war die Gefahr gebannt.

Im Jahr **6** erhob sich Lutisana zur *Komturin von Phecadien*, um den Wiederaufbau des Landes in ihre Hände zu nehmen. Das Garether Interesse am Lieblichen Feld hielt sie für erloschen. Doch Kaiser *Raul von Gareth* entsandte daraufhin ein weiteres Heer unter der Führung des *Protektors Gorben von Rommilys*, der das gesamte Land zwischen Grangor und Chorhop unterwarf und Lutisana **11 BF** als Hochverräterin hinrichten ließ.

Das Liebliche Feld wurde in Protektorate aufgeteilt: Kuslik, Phecadien, Vorderes Almada, Neetha und Drôl. Seekönig *Merymakos II.* hatte sich **8 BF** den Garethern unterworfen und entging so der Entmachtung. Der Archipel wurde für mehrere Jahrhunderte Flottenstützpunkt und Verbannungsort des Neuen Reichs.

Die Verehrung des Horas wurde verboten, im Protektorat Kuslik (dem 'Herzen der Verderbnis') wurden die letzten Tempel geschleift. Auch der Theaterorden fiel kurzfristig in Acht und Bann, wurde jedoch auf Weisung des Garether Tempels der Rondra bald wieder zugelassen. Ein 'Census und Taxus' im Jahr **15** ergab, dass im ganzen Lieblichen Feld noch 92.500 Menschen lebten – so viele wie 15 Jahre zuvor alleine in Bosparan.

Die Gründer des Theaterordens

Heute sind nicht mehr alle Gründer des Theaterordens namentlich bekannt. Der Legende nach stammten je sechs Kämpfer aus den Reihen der Kaiserlichen und sechs weitere aus dem Lager Rauls. Ihre zwölf Schwerter sollen von Mythrael gesegnet worden sein. Manche der *Löwinnenschwerter* sind heute verschollen.

Zu den nachgewiesenen Gründungsmitgliedern gehören die Garetherin *Lutisana von Kullbach*, der aufständische Tulamide *Pakhizal al'Marfun*, der aus Selem stammende *Salim al'Thona* (als der 'Stier vom Szinto' Hauptmann in Hela-Horas' Leibgarde), der Alhanier *Fedaji ben Nurbad*, die Bosparanerin *Niam da Chabab* und der Aranier *Arkos der Große von Zorgahan*.

Die zur Rondra-Heiligen erhobene Lutisana von Kullbach gilt den Liebfeldern als Märtyrerin, die das Land gegen Garether Tyrannei verteidigen wollte. Während das Haus *Marvinko* sie als leibliche Ahnfrau betrachtet, sieht sich der *Ardaritenorden* in der geistlichen Nachfolge der Theaterritter. **208D**

Das Erzherzogtum Kuslik (56 bis 349 BF)

Im Jahr **56** endete mit der Aufhebung der Protektorate die Besatzungszeit. Kaiser *Debreks* jüngster Bruder *Hardo von Gareth* wurde zum Erzherzog von Kuslik erhoben, einer Provinz, die sich von Grangor bis Methumis erstreckte. Mit Ausnahme von Bosparan wurden alle Städte wieder aufgebaut. **66 BF** entstand die Markgrafschaft Drôl aus den Grafschaften Harodien, Chababien sowie Nord- und Süd-Askanien.

Im Jahr **149** wurde in Belhanka die erste Magierakademie wiedereröffnet, **181 BF** der Grundstein für den noch heute bestehenden Hesinde-Tempel von Kuslik gelegt und **194 BF** die Sklaverei verboten. Es begann der langsame und mühselige Wiederaufstieg.

Der Theaterorden wurde derweil von Kaiser *Gerbald* **177 BF** zur Eroberung und Besiedlung des Bornlands abkommandiert, wohl in erster Linie um den eigensinnigen Rondrianern ein Betätigungsfeld außerhalb der Kernprovinzen zu geben.

Die Statthalter (349 bis 465 BF)

Das Erzherzogtum Kuslik war wieder eine der reichsten Provinzen des Neuen Reichs, als mit der Ermordung Kaiser *Rudes II.* und dem am **4. Travia 335** folgenden *Erntefest-Massaker* die Zeit der *Priesterkaiser* begann. Im gleichen Jahr wurde der letzte Hochmeister des Theaterordens, Prinz *Bogumil von Arivor*, im Theaterrund der Ordensgründung auf dem Scheiterhaufen verbrannt.

Kaiser *Noralec* enthob **349 BF** den mittlerweile 92-jährigen Herzog *Curon* wegen 'Unfähigkeit' seines Amtes und setzte den *Wahrer der Ordnung Berdin von Havena* als Statthalter ein. Während auf den Zyklopeninseln ein (meist einheimischer) Erleuchteter der *Lichtei Balträa* die Bevölkerung ohne allzu große Repressalien lenkte, wurde in Drôl die Würde des Markgrafen dem dortigen *Wahrer der Ordnung* aus der Dynastie *di Balligur* zugesprochen.

Die Herrschaft der Praios-Geweihten entwickelte sich im Lieblichen Feld, das als eine "bekannte Brutstätte des Bösen" galt, zu einem Terrorregime (**208E**), das seinen Höhepunkt im Jahre 465 BF erreichte. Die Schreckensherrschaft hätte wohl früher oder später zu einem Volksaufstand geführt, wenn nicht im gleichen Jahr *Rohal der Weise* in Gareth die Priesterkaiser vertrieben hätte.

Das Herzogtum Kuslik (466 bis 752 BF)

Rohal setzte **466 BF** Baron *Yumin Galahan von Hussbek* als neuen Herzog von Kuslik ein. **Um 473 BF** wurden Corapia und Mengbilla aus der Drôler Mark ausgegliedert.

Handel und Wandel blühten auf. So fand **487 BF** die erste *Große Grangorer Warenschau* statt. **539 BF** führte Rohal im ganzen Mittelreich zudem mit den *Rohalschen Maßen* einheitliche Maße und Gewichte ein.

Im Jahr **569 BF** gestattete der Weise auf Betreiben einiger alter Gründerfamilien den Wiederaufbau Bosparans unter dem neuen Namen Vinsalt. **574 BF** erfolgte auf Wunsch des Kaisers die Gründung der *Anatomischen Akademie* zu Vinsalt. Und **588 BF** wurde in Arivor als Nachfolger des Theaterordens der *Orden der Heiligen Ardare* gegründet.

Die auf Rohals Abdankung folgenden *Magierkriege* (**590–595**) beutelten das Land. Als die Nekromanten von Hylailos **591 BF** mit zwei Geisterschiffen und hunderten Untoten Methumis bedrohten, bannte der Antimagier und Hesinde-Geweihte *Argelion Schlangentreu* die Gefahr unter Aufwendung seiner gesamten Astralkraft in den Limbus. Er versuchte zwischen den Kriegsparteien zu vermitteln, musste jedoch sehen, wie der Magister der Magister *Hergalf de Brisk* **592 BF** mit Waffengewalt in den Konflikt eingriff, um die Magiergilden der Hesinde-Kirche zu unterwerfen und den

Die Tönernen Tafeln des Tykates

Das Lebenswerk des Hesinde-Geweihten *Tykates* (480–552 BF) bestand darin, Heldensagen und Legenden des Alten Reichs und der Zyklopeninseln zu sammeln und sie auf tönernen Tafeln aufzuschreiben. Diese wurden nach seinem Tod an einem Berghang bei Rethis aufgestellt. Obwohl bei einem Erdbeben **878 BF** ein großer Teil der Tafeln zerstört wurde sind die verbliebenen Stücke Anziehungspunkt vieler Reisender und Abenteurer.



Kaiserthron an sich zu reißen. Argelion stellte sich **593 BF** Hergalf entgegen, der von Hesinde selbst mit Stumpfsinn geschlagen wurde, und trat dessen Nachfolge an. Das von ihm berufene *Argelionische Gericht* urteilte ab **597 BF** über die letzten Übeltäter der Magierkriege, darunter auch Angehörige der eigenen Kirche. Unter den Kaisern der Almadaner Dynastie verschlechterte sich das Verhältnis der Liebfelder zu Gareth wieder, denn die blühende Provinz wurde rücksichtslos ausgepresst. Am **27. Praios 686** kam es in Grangor zu einer Hungerrevolte, die von Herzog *Midor Galahan* im Namen Kaiser *Alriks* blutig niedergeschlagen wurde. **690 BF** erließ er das *Subjugats-Statut*, das liebfeldischen 'Patriotismus' zum Verbrechen erklärte (**209A**). Während sich die Kerker mit verhafteten Patrioten füllten und der Zugang zu Akademien und Ämtern für Liebfelder erschwert wurde, gärte der Wunsch nach Eigenständigkeit.

Der Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Felds (744 bis 752 BF)

Der Baliiri-Schwur (744 BF)

Am **27. Praios 744** trafen sich auf dem Jagdschloss *Baliiri* bei Vinsalt *Graf Khadan Firdayon von Vinsalt*, *Graf Thursis ay Oikaldiki von Chababien* und *Tharinda von Marvinko, Gräfin vom Sikram,* sowie Seneschall *Acano ya Torese* von den Ardariten, außerdem die Hochgeweihten der Hesinde und des Efferd, fünf Barone, 37 Edelleute, 21 Kaufleute, neun Magier und die Anführer der Geheimbünde *Trutzfels, Neu-Bosparan* und *Gelbe Hand*. Nach langen Beratungen schworen die Teilnehmer bei ihrem Leben und allem, was ihnen heilig war, das Liebliche Feld vom Garether Joch zu befreien. Während heimlich die Vorbereitungen für den Aufstand begannen, ignorierte Herzog *Olruk* alle Gerüchte und begab sich auf seinen Landsitz bei Gareth.

In der Nacht zum **22. Efferd 744** bestürmten und eroberten Aufständische sämtliche kaiserlichen Festungen zwischen Methumis und Grangor. Einzig die *Alte Burg* in Kuslik konnte von Oberst *Targuin Conchobair* gehalten werden, bis am **2. Firun** eine kaiserliche Streitmacht aus Havena die Belagerten entsetzte. Conchobair wurde zum Dank mit der Grafschaft Winhall belehnt, und im Mittelreich gelten die *100 Tage von Kuslik* heute noch als Symbol tapferen Ausharrens.

Nachdem ein Ultimatum Kaiser *Eslams III.* an die Aufständischen wirkungslos verstrichen war, begann am **10. Firun** das 'Unternehmen Wespennest' – die systematische Zerschlagung aller bekannten Rebellengruppen. Von Brig-Lo aus rückten weitere Regimenter yaquirabwärts vor. Die Rebellen vermieden jedoch jegliche Schlacht um die eroberten Garnisonen und zogen sich in die unwegsamen Goldfelsen zurück.

Die Bedeutung des Baliiri-Schwurs

Natürlich verweisen die Familien und Organisationen, die ein Mitglied der legendären Versammlung stellten, stolz auf ihre Herkunft. Dass etwa die Stadt Grangor einen Vertreter nach Baliiri sandte, nicht jedoch der zögerliche *Graf Leomar Garlischgrötz*, ist ein pikantes Detail, das bei den Grangorer Feierlichkeiten zum Unabhängigkeitstag stets subtil betont wird.

Doch auch für alle anderen ist Baliiri ein Symbol. Der Schwurbund gilt als Geburtsstunde des unabhängigen Lieblichen Feldes, das aus den Ruinen Bosparans wiedererstanden ist. Baliiri ist ein Band, das die eigensinnigen Adligen und Stadtherrschaften zusammenhält. In politischen Diskussionen wird der 'Geist von Baliiri' immer dann beschworen, wenn Einigkeit gefordert ist – vor allem gegen äußere Feinde. Und tatsächlich ist das Liebliche Feld seitdem trotz aller internen Differenzen nie wieder erobert worden.

Partisanenkampf (744–746 BF)

Alle verdächtigen Adligen wurden abgesetzt, das ganze Land unter Kriegsrecht gestellt und die Bevölkerung durch die vielen kaiserlichen Soldaten ausgepresst, denen man auch Misshandlungen und Plünderungen gestattet hatte. Die kommenden Jahre brachten zwar viel Leid über das gemeine Volk, konnten aber die Moral nicht brechen.

Nachdem am **9. Phex 744** Oberst *Yalach*, der Kommandant der *Almadanischen Dragoner* im besetzten Arivor, von einem vergifteten Pfeil getroffen worden war, richtete das Regiment am Folgetag unter den Einwohnern ein Massaker an. *Dragonaden* ist seither ein fester Begriff für brutale Zwangsmaßnahmen. Nach dieser Bluttat schlossen sich auch die letzten Zweifler unter den Ardariten aktiv dem Aufstand an.

Der Kampf der Rebellen wurde zunächst nicht im Sinne der Rondrianer geführt. Die *Partisanen* (bosp.: Parteigänger (der Schwurgemeinschaft von Baliiri)) operierten in kleinen Gruppen von ihren Stützpunkten in den Goldfelsen aus und zermürbten die Garether Besatzer mit Überfällen und Attentaten.

Am **17. Praios 745** setzten tollkühne Rebellen aus Grangor sieben kaiserliche Galeeren im Kriegshafen von Harben in Brand. Im Herbst verweigerte die Stadt Grangor sämtliche Steuerzahlungen an Gareth, woraufhin am **7. Travia 745** fünfhundert Grangorer Bürger in die Silberminen von Angbar verschleppt wurden.

Unterdessen hatte sich Graf Thursis zum Markgrafen von Chababien ernannt. Am **21./22. Rahja 745** gelang es den Neethanern mit einer Flotte aus notdürftig bewaffneten Fischerbooten und Handelskähnen, eine kaiserliche Seestreitmacht aus Mengbilla vor Methumis zum Umkehren zu zwingen. Die *Seeschlacht von Methumis* sollte jedoch das einzige Gefecht südlich des Sikram bleiben.

Des Versteckspiels überdrüssig stellten sich die Ardariten am **19./20. Ingerimm 746** in der *Ersten Schlacht von Arivor* einer offenen Feldschlacht. Zwar erlitten sie eine deutliche Niederlage, doch hatte die Schlacht, so Seneschall Acano, ihnen "die Kriegerehre zurückgegeben" – und ihr Mut spornte die anderen Aufständischen an.

Das Vigilantenheer Bosparan (747–749 BF)

Im **Frühjahr 747** konnte sich Herzog Olruk nur noch auf die Siedlungen im Yaquirtal, die Provinz Venga und die Städte Silas, Methumis und Belhanka stützen. Da erstickte Kaiser Eslam III. an einem Wachtelknöchlein, und die Kaiserwürde ging an seinen unfähigen Sohn *Eslam IV.* Das Heer war monatelang wegen Kompetenzstreitigkeiten handlungsunfähig. Am **22. Rondra 748** wurde Herzog Olruk von einer seiner Kurtisanen stranguliert; ihm folgte *Juban Galahan* nach.

Einen Monat später trat das *Vigilantenheer Bosparan* unter *Gräfin Tharinda von Marvinko* in Erscheinung und befreite die Stadt Silas. Mit dieser Armee begann Tharinda einen Siegeszug und eroberte bis zum **Praios 749** alle kaiserlichen Festungen südlich des Sikram. Am **8. Phex 749** traf das Vigilantenheer nördlich von Silas auf die Hauptmacht der Kaiserlichen. Die erschöpften und schlechter bewaffneten Rebellen wurden in der *Schlacht von Marvinko* fast bis auf den letzten Kämpfer niedergemacht; Gräfin Tharinda starb auf dem Schlachtfeld.

Da *Graf Khadan Firdayon* aufgrund falscher Späherberichte seine Einheiten nach Marudret statt Marvinko gesandt hatte, glauben Tharindas Nachfahren heute noch, der spätere König habe seine Verbündete aus Neid und Ehrgeiz bewusst geopfert.



Der Flug des Roten Drachen (749–752 BF)

Die geschlagenen Rebellen zogen sich wieder in die Goldfelsen zurück. Die siegreiche Armee litt dagegen unter Kriegsmüdigkeit: Bis **Mitte 750** desertierte mehr als ein Drittel der kaiserlichen Soldaten.
Am **11. Rondra 751** brach Graf Khadan mit seinem Heer aus den Goldfelsen hervor und begann einen Feldzug, der aufgrund seines Wappentiers als *Flug des Roten Drachen* berühmt wurde. Am **19. Rondra** setzten mehr als 1.000 Rebellen über den Sikram, am **9. Efferd** fiel Belhanka nach zweiwöchiger Belagerung. Am **27. Efferd** wurde das kaiserliche Heer bei Arivor eingekesselt und in der viertägigen *Zweiten Schlacht von Arivor* besiegt. Am **11. Travia** eroberte Khadan Vinsalt, und am **21. Boron** kapitulierte Bethana.
Die verbliebenen Kaiserlichen verschanzten sich in ihren Winterquartieren Kuslik und Grangor, wo sie von den Rebellen belagert wurden, und warteten auf ihr Ende. Doch es kam nicht zur letzten Schlacht.
Khadan rief die Adligen des Lieblichen Feldes zur Beratung zusammen, Eslam IV. sandte eine Delegation nach Vinsalt. Am **14. Rahja 751** trafen im Kusliker Hesinde-Tempel Graf und Kaiser zu Verhandlungen zusammen. Herzog Juban wurde hierbei vom Kaiser schlicht ignoriert.
Beide Herrscher legten ihren Beratern am **26. Rahja** einen Vertrag vor, der am **1. Praios 752 BF** besiegelt wurde und als *Frieden von Kuslik* in die Geschichte einging. Am folgenden Tag begann der Abzug der kaiserlichen Truppen. Herzog Juban verblieben nur der Fürstentitel, die Stadt Kuslik und die ausgedehnten Galahanschen Hausgüter im Umland. Am **5. Praios 752** wurde Graf Khadan Firdayon in Vinsalt zum ersten König des Lieblichen Feldes gekrönt.

Die Schradoker Zwerge

Die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes nutzten **752 BF** einige erzzwergische Sippen, die seit längerem mit ihren Vettern aufgrund religiöser Differenzen im unterschwelligen Zwist lagen. Mit der Protektion des neuen Vinsalter Königs sagten sie sich von Xorlosch los und gründeten das *Bergkönigreich Phecanowald* in der Gegend von Schradok.

Das Königreich am Yaquir (752 bis 996 BF)

Nach dem Frieden galt es, dem Land eine neue Ordnung zu geben, und zwischen Krone, Adel und Bürgertum begann ein zähes Ringen um Einfluss und Vorrechte. Doch der neue König Khadan wusste, wo er nachgeben und wann er hart bleiben musste. Die Grafen von Grangor und Methumis erhielten den Herzogstitel, Marschall Acano wurde als Erzherrscher der Provinz Arivor bestätigt, die nun dem Ardariten-Orden unterstand, und die traditionellen Thronlande von Yaquirien wurden den Baronen von Bethana zur Verwaltung übertragen. Grangor erlangte **754 BF** die Stadtfreiheit. Alle Verbündeten des Unabhängigkeitskampfes erhielten weitreichende Privilegien, die der Königsmacht später noch so manches Problem bereiten sollten.



Des Königs größter Widersacher aber war Markgraf Thursis von Neetha, der seine 'allein errungene' Souveränität wahren wollte. Diese Haltung gab er erst auf, als **767 BF** ein Reiterheer der *Beni Novad* gegen Neetha zog und nur der Opfergang der *Heiligen Thalionmel* den Untergang der Stadt verhinderte.

»Alles, was schwimmt!«

Der Garether Kaiser *Bodar* versuchte im Jahr **779 BF** den Frieden von Kuslik zu revidieren und die abtrünnigen Liebfelder durch eine vollständige Blockade sämtlicher Landwege in die Knie zu zwingen – auch Drôl und Mengbilla gehörten damals noch zum Kaiserreich. Notgedrungen befahl König *Dettmar*, 'alles, was schwimmt' auf See hinauszuschicken. Als Folge entstand eine Handelsflotte, die den Kontakt vor allem zu den Thorwalern und Nostria, aber auch zum Bornland und nach Maraskan aufbaute und den Grundstein für die Seemacht Vinsalts legte. **805 BF** wurde die Handelsblockade des Lieblichen Feldes aufgegeben.

Thalionmel, die Löwin von Neetha

Beim Angriff der rasenden Reiterhorden der Beni Novad auf Neetha stellte sich am **4. Peraine 767** allein die Kriegerin *Thalionmel von Brelak* auf der Brücke über den Chabab der Übermacht entgegen. In zahlreichen Wellen schickte der novadische Anführer *Tugruk Pascha* seine Reiter auf die Brücke, doch starben sie alle durch die Klinge Thalionmels. Schließlich befahl Tugruk, die Streiterin Rondras mit einem Pfeilhagel niederzustrecken.
Die Novadis stürmten die Brücke, zerstückelten den Körper der toten Heldin und warfen ihn in den Fluss. Ihr Schwert aber trugen sie im Triumph umher. Da raste eine gewaltige Flutwelle den Fluss entlang und riss die Brücke in die Fluten. Niemand, auch nicht Tugruk Pascha, überlebte dieses Götterwunder.
Das Schwert Thalionmels, *Ay'Halam al'Rhondrachai* ("Stahl, der Rondras Ehre schützt"), sank auf den Grund des Chabab und wurde erst **1008 BF** wieder aufgefunden.



Die Kaisertreue der Zyklopeninseln

Nach dem *Frieden von Kuslik* waren die Seekönige kaisertreu geblieben und hatten die Handelsbeziehungen zum Lieblichen Feld gelöst. Doch die erzwungene Handelsblockade gegen das Liebliche Feld traf den Archipel schwer. Eine goldene Nase verdienten sich nur jene Zyklopäer, die vom Mittelreich auf die Inseln verbannte Sträflinge an Sklavenhändler aus Mengbilla und Drôl verschacherten.

Die Kusliker Krise

Durch die Bedeutung des Seehandels war Kuslik zur heimlichen Hauptstadt des Reichs geworden. Zum Eklat kam es **810 BF**, als der Gesandte des frisch gekrönten Kaisers *Bodar II.* seine Aufwartung zuerst Fürstin *Kusmara* in Kuslik, dann König *Alborn* in Vinsalt machte. Der schwelende Konflikt eskalierte zum Bürgerkrieg. **812 BF** ließ sich Kusmara im Kusliker Hesinde-Tempel zur Königin salben, während Alborn die Geldmitteln ausgingen. Seine Anhänger bestürmten ihn, das Neue Reich um Hilfe zu bitten. Alborn entgegnete: "Lieber liefere ich das Liebliche Feld einer Thronräuberin aus als dem Kaiser" – und dankte ab.

Elf Jahre lang regierte noch einmal das Haus Galahan über das Königreich, doch Kusmaras Herrschaft war von Machtgier geprägt. Nach ihrem Tod **823 BF** baten die Adligen fast einstimmig Alborn, den Adlerthron erneut zu besteigen.

Blutige Regentschaft

Mit der Zeit wurde der Königshof immer mehr zum Schauplatz politischer Intrigen. Als bei Königin *Elissas* Tod **866 BF** die Thronfolgerin *Amene* erst vier Jahre alt war, übernahm ihr Vater, Prinzgemahl *Salman von Radoleth*, als *Comto Protector* die Regentschaft. Er ließ fast ein Dutzend Anverwandte unter dem Vorwurf des Hochverrates hinrichten, förderte Denunziationen und baute die Kronämter zu seinen persönlichen Machtinstrumenten aus.

Zu seiner Überraschung war Amenes erste Amtshandlung bei Erreichen der Volljährigkeit im Jahr **880** seine Verbannung auf die kaum erforschte Waldinsel Benbukkula. Salmans 'Blutige Regentschaft' hatte das Reich an den Rand eines Adelsaufstands gebracht und zwang Königin Amene zu Zugeständnissen, die die mächtige Stellung des Kronkonvents begründeten.

Die Drôler Unabhängigkeit

Als sich Mengbilla **858 BF** endgültig vom Mittelreich lossagte und sich der Drôler Markgraf *Praiodor III.* weigerte, seine Loyalität gleichfalls aufzukündigen, erklärten ihn die Handelsfürsten für abgesetzt und Drôl zum Freistaat. Im Folgenden geriet die Mark unter den politischen und religiösen Einfluss Mengbillas, das **862 BF** einen *Generalissimus* samt Söldnertruppe in der Stadt stationierte und sie *de facto* beherrschte.

Beim Versuch, die aufständischen Städte zu unterwerfen, geriet die Westflotte des Neuen Reichs **864 BF** auf der Höhe der Insel Hylailos in einen Sturm. Die meisten Schiffe wurden an den felsigen Küsten zerschmettert, viele sanken auch unter dem wütenden Beschuss der Zyklopen. Dieses Unglück, die *Große Havarie*, besiegelte die Herrschaftsverhältnisse. **209C**

Tabak auf dem Vormarsch

Lange Zeit hielt man Rauchkraut für ein Laster, dem nur rohe und gewöhnliche Menschen verfielen – wie die südaventurischen Söldner, die es während der mittelreichischen Erbfolgekriege weithin bekannt machten. Doch **um 930 BF** wurde im Lieblichen Feld eine mildere Sorte gezüchtet, die sich mit Gewürzen und Früchten aromatisieren ließ. Das Tabakrauchen wurde hoffähig, zunächst in Vinsalt, dann auch in Gareth zur Zeit der kaiserlichen Zwillinge *Bardo* und *Cella*. In diesen Jahren flossen um des Tabaks willen solche Mengen Gold ins Liebliche Feld, dass Kaiser Reto **990 BF** verfügte, im eroberten Maraskan Pfeifenkraut für den Bedarf des Mittelreichs anzubauen.

Hetmann Hyggelik und die Schicksalsklinge

Der Thorwaler Hetmann *Hyggelik* aus Olport überfiel **907 BF** die Zyklopeninseln, tötete eigenhändig Seekönig *Dirimethos den Reichen* und erbeutete von diesem das legendäre Zyklopenschwert *Grimring*. Doch die *Schicksalsklinge* brachte ihm kein Glück, und viele Jahre später starb er im Orkland ebenfalls mit Grimring in der Hand. Auch der letzte Träger der Waffe, Hetmann *Tronde Torbensson*, fand sein Schicksal im Kampf.

Ein Seekönig in der Feenwelt

Während der Erbfolgekriege wollte der junge Seekönig *Palamydas* die Gelegenheit nutzen, sein Reich von Gareth zu lösen. Doch **932 BF** entschwand er bei einem Jagdausflug auf Phenos für mehrere Jahrzehnte in der Feenwelt. Sein entfernter Vetter und Nachfolger *Merymakos IV.* wollte nichts von einem neuen Bündnis wissen und vermied jede Verärgerung Gareths.

Erst **1020 BF** kehrte der einstige Monarch unmerklich gealtert aus der Feenwelt zurück und stellte erfreut fest, dass die Inseln seinem ursprünglichen Plan gemäß nunmehr mit dem Lieblichen Feld verbunden waren. So erhielt *Palamydas Thaliyin* die Delphinkrone zurück, nachdem er Vinsalt die Treue geschworen hatte.

Vinsalter Geheimdiplomatie

Königin *Amene II.* strebte als Erste offen eine Position der Stärke gegenüber dem Mittelreich an. Sie befahl den Bau der ersten Schivonen, die heute der Stolz der Flotte sind, und griff mehrfach in die Erbfolgekriege im Neuen Reich ein.

Zuerst half sie heimlich Herzog *Kunibrand von Tobrien* im *Bornischen Krieg* (**914–920 BF**) mit Geldmitteln aus, um nach dessen Niederlage in der *Schlacht von Eslamsbrück* im *Vinsalter Krieg* (**920–927 BF**) 'Kaiserin' *Rondhara von Albenhus* mit einem Söldnerheer zu unterstützen, das kurzfristig die Nordmarken und West-Almada erobern konnte. Im *Krieg am Großen Fluss* (**927–930 BF)** unterlag Rondhara allerdings gegen Kaiser *Barduron von Gareth,* der ihr Heer in der *Schlacht bei Albenhus* vernichtend schlug. Die enormen Kosten konnte das Königshaus nur mit Hilfe privater Geldgeber decken – ein weiterer Meilenstein für das Patriziat, das seit der Unabhängigkeit immer mehr Einfluss gewann. Diese Zeit kann zudem als Geburtsstunde der in späteren Jahren so erfolgreichen Vinsalter Geheimdiplomatie gelten.

Die Grangorer Admiralin *Yaquiria ter Rißen* entdeckte und kartographierte derweil **ab 920 BF** zahlreiche Waldinseln. Damit läutete sie den Kolonialismus auf den Eilanden im Südmeer ein.

König *Therengar* gewann unsterblichen Ruhm durch den unter seiner Ägide in den Jahren **942–950 BF** erbauten großen Kanal, der die Flüsse Sikram und Onjet verbindet. In seine Zeit fiel auch der große Angriff des Kalifen *Chamallah von Unau* auf das Liebliche Feld. In der *Schlacht bei Olbris* am **18. Ingerimm 959** scheiterte die novadische Reiterei an der Disziplin der Vinsalter Pikeniere.



Amene die Große (996 bis 1028 BF)



Amene-Horas

Noch als Prinzessin brachte *Amene* vier Kinder zur Welt und diente ihrem Vater, König *Tolman*, erfolgreich als Diplomatin, etwa in Aranien, dessen Weg in die Unabhängigkeit sie **995 BF** unterstützte und in deren Fürstin *Sybia* sie eine treue Freundin gewann. **996 BF** bestieg sie 30-jährig den Thron als Königin *Amene III. Firdayon* und begann bald, durch geschickte Verträge den Frieden zu sichern und das Land durch umfassende Reformen zu stärken. Zu nennen sind vor allem die große Grundreform **999 BF** und das *Hesinde-Edikt* **1000 BF**.

Amene zeichnete sich durch staatspolitisches Kalkül und äußerste Selbstbeherrschung aus. Wegen ihrer Menschenkenntnis besetzte sie wichtige Ämter immer wieder mit den richtigen Personen. Zahlreiche Spezialisten aus fremden Ländern stiegen unter Amene zu hohen Positionen auf, nachdem sie ihr die Treue geschworen hatten.

Privat erlitt sie jedoch Schicksalsschläge: **1002 BF** starb überraschend ihr geliebter Gemahl *Sirlan von Holdan*. **1006 BF** ließ sich Kronprinz *Jaltek* von alanfanischen Agenten zu einem Komplott gegen seine Mutter überreden und wurde nach dessen Scheitern von seinen Mitverschwörern ermordet. Von diesem Tag an richtete Amene ihre Politik noch deutlicher gegen Al'Anfa aus: Viele ihrer späteren Bündnisse, Koloniegewinne und Feldzüge waren mit kalter Wut geführte Inrahzüge, um die 'Pestbeule des Südens' zu isolieren.

Im **Boron 1008** konnte Amene anhand der *Comto-Ogman-Urkunde* aus den Tagen der Kusliker Kaiser beweisen, dass sie eine direkte Nachfahrin des Kaisers Silem-Horas war. Rufe nach einer Annahme des Horastitels wurden laut, doch wartete Amene noch auf den passenden Augenblick.

Die Fahrten der Roten Harika

Nachdem *Harika ni Coalgha*, wegen ihrer auffälligen Haarfarbe besser bekannt als 'Rote Harika', in ihrer Heimat Albernia in Ungnade gefallen war, trat die erfahrene Seefahrerin **985 BF** in die Dienste König *Tolmans*. Sie erhielt ein Kommando und einen Kaperbrief und begann, das Südmeer zu erforschen.

988 BF wurde Harika während eines gewagten Manövers am Mahlstrom von Setokan weit nach Nordnordost abgetrieben und entdeckte mitten im Perlenmeer die Insel *Korelkin* sowie wenig später die legendären *Singenden Inseln*. Für ihre Verdienste, auch im Kaperkrieg gegen Al'Anfa, wurde sie von Königin *Amene III.* als *Harika von Bethana* in den Adelsstand erhoben, und es heißt, dass sie mit der Monarchin eine persönliche Freundschaft verband.

1015 BF brach Harika mit der Schivonelle *Prinzessin Lamea* zu ihrer berühmten Weltumsegelung auf, die sie von Korelkin am Riesland vorbei ins Güldenland führen sollte – und erst **1022 BF** wieder in den Hafen von Kuslik. Bereits am **2. Phex 1023** segelte Harika – als *Admiralin der Transthalassischen Gestade* – mit einer Flottille erneut gen Güldenland. Abermals brachte sie die Expedition zurück in die Heimat, doch starb sie selbst am **12. Praios 1030** in Sichtweite der Zyklopeninseln.

Als *Königin der Meere* ist die große Entdeckerin unsterblich geworden, und es gibt im Lieblichen Feld kein Kind, das nicht gelegentlich davon träumt, wie die Rote Harika neue Länder jenseits der Horizonte zu erforschen.

Eine ausführliche Biographie Harikas finden Sie in der Spielhilfe **Efferds Wogen**.

Die Horasproklamation



Kusmina Galahan

Die Gelegenheit ergab sich im **Phex 1010**, als Kaiser *Hal von Gareth* verschwand und das Mittelreich in einen Nachfolgekrieg stürzte. Wohl von langer Hand vorbereitet, schloss Amene am **18. Phex 1010** im Seeköniglichen Palast zu Rethis den *Pakt von A'Laÿis Hiphon* mit Seekönig *Mermydion II. Thaliyin*, der die Zyklopeninseln vom Mittelreich löste und dem Adlerthron unterstellte. Am **17. Ingerimm 1010** ließ sich Amene zur Horas-Kaiserin ausrufen und errichtete das 'Wiedererstandene Reich des Horas'.

Als Mermydion II. am **4. Praios 1011** einem Jagdunfall zum Opfer fiel, war der 15jährige Kronprinz *Haridiyon* auf die Vormundschaft der Kaiserin angewiesen. Mächtigster Mann der Zyklopeninseln wurde nun *Berytos Cosseïra*, der Herzog von Pailos, Phenos und Putras – und man munkelt, dass er am Verscheiden des Seekönigs nicht unbeteiligt war.

Im Inneren besaß *Amene-Horas* drei große Gegenspieler: Fürstin *Kusmina Galahan* von Kuslik, Graf *Croenar von Marvinko* und *Phrenos ay Oikaldiki*, der Markgraf von Chababien. Jener strebte **1011 BF** nach der Unabhängigkeit seiner Provinz. Agenten deckten seinen Hochverrat auf, und nach einem nur drei Monate dauernden Feldzug des Kronheeres war Neetha im **Travia 1012** fest in der Hand der Kaiserin. Phrenos floh in das benachbarte Sultanat und wurde erst **1019 BF** ergriffen und hingerichtet.

Als in der Folgezeit deutlich wurde, dass der Markgraf mit Mengbilla und Al'Anfa verbündet war, rüstete Marschall *Folnor Sirensteen* auf Befehl der Kaiserin zum Marsch auf Mengbilla. Ein feindliches Söldnerheer wurde im **Hesinde 1012** bei Wobran geschlagen, worauf sich Drôl am **5. Firun** ergab. Mit der mehrwöchigen Belagerung und Eroberung der von Schwarzen Kohorten gehaltenen Festung *Ambarnis* an der Straße nach Mengbilla endete der Feldzug. Drôl war fortan Teil des Horasreichs.

Der Dämonenmeister

Mit einem Überfall auf die mittelreichische Grenzfestung *Eslamsberge* am **5. Praios 1018 BF** wollte Graf *Kalman von Phecadien* den von Fanatikern ersehnten Krieg mit dem Mittelreich erzwingen. Obwohl die Herrscher beider Länder einen kühlen Kopf bewahrten und die Affäre nur in Säbelrasseln und verschärften Grenzkontrollen endete, heizte der Hasardeursakt des Phecadiers die politischen Fronten innerhalb des Horasreichs auf.

Fürstin Kusmina von Kuslik, die offen mit dem Mittelreich sympathisierte, versuchte mit Hilfe der gefälschten *Akten der Erleuchteten* Kaiserin Amene als Befürworterin eines extremen Horas-Kultes zu diffamieren und zu stürzen. Der Schwindel flog auf, und am **15. Hesinde 1019** scheiterte ein Attentat auf die Kaiserin während des Kronkonventes, der als *Blutkonvent von Arivor* in die Geschichte einging. Kusmina wurde wegen Hochverrats zum Tode verurteilt, die Familie *Galahan* aller Rechte entkleidet.

Diese Ereignisse wurden bereits von der Rückkehr des Dämonenmeisters überschattet: *Saya di Zeforika*, *Borbarads* designierte Statthalterin im Horasreich, versuchte die Macht an sich zu reißen und verheerte den Süden mit einer niederhöllischen Sieche: Im **Phex 1018**



brach die *Rote Keuche* in der Mark Drôl aus und breitete sich bis **Ende 1018** nach Neetha und Methumis aus. Bis **Ende 1019** raffte die Epidemie in der Mark Drôl die Hälfte und in Chababien ein Drittel der Bevölkerung dahin.

Gegen Saya di Zeforika bat die Krone den Kaiserdrachen *Shafir den Prächtigen* in den Goldfelsen um Hilfe. Als Gegenleistung verlangte dieser Kronprinzessin *Aldare Firdayon* zur Braut. Am **25. Rondra 1020** vereinten sich, wie in den Prophezeiungen des *Nostria Thamos* vorhergesagt, "Drachenblut und Menschenblut auf einem Berg aus Gold" und begründeten die wohl ungewöhnlichste Verbindung in der Geschichte des Reichs.

Der Vormarsch des Dämonenmeisters brachte das Alte und das Neue Reich an den Verhandlungstisch. In Oberfels tagte ein Gesandtenkongress, um den Vertrag vorzubereiten, der am **8. Ingerimm 1020** auf der *Pfalz Weidleth* in den Nordmarken besiegelt wurde. Der *Frieden von Weidleth* beendete die Krise zwischen den beiden Großreichen. Das Mittelreich, geschwächt durch Bürgerkrieg, Orks und Borbarad, musste zahlreiche Zugeständnisse machen und die Kaiserwürde Amenes anerkennen, befreite sich aber von der Kriegsgefahr im Westen und erhielt großzügige Geldleistungen.

Geschlossen boten die Reiche daraufhin Borbarad die Stirn (**209D**). Berühmte liebfeldische Teilnehmer der *Dritten Dämonenschlacht* am **22./23. Ingerimm 1021 BF** waren *Herzog Cusimo von Grangorien*, *Prinz Thiolan Berlînghan* (gefallen), *Graf Cedor Celianada von Thegûn* (gefallen), *Baron Geron Berlînghan von Tikalen* und *Teucras de Solstono* sowie Regimenter der *Horaslegion* und der aus Freiwilligen bestehende *Zug der Edlen*.

Krieg mit Thorwal

Am **5. Ingerimm 1022** plünderten Thorwaler Piraten unter *Olgerda Olvarnasdottir* die Stadt Drôl, am **10. Rahja** überfielen sie die *Seestute,* das Prunkschiff der Rahja-Kirche**,** und raubten den heiligen *Kelch der Rahja*. Damit begann ein folgenschwerer Konflikt zwischen dem Horasreich und Thorwal.

Admiral *Rubec von Chetoba* legte am **12. Praios 1023** die Stadt Thorwal durch Brandgeschosse in Schutt und Asche und eroberte bis zum **1. Efferd 1023** die Olportsteine als neue Kolonie *Firunsmeer*. Die Siedlung Goldsholmr auf Gandar wurde als *Neu-Goldenhelm* Sitz eines horasischen Gouverneurs. Amene-Horas war wenig erfreut über die eigenmächtige Aktion ihres Untergebenen, da dadurch die Allianz gegen Al'Anfa nachhaltig geschwächt wurde, und kommandierte ihn zur Güldenland-Expedition ab.

1023 BF wurde Grangor Opfer eines Überfalls, **1024 BF** bedrohten die Thorwaler die Zyklopeninseln und wurden vernichtend geschlagen. Besonders hervor tat sich Prinz *Ralman von Firdayon-Bethana*, der als Admiral den Thorwalern im **Winter 1024** eine überraschende Niederlage in ihren eigenen Gewässern zufügte.

Am **6. Travia 1026** wurde ein Friedensvertrag zwischen dem Horasreich und Thorwal geschlossen und beendete den zunehmend lustlos geführten Konflikt. Die Besetzung der Olportsteine wurde aufgegeben, dafür erhielt die horasische *Nordmeer-Compagnie* weitreichende Handelsprivilegien.

Im **Hesinde 1026** versuchte Sultan *Rastafan II. von Chababien* Neetha zu erobern und wurde von den Kaiserkindern *Timor* und *Salkya* zurückgeschlagen. *Romin Galahan*, der einzige Sohn der geschassten Fürstin Kusmina, unternahm von seinem Exil in Albernia aus mehrere Vorstöße, um sein Erbe zurückzufordern. Seine Erfolge blieben jedoch stets von kurzer Dauer.

Trotz aller geschilderten Konflikte war die Ära Amenes eine Zeit kultureller Blüte und wachsenden Wohlstands. Die Eingliederung Drôls und der Zyklopeninsel verstärkte den Binnenhandel, der Erwerb eines Kolonialreichs im Südmeer und kluge Bündnisse mit Brabak, Aranien, dem Bornland und dem Kemi-Reich sicherten den Kauffahrern reiche Gewinne. Während andernorts Ackerflächen durch Katastrophen und dämonische Plagen verloren gingen, bildeten die Erträge des Lieblichen Feldes die Grundlage für ein rapides Bevölkerungswachstum.

Am **23. Praios 1028** starb *Amene-Horas* in Vinsalt, bevor sie ihr Erbe regeln konnte – und die bislang im Zaum gehaltenen Machtansprüche ihrer Vasallen brachen gewaltsam hervor.

Der Krieg der Drachen (1028 bis 1030 BF)

Die Thronprätendenten (Rondra bis Tsa 1028)

Nach dem Tod seiner Mutter ließ sich *Timor Firdayon* in Horasia am **8. Rondra 1028** zum neuen Kaiser kränzen. Doch der Kronkonvent in Arivor bestätigte *Aldare Firdayon* in der Thronfolge, worauf diese am **30. Rondra** in Vinsalt zur neuen Königin gekrönt wurde. Ein Versuch Timors, Aldare zu entführen, und der misslungene Mordanschlag einer Aldare-Anhängerin auf Timor spalteten endgültig die Lager. Von nun an standen einander 'Aldarener' und 'Timoristen' feindlich gegenüber.

Die alten Freunde des Hauses Galahan witterten ihre Stunde und begannen mit der Aufstellung eines Heeres für *Romin Galahan*, der am **23. Travia** Kuslik im Handstreich nehmen konnte. Der Prinz marschierte auf Vinsalt und wähnte sich bereits als Sieger, doch musste er sich nach eklatanten militärischen Fehlern **Mitte Boron** in sein Winterquartier zurückziehen. Er nutzte die Atempause, um im **Hesinde** beiden Firdayon-Geschwistern ein fatales Angebot zu unterbreiten: die Wiederherstellung des Fürstentums Kuslik gegen seine Unterstützung im Thronfolgekrieg. Dies nährte das Misstrauen zwischen Timoristen und Aldarenern.

Als die Verwicklung Timors in die *Naumstein-Affäre* eine Verbindung zu den Galahanisten nahelegte, befahl Aldare den Angriff. Trotz des Überraschungsmoments endete die *Schlacht von Shumir* am **17. Tsa 1028** mit einer verheerenden Niederlage der Aldarener. Doch der Krieg hatte erst begonnen.

Hunde des Krieges (Phex 1028 bis Boron 1029 BF)

Romins Offerte verfiel, denn der Prinz zog sich **Anfang Phex 1028** nach Albernia zurück, um seiner Gemahlin, Königin *Invher ni Bennain*, gegen ein Heer aus den Nordmarken beizustehen. Was den Albernier als Heldentat galt, führte zu Wut und Verzweiflung bei den liebfeldischen Galahanisten, deren Aufstand bis zum **Peraine** in sich zusammenbrach. **210B**

Der Thronfolgekrieg wurde mit unerbittlicher Härte weitergeführt. Konnten die Aldarener bei der *Ersten Schlacht von Pertakis* am **27. Peraine 1028** siegen, errangen die Timoristen bei der *Schlacht an der Kreuzung von Castarosa* am **25./26. Ingerimm** einen entscheidenden Sieg. Am **10. Rondra 1029** kapitulierte Vinsalt nach mehrtägiger Belagerung durch Prinz *Ralman von Firdayon-Bethana*, den Heerführer Timors.

Zu diesem Zeitpunkt schien Timor-Horas der Sieg sicher. Doch wendete sich das Blatt innerhalb weniger Tage: Nach dem Tod seines Vaters verriet Prinz Ralman am **29. Rondra** Timor und wechselte in das Lager Aldares. Der Handstreich sollte den Krieg mit einem Schlag beenden, doch Timor entkam nach Neetha.

Unterdessen war ein Almadaner Heer auf Geheiß des selbsternannten Kaisers *Selindian Hal* in den Yaquirbruch eingefallen. Marschall *Folnor Sirensteen* schlug die Invasoren am **28. Rondra 1029** nahe Unterfels zurück, verlor jedoch dabei sein Leben. Der Yaquirbruch zerfiel in zahlreiche kleine Herrschaftsgebiete und stellt bis heute einen Zankapfel zwischen Horasreich, Almada und Kalifat dar.



Waffen aus Gold

Die Bankiersdynastie *ya Strozza* gewann eine Schlacht ohne einen einzigen Schwertstreich, indem sie die Aldarener an ihrer empfindlichsten Stelle traf: ihrer Geldbörse. Das *Bankhaus Bosparan* sollte im **Herbst 1029** den Feldzug gegen Methumis bezahlen, die Heimat der Strozza.

Geschickt streuten diese das Gerücht, die Konkurrenz habe sich mit Kriegsanleihen übernommen. Nervöse Kaufleute zogen daraufhin ihre Einlagen ab. Am **15. Travia 1029** kam es in Vinsalt zum *Sturm auf die Bosparan-Bank*, weil ein Goldtransport nach Grangor bei besorgten Anlegern die Befürchtung auslöste, die Bank wolle ihr Geld beiseite schaffen.

Der Zusammenbruch der Bank ließ die Soldzahlungen der Aldarener versiegen – ihr Heer löste sich wenige Meilen vor Methumis auf.

Die Fürstin von Drôl

Der Wahrer der Ordnung Drôl, *Praionor di Balligur,* verhandelte **Mitte Firun 1029** mit den Amene-Töchtern Salkya und Aldare parallel über die Verleihung der Kaiserkrone, um ihre Position gegenüber Timor-Horas zu stärken. Der Schacher flog auf und wurde von der Praios-Geweihtenschaft des Lieblichen Feldes aufs Schärfste verurteilt. Am **30. Firun** besetzte Timors Condottiera *Alrigia ya Costermana* in einem Handstreich Drôl. Praionor floh ins Exil nach Hôt-Alem, und Alrigia wurde am **15. Tsa** zur ersten Fürstin von Drôl erhoben.

Königin für hundert Tage (Hesinde – Phex 1029 BF)

Die Ardariten blockierten **Mitte Hesinde 1029** den Zugang zum Kronkonvent und kürten ihre Ordensschwester *Salkya Firdayon*, die zweite Tochter Amenes, zur neuen Königin des Lieblichen Feldes. Salkya hatte nach der Ermordung ihrer Kinder den Glauben an beide Geschwister verloren und eroberte bis **Anfang Tsa** die Gerondrata bis zum Sikram. Das Volk feierte sie als 'Erretterin aus der Not', doch fand der Siegeszug ein jähes Ende.

Die ehrgeizige Ardariten-Komturin *Oljana ya Cavacasta* lockte Salkya am **18. Phex 1029** bei der *Schlacht von Westfar* in einen Hinterhalt, wo Salkyas Schwert unter einem Fluch zerbrach und sie den Tod fand. Der Blutzoll und das Entsetzen über den Verrat in ihren eigenen Reihen erschütterten die Ardariten zutiefst. Marschall *Nepolemo ya Torese* übergab Arivor am **25. Phex** kampflos an die Aldarener.

Der Königsmacher (Tsa 1029 bis Rondra 1030 BF)

Am **5. Ingerimm 1029** trafen Ralmans *Große Armee* und Timors *Chabab-Grenzer* zum ersten Mal aufeinander. Den Sieg in der *Schlacht um Urbet* trugen zwar die Timoristen davon, doch brachte das Treffen keine Entscheidung. Am **22. Ingerimm** siegte Ralman in der *Schlacht im Silbertal*. Der Feldherr war mittlerweile zu einer zentralen Figur des Thronfolgekriegs geworden.

Am **10. Rahja** wechselte Ralman, überzeugt von Timor, erneut die Seiten. Doch Herzog *Cusimo von Grangorien* schickte Aldare Unterstützung. Das Kräfteverhältnis wurde durch Rekrutierungen annähernd ausgeglichen, und alles spitzte sich zu auf eine große Schlacht zwischen Timoristen und Aldarenern.

Im **Praios 1030** nahmen beide Heere am unteren Yaquir Aufstellung. Die *Zweite Schlacht von Pertakis* vom **8. bis 10. Rondra 1030** war ein gewaltiges Kräftemessen der verfeindeten Parteien. Ein Sieg für die Timoristen zeichnete sich ab – da riefen Aldare und Timor überraschend beide zur Waffenruhe. Als schließlich der Drache *Shafir* erschien, waren die Kampfhandlungen beendet.





Alanfanische Ränke (Rondra – Peraine 1030 BF)

In den folgenden Wochen wurden der Bevölkerung ungeheuerliche Einzelheiten offenbart, die eine Verwicklung der Al'Anfaner in den Tod des Prinzen Jaltek (s.o.) belegten. Außerdem hatten dieselben Verschwörer einen Doppelgänger eingesetzt, der anstelle Timors den Befehl zur *Zweiten Schlacht von Pertakis* erteilt hatte – und gedungene Mörder nach Aldare und ihrem Sohn ausgesandt hatte. Zu den Verschwörern gehörten so bedeutende Persönlichkeiten wie Herzog *Berytos Cosseïra,* der Meisterschmied *Saladan von Arivor* und der alanfanische Sondergesandte *Deredan Karinor*. Diese Offenbarungen legten die Basis für eine Annäherung zwischen den kaiserlichen Geschwistern. **209E**

Nach langen Verhandlungen gelangten die Streitparteien zu einem Ergebnis, das am **27. Rondra 1030** im *Frieden von Arivor* festgelegt wurde. "Auf dass das Land Heilung finde", verzichteten Timor und Aldare einmütig auf ihren Thronanspruch zugunsten von Aldares Sohn *Khadan*, in dem sich das Blut des Drachentöters *Festo Firdayon* mit dem des Kaiserdrachen *Shafir* vereint. Bis zu dessen Volljährigkeit im Jahr 1040 BF sollte Prinz Ralman Firdayon als *Comto Protector* die Regentschaft übernehmen. Am **8. Efferd 1030** wurde Khadan in Horasia zum Horas gekränzt und eine Woche später in Vinsalt zum König des Lieblichen Feldes gekrönt. Aldare wurde als Magisterin der Magister Oberhaupt der Hesinde-Kirche, und Timor zog sich aus dem Licht der Öffentlichkeit zurück.

Als Ergebnis der Friedensverhandlungen wurden viele Territorien aufgelöst, alte Ansprüche zurückgewiesen und neue begründet. Davon profitierten vor allem die aufstrebenden Stadtherrschaften. Die Position des Kronkonvents wurde gestärkt, sein Einflussbereich auf Drôl und die Zyklopeninseln ausgedehnt. Außerdem wurden die Adelsränge gestrafft und neu geordnet.

Die Verschwörer waren ihrer gerechten Strafe nicht entgangen, doch beschwor dies den Unmut Al'Anfas herauf. Die Besetzung der – von *Goldo Paligan* beanspruchten – Insel Pailos durch Hylailer Seesöldner unter *Arakne Cosseïra*, die 'Ermordung' des alanfanischen Gesandten und die Übergriffe auf ihre Handelskontore konnte die Perle des Südens nicht hinnehmen.

Von **Herbst bis Frühling 1030** sammelte eine gewaltige Aufrüstung zur See alle Kräfte im Lieblichen Feld und in Al'Anfa. In der Hoffnung, das Horasreich in einem Moment der Schwäche treffen zu können, bereitete die Schwarze Allianz eine Invasion zu See und zu Lande vor. Doch der geplante Vorstoß am Loch Harodrôl sollte nie erfolgen: Am **11. Peraine 1030** trafen in der *Seeschlacht von Phrygaios* 190 horasische Kriegsschiffe auf 220 Schiffe Al'Anfas. Nach wechselndem Schlachtenglück und vielen Opfern gelang es dem horasischen Aufgebot, einen entscheidenden Sieg über die Armada Al'Anfas zu erringen und so die neue Einheit zu demonstrieren.

Der seit etlichen Jahren gärende Konflikt zwischen Al'Anfa und dem Horasreich war ausgebrochen, die angestaute Wut hatte sich entladen. Amene war tot, und ebenso einige ihrer ärgsten Widersacher. Ohne die Altlasten der Vergangenheit sollte sich das Verhältnis beider Reiche beruhigen – auf ewig Konkurrenten, aber keine Todfeinde mehr.

Fazit

Der *Krieg der Drachen* stellte einen Wendepunkt in der horasischen Geschichte dar. Einige Orte wie Parsek und Bomed hatten Schlimmes durchlitten, andere wie Grangor, Neetha und Rethis blieben völlig von den Kampfhandlungen verschont. Während Geburten und Zuzug die Städte anwachsen ließen, rief Boron über zehntausend Seelen als Folge des Krieges zu sich. Zahlreiche Adelsfamilien waren ausgelöscht worden, viele andere bankrott. Die Allmacht der zentralen Staatsgewalt war dahin. Doch im Gegenzug hatten sich die Städte zu neuem Glanz erhoben, waren selbstbewusster und eigenständiger geworden. Die Gesellschaft hatte sich verändert.

Herrschertafeln

Die Herrscher im Reich des Horas

Die ersten Kaiser in Bosparan

um 900 v.BF	Dalida
bis 880	Seneb
880–856	Belen

Die Friedenskaiser

856–846	*Regentenrat*
846–821	Seneb II.
821–799	Asmodena
799–741	Nasul
741–719	Arn
719–698	Yulag
698–663	Isiz
663–631	Svelinya
631–619	Thuan

Die Kaiser von Bosparan

619–618	Haldur
618–564	Fran der Blutige
564–529	Olruk
529–490	Olruk II.
490–482	Halmar
482–481	Bender der Einäugige
481–477	Dozman
477–426	Yarum
426–401	Niothia
401–370	Dalek
370–329	Dalek II.
329–300	Jel
300–258	Usim
258–191	Usim II.
191–162	Dalek III.

Die Kusliker Kaiser

162–110	Brigon
110–87	Silem der Erwählte
87–59	Obra
59–17	Murak der Eroberer
17–0	Hela, die Schöne Kaiserin

Nach Bosparans Fall

0–5 BF	*Anarchie*
6–10	Komturin Lutisana von Kullbach
ab 11	Protektor Gorben von Rommilys u.a.

Die Erzherzöge von Kuslik

56–91	Hardo 'Hasenfuß'
91–126	Romun
126–155	Hardo II. 'Rotbart'
155–172	Merak
172–195	Arsek 'Dornenherz'
195–249	Terren
249–302	Gurd
302–349	Curon 'Goldhose'

Die Statthalter

349–379	Berdin
379–396	Anzo 'die Kralle'
396–412	Gefermin
412–441	Holbec 'der Ketzer'
441–465	Torben 'Todbringer'

Die Herzöge von Kuslik

466–484	Yumin
484–526	Answin 'der Löwe'
526–551	Hilbert
551–566	Broinho 'der Bärtige'
566–591	Ralhia
591–614	Broinho II.
614–652	Broinho III.
652–693	Midor 'der Misstrauische'
693–722	Dabbert
722–748	Olruk 'der Trinker'
748–751	Juban 'der Unberatene'

Die Könige des Lieblichen Feldes

752–769	Khadan
769–800	Dettmar
800–812	Alborn
812–823	Kusmara
823–841	Alborn (erneut)
841–866	Elissa
866–880	*Regentschaft Prinz Salmans*
866–886	Amene
886–912	Barjed
912–939	Amene II.
939–971	Therengar
971–996	Tolman
996–1028	Amene III. die Große
1028–1030	Aldare
1029	Salkya (Gegenkönigin)
ab 1030	Khadan II.

Die Kaiser des Horasreichs

1010–1028	Amene die Große
1028–1030	Timor
ab 1030	Khadan



Adlerkrone des Lieblichen Feldes



Machthaber auf den Zyklopeninseln

Die Archonten

848–828 v.BF	Aldara von Kuslik
828–794	Horadan von Rethis
	unbekannt
707–652	Rohafan der Einäugige
	unbekannt
619–600	Pelmides



Die Thalassokraten

600–552	Menkirdes von Kuslik
552–493	Zesrad von Rethis
ab 493	Tjineus von Rethis
	weitere Thalassokraten

Die Adoptivkönige

ab 359	See-Kuninge
	verschiedene Adoptivkönige
bis 231	Mironos v. Rethis

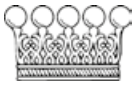
Die Seekönige von Cyclopea

ab 231	*verschiedene Seekönige*
um 118	Merymakos I. Tyndareôs
50 v.BF–6 BF	Odenius der Tüftler
bis 22 BF	Merymakos II.
	weitere Seekönige:
	Merymakos III.
	Apogeon I.
	Apogeon II.
	Horakles
	Aglaya
861–907	Dirimethos der Reiche
907–932	Palamydas
ab 932	Merymakos IV.
	weitere Seekönige:
	Mermydion I.
bis 1011	Mermydion II.
1011–1020	Amene Firdayon
seit 1020	Palamydas (erneut)



Die Machthaber von Drôl

66–349 BF	*verschiedene Markgrafen*
349	Praiokles di Balligur, Wahrer der Ordnung
	Praiodor
	Heliaro
	Heliaro II
um 800	Heliaro III.
ab 800	*Schattenkabinett*
	Praiodor II.
858	Praiodor III.
ab 862	*Generalissimus Mengbillas*
bis 1012	Markgraf Praionor di Balligur
1012–1020	Königin Amene Firdayon
1020–1029	Senat von Drôl
ab 1029	Fürstin Alrigia ya Costermana



Kultur

Die Horasier – Weltsicht und Denkweise

Die horasische Gesellschaft ruht auf Grundpfeilern bestimmter Gewohnheiten, ungeschriebener Gesetze und stillschweigender Vereinbarungen. Hinzu kommen allgemeine Ansichten zur Welt und der Rolle des Menschen darin, die den meisten Horasiern bereits im Elternhaus mitgegeben werden. Für Landesfremde, die zum ersten Mal das Horasreich besuchen oder die Städte nur flüchtig und oft sprichwörtlich "von der Postkutsche aus inspizieren", sind die Rituale schwer verständlich, anhand derer sich das Leben der Einheimischen vollzieht.

Das Leben als Schauspiel

»Wir Fürsten leben wie auf einer Bühne.«
—Herzog Cusimo von Grangor zu seinen Trinkgenossen

Das Leben im Horasreich findet in der Öffentlichkeit statt. Auf den Straßen und Plätzen, bei Festen und Zeremonien kann man andere sehen und selbst gesehen werden. Zwar ist aufgrund der hohen Bevölkerungsdichte die Zahl der Beobachter größer als in anderen

Kulturkunde (Horasreich)

»Zügellos und verderbt sind die so genannten Liebfelder! Sie tischen einander Lügen auf, sooft es nur geht, und nichts gilt ihnen Treue – weder im Geschäft noch im Ehebett. Lüsterne Männer können ihre Gattinnen verstoßen, sobald sie ihrer überdrüssig geworden sind, und erhalten noch vom Gericht den Segen dazu – wider Travias heiliges Gesetz. Vermeintlich ehrbare Frauen gewanden sich wie Huren, und für eitlen Tand, Jahrmärkte und Lustspiele geben sie ein Vermögen aus.
In jenem Land schachert der Fürst mit den Krämern um die Wette und wuchert mit den Steuern seiner Untertanen, anstatt sich auf die gerechte Herrschaft zu konzentrieren. Menschenhand sticht neue Flüsse in die Natur, wo die Götter keine gewollt haben. Uhren aus schwingendem Eisen und pochendem Stahl zerteilen den Tag und selbst die Nacht, so dass die Liebfelder nicht mehr zu Praios' Antlitz aufschauen müssen. Und beim Essen huldigen sie den Niederhöllen, indem sie mit dreigehörnten Spießen das Fleisch zum Mund führen.
Kein Wunder, dass Herr Praios dem Helden Raul befahl, den Sündenpfuhl Bosparan vom Dererund zu tilgen. Und wahrlich, ich sage euch, bald wird es wieder so kommen.«
—Reisebericht von Dero Sonnleitner, Laienprediger aus Greifenfurt, neuzeitlich

Ein Beispiel für eine gezielte Fehlinterpretation, wie sie durch den Nachteil *Vorurteile (Horasier)* hervorgerufen werden kann, ist im obigen Bericht des Greifenfurter Predigers gegeben. Ein Held, der sowohl von *Vorurteilen* als auch von der *Kulturkunde (Horasreich)* frei ist, steht vielen Begebenheiten des horasischen Alltags verblüfft gegenüber. Selten kann er sicher einschätzen, ob ein Gemütsausbruch seines Gegenübers gespielt ist oder auf tiefen Empfindungen beruht. Ist etwa der Streit, den zwei junge Patrizierinnen dort vom Zaum brechen, ein harmloser Spaß oder eine ernste Angelegenheit? Welches Verhalten gilt als schicklich, was bereits als tödliche Beleidigung? Auch fällt es dem Fremden schwer, die subtilen Anzeichen zu bemerken, die den wahren Stand und Werdegang einer Person in Körpersprache oder Redeweise erkennen lassen – oder eine entsprechende Täuschung zu durchschauen. Kurzum, er erleidet Einbußen auf alle seine Gesellschaftlichen Talente und einige Wissens-Talente (siehe **WdS 42**), bis er die Sonderfertigkeit *Kulturkunde (Horasreich)* erworben hat.





Landstrichen, doch erklärt dies allein noch nicht die Bedeutung, die der öffentliche Raum besitzt. Sich zu zeigen ist auch ein Ausdruck des horasischen Selbstbewusstseins: In den Jahrhunderten der Besetzung durch das Mittelreich konnten sich die Altreicher nur durch ausgeklügelte Geheimzeichen öffentlich äußern, ohne bei der fremden Obrigkeit anzuecken. Erst seit der Unabhängigkeit gehört der öffentliche Raum wieder den Horasiern – und stolz machen sie von dieser Freiheit Gebrauch. Zudem ist die Gesellschaft weniger starr als beispielsweise im Mittelreich: Hier kann der Einzelne kraft seiner Leistungen weit aufsteigen – und ebenso tief fallen, wenn er seinen Ruf ruiniert und alle Verbündeten und Gefährten sich von ihm abwenden. Die öffentliche Meinung ist in den eigenständigen Stadtherrschaften eine immaterielle Machtquelle, die Geld und Waffengewalt gleichkommt, weswegen selbst die Herrschenden auf ihr Ansehen achten. Diese Triebfedern sind so sehr Teil seines Wesens geworden, dass sich für den durchschnittlichen Horasier das Alltagsleben in der Öffentlichkeit vollzieht, ohne dass es bewusster Beweggründe bedarf. Das Horasreich ist eine Bühne, auf der die Zuschauer zugleich Darsteller sind.

Die Schauspieler suchen sich dabei angemessene Orte für ihre Inszenierung. Die Städte des Horasreichs sind in soziale Zonen gegliedert wie ein Mosaik kleiner Welten, die sich berühren, aber in der Regel nicht durchdringen. Die Armenviertel sind ebenso stadtbekannt wie die Territorien, welche die Oberschicht für sich in Anspruch nimmt: der große Platz, die Säulengänge ringsherum und die Parkanlagen, die tagsüber fest in der Hand der Reichen und Mächtigen sind. Mitunter werden bestimmte Plätze oder Kolonnaden von Parteiungen oder einzelnen Patriziergeschlechtern beansprucht, und jeder der ihnen dort zu nahe kommt, wird als Eindringling behandelt. Aber auch die einfachen Handwerker, Kaufleute, Kämpfer und Gelehrten haben ihre Orte, an denen sie immer zur selben Stunde zusammenkommen und sich sehen lassen, seien es Tempelvorplätze, Hinterhöfe, Markthallen oder Schankstuben. Das milde Klima erlaubt es übrigens Tavernen, die nicht an engen, viel befahrenen Gassen liegen, große Fensteröffnungen zur Straße hin zu unterhalten oder sogar Tische unter einem Vordach aufzustellen, wo man die Umgebung besser einsehen kann (und umgekehrt).

In der Öffentlichkeit werden Neuigkeiten ausgetauscht und Kontakte geknüpft, wird gespielt und gescherzt, aber auch gefeilscht und verhandelt. Wichtige Geschäfte mögen zwar im stillen Kämmerlein beschlossen worden sein, demonstrativ besiegelt und gefeiert werden sie vor den Augen von zahllosen Zuschauern. Das Ansehen einer Person misst sich an der Zahl ihrer Freunde, weswegen ein öffentlicher Auftritt im Kreise der eigenen Parteigänger auch immer eine Machtdemonstration ist.

Die Kunst der ehrenwerten Täuschung

»In der Theater-Gesellschaft des Lieblichen Feldes ist es wichtig, allzeit eine gute Figur zu machen; das meint: mehr zu scheinen als man ist. Nicht nur bei Hofe, sondern auch in der Taverne, in der Werkstatt, auf der Straße – stets ist das Ziel der stumme Applaus der Anderen für das eigene Auftreten. Dabei sind die Liebfelder in ihrer äußeren Haltung gesetzt und würdevoll, sie meiden die übertriebenen Grimassen und das federnde Tänzeln, das man überall in Almada sieht.«

—Arela Weißblatt, ehemalige Gesandte des Mittelreichs in Vinsalt, persönliche Notiz 1030 BF

»Hier bist du tot, wenn du nichts hermachst.«

—Kusmine Helsorter, Kutschfrau aus Kuslik, zu einem Fremden



Die Anerkennung, die eine Person im Horasreich erfährt, richtet sich in hohem Maße nach der *Fassade*, also erkennbaren äußeren Anzeichen wie Gewandung, Auftreten, Ausdruck und Manieren. Die Gesellschaft erwartet von jedem, dass er seine soziale Rolle mit einem gewissen Stil spielt und hart daran arbeitet, sich einen Ruf zu erwerben und ihn zu wahren. Durch ein unverwechselbares Persönlichkeitsbild, also eine markante Reputation, verschafft sich der Einzelne Geltung und verwirklicht sich selbst. Dies gilt nicht nur für die Oberschicht, sondern auch für Kaufleute, Handwerker und Söldner und sogar für Rechtlose wie den gefürchteten Straßenschläger *Bram Eisenfresser* aus den Gassen Grangors oder die elegante Kutschenräuberin *Faustina Gorgonne*.

Zeichen vornehmer Damen und Herren sind die Eigenschaften *Cortesia*, *Prudenza*, *Grandezza* und *Sprezzatura*. Viele Benimm-Breviere lehren die Grundlagen der **Cortesia** (Höfischkeit, also gepflegtes Benehmen und Gefühl für das rechte Maß) und der **Prudenza** (Urteilsvermögen, gesunder Menschenverstand, Besonnenheit), letztere vor allem, um wahre Höflichkeit vom bloßen Schein zu unterscheiden.

Grandezza oder *Größe* bezieht sich auf den würdevollen Umgang mit der materiellen Fassade: Requisiten der Macht wie Kleidung, Schmuck, Gebäude, Dienstboten, Kutschen, Barken und Kunstwerke verleihen der eigenen Stellung Ausdruck. Die Pracht eines Hauses (im Sinne von Palast) ist ein äußeres Zeichen für den Glanz eines Hauses (im Sinne von Familie). Herzuzeigen, was man erreicht hat, gilt als nichts Verwerfliches, solange es mit Geschmack geschieht. Es wird vielmehr erwartet, dass Erfolgreiche ein prachtvolles Leben führen und andere daran teilhaben lassen, als Zuschauer, Bedienstete oder Beschenkte. Vermögende erheben sich über den bloßen Pomp, indem sie sich als Wohltäter für Bedürftige und ihre Heimat erweisen. Aber auch ein verarmter Adliger zeigt Grandezza, wenn er seine Spielschulden begleicht, ohne mit der Wimper zu zucken, selbst wenn dies für ihn bedeutet, zwei Wochen lang nur Gemüsebrühe zu speisen.

Sprezzatura oder *Eleganz* meint dagegen eine selbstbewusste Lässigkeit, mit der die Vornehmen ihr Wissen und Können unaufdringlich unter Beweis stellen. Dieser anmutige und scheinbar natürliche Stil des Verhaltens erfordert beträchtliche Aufmerksamkeit (und Einstudieren), um die Illusion von müheloser Spontaneität zu erzeugen. Angestrebt wird in allen Verhaltensweisen ein würdevolles Maß zwischen statuenhaftem Ernst und affenartiger Unrast. Grandezza ohne Sprezzatura ist wie gewollt und nicht gekonnt – häufig ein Makel der Neureichen. Man spricht daher auch von den vier Stufen der gehobenen Gesellschaftskunst, in der aufsteigenden Rangfolge Geschick (*Cortesia)*, Erfahrung (*Prudenza)*, Können (*Grandezza)* und Meisterschaft (*Sprezzatura)*.

Ohnehin ist das Horasreich der Ort, an dem die meisten Sitten, die sich als 'höfisch' oder 'vornehm' über Aventurien verbreitet haben, entweder ersonnen oder zur Vollendung gebracht wurden, zum Beispiel Tischsitten, Zahnpflege, Fächersprache und Reverenzen wie das Ziehen des Hutes oder der Hofknicks. Insbesondere die Einführung des Taschentuchs hat bei einigen Barbarenvölkern für Belustigung und Schimpfwörter wie "Schnupftuchwedler" gesorgt – ob es geschmackvoller und nutzbringender ist, ins Tischtuch zu schnäuzen oder auf den Boden des Gastgebers zu speien, sei dahingestellt.

Im Sinne der Stilisierung des Selbst erfüllen die Manieren jedoch noch einen tieferen Sinn: Sie sind ein Maß für die Befähigung des Einzelnen zur Selbstkontrolle. Nicht ohne Grund wird Etikette in der Regel von Tanzmeistern unterrichtet, die in vielen Übungsstunden den Geist und Körper im angemessenen Gestikulieren, Sprechen, Lachen, Laufen und Tanzen schulen. Wer gelernt hat, jede seiner Regungen zu beherrschen und seinen eigenen Köper zu meistern, ist zu allem fähig – so die Überzeugung.

Dieser Kult des Scheins wird mit einer Leichtigkeit zelebriert, die für Landesfremde oft verwirrend ist. Im Horasreich wird die "Kunst der ehrenwerten Täuschung" (so auch der Titel eines Traktats der Rahja-Hochgeweihten *Gylvana von Belhanka*) deutlich von Lüge oder Betrug unterschieden. Es geht nicht um Falschheit und Treulosigkeit, sondern um eine kunstvolle Selbstdarstellung, um Stil und Raffinesse, die dem Alltag mehr Glanz verleihen und auch das Leben der anderen bereichern. Daher besitzen die Horasier auch eine Vorliebe für *Burlesken* und *Pikaresken*, Schelmen- und Gaunergeschichten, in denen sich der Held erfolgreich als jemand ausgibt, der er nicht ist, und dabei allerlei amüsante Verwicklungen auslöst.

Je erfahrener, je geschickter das Individuum, desto schwieriger wird es, einen Blick 'hinter die Fassade' zu werfen und seine ursprüngliche Persönlichkeit zu schauen. In der Öffentlichkeit verbergen kunstvoll gewobene Masken und Deckmäntel die wahren Motive der Menschen – oft nicht einmal im übertragenen Sinn. Wer will, kann das Horasreich als einen einzigen Maskenball betrachten, bei dem die Menschen einander zwar nicht ganz aufrichtig begegnen, aber darauf vertrauen dürfen, dass jeder die 'Spielregeln' kennt und weiß, wann er eine ehrliche Antwort erwarten darf und wann er sich mit einer höflichen Floskel begnügen muss. Tatsächlich verleihen Masken und Verlarvungen ihren Trägern Sicherheit und befreien sie von den Zwängen ihrer alltäglichen Persönlichkeit, was die große Beliebtheit dieser Requisiten im Horasreich erklärt. Im Privaten, hinter den Masken, sind die Menschen frei, und nach allgemeiner Auffassung kann jeder dort tun und lassen, was er will (auch wenn die menschliche Neugier obsiegt und allenthalben geschnüffelt und getratscht wird). Es ist diese doppelseitige Betrachtungsweise, der unbeschwerte Umgang mit flexiblen Wahrheiten und die faszinierende Trennung von öffentlichem Leumund und privater Intimität, die schiere Alltäglichkeit der Maskerade also, die den Liebfeldern den Ruf der Leichtlebigkeit eingebracht hat.

Ehre und Schmach

Bellarita von Belhanka (aus dem Fenster schauend): »Oh sieh, Geliebter! Da draußen auf der Straße stolziert mein Verlobter, der das Kriegerhandwerk zu Arivor erlernte. Den Degen trägt er unter dem Arm, und jedes Mal, wenn er vorbei kommt, wirft er einen finsteren Blick in deinen Laden. Sein Freund Cordovan begleitet ihn.«

Kaufmann Stokkvis: »Den kauf ich mir! Doch nicht mit Gold, sondern mit meiner neu gewonnenen Tapferkeit!« (Mit gewölbter Brust tritt er hinaus.) »Ihr da! Wonach schaut Ihr so?«

Ritter Rondravio (wendet sich ihm zu und baut sich gleichfalls auf): »Ich schaue mir an, was ich will.«

Kaufmann Stokkvis: »Und was seht Ihr hier?«

Ritter Rondravio: »Einen gierigen Kleinkrämer, der seine Finger an fremder Leute Habe legt.«

Kaufmann Stokkvis: »Und ich sehe einen aufgeplusterten Pfau vor mir!«

Ritter Rondravio: »Hundsfott!«

Kaufmann Stokkvis: »Dummer Bock!«

Ritter Rondravio: »Eklige Morfufresse!«

Kaufmann Stokkvis: »Mutter der Abszesse!«

(Sie gockeln voreinander wie zwei streitende Hähne und werden immer lauter.)

Ritter Rondravio: »Räuberische Kalecke!«

Kaufmann Stokkvis: »Purpurschnecke!« (zum Publikum gewandt:) »Ha, der saß!«

(Rondravio verpasst ihm eine Maulschelle, die von einem Glockenschlag aus dem Hintergrund begleitet wird.)

Ritter Rondravio (zum Publikum gewandt:) »Ha, der saß!«

Bellarita von Belhanka (stürzt herbei und umfasst die Schultern des Kaufmanns): »Lass ab, Geliebter, bring ihn nicht um!«

Ritter Rondravio: »Mich umbringen? Haha! Den werde ich Mores lehren!«

Comto Cordovan (fällt ihm in den Arm): »Das lehrt besser einen anderen. Dieser Pfeffersack ist Eurer nicht würdig, mein Freund."

(Wüst schimpfend gehen sie auseinander. Beide Parteien haben ihrer Ehre Genüge getan und beschließen, den Abend mit einem Besäufnis zu krönen. Die Stadtoberen lassen dazu Freibier an die Zuschauer ausschenken.)

—aus der Typenkomödie Der liebestolle Pfeffersack*, aus dem Stegreif inszeniert von einer reisenden Truppe in Methumis, neuzeitlich*

»... und dann gerieten sie in Streit.«

—häufigster Satz in dem Abenteuerroman Cavalliera Gerondrata



Die Selbstinszenierung ist eng verquickt mit dem Begriff der Ehre. Keine andere Idee ist im Horasreich Gegenstand so vieler Debatten, Prozesse und Duelle. Der Kodex, auf den sich die meisten einigen können, besteht aus folgenden Punkten:

● A priori besitzt jeder Mensch Ehre gemäß seinem gesellschaftlichen Rang und dem Ruhm seiner Vorfahren, ein Graf also mehr als ein Gastwirt. Prinzipiell können aber auch eine Kurtisane oder ein Söldner ehrbar sein (oder werden). Ausgenommen sind nur Vagabunden, Wanderarbeiter, Sträflinge und andere Ausgestoßene, die als ehrlos gelten.

● Man erwirbt sich Ehre durch tugendhaftes Verhalten: durch Familientreue, Patriotismus, Geschäftigkeit, Gelehrsamkeit, Frömmigkeit, Großmut und vor allem Tapferkeit. Dies sind die klassischen Tugenden des Patriziats, die auf Seite 42 näher beschrieben werden.

● Man bewahrt Ehre, indem man 'eifersüchtig' auf sie achtet und keine Schmähungen hinnimmt. Eine Person von Ehre steht zu ihrem Wort.

● Wem es an Tugend mangelt oder wer untugendhaftes Verhalten duldet (etwa im eigenen Haushalt), erleidet Ehrverlust. Gleiches gilt für schlechte Manieren oder unstandesgemäßes Auftreten. Entsprechende finanzielle Mittel und Ausgaben sind folglich unabdingbar, ebenso die Selbstdisziplin, nicht 'aus der Rolle zu fallen' (im Sinne der zuvor beschriebenen *Fassade*).

● Als regelrecht entehrt gilt, wer von der eigenen Familie verstoßen wird, die Heimatstadt verrät, durch Blasphemie oder Ketzerei auffällt, eines Kapitalverbrechens überführt wird, einen Meineid schwört, Bankrott erleidet oder Feigheit vor dem Feind zeigt. Verdacht auf die genannten Vergehen ist daher eine schwerwiegende Anklage – oder eine tödliche Beleidigung.

● Um Ehre wiederzuerlangen, bedarf es eines Urteils – sei es im ordentlichen Prozess, durch Zuruf der Umstehenden oder mit Gewalt herbeigeführt.

Der Angriff auf die Ehre eines anderen und die Verteidigung derselben vollziehen sich wiederum nach Ritualen, deren Gesten Außenstehenden übertrieben erscheinen mögen. Darunter fallen auch die sogenannten **Bravaden**: auf möglichst große Aufmerksamkeit angelegte Rangstreitigkeiten, die insbesondere von jungen Heißspornen zelebriert werden und manchmal tödlich enden. In der Regel jedoch beginnt ein Aufeinandertreffen (wie in der einleitenden Szene aus der Typenkomödie) zwar höchst dramatisch mit Herausforderungen, Frechheiten und Tätlichkeiten, doch ist das Eingreifen von Freunden und Umstehenden bereits fest einkalkuliert, noch ehe es zur Duellforderung kommt – einmal ausgesprochen, kann diese nämlich nicht ohne Ehrverlust zurückgenommen werden (mehr zum Duell finden Sie auf **Seite 66**). Durch die 'von außen erzwungene' Schlichtung können beide Parteien ihr Gesicht wahren, sofern sie es einander zuvor 'mit gleicher Münze heimgezahlt haben', also Schmähung mit Schmähung vergolten haben. So enden die meisten Auseinandersetzungen im Horasreich ohne Blutvergießen. Ausländer, die bei Beleidigungen anstelle gewitzter Antworten allzu rasch blank ziehen oder einen vermeintlich üblen, in Wahrheit aber harmlosen Streit unter Freunden mit übereilten Aktionen stören, fallen auf und ziehen den Argwohn von Mitmenschen und Gesetzeshütern auf sich.

Gerichtsklagen wider Spottlieder, Karikaturen, Beleidigungen, Verleumdung durch üble Nachrede, mangelnde Ehrerbietung (bei Höhergestellten) oder gar Rufmord sind recht häufig. Die Verhandlungen werden gerne von Schaulustigen besucht und tragen zum Stadtgespräch bei. Auch bei anderen Vergehen, welche ehrenrührig sein können, kommt es vor Gericht zu Szenen, die dem Libretto einer horasischen Oper entnommen sein könnten: Geschädigte, Geständige oder Überführte sprechen davon, "vor Scham und Schande zu sterben". Gnadengesuche und Petitionen enthalten Formulierungen wie: "Ich werfe mich Euer Exzellenz zu Füßen, mit Tränen in den Augen, o mein inniglichst geliebter Fürst". Zeugenaussagen beginnen meist mit der Klarstellung: "Ich kümmere mich nur um meine eigenen Angelegenheiten." Darauf folgen gleichwohl intimste Einzelheiten aus dem Privatleben der Nachbarn.

Das Gesetz kennt auch **Ehrenstrafen**, die über Übeltäter verhängt werden können – in der Regel zusätzlich zu einer Geld-, Gefängnis- oder Leibesstrafe (siehe Seite 86). Im Auftrag der Stadtoberen gedruckte *Flugblätter* verbreiten die Namen und die Schande von Verrätern, Rebellen, Mördern und Bankrotteuren. Als zusätzliche Demütigung können ihre Konterfeis in der gesamten Stadt aufgehängt werden. Die *Zurschaustellung* gibt den Verurteilten leibhaftig dem Gespött und der Häme der Leute preis, entweder für eine bestimmte Zeit am Pranger, auf einem festgelegten Rundgang durch die Stadt oder auf dem Weg zum Schafott. Zur ewigen Schande einer (zumeist zum Tode verurteilten) Person kann eine *Schandsäule* aufgestellt werden, in der Nähe des Rathauses, ihres bisherigen Anwesens oder vor den Stadttoren. Die ultimative Ehrenstrafe ist die *Damnatio memoriae* (bosp.: aus der Erinnerung verbannen), bei der der Name des Verurteilten aus allen Archiven gestrichen und sein Antlitz aus allen Darstellungen getilgt wird, "auf dass er dem Vergessen anheim falle, als habe er gleichsam nie existiert".

Ehre als Wert

Wenn Sie den Erwerb und Verlust von Ehre greifbar machen wollen, können Sie diese als separaten Spielwert einführen. Der Startwert sollte dem *Sozialstatus* entsprechen, modifiziert für Vor- und Nachteile wie *Guter Ruf* (+1 je Punkt), *Prinzipientreue* (+1), *Gesucht* (–5 je Stufe), *Schlechter Ruf* (–1 je Punkt), *Randgruppe* (–5), *Unfähigkeit Gesellschaft* (–2), *Blutdurst* (–1 je 2 Punkte) usw. Bedenken Sie, dass es dabei stets um das von der Gesellschaft wahrgenommene Ausmaß der Ehrenhaftigkeit eines Helden geht, nicht um seine innere Einstellung.

Sie können diesen Wert heranziehen (oder mit 1W20 auf die Probe stellen), wenn es auf die Glaubwürdigkeit des Helden ankommt, etwa um festzustellen, ob ihm andere eine Bürgschaft stellen, Geld leihen oder Unterstützung anbieten, ob sie ihn ihrerseits um Beistand bitten, in Geheimnisse einweihen oder generell mit Respekt behandeln.

Der Mensch im Mittelpunkt einer neuen Zeit

»Ein großes Wunder ist der Mensch.«
»Auch der düstersten Stunde folgt stets der lichte Tag.«
—aus den Sentenzen Silems*, aufgefunden im Depositum der Göttlichen Gnade, 1022 BF*

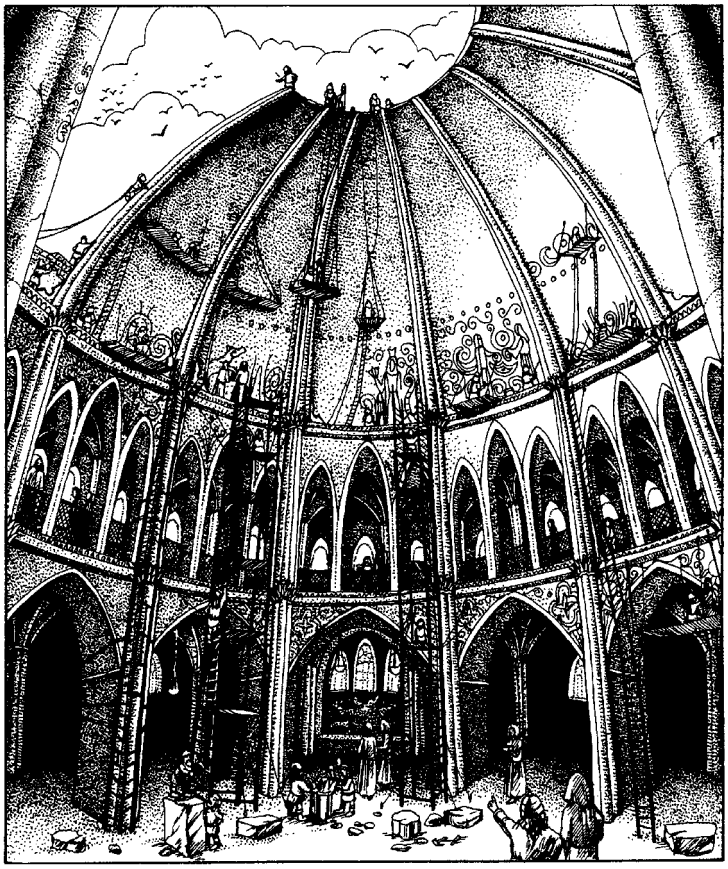
»Wir stehen an der Schwelle zum Goldenen Zeitalter, in dem schließlich der Mensch aus dem Schatten der Alten Völker hervortritt und seine Kräfte voll entfaltet. Der Mensch dieser neuen Zeit ist universal in seinem Fühlen, Denken und Handeln. Keine Kunst, kein Handwerk, keine Wissenschaft sind ihm verschlossen oder fremd; sein Streben richtet sich auf das Wohl der Welt und den Nutzen aller Bürger.
Schon bricht die Blüte Aventuriens auf, um kühn die Grenzen zu erkunden. Mit jedem Tag werden neue Meilensteine gesetzt, in der Malerei wie in der Musik, in der Alchimie wie in der Architektur, in der Entdeckung ferner Landstriche wie in der Erforschung der Vergangenheit. Widrigkeiten, so furchtbar sie uns Menschen auch scheinen mögen, sind nur Prüfsteine der Götter auf unserem Weg – der Glanz zukünftiger Glorie leuchtet uns voran.«
—aus dem Bildungsroman Das Heldenzeitalter *der Dichterin Polissena di Fruganza, Methumis, 1030 BF*

Die Horasier zeichnen sich durch einen Optimismus aus, der in Aventurien seinesgleichen sucht. Das Wiedererstarken des Lieblichen Feldes, die Rückkehr des Horaskaisertums, die Erschließung neuer Seehandelsrouten, die Maßnahmen zur Volksbildung und der allge-



meine Wohlstand haben in der Bevölkerung den starken Glauben an eine vielversprechende Zukunft und einen unaufhörlichen Fortschritt geweckt. Nicht einmal der Thronfolgekrieg konnte jüngst diese Überzeugung nachhaltig erschüttern, und der neue Horas ist von solch sagenhafter Abkunft und Begabung, dass er die kühnsten Hoffnungen weckt. Kurzum: Dieser Tage scheint alles machbar, insbesondere für Leute mit Visionen.

Weit verbreitet ist die Ansicht, dass die Welt nach der Vertreibung des Dämonenmeisters 1021 BF am Anbeginn eines neuen Zeitalters steht, das dem Menschen zugedacht ist. Beseelt von der entsprechenden Prophezeiung des Lichtvogels schicken sich die Menschen an, die Alten Völker zu beerben: Die Wiederentdeckung etlicher verschollen geglaubter Orte – hochelfischer Städte, zwergischer Bingen und echsischer Tempelanlagen – in den letzten Jahrzehnten legt davon beredtes Zeugnis ab. Im Horasreich, dessen Bevölkerung nahezu ausschließlich aus Menschen besteht, wird diese Entwicklung durchweg positiv gesehen. Man fördert Expeditionen in alle Teile Deres und konsultiert Drachen, Zwerge und (seltener) Elfen als ehrenwerte Lehrmeister, nicht nur aus Wissbegier, sondern auch im Bewusstsein einer wachsenden Verantwortung als Hüter der Welt und ihrer Geheimnisse.



Dieses Streben steht im Einklang mit der Idee der *Renascentia* (bosp.: Wiedergeburt), der kulturellen Wiedererweckung des Altertums. Wegbereiter waren Aufsehen erregende Erkenntnisse wie die Entdeckung des *Depositums der Göttlichen Gnade* (**208B**) 1022 BF oder die Güldenland-Expeditionen der *Harika von Bethana* in den Jahren 1015–1022 BF und 1023–1030 BF, außerdem inspirierende Schriftwerke wie Forschungsberichte der Universität Methumis, gedruckte Neuauflagen alter Klassiker und mit politischem Hintergedanken in Auftrag gegebene Romane, welche die Antike verherrlichen. Gefördert durch Persönlichkeiten wie Seekönig Palamydas und Herzog Eolan von Methumis wurde im Horasreich der Gedanke der Rückbesinnung auf die eigenen Wurzeln populär. Die kunstsinnige Oberschicht zelebriert in diesem Geiste eine 'Wiedergeburt des alten Bosparan', mitunter jedoch mit mehr Fiktion als Fakten.

Man liest Romane wie Polissena di Fruganzas *Die Idealstadt*, lauscht Versepen nach Weise der Alten wie Pherisjo ter Marloffs *Horas und Lamea* und schätzt Dramen, die Motive aus der bosparanischen Zeit aufgreifen, mehr als alle anderen. Die Ära der Kusliker Kaiser von Silem bis Murak gilt der gebildeten Oberschicht als mustergültig, und viele Patrizier geben sich zumindest zeitweilig dem Traum von 'edler Schlichtheit' hin, im Gegensatz zum überbordenden Pomp der Amene-Horas-Ära.

Die Renascentia ist zur bestimmenden Philosophie des Horasreichs geworden und trägt zur allgemeinen Aufbruchstimmung bei: Sie gibt den Anstoß für Entdeckungsreisen und Ausgrabungen im eigenen Land. Sie beflügelt Kunstschaffende und Mäzene. Sie beeinflusst Sitten und Moden. Selbst im politischen Bereich werden antike Vorbilder bemüht, um Entwicklungen der Gegenwart zu rechtfertigen. Das Ziel der Renascentia ist, das Wissen der Alten zu erforschen und den Erfordernissen des neuen Menschen anzupassen – eine 'Symbiose aus Alt und Neu'.

Damit einher geht auch ein neues Menschenbild, das die Einzigartigkeit jedes Wesens betont. Das *Individuum* bringt von Natur aus alle Anlagen zu innerer und äußerer Größe mit; bedeutsam ist, was es daraus macht, das heißt, wie es sein Leben gestaltet. Gestaltung im Sinne schöpferischer Kraft und Willensstärke ist ein Schlüsselbegriff: Es ist dem Individuum bestimmt, sein Leben selbst in die Hand zu nehmen, aktiv an der Vervollkommnung seiner Fähigkeiten und der Verfeinerung seiner moralischen Qualitäten zu arbeiten und seinen Platz in der Welt zu suchen. Ein beliebter Vergleich entstammt der Bildhauerei: So wie der Steinmetz aus einem schlichten Marmorblock mit Einfallsreichtum, Geschick und Fleiß die unverwechselbaren Züge einer Statue herausarbeitet, so muss auch der Mensch an sich arbeiten, damit aus dem 'Rohzustand' seine Persönlichkeit in ihrer edelsten Form hervortritt. Wenn man so will, ist auch die im Horasreich weit verbreitete Kunst der Satire oder Karikatur eine Würdigung der Unverwechselbarkeit des Einzelnen.

Bildung – wieder im Sinne der Verfeinerung der eigenen Geistesgaben – ist ein hohes Gut von allgemein anerkanntem Wert. Wer nicht lesen oder schreiben kann, wer nichts von der Geschichte seines Volkes weiß, ist ein Barbar. Denn dies Wenige lernt jedes liebfeldische Kind in der Volksschule. Bewundert werden dagegen die 'herrschenden Weisen' wie *Silem-Horas* oder *Rohal*, die laut di Fruganzas Roman *Die Idealstadt* das Beispiel für die edelste aller Regierungen geben.

Doch die allgemeine Hinwendung zum Menschen ist nicht allein auf den Geist beschränkt, sondern bezieht auch den Körper mit ein. Galt in zurückliegenden Jahrzehnten noch ein kraftloser Leib als Zeichen von Reichtum und der damit verbundenen Befreiung von körperlichen Anstrengungen, ist nun ein athletisches Erscheinungsbild erstrebenswert, welches das gesunde Maß zwischen Müßiggänger und Muskelprotz zum Ausdruck bringt. Sportliche Wettkämpfe wie Wettläufe, Ballspiele, Boxkämpfe und Pferderennen gehören nicht mehr nur für Schüler von Kriegerakademien zum Pflichtprogramm, sondern erfreuen sich allgemein großer Beliebtheit.

Wenn die Horasier den Menschen als Kunstwerk begreifen, sind damit also nicht nur Geist und Körper als Studienobjekte gemeint, denen Interesse und Erforschung der Mediziner, Magier und Philosophen gelten. Vielmehr gestaltet der Mensch sich selbst als Kunstwerk, indem er sich in Szene setzt. (Siehe dazu auch **Die Kunst der ehrenwerten Täuschung auf S. 32**.) Doch auch die Umwelt ist Gegenstand der Gestaltung: Ergebnis ist etwa die politische Betätigung, die selbst für Gelehrte und Künstler nicht unüblich ist, aber auch die Verbreitung kunstvoller Gartenanlagen und Bewässerungskanäle, in denen die Beherrschung der Natur durch den Menschen sichtbar wird.



Das Ideal dieser Epoche ist der 'allseitige Mensch', das *Genie*: Dieses versteht etwas von Musik wie von Literatur, von Medizin wie Philosophie, spricht neue und alte Sprachen, kann sich mit Worten und Waffen gleichermaßen vorzüglich zur Wehr setzen, brilliert bei Leibesübungen und Wettkämpfen, kann reiten, jagen, tanzen, zeichnen, dichten und andere galant umwerben, betätigt sich politisch und dient als Diplomat – und natürlich verfügt es über Cortesia, Prudenza, Grandezza und Sprezzatura. Auch wenn diese Allseitigkeit kaum erreichbar ist, eifern ihr doch viele nach, was neben bemühten Dilettanten und interessierten Laien erstaunlich vielseitige Persönlichkeiten hervorbringt.

Patriotismus und Toleranz

»Ob ich eine echte Liebfelderin bin? Ja, schöner Fremder, und noch viel mehr. Sollte einer dem Lieblichen Feld nicht wohl gesonnen sein, dann wird er die Horasierin in mir kennen lernen, und Tod allen Feinden des Kaisers! Vor allem aber bin ich Belhankanerin mit Leib und Seele, eine Tochter der freien Republik und der glanzvollsten Stadt auf Deren. Ich weiß, dies behaupten auch die Vinsalter und die Methumier, aber sie wissen es eben nicht besser. Doch auch unter Belhankanern gibt es Unterschiede. Hier in der Stadt bin ich eine Viertelgenossin Belhamèrs – und stolz darauf. Mit diesem ruhmreichen Ort können sich die anderen Viertel nicht messen – soll ich dir bei einem kleinen Rundgang zeigen, warum?«
—Straßengespräch im Belhankaner Hafenviertel Belhamèr

Der durchschnittliche Horasier versteht sich als Patriot: Er liebt seine Heimat und verteidigt sie mit Stolz gegen alle Neider. Der Patriotismus bezieht sich jedoch in erster Linie auf das eigene Stadtviertel, dann auf die Vaterstadt und zuletzt auf das Horasreich als Ganzes.
Das eigene Viertel (manchmal auch *Quartier, Gonfalon*, *Distrikt* oder *Contrade* genannt) oder das eigene Dorf sind den Menschen am nächsten; hier leben sie, hier arbeiten sie, hier wurden sie oft bereits geboren oder haben eingeheiratet. Jede Nachbarschaft hat ihren eigenen Tempel, ihren Markt, ihre Taverne, ihren Versammlungsort, häufig sogar eine eigene Amtstube mit einem städtischen Schreiber oder Vogt. Im ältesten Tempel wird die Fahne des Viertels aufbewahrt. Inschriften oder Wandbilder erinnern dort an ruhmreiche Söhne und Töchter der Nachbarschaft. Die Rivalität verschiedener Viertel ist mal mehr, mal weniger ausgeprägt und entspricht in der Regel der sozialen Schichtung. Sind konkurrierende Zünfte in verschiedenen Nachbarschaften beheimatet, überträgt sich der Wettstreit auch auf die Viertel; gemeinsam versuchen sie dagegen, sich von den Armenvierteln abzugrenzen. Manchmal liegen auch historische Gründe vor, wie alte Fehden oder halb vergessene Parteizugehörigkeiten. Die Rivalitäten zwischen den Vierteln sind jedoch meist eher gutmütig und werden vor allem bei städtischen Wettkämpfen ausgelebt, bei denen die Stadtviertel in regelmäßigen Abständen gegeneinander antreten und neben Ruhm einen Siegpreis oder zeitweilige Privilegien erringen können. Es ist Brauch, dass sich sogar Eheleute, die aus verschiedenen Vierteln kommen, für die Dauer solcher Wettkämpfe trennen und 'ihre' Mannschaft uneingeschränkt unterstützen.
Die Rivalitäten zwischen verschiedenen Städten innerhalb des Horasreichs nehmen hingegen mitunter bedrohlichere Formen an, und in Zeiten der Krise müssen alle Bewohner einer Stadt zusammenstehen. Die Stadt als Einheit wird auch durch weitere Elemente betont, etwa die gemeinsame Regierung, städtische Einrichtungen und Feiertage sowie den oder die Schutzheiligen. Da die Städte ihr Umland dominieren und die entscheidende Bühne politischen Wirkens darstellen, gilt die Treue zur Heimatstadt als wichtiges Gut – und Verrat wird streng bestraft. Um sich voneinander abzugrenzen, wetteifern die Städte darum, ihren Ruhm durch Heldentaten, Kunstwerke, Monumente, Entdeckungen, Handelserfolge und militärische Siege zu mehren. Mehr zur Bedeutung der Stadt erfahren Sie **auf S. 91**.
In noch größerem Maßstab verbindet die gemeinsame Vergangenheit – vom Alten Reich über Bosparans Fall bis zur Unabhängigkeit – alle Städte des Horasreichs, insbesondere der immer wieder beschworene 'Geist von Baliiri', der feierliche Eid im Ballsaal des Schlosses Baliiri, der 744 BF den erfolgreichen Kampf um die Unabhängigkeit vom Neuen Reich begründete. Ein einigendes Band ist auch die Person des Kaisers, der über allen kleinlichen Streitigkeiten des Alltags zu stehen scheint und damit unmittelbar die Größe des Reiches verkörpert. In diesem Sinne werden auch die Bezeichnungen *Liebliches Feld* und *Horasreich* (respektive *Liebfelder* und *Horasier*) synonym verwendet, obwohl sich streng genommen der Wilde Süden und die Zyklopeninseln klimatisch davon unterscheiden.
Bei allem Stolz auf seine Heimat ist der Horasier jedoch äußerst kontaktfreudig. Oft kommt es vor, dass eine ältere Liebfelderin Fremden aus freien Stücken die Sehenswürdigkeiten ihrer Stadt zeigt, einfach weil sie stolz darauf ist und weil sie es mag, mit Ausländern ins Gespräch zu kommen. Die Neugier auf andere Kulturen und Neuigkeiten aus der weiten Welt ist groß; wenn es Vorurteile gibt, dann eher die von der liebenswerten Sorte. Nur bei wenigen Gebildeten geht die Offenheit gegenüber dem Fremden aber so weit, dass sie sich als *Kosmopoliten* ('Weltbürger') fühlen und mehr Gemeinsamkeiten als Unterschiede zwischen den Völkern Deres sehen. Aber die meisten Horasier sind geneigt, ihr Gegenüber im Einklang mit der Idee des Individuums eher nach seinen persönlichen Leistungen zu beurteilen als nach der Herkunft aus einem bestimmten Land oder Volk.
Diese pragmatische Herangehensweise hat vielen Talenten aus dem Ausland im Horasreich zu einem Auskommen oder sogar großem Ruhm verholfen und den Begriff des *Spezialisten* geprägt. Ein Spezialist besitzt bestimmte Kenntnisse, die nicht Allgemeingut, aber von Nutzen für die Gemeinschaft oder einen Auftraggeber sind, ungeachtet der exakten Profession. In diese Kategorie fallen unter anderem Mediziner, Astrologen, Metallurgen, Brillenschleifer, Baumeister,

Der Spezialist im Spiel

Das Konzept der Spezialisten bietet eine große Chance für Helden, rasch in den Mittelpunkt des Geschehens gezogen zu werden, selbst wenn sie aus allen Teilen Aventuriens stammen. Als Fachleute auf ihrem Gebiet werden sie – einen soliden Ruf vorausgesetzt – von Einheimischen beauftragt, Meisterwerke zu vollbringen oder delikate Aufgaben zu lösen, die man den lokalen Kapazitäten nicht zutraut, sei es aus Mangel an bestimmten Kenntnissen oder wegen zweifelhafter Loyalität. So können die Helden – hinreichende Befähigung und angemessenes Auftreten vorausgesetzt – selbst Größen wie dem Herzog von Methumis oder dem Fürsten von Vinsalt nahe kommen und sich als geschätzte Agenten, Meisterhandwerker oder Unterhalter herrschaftliche Gunstbeweise in Form von Salärs, Gnadenerlässen oder Ehrungen erwerben.
Genau so rasch können Sie als Meister die Gruppe auch wieder aus diesem illustren Umfeld entfernen, wenn es sich die Helden mit ihrem Gönner verscherzen oder dieser schlichtweg einem 'Besseren' (vielleicht einem Konkurrenten der Helden) den Vorzug gibt und die Gruppe aus seinen Diensten entlässt. Es ist nicht ehrenrührig, sich nun einen neuen Dienstherrn zu suchen, auch wenn dies mit einem Umzug in eine andere Stadt verbunden sein dürfte. Solche Veränderungen sind – mit Zustimmung beider Seiten und der nötigen Diskretion – durchaus üblich, auch um Erfahrungen zu sammeln. Wenn kein ernsthaftes Verschulden der Grund für die Entlassung der Helden war, finden sie sich eventuell in einigen Monaten oder Jahren sogar in den Diensten ihres alten Gönners wieder.
Experten von hohem Rang geraten vielleicht selbst in den Mittelpunkt einer Handlung, bei der sie nach aller Regel umschmeichelt oder bedroht werden – mit dem Ziel, sie abzuwerben oder zu einer verbotenen Handlung anzustiften.



Navigatoren, Söldnerführer oder Magier. Da der Spezialist von außerhalb des Horasreichs stammt und keine Verbindung zu einer einheimischen Familie besitzt, ist er abhängig vom Auftraggeber und diesem loyal (und oft durch einen Ring oder ein Gewand mit seinen Farben erkennbar). Daher scheuen sich nicht einmal die Mächtigen des Horasreichs, solche Fachleute persönlich aufzusuchen und in ihre Dienste zu nehmen, sooft sie dafür einen Bedarf sehen. Beispielhaft war hier das persönliche Gefolge der Kaiserin Amene-Horas, in dem eine Weidenerin, zwei Norbarden, eine Novadi, eine Nostrierin und ein Thorwaler dienten – und es ihr mit Einsatz und großer Treue dankten. Als Spezialistin zu großem Ruhm gelangte die Kapitänin *Harika von Bethana* (siehe S. 27), die in ihrer albernischen Heimat gegängelt und übervorteilt wurde und erst im Lieblichen Feld ihr Talent voll entfalten konnte.

Auch unter Liebfeldern findet sich dieses Konzept wieder, wenn etwa die Stadtoberen einen Spezialisten anwerben, der aus einer anderen Stadt stammt – und daher noch nicht in die Rivalitäten der städtischen Parteiungen und Familien verstrickt ist.

Die horasische Gesellschaft

Die Gesetze des Horasreichs erlauben weder Sklaverei noch Leibeigenschaft. Auch Land- und Stadtbevölkerung sind rechtlich gleichgestellt. Im Unterschied zum Mittelreich, wo 60 von 100 Einwohnern unfreie Bauern sind, zählen 90 von 100 Horasiern unabhängig vom Wohnort oder ihrer Profession zu den **Popoli**, den Untertanen des Kaisers ohne besondere Restriktionen oder Privilegien. Weitere zwei (von 100) sind **Nobili** (Geweihte, Magier, Offiziere oder kleinadlige Gutsbesitzer mit gewissen Vorrechten), doch höchstens einer von 100 zählt zu den 'oberen Zehntausend' des Horasreichs und gehört dem **Patriziat** oder sogar dem **Hochadel** an. Der Rest sind **Randgruppen**: Fahrende, Wanderarbeiter, Gesetzlose oder Nichtmenschen mit rechtlicher Sonderstellung wie Zwerge oder Elfen.

Die Trennlinien zwischen Hochadel, Patriziat und Nobilitat verlaufen scharf, nur innerhalb des Popolo findet eine lebendige Durchmischung statt. Die entscheidenden Spannungsfelder sind hier also nicht die Gegensätze Adel/Bürgertum, Stadt/Land oder Freie/Hörige, die etwa das Mittelreich bestimmen. Das Maß der Dinge sind Leistung und Wohlstand. Bildung, unternehmerisches Geschick und Landbesitz sind die Mittel dazu, ein ererbter Wappenschild 'nur' eine bessere Startposition.

Vagabunden – am Rande der Gesellschaft

»Genieße den Tag und vergiss deine Sorgen –
heute ist hier, alles andere ist morgen.«
—Bonfante de Toricum, genannt 'Prälatissimo',
Vagantendichter, um 1010 BF

Für eine wachsende Zahl von Menschen ist die ständige Reise zur bitteren Notwendigkeit geworden. Krankheiten, Missernten und andere Schicksalsschläge treiben Bauernfamilien den Ruin und in das Heer der *Wanderarbeiter*. Diese verdingen sich als Erntehelfer, den reifenden Feldfrüchten und Obstsorten folgend, oder ziehen als Tagelöhner von Baustelle zu Baustelle. Um angesichts steigender Getreide- und Brennholzpreise nicht zu verhungern oder zu erfrieren, arbeiten sie für jeden Lohn. Andere versuchen ihr Glück als Wandermusikanten oder Straßenräuber. Einige Zehntausend Menschen leben im Horasreich auf diese elende Weise und bestätigen das alte Sprichwort, dass "man nirgends auf der Welt so arm sein kann wie in Vinsalt oder Kuslik".

Der Bodensatz der Gesellschaft hat viele Namen und noch mehr Gesichter. Da sind die durch tragische Fügung Entwurzelten und Versehrten, die unsteten Landstreicher, notorischen Schnorrer, hundsarmen Bettler und sparsamen Tagelöhner. Es gibt Armenhäusler und Waisenkinder, die nie eine Chance bekamen, aber auch Banditen und entflohene Sträflinge sowie arbeitslose Soldknechte, Deserteure und Marodeure – gerade der jüngste Krieg hat viele neue Leidensgenossen in die Gosse gespült. Auf allen Straßen sieht man die klapprigen Eselkarren der Kesselflicker, Scherenschleifer und Altwarenhändler, die Tand sammeln, herrichten und wieder verkaufen. Manche verdienen sich ihr Brot als Korbmacher, Kräutersucher oder Hausierer, andere als Zahnreißer oder reisende Abdecker. Auch Wahrsager, Gaukler und Spielleute gehören zum Fahrenden Volk sowie Wanderbühnen von Possenreißern, die der beim Volk so beliebten liebfeldischen Typenkomödie immer neues Leben einhauchen (S. 70).

Die normale Bevölkerung blickt mit Grausen auf die Not der Heimatlosen und wiegt sich oft im Glauben, dass ein solch elendes Los den Frommen verschont. Manche erbarmen sich, spenden für Suppenküchen und Armenhäuser oder tun selbst Gutes. Die meisten aber wollen mit dem "ehrlosen Gesindel" und den "zum Müßiggang abgerichteten Schmarotzern" nur das Nötigste zu schaffen haben, denn diesen haftet stets der Vorwurf an, dem Suff erlegen und für alle Arten von Missetaten verantwortlich zu sein. Kaum werden sie länger an einem Ort geduldet, bilden sich Wagenburgen neben Hütten aus Schilfrohr, Brettern und Zeltplanen – die bei einer Seuche oder Verbrechensserie leicht Opfer des Volkszorns werden.

Vagabunden gelten als vogelfrei – sie dienen keinem Herrn (zumindest nicht auf Dauer) und genießen darum keinen Schutz. Frei zu sein wie ein Vogel, heißt auch, sich beliebig in einem Land bewegen zu können, in dem ansonsten jeder in ein festes Gefüge und einen oft starren Tagesablauf eingebunden ist. Diese leichte Seite des harten Vagabundendaseins wird vor allem von den Gauklern geschätzt, aber auch von Philosophen und Freigeistern, die in einem bürgerlichen Leben überall anecken würden. In einer bunten Truppe fallen auch echte Bilderstürmer und Aufrührer kaum auf, die solcherart unerkannt von Stadt zu Stadt ziehen und versuchen, dem wachsamen Auge der Obrigkeit zu entgehen.



Die bevorzugten Götter der Fahrenden des Lieblichen Feldes sind ohnehin Tsa und Phex sowie die Halbgötter Aves und Xeledon, die selbst rastlos die Lande durchstreifen. Dem spöttischen Hesindesohn, dem man mal heiteren, mal boshaften Schalk nachsagt, haben sich die *Vaganten* oder *Xeledoriarden* verschrieben. Dies sind fahrende Studenten und Kirchennovizen, die ihre Ausbildung ab- oder unterbrochen



haben, um als Spielleute ein abenteuerliches Leben zu führen. An Fürstenhöfen, Patriziervillen und Klöstern unterhalten sie durch ihre Lieder und Dichtungen, die (zum Großteil in Bosparano) die unbekümmerte Lebens- und Liebeslust preisen oder bestimmte Adlige und Prälaten in Spottversen bloßstellen. Dabei nehmen sie kein Blatt vor den Mund: Die Redewendung "Schimpfen (und Saufen) wie ein Kesselflicker" zeigt an, dass es bei den Vagabunden meist laut, leidenschaftlich und vulgär zugeht.

Das Gesetz garantiert Zwergen und Elfen eine Sonderstellung, die sie – trotz einer höheren Rechtssicherheit und keinen negativen Vorurteilen – ebenfalls zu Randgruppen macht. Manche schließen sich daher den Fahrenden an, bei denen bunt gemischte Truppen keine Seltenheit sind: Neben Nichtmenschen und Landeskindern findet man viele Zahori und Chirakah sowie manchen 'Exoten', der aus einer noch ferneren Gegend stammt und in einer Schaustellertruppe eine neue Heimat gefunden hat.

Ein Held vom Rande der Gesellschaft (SO 1–3)

Fast jede Kultur kann als Hintergrund für einen Vagabunden dienen, fast ebenso vielfältig sind die Professionen – *Erntehelfer(Bauer)*, *Tagelöhnerin*, *Rattenfänger*, *Hure(Kurtisane)*, *Spitzel*, *Schelmin, Scharlatanin, Hexe, Druide, Bettler*, *Diebin*, *Streuner*, *Straßenräuber*, *Söldner, Jahrmarktskämpfer* und natürlich der *Gaukler* in allen Varianten. Viele Vagabunden kombinieren mehrere dieser Professionen (der Vorteil *Breitgefächerte Bildung* ist weit verbreitet) und schlüpfen je nach Notwendigkeit mal in die eine, mal in die andere Rolle. Manch bunt gemischte Schaustellertruppe besitzt alle Talente, um unter der Tarnung des Theaterlebens für einen mächtigen Gönner im Hintergrund zu spionieren.

Ein (gegenwärtiger oder ehemaliger) Vagabund zeichnet sich in jedem Fall durch ein bewegtes Leben aus, das schon einige Spuren in Form von Nachteilen oder ungewöhnlichen Talenten hinterlassen haben sollte. Eine Kenntnis des *Füchsischen* und der geheimen Zinken der Vagabunden und Ganoven ist obligatorisch. *Neugier*, *Goldgier* und *Verschwendungssucht* sind typische Eigenschaften: Wer die Not kennengelernt und hinter sich gelassen hat, verspürt noch mehr als andere Liebfelder den Wunsch, das Leben bis zur Neige auszukosten und alle Schönheit, alle Freuden und alles Wissen dieser Welt in sich aufzunehmen.

Tatsächlich gelingt es Vagabunden mit Fleiß, Glück und einem Gönner immer wieder, ihre Lage zu verbessern, doch sind die meisten nach Jahren der Wanderschaft für ein sesshaftes Leben verdorben, und so fällt es ihnen schwer, in einem 'ordentlichen' Beruf Fuß zu fassen. Sie bleiben selbst im Erfolg Außenseiter – vielleicht ist auch dies ein Grund, warum so viele als Künstler von sich hören machen. Berühmte Beispiele sind *Daria Vindest*, eine Kaminkehrertochter, deren Talent rechtzeitig entdeckt wurde und sie zur bedeutendsten Malerin des Lieblichen Feldes machte, und die Artistenfamilie *da Merinal*, die vom Herzog von Methumis protegiert wird (S. 170). Doch auch vom Theaterkönig *Pherisjo ter Marloff* (S. 133) behauptet man, er habe bei den Vaganten gelernt. Weniger kunstsinnige Vagabunden erarbeiten sich eine Position als Verbrecher wie *Bram Eisenfresser* (S. 110) oder als Söldnerführer wie *Hal Borgos* (S. 140), andere werden von den Kulten der Zwölf aufgenommen und finden als Laienprediger oder Geweihte ein Auskommen (meist als Diener von Tsa, Phex, Aves oder Xeledon).

Popoli – das Volk

»Auch ein kleiner Krämer liebt das Geheimnis und das Abenteuer!«
—Plonzetto, Gebrauchtkleiderhändler in Vinsalt

Der **Popolo**, die Volksmenge, ist bei näherer Betrachtung eine höchst heterogene Schicht. Sie umfasst alle nichtadligen Untertanen, die einem Steuern zahlenden Haushalt angehören. Damit sind, von Fremden und Vagabunden abgesehen, alle Freien des Landes Popoli, von der Apothekerin und dem Großbauern über den Gastwirt und die Bäckerin bis hinunter zum Manufakturarbeiter und zur Hafendirne. Die Lebensumstände unterscheiden sich teilweise deutlich, können sich aber durch Können, harte Arbeit, Glück und Schicksalsschläge verändern. Ein Aufstieg von der armen Lastenträgerin zur angesehenen Seilermeisterin oder gar zur gefeierten Bildhauerin ist selten und doch häufiger als in vielen anderen Teilen Aventuriens, da keine Gesetze oder festen sozialen Schranken im Wege stehen. "Den Tüchtigen lieben die Götter und schenken ihm Erfolg", sagt man in der Septimana.



Dies heißt nun nicht, dass ein Brillenmacher es gutheißt, wenn sein einziger Sohn mit einer besitzlosen Tagelöhnerin anbandelt, auch wenn im Volk Liebesheiraten deutlich häufiger vorkommen, als es sich Patriziat und Hochadel gestatten. Eine gute Herkunft ist durchaus eine Empfehlung, doch schaut ein Liebfelder vor allem auf die Leistungen einer Person. Stammt etwa ein heldenhafter Stadtgardekommandant ursprünglich aus einer Familie von armen Seifensiedern, ist das zwar noch Anlass für Anekdoten und Scherze, aber kein Grund, ihn zu schneiden oder seine Verlobung mit der schönen Buchhändlerwitwe zu hintertreiben – eher wird er noch bewundert, weil er aus eigener Kraft ein 'gemachter Mann' geworden ist.



Auch wenn ein großer Teil der Bevölkerung der Grundzüge des Lesens und Schreibens mächtig ist, gehen die Popoli 'beim Leben in die Schule'. In Büchern Gelesenes oder in der Taverne Gehörtes wird begierig in der Praxis erprobt. Berichte und Erkenntnisse aus fernen Ländern werden verschlungen wie andernorts die örtlichen Marktpreise. Alle sind interessiert an neuen Nachrichten, neuen Gerüchten, neuen Moden und neuen Gesetzen – und manche auch an neuen Mysterien. Im Lieblichen Feld ist der Glaube weit verbreitet, dass für jedes noch so exotische Problem eine Lösung irgendwo auf dem Dererund existiert. Scharlatane spielen mit dem Wissensdurst der Einheimischen und tummeln sich im Horasreich fast so zahlreich wie die ehrbaren Gelehrten. Hat jemand das Gefühl, vom Pech verhext zu sein, ist er durchaus willens, einen 'aranischen Absud' oder ein 'riesländisches Ritual' zu versuchen.

Die Horasier lieben Klatsch und Tratsch, vor allem die Popoli, denen der Austausch von Gerüchten eine billige Zerstreuung zwischen ihrer harten Arbeit bietet. Besonders gefragt sind die echten oder vermeintlichen Heldentaten und Skandale der Oberschicht. Dabei ist es unter Liebfeldern kein Widerspruch, wenn alle in der Taverne zunächst herbe Zoten über das Liebesleben der Aldare Firdayon reißen, nur um im nächsten Moment ehrfürchtig die Becher auf das Wohl der ehrenwerten Prinzessin zu erheben. Auch betet ein Gondoliere ebenso inbrünstig und fromm, wie er im nächsten Moment herzhaft und unflätig flucht.

Aus den Vergnügungen der Reichen erwachsen den Popoli prächtige Schauspiele, zum Beispiel Turniere, kultische Prozessionen oder der Einzug des Fürsten in eine Stadt. Die Krönung eines Monarchen oder die Amtseinführung eines Kirchenoberhaupts ziehen sogar Abertausende Schaulustige aus dem ganzen Reich an. Denn auch Popoli reisen gern, selbst einfache Handwerker sind gelegentlich binnen 50 Meilen Umkreis um ihren Heimatort unterwegs. Bei einem Stadtbesuch oder einer Landpartie treibt man Handel, besucht Verwandte, sammelt Neuigkeiten, erweitert den eigenen Horizont oder amüsiert sich in der fremden Umgebung. Nichtsdestotrotz ist das eigene Heim dem Horasier heilig, mag es auch noch so klein und elend sein, und er kehrt immer wieder dahin zurück.

Die liebfeldische Lebenslust brennt nur so heftig im Angesicht einer Welt, die voller Gefahren ist. Das Volk weiß, dass einmal in jeder Generation eine Epidemie geliebte und bei der Arbeit unersetzliche Angehörige hinwegrafft (zuletzt 996–998 BF die *Blaue Keuche* in Grangorien und 1018–1019 BF die *Rote Keuche* im gesamten Süden des Reichs). Sturmfluten und Feuersbrünste bedrohen die Existenz, Horden von Insekten und Nagetieren machen dem Fleißigen seine Vorräte streitig. Da die Natur gebändigt und nicht mehr allmächtig ist, muss sich der Mensch in diesem Land weniger vor Ogern und Tatzelwürmern hüten als vor der Boshaftigkeit anderer Menschen. Wer reist oder nachts in den Großstädten unterwegs ist, führt einen Stab oder Dolch mit sich – und Edelleute sieht man nie unbewaffnet aus dem Hause gehen. Gegen all diese Fährnisse soll die Heimstatt Hort und Wehr zugleich sein, ein lichter Ort der Unbeschwertheit. Die Popoli pflegen die bequeme Häuslichkeit. Tische, Bänke, Kissen, Polsterstühle, Geschirr und Kamin werden verziert und für den Gebrauch von Generationen gefertigt. Das geschnitzte Himmelbett gilt als Inbegriff von Beständigkeit und Wohlstand. Selbst arme Großfamilien, die in einem einzigen Zimmer zusammenleben müssen, versuchen mit Tonschmuck und hölzernem Geschirr die Illusion von Behaglichkeit zu schaffen. Denn der feste Platz in einem Haus und in der Gemeinschaft der Nachbarn ist manchmal alles, was einen armen Manufakturarbeiter in Vinsalts finstersten Häuserschluchten von einem Vagabunden trennt.

Dienstboten und Diurnisten

Zwei besondere Berufsgruppen unter den Popoli sind die *Dienstboten*, also das Gesinde eines gutbürgerlichen oder hochherrschaftlichen Haushalts, und die *Diurnisten*. Diese sind die kleinen Kontor- und Kanzleischreiber (im Volksmund spöttisch "Tintenkleckser" genannt), die tagtäglich Protokolle führen, Briefe verfassen und vor allem Akten, Urkunden und Chroniken kopieren. Je nach Bedeutung und Wohlstand des Dienstherrn werden diese Funktionen von einem einzigen Leibdiener oder Sekretär oder von aberdutzenden Lakaien und Kanzlisten ausgeübt. In letzterem Fall bilden sich meist eine formelle Hierarchie (vom Verwalter/Privatsekretär bis hinab zum Stallknecht/Amtsboten) und oft noch eine informelle Rangordnung heraus, wie die Abgrenzung des 'bessergestellten' Hauspersonals vom 'unfeinen' Küchen-, Stall- und Gartenpersonal.

Alle *Subalternen* (Untergebenen) stehen den gehobenen Schichten nahe, wodurch sie ein gewisses Ansehen inmitten der Popoli genießen. Doch von ihrem bescheidenen Salär ist es kaum möglich, eine Familie zu ernähren, weswegen viele Dienstboten und Diurnisten alleinstehend sind oder in trostlosen Verhältnissen leben – wenn sie nicht stehlen, Zuwendungen der Herrschaft erschleichen oder für Bestechungen empfänglich sind. Beiden Berufsgruppen ist letztlich gemein, dass ihnen von ihren Dienstherren und deren Gästen kaum mehr als die geringste Beachtung geschenkt wird – es sei denn, ein hübsches Gesicht oder ein besonderes Talent gehören dazu. Darum eignen sich diese Rollen hervorragend als Tarnidentitäten, um ein Handels- oder Herrenhaus auszuspionieren (manchmal sogar mit Billigung des Eigentümers). Die Subalternen leben in einer Schattenwelt, die hinter dem Glanz der Reichen und Mächtigen verschwimmt, ohne dazu zu gehören oder ein eigenes Dasein zu führen. In gewissem Sinne spiegeln die Lebensumstände der Popoli im Dienst der Vornehmen die Situation der niederadligen Höflinge an einem Fürstenhof (inklusive der Intrigen um die Gunst des Gebieters), nur um einen gesellschaftlichen Stand versetzt.

Eine Heldin aus dem Volk (SO 4–9)

Die Angehörigen der Heldin können einen von vielen verschiedenen Berufen ausüben, von armen Arbeitern bis zu angesehenen Bürgern ist alles möglich. Die weite Spanne im Sozialstatus (SO) erlaubt sogar Eltern, die wohlhabend genug sind, um ihrem (erstgeborenen) Sprössling ein Studium auf der Akademie finanzieren zu können.

Die guten Wissens- und Gesellschafts-Talente (sowie der Bonus auf *Nandusgefälliges Wissen*) erlauben es der Heldin, bei fast jedem Thema mitzudiskutieren, oft mit mehr Bauernschläue und Tavernenphilosophie als echter Bildung. Ihr Wesen ist offen, leidenschaftlich und neugierig! Der regeltechnische Nachteil *Neugier* ist weit verbreitet. Ansonsten genießen die Popoli in ihrer Lebensführung Freiheiten, die nur noch bei den Vagabunden übertroffen werden, dort jedoch zum Preis erheblicher Unsicherheit. Ungezwungen, ohne die festgelegten Rollen und die aufwändige Etikette des Adels, genießt eine Heldin aus dem Volk das Leben.

Ein Aufstieg in den Kleinadel ist für Popoli durch eine teure Akademieausbildung oder außerordentliche Erfolge möglich, ins Patriziat oder höher fast nie. Dennoch gibt es in jeder Generation eine oder zwei herausragende Persönlichkeiten, die eine unglaubliche Karriere bewältigen und zu umjubelten Vorbildern des Volkes werden. Zu nennen sind hier vor allem *Staryun Loriano* (S. 133), der Sohn eines Schreibers und heute höchste Praios-Geweihte des Landes, und *Alrigia ya Costermana* (S. 182), die als Tochter von Phecadi-Schiffern begann und als Fürstin von Drôl in den Hochadel einzog.



Volksbildung und Studium

Das 1000 BF durch Kaiserin Amene erlassene Hesinde-Edikt hat mehr als der halben Bevölkerung zumindest die Grundzüge des Lesens, Schreibens und Rechnens nahegebracht, meist in der Praiostagsschule des örtlichen Tempels oder durch reisende Laienprediger von Hesinde und Nandus vermittelt. Besonders Aufgeweckte können sich danach an einer von über 60 unentgeltlichen Horasschulen bewerben, die im ganzen Land eingerichtet wurden. An diesen wird Bosparano sowie Landes- und Völkerkunde gelehrt. In den großen Städten existieren für Kinder betuchterer Familien zudem Privatschulen, die auf ein weiterführendes Studium vorbereiten, während Patriziat und Hochadel ihren Nachwuchs von ausgesuchten Hauslehrern unterweisen lassen.

Wer nach Jahren des Lernens schließlich als *Lizentiat* einen Abschluss der Universität von Methumis, der Vinsalter Rechtsschule oder einer anderen renommierten Akademie vorweisen kann, rückt in den Niederadel auf und hat eine vielversprechende Zukunft vor sich. Einige verschreiben sich komplett der Forschung: Die weitere Gelehrtenlaufbahn führt über eigene Veröffentlichungen zum *Doctor* (*Magus* bei Gildenmagiern). Es folgen Bildungsreisen und wechselnde Lehraufträge (als *Magister*), bis man aufgrund von Verdiensten und Beziehungen zum Lehrstuhlinhaber (*Professor* oder *Magister Magnus*) berufen wird.



Männer und Frauen von Ehre – das Nobilitat

Privilegien erheben die **Edelleute** (Ez. *Nobile/Nobila*; Mz. *Nobili*) über die 'gewöhnlichen' Untertanen, doch sind die meisten Standespersonen dem Volk noch näher als der Spitze der Pyramide aus Patriziat und Hochadel. Sprösslinge uralter Geschlechter mit mehr Adel und Ehre als Vermögen teilen sich denselben Rang mit neureichen Bürgerlichen, die aufgrund ihrer Verdienste oder Beziehungen privilegiert wurden. Auch jeder geprüfte Abgänger einer Akademie (Kriegerschule, Magierakademie oder Universität) erhält das Recht, sein eigenes Wappen oder Zeichen (bosparano: *Signum*) zu führen, was ihn zu einem vornehmen Herrn (Dame) macht, einem *Signor* (*Signora*), der seinem Nachnamen die vornehme Silbe '*ya*' voranstellen kann. Getreu dem Kusliker Sprichwort, dass "ein Wappenschild nichts ohne Bares gilt", sind die meisten Signori zwar formal in einer besseren Position, ins eigentliche Patriziat aufzusteigen, häufig jedoch davon so weit entfernt wie die Rattenfängerin vom Leumund eines Zuckerbäckermeisters.

Die universellen Anreden 'Signor' und 'Signora' gelten gleichermaßen für kleine Wappenbesitzer und mächtige Patrizier (und werden aus Gründen der Höflichkeit auch allen Fremden gewährt, deren Rang man nicht einschätzen kann). Alte Patriziergeschlechter, die ihre Vornehmheit vor vielen Jahrhunderten begründet haben, tragen zudem (für Landesfremde verwirrend) fast nie das Prädikat 'ya' im Namen – auch, um sich von den (nur 200 Jahre alten ...) 'neuen Familien' abzugrenzen. Wer also den Fehler begeht, einen Adepten *Istor ya Rohalesca* einem vermeintlichen 'Krämer' *Jaan Bramstetter* vorzuziehen, wird den Unterschied zwischen einem Jungmagier und einem fürstengleichen Hauspatriarchen auf schmerzliche Weise lernen ...

Wer als kleinadliger Gutsbesitzer, Magier, Geweihter oder Offizier aufsteigen will, sollte tunlichst in Leistung und Gebräuchen die oberen Schichten imitieren und sich dadurch für höhere Würden empfehlen. Wer nicht nach Höherem strebt, pflegt seine Ehre und lebt ansonsten nach den deutlich einfacheren Regeln der Popoli. In keinem Fall bildet das Nobilitat eigene Sitten aus, maßgeblich sind die Lebensweisen von Prinzen, Patriziern und Popoli. Mehr zu den Rängen, Rechten und Pflichten des Niederadels erfahren Sie auf **S. 72f.**.

Ein Held aus dem Nobilitat (SO 7–12)

Nicht zum Popolo, aber auch nicht zum Patriziat gehören die *Nobili*: einfache Geweihte, freie Akademieabgänger und rangniedere Signori (meist *Esquirii*, aber auch wenig begüterte *Cavallieri*). Ein Sozialstatus von 7+ und einer der Vorteile *Akademische Ausbildung*, *Adlige Abstammung, Amtsadel* oder *Geweiht* sind Voraussetzung. Archetypen von Edelleuten sind:

- **Der Akademiestipendiat:** Er stammt aus kleinen Verhältnissen (Popolo), ist durch Talent aufgefallen und hat sich durch Fleiß seinen Status hart erarbeitet. *Schulden* oder *Verpflichtungen* sind häufig, aber auch *Verbindungen* zu einem Gönner.
- **Die Begüterte:** Ihre Familie hat vom Aufschwung des Horasreichs profitiert und sich ein Vermögen erworben (üblicherweise in der Stadt), ist jedoch nicht alteingesessen oder reich genug, um zum Patriziat gezählt zu werden. Privilegierte Edelhandwerker wie Chirurgen, Drucker, Metallurgen und Alchimisten sowie erfolgreiche Kaufleute gehören in diese Kategorie. *Ausrüstungsvorteile* sind angemessen, aber auch *Verschwendungssucht* oder *Eitelkeit (Geltungsdrang)*.
- **Der Gutsherr:** Die Ländereien, die sein Vermögen ausmachen, sind bereits seit Generationen in Familienbesitz. Dort regiert er als kleiner Fürst, sein Wort ist ungeschriebenes Gesetz. Den wachsenden Einfluss der Städte und den unaufhaltsamen Aufstieg von jungen Geschlechtern betrachtet er mit Argwohn und Wehmut. Zu seinen Merkmalen zählen *Besonderer Besitz* und *Verbindungen* in der Region, dazu *Arroganz* (Standesdünkel und krankhaftes Ehrgefühl) und ererbte *Vorurteile* gegen feindliche Familien, Völker oder Kreaturen.
- **Die Badilackin:** Ihre Herkunft gleicht der des Gutsherrn, doch ist sie tief gefallen, das Familienvermögen aufgebraucht – geblieben sind ihr nur ein klangvoller Name und ein fast wertloser Titel. *Badilacken* nennt das Volk scharfzüngig ruinierte Adelspersonen wie sie (abgeleitet von *St. Badilak*, dem



Schutzpatron der Armen). *Schulden* sind obligatorisch, wer gerne mit geliehenem Geld spielt und feiert wie viele Badilacken, besitzt auch einen *Schlechten Ruf* und eine Form von *Sucht*. Andere klammern sich eisern an die Familienehre und *Prinzipien*, ihren Broterwerb bestreiten sie nur maskiert (etwa als Mietschwert, Kutschenräuberin oder Kurtisane).

● **Der Günstling:** Er ist entweder ein Spezialist, häufig ein Akademiker, oder aber ein geschickter (meist gut aussehender) Unterhalter. Da er sich die Gunst einer hochstehenden Person oder aber das Wohlwollen der breiten Menge erworben hat, ist ein guter Lohn für seine Dienste gesichert. *Verbindungen* und/oder *Guter Ruf* zeichnen ihn aus, dazu eine außergewöhnliche Begabung (seltener Vorteil, Meistertalent). Der Preis für seinen Status sind *Verpflichtungen*, eventuell sogar *Feinde*.

Große Vorbilder der Edelleute sind *Folnor Sirensteen von Irendor*, später Marschall des Reiches, und *Amaldo Ravendoza*, Marschall des Ordens vom Goldenen Adler, die beide aus unbedeutendem Landadel stammen. *Gilmon Quent*, der Sohn eines kleinen Handelskapitäns aus Bethana, stieg zum Großadmiral auf, während die Belhankanerin *Fiaga ya Terdilion* mit drei geerbten Schiffen die größte Reederei Aventuriens schuf.

Aristokraten – das Patriziat

Das städtische Patriziat setzt sich aus Adligen, Kaufleuten, Magiern und hohen Geweihten zusammen. Ihre Stärke beruht auf Reichtümern aus Handel und Geldverleih sowie aus der Verpachtung ihrer oft weitläufigen Ländereien. Eine Betonung traditioneller Tugenden verleiht ihnen Ansehen in der Bevölkerung und Achtung beim Hochadel. Ihrem Selbstverständnis nach sind sie *Aristokraten* (vom altgüldenländischen Wort *Aristokratie* = "Herrschaft der Besten"): Ihre finanziellen, intellektuellen und moralischen Qualitäten setzen sie ins Recht (und die Pflicht!), ihren Heimatstädten voranzustehen.

Der Ursprung des Patriziats

Manche behaupten, das Patriziat sei so alt wie die Lande des Horas selbst. Wahr ist, dass eine städtische Oberschicht dieser Art bereits unter den alten Horaskaisern existierte, spätestens nach den Dunklen Zeiten. Reiche und mächtige *Cavallieri* (bosp.: Reiterkrieger, 'Ritter') stellten das Gros der Amtsträger, Fernhändler und Grundbesitzer; ihren Reihen entstammten einflussreiche Magier und Geweihte. Sie besaßen genug Vermögen, um sich die Standeszeichen Pferd und Rüstung leisten zu können, obwohl ihr (in der Gründerzeit wichtiger) Beitrag zur Verteidigung der Städte in der Spätzeit des Alten Reichs nur noch nominell war.

Vornehmer waren nur noch die *Comites*, die 'Begleiter des Horas', seine erlesenen Höflinge, die er mit besonderen Privilegien ausstattete und als Provinzgouverneure und Kirchenfürsten einsetzte. Aus diesen vornehmen Beamten entwickelten sich die wenigen hochadligen Familien des Lieblichen Feldes (wie Berlînghan und Aralzin), deren Mitglieder immer noch den Titel *Comto* führen, so sie keinen höheren Rang bekleiden. Aus dem Stand der Stadtritter aber entstand das Patriziat, das sich daher ebenso altehrwürdig und vornehm fühlt wie der in den wilden Grenzprovinzen entstandene Schwertadel (das Rittertum des Mittelreichs und der Nordlande, hervorgegangen aus den fortwährend im Kampf stehenden berittenen Panzerkriegern). Im Unterschied zum Hochadel, der am Hofe den Launen wechselnder Modekulte ausgesetzt war und später viele Sitten der garethischen Herrscher übernahm, um sich einen Teil der Macht zu erhalten, verstand sich das Patriziat stets als Bewahrer der Traditionen, zum Beispiel der Verehrung der Zwölfgötter als Gesamtheit in ihrer ältesten Form. Daher rührt auch der Name *Patriziat* – eine Patrizierin zeigt Ehrfurcht gegenüber ihrer Vaterstadt, dem Oberhaupt (*Patriarchen* oder *Matriarchin*) ihrer Familie und dem Göttervater Los und seinen zwölf Kindern.

Der Aufstieg des Patriziats

Schon im *Baliiri-Schwur*, der die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes begründete, leisteten viele Patrizier stolz ihren Eid Seite an Seite mit Hochadligen wie Graf Khadan von Vinsalt. Der Einfluss der städtischen Oberschicht wuchs nicht nur durch die beträchtlichen Kriegskrediten, die sie gewährte, sondern noch einmal nach der Seeblockade durch das Mittelreich, als das junge Vinsalter Königreich eine Flotte aufstellen musste – der Grundstock einer Seemacht, die heute ihresgleichen sucht, die sich aber im Kern auf mutige Handels-Abenteurer und Freibeuter stützt.

Vom Anwachsen des Kommerzes und dem zunehmenden Wohlstand des Lieblichen Felds in den kommenden zwei Jahrhunderten profitierten wiederum zuallererst die Handelsfürsten in den großen Städten. In zahlreichen Kriegen (insbesondere im jüngsten Thronfolgekrieg) verschuldeten sich schließlich viele Landadlige bei städtischen Geldgebern so hoch, dass sie in eine Abhängigkeit gerieten. Unter Kaiserin Amene-Horas war das Patriziat dennoch wenig sichtbar: Die Mode, die Sehnsüchte und das Karrierestreben aller Liebfelder richteten sich auf den übermächtigen Kaiserhof, der in seiner Opulenz und Perfektion jeden Winkel des Reichs zu beherrschen schien.

Als die Große Kaiserin starb und der Kampf um ihre Nachfolge entbrannte, erwachte das Patriziat jedoch aus seinem Schlaf und übernahm mal zufällig, mal zielstrebig die politischen Geschäfte in den meisten Stadtherrschaften. Es erweist sich heute als der bestimmende Stand des Horasreichs, dem das Volk nacheifert und mit dem sich der Hochadel arrangieren muss. Gebildet, vermögend und ehrgeizig setzen die Patrizier neue Maßstäbe: Fleiß, Fachkenntnisse und persönliche Leistung haben das alte Ideal vom müßiggängerischen Höfling abgelöst.





Eine Klasse für sich

»Woran merken wir, dass wir vornehm geworden sind? Nichts einfacher als das! Wenn wir nicht mehr 'Magistrat' sagen, sondern 'lieber Schwager'; wenn wir nicht mehr unser Geld zählen, sondern es zählen lassen; wenn wir nicht mehr unseren Nachbarn beneiden, sondern über diesen elenden kleinen Krämer schimpfen, der auf lächerliche Weise versucht, etwas Besseres zu sein!«
—der Geldverleiher Zarastro in Pherisjo ter Marloffs Drama Der Kaufmann von Methumis

Das Patriziat achtet streng darauf, sich vom Hochadel einerseits und der Volksmenge der freien Bauern und Bürger andererseits abzugrenzen. Dementsprechend strikt sind die Eingangskriterien: In den meisten Städten wird vorausgesetzt, dass die Familie eines Aspiranten "alteingesessen, unbescholten und zahlungsfähig" ist. Dies lässt nur Personen zu, die seit einigen Jahrzehnten (20, 30 oder gar 50 Jahren) einen Wohnsitz in der Stadt besitzen, zudem ehrbar, mit gutem Ruf und ohne anhängiges Gerichtsverfahren dastehen sowie ein versteuertes (!) Einkommen von etwa 2.000 Dukaten pro Jahr (in Metropolen eher 5.000 Dukaten) ihr Eigen nennen. Selbst dann ist noch die Zustimmung der Stadtregenten (eine Volksversammlung, ein Rat oder ein Fürst) notwendig – und die etablierten Geschlechter blicken zunächst mit Argwohn und Verachtung auf alle "Neureichen" und "Emporkömmlinge" herab.
Es braucht daher mindestens eine Generation, eher zwei oder drei, bis aus einem aufstrebenden Handelshaus oder einer Magierdynastie ein anerkanntes Patriziergeschlecht geworden ist, das mit einem Einzug ins 'Goldene Buch' (Belhanka) oder die 'Innere Stube' (Grangor) seinen Platz unter den 'Würdigen Familien' (Belhanka) oder 'Altvorderen Häusern' (Grangor) einnehmen kann. Es dauert allerdings oft weniger lang, bis die Neuzugänge selbst voll Stolz auf alle hinabblicken, die gleichfalls den Aufstieg versuchen.

Die Macht der Tradition: Patrizische Tugenden

Das Patriziat versteht sich als Wahrer der sieben traditionellen Tugenden *Familientreue*, *Patriotismus*, *Geschäftigkeit*, *Gelehrsamkeit*, *Frömmigkeit, Großmut* und *Tapferkeit*.

● **Familientreue**: Einem Patrizier gelten die Verwandten mehr als alle Fremden. Er verdankt seiner Familie viel und schuldet ihrem Oberhaupt Gehorsam (siehe **Der Familienverband**).

● **Patriotismus**: Eine Patrizierin steht treu zu ihrer Vaterstadt und versucht das Wohl und den Ruhm der Stadtherrschaft durch kluge Taten und großzügige Stiftungen zu mehren. Der Beitrag zur Stadtverteidigung leitet sich ebenso von diesem Vorsatz ab wie das Mäzenatentum, das Bildhauer, Baumeister, Maler, Musiker, Theaterschreiber und Illusionisten fördert, um der Stadt (und dem Namen des Gönners) Glanz zu verleihen.

● **Geschäftigkeit**: Ein Patrizier ist fleißig, tüchtig und strebsam. Sein Sinnen ist darauf gerichtet, den Reichtum und das Ansehen seiner Familie zu mehren. Im Unterschied zum Adel der Mittel- und Nordlande lehnen es die liebfeldischen Signori nicht ab, sich "in unedler Weise" als Kaufleute, Edelhandwerker oder Bankiers zu betätigen, um den Ertrag ihrer Landgüter zu ergänzen. Auch scheuen sie sich nicht, *Spezialisten* (siehe S. 36) persönlich aufzusuchen oder in ihre Dienste zu nehmen, sooft sie dafür einen Bedarf sehen.

● **Gelehrsamkeit**: Eine Patrizierin ist aufmerksam, wissbegierig und bedacht. Ihre Schulung in Sprachen, Rechenkunst, Geschichte und den Künsten erlaubt es ihr, mit anderen Gebildeten auf Augenhöhe zu disputieren. Gemäß dem Grundsatz "Alles Wissen ist wertvoll" hält sie Ausschau nach neuen Techniken, Entdeckungen und Ideen, die ihrer Familie zugute kommen könnten. Das Ideal ist die kunstsinnige, in einem Edelhandwerk geschulte oder an der Universität gebildete Patrizierin, die in ihrem *Studiolo* (Studierzimmer) kostbare Bücher, Karten, Schaustücke und Instrumente versammelt.

● **Frömmigkeit**: Ein Patrizier zeigt Ehrfurcht und Vertrauen im Angesicht der Zwölfgötter. Er achtet die Heiligen seiner Stadt und die *Heilige Familie*. Patriziergeschlechter pflegen meist einen aufwändigen Ahnenkult. Mehr dazu auf S. 54/55.

● **Großmut**: Eine Patrizierin zeichnet sich durch Fürsorge für ihre Freunde, Klienten und Bedürftige aus. Als Wohltäterin für rechtschaffene Kranke, Arme, Waisen und Flüchtlinge ist sie freigiebig, als Patronin ihrer Schutzbefohlenen hilfsbereit, nachsichtig und diskret.

● **Tapferkeit**: Ein Patrizier ist bereit, für seine Ehre, den Ruf seiner Familie oder das Wohl seiner Vaterstadt in den Tod zu gehen. Er ist nicht nur dem Namen nach ein *Stadtritter*, sondern macht von seinen Privilegien (wie dem Recht, eine Klinge mit sich zu führen) stolz Gebrauch. Viele Patrizier bevorzugen es, zum Zwecke der Stadtverteidigung Streitross, Vollrüstung und Kriegswaffen durch einen Ersatzmann mit Kriegerbrief (einen so genannten *Cavalleristo* oder eine *Cavallerista*) führen zu lassen, um ihre Pflichten zu erfüllen. Man sieht aber ebenso viele, die sich in Turnieren, Pferderennen oder Zweikämpfen mit ihresgleichen messen, wie es ein garetischer oder Weidener Ritter nicht besser vermöchte.

Der Familienverband

Der älteste Erbe der ältesten Linie eines Patriziergeschlechts führt als *Patriarch* oder *Matriarchin* das Haus. Er (oder sie) kontrolliert in letzter Instanz allen Familienbesitz, das ganze Vermögen und somit alle Klienten. Andere Familienmitglieder verwalten Teile des Besitzes wie Lehen oder Pfründe. Fast wie ein kleiner Monarch herrscht der Patriarch über seine Gattin, seine Kinder, seine Enkelkinder und manchmal seine eigenen jüngeren Geschwister. Seine Genehmigung ist für Heirat, Auslandsreisen, Ausbildung oder vergleichbare Vorhaben unerlässlich. Das Alter der Kinder ist dabei unerheblich: Selbst 60jährige sind noch zu Gehorsam verpflichtet, wenn ihre 83jährige Mutter die Geschäfte führt.
Die Allgewalt des Familienoberhaupts wird von den meisten jedoch als angemessen und üblich angesehen. Man kann sich an den Patriarchen oder die Matriarchin wenden, wenn man Rat sucht, sich in Gefahr befindet, Geld für eine Anschaffung oder ein Studium braucht, eine politische Laufbahn anstrebt, vor Gericht muss oder eine Geschäftsidee hat. Selbst nach dem Tod des Vaters oder der Mutter bleiben viele Geschwister zusammen (oftmals unter einem Dach), um das Vermögen zu bündeln und die Familie stark zu erhalten.
Sollten sich Familienangehörige nicht dem Willen des Patriarchen fügen, darf er sie unter Hausarrest stellen, züchtigen oder sogar verstoßen. Letzteres kommt einer Entehrung der betreffenden Person gleich und ist ein folgenschwerer Schritt, der wohl bedacht sein will. Ein Patriarch hat nämlich nach den Regeln der liebfeldischen Gesellschaft allzeit dem Ideal des gütigen Familienvaters nachzueifern. Jede Strafe fällt auf ihren Urheber zurück, jeder Unfrieden im Haushalt auf den Hausherrn. Das Ergebnis eines Streits wird von der schaulustigen Öffentlichkeit nach dem Leumund, dem Einfluss und den Argumenten der Streitenden beurteilt. Eine Matriarchin, die mit unnötiger Härte ihre gesamte Sippschaft gegen sich aufbringt oder ihren in der ganzen Stadt beliebten Sohn vergrault, büßt Glaubwürdigkeit und Ansehen ein. Zwar kann sich auch ein Patrizierspross von seiner Familie lossagen, doch kommt dies selten vor, da er damit freiwillig auf alle Einkünfte und Privilegien verzichtet.
Der größte Schaden für den Ruf einer Familie entsteht, wenn ihre privaten Angelegenheiten und internen Konflikte vor Gericht gezogen werden. Denn ein Prozess um 'Vergehen wider Travias Gebote' ist gefundenes Fressen für die schauhungrigen Bürger des Horasreichs und endet leicht mit dem (gesellschaftlichen und sogar wirtschaftlichen) Ruin des Verlierers sowie erheblicher Schmach für den Gewinner. Alle unbeteiligten Familienmitglieder werden daher ihr Möglichstes tun, um die Streithähne im Vorfeld zum Einlenken zu bewegen und das Problem diskret zu regeln.
Man kann den Familienverband durchaus als Mikrokosmos des Horasreichs begreifen, mit dem Familienoberhaupt als Herrscher und



den Angehörigen als Höflingen und Lehensträgern. Diese private Welt steht der großen Bühne mitunter an Intrigen (insbesondere um die Erbfolge), Eifersüchteleien und Feindschaften in nichts nach, kennt aber auch innige Verbundenheit, große Gefühle und einen bedingungslosen Rückhalt gegen Angriffe von außen. In vielen Patriziergeschlechtern hat sich ein *Familienrat* etabliert, dem alle volljährigen Mitglieder des Hauses (ohne Angeheiratete) angehören. Er berät das Oberhaupt vor wichtigen Entscheidungen und kann es sogar – mit einiger Stimme – dazu zwingen, die Bürde an einen Erben weiterzureichen.



Die Klientel

Eine einzelne Patrizierfamilie kann so viel Land und so viele Handwerksbetriebe besitzen, dass sie Hunderte von Freien in Lohn und Brot hält. Diese *Klientel* bildet die feste Anhängerschaft eines Hauses, gleich einer politischen Parteiung. Der *Patron* oder die *Matrone* bietet den Armen Almosen, den Tüchtigen Arbeit, den Verfolgten Unterstützung vor Gericht und den Ehrgeizigen den Zugang zu städtischen Ämtern.

Bei Unruhen ist es oft das Blut der *Klienten* der verschiedenen Familien, nicht etwa der Patrizier selbst, das in den Straßen vergossen wird. Die Reichen können sich in ihre Wehrtürme oder auf ihre Landgüter zurückziehen, während der Mob in den Gassen tobt. Um die Anhängerschaft bei Laune zu halten, unterstützen die Patrizier 'ihre' Leute bei städtischen Wettkämpfen, stiften Tempelschmuck oder bauen Schulen im passenden Viertel.

Eine Heldin aus dem Patriziat (SO 10—16)

Wer zum Patriziat gehört, weist einen Sozialstatus zwischen 10 (weniger bedeutende Mitglieder in kleinen Städten) und 16 (Familienoberhäupter in Metropolen) auf. Der Vorteil *Adlige Abstammung* ist obligatorisch, *Adliges Erbe* natürlich möglich. Tempelvorsteher können alternativ durch die Kombination aus *Geweiht* und *Amtsadel* erschaffen werden.

Die Familie Ihrer Heldin ist mehr als einen Gedanken Wert. Lassen Sie sich die Gelegenheit nicht entgehen, mindestens ein Dutzend Anverwandte kurz zu charakterisieren und so die Basis für ein spannendes Spiel zu legen. Denken Sie an Freunde und Förderer, Neider und Gegner, Intriganten und ungewöhnliche Talente, Gefühlsverwicklungen und tragische Schicksale, Familiengeheimnisse und berühmte Vorfahren.

Als Vorbilder patrizischer Tugenden werden die Heiligen und Heroen der horasischen Historie herangezogen. Ihrem Beispiel folgend soll sich jedes Mitglied des Patriziats darum bemühen, selbst Vorbild für andere zu sein.

Fürsten – der Hochadel

»Was ich von der Familie Cosseïra halte? Mein Pferd hat einen längeren Stammbaum als diese!«
—Comto Romin Berlînghan am Rande einer Feier, 1030 BF

An der Spitze der Gesellschaft steht der Hochadel, bestehend aus dem Königshaus und einer Hand voll alteingesessener Familien (oft schlicht als *Fürsten* bezeichnet), insgesamt kaum mehr als 150 Personen. Sie können sich auf großen Grundbesitz, zahlreiche Privilegien und gewinnbringende Investitionen stützen. Wer es geschafft hat, in diesen Kreis aufzusteigen, wird niemals verarmt in der Gosse landen – eher endet er auf dem Schafott. Denn die traditionelle Strafe für Hochverrat ist das Schicksal der meisten Versager, die das Missfallen der Krone erregen oder an den Intrigen ihrer Standesgenossen zugrunde gehen. Erfolgreiche Ränkeschmiede dagegen geben niemandem einen Grund (oder ausreichend Beweise) für eine offizielle Anklage, erwerben sich weitere Würden und mehren ihren Einfluss auf die Geschicke des Reiches. Wenn einer gar nach der Krone greift, beginnt das große Spiel der Macht, das nur Gewinner oder Verlierer kennt und nichts dazwischen. Fürs Erste jedoch scheuen die Fürsten vor einem solchen Wagnis zurück, zu frisch ist der furchtbare Aderlass des Thronfolgekrieges, der jeden dritten Hochadligen in den Tod riss.

Die vornehmsten Familien des Horasreichs



Firdayon
Wappen: roter Drache auf Silber
Farben: Rot/Weiß
Stammsitz: Burg Aldyramon bei Aldyra
Herkunft: bosparanisch (Kusliker Kaiser)
Berühmte Ahnen: Silem-Horas, Kaiser des Alten Reichs; Floro Firdayon, Baron von Aldyramon (vor BF); Festo von Aldyra, Theaterritter und Drachentöter (149–213); Khadan, Graf von Vinsalt, erster König des Lieblichen Feldes; Amene-Horas, die Große Kaiserin (966–1028); Salkya, Ardaritin und 'Königin für Hundert Tage' (991–1029)
Oberhaupt: der Horas (*1022)
Bedeutende Angehörige: Aldare, Magisterin der Magister, Mutter des Kaisers (*989); Timor der Schattenprinz (*992); Ralman von Firdayon-Bethana, Fürst von Vinsalt, Comto Protector (*996)
Besonderheiten: Die meisten Seitenlinien des Kaiserhauses sind im Thronfolgekrieg ausgelöscht worden. Die Linie derer von Firdayon-Bethana führt formal den Drachen der Firdayon umgeben von einem purpurnen Bord, bekannter ist jedoch das persönliche Wappen Fürst Ralmans: ein goldenes Fallgatter auf Schwarz.



Berlînghan



Wappen: dreischwänziger Fisch in Silber auf blauem Grund
Farben: Weiß/Blau
Stammsitz: Altes Castello in Methumis
Herkunft: urbosparanisch (Comites der Kaiser)
Berühmte Ahnen: Septimo Berlînghan (um 842 v.BF); Eolan I., Hofmann des Murak-Horas; Anselmo Praiotin I., Bote des Lichts (11 v.BF–63 BF); Merwyn, männermordende Herzogin von Methumis, fünfmal verheiratet; Herzog Thion, Enkelsohn Merwyns und Vater Eolans IV., begann den Wiederaufbau der Stadt
Oberhaupt: Eolan IV. Berlînghan, Herzog von Methumis (*981)
Bedeutende Angehörige: Romin, Bruder des Herzogs (*987), Präfekt von Methumis; Hardo, Romins Sohn und Lieblingsneffe Eolans, Baron von Olbris (*1008); Pernizia, Base Eolans, brillante, aber an der Erzmagierprüfung gescheiterte Hellseherin und Contra-Magierin (*978); Nawilf, Pernizias Bruder, Graf von Tocana, Gemahl der horasischen Vizekönigin im Südmeer (*985); Duridanya, Cousine, Hochgeweihte der Rahja zu Methumis (*993); Geron, Großneffe, Baron von Tikalen (*999)
Besonderheiten: Die Berlînghans sind die älteste Familie des Reichs und können ihren Stammbaum – wenn auch bruchstückhaft – bis in die Zeit der Friedenskaiser zurückverfolgen.

Aralzin



Wappen: purpurne Seeschlange auf Silber
Farben: Purpur/Weiß
Stammsitz: Küstenfestung Arxona bei Bethana
Herkunft: bosparanisch (Comites der Kusliker Kaiser)
Berühmte Ahnen: Dorgando Aralzin, Hofmann des Murak-Horas; Brandoval der Seefahrer, Patriarch der Efferd-Kirche (um 150 BF); Arando II., Graf von Bethana, siegreicher Marschall bei Olbris 959 BF; Udora, trickreiche Matriarchin und eigensinnige Gräfin, Mutter Hesindianes (940–1020)
Oberhaupt: Hesindiane Aralzin, Gräfin von Bethana (*983)
Bedeutende Angehörige: Hesindianes vier Töchter Bellatrix (*1005), Rahjadike (*1007), Yolande (*1010) und Gharena (*1014); Yolina, Base Hesindianes, Herzoginmutter zu Weiden (*957)
Besonderheiten: Berühmt-berüchtigt war die Heiratspolitik der Aralzin. So verheiratete Gräfin Udora ihre eigenen Schwestern an Herzog Waldemar von Weiden und Prinz Hakaan Firdayon. Gräfin Hesindiane hat nun mit dieser Tradition – man munkelt, aufgrund eigener schlechter Erfahrungen – gebrochen. Bislang hat sich nur Bellatrix, die Älteste, einen Gemahl erwählt.

Marvinko



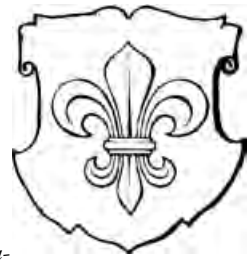
Wappen: silberner Panzerhandschuh auf Grün
Farben: Weiß/Grün
Stammsitz: Burg Goblareth ("Goblintod") am Sikram
Herkunft: garethisch
Berühmte Ahnen: Lutisana von Kullbach, Gründerin des Theater-Ordens und Heilige Märtyrerin Rondras (hingerichtet 11 BF); Rondralia von Kullbach, erste Herrin von Marvinko (ab 15 BF); Poldoron von Marvinko, Magister der Magister (504–578), Aureliana Praiodai II., Botin des Lichts (638–700); Tharinda von Marvinko, Gräfin vom Sikram im Unabhängigkeitskrieg; Abelmir von Marvinko, Erzwissensbewahrer und Erster Minister des Lieblichen Feldes (978–1029)
Oberhaupt: Croenar von Marvinko, Graf vom Sikram (*978)
Bedeutende Angehörige: Findualia, Baronin von Marudret, Tochter Croenars (*1003); Cordovan, Croenars Sohn aus zweiter Ehe (*1006); Sarissa, Croenars drittes und jüngstes Kind (*1009); Horasio della Pena, Herr von Kullbach und Statthalter von Bomed, entfernter Vetter (*989)
Besonderheiten: Hatte das Haus Marvinko einstmals während des Unabhängigkeitskrieges sogar Aussichten auf die Königskrone, ist es heute nach mehreren Schicksalsschlägen und politischen Fehlentscheiden auf wenige Besitzungen und Mitglieder zusammengeschrumpft.

Oikaldiki



Wappen: goldener Pfau auf Rot
Farben: Gold/Rot
Stammsitz: Thalassokratenpalast zu Neetha
Herkunft: unklar, vermutlich in den Dunklen Zeiten von Pailos nach Chababien eingewandert; urkundlich erst ab 200 BF belegt
Berühmte Ahnen: Thursis ay Oikaldiki, erster Markgraf von Chababien nach der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes; Phrenos, letzter Markgraf von Chababien, 1019 BF wegen Hochverrats hingerichtet; Lutisana, Gräfin von Thegûn und Gemahlin des Timor Firdayon (991–1029)
Oberhaupt: Furro ay Oikaldiki, Trodinar von Chababien (*993)
Bedeutende Angehörige: Calliane, Marchesa von Chababien (*1016); Viviona, Baronin von Brelak, intrigante Großtante Callianes (*977); Adilron, Bruder Vivionas, Comto Großsiegelbewahrer (*975)
Besonderheiten: Die Oikaldiken sind für ihre heißen Liebschaften, Scheidungen und aufeinander folgenden Ehen (auch zwischen entfernten Zweigen des Hauses) berüchtigt – ihr Stammbaum ist daher äußerst kompliziert. So sind *Tizzo* und *Tilfur von Eskenderun*, die Zwillingsgrafen von Thegûn (*1012), als Stiefkinder der verstorbenen Gräfin Lutisana zwar offiziell kein Teil der Familie, sondern Erben des alten bosparanischen Geschlechts derer von Eskenderun (Wappen: silberne Harfe auf Rot). Doch stehen sie den Oikaldiken hinreichend nahe, um als 'Vettern' zu allen Veranstaltungen geladen zu werden. Ähnliches gilt für über ein Dutzend Bastarde, Mündel und abgelegte Ehegesponse.

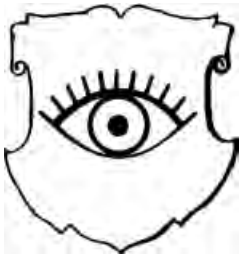
Garlischgrötz



Wappen: silberne Lilie auf Schwarz
Farben: Weiß/Schwarz
Stammsitz: Burg Windehag bei Grangor
Herkunft: Zur Zeit Rohals des Weisen verband sich das nordmärkische Geschlecht derer *von Grötz zu Windehag* mit der liebfeldischen Grafenfamilie *Garlish von Phecadien*, woraus schließlich der Name *Garlischgrötz* verschliffen wurde.
Berühmte Ahnen: Leomar Garlischgrötz, Graf von Phecadien zur Zeit der Unabhängigkeit; Khadan, Herzog von Grangorien, weichherziger Vater Cusimos
Oberhaupt: Cusimo Garlischgrötz, Herzog von Grangorien, Markgraf vom Windhag (*973)
Bedeutende Angehörige: Orsino, Erbprinz (*1030); Larona, Prinzessin (*1032); Baron Merkan von Farsid, Bastard Cusimos, Oberst der Phecadigarde (*1006); Baron Selchion von Sewamund, Bastard Cusimos, Gesandter in Thorwal (*1001); Prishya, Tante Cusimos, ehemalige Akademieleiterin zu Punin (*955)
Besonderheiten: Beim berühmten *Baliiri-Schwur* waren nur Abgesandte der Stadt Grangor, aber kein Mitglied des Hauses Garlischgrötz zugegen. Dieses pikantes Detail der Familiengeschichte wird von den Garlischgrötz gern verschwiegen, heute aber von Gegnern hervorgeholt, die Zweifel an der Loyalität des Hauses aufwerfen wollen: Als 'Diener zweier Herren' hat Herzog Cusimo auch der mittelreichischen Kaiserin Treue geschworen, um seine angestammten Besitzungen im Windhag zurückzuerhalten.



Thaliyin



Wappen: goldenes Zyklopenauge auf Blau
Farben: Gold/Blau
Stammsitz: Schloss A'Laÿis Hiphon bei Rethis
Herkunft: zyklopäisches Geschlecht, um Bosparans Fall begründet
Berühmte Ahnen: Odenius der Tüftler, Seekönig und legendärer Ahnvater (70 v.BF–6 BF); Dirimethos der Reiche, Seekönig, starb im Kampf gegen thorwalsche Piraten (861–907); Mermydion II., Seekönig, sagte sich vom Mittelreich los (962–1011)
Oberhaupt: Palamydas Thaliyin, Seekönig der Zyklopeninseln (*905)
Bedeutende Angehörige: Haridiyon, Kronprinz und Seefahrer (*996); Chalyndria, Mutter Haridiyons, Hochgeweihte des Efferd zu Rethis (*971)
Besonderheiten: Palamydas hat die alte Tradition der 'Adoptivkönige' wiederbelebt. Der König adoptiert seinen Nachfolger, selbst wenn ein leiblicher Nachkomme vorhanden ist.

Cosseïra



Wappen: goldene Purpurschnecke auf Purpur
Farben: Gold/Purpur
Stammsitz: Basaltpalast in Teremon
Herkunft: zyklopäische Adlige von der Insel Pailos, erst um 600 BF am seeköniglichen Hof auffällig geworden und aufgestiegen
Berühmte Ahnen: Berytos Cosseïra, Herzog von Pailos, Phenos und Putras (958–1030)
Oberhaupt: Arakne Cosseïra, Archontin von Pailos (*964)
Bedeutende Angehörige: Kyklanos, Araknes Neffe und Erbe, Oberst der Hylailer Seesöldner (*1000); Dyridon, Vetter Araknes und Einokrat von Phenos, ein alternder Scherzvogel (*980); Thalassandra, Bastardtochter Berytos', eine wahnsinnige Seherin (*1010); Iocanda Paligan, Tochter Berytos' und Gemahlin des Granden Goldo Paligan (*995)
Besonderheiten: Durch den Hochverrat ihres Vaters sind Berytos' Kinder von der pailischen Erbfolge ausgeschlossen worden. Die Güter wurden Arakne, einer entfernten Base, zugesprochen, die den alten Titel einer Archontin angenommen hat.

Tegalliani



Wappen: goldener Stern auf Grün
Farben: Gold/Grün
Stammsitz: Palazzo della Tegalliani in Methumis
Herkunft: Patrizier der Stadt Methumis seit etwa 400 BF
Berühmte Ahnen: Fario della Tegalliani, Poeta Laureatus (zur Zeit König Khadans); Comtessa Cherina, Baronin von Phecanostein, Gransignora der höfischen Etikette (919–981); Dharinya, Baronin von Sibur, Mutter Kaiserin Amenes (947–973); Nitor, Marchese von den Goldfelsen (944–1028); Nita, Baronin von Balafûr, Nitors Tochter (979–1030)
Oberhaupt: Kalman della Tegalliani, Sohn Nitors, Marchese von den Goldfelsen (*986)
Bedeutende Angehörige: Vanossa, Kalmans Tochter, Baronin von Balafûr (*1010); Dorian, Neffe Kalmans, Rahja-Geweihter in Belhanka (*1001); Alvene, entfernte Base, Präzentorin des Kaiserlichen Hofes (*997)
Besonderheiten: Die Familie della Tegalliani hat im Thronfolgekrieg, insbesondere in den Patrizierfehden um Methumis, viel Blut gelassen und sich bis an den Rand der Auslöschung manövriert. Der neue Patriarch Kalman versucht die Familie in ruhigeres Fahrwasser zu steuern.

Costermana



Wappen: brauner Krebs auf Gold
Farben: Braun/Gelb
Stammsitz: Palazzo Principale in Drôl
Herkunft: Die heutige Fürstin hat einen kometenhaften Aufstieg hinter sich – aus einer Familie von Phecadi-Schiffern über eine Karriere als Condottiera bis in den Hochadel.
Berühmte Ahnen: –
Oberhaupt: Alrigia ya Costermana, Fürstin von Drôl (*991)
Bedeutende Angehörige: Phedro, Graf von Tolfana, Alrigias unehelicher Sohn (*1012); Bender, ein Vetter Alrigias, Geweihter des Efferd (*998)
Besonderheiten: Aufgrund des 1029 BF verliehenen Ranges gehören die Costermanas zu den Höchsten des Reichs, auch wenn sich die Mitglieder des 'Hauses' an den Fingern einer Hand abzählen lassen und die meisten Altadligen sich noch schwer tun, die "Emporkömmlinge" als Ihresgleichen zu akzeptieren. Was ihnen an Vornehmheit fehlt, versuchen die Costermanas durch Kampfesmut wettzumachen.

Weitere Geschlechter

Weniger bedeutende Familien hinsichtlich Größe oder Machtbasis sind zum Beispiel die *Grafen von Baliiri*, die das ruhmreiche Schloss im Namen der Krone unterhalten, oder das fast ausgestorbene Geschlecht der *Grafen Sâlingor von Bomed* (siehe S. 117). Dem Hochadel gehören außerdem einige hohe Amtsträger der Krone auf Lebenszeit an (siehe S. 75).

Masken der Macht

»Wenn dir aber die Macht über ein Territorium zufällt, wende dich gegen die höchsten Finanzbeamten, seien es Schatzkämmerer oder Steuerpächter. Setze sie ab und kassiere ihr Vermögen. Denn jene genießen stets einen schlechten Leumund im Volk, und deine Entscheidung wird dir nicht nur Dukaten, sondern auch Herzen gewinnen.«
—Barberigo da Hyraca in seinem Brevier für aufstrebende Höflinge und erfolgreiche Regenten*, Drôl 1030 BF*

Fern von den weltlichen Nöten der Popoli war es den Hochadligen lange Zeit möglich, ihren Lebenszweck allein auf die Bewahrung (oder Mehrung) ihrer Macht auszurichten und die zahlreichen Mußestunden zwischen den Intrigen mit der Suche nach Zerstreuung auszufüllen. Die letzten Jahre haben dies verändert: Der Geist der neuen Zeit hat auch weite Teile des Hochadels erreicht. Verluste an Vermögen und Anverwandten sowie das veränderte politische Gleichgewicht zugunsten des Patriziats zwingen die Fürsten mehr denn je, die Nähe der niederen Schichten zu suchen.
Die meisten arrangieren sich mit den aufstrebenden Patriziergeschlechtern (die über Heiraten, Kredite oder hohe Ämter Einfluss gewinnen und bereit stehen, um Vakanzen im Hochadel zu besetzen). Andere bauen unmittelbar auf die Volksmenge, um diese gegen den Niederadel auszuspielen und sich so an der Spitze zu halten. Manche versuchen, durch außerordentliche Prachtentfaltung besonders viele Edelleute anzuziehen und als Höflinge an sich zu binden. Alle beschäftigen sie Spezialisten als Verwalter, Unterhalter, Agenten oder Ratgeber; doch müssen sie mitunter Abstriche machen und gewisse Ämter an Verwandte oder Vasallen vergeben.
Um seine Macht auszuüben, trägt auch ein Fürst Masken. Mal die des gütigen Landesvaters und gnadenlosen Verteidigers der Popoli, dann die des bescheidenen Mäzenen und des beflissenen Schirmherrn patrizischer Geschäftigkeit, schließlich die des allgewaltigen Prinzen in seinem Pomp, der ihm eine Aura der Unverletzlichkeit verleiht. Dabei zieht er alle Register seiner *Cortesia*, *Prudenza*, *Grandezza* und *Sprezzatura*, die ihm durch frühe und intensive Erziehung in Fleisch und Blut übergegangen sind.
Festivitäten wie Maskenbälle, Schauspielaufführungen, Jagden, Bootsausflüge und Bankette dienen nicht nur der Unterhaltung,



sondern auch der Inszenierung des Hochadels – mit allen Chancen und Gefahren. Dazu zwei Beispiele: Einer der bedeutendsten Staatsakte ist die Kaiserjagd zu Baliiri. Wer geladen ist, gehört zu den einflussreichsten Personen im Reich. Wer trotz Einladung fernbleibt, sendet eine gefährlich klare Botschaft an den Comto Protector und den Kaiser. Vom ungestümen Herzog Cusimo von Grangor wird dagegen erwartet, dass er bei jeder Feier den Tanz anführt. Unterlässt er dies einmal oder stürzt gar bei einem Sprungschritt, wird dies Zweifel an seiner Vitalität aufkommen lassen und damit seine Gefolgsleute verunsichern. Über die Inszenierung hinaus sind Lustbarkeiten häufig Deckmantel oder Anlass für heimliche Kontakte und politische Absprachen.
Mehr zu den feinen Abstufungen innerhalb des Hochadels sowie den Pflichten und Rechten der Mächtigen erfahren Sie auf S. 74ff.



Ein Held aus dem Hochadel (SO 13–21)

Mit SO 13+ und *Adliger Abstammung* könnte ein Held einer weniger bedeutenden Seitenlinie eines der hochadligen Geschlechter entstammen. Hochadlige Würdenträger mit politischen Befugnissen beginnen bei SO 16+ und *Adligem Erbe*. Die wenigen Träger nichterblicher Würden können mit SO 15+ und *Amtsadel* erschaffen werden. Die Personen höchsten Ranges sind rasch aufzuzählen: SO 20 besitzen nur die Magisterin der Magister (als Oberhaupt der Hesinde-Kirche und Prinzessin von Geblüt) und Fürst Ralman (als Comto Protector und Thronfolger), SO 21 allein der Horas.
Mag das Ideal auch die bewusste Berechnung aller Mittel sein, um die eigenen Ziele zu erreichen, handelt es sich auch bei Hochadligen nur um Menschen, die mitunter ihren Leidenschaften erliegen. Geben Sie daher jedem Hochadligen, gleich ob Held oder Meisterperson, eine Marotte mit, die ihn über seine vornehme Geburt hinaus unverwechselbar macht. Jener hört sich gerne selbst reden, dieser kann keiner Wette widerstehen, der nächste konsultiert seinen Hofastrologen vor allen Entscheidungen usw. Viele Fürsten haben beispielsweise eine Sammlung angelegt, die sie eifrig – manche sogar fanatisch – um die gesuchten Gegenstände erweitern. Das können Kunstwerke, Waffen, Rüstungen, Bücher oder Juwelen sein, aber auch exotische Tiere, seltene Pflanzen, Reiseberichte, Karten, Götzenstandbilder, Zauberstäbe oder mechanische Wunderwerke. Manche suchen alles aus einer bestimmten Epoche oder Region, die meisten haben sich auf eine bestimmte Art von Objekten spezialisiert.

Erscheinungsbild – Aussehen, Kleidung, Sprachgebrauch

Gewandung

»Die Mode verbraucht mehr Kleider als der Mensch.«
—aus der Komödie Irrungen und Wirrungen *von Pherisjo ter Marloff*

Wie bereits im Abschnitt **Die Kunst der Ehrenwerten Täuschung** (**S. 32**) ausgeführt, sind die Bewohner des Horasreichs sehr auf ihr Äußeres bedacht. Die Mode ändert sich laufend, doch zumeist nur in Kleinigkeiten wie der Farbe der Kleider, der exakten Rocklänge oder dem schmückenden Zubehör. Um hier auf dem Laufenden zu bleiben, stürzen sich manche Höflinge in immense Unkosten und fahnden unentwegt nach Hinweisen und Anregungen. Quellen sind sowohl Gazetten, die über das Erscheinen hochadliger Personen bei öffentlichen Anlässen berichten, als auch aus eigener Schatulle entlohnte Zuträger bei Hofe – denn bei einer Feier im selben Kostüm zu erscheinen wie der Gastgeber, käme einem gesellschaftlichen Selbstmord gleich. Es ist nur ein kurzer Schritt von einer bewunderten Stilikone zum belächelten Narren, und diese Gratwanderung verlangt ein hohes Maß an Sprezzatura. Doch im Folgenden soll nicht von den kurzfristigen Launen die Rede sein, sondern von den grundsätzlichen Formen, die sich im Horasreich etabliert haben.

Kleider machen Leute

Die gängige Kombination für Damen und Herren besteht aus knielangen bauschigen Pluderhosen über engen Kniestrümpfen, einem kurzen Wams mit eng anliegenden Ärmeln sowie festen Lederschuhen, dazu ein *Kusliker Kurzmantel*, ein hüftlanger Umhang mit einem hohen Stehkragen. Darunter wird ein weißes Hemd getragen, so dass ein schmaler Spitzensaum an Ärmeln und Kragen aus dem Wams herausschaut. Bravi und Tunichtgute lassen oft das Wams geöffnet, um sich durch das Zeigen der weißen (mitunter aber fleckigen) Bluse einen verwegenen Eindruck zu geben. Wessen Beruf oder Selbstbild es nahe legen, vertauscht Pluderhose und Kniestrümpfe mit durchgängigen Hosen und Lederstiefeln, die entweder bis unters Knie oder – dann meist mit Stulpen – übers Knie reichen. Für das Haupt steht eine unüberschaubare Vielzahl unter-



schiedlicher Kopfbedeckungen zur Verfügung, von großen Federhüten im Almadaner Stil über Barette in verschiedenen Formen (mit und ohne Feder) bis zu Gebilden, die sich ähnlich einem Fingerhut einen Spann hoch über einer schmalen Krempe emporheben. Wer statt Mütze und Kurzmantel einen Kapuzenumhang trägt, braucht entweder regenfeste Kleidung oder hat etwas zu verbergen, und sei es nur die eigene Armut.

Die Wämser der Damen sind oft weit ausgeschnitten, ebenso die verbreiteten Schnürmieder aus Tuch oder Leder, welche die Formen vorteilhaft hervorheben (im Zweifelsfall durch eine zusätzliche Polsterung). Mieder werden auch zu den meist bodenlangen Kleidern getragen, doch verzichten zumindest jüngere Frauen dabei auf Bluse und Spitze und entblößen keck Hals, Brustansatz und mitunter sogar die Schultern. Die Ärmel sind entweder eng anliegend und mit Schleifen verziert oder gepufft und geschlitzt, um einen Stoff in anderer Farbe durchschauen zu lassen. Eine Alternative sind vorn knapp knie- und hinten knöchellange Kleider, die mit einem handbreiten Gürtel zusammengefasst und meist mit Kniebundhosen kombiniert werden. Schuhe mit spürbaren Absätzen erzwingen einen leichten, tänzelnden Gang.

Auffällig ist der sprichwörtliche Farbenreichtum der liebfeldischen Kleidung. Selbst die Gewänder des einfachen Volkes leuchten in kräftigen Tönen von Rot, Blau, Grün oder Gelb sowie allen Schattierungen dazwischen bis hin zum Schwarz. Die Farbe Purpur und bestimmte Pelze sind dagegen Privilegierten vorbehalten (S.74 und 76). Die Stoffe selbst sind häufig gemustert, mit Fäden in anderer Farbe durchwirkt oder beim kostbarem Brokat sogar mit feinen Metallfäden durchwebt. Gerne wählt man die Ärmel gestreift oder in einem anderem Ton als das Wams. Die Verfügbarkeit hochwertiger Färbemittel und Stoffe zeugt vom Wohlstand des Landes und von seiner führenden Rolle im Tuchhandel sowie in der Leinen- und Brokatweberei.

Doch auch im Horasreich können nicht alle an diesen Segnungen teilhaben: Wer sich edle Materialien nicht leisten kann, imitiert die zuvor beschriebenen Gewänder auf Basis einfacherer Stoffe, die mehr nach Robustheit und praktischem Nutzen gewählt werden. Schlichte Filzkappen und Ledermützen ersetzen etwa die aufwändigen Hüte, bei Mägden und Dienerinnen auch gefältelte Hauben aus weißem Leinen – und viele tragen ihr Haupthaar einfach lang und offen, sofern es die Witterung erlaubt. Wer barfuß gehen muss und nicht einmal alte Filz- oder Holzpantinen sein Eigen nennt, gehört offensichtlich zu den Ärmsten der Armen. Doch auch bei Bessergestellten ist ein Besuch beim Altkleiderhändler beliebt, um sich günstig mit abgelegten Gewändern auszustatten. Löchrige, zerfranste und notdürftig geflickte Klamotten trägt dagegen nur der Bedürftige auf – und es spricht für seinen Stolz, dass er diese unter einem besseren Umhang oder Wams zu verbergen sucht.

Regionale Vorlieben

In der *Septimana* dominieren streng wirkende Kleider in gedeckten Farben (Schwarz, Blau oder Grau, keinesfalls mehrfarbig), mit steifen Hüten und ausladenden Spitzenkragen. Nur Tücher, Schärpen und Stolen sind aus Samt und Seide gefertigt, die Gewänder selbst aus Feinleinen. Nach außen scheint dies schlicht und sparsam, doch ist das eine typisch nordliebfeldische Form der Untertreibung: Zum einen braucht man sehr teure Substanzen – Hesindigo und feinste Chorhoper Tinte – um die Kleidung einzufärben. Zum anderen zeigt der Mühlsteinkragen aus Spitze deutlich an, dass sein Träger über die Probleme des Alltags erhaben ist. Wer in einer solchen Halskrause steckt, hat es kaum nötig, sich zu bücken oder den Kopf zu drehen, und verfügt über Diener, die tagtäglich die Klöppelei waschen, stärken und bügeln.

Im *Yaquirbruch* sind almadanische und tulamidische Einflüsse spürbar: Geschlitzte Wämser und Federhüte sind ebenso häufig wie lange Roben, die an Kaftane erinnern. Pluderhosen sind allgemein beliebt. Bei den Reichen fällt der Spitzenschmuck üppiger aus, mit ausgeprägten Rüschen. Tüll aus Elfenhand ist bei Damen die Basis für verspielte Schleier, transparente Augenmasken und aufwändigen Zierrat im hochgesteckten Haar.

Am *Goldfelser Stieg* haben sich altertümliche Trachten erhalten, manche nur in einem bestimmten Ort oder Tal. Pluderhosen sieht man selten, die Beinkleider liegen eng an und weisen bei Männern eine Gemächtkapsel auf. Die Frauenröcke sind hingegen weit, wallend und grellbunt. Statt Brokat und Linnen wird sehr viel Leder und Wolle verarbeitet, auch zu Jacken und Mützen. Jeder, der es sich leisten kann, trägt einen Langdolch offen an der Hüfte, um sich gegen wilde Tiere und böse Nachbarn zu erwehren.

Einen ähnlich wehrhaften Eindruck macht die benachbarte *Gerondrata*. Kaum ein Bürger geht ohne Waffen aus dem Haus, doch mehr um der Repräsentation willen und zur Wahrung seiner Ehre. Einfach geschnittene Gewänder aus Silberbrokat lassen ihren Träger aus der Ferne wie einen Krieger in Kettenrüstung schimmern.

Südlich davon in der *Coverna* sind die Kleider nicht nur aufgrund der heißen Tage besonders leicht, die Mieder besonders gewagt geschnitten, die Hosen eng und die Röcke kurz. Berüchtigt ist das *Belhanker Röckchen*, ein in Falten geworfenes buntes Tuch, das nur den halben Oberschenkel bedeckt. Ergänzt um eine Strumpfhose und ein eng anliegendes Brokatwams sowie mit Goldschnallen besetzte Schnabelschuhe wird es als *Methumische Mode* sogar passabel für den Herzogshof (siehe S. 40). In Belhanka sieht man außerhalb der gehobenen Gesellschaft auch Frauen, die den kurzen Rock frivol zu ärmellosen Korsetts und bloßen Beinen tragen. Ohnehin sind die Schneider der Stadt der Liebe besonders einfallsreich und setzen Impulse für das gesamte Horasreich, auch wenn viele Kreationen als zu gewagt gelten, um ohne Änderungen andernorts auf der Straße getragen zu werden. Man scheut hier weder den *alanfanischen Schnitt*, der das Bein entblößt, noch seidene Schnürungen, die ein Kleid an der Seite, am Rücken oder gar über der Brust zusammenhalten, und manche lassen die Rückenpartie gleich fast bis zum untersten Wirbel frei. Weiträumige Akzeptanz hat dagegen die *Moda alla Aureliana* gefunden, von der noch die Rede sein soll.

Im *Wilden Süden* vermischen sich bosparanische mit tulamidischen, zyklopäischen und meridianischen Einflüssen. Lockere und luftige Kleidung wird insbesondere bei Arbeit und Reisen bevorzugt, und die weiten Pluderhosen und Puffärmel, begleitet von langen Umhängen, erinnern recht deutlich an novadische Stammestrachten. Feste Stiefel sind in Sumpf, Hügelland oder Steppe unabdingbar. In der Stadt ist auch eine ärmellose Tunika aus weißer Seide oder Feinleinen beliebt, ähnlich dem Waffenrock der Rondra-Geweihten. Das Gewand wird an den Schultern von goldenen Fibeln gehalten und am Saum reich mit Stickerei verziert. Vermögen und Stand einer Person erkennt man am deutlichsten am Geschmeide, das sie an Hals und Armen trägt.

Die Tunika ist auch das typische Gewand der *Zyklopeninseln*, das bei Bedarf um einen Mantel ergänzt wird. Wohlhabende und Vornehme tragen Roben mit geschmücktem Saum oder in kräftigen Farben, manche auch Gewänder *alla Aureliana*. Kleider und Haare werden oft mit bunten Bändern verziert, die im Wind flattern. Irritierend für Fremde sind die Ledermieder der Rahja-Diener, die die Brust allzeit entblößt darbieten. In harscherem Klima greifen die Zyklopäer wie alle Liebfelder zu Wämsern und Hosen.

Moda alla Aureliana

Besonders in Belhanka, aber auch bereits in Kuslik, Neetha, Rethis und Drôl, erfreuen sich – vor allem bei den Damen – Gewandungen wachsender Beliebtheit, die an altbosparanische Darstellungen oder güldenländische Vorbilder erinnern. Diese Erfindung Belhankaner Schneider wird als *Moda alla Aureliana* bezeichnet (siehe Abbildung auf Seite 48 oben).

Die Damen tragen knöchel- bis bodenlange, gerade geschnittene Kleider (aus reinweißer Seide oder farbigem Brokat) mit sehr hoch angesetzter Taille und kurzen Ärmeln, dazu ein großes kunstvoll





besticktes Tuch, das über der Schulter drapiert oder einmal um den Körper geschlungen wird. Die passenden Seidenschuhe sind entweder flach oder mit kleinem Absatz versehen und enden manchmal in Seidenbändern, die Sandalen gleich um die Waden geknotet werden. Das Haar wird entweder lang und offen getragen oder, von seidenen Stirnbändern oder Diademen gehalten, zu kleinen Lockensträhnen geformt.

Bei den Herren (und einigen abenteuerlustigen Damen) sieht man offen getragene Westen, hüft- oder oberschenkellang, aus goldbesticktem Leder oder Brokat und mit betonten Schulterstücken und Stehkragen. Darunter trägt man entweder eine bodenlange Robe mit weiten Ärmeln (von reiner Farbe) oder aber ein weites, in der Regel weißes Hemd, Schärpe und enge Kniebundhose. Anstelle von Weste und Schärpe drapieren manche ein besticktes Tuch wie in der Damenmode um Schulter oder Leib.

Die Hofmode

Auch an den Höfen des Kaisers und der Fürsten hat sich eine neue Mode durchgesetzt. Der Herr trägt ein aufwändiges Brokatwams mit abgesetzten Ärmeln sowie Hosen, die etwa bis zur Kniehöhe gepludert sind, dazu Stiefel aus weichem Leder und ein Barett mit Federschmuck. Der Kurzmantel wird über einer Schulter drapiert und durch eine Kordel über der Brust gehalten. Ein Langdolch oder Degen mit verziertem Griff ist obligatorisch, ebenso ein einzelner tropfenförmiger Ohrring (meist links).

Die Damenkleider sind tailliert und bestehen aus zwei bodenlangen Lagen. Unterhalb des Mieders teilt sich der obere Stoff, so dass der untere vorne herausschaut; manchmal sind auch die Ärmel so abgesetzt. Gelegentlich wird Tüll eingesetzt, um den Ausschnitt zu umhüllen oder einen hohen Kragen zu formen, der sich wie ein Blütenkranz hinter dem Kopf aufspannt. Unter dem Kleid wird ein dezentes Korsett getragen, auf dem Haupt meist ein Diadem, gerne aber auch ein leicht schräg aufgesetztes Barett oder ein hoher Hut.

Es versteht sich von selbst, dass in der Hofmode nur die edelsten Stoffe Verwendung finden. Von den goldenen, oft mit Perlen, Brillanten oder Achaten besetzten Gewandknöpfen eines Grafenwamses könnte eine arme Handwerkerfamilie wohl ein Jahr lang leben. Die Abbildung eines Paares in höfischer Mode finden Sie **auf S. 75**.

Krieger, Magier und Geweihte

Professionelle **Kämpfer** bevorzugen robustere Varianten der Alltagskleidung. Bei Reisen und Fechtgängen bewährt hat sich eine Montur aus langärmligem Wams, weißem Hemd, fester Kniebundhose und hohen Stiefeln, dazu Mantel oder Umhang. Das Wams kann aus mehreren Lagen Leinen, Samt oder Leder sein, und manchmal sind Metallplatten darin verborgen – die *Brigantina* ist eine äußerst beliebte Rüstung, gerade bei Kaufleuten, Söldnern und fahrendem Volk. Gardisten und Soldaten erkennt man oft am *Kürass*, der offen über dem Wams getragen wird, eventuell ergänzt um stählerne Arm- und Beinschienen. Genügen diese Rüstungen und eine leichte Seitenwaffe (Schwert, Rapier, Degen oder Kusliker Säbel) für Scharmützel mit Strauchdieben, Unruhestiftern und Konkurrenten, diktiert der Krieg andere Regeln. Wer es sich leisten kann, legt im Ernstfall eine Plattenrüstung an, entweder eine *Leichte Platte* oder besser noch die berühmte *Armor Arivore* (Vollplatte in Ausführung für Reiter oder Fußkämpfer). Sowohl der eng anliegende Reiterhelm als auch der *Morion* der Fußkämpfer sind visierlos und mit einem harten Kamm versehen. Beliebte Kriegswaffen sind Anderthalbhänder, Andergaster, Partisane, Langaxt und Pike.

Viele **Magiekundige** sind auf den ersten Blick kaum von ihren weltlichen Mitbürgern zu unterscheiden. Doch Schmuck und Gewänder sind meist mit Glyphen, astrologischen Symbolen und arkanen Zeichen übersät. Selbst bei Gildenmagiern weist neben standestypischen Insignien wie Stab und Kugel manchmal nur der Zierrat die magische Profession aus. Denn die Kleiderrichtlinien des *Codex Albyricus* gelten streng genommen nur innerhalb der Akademiemauern. Magierdegen und -florett sind dagegen als Zeichen des Edlenstandes häufige Begleiter aller Akademieabsolventen.

Geweihte treten wie üblich im Ornat ihres Kultes auf, doch werden die nicht fest vorgeschriebenen Kleidungsstücke der örtlichen Mode entnommen. Auch Stoffwahl und Zuschnitt sind typisch liebfeldisch. Die Geweihten Rondras etwa tragen im Horasreich keine Kettenhemden, sondern die zuvor beschriebene Kämpfermontur in reinen Farben (Schwarz, Blutrot oder Weiß), dazu stets offen sichtbar Rangfibel und Rüstung: mindestens einen Panzerkragen, häufig Kürass, und für Schlacht und Turnier einen Plattenpanzer. Im Allgemeinen folgen die Diener Rahjas und Tsas am ehesten der Mode, während die Geweihten Hesindes und Praios' an traditionellen Roben festhalten.





Zubehör

Das schmückende Beiwerk wird mit fast ebenso viel Aufmerksamkeit ausgewählt wie das eigentliche Gewand, und dem Vermögenden stehen neben einer Vielzahl an Gürteln, Beuteln, Borten, Halswickeln, Tüchern und Stolen einige typische horasische Gegenstände zur Verfügung, um die eigene Erscheinung zu vollenden.

Wichtigstes Utensil für vornehme Herren wie Damen ist ein Behälter für Parfüm, der entweder *Casoletta* oder *Pomander* genannt wird. Die eigroße Kugel besteht aus perforiertem Elfenbein oder Edelmetall und kann einen kleinen Ball aus gepresstem Duftstoff aufnehmen. Einige Exemplare haben bis zu sechs Kammern für verschiedene Parfüms (oder Arzneien). Der Pomander hängt meist an einer schmalen Kette vom Gürtel herab, doch stecken sich manche den Abschlussring der Kette auch an den Finger, um die Casoletta in der Hand zu tragen und damit herumzuspielen. Neben der dosierten Verbreitung von Wohlgerüchen dient der Pomander auch als Riechsalz und Schmuckstück.



Eine ähnliche Funktion übt die *Tabaquiera* für diejenigen aus, die das Tabak-Schnupfen pflegen. Das feine Pulver wird in der meist auch innen vergoldeten Tabakdose mitgeführt und entweder vom Handrücken oder als Prise zwischen Daumen und Zeigefinger geschnupft. Als Schmuckstücke sind neben Ringen und Broschen vor allem mehrgliedrige Ohrringe beliebt sowie Halsketten mit kostbaren Anhängern, bei denen verschiedene Juwelen zu Motiven arrangiert werden. Eine Spezialität des Lieblichen Feldes seit altersher ist die Herstellung von *Kameen*. Im Unterschied zu Gemmen wird das Bild nicht in den Stein hineingeschnitten, sondern als Miniaturrelief aus diesem heraus. Besonders beliebt sind zweischichtige Kameen, bei denen eine weiße Elfenbeinschicht mit dem Hauptmotiv erhaben aus einem Karneol, Amethyst oder Onyx hervortritt. Meist zeigen sie Anverwandte, manchmal auch Heilige, Göttersymbole, Zauberzeichen oder gar erotische Szenen.

Bei Festen ist ein *Fächer* für Damen unentbehrlich, dient er doch der Kühlung und der heimlichen Kommunikation (siehe S. 51). Die zerbrechlichen Kunstwerke aus Edelholz, Elfenbein, Schildpatt und Papier werden von Blumenmotiven oder szenischen Darstellungen geziert, selten auch von Vogelfedern. Beide Geschlechter wissen den Nutzen von *Masken* zu schätzen, in deren Schutze sich eine Person frei bewegen kann und vorübergehend nicht den Maßstäben der Öffentlichkeit genügen muss (siehe S. 33). Neben schmalen Augenmasken aus Samt oder Leder sowie durchscheinenden Augenbinden aus bestickter Spitze sind Halb- und Vollmasken mit Gold- und Edelsteinschmuck in Gebrauch, manche davon schon seit Jahrhunderten.

Pikantes Glanzstück der liebfeldischen Mode ist die *Unterwäsche*, deren verborgenes Dasein die Phantasie (vor allem der Landesfremden) beflügelt. Unter den Prachtkostümen locken bei Damen wie Herren seidene Strümpfe und Strumpfbänder sowie Unterhosen aus feinem

Zum Sterben schön – Kleidung mit dem gewissen Etwas

Will man sich in der horasischen Gesellschaft bewegen, sind Raffinesse und Diskretion unerlässlich, und dieser Umstand hat zu zahlreichen Erfindungen geführt. Um Arzneien, Drogen, Gifte oder Zauberpulver aufzubewahren und verstohlen anwenden zu können, eignen sich *Trickringe* mit einem Hohlraum. Andere Ringe sind mit einer kleinen Nadel zum Markieren von Spielkarten ausgestattet, können aufgeklappt als Sonnenuhr dienen oder spenden schwaches Licht aus einem verborgenen Gwen Petryl.

Geschickte Schneider können fast alle Kleidungsstücke mit eingenähten, kaum zu entdeckenden Taschen versehen. Das Geheimfach im Stiefelabsatz ist ein Klassiker. Komplizierter sind *Trickprothesen* (in Ausführungen für Gesunde und Versehrte), die Gegenstände oder Waffen verbergen, etwa einen Springdorn, eine Veteranenhand oder gar einen armbrustähnlichen Mechanismus.

Riesig ist die Auswahl an *Tarnscheiden*, um eine Waffe im Stiefel, im Ärmel, unter Röcken oder in einer Schärpe zu verstecken. Mit einem Federmechanismus versehen wird aus einer Armbandscheide ein *Springarm* oder die nach der Stadt Drôl benannte *Drolina*, bei der ein Dolch mit der Klinge voraus in die Hand des Trägers geschleudert wird. Der *Rittersporn* schnellt dagegen auf ein Hakkenschlagen aus der Stiefelspitze hervor. Eine Waffe von tödlicher Eleganz ist der *Klingenfächer*, bei dem entweder die Streben aus Metalldornen sind oder eine einzelne Stilettklinge im Griff verborgen ist. Auch die *Haarnadeln* und Kämme, die Damenfrisuren zusammenhalten, sind manchmal angeschärft und können zumindest als improvisierte Stilette dienen. Gelegentlich sieht man ziselierte Wurfsterne bunt angemalt als *Hutfeder*. Gesetztere Personen führen gerne in ihrem Gehstock einen *Stockdegen*. Zu den Trickwaffen gehören auch Linkhanddolche, die mit einem *Klingenbrecher* versehen sind, und der *Mengbilar*, aus dessen Hohlkanal ein Gift schnell in die Stichwunde gelangt.

Da die wallenden Damenkleider die Bewegung stark einschränken, haben findige Schneider Varianten entsonnen, bei denen sich der Rockteil mit einer fließenden Bewegung abwerfen lässt – empfohlen wird dazu das Tragen von Strümpfen und Kniebundhosen. Noch teurer sind ACCURATUM-Arbeiten, die sich auf ein Kommandowort in ein anderes Kleidungsstück verwandeln können. Auch Seidenbänder und Tücher können verzaubert oder so gefertigt werden, dass sie als Fessel oder Kletterhilfe einsetzbar sind. Ohrgehänge, Armbänder oder Anhänger verbergen manchmal *Dietriche*. Besonders begehrt sind magische Exemplare mit FORAMEN oder OBJECTO OBSCURO.

Gehstöcke, Degengriffe, Pfeifenstiele und Zauberstäbe können als *Kodierhilfen* ausgelegt sein. Die Botschaft auf einem Stück Papier wird erst lesbar, wenn dieses um einen Zylinder mit definiertem Durchmesser gewickelt wird. Einen ähnlichen Zweck erfüllen Halsketten mit Aussparungen in regelmäßigen Abständen sowie Gravuren in Medaillons, auf denen ein Kodieralphabet niedergelegt ist. Wo mehr Zeit zur Verfügung steht, werden Geheimtinten und der CRYPTOGRAPHO eingesetzt. Spionen kommt die zunehmende Verbreitung von Brillen zupass, lassen sich diese doch als Lupe oder Brennglas verwenden und zudem mit einem Hellsicht-Zauber belegen. Exemplare aus Bernstein und farbigem Glas (in Blau, Grün, Rot oder Rauchglas) schützen die Augen vor der Sonne und neugierigen Blicken.

Der ANIMATIO wird gerne verwendet, um apportierende Objekte zu erzeugen oder Korsettagen, die sich von allein zuschnüren und die Ankleidehilfe ersetzen. Auch von Tanzschuhen, welche die Schritte vorgeben sollen, hat man gehört. Einige Geheimfächer öffnen sich erst, nachdem ein ANIMATIO durch den korrekten Auslöser aktiviert wurde, oder sind – wie manche Gewandtasche – durch einen WIDERWILLE verborgen.



Leinenstoff oder spitzenverzierter Seide. Die Verfeinerung des Mieders ist dagegen das *Korsett*, das den Busen hebt und etwas zu üppige Rundungen verbirgt. Die Seidenbahnen werden dazu durch das begehrte Fischbein aus Walbarten versteift; kostengünstige Lösungen mit Horn und Rohr sind unbequemer.

Pflege des Körpers

Das Ideal der Renascentia ist der aktive Mensch – ein reger Geist in einem gesunden Körper. Dazu gehört ein athletisches Erscheinungsbild, welches das gesunde Maß zwischen Müßiggänger und Muskelprotz zum Ausdruck bringt. Neben Leibesübungen und sportlichen Wettkämpfen sollen auch Schwitzbäder dazu beitragen, das erstrebte Äußere hervorzubringen, denn Kleidung und Kosmetik können nicht alles kaschieren. Im letzten Jahrzehnt hat sich daher – angeblich nach güldenländischem Vorbild, doch auch unter tulamidischem Einfluss – eine Badekultur entwickelt, die neben großen Thermen für die Allgemeinheit auch elegante Badeanstalten für die Oberschicht kennt. Vor allem in den Küstenstädten Belhanka und Salicum sind marmorne Paradiese entstanden, in denen nicht nur Athleten auf ihre Kosten kommen, sondern auch Massagen, Dampfräume, Gärten und Musik zur Verfügung stehen. Gehobene Bordelle sind ohne eigenes Badehaus schlichtweg nicht mehr denkbar. Doch auch im Haushalt ist Seife kein Luxusartikel, sondern Notwendigkeit, und die teuren Duftwässer werden nur als Krönung der Körperpflege eingesetzt, nicht um über mangelnde Hygiene hinwegzutäuschen.

Auch ein regelmäßiger Besuch beim Barbier oder Haarkünstler ist geradezu unentbehrlich. Weit verbreitet sind kurze Spitz- und Schnurrbärte zu rasierten Wangen und maximal schulterlangem Haar. Als modisch *alla Aureliana* gelten Kurzhaarfrisuren zu glatt rasiertem Kinn. Bei Damen gilt langes Haar als vorteilhaft, doch wird dieses nicht offen getragen, sondern mit Bändern, Schleifen, Kämmen oder goldenen, perlenbesetzten Netzen zu kunstvollen Flechtfrisuren aufgesteckt. Die noch zur Amene-Horas-Zeit verbreiteten Perücken gelten hingegen als Symbol einer im Thronfolgekrieg zerschlagenen Verschwörung und sind heute überall im Horasreich verboten.

Nicht nur bei Schauspielern ist die Schminkkunst hoch entwickelt. Doch während die Damen die ganze Bandbreite der Schönheitsmittel ausnutzen, von Lippenrot über Augenschminke und Wimperntusche bis zu teurem Nagellack aus zermahlenen Halbedelsteinen, ist dies bei Herren verpönt. Überpuderte und überschminkte Gesichter gelten als unnatürlich und abstoßend, und so sind die unabwendbaren Spuren des Alters nicht dauerhaft zu verbergen. Es wundert daher nicht, dass mancher ein Vermögen bei Alchimisten, Zauberern und Scharlatanen lässt, in dem verzweifelten Versuch, sich Schönheit und Gesundheit zu erhalten. Der Aberglaube, dass die Liebesnacht mit einem Mitglied des Elfenvolkes zehn Lebensjahre schenke, ist überraschend weit verbreitet. Diejenigen Absolventen des *Anatomischen Instituts zu Vinsalt*, die sich auf die magische Verschönerung spezialisiert haben, können gepfefferte Preise für ihre Dienste verlangen, erst recht, wenn sie sich außerhalb der Gesetze bewegen und jemandem zu einem ganz neuen Gesicht verhelfen. Und Gerüchten zufolge existieren in einigen Metropolen geheime Zirkel von Jugendbesessenen, die für den Traum der Langlebigkeit blutige Opfer bringen.

Etikette

"Gute Manieren bestehen aus lauter kleinen Opfern."
—Comtessa Cherina della Tegalliani in ihrem höfischen Leitfaden Vom Tanze*, 966 BF*

Im Horasreich pflegt man eine Konversation mit feinerem Schliff als in den meisten nördlicheren Ländern. Statt den Gegner mit derbem Humor zu erdrücken, durchbohren ihn die Horasier mit Witz. Nur wer sich elegant zu bewegen weiß, die sechs Formen des Hofknickses und die 48 Zeichen der Fächersprache beherrscht sowie die derzeit angesagten Tänze kennt, ist für das eisglatte höfische Parkett gerüstet. Mögen auch sonst unter alten Freunden und Rahja-Anhängern herzliche Umarmungen und Küsschen auf beide Wangen zur Begrüßung beliebt sein: Auf einem Maskenball wird eine *Reverenza Firdayon* erwartet, wenn man zum Tanze auffordert.

Um festzustellen, ob sich ein Held angemessen im vornehmen Umfeld bewegen kann, kann der Meister eine Probe auf *Etikette* verlangen, die zusätzlich zu anderen etwaigen Modifikatoren um so viele Punkte erschwert ist, wie der *Sozialstatus* des Gastgebers den Wert 10 übersteigt.

Tanzkunst

Der höfische Tanz wurde in Vinsalt neugeboren. 861 BF wurde dort von *Ippolita Ambrosia* die *Schule der Hohen Tanzkunst* gegründet, die erstmals exakte Schrittfolgen festlegte. Zur Ausführung eines solchen Tanzes gehört nicht allein die Füße zu setzen, sondern auch sich dem Tanzpartner richtig zu nähern, korrekte Verbeugungen und Handhaltungen sowie auf die Musik angemessen zu ragieren. Es bedarf vieler Lehrstunden unter erfahrenen *Tanzmeistern*, bis jene spielerische Leichtigkeit erreicht ist, die auch komplizierte Figuren mit Sprezzatura bewältigt.

Viele höfische Tänze sind für ein einzelnes Paar choreographiert, doch gibt es auch Aufstellungen mit einem Herrn und zwei Damen oder mit einer Dame und zwei Herren, mit zwei Damen mit drei Herren oder gar mit fünf Herren und nur einer Dame. Solotänze sind dagegen Schaustellern vorbehalten, ebenso exotische Darbietungen wie *Schwerttänze*, der *Lamento* der Zahori oder der meridianische *Rahjanga*.

Reigentänze wie die *Flamme der Liebe* dienen zur Eröffnung eines Balles. Dann folgt auf eine ruhig schreitende *Pavane* ('Pfauentanz') dieser Tage meist ein flotter *Fünfsprung*, eine Weiterentwicklung des ländlichen Springtanzes, bei dem die Tänzer ihre Agilität unter Beweis stellen können. Die *Kuslikana* ist eine anspruchsvolle Variante der Pavane, bei der die Tanzpartner rasch wechseln und zudem nach jedem Satz ein Auftakt eingebaut ist, während dessen sich niemand bewegen darf. Das turbulente *Liebesturnier* ist ein Kostümtanz mit zahlreichen kleinen Sprüngen und großer Freiheit in den Schrittfolgen. Der Skandaltanz schlechthin ist jedoch die *Volta*, eine belhankanische Erfindung, sinnenfroh und temperamentvoll, bei der die Unterröcke der Dame in einem hohen Sprung zeitweise entblößt werden. Ansonsten tanzt man die *Albernande*, *Yaquirella* und sogar *Gloria Garetia*, denn auch diese wurden von Tanzmeistern entwickelt, die ihre Ausbildung in Vinsalt erhalten hatten.

Titulaturen und Adressen im Horasreich

Ist der genaue Titel einer Person nicht bekannt, verwendet man aus Höflichkeit die Anrede *Signor(a)* oder (bei offensichtlich hohen Würdenträgern) *Exzellenz*. Der *Gransignor* ist dagegen keine Anrede, sondern eine anerkennend gemeinte Bezeichnung – wie in dem Satz: "Comtessa Cherina della Tegalliani war die Gransignora der höfischen Etikette".

Anreden und Briefzusätze für weltliche Würdenträger:

Meister, Magister	*Maestro*
Niederadel	*Signor/Signora* oder *Ser/Serra*
Kinder	*Signorino/Signorina*
Zusatz in Briefen	*der/die Ehrenwerte*
Comto ehrenhalber	*Comto/Comtessa*
Zusatz in Briefen	*der/die Höchst Ehrenwerte*
für den Erben	*der/die Edelhochgeborene*
Comto von eigenem Recht	*Comto/Comtessa*
Zusatz in Briefen	*Seine/Ihre Herrlichkeit*
König	*König/Königin*
Zusatz in Briefen	*Seine/Ihre Majestät*



Prinz von Geblüt	*Prinz/Prinzessin* oder *Altezza* (m/w)
Zusatz in Briefen	*Seine/Ihre Hoheit*
Horas	*Gebieter* oder *mein Horas*
Zusatz in Briefen	*Seine Imperiale Majestät*

Anreden für kirchliche Würdenträger:

Akoluth	*Generoso/Generosa*
Geweihter	*Grazioso/-a*
Ordensmitglieder	*Fra/Sor*
Erzpriester	*Reverendo/-a*
Tempelvorsteher	*Reverendissimo/-a* oder *Monsignor/-a*
Erzprätor	*Exzellenz*
Metropolit	*Eminenz*
Patriarch	*Magnifizienz* oder *Serenissimo/-a*

Die Fächersprache

Der Gebrauch des Fächers ermöglicht es vornehmen Damen, wortlos auf einem Fest zu kommunizieren. Sie können sich so gegenseitig auf unliebsame oder interessante Gäste aufmerksam machen und mit den Letzteren diskret in Kontakt treten. Freilich müssen auch die Herren die Fächersprache verstehen, um angemessen reagieren zu können. Es gibt Zeichen für Zustimmung oder Ablehnung, Einladung und Beleidigungen, Liebeserklärungen und Abschiedsgrüße. Selbst die genaue Stunde eines Stelldicheins kann mit dem Fächer über die Anzahl der gezeigten Stäbe vermittelt werden. Regeltechnisch wird die Kommunikation über das Talent *Etikette* abgewickelt: Der Urheber einer Botschaft legt eine Probe mit einem frei wählbaren Aufschlag ab, die der Empfänger (und alle neugierigen Umstehenden) erfolgreich wiederholen muss, um die Nachricht zu entschlüsseln. Einige beispielhafte Zeichen:

offen in der linken Hand halten	*Komm und unterhalte dich mit mir*!
in der rechten Hand vor dem Gesicht halten	*Folge mir!*
auf der rechten Wange ruhen lassen	*ja*
auf der linken Wange ruhen lassen	*nein*
langsam fächelnd	*Ich bin verheiratet.*
mit der rechten Hand flattern lassen	*Ich liebe jemand anderen.*
über die Augen gleiten lassen	*Verzeih mir bitte!*
über die Wange gleiten lassen	*Ich liebe dich.*
auf die Lippen legen	*Küsse mich!*
durch die Hand ziehen	*Ich hasse dich.*
öffnen und schließen	*Du bist grausam.*
mit der linken Hand flattern lassen.	*Wir werden beobachtet.*
an das linke Ohr halten	*Lass mich in Ruhe!*

Sprache

Horathi für Anfänger

Das Horathi ist ein Dialekt des Garethi, jedoch melodiöser in der Aussprache und mit deutlich mehr Lehnworten aus den Sprachen des Altertums, Bosparano und Aureliani, durchsetzt. Im Spiel können Sie dies darstellen, indem Sie bewusst lateinische und altgriechische Lehnwörter in Ihre Rede einstreuen. Beispiele:

- Spenden Sie *Applaus* statt *Beifall*, erweisen Sie einem Würdenträger *Reverenz* statt *Ehrerbietung*.
- *Flanieren* Sie mit Ihrer *adretten* Begleitung die Ufer*promenade* entlang, doch geben Sie Acht, in diesem *Ambiente* nicht ihrer *Grazie* und *Koketterie* zu verfallen.
- *Kabale*, *Komplott* und *Intrige* umschreiben vornehm eine Verschwörung.
- Sinnesfreuden sind *extravagant*, *delikat* oder *exquisit*, wenn nicht gar *frivol*, *pikant* oder *skandalös*.
- *Infamitäten* (Unverschämtheiten), insbesondere von *vulgären* Personen (Wüstlingen) oder *Malefikanten* (Verbrechern), begegnen Sie *indigniert* (empört) – fordern Sie *Satisfaktion* (Genugtuung)!
- Begeisterung zeigen Sie mit Ausrufen wie *famos*, *kolossal*, *grandios*, *prima* und *bravo*.
- Dezent flucht man *"Vermaledeite!"* oder *"Exkrement!"*

Übertreiben Sie es jedoch nicht mit der gedrechselten Rede. Wählen Sie für einen Spielerhelden oder eine wichtige Meisterfigur ein, zwei auffallende Ausdrücke aus, die Sie als Markenzeichen verwenden. Ein immer wieder zu hörendes *"Tempo, tempo!"* oder ein an jede Aufzählung angehängtes *"et cetera, et cetera"* erzielen mehr Eindruck als ein ständiges Rezitieren aus dem Fremdwörterlexikon.

Von großer Bedeutung für den Horasier sind auch **Gesten**. Böse Zungen behaupten, insbesondere die Bewohner der südlichen Landesteile könnten mit gefesselten Händen überhaupt nicht reden. Nicht allein Marktschreier suchen wortwörtlich "händeringend" nach einer Lösung, "schlagen die Hände über dem Kopf zusammen" oder pressen die "Hand aufs Herz", um ihrem Schmerz Ausdruck zu verleihen (siehe **Die Horasier** auf S. 31–34). Affektiertes Gehabe ist jedoch verpönt, und Inbegriff von *Sprezzatura* ist es, starke Emotionen und große Gesten nur dort einzusetzen, wo sie würdevoll und ganz natürlich wirken.

Nordaventurier haben häufig das Gefühl, dass ihnen Horasier "zu nahe treten". Denn eine Ellbogenlänge Abstand zum Gegenüber wird im Lieblichen Feld (außer bei formalen Anlässen) als angemessen empfunden, während Nordländer eher eine Armlänge bevorzugen. Andere Einzelheiten der Gebärdensprache verändern sich mit der Mode: Zurzeit gilt es als Ausdruck von Selbst- und Standesbewusstsein, im Stehen die Arme in die Hüfte zu stemmen, während das neu aufgekommene Sitzen *alla Sultana* (wörtlich: "nach Art der Sultane", gemeint ist: mit übereinander geschlagenen Beinen) den Posierenden als freigeistig und verwegen kennzeichnet.

Die Besonderheiten der zyklopäischen Sprache und typische Namen der Zyklopäer finden Sie auf S. 186.

Horasische Namen

Von Monarchen, Heiligen und Göttern abgeleitete Vornamen sind beliebt, bei Adligen gerne als zweiter oder sogar dritter Vorname. Je klangvoller und länger ein Name, desto höher in der Regel der Stand seines Trägers. *Bembo Grangorer* ist vermutlich ein einfacher Handwerker, *Phedre Avessandra della Spada* dagegen mit großer Sicherheit eine Tochter aus besserem Hause. Einen *Vermis Pandolfo ya Ballurat* weist das eingeschobene Prädikat 'ya' klar als Adligen aus.

Es gibt allerdings keine allgemein verbindlichen Regeln, wie Mitglieder adliger Familien den Nachnamen an den Vornamen anzuschließen haben. Rührt der Adelsname von einem Ort her, etwa dem Hauptsitz oder Lehen der Familie (oder der Ausbildungsstätte eines Kriegers oder Magiers), schiebt man davor gerne ein '*von*', '*de*' oder '*di*' ein (bzw. '*del/dil*' vor einem Vokal), im Wilden Süden auch '*da*', z.B. *de Bethana*, *dil Onjaro, da Brelak*. Alternativ werden vor einen bereits vorhandenen Familiennamen die Silben '*ya*', '*della*' oder '*delli*', im Wilden Süden auch '*du*', '*ay*' oder (selten) '*ash*' gesetzt, z.B. *ya Melior*, *della Tegalliani*, *du Pamphili*. Bis auf das Adelsprädikat '*ya*' ist jedoch keine dieser Namensverzierungen durch ein Gesetz geschützt. So kann ein *Eolan de Pertakis* ein Kleinadliger der Stadt, aber auch ein aus der Gegend stammender Gelehrter oder ein verwegener Kutschenräuber sein. Einige besonders berühmte Geschlechter, deren Name landesweit bekannt ist, führen traditionell gar kein Adelsprädikat, z.B. *Aldare Firdayon, Eolan Berlînghan*, *Jaan Bramstetter*.

Einem Doppelnamen ähnliche Namenszusätze werden nur im sehr seltenen Fall verwendet, dass zwei eigenständige Adelsgeschlechter (mit eigenen Oberhäuptern) den gleichen Namen tragen und an demselben Ort leben, also ansonsten nicht zu unterscheiden wären. Prominentes Beispiel ist die Linie derer *von Firdayon-Bethana*, also eigentlich die "bethanischen Firdayons", die neben der Hauptlinie in Vinsalt leben.



Kleines Glossar des Horathi

alla	"nach Art des/der", z.B. *alla moda* = "nach neuester Mode", *alla aureliana* = "nach Art der Güldenländer"
Aristokrat	Patrizier; *Aristokratin* (w), *Aristokraten* (Mz.)
Aristokratie	Herrschaft des Patriziats (wörtlich: "Herrschaft der Besten")
Aureliani	Altgüldenländisch
Badilacke	verarmter Adliger; *Badilackin* (w), *Badilacken* (Mz.)
Bravade	Prahlerei, Provokation
Bravo	Haudegen, Heißsporn, Draufgänger; *Brava* (w), *Bravi* (Mz.)
Brigant	Räuber, Gesetzloser, Marodeur; *Briganten* (Mz.)
Burleske	handfester Spaß, Posse
Camera	Kammer, Gemach
Camerlengo	Kämmerer, Finanzbeamter; *Camerlenga* (w)
Capitan	Hauptmann, Kapitän; *Capitanya* (w), *Capitani* (Mz.)
Castellan	Verwalter, Burgvogt
Castello	Burg
Cavalliere	"Ritter", zweite Stufe des Niederadels; *Cavalliera* (w), *Cavallieri* (Mz.)
Cavalleristo	Krieger, der anstelle eines Patriziers als Ritter in die Schlacht zieht; *Cavallerista* (w)
Comto	"Begleiter des Horas", Hochadliger, als Anrede im Sinne von "Gebieter" gebraucht; *Comtessa* (w), *Comti* (Mz.)
Condottiere	Söldnerführer; *Condottiera* (w), *Condottieri* (Mz.)
Contado	Machtbereich einer Stadt, Gebiete der lehenspflichtigen Ritter
Contrade	städtische Nachbarschaft, Viertel (auch: *Quartier*, *Distrikt*)
Corazza	"Lanze", Grundeinheit der Heere (3–6 Kämpfer); *Corazzas* (Mz.)
Corso	Rennen, Reiterwettkampf, auch: Rennbahn
Cortesia	gepflegtes Benehmen und Taktgefühl
Devise	Wahlspruch, Motto
Diurnist	"Tintenkleckser", Amtsschreiber, Sekretär; *Diurnistin* (w)
Dragonade	Gräueltat, Akt der Tyrannei
Duell	Zweikampf
Einokrat	Inselherrscher, Adelsrang auf den Zyklopeninseln; *Einokratin* (w)
Esquirio	"Edelknappe", niederster Adelsrang; *Esquiria* (w), *Esquirii* (Mz.)
Genie	universaler (allseitig begabter) Mensch
Grandezza	Größe, Charakterstärke
Gransignor	Koryphäe, Mann von Welt, Doyen, Großmeister, Altmeister; *Gransignora* (w)
Horasdor	Goldmünze im Wert von 20 Dukaten
Klient	Gefolgsmann eines Patriziergeschlechts, meist Angestellter oder Schuldner
Kosmopolit	Weltbürger
Kyrios	"Herr", zyklopäischer Adliger; *Kyria* (w), *Kyrioi* (Mz.)
Lamoryanz	Rührseligkeit, Sentimentalität
Lazzari	Müßiggang
Loggia	überdachter, an einer Seite offener Säulengang
Maestro	Meister, Magister, auch höfliche Anrede; *Maestra* (w), *Maestri* (Mz.)
Mäzen	Gönner, Sponsor, Stifter
Magna Thalassea	Kultur- und Handelsraum der Zyklopensee inklusive der Küste von Coverna, Wildem Süden und Askanien
Mercenario	Söldner, Mietkämpfer; *Mercenaria* (w), *Mercenarii* (Mz.)
Museum	"Musentempel", oft öffentliches Gebäude für Ausstellungen
Nasuleum	Grabmal im Stile Kaiser Nasul-Horas'
Nobile	Edelmann; *Nobila* (w), *Nobili* (Mz.)
Nobilitat	Schicht der Edelleute, untere Ränge des Niederadels
Palazzo	vornehmes Stadthaus, Palast
Parseker Ende	vollständige Zerstörung, Untergang; z.B.: *"Das nimmt ein Parseker Ende."*
Patriarch	Oberhaupt einer vornehmen Familie; *Matriarchin* (w)
Patriziat	städtische Oberschicht, Stadtrittertum teils bürgerlicher Herkunft
Patron	Schirmherr einer Klientel, Beschützer, auch: Bandenführer; *Matrone* (w)
Piazza	Platz, Marktplatz (auch: *Campo*)
Popolo	Volksmenge; *Popoli* = die einfachen Leute
Post	Kurzform für den *Postendienst Pertakis*
Prälat	Hochgeweihter, mindestens Tempelvorsteher
Prinzipismus	"ursprüngliche" (d.h. altreichische) Glaubensrichtung des Praios-Kultes
Prudenza	Urteilsvermögen, gesunder Menschenverstand, Besonnenheit
Renascentia	Wiedergeburt des bosparanischen Altertums (Geistesrichtung)
Ruptia	Zeit der Mittagsruhe
Sala	Repräsentationsraum, Saal; *Salas* (Mz.)
Sanct	Heiliger, z.B. Sanct Geron = der Hl. Geron; *Sancta* (w); meist kurz als St./Sta.
Ser	Kurzform von Signor; *Serra* (w)
Signor	"Herr", Niederadliger, höfliche Anrede; *Signora* (w), *Signori* (Mz.)
Signoria	Stadtherrschaft, auch: Versammlung aller Signori einer Stadt
Signorino	"junger Herr", höfliche Anrede; *Signorina* (w)
Spezialist	Fachmann, Experte, häufig aus dem Ausland
Sprezzatura	Eleganz
Strozzacke	skrupelloser, furchterregend gewalttätiger Söldling
Studiolo	Studierstube, meist prächtig ausgestattet
Sub Rosa	unter dem Siegel der Verschwiegenheit (beliebte Redewendung; wörtlich: "unter der Rose")
Taifa	kleines Herrschaftsgebiet im Yaquirbruch; *Taifas* (Mz.)
Taifado	Herrscher einer Taifa; *Taifada* (w), *Taifados* (Mz.)
Terrone	"Erdfresser", Schimpfwort für die Bewohner des Wilden Südens
Thalassokrat	"Seeherrscher", alter Titel des Seekönigs
Ultramontan	"von jenseits der Berge", aus dem benachbarten Ausland (Kalifat, Mittelreich, Al'Anfa), meist feindselig gemeint; die Ultramontanen = Feinde des Horasreichs
Vagant	umherziehender Student und Spielmann; *Vagantin* (w)
Via	Straße
Villa	Landhaus



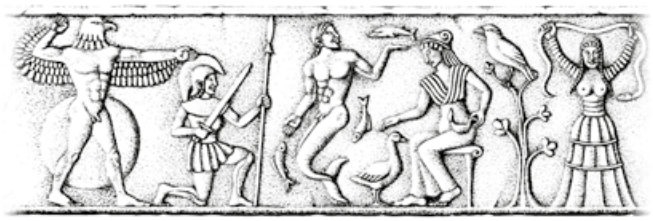


Weibliche Vornamen: Adaque (Ada), Adamante, Aifingla, Aldare (Alda), Alessandra, Alrike, Alvene, Amaziella, Amene, Ardare, Arissa, Arvedua, Asmodena, Aurelia, Avessandra, Belena, Bellarahja, Bellarita, Bellatrix, Bonaventa, Cavarya (Caya), Celissa, Cirina, Clarizia, Coruna, Dalida, Daria (Dara), Desaya, Dragontina, Dulcinea, Duridanya, Efferdia, Elanor (Ela), Elissa, Elvene, Erlgard, Eronia, Feodora, Fiaga(rete), Fiammetta, Findualia, Gerone, Gorrada, Gylduria (Gylda), Gylvana, Haldana, Haricia, Harika, Hesine, Hesindiaga, Hesindiane, Hesindora, Horanthe, Horasianne, Imperia, Ingrimmanda, Irionya, Isida, Jatane, Kusmara, Lamea, Larona, Lelia, Leomara, Logistilla, Lorietta, Lovisa, Lutisana, Lyssandra, Lucietta, Madalea, Maline, Marbis, Melisande, Modesta, Morena, Mythraela, Nanda, Nandine, Nandora, Nevinia, Niam, Niothia, Nita, Odina, Oleana (Ola), Oloranthe, Pamina, Perainella, Phedre, Phelicitas, Phrosina, Polissena, Praiadne, Premodia, Prishya, Rahjalina, Rahjamande, Rahjane, Rahjanès, Remira, Rinaya, Rondravia, Rondriga, Sabetta, Salkya, Savinya, Silvana, Simiona, Svelinya, Sylvette, Synella, Thalionmel, Thespia, Tilliane, Travietta, Tsabella, Tsaida, Udora, Usvina, Vanossa, Viviona, Xaviera, Yalma, Yasinthe, Yesaria, Yolande, Zarya, Zerline, Zyrasia

Männliche Vornamen: Adaon, Alborn, Aldo, Alessandro, Alricilian, Alricio, Alverigo, Alvin, Amaldo, Anselmo, Argelione, Ariano, Ariosto, Arn, Ascanio, Aurentian, Avessandro, Barjed, Basilius, Bembo, Benvenuto, Beppo, Boldrino, Bonnaro, Borso, Bosper, Burian, Cadron, Caldor, Cangrande, Carolan, Chiranor (Ciro), Cordovan, Cornaro, Croenar, Curon, Curthan, Cusimo, Damion, Darian, Delgado, Dettmar, Dorgando, Draco, Drugon, Edorian (Edo), Efferdo (Ferdo), Eolan, Erlan, Ezzelino, Faldor, Fardenin, Festo, Folnor, Gabrino, Gardelan, Gareno, Geron, Gilmon, Gismondo, Grifone, Hakaan, Haldan, Haldur, Hesindiego, Hesindio, Horasio, Horathio, Irian, Irion, Jaltek, Kalman, Kedor, Khadan, Landor, Leomar, Leonello, Lessandero, Lorion, Luciano, Ludolfo, Lysander, Malvolio, Marbio, Masaniello, Midor, Mondino, Muracio, Nepolemo, Nitor, Orsino, Ostilio, Pandolfo, Pasquino, Perainio, Phederino, Phedro, Pirtho, Polinaro, Praias, Pulpio, Quendan, Ralhion, Rahjácomo, Ralman, Rassuan, Refardeon, Reo(n), Rimaldo, Romin, Romualdo, Rondraman, Rondravio, Rondrigo, Salarino, Salquirio (Sal), Sarastro, Selinan, Stordian, Sumudan, Sulvodan, Talor, Tanglan, Tassilo, Terdin, Thalion, Thisdan, Thuan, Timor, Tolman, Torvon, Ugo, Umbario, Urras, Usim, Vascal, Vermis, Vicino, Vitale, Yarum, Yerno, Zadalon, Zandor, Zordan

Familiennamen: Agricola, Aldubhor, Altrovis, Anguissola, Anzani, Arbalista, Arsago, Ballurat, Barberigo, Berylli, Bibbiena, Boccalino, Bomarzo, Bosvani, Botta, Bronzino, Buffarsis, Cairano, Calmo, Caranda, Casella, Castellani, Castracane, Cavalcanti, Cornamusa, Corsini, Cosentino, Crassac, Damotil, Darneel, Dolvarn, Droste, Durazzo, Durenald, Eslebon, Esthenar, Falconier(i), Farfara, Fernell, Fiammingo, Floridan, Forca, Folango, Fondolo, Foscani, Furbesca, Gabbura, Galletta, Ghislieri, Gilindor, Gozzi, Gravura, Graziani, Grimani, Grangorer, Horrad, Hortulani, Ilsand, Issefura, Kalamal, Kureon, Lasca, Lorvai, Matarazzo, Marmotte, Marnion, Mazarin, Melior, Menderath, Mercator, Merzari, Monte, Muratori, Narveer, Neethling, Nestefan, Novara, Offantas, Olhantur, Pamphili, Pelargon, Peruzzi, Piccinino, Pontre, Ponziani, Prefudi, Prosperi, Quendillion, Rabrunati, Radostai, Raffacani, Regalado, Regotis, Rocambole, Rochas, Rubini, Ruffo, Rutella, Salvian, Samudo, Sandoval, Sbasiti, Scacabarozzi, Scala, Scardeoni, Scossavalli, Scribani, Serpoleth, Sismondi, Soranzo, Spada, Spillatori, Stipenbrink, Tebaldeo, Terumaris, Tharedion, Torre, Tortona, Trabbacantes, Trequona, Tripalda, Ulfaran, Vansanti, Vardeen, Villani, Westerfolden, Willant, Zampante, Zoppino, Zubertin

Götterwelt





Die ersten Siedler beteten zu drei Götterpaaren: dem Herrscherpaar *Brajan* und seiner Gattin *Travina*, den Alltagsgöttern *Effard* und *Paranja* (Wasser und Fruchtbarkeit) sowie den Urgöttern *Raia* und *Boron* (Liebe und Tod) (**202A**). Die Prophetin *Illumnestra* verkündete in den Dunklen Zeiten die *Kosmogonika* (Schöpfungssage) und prägte dabei den Begriff der Zwölfgötter, ohne ihre Namen zu nennen. 98 v.BF erließ Kaiser Silem-Horas das Zwölfgötter-Edikt, in dem er das Pantheon beschrieb und andere Kulte als Götzenanbetung verbot. Durch das Edikt aufgenommen wurden zwei tulamidische Gottheiten, die in den Dunklen Zeiten großen Anhang gefunden hatten, nämlich die Kriegsherrin Rondra und Phex, der Beschützer der nächtlichen Abenteuer, sowie zwei besonders wandlungsfähige Göttinnen, deren Verehrung noch vor die Zeit der Menschen zurückreichte, nämlich Hesinde und Tsa. Diese vier symbolisierten die Gegensätze Krieg und Frieden (Rondra und Tsa) sowie Weisheit und List (Hesinde und Phex). Die letzten im Kanon der Zwölfgötter wurden die Gottheiten zweier Völker, die ursprünglich Feinde der Altreicher waren: Ingra (Zwerge) und Firun (Thorwaler) hatten längst als Allegorien von Feuer und Eis Eingang in die Mythologie der zentralen Provinzen gefunden.

Bosparan, heute Vinsalt, wurde und wird seitdem als ‘Stadt der Zwölfgötter’ bezeichnet, und noch immer ist das Horasreich das Kernland des Glaubens an das Alveranische Pantheon. Das Edikt Silems besitzt ungeminderte Gültigkeit, öffentliche Bethäuser Rastullahs, Rurs und Grors oder anderer Wesen sucht man vergebens. Die Anbetung im Privaten erfährt jedoch Duldung, sofern der Götzendienst von der Obrigkeit für “unbedenklich” befunden wird, und erst der Versuch, andere zu bekehren, gibt Grund zur Anklage. Im Geheimen locken hingegen allerlei verbotene Kulte, und auch die Verehrung der dem Zwölfgötterkult zugerechneten Halbgötter und Heiligen treibt mitunter seltsame oder sogar gefährliche Blüten (S. 214).

Die Zwölfgötter

Mehr als die Hälfte der Horasier hat sich entweder Efferd, Tsa oder Peraine zur Hauptgottheit erkoren. **Efferd**, wegen seines allgegenwärtigen Sohns *Beleman* stets im Bewusstsein der Liebfelder, ist als *Regenspender* beliebt, als *Sturmbringer* und *Wogenerschütterer* gefürchtet und als Schirmherr der Fischer und Matrosen unentbehrlich in einem Land, das einen Großteil seines Stolzes und seines Reichtums aus der Seefahrt zieht. Seit fast 2.000 Jahren residiert das Oberhaupt der Kirche in Bethana, und Efferd *der Unbeugsame* gilt als Idol der (liebfeldischen) Unabhängigkeit.



Efferds Pendant in der Landwirtschaft ist **Peraine**, die das Liebliche Feld offensichtlich gesegnet und auserkoren hat, ihr Paradiesgarten auf Deren zu sein. Dennoch zählt die Kirche Peraines hier nicht so viele Anhänger wie im Mittelreich oder Aranien, denn viele richten ihre Gebete lieber an **Tsa**. Die Junge Göttin hat als Beschützerin der Armen, als Inbegriff des Frühlings, der jungen Saat und der Fruchtwechsel auf den Äckern sowie als Patronin von Neugründungen und Unternehmungen viele Aspekte auf sich vereint, die sonst mit Travia, Peraine oder Ingerimm in Verbindung gebracht werden. Manche Maler beten sie sogar als Herrin der Farben und der Schöpfung sowie als Patronin ihrer Kunst an. Auch die land- und heimatlosen Wanderarbeiter verehren Tsa, die zu Beginn jedes neuen Weges angerufen wird, das Los der Elenden zu verändern, und manche Bauernrevolte sieht sich durch Tsa legitimiert, eine (leider oft gewaltsame) Veränderung der Verhältnisse herbeizuführen.

Obschon nur jeder zehnte Liebfelder **Hesinde** als seine Hauptgottheit verehrt, übertrifft die Göttin der Gelehrsamkeit alle anderen Kulte an Macht und Einfluss. Im Horasreich gelten Bildung und Lerneifer als Tugend und Schlüssel zum Erfolg, Gelehrte und Spezialisten stehen in hohem Ansehen. Hier werden viele neue Wissenschaften und Kunstrichtungen geboren und verbreiten sich über den Kontinent. In Kuslik befindet sich der Haupttempel der Göttin mit der größten Bibliothek Aventuriens. Weitere wichtige Kultstätten sind Silas, Sitz der beiden Hochgeweihten des Lieblichen Feldes, und Thegûn, der zentrale Hort des Heiligen Drachenordens.

Große Verehrung genießt auch **Rahja** (güldenländisch 'Rá-ja' ausgesprochen), deren Hohepriesterin alljährlich in Belhanka erwählt wird. Nur wenige Menschen haben sich Rahja vollends verschrieben, doch wenden sich die lebenslustigen Liebfelder immer wieder in Gebeten ihr zu. *Heitere Göttin*, *Herrin der Abendröte*, *Weinbekränzte*, *Schönste der Schönen*, *Liebholde* – keine andere Göttin hat im Volksmund so viele Beinamen. Schuld sind die Dichter, deren Vorstellungskraft sie als *Phantasia* beflügelt, als *Musenkönigin* wird sie von den himmlischen Leidenschaften umtanzt. Der horasische Kult kennt einige altertümliche Elemente aus der Siedlerzeit; so werden Rahja neben Rose, Wein und Stute auch Granatapfelbaum, Pfau und Taube zugeordnet. In den *Symposien*, privaten Trinkgelagen mit künstlerischen oder gelehrten Darbietungen der Teilnehmer, huldigt die Oberschicht Hesinde und Rahja gleichermaßen. Zwar ist Rahja in erster Linie eine städtische Gottheit, doch ist sie auch auf dem Land durch den Weinanbau und das ausgelassene *Fest der Freuden* präsent.

Die Verehrung der **Rondra** konzentriert sich zum einen rund um Arivor, zum anderen im Grenzland zum Mittelreich und der Khôm sowie in Neetha. Für Liebfelder ist Rondra zuallererst die Göttin der persönlichen Ehre. Ein Mensch muss seine Ehre unter allen Umständen bewahren, selbst wenn es den eigenen Untergang bedeutet. Gerade für Geweihte Rondras wiegt diese heilige Pflicht schwerer als alle anderen Auflagen des Kultes oder Anweisungen ihrer Oberen. Der Meister des Bundes vom Alten Reich ist immer auch Erzherrscher von Arivor (ein fürstengleicher Rang) und Seneschall des Ordens der Heiligen Ardare. Kirche und Politik sind aufs Engste miteinander verbunden. Wenn es sein muss, werfen die Seneschalle ihre gesamte Machtfülle in die Waagschale – so etwa Meister Acano im Kampf um die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes und Meister Nepolemo im jüngsten Thronfolgekrieg.

Der Kult des **Phex** blüht dagegen hauptsächlich im Geheimen, und die Obrigkeit versucht immer wieder herauszufinden, was die Anhänger des nächtlichen Gottes an ihren verborgenen Treffpunkten aushecken. Doch ist Phex im Lieblichen Feld nicht der unumstrittene Herr der List, sondern muss mit seinen Schwestern und Söhnen um die Gunst der Gläubigen wetteifern. Viele Händler haben sich Nandus oder Hesinde zugewendet, während die meisten Glücksritter im Namen Aves' oder Tsas ausziehen.

Auch **Ingerimm** muss hinter anderen Göttern zurückstehen. Die Aufhebung des Zunftzwangs im Horasreich unterstützt das freie Handwerk einerseits und Großbetriebe andererseits, so dass viele Gewerbetreibende sich Beistand eher von Nandus, Hesinde oder Phex erhoffen. Dennoch besitzt Handwerk noch einen guten Ruf, und der Herr des Feuers verfügt über eine erkleckliche Anhängerschaft.

Im Alltag versuchen die Horasier, **Boron** zu meiden, solange es ihnen möglich ist, wohl wissend, dass er am Ende des derischen Weges auf sie wartet. Wenige nur erstreben Eingang in sein Paradies des Vergessens, die meisten sehen in ihm den *Letzten Richter*, der sie in eine freudvollere Ewigkeit geleitet. Auch als *Traumgeber*, *Schmerzenlinderer* und *Herr des Schlafs* wird er angerufen. Wahrhafte Verehrung erfährt

Weitere Bräuche und Kulthandlungen

Blutopfer von Tieren (und seien es auch nur Hühner oder Ziegen) sind im Horasreich außerhalb des Wilden Südens nicht mehr üblich und den wichtigen Ritualen der Rondra- und Kor-Kirche vorbehalten. Große Verehrung erfahren **Blutreliquien** von Heiligen: Als besonders machtvoll gelten die Phiole mit dem letzten Blutstropfen der Heiligen Ardare und der *Schmerzende Kelch*, in dem während ihrer Martyrien sowohl das Blut der Heiligen Lutisana von Kullbach als auch – Jahrhunderte später – das von Theaterordens-Hochmeister Bogumil von Arivor aufgefangen wurde.

Wer etwas von den Göttern erbitten will, erwirbt (überteuerte) **Devotionalien** von einem in der Nähe des Tempels gelegenen Händler. Dieser muss einen Gutteil seiner Einnahmen in barer Münze an den Tempel abführen und gibt so den Gläubigen die Möglichkeit, indirekt und stilvoll zum profanen Unterhalt des Gotteshauses beizutragen. Die Opfergabe selbst – häufig Kunstgegenstände, Spezereien, Duftöle oder Gewänder – wird den Priestern zur Nutzung übergeben. Beliebt ist auch der Erwerb von Vögeln (Falken für Praios und Ucuri, Raben für Boron, und vor allem Tauben für Rahja), die dann im Tempelhof frei gelassen werden.

Die Rose, die sorgsam ihr Knospen-Heiligtum vor der Außenwelt abschließt, gilt als Symbol des Geheimnisvollen und Verschwiegenen. Alles, was **im Zeichen der Rose** gesagt wird (bosp.: *Sub rosa dictum*), muss daher geheim bleiben. Eine an die Decke gehängte Rose erinnert bei Versammlungen die Anwesenden an die Pflicht der Verschwiegenheit. In vielen Städten wird ein Schwert auf einen mit Rosen übersäten Tisch gelegt, wenn der Rat zur Wahl des Bürgermeisters zusammenkommt.

Kinder erhalten einen **Namen** gleich nach der Geburt, um sie vom Namenlosen zu trennen. Einen Namen rückwärts aufzusagen, gilt als unheilvoll und ist darum ein häufiges Element in Hexenflüchen und Schwarzer Zauberei. Wer den Namen eines Dämons umkehrt, soll diesen dadurch fernhalten können.

Verbreitet sind ferner **Speise- und Trankopfer**. Vor einem Festmahl opfert der Gastgeber den ersten Schluck und den ersten Bissen am Altar oder Heiligenbildchen. Bei besonders frommen oder rustikalen Festen gießt jeder Gast etwas aus seinem ersten Becher Wein auf den Boden und ruft dazu "Für die Götter!". Am Todestag eines Verstorbenen versammeln sich die Angehörigen zum *Totenmahl* am Grab oder in der Familienkapelle. Häufig werden dabei Totenmasken der Ahnen getragen, als Zeichen, dass "die Toten bei den Lebenden sind".

Auch ein **Leichenzug** wird von Maskenträgern begleitet, der "Gemeinschaft des Todes", in die der Tote zum Schluss (symbolisch durch die Abnahme seiner Totenmaske) aufgenommen wird. Neben der üblichen Beisetzung in geweihter Erde wird der Leichnam mancherorts auch dem Feuer (Rondrianer, vor allem Arivor) oder dem Wasser (Efferd-Gläubige, vor allem Grangor) übergeben. In Neetha werden Totenflöße nach Thorwaler Art aufs Meer gesandt und mit Pfeilen entzündet, während die Begräbnisse in Belhanka unter Rahjas Segen stehen und ungewöhnlich fröhlich begangen werden.



er im Ahnenkult der vornehmen Geschlechter, die von den Gesichtern ihrer Verstorbenen Totenmasken anfertigen lassen und diese in einer privaten Kapelle ausstellen. Dorthin ziehen sich die Lebenden zurück, um Beistand von den Vorfahren zu erbitten.

In derselben Familienkapelle befindet sich manchmal auch der Altar der *Heiligen Familie*. Diese urbosparanische Tradition der **Travia**-Verehrung repräsentiert jedes Mitglied des Geschlechts durch eine *Famula*, eine kleine Figur aus Ton, Holz, Marmor, Elfenbein oder Porzellan, die bei der Geburt angefertigt und beim Tod ins Grab gelegt wird. Die über alle wachenden Statuetten des *Alveranischen Vaters* und der *Alveranischen Mutter* sind jedoch meist uralt und abgegriffen, da sie seit vielen Generationen vererbt werden und zum kostbarsten Besitz eines Hauses gehören. Die Heilige Familie wird in einem Schrein in der Nähe eines Kamins oder Herdfeuers aufbewahrt, in ärmeren Haushalten auf einem Bord oder Kaminsims. Diese auf die persönliche Gebetsstätte in jedem Haushalt konzentrierte Verehrung Travias ist für die geringe Anzahl von Tempeln im Horasreich verantwortlich (südlich von Arivor steht kein größeres Haus der Göttin). Zwar gibt es nur wenige Geweihte und Laien, die sich Travia als oberster Gottheit verschrieben haben, doch ist sie als Schirmherrin von Heim, Familie und Geborgenheit im Alltag gegenwärtig. Gastfreundschaft wird eher Rahja zugeordnet, Armenfürsorge Tsa.



Selbst der Adel zollt Rondra und Hesinde deutlich mehr Beachtung als **Praios**, der als Götterfürst anerkannt, aber nicht geliebt wird. Seit dem Fall Bosparans wurde er als Gott der Garether angesehen, deren Schreckensherrschaft – vor allem unter den Priesterkaisern – unvergessen ist. Erst in jüngerer Zeit gewinnt er als strenger und strafender Großvater des Reichsgründers Horas wieder an Bedeutung. Der von *Staryun Loriano*, dem derzeitigen Wahrer der Ordnung Bosparan, begründete *Prinzipismus* predigt eine 'Rückkehr zu den Ursprüngen des Glaubens', einer Praios-Verehrung, wie sie im Alten Reich praktiziert wurde. Diese beinhaltet eine größere Toleranz gegenüber Magie ebenso wie die Verehrung des Erz-Alveraniars Horas (siehe unten). Fast alle Liebfelder hängen der Lehre der *Prinzipisten* an, während sie vor allem im Mittelreich misstrauisch als Abweichlertum beäugt wird.

Firun schließlich genießt fast nur als Gott der Jagd Verehrung, vor allem während seines Monats. Die wenigen Bethäuser des Wintergottes sind Stiftungen des Adels oder heimgekehrter Nordlandreisender. Wenig fromm, aber eindrucksvoll sind die Feste zu Firuns Ehren: In der *Mittwinternacht*, der Wintersonnenwende zwischen dem hesindianischen Erleuchtungsfest (30. Hesinde) und dem Tag der Jagd (1. Firun) übernimmt der 'Winterkönig' (meist ein örtlicher Edelmann) symbolisch die Regentschaft, um sie in der *Nacht der Erneuerung* (30. Tsa auf 1. Phex) an die 'Frühlingsprinzessin' abzugeben und damit die Jagdsaison zu beenden. Beides ist für die Oberschicht Anlass zu exklusiven Maskenbällen (die Wintermasken werden in der Nacht der Erneuerung rituell verbrannt); im Aurelat wird zudem der Kampf zwischen Echsenwesen und Eismächten in Szene gesetzt.

Halbgötter und Heilige

Bei aller Ehrfurcht vor den Zwölfgöttern wenden sich viele Altreicher lieber an die Sprösslinge und Erwählten der Beherrscher Alverans. Der Gründervater **Horas**, Sohn Ucuris und Enkelsohn Praios', gilt als Schutzpatron des ganzen Landes. Das Volk nennt ihn auch den *Erzheiligen*, der die Anliegen der Menschen vor den Rat der Götter trägt. Er symbolisiert das Goldene Zeitalter, Wohlstand, Zufriedenheit und Harmonie. Eine Geweihtenschaft des Horas existiert nicht, liturgische Pflichten werden von den liebfeldischen Praios-Priestern übernommen. Ihr oberster Vertreter, der *Wahrer der Ordnung Bosparan*, ist als *Wahrer des Heiligen Blutes* auch höchster Verkündiger Horas' nach dem Kaiser. So lenkt der Wahrer die Geschicke des *Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blute*, dessen Laienprediger Horas' Wort verbreiten (siehe S. 97). **202B**

Auch das Herz der kleinen, aber wachsenden Gemeinschaft der Anhänger des **Nandus** schlägt im Horasreich. Die Vorsteherin des Vinsalter Tempels ist die höchste Vertreterin des Kultes, und alle zwei Jahre versammelt sich dort das Konzil der Kirche. Vor allem freigeistige Fernhändler, Forscher und Edelhandwerker verehren den *Meister der Meister* als Gott der Volksbildung und des angewandten Wissens. Der Kult des Genies ist ein zentrales Element der Kirche, ebenso die Vorstellung, dass die Herrschaft den Fähigsten übertragen werden sollte. Dies erklärt Nandus' Popularität im Patriziat, insbesondere in republikanischen Kreisen. Politische Brisanz und das Versprechen verborgener Mysterien führen dazu, dass der Kult kaum in der Öffentlichkeit ausgelebt wird, sondern in Zirkeln und Logen.

Ähnlich geheimnisvoll ist die Verehrung **Madas** als Göttin der Magie. *Die Schwesternschaft der Mada*, ein Orden der Hesinde-Kirche, wird wegen ihres wohltätigen Einsatzes geachtet und ist doch stets Anlass für Gerüchte. Denn die ausschließlich weiblichen Mitglieder haben gelobt, Schweigen über die Riten und Praktiken des Ordens zu bewahren.

Offener ist dagegen der Kult des **Aves**, der als Schirmherr der Entdeckungen, Abenteuer und Pilgerfahrten verehrt wird. Wichtige Kultstätten befinden sich in Teremon und Belhanka, während die *Gemeinschaft der Freunde des Aves* (siehe S. 129) in Vinsalt die größten Entdecker Aventuriens versammelt. Weitere Halbgötter mit nennenswerter Anhängerschaft sind **Marbo** als Fürsprecherin zu Boron (ein Kloster des *Ordens der Sanften Ruhe* steht in Arivor), **Simia** 'der Erneuerer' bei den zahlreichen Tsa- und Ingerimm-Gläubigen sowie **Xeledon** 'der Spötter', der als Sohn Hesindes und des Heiligen *Ingalf von Silas* als 'waschechter Liebfelder' gilt. Das Horasreich ist wohl der einzige Ort Aventuriens, an dem Xeledon eine nennenswerte Verehrung erfährt, auch wenn sich diese eher am Rande der Gesellschaft in dubiosen Sekten und freidenkerischen Zirkeln vollzieht (siehe S. 37f, 128, 143).

Den **Heiligen** der zwölfgöttlichen Kulte kommt eine besondere Bedeutung zu. Aufgrund ihrer menschlichen Abkunft gelten sie den Liebfel-



dern als ideale Mittler zu den Göttern. Bitten werden daher zunächst an den 'passenden' Heiligen gerichtet, sei es der Schutzpatron eines Handwerks, der Schirmherr der Stadt oder ein Märtyrer, der in seinem Leben der Legende nach einmal in eine ähnliche Notlage wie der Gläubige geraten war – ein Liebfelder kennt für jede Gelegenheit den richtigen Heiligen. Aussprüche wie "Heilige Chronik des Cereborn!" oder "Sankt Gullarans Glatze!" hört man oft als Ausdruck von Verblüffung oder Zorn. Die bevorzugten Heiligen variieren dabei von Ort zu Ort.

Denn jede Stadt des Horasreichs hat (mindestens) einen Schutzpatron. Der bereits erwähnte St. Ingalf ist beispielsweise der Stadtheilige von Silas. Der Patron der Stadt oder des Viertels (in großen Städten) wird alljährlich – meist an seinem Todestag – in Umzügen und Festen geehrt, häufig finden auch politische Handlungen an diesem symbolträchtigen Datum statt. Dann wird das Bildnis des Heiligen aus seiner Kapelle geholt, mit Blumenkränzen geschmückt und durch die Straßen 'seines' Schutzbezirks oder um diesen herum getragen. Anschließend entzünden die Gläubigen besonders viele Opferkerzen zu Füßen des Standbildes, um ihre Fürbitten vorzutragen.

Die Heiligenverehrung nimmt nur wenig Rücksicht auf den Kanon der Kirchen. So kennt das Volk mehr Schutzheilige als die heiligen Annalen der meisten Kulte, darunter angeblich von Praios gesegnete Helden, die "damals den Geist aus der Kelter vertrieben" oder "den Landdieb der Lüge überführten, als er den Grenzstein versetzt hat." Und die 'Heldenkönigin' Salkya Firdayon wird bereits als Märtyrerin für den Frieden und als Schirmherrin von Mut und Ehre verehrt, ohne dass die Rondra-Kirche diese bereits offiziell heilig gesprochen hätte. Die etablierten Kulte sehen meist mit Nachsicht über den Aberglauben und die Inbrunst der Anbetung hinweg, zumal die meisten Heiligen schlussendlich doch von einer Kirche anerkannt werden. Hin und wieder werden jedoch Geweihte beauftragt zu untersuchen, ob sich nicht die Verehrung eines Götterfeindes unter dem Deckmantel eines Heiligen ausbreitet.

Pilgerziele

Etliche heilige Stätten des Zwölfgötterglaubens befinden sich im Horasreich und ziehen Jahr für Jahr so viele Pilger an, dass sich darum ein eigenes Gewerbe entwickelt hat: Pilgerhäuser bieten günstige Unterkunft in den Städten, Pilgerführer organisieren Züge, und gedruckte Pilgerkarten weisen den Weg zu den Sehenswürdigkeiten. Andenken (etwa aus Blech gestanzte Pilgermarken, gemalte Heiligenbildchen und Zinnminiaturen), die vom Besuch frommer Orte zeugen, werden gerne gekauft und im Manufakturbetrieb hergestellt. Die Aufwendungen für Devotionalien sind manchmal enorm, gerade bei reichen Pilgern, die zudem die lokale Wirtschaft durch Handwerksaufträge, Einkäufe und gehobenes Logieren erfreuen. Sie alle sind den Überredungskünsten der Schankwirte, Schlepper und Kuppler ausgesetzt, unter denen sich leider auch viele Betrüger befinden – von Dieben, Räubern und Mordgesellen ganz zu schweigen. Schon mancher Pilger, der einem neugewonnenen 'Freund' allzu arglos in ein abgelegenes Freudenhaus folgte, fand sich am nächsten Morgen ohne Stiefel, Geldbeutel und Waffen in einer Gasse wieder.

Die wichtigste Pilgerstrecke ist der *Geronsweg*: Er führt von den nahen Schlachtfeldern von Brig-Lo den Yaquir hinab zu den (legendären) Wirkungsorten des Rondra-Heiligen bei Vinsalt, Castarosa, Arivor, Marvinko und Thegûn, dann weiter nach Neetha und – wiederum über Arivor – durch das Phecadital zurück. Einige Pilgerzüge sammeln sich bereits am garetischen Reichsforst (in dem der altvordere Recke den Basiliskenkönig bezwang) oder auf den Donnersturmfeldern von Baburin, um über Perricum, Punin und Vinsalt auch den Spuren St. Leomars zu folgen, der nach Geron 'Streiter des Horas' war und *Siebenstreich* führte – die Phantasie der Pilgerführer ist groß, wenn es gilt, neue Strecken und Abzweige zu begründen. Mit der gleichen Gabe können sie ihrer Schar etwa auf dem Weg durch Almada genau die Stelle weisen, "an der St. Geron die Schlangenleibigen Schwestern erschlug und ihre Schätze im Yaquir versenkte".

Nicht allein der Ruhm jener beiden Heiligen lockt die Rondra-Pilger, die man gut am rot-weißen *Mythraelsmal* erkennt, das sie sich ins Gesicht schminken: Arivor beeindruckt durch das große Theaterrund, die Burg des Erzherrschers und die Ruhmeshalle sowie viele Reliquien und Relikte aus jener Zeit, als die Stadt Hauptsitz des Theaterordens war – und vor Bosparans Fall sogar der gesamten Kirche. Ein Muss für alle Gläubigen ist ein Bad im Chabab bei Neetha, zwischen den Pfeilern der Brücke von Thalionmels letztem Gefecht. Im Tempel der Stadt ist das wiedergefundene Löwenschwert der Heiligen zu bewundern.

Praios-Pilger treibt es hingegen nach Vinsalt (und Alt-Bosparan), zur Sakrale von Kuslik und vor allem zum Orakel von Balträa, während Horasia hauptsächlich von Anhängern Horas' und Ucuris aus dem Lieblichen Feld besucht wird. Für die Efferd-Gläubigen, die sich meist eine muschelförmige Marke an ihren Stab oder Hut heften, sind Grangor (mit eigenem Pilgerhafen), Rethis und natürlich Bethana wichtige Pilgerziele. Boron-Gläubige bestaunen ehrfürchtig die Ruinen von Palakar oder steigen in die Großen Katakomben von Vinsalt hinab. Die Pilger im Namen Hesindes sind meist gut situierte Einzelreisende, die neben den Hallen der Weisheit zu Kuslik auch die Tempel von Silas und Thegûn sowie die Universalschule von Methumis besuchen, wenn sie nicht gar einen längeren Studienaufenthalt einlegen.

Tsas Eidechsengarten in Silas lockt ebenfalls viele Besucher an, ebenso die Peraine-Kapelle des Pestheiligen St. Kedio in Drôl und der Aves-Tempel von Teremon. Anhänger Ingerimms finden in Vinsalt, Bethana, Rethis und Teremon die Meisterstücke von heiligen Handwerkern, die offensichtlich den Segen des Gottes genossen. Für viele Gesellen ist die 'Vinsalter Walz' gleichzeitig eine Pilgerreise und eine Lehre bei den bekanntermaßen fortschrittlichen Fachleuten des Lieblichen Feldes. Belhanka, die Stadt der Liebe, zieht im Rahjamond Abertausende nicht immer fromme, aber durchweg fröhliche Gäste an, die das Fest der Freuden in der Hochburg der Heiteren Göttin erleben wollen.

Heirat und Scheidung

Die Ehe wird im Horasreich vor einem Geweihten des Zwölfgötterkultes geschlossen und beurkundet. Häufig ist dies kein Travia-Priester, sondern ein Diener Tsas, Efferds, Rahjas oder Hesindes. Stets geloben die künftigen Eheleute in Travias Namen, treu zueinander zu stehen und ihren gemeinsamen Kindern Geborgenheit und eine gute Erziehung zu schenken. Weitere Eide sind dem Belieben des Paares überlassen; oft schwört man sich Kinderwunsch (Tsa), Schutz (Rondra), Leidenschaft (Rahja), "Zusammenhalt in klaren wie in stürmischen Zeiten" (Efferd) oder "Verschwiegenheit, bis dass der Herr des Todes die Bande zertrennt" (Boron).

Die **Hochzeitsfeier** selbst ist eine prachtvolle Gelegenheit. Das Haar der Braut wird mit einer eisernen Speerspitze gekämmt, bevor die sieben Regenbogenbänder der Tsa hinein geflochten werden. Dann legt sie ein feuerfarbenes Gewand und orangefarbene Schuhe an. Der Bräutigam trägt eine Schärpe oder einen Gürtel in Orange, dazu um die Stirn einen Kranz aus Blüten, die von ihm selbst gepflückt wurden. Bei Erstvermählten nehmen beide am Morgen des Hochzeitstages von ihrer Kindheit Abschied, indem sie ihre Spielsachen auf dem Hausaltar den Göttern opfern. Dann kommen die Familien zusammen, um den Ehevertrag zu unterzeichnen. Erst zur Mittagsstunde wird die Ehe vor den Augen der Götter (und das heißt meist unter freiem Himmel) geschlossen. Als Zeichen der Verbundenheit tauschen die frisch Vermählten Ringe oder Medaillons mit dem Zeichen Travias. Nach der Zeremonie werden beide von den Gästen im Brautzug zum neuen Heim geleitet. Auf dem Weg streut das junge Paar Nüsse als Zeichen der Fruchtbarkeit unter das Volk, während die Begleiter anzügliche Lieder singen. Nachdem die Braut über die Schwelle des Hauses getragen wurde, beginnt die eigentliche Feier, die bis tief in die Nacht andauert.



Der Jahreslauf im Horasreich

Praios
1. *Jahresbeginn und Sommersonnenwende*. Höchster Feiertag des zwölfgöttergläubigen Aventurien. Jahrestag des Kusliker Friedens (752 BF).
7. *Horas' Erscheinen*. Umzüge mit Adler- und Falkenstandarten, Lesung der Horas-Apokryphen, Ball im Vinsalter Palast.
11. *St. Argelion* (Hesinde-Heiliger).
23. *Amene-Horas-Gedenken*. Todestag der Großen Kaiserin (1028 BF).
27. *Tag des Baliiri-Schwurs* (744 BF).

Rondra
den ganzen Mond über: Theaterfestspiele im Lieblichen Feld, v.a. in Vinsalt, Kuslik und Arivor.
5. *Tag des Schwurs*. Höchster Feiertag des Rondra-Glaubens, der von Geweihten und wahren Gläubigen mit Fasten und Meditation begangen wird. Weihe der Rondra-Novizen zu Arivor.
10. *Rennen um Thalionmels Rock* in Neetha.
14. *Sta. Lutisana* von Kullbach (Rondra-Heilige).
15./16. *Schwertfest*. Feiertag der Rondra (und des Kor), v.a. zur Unterhaltung des Volkes und zur Profilierung des Adels. Kriegerspiele, Wettkämpfe und Opferung von 'Untieren', veranstaltet durch den lokalen Adel.
22. *Tag von Bosparans Fall*: Volkstrauertag. Alle heiteren Aufführungen, Gesang und Spiel verboten.
27. *Vertreibung Fuldigors* durch Horas. Im Horasreich vor allem Betonung des Menschengeschlechts als Herrscher über Aventurien, Auszug von Drachentötern.
30. Abschluss der Theaterfestspiele mit dem *Umzug der Possenspieler*.

Efferd
1. *Tag des Wassers*. Prozession und das 'Begehen des Heiligen Wassers' durch einige Geweihte und erwählte Gläubige. Wundersame Regenfälle, Erscheinen von Weißen Delphinen im Meer.
4. *St. Geron* (Rondra-Heiliger).
30. *Fischerfest, Prüfungsfest.* Höchster Feiertag der Fischer und Seefahrer. Reichhaltige Opfergaben für den Gott des Meeres, Gebete für die Seelen der Ertrunkenen. Zugleich dritter Feiertag im Hesinde-Zyklus. An vielen Magierakademien abschließende Prüfungen der Adepten. **Beginn einer landesweiten Feierwoche bis zum 4. Travia.**

Travia
1. *Tag der Heimkehr*. Im Horasreich private Zusammenkunft der Familie und gemeinsame Ehrung der Heiligenstatuen am Ahnenschrein.
1.–3. *Fest der eingebrachten Früchte*. Hoher Travia- und Peraine-Feiertag, Dank für die Ernte, Begehung der Felder.
4. *Tag der Helden, Sta. Ardare*. Trauertag der Rondra-Gläubigen zum Gedenken an das Erntefestmassaker. Alle Kämpfer sind von ihren weltlichen Pflichten entbunden. Demonstration von Entschlossenheit und Stärke der Rondra-Orden: "Wer uns fordert, fordert die Göttin!"
ab dem 15. Weinfeste im Yaquir- und Sikramtal. Feste, Umzüge, Weinprämierungen, je nach Ort bis zu einer Woche lang. Dörfliche Wahl der 'Weinkönigin'.

Boron
In den Bergen fällt der erste Schnee. Einziehen der Abgaben und Steuern, auf dem Lande Fasanenjagden.
1. *Totenfest*. Trauertag, davor in manchen Gebieten 'Nacht der Ahnen' mit Kerzen für die Toten in den Fensternischen. Stille Gebete für die Verstorbenen, Verbot von Lärm und Musik.
3. *St. Kedio* Kalman d'Horanzio (Peraine-Heiliger), Schutzheiliger gegen den Roten Tod.
Ab Monatsende: Die Schifffahrt nördlich von Grangor wird bis Anfang Phex eingestellt.

Hesinde
1. *Nandustag.*
7. *Rohals Verhüllung*. Quasireligiöser Feiertag der Magier und Nandus-Anhänger mit öffentlicher Zurschaustellung der arkanen Künste in Form von Feuerwerken, Illusionen und allerlei Zauberwerk. Fünffacher Schwur, Wissen zu sammeln und zu verbreiten.
20.-29. *Opernfestspiele* in Vinsalt. Viele künstlerische Darbietungen in der Vinsalter Oper: Musik, Theater, Gaukeleien. Außerdem Galerien und Ausstellungen.
29. *Tag der Volkskunst* im Lieblichen Feld. Überall Ausstellungen von Handwerkskunst, Darbietungen von Gauklern und wandernden Possenspielern. Eintritt zu allen Veranstaltungen an diesem Tag frei.
30. *Erleuchtungsfest*. Vierter und höchster Feiertag im Hesinde-Zyklus, Abschluss des Hesindejahres. Erleuchtung von Häusern und Tempeln mit dem 'Licht der Erkenntnis'. Verbrennung von Strohpuppen. Prozessionen mit Tempelschätzen. In vielen Städten und Adelssitzen ist dies nur Auftakt zur *Mittwinternacht* (Wintersonnwendfest).

Firun
1. *Tag der Jagd*: Beginn der Jagdsaison (Wildschwein- und Hirschjagd). Regional Krönung von 'Winterkönigen'. Die berühmtesten Ereignisse sind die *Kaiserjagd* auf Schloss Baliiri und die *Chababische Wolfsjagd*.

Tsa
19. *Tag der Unabhängigkeit*. Feierliches Erinnern an den Unabhängigkeitskrieg. Euphorische Stimmung – überall auf dem Lande sind Bürger auf dem Weg in die Städte, um Festveranstaltungen und Wettkämpfe anzuschauen. Feiern und Paraden unter Leitung des Monarchen und der Rondra-Geweihtenschaft. Beginn des Turniers von Belhanka mit dem "Sprengen der Eisernen Kette".
19.-24. *Ritterturnier in Belhanka.*
30. *Nacht der Erneuerung.* Festtag des Firun und der Tsa, rituelles Ende des Winters und der Jagdsaison. Regional Krönung von 'Frühlingsprinzessinnen'.

Phex
Am Monatsanfang: Wiederaufnahme der Schifffahrt nördlich von Grangor.
Markttag im Phex, der auf den 1. Tag eines Monatsfünftels fällt: *Horas' Entrückung*.
1. *Tag der Erneuerung*. Festtag der Tsa und des Simia. Prozessionen vor den Stadtmauern, Weihung der ersten Frühlingsblumen, Segnung neugeborener Tiere, wundersame Erneuerung und symbolische Wiedererweckung alles am Vortag Zerstörten und Gestorbenen durch die Geweihtenschaft.
4. *St. Silem-Horas* (Hochheiliger des Praios).
24. *Glückstag*. Minderer Feiertag des Phex in seiner Funktion als Gott des Glücks und der allzu menschlichen Eigenschaften. Glücksspiele; kleine Geschenke, Späße und Streiche für die Nächsten. Die Geweihten fordern ihr göttliches Glück heraus.
Letzter Windstag im Phex: *Avestag*. Wanderungen zum nächsten Regenbogen und Horizont.
30. *Versenkungsfest*. Erster Feiertag im Hesinde-Zyklus. Meditation der Gläubigen, Abkehr von der Welt.

Peraine
1. *Saatfest*. Segnung der Felder, rituelle Weihe und Aussaat des Saatgutes, Deutung der Zukunft aus dem Flug der Störche.
4. *Sta. Thalionmel*. Rondra-Feiertag, besonders in Neetha. Rituelles Bad der Pilger in den Fluten des Chabab. Auch Todestag des Kaisers Murak-Horas, der die Tulamiden bezwang.

Ingerimm
den ganzen Monat über: Handwerker- und Frühlingsfeste. Dörfliche Wahlen des 'Sommerprinzen' oder der 'Blütenprinzessin'.
21. *Tag der Waffenschmiede*. Hoher Ingerimm-Feiertag der Menschen, Lobpreis des Handwerks, Gesellenfeiern der Zünfte.
22. *Tag der Dritten Dämonenschlacht*. Trauer um die Gefallenen an der Trollpforte.

Rahja
1.-7. *Fest der Freuden*. Umzüge bunt Kostümierter, Levthanstriezen. In Belhanka gewaltiges Volksfest und Wahl des/der Geliebten der Göttin.
8.-12.: *Warenschau zu Grangor.*
20.-25. *Ritterturnier in Arivor.*
30. *Reinigungsfest*. Zweiter Feiertag im Hesinde-Zyklus. Rituelle Reinigung von Körper, Geist, Haus und Tempel, Vorbereitung auf das neue Jahr. Am Abend lautstarkes Vertreiben böser Geister mittels Geschrei, Gesang und Musizieren.

Namenlose Tage
Gebete zu *Sta. Elida* von Salza (eine Efferd-Heilige).





Bereits weit im Vorfeld wird festgelegt, wer der zukünftige **Haushaltsvorstand** sein soll und damit dem anderen Partner und künftigen Kindern den Familiennamen gibt. Doppelnamen sind selbst dem Adel mittlerweile untersagt. In der Regel wird ohne Beachtung des Geschlechts der oder die Ranghöhere der beiden Eheleute zum Haushaltsvorstand (bosp.: *Dominus* (m) bzw. *Domina* (w)) bestimmt und verwaltet fortan das gesamte Vermögen. Sollte der andere Partner selbst wirtschaften wollen und eigenes Vermögen benötigen, muss er dieses selbst mitbringen beziehungsweise als *Mitgift* (von seiner Geburtsfamilie) oder *Morgengabe* (vom Ehepartner) bei der Heirat übertragen bekommen. Nur dieses persönliche Vermögen verbleibt in seinem Besitz, sollte es zur Scheidung kommen oder der Ehepartner versterben.

Zu den traditionellen Pflichten des Haushaltsvorstands gehört auch die Repräsentation der Familie vor der Obrigkeit und vor den Göttern. Es gilt daher als unschicklich, wenn sich der andere Partner ohne Abstimmung politisch äußert oder Tempel aufsucht. Ob und wie diese Rollenverteilung gelebt wird, hängt sehr von den Eheleuten ab. Bei gleichrangigen und voll im Berufsleben stehenden Partnern macht sich dies meist nur bei den gemeinsamen Riten am Familienaltar bemerkbar, wenn der Haushaltsvorstand als Vorbeter fungiert. Herrschen in einer Ehe jedoch erhebliche Standesunterschiede und wenig Liebe, kann es sein, dass der rangniedere Partner in ein Schattendasein gedrängt wird und dies erduldet, weil er im Falle einer Trennung den Verlust seines gewohnten Lebensstandards fürchten muss.

Verbindungen zwischen Patriziern oder Hochadligen werden fast immer arrangiert ("Eine Heirat ist ein Vertrag zwischen zwei Königreichen"), der Kontrakt bestimmt den Haushaltsvorstand, die Höhe der Mitgift und der Morgengabe, die Ausrichtung der Hochzeitsfeier sowie weitere (manchmal geheime, oft politische) Absprachen zwischen den Familien. Mitunter werden schon Dreijährige miteinander verlobt, doch sind diese Verträge annullierbar, falls die Eheschließung nicht vollzogen werden sollte. Die **Konvenienzehe** ist erfolgreicher als ihr Ruf, führt jedoch immer wieder zu Dramen und Skandalen, wenn sich die Jugend nicht den Wünschen der Alten fügt und nicht darauf zu hoffen bereit ist, dass die Liebe aus dem Zusammenleben erwachse.

Dabei ist die **Scheidung** im Horasreich zwar Anlass für Gerüchte und üble Nachrede, aber immerhin möglich. Entgegen aller Anfeindungen im Ausland ist die 'Vinsalter Scheidung' keine neumodische Erscheinung, sondern ein altbosparanischer Rechtsbrauch, der nach zeitweiligem Verbot durch die Garether 767 BF von König Khadan wieder eingeführt wurde. Weil im Lieblichen Feld Travia und Rahja seit ältester Zeit nebeneinander verehrt werden, ist die Überzeugung gewachsen, dass die fehlbaren Sterblichen nicht gezwungen werden dürfen, wider ihre wahren Gefühle und besseres Wissen zusammenleben zu müssen. Ein Ehebund kann jedoch nur von Kirchenfürsten oder Hochadligen aufgelöst werden, die in Vertretung des Horas agieren. Der Scheidung müssen beide Partner zustimmen, es sei denn, einer der beiden kann in einem Gerichtsverfahren nachweisen, dass der andere ihn hintergangen hat, etwa durch Verrat, Verbrechen oder Eidbruch. (Über die Einstellung der Liebfelder zu außerehelichen Affären erfahren Sie mehr im Abschnitt **Kurtisanen und Kavaliere** auf S. 71.) Eine einseitige Scheidung ist zudem bei einer unheilbaren Geisteskrankheit oder mindestens dreijährigem Verschollensein des Partners möglich sowie für Angehörige von verurteilten Kapitalverbrechern. Jedoch muss der Scheidungswillige auch in diesen Fällen die erheblichen Gebühren für den Gerichtsakt tragen. Im Unterschied zu der höchst seltenen *Annullierung* durch das Patriarchen-Paar der Travia-Kirche (durch die die Ehe praktisch nie existiert hat) hat eine Scheidung keinen Einfluss auf die Erbberechtigung der Kinder, die der Ehe entstammen, sofern nicht ein etwaiger Prozess berechtigte Zweifel an ihrer Herkunft aufwirft und sie für illegitim erklärt.

Außer der Ehe existieren noch weitere **Schwurbünde** (vor allem im Rahja- und Rondra-Glauben) zwischen zwei oder mehreren Personen, auch gleichen Geschlechts. Dies sind sehr persönliche, religiöse Angelegenheiten ohne unmittelbare Rechtsfolgen, in die sich die Obrigkeit nicht einmischt. Häufig stellt eine Morgengabe die Versorgung des einen Bundesgenossen beim Tod des anderen sicher, denn dieser kann weder in Vertretung des anderen sprechen noch ihn beerben. Die Riten der Kirchen erlauben die Ausweitung eines bestehenden Schwurbundes auf zusätzliche Personen nur mit Zustimmung aller Beteiligten.

Erbrecht

Im Horasreich gilt der Grundsatz "*eigen Blut erbt eigen Gut*". Daher erbt nie der Ehepartner oder Lebensgefährte, sondern nur ein gemeinsames Kind. Als legitim gelten alle Kinder, die während einer gültigen Ehe geboren wurden, unabhängig vom vermuteten Zeitpunkt ihrer Zeugung. Es ist daher üblich, Schwangere alsbald zu verheiraten – wenn der Erzeuger nicht will (oder kann), auch an willfährige Dritte. Den Geliebten hochadliger Herren wird der Abschied oft mit einem loyalen Gefolgsmann des Herrn als Gemahl und mit einer stattlichen Mitgift versüßt, womit auch für das Kind gesorgt ist.

Die Erbfolge basiert auf der *Primogenitur*, bei der nur das erstgeborene Kind das Erbe antritt und sämtliche Geschwister leer ausgehen. Sind keine legitimen Kinder vorhanden, können auch *Bastarde* zum Zuge kommen, sofern sie anerkannt wurden (üblicherweise durch Aufheben des Säuglings vor Zeugen oder später durch eine öffentliche Zeremonie). Gleiches gilt für *Adoptivkinder*, wobei diesen meist ein Vorrang vor etwaigen Bastarden eingeräumt wird.

Durch ein *Testament* kann der Erblasser Angehörige von der Erbfolge ausschließen oder diese bevorzugen. Es ist außerdem üblich, im Nachlass Schenkungen an den verwitweten Partner und die Kirchen sowie für wohltätige Zwecke vorzusehen. Fallen diese zu üppig aus, kommt es manchmal zu einem Rechtsstreit, bei dem die Erben das Testament anfechten oder sich schlichtweg über den Wortlaut hinwegsetzen. In vielen Patrizierfamilien ist das Testament des Oberhaupts bereits im Vorfeld Inhalt von Spekulationen und Intrigen.



Stadt und Land

Das Leben in der Stadt

»Städte lassen sich an ihrem Gang erkennen, wie Menschen.«
—Efferdan Pechstein, Bürgermeister von Kuslik, 1025 BF

Die liebfeldische Stadt

Die engen, dunklen und verwinkelten Gassen aus den Tagen der mittelreichischen Herrschaft haben viele Städte für ihre Bewohner aufgrund der wachsenden Bevölkerung unerträglich werden lassen. Die Fürsten und Ratsherren greifen daher immer häufiger zu beherzten Maßnahmen mit zum Teil tief greifenden Veränderungen für die Städte: Alte Mauern, baufällige Häuser und zum Teil ganze Viertel werden niedergerissen, um Platz zu schaffen für breite, geradlinige Straßen und rechteckige, weiträumige Plätze. Geometrische Stadtplanungen mit spektakulären Perspektiven gelten als hesindegefälliges Zeichen der neuen Zeit. Herzog Eolan hat in Arenkis die ganze Stadt nach diesem Ideal errichten lassen. In einigen Städten wie Vinsalt und Methumis genügte es, den alten, noch erkennbaren bosparanischen Straßenverlauf neu zur Geltung zu bringen.

Das Herz einer jeden Stadt schlägt auf dem **zentralen Platz** (*Piazza, Campo* oder *Forum*), an dem die wichtigsten Gebäude wie Tempel und Heiligenkapellen, Banken und Handelskontore stehen sowie allen voran das Haus der städtischen Vertretung (z.B. *Palazzo della Signoria*, *Palazzo Magistrale*). Daneben erhebt sich als Zeichen des Bürgerstolzes der *Campanile* genannte Glockenturm, geradezu Merkmal der liebfeldischen Stadt. Sein Geläut warnt die Einwohner vor nahenden Feinden und Feuersbrünsten oder ruft sie zu großen Versammlungen. Häufig ist an ihm auch eine große Uhr angebracht, die das Tagwerk der Städter regelt.

Die Städte teilen sich fast ausnahmslos in verschiedene **Stadtviertel** (*Quartieri*, *Gonfaloni*, *Contraden*, *Distrikte*), in denen sich je nach Alter der Stadt manchmal noch das regelmäßiges Grundmuster eines bosparanischen Heerlagers wiedererkennen lässt, wie beispielsweise in der Altstadt von Methumis. Die Stadtviertel pflegen häufig eigene Bräuche und Gepflogenheiten, fechten Wettbewerbe untereinander aus und gruppieren sich selbst rings um kleinere Plätze, Tempel oder Heiligen-Schreine, die nicht zuletzt auch häufig namensgebend für die jeweiligen Viertel sind. Diese Kapellen kann man unscheinbar an Häuserzeilen finden, aber auch prunkvoll inmitten eines kleinen Gartens.

Im Lieblichen Feld sehr verbreitet sind **Tempelbezirke**, in denen sich zahlreiche Bethäuser und Sakralbauten dicht an dicht drängen. Beispiele hierfür sind die Tempelberge in Vinsalt und Sibur, die Tempelinsel in Bomed und vor allem der heilige Bezirk um den Haupttempel des Efferd in Bethana.

Neben den *Pilgerhäusern* für Gläubige aus aller Herren Länder locken **Hotels**, **Tavernen** und **Bordelle** mit eher weltlichen Attraktionen. Dabei bezeichnete der Begriff *Hotel* ursprünglich das Stadthaus eines Adligen, das auch Raum für Gäste und Gefolge sowie deren Reittiere bot. Viele dieser Häuser wurden im Laufe der Jahrhunderte veräußert und gehören heute meist zu den gehobenen Gasthäusern mit einem fast herrschaftlichen Lakaienstab und großzügigen Stallungen. In den *Tavernen*, die fast immer offene Fenster, Bogenfenster oder Arkaden zu Plätzen und Straßen haben, trifft sich der Horasier, um bei Wein und Bier mit Freunden und Fremden über den neuesten Klatsch des Ortes oder die große Politik in Vinsalt zu diskutieren (siehe S. 31f.). Eine weitere typische Erscheinung ist die Kombination aus Badehaus und *Bordell*, wo Nischen oder Vorhänge kleine Bereiche für die zwischenmenschlichen Bedürfnisse abtrennen.

Während in kleineren Orten nur einmal in der Woche ein Markt stattfindet, gibt es in größeren Städten täglich Märkte, meist sogar mehrere auf bestimmte Warengruppen spezialisierte **Marktplätze** (z.B. *Fischmarkt, Krammarkt, Viehmarkt*) in den einzelnen Vierteln. In einigen Städten bieten Arkaden und große Vordächer den Verkaufsständen Schutz vor schlechtem Wetter oder der prallen Sonne. In Metropolen findet man sogar eigens errichtete Markthallen, so etwa in Grangor und Vinsalt.

Die wichtigen **Straßen und Plätze** der Städte sind gepflastert oder noch aus den Tagen Bosparans mit Steinplatten ausgelegt. Diese Straßen (*Corso*, *Via* oder *Allee* genannt) dienen vor allem dem Patriziat als Flaniermeile, wo man die neuesten Gewänder, Geschmeide, Kutschen und Pferde der hoffentlich beeindruckten Öffentlichkeit präsentiert. An Festtagen dienen die Hauptstraßen als *Prozessionswege* und gelegentlich als Rennbahnen (daher auch der Name *Corso*), die großen Plätze dagegen als Spielfelder, auf denen sich die Mannschaften der verschiedenen Stadtvierteln in allerlei Wettkämpfen messen.

Viele Verkehrswege in den schlechteren Vierteln sind jedoch aus festgestampftem Erdreich. Nur in den alten Städten finden sich ge-

Der Tagesablauf in der Stadt

Mit dem Einzug der Uhren in das Leben der Menschen hat der Stundentakt an Bedeutung gewonnen. Zwar bleibt der Sonnenaufgang der Beginn des Tagwerks, aber Verabredungen werden nach dem Stand der Zeiger und nicht nach dem Stand der Sonne ausgemacht – bei Wohlhabenden und Kaufleuten gerne auf eine Viertelstunde genau. Auch die Postkutschen und Fähren richten sich im Lieblichen Feld nach dem Schlag der Uhr.

Die Stunden sind nach den Zwölfgöttern benannt: Die erste Praios-Stunde (*Geisterstunde*) leitet nach Mitternacht den finstersten Teil des neuen Tages ein. Die zweite Praios-Stunde beginnt mittags beim höchsten Stand der Sonne, und mit ihr viele öffentliche Veranstaltungen wie Ratssitzungen und Audienzen. Auch andere Stunden besitzen volkstümliche, lokale oder religiöse Bedeutungen: Der *Gelehrsame Tag* dauert etwa von der ersten bis zur zweiten Hesinde-Stunde.

Am Morgen stärkt man sich nur rasch mit einem kleinen Imbiss, um in der *Weinstunde* (ersten Rahja-Stunde) das Mittagessen zu sich zu nehmen, meist in geselliger Runde oder zumindest an einem belebten Ort. Die Schänken, Backstuben und Garküchen bieten etwas für jeden Geldbeutel, so dass manche Liebfelder nie daheim kochen. Welcher Arbeiter zu lange in der Taverne bleibt, spürt bereits im Verlauf der Mittagsstunde 'Herrn Praios im Nacken', bevor es spätestens in der Rondra-Stunde ein 'Donnerwetter' durch den Dienstherrn gibt. Die *Ruptia* (Mittagsruhe) wird jedoch vor allem im Wilden Süden gerne bis zum Nachmittag ausgedehnt und für ein Nickerchen, ein Schäferstündchen oder ein Treffen mit der Familie genutzt. Das Abendessen – die wichtigste und (Vermögen vorausgesetzt) geradezu zelebrierte Mahlzeit – findet dementsprechend nie vor Sonnenuntergang statt. Ein Symposium oder herrschaftliches Bankett erreicht seinen Höhepunkt selten vor der *Rosenstunde* (zweiten Rahja-Stunde) kurz vor Mitternacht.

Dabei verwandeln sich viele Städte mit Anbruch der Dämmerung in ein Dickicht aus düsteren Gassen. Vereinzelt findet man Straßenlaternen, zumeist aber leuchten nur Lampen an den öffentlichen Bauten, Tempeln oder Palazzi. Bei Festlichkeiten strahlen die Fenster der großen Häuser wie Augen ins Dunkel, und zahlreiche Diener mit Fackeln bescheinen die Kutschen der Gäste. Irgendwann hallen nur noch einsame Schritte über das Pflaster, die Glocken des Campanile künden vom jungen Tag. Jetzt sieht man nur noch den Nachtwächter seine Runde ziehen oder müde Gardisten an den Mannlöchern der Stadttore Wache schieben.



legentlich noch kleine Seitensteige, auf denen man sauberen Fußes vorankommt, wenn ein heftiger Regenguss die Gassen in schlammige Pfade verwandelt, die zudem mit Müll und Exkrementen von Mensch und Tier verschmutzt sind.

Glücklicherweise verfügen die meisten Städte über eine **Kanalisation**, die nicht selten bereits aus den Tagen Bosparans stammt, so dass der Gestank in horasischen Städten weit weniger Atem raubend ist als in vielen nordaventurischen Städten. Zusammen mit unterirdischen Kavernen und Geheimgängen sowie zahlreichen Kellern und Katakomben bildet die Kanalisation oft verschachtelte und geheimnisvolle Unterwelten, in denen sich Ratten, Fledermäuse, Riesenamöben und andere lichtscheue Kreaturen verstecken. Gelegentlich finden sich hier vergessene Grüfte (*Krypten*), Gebeinhäuser (*Ossarien*) und Urnengräber (*Kolumbarien*) aus dem Alten Reich, in dem die unterirdische Bestattung nicht allein aus kultischen Gründen, sondern auch aus schierem Platzmangel verbreitet war.

Eine immer wichtigere Rolle spielen die **öffentlichen Monumente**, die von reichen Patriziern finanziert werden, um die Überlegenheit der Stadt und der Stifter kundzutun. Beliebt sind kunstvolle Statuen, Säulenhallen und Bronzetore, die Einheimische wie Reisende in Erstaunen versetzen. Unmittelbar der Wohlfahrt der Bevölkerung dienen Schulen, Spitäler und die nach jeder Seuche und jedem Krieg unvermeidlichen Waisenhäuser. Man erkennt sie an der Drehtrommel in der Eingangspforte, über die Eltern ihren ungewollten Nachwuchs anonym in die Obhut der Einrichtung übergeben können. Manch musikalisches Talent begann als 'Trommelkind' in einem *Conservatorium*, in dem man den Waisen auch Gesang und Instrumentenspiel beibringt. Selbst am zweckmäßigsten Bau kündet eine Steintafel von der Güte des Stifters, viele sind mit Zierfriesen, Fensterfronten und Loggien geschmückte architektonische Kleinodien.

Manchmal eine Stiftung, aber ebenso oft ein wirtschaftender Betrieb in Privatbesitz sind die **Spielstätten**. So gibt es selbst in mittelgroßen Städten Theater, in den Metropolen dazu ein eigenes Opernhaus, außerdem (Glücks-)Spielhäuser und Ballhäuser. Diese sind Ausdruck der Spielleidenschaft der Horasier, die in Ballspielen, Wettkämpfen und Turnieren Zerstreuung suchen. Viele Städte haben daher eigene Turnierböden, Spielwiesen und Immanstadien (siehe S. 36).

Je größer die Städte, desto zahlreicher werden die Aquädukte, **Brunnen** und Zisternen, die für die Wasserversorgung der Bürger dienen und für Abkühlung sorgen. Gerade die Brunnen sind nicht selten prachtvolle Kunstwerke, bei denen das Wasser aus Mündern, Krügen und allerlei Statuen fließt und plätschert. Aber auch die hohen Bögen und schlanken Stelzen der mehrere Meilen durch die Landschaften ziehenden Wasserkanäle oder die Röhren der öffentlichen Wasserleitungen bestechen durch schlichte Eleganz oder kunstvolle Verzierungen. Viele Palazzi und Hotels verfügen gar über eigene Wasseranschlüsse, wie auch die *Thermen*, die allenthalben nach bosparanischen Vorbild errichtet werden. Der Wasserdruck wird entweder durch immer schmaler zulaufende Leitungen erzeugt oder über Wassertürme hergestellt. Die meisten dieser Türme stehen zweifelsohne im 'hunderttürmigen' Vinsalt.

Zu den öffentlichen Bauten gehören neben dem Rathaus auch die Kasernen der Stadtgarden sowie die Arsenale der Milizen. Diese wehrhaften Bauwerke sind häufig als befestigte Stadttore errichtet oder in die **Stadtmauern** integriert. Die Rivalität der Städte untereinander hat an vielen Orten zur Errichtung auffällig hoher Mauern mit vielen Wehrtürmen geführt. In den vergangenen Jahrzehnten hat sich aber das Wachstum der Städte beschleunigt, so dass viele über ihre alten Mauern hinausgewachsen sind. Umfassungen aus neuerer Zeit sind im *Sternenstil* angelegt, mit vielen Schanzen und Bastionen wie etwa die Zitadelle von Neu-Oberfels.

Die Schanzgärten zwischen den herauskragenden Mauerstücken sind beliebte Treffpunkte für Verliebte und Duellanten. Aber auch lichtscheue Gestalten – etwa Hehler, Huren oder Hexenkünstler – kann man im Schatten der Mauern treffen. Ein weiterer beliebter Sammelplatz für **Ganoven und Verbrecher** sind kleine, einfache Tavernen an Häfen und in der Nähe der Stadttore. In größeren Städten, wo es zahlreiche derartiger Kaschemmen gibt, kann man nach phexischem Brauch stets zumindest ein Mitglied der hiesigen bestimmenden Diebesbande in der Nähe des mittnächtlichen Tores finden.

Baukunst

Neben dem öffentlichen Auftritt in Tavernen, Theatern und Tempeln zeigt vor allem das eigene Heim die Stellung des Horasiers im Gefüge der Stadt. Bereits kleine Krämer versuchen ihren bescheidenen Wohlstand mit einem gläsernen Fenster in der guten Stube des Hauses zu dokumentieren und so die Paläste und Tempel mit ihren vielen hohen Bogenfenstern aus klarem Glas nachzuahmen.

Nahezu alle Häuser sind aus Stein gebaut, vor allem aus dem gebrannten und glasierten *Kusliker Klinker*. Im nördlichen Teil des Lieblichen Feldes finden die rotbraunen Ziegel allenthalben Verwendung, bei schmucken Bürgerhäusern wie auch den nicht selten fünfstöckigen Mietskasernen. Im Süden trifft man auch in den Städten auf weiß verputzte Häuser im *Covernischen Landhausstil* mit rötlichen Dachziegeln.

Prachtbauten sind entweder aus Sandstein oder aus weißem Eternenmarmor errichtet, wobei häufig nur die Säulen oder Fassaden aus dem edlen Baugestein bestehen oder damit verkleidet sind. Marmorne Außenwände und Saalböden sind oft durch Muster geschmückt, die aus der Einsetzung andersfarbiger Gesteinssorten entstehen: rosa Marmor aus den Hohen Eternen, grauer oder grüner aus dem Raschtulswall, roter oder schwarzer aus dem Ehernen Schwert oder gar blauer aus dem Güldenland – wobei der Preis mit steigender Entfernung zunimmt.

An der schmalen Fassade prachtvoll, im Inneren zweckmäßig mit platzsparenden Zwischengeschossen und kleinen, verwinkelten Lichthöfen gibt sich der traditionelle *Grangorer Stil,* den man vor allem an den Häfen und Kanälen der Septimana erblickt. Im Binnenland findet er seine Entsprechung im *Aurelassischen Stil*, dessen trutzige, zinnengekrönte Fassaden mit schmalen Fenstern auf unruhige Epochen verweisen und sich nur dort erhalten haben (vor allem im Aurelat und der Gerondrata), wo man sich noch heute von fehdewütigen Nachbarn umgeben wähnt. Typisch sind auch Patriziertürme, Wachtürme des Theaterordens und hohe Wehrtempel, die 30 bis 40 Schritt aufragen, wobei die Höhe der Repräsentation und Verteidigung dient – neben Stallungen im Erdgeschoss und Wohnräumen in den ersten beiden Obergeschossen ist das Turminnere bis auf Treppen und Wehrgänge meist vollkommen leer. Viele der Türme, die aus der Zeit von Bosparans Fall bis zur Unabhängigkeit stammen, sind heute einsturzgefährdet – was manche Magier oder Schurken nicht davon abhält, hier ihr Quartier aufzuschlagen.

Vor allem um Belhanka und Methumis sieht man Meisterwerke des *Neogüldenländischen Stils* mit seinen großen Spitzbogenfenstern, Kuppeln, Säulenarkaden, enormen Deckenhöhen und gigantischem Glasverbrauch sowie des *Neohelaischen Stils*, der seit einigen Jahrzehnten die Rückkehr des klassischen Tempel- und Magistratsbaus propagiert. Aus dieser Bauweise hat sich der aktuelle *Symmetrische Stil* der Palazzi entwickelt, der durch Ebenmaß, klare Perspektiven, aneinander gereihte Frontgiebel, Rundbögen und durch die Wiederholung der Fassadenelemente besticht.

Zu den bekanntesten und bestbezahlten Architekten der Gegenwart zählen *Grundeon Sohn des Grabosch* (rekonstruierte Altstadt von Methumis; **Angrosch 119**), ein Brillantzwerg in Diensten des Herzogs von Methumis, und sein Schüler *Sevastiano Pragante* (Idealstadt Arenkis, Wandelsterntempel in Belhanka); der Grangorer *Tassilo Sionta* (Herzog-Cusimo-Aquädukt, Zweililien-Brücke; S. 110) und die äußerst vielseitige Mechanica *Lysmina Vallyari* (Zitadelle von Neu-Oberfels), die dem *Kaiserlichen Institut für Angewandte Mechanik* in Aldyra vorsteht (S. 64).



Der Palazzo

Das Stadtbild im Lieblichen Feld prägen vor allem die *Palazzi*: Patrizierpaläste, deren mächtige Fassaden sich beeindruckend und manchmal sogar bedrohlich über Straßen und Plätze erheben. Zu ebener Erde zumeist wehrhaft und abweisend (mit verschlungenen, stachelbewehrten Gittern vor den schmalen Lichtschlitzen), durchbrechen hohe Bogenfenster aus klarem Glas, Erker, Balustraden, Zierfriese, Simse und kunstvolle Dachkragen die steinernen Wände in den oberen Stockwerken. Wappenschilde, Wasserspeier und Statuen verzieren die Fassaden. In manchen Regionen (z.B. Methumis) wurden die hohen Patriziertürme aus älterer Zeit als Anbau oder Kernstück in die Anlage einbezogen. Die Türme und Palazzi eng befreundeter Familien sind in seltenen Fällen mit Brücken verbunden, die in Schwindel erregender Höhe die Straßen überspannen.

Das große *Eingangsportal* eines typischen Palazzos ist verschwenderisch verziert und mit eisenbeschlagenen Toren versperrt. Neben dem Tor finden sich schwere Eisenringe an den Wänden, wo Botenreiter und Besucher ihre Pferde festmachen können. Ein kurzer Gang führt vom Tor zum meist quadratischen *Innenhof*, auf dem ein Springbrunnen inmitten eines Blumenbeetes plätschert. *Loggien* (überdachte, an einer Seite offene Säulengänge) umgeben den Hof im Erd- und Obergeschoss zu allen Seiten. Ihre luftigen Arkaden, in denen Statuen und Fresken ausgestellt sind, lockern die mächtigen Steinmauern auf.

Im Schatten der Säulengänge im unteren Stockwerk liegen die Eingänge zu Remise, Stall, Küche, Werkstatt, Warenlager und Kontor, eine repräsentative *Treppe* führt hinauf zu den oberen Stockwerken. An ihr wird häufig der Architekt gemessen, dient die Treppe doch dem großen Auftritt.

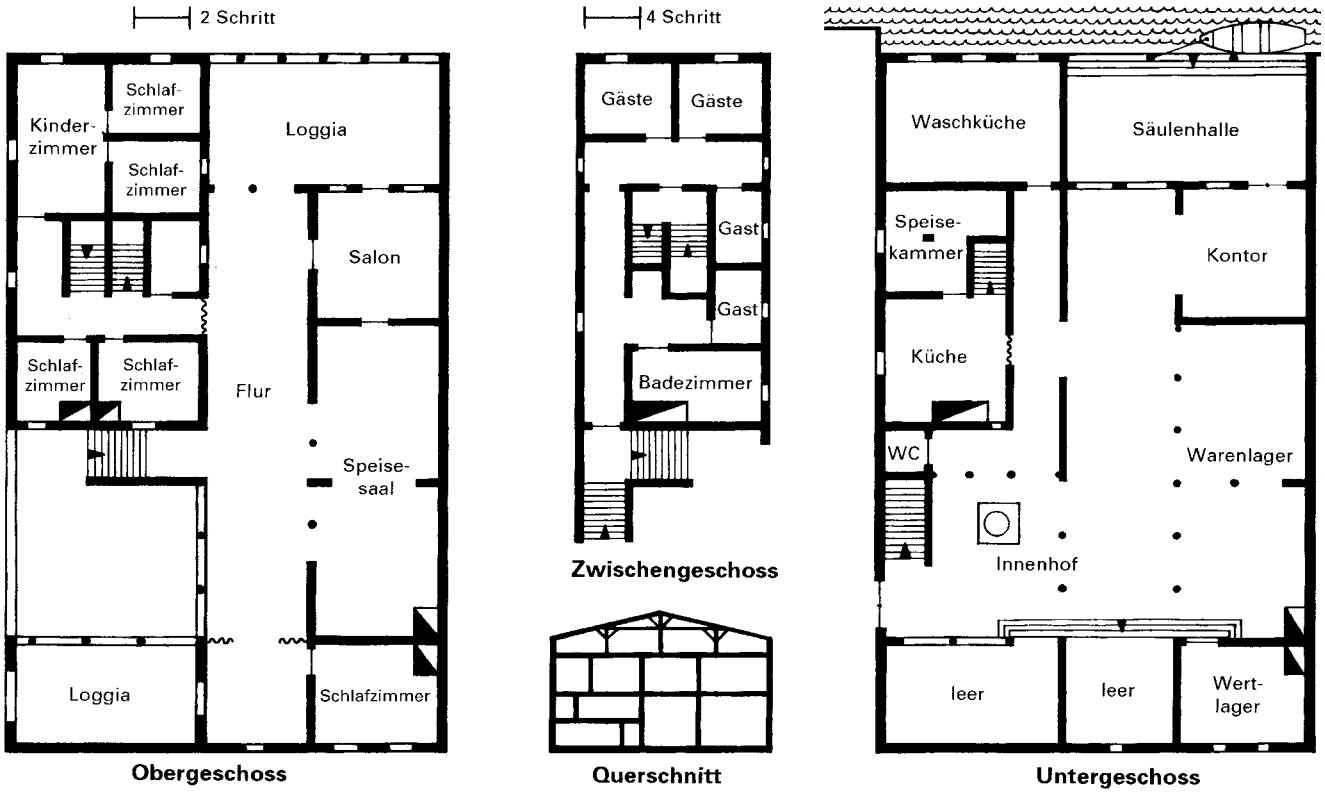
Das erste oder zweite Obergeschoss des Palazzos (selten auch beide) bildet das *Erhabene Stockwerk* mit den Sälen und Schlafräumen der Herrschaft. Es zeichnet sich durch hohe Decken aus und ist von außen an der besonders reichen Fassadengestaltung und den großen Fenstern zu erkennen. Südlich des Yaquir ist das Erhabene Stockwerk fast immer im ersten Obergeschoss angesiedelt und über große Freitreppen zu erreichen. Hier liegt mindestens eine *Sala* (Saal), in der Feste, Feiern und Empfänge stattfinden. Die zumeist zweigeschossige Halle ist verschwenderisch ausgestaltet. An den Wänden werden die klassischen Wandteppiche mittlerweile durch Gemälde und Fresken verdrängt. Neben Familienportraits sind vor allem mythische und historische Ereignisse beliebt, in die sich der Auftraggeber gern neben den himmlischen Heerscharen oder berühmten Ahnen hineinmalen lässt. Die Decken sind holzverkleidet, stuckverziert oder gar gänzlich mit Fresken bemalt. Besonders in Grangor und Belhanka sind die aufwändig beschnitzten Kassettendecken Symbole des Bürgerstolzes.

Privaten Unterredungen oder Versammlungen im Familienkreis vorbehalten sind die reich mit Trophäen und Erbstücken ausgestattete *Camerina* ('gute Stube'), die *Familienkapelle* mit dem Schrein für die Ahnen und Hausheiligen sowie das *Studiolo* (Studierstube) mit Attributen der Gelehrsamkeit wie Gemälden, mechanischen Kunstwerken oder antiken Skulpturen. Eine separate Bibliothek findet man nur in sehr wohlhabenden Haushalten. Während der (einzige) Stuhl mit Rückenlehne in einfachen Haushalten als der Ehrensitz für liebe Gäste oder das Familienoberhaupt gilt, stehen im Erhabenen Stockwerk eines Palazzos Polstersessel und Liegen in allen Variationen bis hin zu bequemen Sofas mit Brokatbezug.

Eine weitere Besonderheit der liebfeldischen Baukunst ist das *Mezzanin* genannte Halb- oder Zwischengeschoss. Die Mezzanine haben eine geringere Höhe und häufig auch eine kleinere Fläche als die Hauptgeschosse und beherbergen zumeist Schlafräume für Kinder, Hauslehrer, Leibwächter, Verwalter und Gäste. Auch unter dem Erdgeschoss und über dem obersten Stockwerk befindet sich oft je ein Mezzanin: In der niedrigen Mansarde unterhalb des Dachs schlafen die Hausbediensteten, das Küchen-, Stall- und Gartenpersonal dagegen im Tiefparterre neben dem Weinkeller, der Wasch- und Heizstube sowie den Vorrats- und Abstellkammern.

Viele neue Palazzi verfügen über Heizsysteme vermittels Rohrleitungen und hohler Ziegel (wie in den dampfbeheizten Badehäusern), dennoch nehmen prunkvoll mit Statuen, Simsen und Säulen verzierte Kamine oft ganze Wände ein. Eine offene Feuerstelle verleiht der Halle Würde, Wärme spendet zur Not auch ein Ofen. Eine weitere liebfeldische Errungenschaft der Neuzeit ist das Spülklosett, das bei den Wohlhabenden üblich geworden ist und den simplen Abort ablöst.

Kleiner Palazzo im Grangorer Stil





Die *Gärten* der Stadtpalazzi sind hinter hohen Mauern versteckt und bieten den Bewohnern einen kleinen Hort der Ruhe und der Entspannung. Weiße Kieswege führen durch sorgfältig angelegte Blumenbeete, vorbei an Skulpturen und Brunnen, zu Pavillons und Bänken im Schatten hoher Zypressen und mächtiger Bosparanien.

Das Leben auf dem Land

Das Liebliche Feld gilt als 'Peraines Paradiesgarten' (siehe S. 7f.). Dank mehrerer Ernten pro Jahr sind auch die Bewohner auf dem Land ein Leben in Wohlstand und Zufriedenheit gewohnt. So reichlich ist die jährliche Obst- und Kornernte, dass fast jeder Bauer große Kessel und Destillen sein Eigen nennt, in denen er die Überschüsse zu schmackhaften Bränden und Schnäpsen verarbeitet. Möglich wird dies nicht allein durch das milde Klima, sondern auch durch ein ausgeklügeltes System von Bewässerungskanälen (die Reitern und Heeren manchmal ein ärgerliches Hindernis sind, sich aber auch als Versteck und zur Verschanzung eignen). Windmühlen und Wasserräder treiben Pumpen an, kleine Schleusen und Aquädukte sorgen für die richtige Verteilung des nassen Gutes.

Die meisten Liebfelder sind Bauern, doch hörig oder unfrei ist keiner von ihnen. Die Landwirtschaft wird nach dem System der *Mezzadria* (Halbpacht) betrieben. Dabei stellt der Grundherr Ländereien, Wohnhäuser, Arbeitsgeräte und Vieh zur Verfügung, mit denen die Pächter selbständig (unter Einsatz ihrer gesamten Familien) ihre gemieteten Landgüter bewirtschaften. Die Ausgaben und die Erträge werden halbiert. Die Vorteile liegen auf der Hand: Die eigenständigen Bauern müssen nicht mehr konstant überwacht werden, da sie auch zu ihrem Vorteil wirtschaften. Oft lebt der Gutsbesitzer in der Stadt und überlässt die tägliche Arbeit auf dem Landgut einem Verwalter. Da die Landarbeiter und ihre Nachkommen nicht ans Land gebunden sind, können sie auch als Arbeitskräfte in die aufstrebenden Städte strömen.

Nicht immer jedoch verlässt ein Pächter seine Äcker freiwillig: Krankheit, Unfälle, Viehdiebstahl und Missernten sowie die Verwüstung der Felder durch Unwetter oder versprengte Söldnerhaufen sind Katastrophen, die ein Pächter oft nicht mehr ausgleichen kann. Zwar kann er sich vom Gutsbesitzer etwas bis zur nächsten Ernte leihen, um seinen Teil zur Neuanschaffung von Saatgut, Arbeitstieren und -geräten beizutragen, doch setzt er damit eventuell eine Spirale der Verschuldung in Gang. Häufen sich die Schicksalsschläge (oder betrügt ihn sein Grundherr), findet sich der Pächter in vollkommener Abhängigkeit vom Gutsbesitzer wieder – sofern er nicht die Flucht vorzieht. Manch einer stürzte so in die Armut und wurde zum *Wanderarbeiter*, der als Erntehelfer auf dem Land oder als Tagelöhner in den städtischen Manufakturen sein kärgliches Auskommen fristet.

Die Menschen auf dem Land leben in kleinen Dörfern und Weilern zusammen, die sich meist um einen Tempel, eine Burg, einen Gutshof oder (an Kronstraßen) eine Pferdewechselstation angesiedelt haben. Die Häuser sind aus Lehmziegeln oder aber aus Mörtel und Backsteinen errichtet und mit Strohdächern, Schieferplatten oder gebrannten Ziegeln gedeckt. Je weiter man in den Süden gelangt, desto häufiger sind die Häuser mit Lehm verputzt und mit Kalk geweißt. Weinberge, Obstgärten und Olivenhaine umstehen die Siedlungen und beherbergen gelegentlich alte Schreine von Göttern und Schutzheiligen. Insbesondere der Ölbaum gilt als gesegnet. Ihn zu fällen, ist streng verboten, da er nicht ersetzt werden kann und die Olivengewinnung von großem Wert für die Menschen ist.

Das Leben auf dem Land ist einfach und der Tagesablauf von der Sonne anstelle der Turmuhr bestimmt, aber die nahen Städte sorgen für einen regen Austausch. Die Kontakte zwischen Bürgern und Bauern sind ohnehin nie abgerissen. Viele Städter haben Verwandtschaft auf dem Land, die sie mehrmals im Jahr besuchen: oft zur Erntezeit und Weinlese sowie im Winter zum Holzschlagen, um sich etwas dazuzuverdienen, oder aber während der Sommerhitze, um der Stadt zu entfliehen. Die Reichen dagegen besitzen *Latifundien*, große Landgüter, auf denen sie einen Teil des Jahres in ihren Villen und Gutshöfen verbringen, um zurückgezogen Kraft zu schöpfen oder sich ungestört Studien und Steckenpferden zu widmen. Nach einem Idealbild, das bereits die alten Bosparaner pflegten, steht die Stadt für Arbeit und das Land für Muße. Ein Wanderarbeiter mag diese Vorstellung zwar nicht teilen, doch viele städtische Kaufleute, Handwerker und Patrizier denken angesichts sanfter Weinhügel und goldgelber Ährenfelder an ein ruhiges und entspanntes Leben.

Die Villa

Die Wohlhabenden zieht es aufs Land, wo man fern der Hektik der Stadt unter anderem jagen, studieren, tafeln und etwaige Krankheiten an der gesunden Luft kurieren kann. Da man aber nicht auf den Luxus der Stadthäuser verzichten will, errichtet man prächtige Landhäuser, *Villa* oder *Casa* genannt. Diese Villen bieten alle Bequemlichkeiten des Stadtlebens, wozu sogar Bäder und Heizungen gehören. Im Zuge der Renascentia werden auch die zahlreichen verfallenen Landgüter aus den Tagen Bosparans von Patriziern gekauft und wieder hergerichtet, so dass sich uralte Säulenhallen mit neu errichteten Wohngebäuden verbinden – und man bei Bauarbeiten oft ein altes Grab oder einen Kellerraum entdeckt.

Mit Pinien oder Zypressen eingefasste Alleen führen zu den einzeln stehenden, von einer hohen Mauer umgebenen Anwesen. Hinter dem Tor gelangt man an mehreren Wirtschaftsgebäuden vorbei, etwa dem Marstall für die Wagen und Pferde, zum prächtigen Herrenhaus. Dieses ist ringsum mit Loggien, Veranden und Säulengängen versehen und besitzt ein Atrium, einen kleinen Innenhof mit einem kühlenden Becken. Ein Schrein oder Tempel findet sich stets in unmittelbarer Nähe zum Haupthaus oder ist gar Teil eines der verschachtelten Herrensitze. In jüngster Zeit immer beliebter geworden sind Freitreppen sowie ausgedehnte Gärten und verspielte Parks mit sorgsam gestutzten Hecken. Irrgärten und Grotten sind ebenso beliebt wie Zierteiche und Wasserspiele. Einer der schönsten Parks des Lieblichen Feldes findet sich in der Residenz der methumischen Herzöge zu Arenkis: Der Garten nutzt auf bezaubernde Weise die Höhenunterschiede und ist mit Blumenbeeten, Brücken, majestätischen Treppen, Wasserfällen, Springbrunnen und Fontänen geschmückt. Für die beeindruckenden Wasserspiele ließ man gar einen kleinen Fluss mittels Röhren durch einen Berg hindurch leiten, um so den nötigen Wasserdruck zu erzeugen.

Erfinder und Entdecker

Abenteuer Seefahrt

Weniger auf das Vermächtnis der legendären Admiräle Sanin, die Aventurien für Kaiser Belen-Horas erkundeten, als vielmehr auf die jüngere Geschichte stützt sich die Seefahrertradition des Horasreichs. Den Grundstein legten die *Blockadebrecher* König Dettmars, die zur See die Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes verteidigten. Ihnen folgten die *Kaufmann-Abenteurer* wie die Grangorer Kapitäne *Jastek* (ein berühmter Güldenlandfahrer) und *Yaquiria ter Rijßen* (Entdeckerin der östlichen Waldinseln) oder die Belhanker Reederin *Fiaga ya Terdilion*, die kein Risiko scheuten, um neue Handelswege zu erschließen. Die steigenden Einnahmen durch Zölle auf Tabak und andere exotische Waren weckten schließlich das Interesse und den Ehrgeiz der Krone. Damit begann die Ära der *Freibeuter* (mit staatlichem Kaperbrief) und großen Expeditionen, die ihren vorläufigen Höhepunkt in den Fahrten der *Harika von Bethana* fand, die als 'Königin der Meere' in die Geschichte einging (S. 27).



Harikas Erben

Harika von Bethana hinterließ weder Gemahl noch Geschwister oder Kinder. Ihre Erben sind all jene jungen Entdecker, Kauffahrer und Kapitäne, die mit Harikas Lebensgeschichte als Vorbild groß geworden sind oder noch aufwachsen werden: eine ganze Generation von Welterforschern und Abenteurern zur See, die nun antritt, um den Spuren der 'Königin der Meere' zu folgen und darüber hinaus in fremde Winkel Deres vorzudringen. Zu nennen sind hier vor allem *Indira Burbaykos dell'Andustra* aus Belhanka (**Efferd 165**), *Orsino Quent* aus Bethana (**ebd.**), *Lares Bramstetter* aus Kuslik (ein Neffe des alten Siberius, **WdZ 338**) und *Nandora ya Strozza* aus Methumis (**Meridiana 189**).

Nichts repräsentiert die Unabhängigkeit, Größe und Zukunft des Reichs so sehr wie die Flotte. Kapitäne und Navigatoren stehen in hohem Ansehen, und selbst der harte Dienst als Matrose erscheint vielen jungen Liebfeldern erstrebenswert. Einst förderte König Dettmar den Fischfang, um mehr Leute an Seetüchtigkeit zu gewöhnen, indem er anordnete, dass jeder Liebfelder am Wassertag Fisch zu essen hat (was heute zwar nicht mehr Gültigkeit besitzt, aber von den meisten Horasiern aus Gewohnheit befolgt wird). Doch der Bedarf an Seeleuten und Seekriegern ist heute so enorm, dass ihn die einheimischen Bewerber kaum decken können. Daher ziehen immer mehr tüchtige Matrosen aus anderen Ländern ins Liebliche Feld, gelockt von einer ordentlichen Heuer und der vergleichsweise guten Versorgung der Mannschaften. Es ist keine Ausnahme mehr, dass unter einem Kusliker Kapitän neben lauter Liebfeldern zwei Seeoffiziere aus dem Windhag, ein Khunchomer Navigator, ein Banner Thorwaler Seesöldner und ein Dutzend Matrosen aus Meridiana dienen.

Als 'Fuhrleute Aventuriens' sind die horasischen Kauffahrer ohnehin auf allen Weltmeeren präsent (wiewohl sie im Perlenmeer nur eine nachrangige Rolle spielen). Der Nordlandhandel ist praktisch eine Domäne der Sieben Seestädte der Septimana (S. 100), während der Kolonialhandel mit den meridianischen Stadtstaaten und den horasischen Besitzungen im Südmeer vor allem von Belhanka beherrscht wird. Die Häfen der Zyklopeninseln, der Coverna, des Wilden Südens und Askaniens sind durch den Seehandel so eng verbunden und in kulturellem Austausch, dass man von der *Magna Thalassea* ('Großraum am Siebenwindigen Meer') spricht. Kuslik dagegen ist nicht nur führend im Flusshandel auf dem Yaquir, sondern auch im wachsenden Güldenlandhandel – mit großem Abstand vor Grangor und Belhanka sowie Havena.

Dies ist hauptsächlich der Kusliker Familie *Bramstetter* zu verdanken, die nicht geizt, wenn es um das Anwerben erfahrener Navigatoren und Güldenlandkundiger geht, und selbst einige Kapitäne stellt, die bereits mehrfach erfolgreich den weiten Weg zum Westkontinent zurückgelegt haben. Zwar ist die Reise immer noch lang und gefahrvoll, doch haben die geglückten Überfahrten in den letzten zwei Jahrzehnten erheblich zugenommen. Die Horasier genießen dabei die Vorteile einiger nautischer Erfindungen (S. 64) und ihrer Schiffsbaukunst (die sich vor allem in *Schivonen* und *Schivonellen* manifestiert) sowie der Seekarten und Logbücher Harikas und anderer Kapitäne – Geheimnisse, die von der Admiralität und den einzelnen Handelshäusern wie die Kronjuwelen gehütet werden.

Wichtige Handelswaren des Horasreichs

Exporte: Brokat, Feinleinen, Phraischafwolle, Glaswaren, Parfüms, Tinkturen (Purpur, Chorhoper Tinte), Druckwerke, Uhren, Spielzeug, Schmuck, Arzneien, Tabak, Spirituosen (Weinbrände, Amaretto), Bosparanien-, Zedern- und Rosenholz, Eternenmarmor (rosa oder weiß), Kusliker Klinker, Lorbeer, Pinienkerne, Weizen, Wein, Olivenöl, Salz, Stockfisch und Manufakturerzeugnisse (z.B. Essbesteck, Werkzeug, Kusliker Keramik, Webtücher, Cigarren) sowie Kolonial- und Güldenlandwaren, die über die Seehäfen ins Land gelangen

Importe: Zucker, Schmiedeeisen, Seide, Tee, Kakao, Gewürze, Pferde, Vieh, Leder, Pelze, Nüsse, Nussöle, Steineichenholz (für den Schiffbau), Edelhölzer, Südfrüchte, Emaille-Geschirr, Schildpatt, Perlmutt, Edelsteine und alchimistische Grundprodukte (v.a. Orazal-Kleber, Mastix, Steinöl, Pottasche, Natron und Ambra)

Luxusgüter aus dem Güldenland

Atlas (glänzender Stoff aus hauchfeiner Seide), Güldenländer (eine pikante Gewürzmischung), Kristallgefäße und Porzellan von unerreichter Perfektion, grüne und rosafarbene Jade, Zirkon (gelbgoldenes Juwel), Solar (weißgelb selbst leuchtender Edelstein), goldfarbenes Holz, federndes Zerrharz (elastisch und doch reißfest), Endurium (magisches Waffenmetall, in Aventurien höchst selten), braune Weinbohnen (sprießen in aventurischer Erde binnen Monaten zu einem Staudenbaum mit belebenden und nahrhaften Früchten), lebende Kragenhühner (sehr schmackhaft) sowie allerhand faszinierende Einzelstücke, Spieluhren, Pergamentrollen, Artefakte, kuriose Wesen und Konstruktionen (siehe die **Myranor**-Buchreihe für weitere Ideen).

Wunderwerke der Mechanik und Alchimie

Seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes hat sich das Land zum Zentrum der Mechanik, Baukunst und Materialkunde entwickelt. Dies hat mehrere Gründe: Der Austausch mit den Zwergen des um 750 BF gegründeten Bergkönigreichs Schradok sowie die gleichzeitige Wiederaufnahme des Güldenlandhandels erwiesen sich als ungemein fruchtbar; bis heute liefern die Seefahrer immer wieder neue Erkenntnisse, Materialien und Konstruktionsskizzen vom Westkontinent. Die Tüftel- und Bastelarbeit wurde durch die





Erfordernisse der aufstrebenden Kriegs- und Handelsflotte angetrieben und von der Obrigkeit mit Privilegien und großen Geldsummen gefördert.

Uhrwerke und Navigation

Unumstritten führend sind die liebfeldischen Feinmechaniker auf dem Gebiet der Uhrwerke, die Zeitmessgeräte und Spieldosen antreiben. Uhren kommen in dreierlei Arten: als *Turmuhr*, die mit ihren beweglichen Figuren und ihrem Geläut aus Röhrenglocken verschiedener Tonhöhe den Stolz einer Stadt darstellt; als hinreichend genau gehende und reich verzierte *Taschenuhr* (das sogenannte 'Vinsalter Ei') von der Größe einer Kinderfaust; schließlich als an Bord von Admirals- und Expeditions-Schiffen gebräuchliches *Satinavsauge*, einem mehrere Stein schweren, ölgedämpft gelagerten und mit einer Kuppel aus alchimistisch gehärtetem Glas geschützten Zeitmessgerät, das eine Positionsbestimmung eines Schiffes bis auf 20 Meilen genau ermöglicht. Scharfe Gesetze sorgen dafür, dass kein Uhrmachermeister und keine Konstruktionsskizze das Land verlässt. Es heißt, dass die Spitzel des Comto Geheimsiegelbewahrers die besten Meister im Auge behalten.

Andere Hilfsmittel der Navigation und der Sternkunde sind *Peilquadranten* für die Höhenbestimmung eines Sterns über dem Horizont, *Kusliker Kompasse* zur Ermittlung der Nordrichtung, *Astrolabien*, die mehrere astronomische Funktionen miteinander vereinen, sowie die aventurienweit verbreiteten *Meulenar-Gläser* (Fernrohre) aus Bethana.

Waffen

Die *Rotze*, eine große Torsionswaffe, wurde als Schiffsgeschütz und Bombarde perfektioniert. Gefürchtet sind Brandsätze aus *Hylailer Feuer*, das bisweilen auch als Wurfkugel (*Granatapfel*) von einem einzelnen Kämpfer geschleudert werden kann. Die Hand-Torsionswaffen *Arbalette*, *Balestra* und *Balestrina* sind immer noch zu kostspielig und wartungsbedürftig, um damit ganze Regimenter auszustatten (größte Einheit sind die elitären *Arbalettieri* des Vinsalter Fürsten). Als reich mit Intarsien verzierte Jagdwaffen sind sie jedoch recht verbreitet, schlichtere (oder gestohlene) Balestrinas finden sich auch bei Kutschenräubern, Piraten und ähnlichem Gelichter.

Der Thronfolgekrieg hat die Ideen der Mechaniker beflügelt und einige Feldherrn bewogen, viel Geld in die Erforschung neuer Kriegsmaschinen zu stecken. Entwürfe von Grabwerkzeugen zum Unterminieren gegnerischer Mauern haben allerdings ebenso wenig ihren Test im Felde bestanden wie von der Kraft Dutzender Ochsen angetriebene fahrende Festungen oder von elementarer Luft getragene Aussichtsposten.

Apparaturen und Gewerke

Im Bereich größerer mechanischer Gerätschaften sind neben modernsten *Bockwindmühlen* vor allem drehbare *Hafenkräne* (am bekanntesten diejenigen in Kuslik und Grangor), mehrstufige *Pumpwerke* (für die Wasserversorgung Vinsalts, aber auch für die Entwässerung von Bergwerken in den Goldfelsen), *Schleusen* mit Hebewerken am König-Therengar-Kanal und Gegengewichts-*Aufzüge* (sowohl in Wehranlagen als auch Bergwerken, stellenweise sogar in Patrizierhäusern) zu nennen. *Papiermühlen* und *Filzwalkereien* haben alte Handwerkstätigkeiten tauglich für den Manufakturbetrieb gemacht. Seit der Einführung des Buchdrucks mit beweglichen Lettern 971 BF (im Lieblichen Feld, früher in Maraskan) tragen *Druckereien* in zuvor ungeahntem Ausmaß zur Verbreitung von Schriftwerken bei.

Semaphore

Seit König Tolmans Zeiten existiert über das Netz der *Semaphore* oder *Klappertürme* die Möglichkeit, mittels einer dem Flaggenwinken auf See ähnlichen Methode Nachrichten in Windeseile über Land zu verbreiten. Auf größere Entfernung vermeint man, Windmühlen vor sich zu haben; wenn man sich jedoch nähert, stellt man fest, dass die Türme ein solides Erdgeschoss aus Bruchstein besitzen, auf dem sich zwei hölzerne Etagen erheben, die schließlich vom eigentlichen Semaphor gekrönt werden, einem zehn Schritt hohen Pfahl mit vier beweglichen 'Winkern', deren Stellung Zeichen oder Wörter repräsentiert und bei gutem Wetter auf ein Dutzend Meilen zu erkennen ist. Jeder Turm verfügt über mindestens ein Fernrohr und über ein Entschlüsselungsbuch, denn natürlich werden die wenigsten Botschaften in Klartext übermittelt.

Eine Nachrichtenlinie verläuft entlang der Küste von Grangor nach Drôl, die zweite den Yaquir hinauf von Kuslik nach Oberfels und die dritte von Pertakis über Arivor und Silas nach Methumis. Jeder der Türme ist mit mindestens vier Semaphoristen besetzt, häufig auch noch mit einem Botenreiter, der die übermittelten Nachrichten zum Adressaten befördert, in der Regel einem Amtsträger der Krone, einem Offizier, Adligen oder lokalen Magistraten. Denn die Übermittlung von Privatnachrichten geschieht nur in Ausnahmefällen für gut beleumundete Personen von Stand und gegen ein fürstliches Entgelt von 4 Kreuzern pro Wort und Zwischenstation (also etwa 7 Dukaten für ein aus 25 Worten bestehendes *Semaphorat* von Neetha nach Grangor, das die Strecke in wenigen Stunden zurücklegt). Dennoch nutzen einige Handelsmagnaten das System, um ihre Kontore über An- und Verkäufe zu instruieren. (Für weitere Details siehe das Abenteuer **Masken der Macht 94 ff.**)

Glaskunst, Alchimie und Hüttenkunde

Die Glasbläserwerkstätten und Glasziehereien zwischen Grangor und Methumis können sich durchaus mit den tulamidischen Meistern messen: Gläser aus Belhanka und Neetha sind in allen Farben getönt und so zart, als könnte sie ein Hauch zerbrechen. Auch feuerfeste Gefäße für die Alchimie werden daraus erzeugt, vor allem aber optische Geräte wie Brillen oder Fernrohre. In Silas werden Bahnen aus flachem und klarem Glas von dreimal drei Spann gegossen, aus denen man Fenster und Spiegel herstellt.

Berühmte Erfinder und Werkstätten

Die Grundlagen der Konstruktionskunst erlernt man am besten an der *Fakultät für Mathematik, Mechanik und Architektur* der Universalschule von Methumis, die vom berühmten Baumeister *Grundeon Sohn des Grabosch* (einem Brillantzwerg) geleitet wird. Den Schradoker Zwergen verbunden ist der *Zirkel von Stein und Eisen* zu Vinsalt, der den theoretisch-mathematischen Überlegungen der Methumiser eine praxisnahe Ausbildung entgegenhält.

Vinsalt beherbergt mit *Meister Zechins Feinmechanischer Manufactur* den größten Uhrmacherbetrieb im Horasreich. Das 'Vinsalter Ei' erfunden zu haben, hat den Meistermechanicus *Zechin Olivari* unsterblich gemacht. Ein Privatbetrieb anderer Art steht in Belhanka: Die *Arcanomechanische Manufactur* unter Leitung von *Palmyra Tartuffo* kombiniert Handwerkskunst und Magie. So entstehen etwa selbstbewegliche Puppentheater, ewige Kreisel und automatische Glockenspiele, aber auch selbstaufziehende Uhrwerke, die von Entdeckern und Navigatoren geschätzt werden.

Das *Kaiserliche Institut für Angewandte Mechanik* in Aldyra hat dagegen den Auftrag von höchster Stelle, "die Sicherheit und die Lebensumstände des liebfeldischen Volkes zu verbessern". Unter Leitung der Mechanica, Malerin, Alchimistin und Architektin *Lysmina Vallyari* (*986, aschblondes Haar im Dutt, Brille, Gelehrtenrobe, brillant, aber weltfremd) forschen die Doctores auf dem abgeschotteten Areal an verbesserten Mühlen und Spinnwerken, Kanalanlagen, Taucherglocken und Hohlspiegeln sowie allerhand Kriegsgerät wie Sichelwagen, Panzerwagen und ausfahrbaren Belagerungsleitern – alles streng geheim und unter der Aufsicht des Kronrats. Experimentelle Mechaniken werden von vertrauenswürdigen Soldaten oder Helden erprobt.



In Neetha und Drôl wird nach novadischen Rezepturen *Porzellan* geschaffen (wenn auch nicht von so edler Qualität wie aus Unau), in Rethis und mehreren kleinen Werkstätten auf den Zyklopeninseln entsteht *Hylaïler Feuer* ebenso wie buntes *Feuerwerk* zur Ergötzung auf den Festen der Wohlhabenden. Schon den frühen Güldenländern wie der Magierin Gylduria ya Glasal werden destillatorische Meisterleistungen zugeschrieben. Neben Spirituosen versteht man sich heute vor allem auf die Parfümherstellung, deren Zentrum in Belhanka liegt.

Von den Schradoker Zwergen bezieht man biegsame Stähle für elegante Schwerter und mechanische Federn, während in Silas Messing und Bronze verschiedenster Qualitäten (und auch Hartbleie zu Drucktypen) gegossen werden und man sich im Nachahmen güldenländischer Farbbronzen versucht.

Fechtkunst

»Der siegreiche Fechter huldigt drei Königen: Täuschung, Tempo und Technik.«
—der Fechtmeister Reon Delgado ya Bonaventura in seinem Werk Die Kunst des kalkulierten Kampfes*, 999 BF*

Fechtwaffen sind nicht für die Schlacht gemacht, wo man kraftvolle Hiebe austeilen muss, um die gegnerische Rüstung zu durchdringen, sondern zur Verteidigung von Leben und Ehre bei Hofe oder in der Stadt. Genau dies macht sie bei Bürgern und Adligen beliebt, die tagtäglich Wehrhaftigkeit demonstrieren wollen, ohne mit schweren Waffen und Rüstzeug umherzulaufen, was bei gesellschaftlichen Anlässen ohnehin undenkbar wäre. Ein *Langdolch* hingegen wird selbst bei den vornehmsten Banketten als Standessymbol geduldet, wenn man schon nicht *Rapier* oder *Degen* gürten darf. Das fragile *Florett* ist eher eine Übungs- und Theaterwaffe, obwohl einige Fechter auch mit dieser Waffe tödliche Perfektion erlangt haben.

Um ihre Stärken ausspielen zu können, bedarf eine Fechtwaffe der besonderen Führung: Während man bei Schwertern und Hiebwaffen immer wieder ausholen muss, um großen Schaden anzurichten, kann man mit einer leichten Stich- und Schnittwaffe aus derselben Haltung heraus angreifen und verteidigen, und dies mit mörderischer Geschwindigkeit. Schlüssel zum Erfolg ist neben komplizierten Handhaltungen eine aufwändige Fußarbeit, die den Kämpfer sicher und rasant durch die Manöver führt. Tanzunterricht gilt als gute Grundlage, doch wie bei Tänzern sind Jahre harter Schulung notwendig, um die Leichtigkeit zu erreichen, mit der sich die liebfeldischen Meister auf dem Fechtplatz bewegen.

In der Fußarbeit unterscheiden sich bereits die Schulen der Fechtkunst: Das *Kreisfechten* hat sich unmittelbar aus dem Schwertkampf entwickelt. Die Kämpfer bewegen sich umeinander herum, meist in der Deckung von Schilden oder Parierwaffen, und stoßen erst vor, wenn sich eine Öffnung bietet. Beim neueren *Linienfechten* hingegen zeigt die Spitze der Klinge immer auf den Gegner, der Fechter bewegt sich grob auf einer Geraden. Mit Seit- und Diagonalschritte weicht man aus, versetzt einen Passierschlag oder gelangt gar in den Rücken des Gegners. Die jüngste Entwicklung ist das *Seitenfechten*, wobei man dem Gegner nicht die Brust zuwendet, sondern nur den Waffenarm, und damit die Trefferfläche minimiert. Die zweite Hand, die meist keine Parierwaffe mehr führt, wird hinter dem Rücken elegant auf Kopfhöhe erhoben und balanciert die Körperspannung. Die Bewegungen ähneln dem Linienfechten, doch durch die völlige Beschränkung auf schnelle Stiche funktioniert diese Kampfweise nur mit Degen oder Florett.

Alle Schritte werden in einem *Fechtzirkel* geübt, einem Kreis mit dem Radius einer Klingenlänge, unterteilt in bis zu 24 einander schneidende Linien, deren Lage und Kreuzungspunkte der Schüler durch Aberhunderte Übungen verinnerlicht, bis er diese in einem echten Gefecht intuitiv berücksichtigt. Diese Art des ‘geometrischen Fechtens’ geht auf den unerreichten Vinsalter Meister *Reon Delgado ya Bonaventura* (958-1013 BF) zurück, der magische, mathematische und anatomische Studien in seine Kampfkunst einfließen ließ. Das Geheimnis zur Erstellung seines legendären *Zauberzirkels*, der die ultimativen Finessen der Fußarbeit und des Klingenspiels offenbaren soll, ist jedoch mit Bonaventuras Tod verloren gegangen.



Schwertgesellen, Stile und geheime Stöße

Die *Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt* gilt als Geburtsstätte des Schwertgesellentums, das 985 BF mit Krona Adersins *Vademecum für das Waffenhandwerk* – dem ersten expliziten Fechtbuch – weiteren Aufwind bekam. Im Unterschied zum *Krieger*, der sich oft als Offizier verpflichtet oder als Adliger von seinem Lehen vereinnahmt wird, lebt eine *Schwertgesellin* für die Waffenkunst und sucht sie stets zu perfektionieren. Im Mittelpunkt steht der Begriff des *Stils*, der nicht nur spezielle Kampftechniken umfasst, sondern auch Eleganz, Etikette, Lebensart und eine Philosophie der bewaffneten Auseinandersetzung – der Vinsalter Einfluss ist hier unverkennbar. Das Ideal ist die gebildete Edeldame, die mit geschliffener Rede ebenso viel bewirken kann wie mit der blank gezogenen Klinge. Wie ein Handwerker reist eine Schwertgesellin von Schule zu Schule, um verschiedene Fertigkeiten zu erlernen und sich in vielen Kämpfen zu beweisen, bevor sie dereinst von den Meistern ihres Stils als ih-



resgleichen anerkannt wird und den silbernen Gesellenring gegen den goldenen Siegelring einer *Schwertmeisterin* vertauschen darf. Nur Meistern ist es gestattet, eine eigene Schule zu eröffnen und Gesellenringe zu vergeben, und manche begründen sogar einen neuen Stil. Aus dem Ausland stammen die Schulen des Kreisfechtens: Der *Adersin-Stil* mit dem Anderthalbhänder wird in *Enzo Comantes Schola Defensoria* in Methumis gelehrt. In Bethana steht eine Schule für das *Albernische Raufen* mit Schwert und Schild nach Art *Scanlail ni Uinins*, eine Spezialisierung auf die Kombination aus Kusliker Säbel und Buckler ist als *Schildschläger-Stil* in allen Küstenstädten verbreitet, vor allem in Kuslik und Drôl. Im Yaquirbruch trifft man rastullahgläubige Vertreter des *Al-Halan-Stils* mit Reitersäbel und kleinem Lederschild, dem der *Amazonenstil* in Neetha gleicht. An der Vinsalter Akademie kann man die Grundlagen des Linienfechtens und des *Kavalierstils* mit Rapier und Linkhand erlernen, dem sich die *Vinsalter Vaganten* des *Essalio ya Fedorino* mit Leib und Seele verschrieben haben, so dass man die besten Lehrmeister heute außerhalb der Akademiemauern findet.

Die *Schule der offenen Hand* in Silas verbreitet einen echten Mantel-und-Degen-Stil, bei dem die zweite Hand keine Waffe trägt, sondern nur einen speziellen Fechthandschuh oder einen um den Arm geschlungenen Umhang. Der Natur der Aurelassen entsprechend besticht der Stil durch gleichermaßen verwegene und gefährliche Manöver wie Griffe nach der gegnerischen Klinge oder geschleuderte Mäntel. Äußerst beeindruckend, aber schwer zu meistern, ist der *Schwertkönig-Stil* mit zwei Rapieren oder zwei Kusliker Säbeln, der von *Belfionn di Sangliero* (eigentlich ui Sainglir) begründet wurde, einem im Horasreich zu Ehren gekommenen Albernier. Der bislang einzige Stil des Seitenfechtens ist der *Klingentanz*, den *Tedeo Rahjalieb ya Aranori* in der Fechtschule *Rahjas Kavaliere* zu Belhanka lehrt.

Vornehme Familien wiegen die Reputation eines Fechtmeisters mit Gold auf, wenn es um die Ausbildung ihrer Sprösslinge geht – in der Hoffnung, dass ein Raufbold zögert, bevor er jemanden fordert, der bei Essalio Fedorino höchstpersönlich gelernt hat. Die meisten Fechtmeister behaupten zudem, im Besitz eines *Geheimen Stoßes* zu sein, mit dem sich jede gegnerische Abwehr überwinden lässt. Üblicherweise ist dies eine meisterliche Finte, die ihre Wirkung aus dem Überraschungsmoment bezieht – etwa ein plötzlicher Sprung, eine Drehung oder eine Blendung mit der blankpolierten Klinge. Wer den Trick kennt, wird ihm kaum ein zweites Mal erliegen. Ein Geheimer Stoß wird nur einem geschätzten Schüler überlassen oder für viel Geld gelehrt.

Das Duell

»Verzeiht, meine Dame. Wenn ich euch angerempelt habe, war dies ein Versehen, keine Beleidigung.«
»Aha! Ihr nennt mich also eine Lügnerin?«
—Alrigia ya Costermana provoziert ein Duell, 1027 BF

Satisfaktion (Genugtuung) ist für einen Edelmann oft der einzige gesellschaftlich akzeptierte Weg, seine Ehre wiederherzustellen, wenn diese von einem Standesgenossen beschnitten wurde (S. 34). Einen Adligen ins Gesicht zu schlagen oder ihn der Lüge zu bezichtigen, ist ein sicherer Weg zum Duell – als dezente Andeutung genügt auch, ihm den eigenen Handschuh vor die Füße zu werfen. Hebt er ihn auf, gilt die Forderung als angenommen, und jeder Streiter bestimmt einen *Sekundanten*. Zusammen klären beide Gefolgsleute die Einzelheiten des Duells: Zeitpunkt, Ort, Waffen und Ziel – wobei kühne oder großspurige Kämpfer die Wahl manchmal auch ganz dem Gegner überlassen. Können sich die Sekundanten nicht einigen, wird der Fall vor einen Schiedsmann oder das *Ehrengericht* (S. 81) getragen. Der *Codex Duello* (827 BF), den König Alborn erließ, um die Fehden aus dem Bürgerkrieg in geordnete Bahnen zu lenken, unterscheidet

Einige Fechtbegriffe

Adlergriff	Umgreifen der Parierstange und Fehlschärfe für eine bessere Waffenkontrolle
alla chabab	"nach chababischer Art", formloser Zweikampf, Hauen und Stechen
all' extremo	"bis zum Äußersten", Duell bis zum Dritten Blut
Arivorer Attacke	Zurückdrängen des Gegners durch eine Folge sichelartiger Hiebe (*Ausfall*)
Attenzione!	("Achtung! Auf Position!") Signal, sich und seine Waffe bereit zu machen
Bethanischer Blitz	Variante des *Todesstoßes*: Eben noch steht der Fechter reglos da, einen Augenblick später steckt die Klinge im Herzen oder den Eingeweiden des Gegners.
Brannders Streich	(auch: Garether Gemetzel) Halbschwert-Griff um die eigene Klinge, Beiseiteschlagen der gegnerischen Waffe und kraftvoller Stoß in den Bauch
Bravo	Haudegen, Heißsporn, Draufgänger; *Brava* (w), *Bravi* (Mz.)
Covernade	(auch: Belhanker Blöße) *Meisterparade*, die absichtlich Schwachstellen offenbart und den Gegner zum Angriff einlädt
Drolina alla Costermana	Variante des *Todesstoßes*: Der Fechter rennt in den Gegner hinein und stößt zu, der Schwung trägt die Waffe durch den Leib.
Eiserne Pforten	Defensiver Kampfstil
Fedorinos Führung	Ablenken eines gegnerischen Schlages anstelle eines Blocks
Finito!	("Aus! Vorbei!") Signal zum Einstellen des Kampfes
Grangorer Block	Verkeilen beider Waffen und Ausüben von Druck, um in eine bessere Position zu gelangen
Handstreich	tödlicher Treffer durch einen einzelnen, schnellen Stoß oder Schnitt
In tempo	Angriff, während der Gegner abgelenkt oder mit einem misslungenen eigenen Manöver beschäftigt ist
Kusliker Klopfer	irritierender Schlag gegen die Klinge des Gegners
Riposta	durch eine *Meisterparade* eingeleiteter Gegenangriff
Romins Traverse	schrittweiser Rückzug, dann Wegrennen
Scapanunzio-Stoß	zielt auf die Kniesehne des Gegners, um ihn auszuschalten
Schlange vom Sikram	Variante des *Todesstoßes*: großer Ausfallschritt mit Stich nach oben unter Aufgabe der Standfestigkeit
Traverse	Seitschritt, begleitet von Parade, Ausweichen oder Passierschlag
Vinsalter Vorstoß	*Gezielter Stich* auf den Hals, eine Abart des *Ysilischen Wolfsbisses*
Welpenschutz	der Verzicht auf Angriffe gegen das Gesicht (üblich beim Üben mit Anfängern)
Zamperis Zeichnung	oberflächlicher, aber schmerzhafter Schnitt über Hand, Oberschenkel, Brust oder Gesicht des Gegners



drei Formen des Duells. Kleine Meinungsverschiedenheiten geben nur Anlass für eine Auseinandersetzung bis zum *Ersten Blut*, bis es also einem der Kontrahenten gelungen ist, seinem Gegner eine sichtbare Verletzung (z.B. eine regeltechnische Wunde) zuzufügen. Ernste Schmähungen werden durch das *Zweite Blut* abgegolten. Das Ziel des Duells ist erreicht, wenn ein Kämpfer "aufgibt oder nicht mehr kann" (d.h. kampfunfähig ist). Ein *Duell all' extremo* oder bis zum *Dritten Blut* ist die Folge tödlicher Beleidigungen (etwa der Vorwurf, Fahnenflucht oder einen Mord begangen zu haben) und endet mit dem Tode eines der Beteiligten. Die Regeln des Codex verbieten klar den Gebrauch von Fernwaffen und das Bezaubern des Gegners. Selbstschutz durch Rüstungen und Magie ist verpönt, kann jedoch von den Sekundanten vereinbart werden. Wer versucht zu betrügen oder Angst vor dem Sterben zeigt, verliert in den Augen der Zuschauer mehr Ehre als durch eine Niederlage.

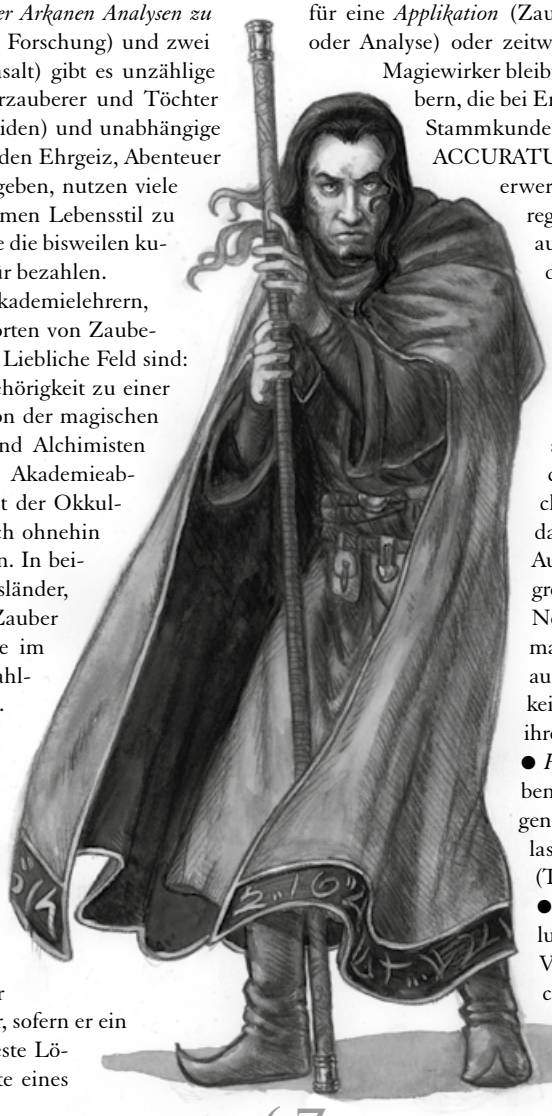
Als *satisfaktionsfähig* gelten nur volljährige Edelleute, die nicht aufgrund eines Gerichtsurteils oder laufenden Verfahrens entehrt sind. Greise über 70 Jahren, Geweihte (außer denen der Rondra) und Kronbeamte dürfen ein Duell ablehnen, ohne ihr Gesicht zu verlieren. Es gilt außerdem als unschicklich, jemanden herauszufordern, der weit im Rang über einem steht (SO-Differenz 7+); auch dieser darf den Waffengang ohne Ehrbeschneidung verweigern. Die Einhaltung all dieser Regeln wird von der Rondra-Kirche (die das Vorrecht des Ehrenduells gegen die Einwände anderer Kulte verteidigt) und von der Connetablia (S. 81 und 126) streng überwacht. Bei einem Duell aufs Dritte Blut muss ein Rondra-Geweihter als Schiedsmann anwesend sein, bei allen anderen Zweikämpfen müssen die Sekundanten zumindest die Zustimmung der Kirche einholen. Örtliche Gesetze beschränken die Zweikämpfe zudem meist auf gewisse Orte (etwa nicht in Tavernen oder auf Plätzen, wo andere gefährdet werden können) und Zeiten (nicht an hohen Feiertagen).

Viele Heißsporne können jedoch ein Duell kaum erwarten und regeln die Angelegenheit "unter Ehrenleuten" – ohne Hinzuziehung der Kirche und unter Umgehung anderer Beschränkungen (etwa als Zweikampf mit Balestrinas). Beim geringsten Verstoß gegen die Regeln des Codex Duello oder eine der örtlichen Bestimmungen ist das Duell illegal und wird wie ein gewöhnliches Verbrechen verfolgt: Die Anklagen reichen von Ruhestörung über Körperverletzung bis zu Mord, zudem droht eine Ehrenstrafe für den Bruch des Codex. Manche Fürsten sind jedoch dafür bekannt, ihre Günstlinge sowie Helden, die einen guten Grund gelten machen können, oft zu begnadigen. Die städtischen Gerichte urteilen hingegen meist unerbittlich.

Magie

Viele Zauberer haben sich im Horasreich niedergelassen, um zu lehren, zu arbeiten und zu forschen. Neben sieben großen Magierakademien (zwei in Kuslik, je eine in Vinsalt, Bethana, Grangor, Belhanka und Methumis), dem *Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik* (führend in der metamagischen Forschung) und zwei Schulen für Alchimie (Methumis, Vinsalt) gibt es unzählige private Lehrmeister (auch für Theaterzauberer und Töchter Satuarias, gerüchteweise sogar für Druiden) und unabhängige Spezialisten. Nicht jeder Zauberer hat den Ehrgeiz, Abenteuer zu erleben. Statt sich in Gefahr zu begeben, nutzen viele ihre Gabe, um einen möglichst bequemen Lebensstil zu pflegen. Auf magische Weise erfüllen sie die bisweilen kuriosen Wünsche all derjenigen, die dafür bezahlen.

So haben sich neben den klassischen Akademielehrern, Forschern und Privatgelehrten zwei Sorten von Zauberern herausgebildet, die typisch für das Liebliche Feld sind: *Lohnmagier* und *Okkultisten*. Die Zugehörigkeit zu einer der beiden Gruppen ist unabhängig von der magischen Tradition, wiewohl Gildenzauberer und Alchimisten als Lohnmagier vom Ansehen ihres Akademieabschlusses profitieren, während die Welt der Okkultisten alle Professionen anzieht, die sich ohnehin nicht gern in die Karten schauen lassen. In beiden Richtungen finden sich viele Ausländer, deren ungewöhnliche Talente, seltene Zauber und aufregende Lebensgeschichten sie im Horasreich zu gefragten – und gut bezahlten – Spezialisten machen (siehe S. 36).



Lohnmagier

»Luxus leistet man sich nicht,
Luxus lebt man.«
—der Vinsalter Magier Engerd Adlim,
Leibarzt der Reichen und Schönen

'Zum Magier zu gehen', ist für einen Liebfelder so selbstverständlich wie der Besuch beim Schneider oder Apotheker, sofern er ein Anliegen hat, bei dem Zauberei die beste Lösung verspricht und er sich die Dienste eines teuren Spezialisten leisten kann. Im Unterschied zu den Tulamidenlanden, wo Thaumaturgen ihre Kraft hauptsächlich in Form von Artefakten zur Verfügung stellen, bezahlt der Kunde im Horasreich für eine *Applikation* (Zauber-Anwendung), *Konsultation* (Beratung oder Analyse) oder zeitweise *Assistenz* (magische Begleitung). Der Magiewirker bleibt im direkten Kontakt zu seinen Auftraggebern, die bei Erfolg und Diskretion des Fachmanns häufig Stammkunden werden. Statt ein PECTETONDO- oder ACCURATUM-Artefakt mit festgelegter Wirkung zu erwerben, sucht der vornehme Liebfelder lieber regelmäßig den Zauberer seines Vertrauens auf und bespricht mit ihm die neuesten Moden und Wünsche, um sich dann die Haare färben oder Kleider anpassen zu lassen. Schutzamulette (z.B. belegt mit KLARUM PURUM, PSYCHOSTABILIS oder ARMATRUTZ) für die Fälle, wenn kein Magier zur Hand ist, sind meist kostspielige Importe aus Khunchom, Mherwed oder Punin, die für manchen Fernhändler ein gutes Nebengeschäft darstellen.

Außer den *Generalisten*, die sich eher in mittelgroßen Städten um alle arkanen Sorgen und Nöte kümmern, haben sich die meisten Lohnmagier auf einen Bereich spezialisiert und sind auch in den entsprechenden profanen Fertigkeiten und Hilfsmitteln beschlagen, so dass sie ihre Gabe möglichst effektiv einsetzen können:

- *Heilkünstler* versorgen Wunden ohne Narbenbildung (BALSAM), finden Mittel gegen Schlaflosigkeit (RUHE KÖRPER) oder lassen die Spuren des Alters verschwinden (TRANSMUTARE).
- *Kuratoren* kümmern sich um Sammlungen in Privatbesitz (UNBERÜHRT VON SATINAV), untersuchen Fundstücke (ANALYS), übersetzen alte Chroniken (XENOGRAPHUS) und entziffern geheime Nachrichten (CRYPTOGRAPHO).



● *Vigilanten* sorgen entweder als Leibwächter für die persönliche Sicherheit des Auftraggebers oder beschützen Hab und Gut. Sie verstärken Truhen und Türen (CLAUDIBUS) oder sichern wichtige Gegenstände gegen Diebstahl (CUSTODOSIGIL, OJECTOFIXO).
● *Exorzisten* treiben Gespenster, Dämonen und Mindergeister aus (PENTAGRAMMA usw.), müssen sich häufig aber auch um Untote und andere Schrecken kümmern, die aus den Ruinen heraufsteigen. Einige Geisterjäger sind Vampiren, Gestaltwandlern oder Kobolden auf der Spur und haben sich erhebliches Geheimwissen angeeignet.
● *Illusionisten* unterstreichen Bühnendarbietungen mit Zaubern (VOGELZWITSCHERN, IMPERSONA), kreieren Düfte mittels WEIHRAUCHWOLKE und rücken die Preziosen oder den Ausschnitt einer Dame mit AUREOLUS ins Zentrum der Aufmerksamkeit. In Zusammenwirken mit Feuerwerk entstehen prachtvolle Inszenierungen für die Feste der Reichen (AURIS NASUS, MENETEKEL) die ihre Gäste zuweilen auch mit illusionären Fassaden und Scheintüren beeindrucken (und so gleichzeitig Diebe und Spione verwirren).
● *Zauberhandwerker* erstellen mit magischer Hilfe Kunstwerke von übernatürlicher Schönheit. So gibt es etwa Zauberköche (DELICIOSO, CALDOFRIGO) wie *Luminoff & Morcalino* in Belhanka, Glaskünstler (ADAMANTIUM, HARTES SCHMELZE) wie *Septimo Sargentillian* in Silas, Baumeister (NIHILOGRAVO, ADLERAUGE), Tierbändiger (SANFTMUT, BAND UND FESSEL) und sogar ein oder zwei Zaubergärtner (HASELBUSCH).



Manche Zauberfertigkeiten sind so selten und gefragt, dass die wenigen Experten Phantasiepreise verlangen können. Die wirklich Vornehmen können es sich leisten, zu einem besonderen Anlass eine echte Koryphäe aus einer anderen Stadt anreisen zu lassen. Doch der Anblick eines Festsaals, der im tiefsten Winter von blühenden weißen Rosen geschmückt wird, hinterlässt einen tiefen Eindruck bei allen Gästen.
Nicht alle Lohnmagier folgen dem Pfad der Gesetze und der Moral: Mancher Kunde ist skrupellos oder verzweifelt genug, um hohe Summen für ein magisches Verbrechen zu bezahlen. Ein BLICK AUFS WESEN gibt Einblick in das Potenzial eines Angestellten, ein BLICK IN DIE GEDANKEN offenbart die Pläne eines Konkurrenten. Beherrschungen (IMPERAVI) können einen unbescholtenen Bürger zum Mörder werden lassen. Für Verhandlungen, die aus Vorsicht meist im Beisein von Zeugen stattfinden, bietet sich eher subtile *Einfluss*-Zauberei an. Spionage, Diebstahl und Sabotage lassen sich elegant mit magischen Mitteln bewerkstelligen. Magische Morde sind selten, bei hinreichendem Geschick der Attentäter jedoch schwer aufzuklären. Die Spuren beseitigen *Vertuscher* (HELLSICHT TRÜBEN, SCHLEIER), ein gekaufter Anatom (TRANSMUTARE) verhilft Flüchtigen zu einer neuen Identität. Gewissenlose Alchimisten brauen tödliche Gifte und magisch veränderte Rauschmittel (HALLUZINATION).

Der Lohnmagier im Spiel

Eine Karriere als Lohnmagier eignet sich in erster Linie für Spezialisten auf den Gebieten *Objekt, Form, Heilung, Antimagie, Telekinese, Umwelt* und Elementarismus. Zum Erfolg gehören eine gewisse Geschäftstüchtigkeit (*Rechnen*, *Schätzen*, *Hauswirtschaft*, *Handel*) und ein einzigartiges 'Geschäftsmodell': eine bestimmte Ware oder Dienstleistung, die von der Konkurrenz (meist der örtlichen Akademie) nicht in dieser Form oder dieser Qualität angeboten wird. Häufig basiert sie auf Zauber-*Spezialisierungen*, einem *Meisterhandwerk* oder einem *Berufsgeheimnis*.

Okkultisten

»Wer ich bin? Der Meister des goldenen Stahls, der Hüter des Siebenten Siegels, die wiedererstandene Weisheit von Lamahria – und ein Rätsel, das Ihr nicht lösen werdet.«
—Comto Salman de Myrantis auf einem Maskenfest, neuzeitlich

In einer Welt, die voller magischer Kuriositäten, seltsamer Kreaturen und ungewöhnlicher Phänomene ist, fällt es leicht zu glauben, dass alles mit Hilfe von Zauberkraft bewerkstelligt werden kann. Keine Wissenschaft hat in den letzten Jahrzehnten so bedeutende Fortschritte gemacht wie die Magie. Akademien oder Einzelpersonen entdeckten verschollene Zauberformeln wieder, Reisen zu fernen Kontinenten oder in andere Sphären brachten weiteres, oft nur halb verstandenes Wissen. Die Horasier, stets dürstend nach Neuigkeiten, Geheimnissen und Sensationen, sind daher geneigt, jedem selbsternannten Meister uralter Mysterien zunächst einmal Glauben zu schenken, wenn dieser nur überzeugend genug auftritt.
Diese Okkultisten profitieren zudem vom Kult des Genies (S. 35): Da Zauberei höchst vielseitig einsetzbar ist und mal diese, mal jene Fähigkeiten verstärkt, kann ein talentierter Magiewirker auf mehreren Gebieten glänzen und sich so zum gleichermaßen bewunderten wie unentbehrlichen Mittelpunkt der Gesellschaft machen. Als Ehrengast, Lehrmeister oder Ratgeber kann ein berühmter Okkultist Aufnahme in den höchsten Kreisen finden – manche Comtessa schenkt ihrem Astrologen mehr Vertrauen als ihren politischen Beratern.



Die Anziehungskraft eines Okkultisten speist sich einerseits aus persönlichen Qualitäten wie gefälligem Äußeren, extravagantem Auftreten, Scharfsinn und Sprachgewalt, andererseits aus dem Mysterium, mit dem er seine Person umgibt. Nie darf er das volle Ausmaß seiner Fähigkeiten offenlegen, die Andeutung verborgenen Wissens – das nur der Maestro selbst entschlüsselt hat – lockt Bewunderer und Gönner an wie Motten das Licht. Viele behaupten, in Geheimlehren (etwa aus dem fremdartigen Mhanadistan, dem götterverlassenen Selem oder dem fernen Riesland) oder vergessene Arkana (der Bosparaner, Hochelfen oder Diamantenen Sultane) eingeweiht zu sein. Einige stehen angeblich im direkten Kontakt mit den Geistern der Vergangenheit, mit Drachen, Riesen oder den Elementarherrn.

Oftmals bildet sich ein Kult oder eine Geheimloge um den 'Erwählten', der seinen Jüngern Zugang zu exklusiven Zirkeln und machtvollen (manchmal auch verbotenen) Erfahrungen verspricht. Man gesteht ihm manche Unart und Frivolität zu, etwa ein ausschweifendes Liebesleben oder eine rein nächtliche Lebensweise. Selbst wer bei einem tiefen Blick in die Augen des Okkultisten seine Gefühle preisgab, genießt meist nur den wohligen Schauer, Ziel eines Zaubers gewesen zu sein.

Es liegt nahe, dass sich unter den Okkultisten viele Scharlatane verbergen, kaum oder überhaupt nicht magiebegabte Täuscher, die mit ihrem Gehabe den Reichen das Geld aus der Tasche ziehen. So gründen sich die 'Visionen' eines vermeintlichen Mediums oder Sehers oft auf Informationen, die zuvor durch Komplizen, Spitzel oder Hellsichtzauberei gewonnen wurden. Doch auch viele Hexen, Druiden und sogar ernsthafte Gildenmagier finden Geschmack an Ansehen, Einfluss und Wohlstand, die der Weg des Okkultisten ermöglicht. Manche tauchen nur zeitweise in diese Scheinwelt ein, um bestimmte Pläne zu verfolgen (etwa zu spionieren oder zu intrigieren), und verwenden die kunstvollen Übertreibungen und Halbwahrheiten dazu, von ihren eigentlichen Vorhaben abzulenken. Vampire, Gestaltwandler, ja, selbst Dämonen und Alveraniare (wie Xeledon der Spötter) sollen gelegentlich in der Maske des Okkultisten auftreten – und mancher Mystiker kokettiert sogar mit einer übernatürlichen Abkunft.

Im Unterschied zu einem Theaterzauberer, der unterhaltsame, aber harmlose Illusionen erzeugt, setzt der Okkultist seine Kunst ein, um sich selbst und dem Leben mehr Größe zu verleihen – seine Inszenierung ist kein 'Trick' oder 'Spaß', sondern eine alternative und (zumindest für ihn) bessere Wirklichkeit. Darum hüten alle, die diesem Weg folgen, eifersüchtig ihren Ruf und ihre Geheimnisse. Die Besten der Kunst kombinieren so geschickt weltliche Talente, seltenes Wissen, alchimistische Essenzen, aufwändige Rituale, Talismane, Artefakte, Zauber und simple Taschenspielertricks, dass selbst ein skeptischer Analysemagier aus Punin nicht mehr sagen kann, was nun wahre Magie oder reines Beiwerk war. Wer unter einer Hellsichtformel als Nichtzauberer erscheint, könnte zum Beispiel auch ein Hexenmeister sein, der dem Beobachter dank gewisser Techniken (*Aura verhüllen*, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT) überlegen ist.

Der Okkultist im Spiel

Schlüssel zum Erfolg sind ein hohes *Charisma* und *Gesellschaftliche Talente*, dazu Weltgewandtheit und Vielseitigkeit durch breit gefächerte Talente (*Sagen/Legenden, Sternkunde, Gaukeleien*, *Heilkunde Seele* kommen in den Sinn) und Zauber sowie *Nandusgefälliges Wissen*. Nützlich sind dienstbare Geister (übernatürliche Kreaturen und/oder profane Spitzel) sowie ein unverwechselbares Erscheinungsbild (Mode, körperliche Merkmale, entsprechende Vor- und Nachteile). Im okkultistischen Einsatz brillieren vor allem die Merkmale *Illusion*, *Hellsicht*, *Verständigung*, *Einfluss* und *Eigenschaften* – aber auch ein exotisches Ritual oder ein geheimer Trick (etwa aus einer fremden *Repräsentation*), der selbst die im Lieblichen Feld stark vertretene magische Fachwelt zu verblüffen vermag.

Schöne Künste

Bildende Kunst

»In der Landschaft, die man das Alte Reich nennt, wird die Macht von niemand anders als von den Malern und Dichtern ausgeübt.«
—Brief des Handelsreisenden Goswin Riemschneider an seine Frau in Uhdenberg, 1003 BF

Im Horasreich sind nicht nur fast alle Patrizier zumindest in einer Kunst bewandert, wobei Kammermusik, Malerei und Dichtkunst an erster Stelle stehen, sie treten vor allem auch als *Mäzene* auf: als Förderer der Schönen Künste. Die Palazzi werden prachtvoll ausgestaltet (S. 61), die Reichen, Schönen und Gelehrten lassen sich porträtieren. Im öffentlichen Raum – Plätze, Tempel, Thermen, Rathäuser, Stadttore und Spitäler – werden Kunstwerke zum Ruhm der Götter und der Stadt errichtet, doch verewigen sie stets auch ihren Stifter (S. 60). Der Mäzen beweist Bildung, tugendhafte Gesinnung und – durch den stilvollen Gebrauch seines Vermögens – Grandezza. Bauten mit reichem Bilderschmuck verschaffen vielen Leuten Arbeit und dem Geldgeber Wählerstimmen. Im Rückblick der Renascentia auf das Alte Reich reift zudem die Erkenntnis, dass nicht der Mensch den Sturm der Zeiten überdauert, sondern allenfalls die von ihm gestifteten Meisterwerke – und als Gemälde oder Statue vielleicht sogar eine porträtierte Person.

Der Künstler selbst gilt mehr als in anderen Ländern, doch steht er im ständigen Wettbewerb mit den Talentiertesten seines Gewerbes, die allesamt vom Kunstsinn und der Freigiebigkeit der Liebfelder angelockt wurden. Gerade bei den Ausschreibungen für große Projekte artet der Konkurrenzkampf bisweilen zum Kleinkrieg aus, denn alle kreativen Köpfe sind zum Verwirklichen ihrer Visionen auf die Gunst eines Mäzens angewiesen. Während unbekannte Talente zu gefeierten Meistern aufsteigen, stürzen gescheiterte Künstler in die Gosse – zwischen Höhenflug und tiefem Fall liegt manchmal nur ein Pinselstrich.

Wer zu gewissem Ansehen gelangt ist, beschäftigt in seiner Werkstätte Gehilfen, die ihm viele lästige Arbeiten abnehmen. Der *Maestro* (Meister) nimmt bei den meisten Werken nur noch die Vorzeichnungen vor, seine Schüler gestalten aus. Außerdem kopieren die Werkstätten beliebte Originale des Meisters mit leichten Variationen – die Kupferstecher haben dafür die Bezeichnung "abkupfern" geprägt. Vom Meister autorisierte Werkstattkopien sind zu einem günstigeren Preis erhältlich und erfreuen sich großer Beliebtheit. Die Gehilfen fristen dagegen ein Schattendasein. Einige werden gefördert und bezahlen auf diese Weise nur ihr Lehrgeld, bis sie sich selbständig machen können, andere bleiben zeitlebens ausgebeutete Lohnsklaven.

In der Regel gibt der Auftraggeber das Bildthema und die eventuell dargestellten Personen vor (kühne Künstler malen sich allerdings zusätzlich selbst in eine Personengruppe hinein). Nur in der sogenannten *Bürgermalerei* werden Gemälde im Voraus angefertigt und später an diejenigen Popoli und Edelleute verkauft, die in ihrer guten Stube ein nicht zu kostspieliges Gemälde aufhängen wollen. Jede Werkstatt, die für diesen breiten Markt schafft, hat sich auf ein Thema spezialisiert: das Marinebildnis, die Nachtlandschaft, Jagden, Marktspektakel, Bauernszenen, Ruinen, Götterbilder oder Stillleben. Allerdings wird die Bürgermalerei von echten Kunstliebhabern und etablierten Meistern als 'Fingerübung' abgetan.



Kunst im Spiel

Künstler sind meist schillernde Persönlichkeiten, die sich durch Neid, Gier, Größenwahn oder Eifersucht mitunter viele Feinde schaffen. Einzelne Künstler oder ganze Schulen konkurrieren miteinander – manchmal sogar Meister und Schüler – um die 'wahre Kunst', das schnöde Geld oder die Gunst einer mächtigen oder betörenden Person. Einige üben in ihren Werken Rache an einem wortbrüchigen Auftraggeber oder einer treulosen Liebschaft – und müssen dafür büßen. Ein Künstler mit seiner berufsbedingten Auffassungsgabe sieht und hört viel, manchmal auch zu viel, und mag ermordet werden, um ein Geheimnis zu vertuschen. Gefährlich kann auch die Suche nach der Inspirationsquelle eines Meisters sein: Mancher, der für die Kunst lebt, scheut nicht vor einem Pakt mit finsteren Mächten zurück.

Ein Sammler mag die Helden auf die Jagd nach verschollenen Kunstwerken oder nach einem Fälscher oder Kunstdieb schicken – oder die Gruppe beauftragen, sich selbst als Einbrecher zu betätigen. Reiche Kenner suchen etwa inkognito nach den Orgienbildern von *Cordovan Branduardi* (865–901 BF) oder den bizarren Spätwerken der großen Malerin *Daria Vindest* (980–1023 BF).

Der Verdacht liegt bei einigen Werken nahe, dass die Bilder verborgene Botschaften enthalten: die Spur zu einem Schatz, einer mystischen Erkenntnis, einer Verschwörung oder einem pikanten Detail aus der Lebensgeschichte des Künstlers. Die Hinweise können als Rätsel in der Darstellung versteckt sein oder ganz profan im Rahmen oder auf der Rückseite eines Gemäldes bzw. im Sockel einer Statue. Viele Enthüllungen sind auf mehrere verwandte Kunstwerke verteilt.

In der hohen Kunst dominiert der *Akademiestil*, geprägt durch die Malschulen in Kuslik, Methumis und Belhanka sowie die Bildhauerschule von Teremon. Die Werke atmen den Geist der Renascentia, anatomische Genauigkeit und perspektivische Darstellung lassen sie lebendig wirken. Im Vordergrund stehen mythische, heroische, phantastische Szenen, in die *Allegorien* (Anspielungen) auf politische Ereignisse, Machtverhältnisse oder manchmal sogar Verbrechen eingebettet sind. Einige beliebte Motive werden hundertfach variiert, etwa "Rahja hat ihr Gewand abgelegt und ist im Begriff, ins Bad zu steigen" in der Bildhauerei oder "Der Mensch als Herrscher über die Natur" in der Malerei. Berühmte Vertreter sind der Universalkünstler *Salvarello der Goldene* (S. 143), die Heldenmalerin *Amaziella Korden* (eine Enkelin des berühmten Miolag Korden) und der Belhanker Porträtist *Leonardo della Rahjada* sowie die Bildhauer *Vido Orbas* (Standbild des *Erleuchteten Silem* in Arenkis) und *Juban Appagardi* (Figurengruppe *Der Tod Fiagas* in Belhanka).

Der *Kusliker Kreis* besticht durch besonders sorgfältige Graphiken, die sich wie ein Lexikon lesen lassen und jeweils bis zu sechs Dutzend Kinderspiele, Handwerker oder Tierarten lebensecht darstellen. Der Kupferstecher *Albrax Sohn des Thurgex* und die Malerin *Lysmina Vallyari* (S. 64) gehören dieser Richtung an. Die radikale Gruppe der *Anonymen* ist schließlich der Auffassung, der Künstler solle hinter die Kunst zurücktreten. Die Mitglieder firmieren daher nur als *Meisterin des Hirtenbildes* oder *Herold der Wahrhaftigkeit*. Ihre realistischen Porträts zeigen den Charakter einer Person, bar jeglicher Insignie von Macht, Amt oder Magierstand.

Theater

»Götter und Dämonen warf ich zu Boden,
in Ketten aus Eisen knien sie vor meinem Thron.
Meine Stimme befiehlt dem Sturm, mein Blick den Wogen.
Wo Wille frei waltet, sind keine Grenzen gezogen.«
—Monolog des Magiermoguls aus dem Drama Aufstieg und Fall des Hexenmeisters Nebokud, der als Assarbad schreckliche Berühmtheit erlangte *von Pherisjo ter Marloff, 1017 BF*

Das Schauspiel ist eine der beliebtesten Formen der Unterhaltung. Allerorts stehen Spielstätten wie das altehrwürdige Theater von Arivor oder die Vinsalter Freilichtbühne, auf denen keine altbackenen Mysterienspiele im Stile des Aldifreid von Trallop, sondern höchst lebendige Dramen und Komödien zur Aufführung kommen. Besonders die *Heldendramen* des 'Theaterkönigs' *Pherisjo ter Marloff* (S. 133) und seiner Jünger bestechen durch starke Charaktere, überraschende Wendungen und geschliffene Dialoge. Was im *Vinsalter Theateralmanach* abgedruckt wird, bestimmt im nächsten Jahr das Programm auf den Bühnen in Gareth, Punin und Angbar. Wer aber eine Uraufführung sehen will, muss sich zu den *Theaterfestspielen* im Rondra ins Liebliche Feld begeben, wenn die einzelnen Kompanien mit neuen Stücken um die Gunst des Publikums buhlen.

Vor allem Wanderbühnen pflegen die volkstümliche *Typenkomödie*, deren Helden jeweils eine bestimmte Stadt oder Landschaft verkörpern. Entstanden ist diese Kunstform in Belhanka, wo die Gaukler in den Straßen die Eigenarten verschiedener Besucher nachäfften und übertrieben. Was zu jenen Zeiten nur dem Vergnügen der übrigen Besucher diente, hat heute durchaus politische Bedeutung: Der Handlungsverlauf eines Stückes ist allgemein festgelegt, der Dialog selbst entsteht hingegen spontan und wird von den Schauspielern mit persönlichen Bemerkungen variiert – die Figuren des Theaters erhalten dadurch oft satirisch überzeichnete Aussprüche in den Mund gelegt, weswegen das volle Verständnis viel aktuelles Hintergrundwissen erfordert. (Eine typische Szene finden Sie auf S. 33.)





Kein Stück verzichtet auf *Comto Cordovan*, der den Vinsalter Höfling verkörpert: erlesen gekleidet, mit vollendeten Manieren, die manchmal zur reinen Farce werden, immer in verschiedenste Intrigen oder Liebeshändel verstrickt. Sein Gegenstück ist *Kaufmann Stokkvis*, der 'typische Septimane' in einfacher blauer Kleidung, der prinzipiell keine Gefühle zeigt und den ihm hingeworfenen Fehdehandschuh nach Materialwert weiterverkauft. *Ritter Rondravio* ist der Vertreter Arivors und des Kriegerstandes, entweder der tapfere Held des Stückes oder eine prahlerische Randfigur. Ebenfalls recht unterschiedlich gezeichnet wird die *Magistra Selinda*, die als Repräsentantin Kusliks und der Gebildeten auftritt: In manchen Stücken stellt sie als weise Gelehrte die Hauptperson dar, in anderen ist sie eine zerstreute Pedantin mit bloßem Bücherwissen.

Bellarita von Belhanka ist mal die jugendliche Liebhaberin des Dramas, mal eine laszive Verführerin, auf jeden Fall aber stets äußerst leicht gewandet und damit gelegentlich Anlass für die zeitweilige Schließung einer Bühne. Den Typ des Neethaners stellt *Aydan die Füchsin* dar. Sie ist klug und gerissen, mal eine geschäftstüchtige Händlerin, mal eine geschickte Diebin und Hehlerin. Streitgespräche zwischen Stokkvis und Aydan zählen zu den interessantesten Partien eines Stücks und sagen viel über das Verhältnis zur Moral aus, das die Schauspieler und das Publikum haben. Der *Hirte Satÿricos*, oft nur Beinlinge und eine Kappe aus langem Fell tragend, vertritt die Zyklopeninseln und die einfachen Landleute. Häufig ist er der Narr, dessen Mund manch unbequeme Wahrheit kundtut, wenn er nicht gerade Bellarita nachstellt, manchmal der Naturbursche, der Comto Cordovans hochgestochene Intrigen mit einigen bauernschlauen Kniffen zunichte macht.

Neben diesen sieben Hauptcharakteren haben es auch einige ausländischen Typen zu Theaterehren gebracht: der meist laut und brutal auftretende Mittelreicher *Weibel Wüst*, der den verhassten Okkupanten ohne Gefühl für Kultur und Manieren herauskehrt; der in schwarzes Tuch gekleidete *Don Vitello*, ein schmieriger und völlig skrupelloser Sklaven- und Rauschkrauthändler aus Meridiana; der saufende und strohdumme Pirat *Gurgelbeißer Gumbladson* (nur wenn keine leibhaftigen Thorwaler in der Nähe sind) und der verschlagene Novadi *Artazun ibn Ghuramasch*, der in blumigen Worten seine Pferde und Frauen lobt und gerade im Wilden Süden vom Publikum mit wahrer Hassliebe begrüßt und gefeiert wird.

Musik

»*Fanfarenhall, Fanfarenschwall, allüberall!*«
—Chor der Haremswächter aus der Oper
Der Kalif von Unau *von Dorgando Paquamon*

Die Lieder und Tänze des einfachen Volkes begleiten *Bänkelsänger* (Barden) und *Vaganten* (siehe S. 37) mit Hackbrett, Drehleier, Piva (Sackpfeife), Bombarde (einer durchdringenden Schalmei), verschiedenen Blockflöten, Pauke und Tamburin sowie der zyklopäischen Hirtenflöte. Kostspieligere, aber ebenfalls typisch liebfeldische Instrumente sind Violine (Geige), Gambe (Großgeige), Traversa (Querflöte), Pommer, Schalmei, Krummhorn, Spinett und Cembalo, auf denen in vornehmen Haushalten die Familie gemeinsam mit Gästen musiziert. Daher auch der Name *Kammermusik*, die häufig dem höfischen Tanz (siehe S. 50) dient, aber auch als Tafelmusik beim Bankett oder ganz in andächtigem Zuhören genossen wird. An großen Adelshöfen fertigt ein *Kapellmeister* neben der musikalischen Ausbildung des Nachwuchses Auftragskompositionen für seine Dienstherren an. In der Kirchenmusik dominieren seit dem Tonkünstler *Zordanios von Baltrea*, genannt *'Calomiriel'* (925–994 BF), mehrstimmige Choralwerke, selten begleitet von einer zwergischen Orgel.

Den größten Aufwand aber fordert die *Oper,* deren Handlung zumeist in der Welt der Sagen und Legenden spielt und deren Text durchgehend gesungen wird, begleitet von einem recht großen Orchester und manchmal sogar einer Ballettgruppe. Die Kosten für Kostüme und Bühnenaufbauten sind erheblich, entsprechend prachtvoll das Resultat – viele Kinder mit einer schönen Singstimme träumen davon, dereinst auf der Bühne des *Theatro Pavone* in Neetha, der *Komischen Oper* in Belhanka oder gar der *Vinsalter Oper* zu stehen, in der diese Kunstform geboren wurde. Vorreiter der Oper war *Dorgando Paquamon* aus Bethana (917–1016 BF), dessen Monumentalepos *Bosparan* drei Erzählstimmen, einen 40-köpfigen Chor, fast 100 Musiker, fünf Solopauken, 20 Tänzer und einen echten Zauberer auf die Bühne brachte. (Mehr zur Musikkultur im Horasreich finden Sie in **Bardensang und Gaukelspiel 79 f.**)

Literatur

In keinem anderen Land sind so viele Leute des Lesens und Schreibens mächtig wie im Lieblichen Feld. Gedruckte Lektüre erfreut sich hier daher steigender Beliebtheit und wachsender Käuferzahlen. Die gebildeten Schichten studieren Reiseberichte, Gedichtbände, Chroniken und Sagensammlungen (wie die *Annalen des Götteralters*) sowie gleichermaßen gelehrsame wie unterhaltsame Traktate, etwa den *Folianth der Kreutherkunde* oder das *Bestiarium von Belhanka*. Philosophen, Kosmologen und Staatskundler formulieren ihre Überlegungen als *Bildungsroman*, dessen abenteuerliche oder phantastische Handlung ihre Vision abbildet (z.B. *Das Heldenzeitalter* von *Polissena di Fruganza*), oder im Stile Rohals als *Dialog* zwischen Meister und Schüler.

Eher an eine breite Öffentlichkeit richten sich *Koperten*: Oktavbände mit Pergament- oder Pappeinbänden ohne Beschläge sowie Stoffbändern statt Schließen. Diese können günstig hergestellt werden und überschwemmen in hohen Auflagen die Märkte von Thorwal bis Brabak. Der gängige 'Talerroman' besteht aus einer Reihe von kurzen Erzählungen (Episoden), die durch einen Protagonisten (wie die zahlreichen Abenteuer der *Cavalliera Gerondrata*) oder auch nur durch eine Rahmenhandlung (wie die erotischen *Geschichten von 1001 Rausch*) zusammengefasst werden. Neben Perlen der Unterhaltung finden sich hier auch billige Reißer wie *Die Geliebte des Piraten* oder das zensierte *Die 100 Tage von Kuslik*.

Zudem erscheint in jeder Metropole eine *Zeitung* (in Vinsalt und Kuslik sogar mehrere Periodika), die als Nachrichtenblatt der Obrigkeit und der Tempel fungiert, aber auch allerhand Neuigkeiten aus dem Handels- und Gesellschaftsleben bekannt macht. Wichtige Erlasse, Aufrufe, aber auch Pamphlete und Schmähungen werden noch rascher als *Flugschrift* verbreitet. Die Wände der örtlichen Pferdewechselstation, des Theaters oder größten Gasthauses sind daher selbst in kleineren Städten mit Plakaten und Steckbriefen übersät, an denen sich die Vorübergehenden informieren oder vorlesen lassen.

Kurtisanen und Kavaliere

Auch die Liebeskünste werden von den Liebfeldern geschätzt, was sich am gemeinhin hohen Ansehen erkennen lässt, das *Kurtisanen* und *Galane* genießen. Im Unterschied zu einfachen Huren und Lustknaben zeichnen sich die bessergestellten Prostituierten durch ein gepflegtes Auftreten, gute Manieren, Witz, Sinnenfreude, Kunstverstand und 'Anstand' aus, worunter man Diskretion, Takt und aufrichtiges Geschäftsgebaren versteht. Eine ehrbare Kurtisane beschränkt ihre Dienste auf vornehme Personen, die sich so in einer Gesellschaft von Gleichen wissen und ihre Buhlschaft nicht mit sozial Untergeordneten oder unkultivierten Fremden teilen müssen. Als Unterhalter wissen Kurtisanen auch zu parlieren, zu tanzen und zu musizieren und sind durch ihre vielfältigen Kontakte meist erstaunlich gut über die politischen Vorgänge in einer Stadt auf dem Laufenden. Viele haben eine gute Ausbildung genossen: Wenig vermögende Dichter, Malerinnen, Opernsänger und Schauspielerinnen lassen sich oft von wechselnden Gönnern aushalten – oder nutzen ihre Bühnenpräsenz, um für ihre rahjanischen Dienste zu werben. In den legendären *Kurtisanenschulen* von Belhanka (S. 162) begegnet man nur ebenso gebildeten wie anmutigen Geschöpfen.



All dies hat natürlich einen Preis, den sich nur Betuchte leisten können – das Gros der Liebesdiener dagegen bietet den eigenen Körper billig und oft lustlos feil, feilscht und schachert um jeden Handgriff und genießt nicht die besondere Gunst der Rahja-Kirche. Vorausschauende Kurtisanen und Galane nutzen ihre Mußestunden, um ihre Gewinne anzulegen oder sich als Gelehrte, Künstler oder Zauberer zu bilden, denn Satinavs Hörner sind unerbittlich, die Jahre der blühenden Schönheit und der gut laufenden Geschäfte mit der Lust begrenzt.
Die Kurtisane als kurzweilige, ungebundene und professionelle Gefährtin ist gesellschaftlich akzeptiert, ganz im Unterschied zur Mätresse oder Konkubine, die in eheähnlicher Gemeinschaft mit ihrem Kunden oder Gönner zusammenlebt. Solche längerfristigen Bindungen und Gefühlsverstrickungen sind zu vermeiden, wenn man außerhalb des Ehebettes nach Zerstreuung sucht. Denn aus Sicht der Liebfelder ist Untreue nur dann Travia ein Gräuel, wenn sie den Familienfrieden bedroht. Daher darf man als echter Kavalier oder Frau von Welt den eigenen Partner nicht bloßstellen, indem man vor ihm mit der Buhlschaft kokettiert. Bei aller Sinnenfreude sind Bastarde wegen der bleibenden Verpflichtungen zu Dritten unerwünscht.
Generell geht es mehr um Macht als um den Liebesakt an sich: Eine Person von Stand kann mit jedem tun, was sie will, solange sie dabei die bestimmende Rolle hat, Geschmack beweist und Stil bewahrt. Es ist etwa völlig inakzeptabel, den eigenen Gemahl mit einem Gleich- oder Höherrangigen zu betrügen – und wenn dieser selbst verheiratet sein sollte, droht ein Skandal, der eine Familie und eventuell die halbe Stadt erschüttert. Wichtig ist auch eine gewisse Selbstkontrolle in Liebesdingen: Wer es übertreibt, gibt sich irgendwann der Lächerlichkeit preis. Die in Al'Anfa so beliebten Orgien gelten den Horasiern als Zeichen von Willensschwäche, Machtlosigkeit und Langeweile.

Politik

Titel, Ränge, Privilegien

»Jedes Mal, wenn ich eine Ernennung vornehme, erzeuge ich eine dankbare Person und einhundert Unzufriedene.«
—Kaiserin Amene-Horas, 1025 BF

»Gesellschaftlicher Rang findet seinen Ausdruck stets in Privilegien, auch solchen, die im Alltag bedeutungslos scheinen.«
—Comtessa Cherina della Tegalliani in ihrem höfischen Leitfaden Vom Tanze*, 966 BF*

Die politischen und gesellschaftlichen Befugnisse eines Liebfelder Würdenträgers lassen sich an der Zahl und am Umfang der ihm gewährten **Privilegien** ermessen. Im Unterschied zu einem Recht kann ein Privileg nicht nur erteilt, sondern auch wieder entzogen werden und stellt damit die ideale Form für hochherrschaftliche Belohnungen und Gunstbeweise dar. Jede Adelsstufe, der sogenannte **Rang**, bedingt gewisse Privilegien ohne weiteres Zutun, doch werden einzelne Privilegien gerne auch herausgegriffen und außerhalb der Ränge vergeben, um einen Untertanen auszuzeichnen.
Ein Standesunterschied trennt die **Signori** (Niederadligen) von den **Comti** (Hochadligen), die prinzipiell weit reichende Privilegien genießen. Dabei umfasst der Niederadel alle Rangstufen vom einfachen Nobile bis zur Baronin, also sowohl *Nobilitat* als auch *Patriziat*, während der Hochadel – manchmal auch als *Comitat* bezeichnet – den Großen des Reichs vorbehalten ist: Grafen, Herzögen und Fürsten sowie hohen kaiserlichen Beamten (siehe auch **S. 74 ff.**). Das Horasreich kennt keine strenge Lehenspyramide, in der ein Baron immer einem Grafen verpflichtet ist, dieser wiederum seinem Fürsten und jener letztlich dem Kaiser. Alle Hochadligen, gleich ob Graf oder Herzog, unterstehen unmittelbar dem Kaiser, und umgekehrt kann ein Niederadliger einem Hochadligen beliebigen Ranges direkt verpflichtet sein.
Zwei weitere Punkte unterscheiden das Horasreich von anderen Ländern: Zum einen sind Magier und Geweihte nicht von der Erbfolge ausgeschlossen (entscheiden sich jedoch oft aus freien Stücken gegen weltliche Verpflichtungen). Zum anderen kann jeder Adelstitel zu einem gegebenen Zeitpunkt nur von einer lebenden Person getragen werden. Adlige "*von eigenem Recht*" sind also nur jene Personen, denen der Titel entweder neu verliehen wurde oder die ihn nach dem Tod des vorigen Trägers ererbt haben, nicht aber ihre Ehepartner, Kinder oder jüngeren Geschwister (gemäß dem **Erbrecht**, siehe S. 58). Diese Familienmitglieder gelten als Adlige 'ehrenhalber' und gehören auf Lebenszeit dem Stand des Titelträgers an. Sie sind also formell *Signori* beziehungsweise *Comti*, ohne die vollen Privilegien zu besitzen oder tatsächliche Herrschaft auszuüben. Wer etwa den Ehemann der Gräfin von Bethana als "Grafen" betitelt, tut dies allein aus besonderer Höflichkeit – treffend wäre "Comto". Sollten Adlige ehrenhalber nicht zeit ihres Lebens einen substantiellen Adelstitel erwerben oder standesgemäß heiraten, gelten ihre eigenen Ehepartner und Kinder nicht als Adlige, sondern als Bürgerliche.

Erwerb von Privilegien als Vorteile

Privilegien, die über die bei der jeweiligen Adelsstufe üblichen und im Folgenden aufgeführten Vorrechte hinausgehen, müssen als *Vorteile* erworben werden. Als Faustregel gilt dabei, dass ein minderwichtiges Privileg des Niederadels 1 GP kostet und jedes Hochadels- oder Hofprivileg 3 GP. Je drei Punkte, die in den Vorteil *Privilegien* investiert werden, geben ohne weitere Kosten einen Punkt in *Guter Ruf*. Das letzte Wort darüber, ob und zu welchen Bedingungen Privilegien erwerbbar sind, hat stets der Meister.

Niederadel (Signori)

Der Niederadel umfasst **Edelleute** und **Patrizier**. Die allgemeingültige Bezeichnung *Signori* rührt vom *Signum* her, dem Bosparano-Wort für das Wappen, das zu führen jeder Adlige berechtigt ist. Darüber hinaus sind die Unterschiede innerhalb des Standes groß: Hier sind einfache Edelleute mit mehr Adel und Ehre als Vermögen, dort reiche Magnaten, die in der Politik als Vertreter einer freien Stadt gegenüber Fürsten auf Augenhöhe auftreten.
Die meisten Adligen tragen keinen Lehenstitel nach klassischem Vorbild; erst ab dem Rang eines Barons aufwärts spricht man von einem "[*Adelstitel*] *von* [*Name des Lehens*]". Es gibt also einen "Baron von Tikalen", aber keinen "Cavalliere von Pertakis" oder "Esquirio von Arbalonia" (allenfalls auf der Gauklerbühne). Ebenso gibt es zwar *Baronien*, aber keine feste Bezeichnung für die ohnehin meist weit verstreuten Güter geringeren Ranges. Man spricht vom *Rittergut*, von der *Domäne* oder von den *Ländereien* eines Signors. Ein schlichtes



"*Herr/Herrin von ...*" zeigt gegebenenfalls den Besitz einer Burg oder eines Herrensitzes an. Der Großteil der Einnahmen ruht jedoch oft aus nicht in der Anrede vermerkten Lehen, sondern anderen Besitzungen, Betrieben oder Zuwendungen her.

Allen Niederadligen steht die Anrede ihres Standes zu, also "*Signor/Signora* [*Vor- und/oder Familienname*]". Eine typische Niederadlige firmiert entweder als "Cavalliera Elissa d'Abbastanza, Herrin von Trebuleth" oder als "Signora Elissa d'Abbastanza, Cavalliera, Herrin von Trebuleth"; sie wird entweder als "Signora Elissa" oder "Signora d'Abbastanza" angesprochen oder schlicht als "Signora" oder "Cavalliera". In Briefen und Urkunden wird manchmal der Zusatz "*der/die Ehrenwerte* [*Name*]" verwendet.



Die meisten Ränge des Niederadels werden nur auf Lebenszeit verliehen. Die Erblichkeit des Titels ist ein separates Privileg, dass erst nach großen Verdiensten vergeben wird. Wie häufig dies geschieht, ist bei den einzelnen Würden unter *Vererbbarkeit* vermerkt.

Ehepartner, Kinder und Geschwister eines Niederadligen sind nur Edelleute (*Nobili*) ohne einen weiteren Titel, wenn sie sich nicht selbst einen erworben haben. Aus Höflichkeit werden ihnen jedoch viele Privilegien eingeräumt, die dem Ranghöchsten ihrer Familie erteilt wurden, zumindest solange dieser noch lebt und sie nicht verstoßen hat. Alle nachfolgend mit einem Sternchen (*) markierten Privilegien stehen jedoch a priori nur Adligen von eigenem Recht zu (also den Titelträgern), nicht ihren Angehörigen. Bei Minderjährigen lautet die höfliche Anrede *Signorino* oder *Signorina* (junger Herr / junge Dame).

Selbst die bürgerlichen Nachkommen einfacher (titelloser) Nobili werden in der Gegend ihres Wohnsitzes meist als Honoratioren ("Großbürger" oder "Großbauern") angesehen und beinahe so hochachtungsvoll behandelt, als ob sie immer noch Adelsprivilegien besäßen. Aus diesen Familien rekrutiert sich der Nachwuchs für die Offiziersränge des Landheeres und der Marine sowie für die Akademien und die Tempel, da junge Frauen und Männer danach drängen, sich selbst einen Titel zu erwerben und so die von Hause aus gewohnten Privilegien zu sichern. Nicht selten besucht eine angehende Edeldame dieselbe Kriegerschule wie bereits sieben oder mehr Generationen vor ihr – um anschließend oft sogar beim selben Regiment wie ihre Vorfahren als Offizierin zu dienen.

Nobili

Singular: Nobile / Nobila (wird niemals als Teil des Namens oder der Anrede verwendet)

Anzahl: Jeder Niederadlige (*Signor*) ist auch ein Edelmann (*Nobile*), doch im engeren Sinne umfasst die unterste Adelsstufe nur alle Niederadligen ohne eigenen, höherwertigen Titel; d.h. nahezu 15.000 enge Angehörige von Edelleuten, dazu formell auch etwa 6.000 höher privilegierte Mitglieder patrizischer Geschlechter.

Vererbbarkeit: nie

Sozialstatus: 7+

Privilegien:

- Führen des Familien-Wappens oder -Zeichens
- Verwendung der vornehmen Silbe '*ya*' vor dem Nachnamen
- Erwerb von Grundbesitz
- Möglichkeit, als Delegat für den Kronkonvent auserkoren zu werden (siehe S. 78)
- Ein volljähriger Nobile, der nicht entehrt ist, gilt als *satisfaktionsfähig* und darf Zweikämpfe gemäß dem *Codex Duello* ohne Strafandrohung fechten (siehe S. 66).

Besonderheiten: Das wichtigste (und bei finanziellem Geschick einträglichste) Privileg ist die Möglichkeit, Grundbesitz zu erwerben. Nichtadlige können zwar Häuser bauen oder kaufen, doch sind Grund und Boden, auf dem diese stehen, nur gepachtet. Ähnlich verhält es sich mit vornehmen Transportmitteln wie Karossen, Gondeln oder Prunkbarken (im Unterschied zu Lastkarren und -booten), die ein Standeszeichen der Titel tragenden Adligen darstellen. Die Prunkkutschendienste in Vinsalt betreiben beispielsweise ihre Karossen nur als Pächter eines Höhergestellten. Den Nobili des Festlands entsprechen auf den Zyklopeninseln die *Kyrioi* ('Herren'), die Träger der Adelssilbe '*dyll(i)*' (Anrede: *Kyrios/Kyria*).

Esquirii und Domicelli

Singular: Esquirio / Esquiria (auf Briefen gern abgekürzt, z.B. *Ada ya Trevon, Esq.*) bzw. Domicello / Damosella (Abk.: Dom./Dam.)

Anzahl: etwa 3.500 Titelträger

Vererbbarkeit: selten

Sozialstatus: 8+

Privilegien: wie Nobili, dazu

- Besitz von Weingärten und Bienenstöcken
- Erwerb einer eigenen Kutsche (2er-Gespann), einer Gondel oder einer Sänfte
- Führen von Zweihandschwertern (Kriegerbrief)*
- Möglichkeit, eine Offizierslaufbahn einzuschlagen (Kriegerbrief)*

Besonderheiten: Wie auf S. 40 ausgeführt, gelangen viele, die nicht das elterliche Landgut erben oder durch eine hochherrschaftliche Gnade geadelt werden, in den Rang eines Esquirios, indem sie ein Studium an einer anerkannten (Krieger-, Magier- oder Universal-) Akademie erfolgreich absolvieren. Daher ist der Kriegerbrief automatisch Teil der Rangprivilegien. Während die *Esquirii* ursprünglich Schildknappen der Ritter waren, haben die *Domicelli* ihren Ursprung in der Gutsherrschaft. Heute sind beide Titel gleichrangig, und viele verdienen mehr Einkommen aus Verpachtung als aus eigener Arbeit. Ihnen an Rang und Privilegien gleichgestellt sind die Geweihten des Zwölfgötterkultes, von denen es etwa 4.000 im Horasreich gibt.

Cavallieri

Einzahl: Cavalliere / Cavalliera

Anzahl: etwa 1.500 Titelträger

Vererbbarkeit: gelegentlich

Sozialstatus: 10+

Privilegien: wie Esquirii, dazu

- Pferdezucht (Besitz eines Gestüts)



● Erwerb einer eigenen Kutsche (4er-Gespann) oder einer Streitwagen-Quadriga
● Jagdrecht, explizit der Besitz von Onjaro-Bracken (Jagdhunden) und Jagdfalken
● Ordnungsrecht: Züchtigung jedes Herumtreibers "nach eigenem Ermessen" (solange kein Blut fließt und niemand zu Tode kommt)
● Tragen von Zobel-, Fuchs-, Feh-, Nerz- und Jaguar-Pelzen
Besonderheiten: Die Cavallieri pflegen viele Bräuche des Rittertums. So sind sie etwa per Gesetz verpflichtet, ein Streitross und eine volle Gefechtsrüstung zu unterhalten und im Kriegsfall in die Schlacht zu führen (oder durch einen Vertreter, den *Cavalleristo*, führen zu lassen). Es hängt vom Vermögen, dem Ruhm und den Verbindungen eines Stadtrittergeschlechts ab, ob dieses noch zum Nobilitat oder bereits zum Patriziat gehört (siehe S. 40). Den Cavallieri an Rang und Privilegien gleichgestellt sind etwa 1.000 Erzpriester und Vorsteher kleiner Tempel, von denen einige schon zu den *Prälaten* zählen, zu den kirchlichen Würdenträgern mit erheblichem Vermögen und Einfluss.

Grangor – die große Ausnahme

Grangorer Bürgern ist es untersagt, Adelstitel anzunehmen. "Es gibt über dir keinen Herren und unter dir keinen Knecht", heißt es im Stadtbuch. Dieser Eigendünkel findet sich auch im bekannten Waffenverbot wieder: Fremden ist es untersagt, innerhalb der Stadtgrenzen mehr als einen Dolch oder einen Stab zu tragen; nur Grangorer Bürgern, Rondra-Geweihten und kaiserlich Privilegierten (Adlige ab dem Baronsrang und aufwärts) sind das Tragen von Rüstungen und das Führen einer Seitenwaffe (Rapier, Schwert, Säbel o.ä.) gestattet (siehe S. 106).
Angehörige der Altvorderen Familien Grangors sind Nobili ohne weiteren Titel. Mitglieder der *Äußeren Stube* genießen Privilegien ähnlich denen der Cavallieri, Mitglieder der *Inneren Stube* werden wie Baronets behandelt, ohne dass die entsprechenden Titel jemals verwendet werden dürften.

Baronets

Einzahl: Baronet / Baroness(a)
Anzahl: etwa 500 Titelträger
Vererbbarkeit: häufig
Sozialstatus: 12+
Privilegien: wie Cavallieri, dazu
● Friedensrichter*: Baronets können als Schiedsleute bei Rechtsstreitigkeiten angerufen werden (bis zu einem Streitwert von 500 D) und dürfen auf ihren Ländereien über mindere Vergehen urteilen.
● Leumundsprivileg: Ein Baronet kann nicht ohne guten Grund in Haft genommen werden. Binnen drei Tagen nach einer Festnahme muss ein Richter ihn anhören und entweder den Prozess eröffnen oder ihn freisetzen.
● Sitz im Haus der Edlen des Kronkonvents*
● Erwerb einer eigenen Kutsche (6er-Gespann) oder einer Sextiga
● Besitz eines Schwarzen Auges (sehr theoretisch)*
● Handel mit magischen Metallen (ein meist gegen Gebühr verpachtetes Recht)*
Besonderheiten: Gelegentlich findet man noch den alten Ausdruck *Cavalliere Banderoso* bzw. *Cavalliera Banderosa* (Bannerritter/-in) für diesen höheren Ritterrang, der früher in der Schlacht ein Fähnlein Reiterkrieger anführte. Als *Landherren* (*Valvassoren*) verwalteten sie meist größere Güter als Cavallieri und Domicelli. Heute ist dies eine der höchsten Würden des Patriziats. Den Baronets an Rang und Privilegien gleichgestellt sind etwa 500 Vorsteher großer Tempel und Ordenshäuser im Horasreich. Die meisten Inselherrscher (*Einokraten*) auf den Zyklopeninseln sind ebenfalls aufgrund ihrer Vorrechte als Baronets einzustufen. Das Privileg der Friedensgerichtsbarkeit ist auch etwa 500 Städten und Stadtteilen von Metropolen zuerkannt worden, die dadurch einen Sitz im Konvent beanspruchen können.

Barone

Einzahl: Baron / Baronin
Anzahl: etwa 50 Titelträger (ohne Titularadel)
Vererbbarkeit: immer
Sozialstatus: 14+
Privilegien: wie Baronets, dazu
● Recht der Nobilitierung*: Barone können Gemeine in den Adelsstand erheben; der höchste Rang (und der Umfang an Privilegien), den ein Baron verleihen kann, ist der eines Cavalliere.
● Freigerichtsbarkeit*: Barone von eigenem Recht können über mindere Verbrechen in ihrem Herrschaftsbereich ohne Beschränkung des Streitwerts urteilen oder zu diesem Zweck Gerichte berufen.
● Ein erblicher Sitz mit Wappenschild, dazu Wort und Stimme im Haus der Edlen des Kronkonvents*
● Standartenrecht*: berechtigt zum Führen einer Standarte auf Reisen und Feldzügen sowie zur Vergabe von Emblemen (Horathi: *Impresa*). Ein Emblem, meist an Brust oder Schulter aufgenäht oder ins Livree eingestickt, kann den Träger als Mitglied eines adligen Haushalts oder einer bestimmten Parteiung kennzeichnen. Dieses Privileg findet sich auch bei Baronets, die bewiesen haben, dass sie eine beachtliche Truppe aufstellen können.
● Führen einer Seitenwaffe auch in der Stadt Grangor*
Besonderheiten: Barone waren ursprünglich Kronvasallen, die vom Monarchen ausgezeichnet, aber nicht auf eine Ebene mit den Großen des Reichs erhoben wurden. Noch heute bedürfen ihre Vorrechte der Bestätigung durch den Horas, obwohl die meisten einem Comto lehenspflichtig sind. Viele Barone haben ein oder mehrere Privilegien des Hochadels (oft auch erblich) an sich gezogen, bevorzugt das Fehde-, Steuer- und das Befestigungsprivileg. Die Vorsteher der 30 bedeutendsten Tempel des Horasreichs genießen aufgrund historischer Gunstbeweise der Monarchen ähnliche Privilegien wie Barone, ebenso einige Einokraten der Zyklopeninseln. Etwa 120 Landstädte und Stadtteile von Metropolen verfügen ebenfalls über die Freigerichtsbarkeit (manche auch über das Recht der Nobilitierung) und dürfen einen Delegierten in den Kronkonvent entsenden, der wie ein Baron über Sitz, Wort und Stimme im Haus der Edlen verfügt.

Hochadel (Comti)

Der Hochadel des Horasreichs geht aus den *Comites* hervor, den 'Begleitern des Horas' und höchsten Höflingen des Alten Reichs. *Comti* (Ez. *Comto / Comtessa*) heißen heute die Großen des Reichs, die nur dem Kaiser untertan sind und weit reichende Privilegien genießen. Sowohl der Hochadel als Stand als auch die Würde eines Comtos werden manchmal *Comitat* genannt. Zwar gibt es auch innerhalb des Comitats verschiedene Adelsränge, doch haben diese nur noch zeremoniellen und protokollarischen Charakter. Sie bestimmen die Reihenfolge bei Hofritualen, bei der Audienz-Warteliste und für die Platzierung bei Festlichkeiten. Üblicherweise ist die Verleihung eines höheren Ranges durch den Kaiser außerdem mit einer Vergrößerung der Besitzungen und Geldmittel verbunden. In allen anderen Punkten sind die Comti einander jedoch ebenbürtig, und sie genießen dieselben politischen Vorrechte.
Die Titel des Hochadels sind in ansteigender Rangfolge: *Graf / Gräfin*, *Marchese / Marchesa* (nur noch selten vergeben), *Erzherrscher / Erzherrscherin* (den Meistern des Bundes zu Arivor vorbehalten), *Archon / Archontin* (nur Pailos), *Herzog / Herzogin* und *Fürst / Fürstin* sowie *König / Königin* (zurzeit nur der Seekönig der Zyklopeninseln und der zwergische Bergkönig von Schradok).
Die Anrede für alle Hochadligen lautet "*Comto/Comtessa* [*Vor- und/oder Familienname*]". Croenar von Marvinko, der Graf vom Sikram, wird folglich korrekt als "Comto Croenar von Marvinko, Graf vom Sikram" adressiert; auch "Comto Croenar" oder "Comto von Marvinko" sind zulässig; die alltägliche Anrede lautet "Comto" oder "Graf". Bei Herzögen, Fürsten und Königen wird jedoch meist der Adelstitel statt des einfachen "Comto" verwendet. In Briefen und Urkunden



ist bei Comti von eigenem Recht der Zusatz "*Seine/Ihre Herrlichkeit* [*Name*]" üblich, bei Königen "*Seine/Ihre Majestät* [*Name*]". Darüber hinausgehende schmeichelhafte Adressen wie "Gebieter", "Durchlauchtigster", "Illusterster" oder "Exzellenz" sind nicht vom Protokoll vorgeschrieben und dem Erfindungsreichtum des Redners überlassen.

Titularadel, Amtsadel und Kirchenfürsten

Wie bereits erklärt, gelten Familienmitglieder von Hochadligen auf Lebenszeit als Comti ehrenhalber. Die korrekte Anrede lautet "*Comto/Comtessa* [*Vor- oder Familienname*]", in Briefen mit dem Zusatz "*Der/Die Höchst Ehrenwerte* [*Name*]" bzw. beim designierten Erben des Titels "*Der/Die Edelhochgeborene* [*Name*]". Es hat sich jedoch eingebürgert, dass Hochadlige ihre nachrangigen Titel auf ihre Nachkommen übertragen und diesen für das Protokoll zur Verfügung stellen. Das älteste Kind eines Comtos trägt zu Lebzeiten seines Vaters dessen zweiten Titel, aber ohne ihn wirklich zu besitzen oder selbst ein Comto von eigenem Recht zu sein. Dies bezeichnet man als **Titularadel**. Besitzt ein Hochadliger weitere Titel, kann er auch ein Kindeskind, also den Haupterben des Haupterben auszeichnen.



Dazu ein Beispiel: *Eolan Berlînghan* trug zu Lebzeiten seines Vaters *Thion*, der *Herzog von Methumis* war, den Höflichkeitstitel *Graf von Arenkis* (ohne Sitz im Kronkonvent und andere Privilegien, die einem 'richtigen' Grafen zugestanden hätten). Eolans Sohn *Thiolan* war *Baron von Olbris*. Beim Tod seines Vaters wurde Eolan selbst Herzog und Thiolan zum Grafen von Arenkis erhoben.

Im Weiteren gibt es eine Reihe von Comti, die vom Horas auf Lebenszeit in diesen Stand erhoben wurden, der sogenannte **Amtsadel**. Dazu gehören vor allem die Inhaber der *Kronämter* (siehe S. 80). Ihre Titel sind niemals erblich, und nach Beendigung ihrer Amtszeit gelten diese Comti als Hochadlige ehrenhalber. Auch der Titel *Vizekönig / Vizekönigin* ist kein erblicher Rang und bezeichnet 'nur' das Amt des Krongouverneurs, der in Vertretung des Monarchen die Südmeer-Kolonien verwaltet.

Den Comti ebenbürtig und mit ähnlichen Privilegien bedacht sind die sechs **Kirchenfürsten** des Horasreichs: die *Magisterin der Magister* zu Kuslik (Hesinde), der *Hüter des Zirkels* zu Bethana (Efferd), der *Wahrer der Ordnung Bosparan* zu Vinsalt (Praios), die *Hüterin des Kelchs* zu Belhanka (Rahja) und der *Meister des Bundes* zu Arivor (Rondra), der ohnehin bereits aufgrund seiner weltlichen Macht ein Comto von eigenem Recht ist, sowie die *Fürstäbtissin* vom *Bund des Wahren Glaubens* zu Mantrash'Mor (alle Zwölfgötter). Manche plädieren dafür, die *Stimme des Meisters* zu Vinsalt (Nandus) und die *Marschallin der Ucuriaten* (Ucuri) ebenfalls in diesen hohen Rang zu erheben. Die Anrede eines Kirchenfürsten richtet sich natürlich nach den liturgischen Gepflogenheiten.

Rechtlich sind auch einige **Städte** (als Gesamtheit, nicht Einzelpersonen) Comti von eigenem Recht: namentlich Grangor, Belhanka und Silas. Sie sind also nur dem Kaiser untertan, dürfen Gerichte für Schwerverbrechen einrichten, im Kronkonvent neben den Fürsten abstimmen usw. Andere Metropolen wie Vinsalt oder Methumis dürfen sich zwar eine eigene Stadtverwaltung erwählen, sind jedoch einem Fürsten lehnspflichtig. Kuslik ist in jeder Hinsicht ein Sonderfall: Die Stadt untersteht direkt dem Kaiser, jedoch als Teil seines persönlichen Hausguts. Sie hat zahlreiche, aber nicht sämtliche Privilegien des Hochadels verliehen bekommen und ist daher den Comti von eigenem Recht nicht gleichgestellt (siehe S. 135f.).

Privilegien des Hochadels

- *Standesherrschaft**: Sitz, Wort und Stimme im Haus der Fürsten für den Lehnsadel, Sitz und Wort für Kirchenfürsten und Kronräte. Hochadligen aus den Kolonien gebührt allenfalls ein Sitz.
- *Recht der Nobilitierung**: Der höchste Rang (und der Umfang an Privilegien), den ein Comto eigenmächtig verleihen kann, ist der eines Baronets; der Rang und die Vorrechte eines Barons bedürfen der Bestätigung durch den Horas.
- *Blutgerichtsbarkeit**: Comti von eigenem Recht können über Kapitalverbrechen urteilen (nicht jedoch über ihre Standesgenossen) oder zu diesem Zweck Gerichte berufen.
- *Fehderecht**: Wer von einem anderen Hochadligen (oder dessen Gefolgsleuten) geschädigt wird, darf sich selbst mit Waffengewalt Recht verschaffen. Allerdings gibt es strenge Regeln für einen solchen Privatkrieg: Er muss offen und mit Siebentagesfrist angekündigt

Der Hochadel im Spiel

Bezeichnung: Comto / Comtessa
Anzahl: etwa zwei Dutzend Comti aus eigenem Recht und weitere 120 Comti ehrenhalber (v.a. Angehörige und ehemalige kaiserliche Beamte), dazu sechs Kirchenfürsten und drei Stadtherrschaften sowie die Kronräte
Vererbbarkeit: immer beim Lehnsadel, nie beim Amtsadel
Sozialstatus: 13+ für Comti ehrenhalber, 15+ für Amtsadlige, 16+ für Lehnsadlige
Hinweis: Scheuen Sie sich nicht, einen eigenen Grafen oder hohen Beamten zu erschaffen, wenn Sie diesen für Ihr Spiel benötigen! Der Verzicht auf Provinzgrenzen, strenge Lehnshierarchie oder eine Auflistung sämtlicher Posten und ihrer Inhaber gibt Ihnen dazu alle Freiheiten in die Hand. Insbesondere Comti auf Lebenszeit können geradezu nach Belieben und ohne Beeinträchtigung der Hintergrundwelt gesetzt werden. Ihr Einfluss schöpft nicht aus einem Erbprivileg, sondern richtet sich stets nach den derzeitigen Gütern, Ämtern und Intrigen – und kann damit durch Heldenaktionen erheblich vergrößert (bei Gönnern und Angehörigen) oder geschmälert (bei Schurken und Konkurrenten) werden.



werden; es muss ein triftiger Grund vorliegen; ein Vermittlungsversuch der Krone ist zu akzeptieren; und die Fehde ist auf 40 Tage zu begrenzen. Ziel ist es, den Gegner zu zwingen, die eigenen Ansprüche anzuerkennen oder einer Einigung zuzustimmen. Es ist nicht unüblich, dass die Streitparteien weitere Einschränkungen vereinbaren. Tötungen werden allerdings als unvermeidliche Begleiterscheinung der Kampfhandlungen hingenommen. Heute führt die Fehde selten zum Waffengang, und dann meist als Schlagabtausch von Raubzügen oder verabredete Feldschlacht. Ein Vorfall, der von einer der Streitparteien vor die kaiserlichen Kammergerichte gezogen wurde, darf nicht Gegenstand einer Fehde sein. Daher kommen Fehden eigentlich nur noch zwischen gleich starken, gleich kampfeswilligen Comti von eigenem Recht vor, die den Kaiser erst nach einem Kräftemessen als Schiedsmann hinzurufen (siehe **Fehde und Interdikt** auf S. 78)

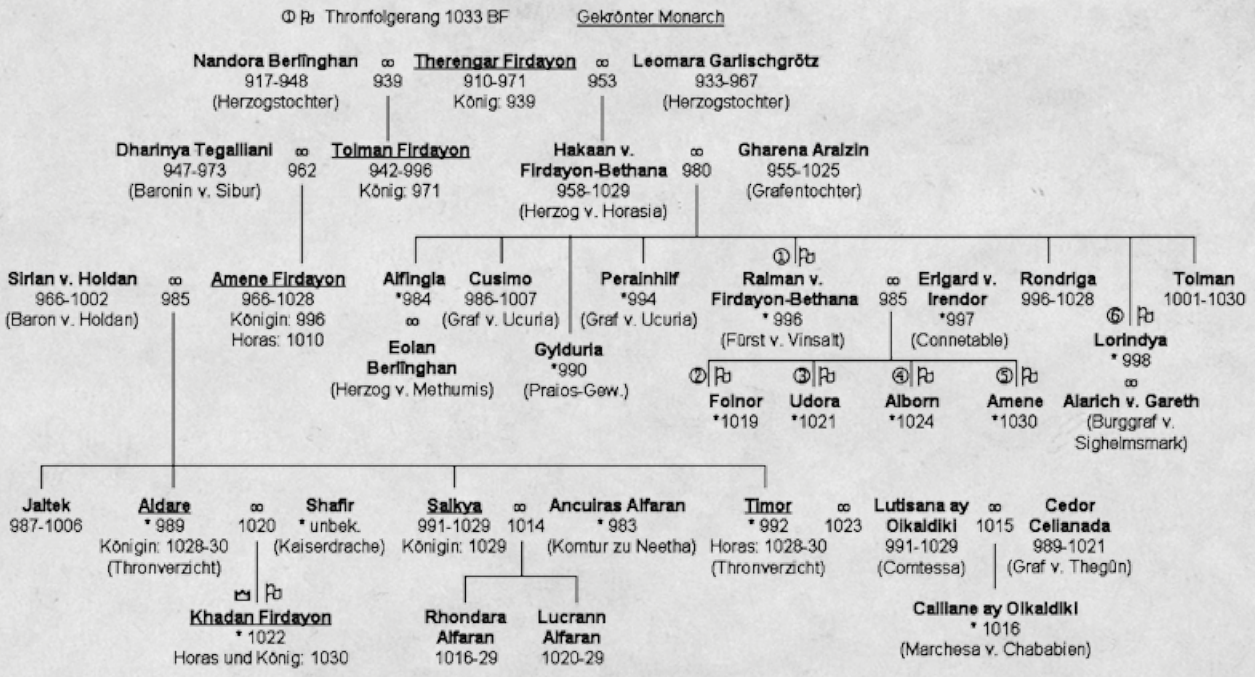
- *Gnadenvollmacht**: Comti können Ehen im Bürgertum und Niederadel auflösen und bei Erbstreitigkeiten Bastarde legitimieren sowie Notare ernennen (siehe **Heirat und Scheidung** auf S. 56).
- *Gericht der Gleichen*: Comti dürfen nur von Mitgliedern ihres Standes gerichtet werden (S. 84ff.).
- *Unversehrtheit der Person*: Comti dürfen nicht gefoltert werden, es sei denn, ihr Hochverrat ist bereits erwiesen und das Urteil gesprochen. Auch bei schwersten Verbrechen haben sie Anrecht auf den Tod durch das Schwert.
- *Münzrecht**: Prägen von Silbertalern, Hellern und Kreuzern.
- Hochadlige sind von allen Kopf- und Verbrauchssteuern befreit, ihre persönliche Habe muss nicht verzollt werden (wobei die Zöllner sehr wohl zwischen Kisten voller Handelswaren und den Leibgewändern eines Comto unterscheiden können). Dieses Privileg findet keine Anwendung bei Freien Städten, denen Hochadelsrechte verliehen wurden.
- Der Bau von Befestigungen (Burgen) ist ihnen auch ohne dezidierte Zustimmung des Monarchen erlaubt, und sie können dies auch ihren Vasallen gestatten.*
- Anrecht, "nach angemessener Frist" eine persönliche Audienz beim Kaiser zu erhalten; was bei Fürsten binnen weniger Tage geschieht, kann für Comti ehrenhalber leicht ein Jahr dauern.
- Recht auf kostenlose Verpflegung und Beherbergung bei Hofe; bei Inanspruchnahme darf man sich aber nur mit Erlaubnis des Kaisers wieder vom Hofe entfernen.
- Comti von eigenem Recht müssen nicht das Knie vor dem Kaiser beugen und dürfen auch in Gegenwart des Monarchen einen Hut aufbehalten.*
- Tragen von Hermelin-Pelzen und goldenen Kleidern.
- *Zyklopäisches Sonderprivileg*: Der König der Zyklopeninseln und die Archontin von Pailos dürfen auch Purpur tragen, obwohl dies eigentlich dem Kaiserhaus vorbehalten ist (der Archontin, nicht aber dem König ist dafür das Tragen von Hermelin untersagt).*
- Erwerb einer eigenen Karosse (8er-Gespann) oder einer Prunkbarke.
- Verwendung von Schildhaltern bei der Darstellung des Wappens (z.B. Löwen, Greifen, Adler, Rösser, Einhörner, Schlangen – je nach Religion).
- Alle Privilegien, die beim Niederadel aufgeführt sind.
- Einer *Einschränkung* unterliegen Comti jedoch: Sie dürfen selbst nur heiraten, wenn der Kaiser zuvor der Verbindung zugestimmt hat. In der Vergangenheit wurden bereits Ehen untersagt, weil sie eine gefährliche Machtkonzentration darstellten, nicht standesgemäß waren oder ein Günstling des Monarchen ein Auge auf einen der Partner geworfen hatte.

Herrscherfamilie

Das Kaiserhaus besteht aus dem Monarchen selbst und seinen Anverwandten aus der Familie Firdayon (siehe S. 43). Wer dem Thron nahesteht, wird als **Prinz von Geblüt** bezeichnet und hat Anrecht auf die Anrede "*Altezza*" oder in Briefen "*Seine/Ihre Hoheit*" sowie die folgenden Privilegien:

- Alle Vorrechte, die auch Comti ehrenhalber zustehen (s.o.)
- *Unantastbarkeit*: Jeder Angriff auf ein Mitglied der kaiserlichen Familie ist ein todwürdiges Verbrechen.
- *Insignien*: Tragen von Purpur sowie Verwendung von Porphyr (roter Schmuckstein) und güldenländischem Zirkon (goldgelb glänzender Kristall, ansonsten Heiligtümern des Erzalveraniars Horas vorbehalten).

Stammtafel des Hauses Firdayon





● *Drachenmacht*: Das Führen eines Drachenwappens oder -emblems auf Fahnen, Mänteln, Schilden oder Waffen ist dem Kaiserhaus und seinen Gefolgsleuten vorbehalten. Die Familie Firdayon (und damit der Horas) behält sich vor, dieses Ehrenrecht außerdem an Drachentöter zu vergeben.

Der Horas

Über seine Funktion als Landesherr hinaus genießt der **Horas** manches Privileg, das ihm allein vorbehalten ist. Nur er kann Untertanen in den Rang eines Comtos erheben oder die Eheschließung eines Hochadligen genehmigen. In seinem Namen und Auftrag werden Goldmünzen (Dukaten und Horasdor) geprägt. Und niemand kann den Horas selbst vor Gericht ziehen. Äußeres Zeichen seiner Macht sind die *Kronjuwelen* des Horasreichs (siehe S. 94), die er allein zu tragen berechtigt ist, und die schwer mit Gold beschlagene *Kaiserkarosse*, die von zwölf Rössern gezogen wird. Aufgrund seines Erbes, seiner Verpflichtungen und Ehren stehen ihm die folgenden Titel zu:

"*Seine Imperiale Majestät Khadan Firdayon aus dem allgewaltigen Geschlecht des Heiligen Horas, Kaiser des Alten und Wiedererstandenen Reiches, zweiter König seines Namens im Lieblichen Feld, König des Südmeeres und der transthalassischen Gestade, Großfürst von Kuslik, Graf von Morbal und Khômwacht, Baron von Holdan und Hussbek, Herr von Horasia, Aldyramon und Baliiri, Souverän von Cyclopea, Harodien, Chababien, Yaquirien und Phecadien, Monarch von Achan und Virinlassih, Gebieter der Vier Unverzehrten Siegel, Großmeister des Ordens vom Goldenen Adler, Oberhaupt des Hauses Firdayon, Purpurgeborener Prinz, Sohn des Sieges und Sonne des Ruhms, Wahrer des Weltenkreises, Erwählter Ucuris, Verteidiger des Glaubens*".

Sowohl in der Anrede als auch in Erwähnungen wird jedoch nur selten die Wendung "*Eure/Seine Imperiale Majestät*" gebraucht, die eigentlich angebracht wäre. An ihrer Stelle haben sich in ihrer Schlichtheit eindrucksvollere Adressen eingebürgert wie "*mein Horas*" oder "*o Gebieter*", die dem frühbosparanischen Zeremoniell entlehnt sind. Desgleichen wird der Name des Kaisers fast nie erwähnt: Er ist nicht Khadan-Horas oder König Khadan II. von Vinsalt, sondern nur "der Horas" oder "der junge Kaiser". Mehr zu dem Mythos, der den Herrscher bereits jetzt umgibt, erfahren Sie auf S. 94.

Hofprivilegien

Nur durch den Kaiser können die folgenden Gunstbeweise verliehen werden. Sie sind mit der Verpflichtung verbunden, auf Geheiß des Monarchen unverzüglich an den Hof zu kommen und dort solange zu verweilen, wie es der Horas wünscht. Eine Entehrung oder eine Verbannung vom Hofe bedingen automatisch den Verlust des Titels. Zu keinem Zeitpunkt gibt es mehr als zwei Dutzend Inhaber von Hofprivilegien, und davon sind die Hälfte Hofkünstler.

● *Artifex Aureus/-a* (Hofkünstler/-in): Dieser Titel zeichnet Edelhandwerker, Künstler und Gelehrte aus. Der Hof erwirbt das Vorkaufsrecht für ihre nächsten Werke und stellt ein Stipendium zur Verfügung.

● *Poeta Laureatus/-a* (Dichterfürst/-in): Die Träger der Dichterkrone aus weinumranktem Lorbeer erhalten ein großzügiges Geldgeschenk und das Recht, an allen Höfen und Akademien des Reichs Vorlesungen über Poetik und Rhetorik zu halten. Es ist die höchste Auszeichnung, die ein Autor erlangen kann, und begründet unsterblichen Ruhm.

● *Princeps Virtuti* (Fürst/-in der Tugend): Geweihte, die so geehrt wurden, erhalten ein großzügiges Geldgeschenk und das Recht, Moral und Philosophie an allen Höfen und Akademien des Reichs zu lehren. Als Kaplanen des Kaisers vertraut er ihnen seine Seelennöte an.

● *Miles Horanthis* (Streiter/-in des Kaisers): In der Tradition Gerons und Leomars ist die Person verpflichtet, für den Kaiser Herausforderungen anzunehmen und Duelle zu fechten. Jeder Streiter erhält eine besondere Waffe aus dem kaiserlichen Arsenal. Der Titel wird auch an Magiebegabte verliehen.

● *Amicus/-a Horanthis* (Mündel des Kaisers): Die ausgezeichnete Person genießt den besonderen Schutz des Herrschers und darf sich in seinen Privatgemächern aufhalten. Jede Schmähung des Mündels ist ein minderes Verbrechen, jeder Angriff auf ihn oder sie ein kapitales. Als Ehrenzeichen erhält das Mündel einen Falken aus der kaiserlichen Zucht. Diese Würde wird nur sorgsam vom Monarchen an seine engsten Favoriten und Freunde verliehen. Wenn ein Amicus nicht bereits das Comitat besitzt, wird er auf Lebenszeit in diesen Rang erhoben.

Staatsordnung

»Vinsalts Beherrscher brauchen nichts zu scheuen als ihr Gewissen und den Kronkonvent.«
—Comto Großsiegelbewahrer Hakaan zu Kaiserin Amene in Pherisjo ter Marloffs erbaulichem Trauerspiel Kusmina Galahan*, 1031 BF*

An der Spitze des Horasreichs steht ein Kaiser, der nach alter Sitte **Horas** genannt wird. Seine Herrschaft ist jedoch nicht absolut, sondern wird durch den **Kronkonvent** eingeschränkt. Diese Versammlung von Adligen, Geweihten und städtischen Delegierten kann in vielen Fragen Einfluss nehmen. Der Kaiser wird vom **Kronrat** beraten, dessen Mitglieder den verschiedenen Institutionen der Reichsverwaltung vorstehen. Die Hochadligen (Comti) und die ihnen gleichgestellten Freien Städte genießen zudem große Entscheidungsfreiheit innerhalb ihrer Besitzungen, in die der Horas nicht eingreifen darf.

Der Kaiser

Als Oberhaupt des Staates ist der Kaiser die höchste Instanz in allen weltlichen Belangen. Er ist der Lehnsherr aller Hochadligen und einiger Niederadligen, die ihm direkt verpflichtet sind. Er ist der oberste Feldherr zu Lande und zur See. Nur von ihm gesiegelte Gesetze besitzen landesweite Gültigkeit. Ein von den Kammergerichten gefälltes Urteil kann er zwar nicht aufheben, aber als kaiserlichen Gnadenakt einem Verurteilten die Strafe erlassen oder sie in eine mildere umwandeln. Dem Horas obliegt auch die Vertretung des Reichs nach außen sowie die alleinige Entscheidung über Krieg und Frieden. Die Einzelheiten etwaiger Bündnis- und Friedensverträge bedürfen dagegen der Zustimmung des Kronkonvents, sofern sie mit finanziellen Konsequenzen für das Staatssäckel verbunden sind.

Staatseinnahmen und Privatvermögen

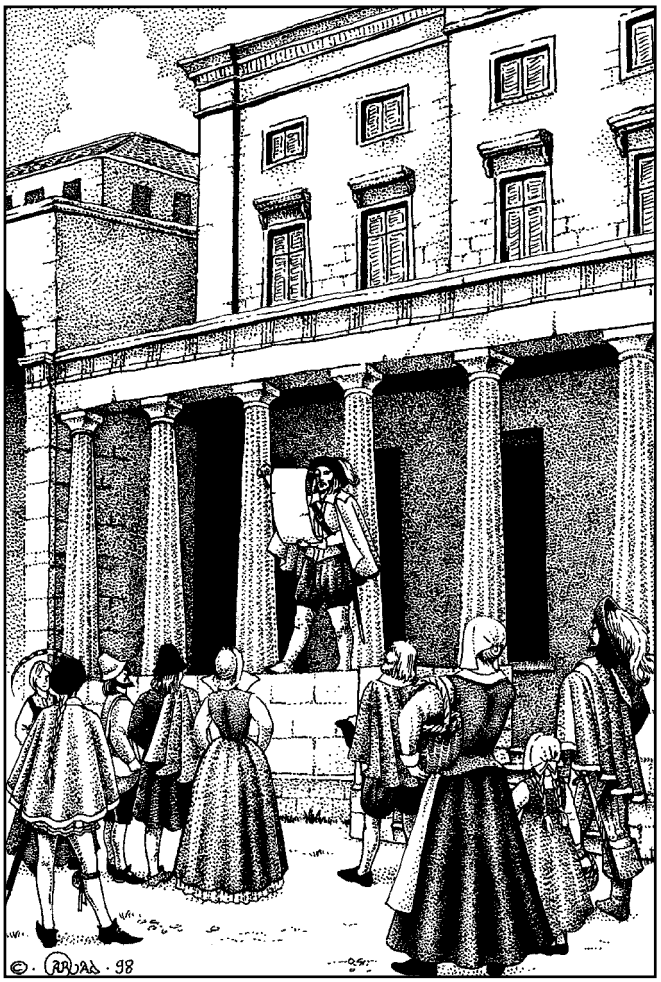
Den Bundesgenossen des Unabhängigkeitskrieges wurde 763 BF das Bestimmungsrecht über das Ausmaß und die Verwendung der Steuern eingeräumt, und dieses Privileg blieb dem Kronkonvent bis heute erhalten. Daher wird scharf zwischen der Staatskasse und dem Privatvermögen des Monarchen getrennt; über letzteres kann der Kaiser nämlich frei verfügen. Die Staatseinnahmen bestehen im Wesentlichen aus den Steuerabgaben der dem Kaiser lehnspflichtigen Personen und Städte, die wiederum auf allerlei lokal erhobenen Steuern und Zöllen basieren. Hinzu kommen etwaige Sondersteuern (die vom Konvent meist nur nach Zugeständnissen gebilligt werden), Pachteinnahmen aus dem Salzmonopol der Krone, Gerichtsgebühren und das Prägen von Münzen sowie der Anteil an Kaperbriefen und Kriegsbeute. Von diesem Geld billigt der Konvent dem Kaiser



alljährlich einen großzügigen Anteil für die Kosten der Hofhaltung zu, der in das Privatvermögen überführt wird. Direkt in die Schatulle des Monarchen fließen alle Einnahmen aus seinen umfangreichen Familienbesitzungen (darunter die Stadt Kuslik), die Zölle für aus den Kolonien eingeführte Waren und die wertvollen Geschenke, die ihm von seinen Untertanen oder befreundeten Mächtigen übergeben werden. Der Kaiser ist reicher als die meisten Liebfelder, doch würden ihn die Kosten eines Feldzuges oder eines großen Bauvorhabens außerordentlich belasten, müsste er diese gegen den Kronkonvent, d.h. aus eigener Tasche, finanzieren.

Fehde und Interdikt

Bei Konflikten zwischen seinen direkten Vasallen besitzt der Kaiser große Verantwortung als Schiedsmann. Sollten sich zwei Streitparteien (etwa ein Hochadliger und eine Freie Stadt) unerbittlich zeigen und keine den Fall vor das Hochgericht bringen wollen, kann der Horas den Waffengang jedoch in der Regel nicht verhindern (siehe die Erklärungen zum *Fehderecht*, **S. 75f.**). Dann überwacht der Horas den Ablauf des Konflikts und schreitet ein, wenn kaiserliche Gesetze gebrochen oder die Regeln der Fehde verletzt werden – die Anklage für Fehdevergehen kann je nach Schwere auf Friedensbruch, Raub, Mord oder sogar Hochverrat lauten.



Als letztes Mittel bei drohenden oder aktiven Fehden bleibt dem Kaiser das *Interdikt* (bosp.: Verbot): Jede Streitpartei wird solange von sämtlichen Gnaden des Kaisers ausgenommen, bis sie die Fehde beendet oder einem Prozess vor dem Hochgericht zustimmt. Dies betrifft die Gnadenvollmacht und den Zugang zum Kaiserhof, aber auch den Schutz durch die Kronregimenter und kaiserlichen Kriegsschiffe, sämtliche Nutzungsrechte an Kolonien der Krone sowie alle kaiserlichen Zuwendungen und Pensionen. Das Interdikt ist ein sparsam eingesetztes Instrument, das Konflikte verhindern oder beenden soll, die eine Krise des Reichs auslösen oder verstärken würden.

Der Kronkonvent

Seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes existiert eine Versammlung von Vertretern des Adels, der Kirchen und der Städte als maßgebliche Institution neben der Krone. Im *Frieden von Arivor* 1030 BF wurden auch die Standesvertreter der Zyklopeninseln und der Drôler Lande aufgenommen, so dass nunmehr das gesamte Horasreich im so genannten Kronkonvent versammelt ist. Die Kolonien werden allerdings als direkte Provinz der Krone verwaltet, und der Kolonial-Adel ist nicht im Kronkonvent vertreten.

Der Konvent besteht aus zwei Kammern, die unterschiedliche Befugnisse haben: das *Haus der Edlen* und das *Haus der Fürsten*. Diese tagen in zwei voneinander getrennten Sälen in der *Konventshalle* auf dem Vinsalter Tempelberg. Früher war das berühmte Theater in Arivor Schauplatz fast aller Kronkonvente, bevor die Räumlichkeiten durch die jüngste Erweiterung des Konvents 1030 BF endgültig zu klein wurden. Es ist ein offenes Geheimnis, dass auch die unerlaubte Blockade des Konvents durch die Ardariten 1029 BF während des Thronfolgekrieges zum Ortswechsel beitrug. Nur zu besonderen feierlichen Anlässen tritt der Konvent noch einmal in Arivor zusammen.

Die Zugehörigkeit zu einem der Häuser wird nach *Sitz*, *Wort* und *Stimme* unterschieden: Ein *Sitz* sichert einen ständigen Platz, der jedoch nur das Zuschauen sowie das Sprechen nach Aufforderung durch den Leiter der Versammlung gestattet. Wer sein *Wort* erheben darf, kann sich an die Versammlung richten und einen eigenen Vorschlag unterbreiten oder eine Abstimmung einfordern. Nur wer das Recht der *Stimme* besitzt, kann bei Entscheidungen mitwirken – die tatsächliche Anzahl der ihm bei einem Votum zur Verfügung stehenden Stimmen richtet sich in jedem Haus nach einem eigenen Schlüssel.

Delegierte

Nur in außergewöhnlich wichtigen Sitzungen nehmen die Inhaber des Privilegs selbst am Konvent (in beiden Häusern) Teil, sonst schicken sie meist Abgesandte. Als solche *Delegierte* dürfen jedoch nur Nobili und Geweihte dienen. Wie diese bestimmt werden, ist dem jeweiligen Privilegieninhaber überlassen. Adlige entsenden häufig Anverwandte, gern ihre Sprösslinge, die das politische Handwerk lernen sollen. Bei Stadtherrschaften wird der Posten meist durch Wahl seitens des Stadtrats oder der gesamten Bürgerschaft vergeben; es kommt jedoch auch vor, dass eine bestimmte Familie traditionsgemäß ein Anrecht auf die Vertretung hat. Da niemand zur gleichen Zeit Mitglied in beiden Häusern des Konvents sein darf, sind die Fürsten auf Gefolgsleute angewiesen, die für sie im Haus der Edlen die Ohren offenhalten und Partei ergreifen. Mancher Hochadlige versucht daher, auf die Bestimmung der Delegierten innerhalb seiner Ländereien Einfluss zu nehmen oder diese später mit Versprechungen und Gunstbeweisen auf die eigene Seite zu ziehen. Ein Delegierter hat generell alle Vollmachten, in Vertretung seiner Herrschaft zu sprechen und zu handeln. Wer erwiesenermaßen wissentlich wider den erklärten Willen seiner Herrschaft abstimmt, muss schlimme Strafen fürchten. Dennoch ist die Bestechung oder Erpressung von Delegierten ein häufiges Mittel der Einflussnahme.

Das Haus der Edlen

Jeder der etwa 50 Barone verfügt über Sitz, Wort und Stimme im Haus der Edlen; ebenso die etwa 120 Delegierten von Stadtherrschaften mit Freigerichtsbarkeit. Sitz und Wort steht den 30 bedeutendsten Tempelvorstehern und Ordensführern zu sowie den zwei Dutzend Leitern der Magierschulen, Kriegerakademien, Universitäten und Rechtsseminare. Darüber hinaus können mehr als 1.500 weitere Personen einen Sitz im Konvent beanspruchen: Baronets, Hochgeweihte und Delegierte von Stadtbezirken mit Friedensgerichtsbarkeit sowie



alle Kronbeamten. Von diesen ist jedoch selten mehr als ein Zehntel vertreten, um zuzuhören oder angehört zu werden. Jedes stimmberechtigte Mitglied des Hauses hat das gleiche Gewicht bei Abstimmungen; eine einfache Mehrheit genügt außer im Falle der *Vorladung* (s.u.).

Das Haus zerfällt zwanglos in mehrere Parteiungen von Mitgliedern, die ähnliche Ansichten pflegen und deshalb auf den Bänken des Konvents benachbart Platz nehmen: Die *Loyalisten* als größte Gruppe stehen für eine vorsichtige Erweiterung des Reichs, vor allem durch den Handel, und eine gerechte Herrschaft durch aufgeklärte Monarchen. Sie pflegen einen vernünftigen Patriotismus und sind der Krone, der Hesinde-Kirche und der *Harbaliom Bosparani* (**215A**) sehr verbunden. Die *Rondrianer* dagegen betonen traditionelle Werte wie Ritterlichkeit, Tapferkeit und Wehrhaftigkeit und geben damit die vorherrschende Meinung des Landadels wieder, der seine Vorrechte gegen den Horashof und gegen die Metropolen zu verteidigen sucht. Die *Libertarier* als dritte große Kraft propagieren den Vorrang von Talent vor Geblüt und treten für den Freihandel und die Selbstbestimmung der Städte ein. Viele Libertarier stehen dem *Bund der Freidenker* (**216B**) nahe, was sie immer wieder ins Visier der staatlichen Ordnungshüter rückt. Daneben gibt es einige kleinere, politisch weniger bedeutsame Gruppierungen wie etwa die kriegstreiberischen *Murakianer*, die sich immer noch nach den Grenzen von '42 Murak' zurücksehnen – dem Jahr der größten Ausdehnung des Alten Reichs (17 v.BF).

Befugnisse des Edlenhauses:

● *Anhörung*: Das Edlenhaus muss vor Beschlüssen zur Steuererhebung und zur Thronfolge (die beide im Haus der Fürsten gefällt werden) angehört werden. Die Debatten dienen den Fürsten und der Krone nicht nur als Quell wertvoller Ideen, sondern auch als Maß der öffentlichen Meinung und damit der Gefahr von Widerständen und Unruhen.

● *Initiative*: Das Haus kann eine Maßnahme, ein Gesetz oder ein Vorhaben ausarbeiten und dem Haus der Fürsten zur Beratung vorlegen. Der Entwurf muss dazu zunächst die Mehrheit der Stimmen der Edlen auf sich vereinigen. Auch wenn die wenigsten Vorschläge der Edlen ohne Änderungen akzeptiert werden, erzwingt das Haus damit zumindest eine öffentliche Stellungnahme des Hochadels und der Krone zu einem gegebenen Anliegen, wobei eine rigorose Ablehnung zu Ansehensverlust führen würde.

● *Ernennung*: Das Haus ernennt auf Vorschlag der Kronräte die höheren Kronbeamten (siehe S. 81). Ein abgelehnter Kandidat kann erst wieder vorgeführt werden, wenn dem Haus zwischenzeitlich eine Alternative angeboten wurde.

● Das Haus kann gegen einen Kronbeamten, selbst einen Kronrat, Anklage wegen Amtsmissbrauchs, Veruntreuung oder Verrats erheben. Dieser Vorgang wird *Vorladung* genannt, doch der eigentliche Prozess wird nicht im Haus der Edlen, sondern vor den kaiserlichen Kammergerichten geführt. Für eine Vorladung sind zwei Drittel der Stimmen notwendig.

● Die Mitglieder des Hauses haben das Recht auf *Immunität* während der Sitzungen; sie dürfen also nicht mitten in einer Diskussion oder Abstimmung verhaftet werden, selbst wenn sie Gedanken äußern, die ihnen außerhalb der Konventshalle untersagt sind. Dies verleitet zu mitunter hitzigen Debatten.

● *Petitionen* aus dem Volk oder dem Niederadel werden üblicherweise an einen Delegierten gerichtet, der sie im Haus der Edlen zu Gehör bringt.

Das Haus der Fürsten

Jeder Comto von eigenem Recht verfügt über Sitz, Wort und Stimme im Haus der Fürsten; die Kronräte und die Kirchenfürsten dagegen nur über Sitz und Wort (siehe S. 75). Ein Kronbeamter, der zum Comto auf Lebenszeit ernannt wurde, verfügt immerhin noch über einen Sitz; ebenso die Vizekönigin im Südmeer (und weitere Hochadlige aus den Kolonien, sofern sie sich nach Vinsalt bemühen). Der Horas darf allenfalls als Gast – und nur mit Zustimmung des Hauses – an den Sitzungen teilnehmen (und nicht selbst abstimmen, gleich wie viele Fürsten- und Grafentitel er auch halten mag).

Die weniger als 30 stimmberechtigten Mitglieder des Hauses besitzen zusammen 100 Stimmen, die nach den relativen Beiträgen zum Steueraufkommen der Staatskasse verteilt werden. Diese halbjährlich überprüfte und vom Comto Schatzkanzler beeidete Zuteilung sichert die Einnahmen der Krone: Denn wer auf der großen Bühne mitbestimmen möchte, muss seinen Beutel öffnen und Abgaben entrichten. Auch ist dies ein Ansporn zu besserem Wirtschaften – oder zur Gebietserweiterung auf Kosten anderer Fürsten. Allerdings kennt das System Schranken: Jeder Comto von eigenem Recht erhält mindestens eine Stimme. Das Verhältnis der Stimmen spiegelt also nicht genau das Ausmaß der Abgaben der reichen Republik Belhanka gegenüber einem verarmten Grafen aus dem Wilden Süden wieder.

Dennoch gibt es zehn große Mächte, die fast zwei Drittel der Stimmen im Haus der Fürsten kontrollieren: der *Seekönig der Zyklopeninseln*, der *Fürst von Vinsalt*, die *Fürstin von Drôl*, der *Herzog von Methumis*, der *Herzog von Grangorien*, der *Erzherrscher von Arivor*, die *Marchesa von Chababien*, die *Gräfin von Bethana*, die *Republik Belhanka* und die *Freie Stadt Grangor*. Diese können mit Fug und Recht als die **Entscheidungsträger des Reichs** angesehen werden. Man beachte, dass die Stadt Grangor und der Herzog von Grangorien getrennt abstimmen dürfen und jeweils erheblichen Einfluss genießen. Dahingegen ist es der Archontin von Pailos nicht gestattet, gegen ihren nominellen Oberherrn, den Seekönig, abzustimmen – sie darf sich allenfalls der Stimme enthalten (mehr zur politischen Struktur des Inselkönigreichs auf S. 185).

Befugnisse des Fürstenhauses:

● *Gesetzgebung*: Wer Sitz und Wort besitzt, darf eine Maßnahme, ein Gesetz oder ein Vorhaben ausarbeiten und dem Haus der Fürsten zur Beratung vorlegen. Stimmt die einfache Mehrheit der Fürsten dem Vorschlag zu, wird der Entwurf dem Monarchen vorgelegt. Der Kaiser kann die Verordnung durch sein Siegel in Kraft setzen oder seine Zustimmung verweigern und die Angelegenheit zur erneuten Beratung zurückgeben; damit riskiert er jedoch den Unmut seiner Lehnsleute bis hin zum Aufruhr.

● *Besteuerung*: Die Einrichtung neuer oder außerordentlicher Steuern benötigt die Zustimmung des Hauses, ebenso die Verteilung der

Zur Person: Arn Dholano, Delegierter von Clameth

Einer der bekanntesten Redner im Haus der Edlen ist Arn Dholano (*1004, 1,63 Schritt, untersetzt, schwarzes Haar, Stirnglatze, grüne Augen, vor Eifer strahlend). Der Geweihte der Tsa vertritt seit 1030 BF die Landstadt Clameth im Konvent. Eine Schönheit ist er wahrlich nicht, und dies hat ihn seit frühester Kindheit gelehrt, seine Schlagfertigkeit als Schild und Waffe einzusetzen. So gibt es etwa keine Bemerkung über seine geringe Körpergröße, die Arn nicht mit lautem Konter in einen Sieg verwandeln kann.

Politisch strebt er danach, das Wohl aller Horasier ungeachtet ihres Standes zu mehren. Auch wenn er es als seine Pflicht sieht, kühnste Reformen vorzuschlagen, ist Arn erfahren genug, um einen Kompromiss zu akzeptieren, der heute schon Wirklichkeit werden kann. Im Unterschied zu vielen Tsa-Dienern arbeitet er äußerst beständig auf schrittweise Neuerungen hin. Im Konvent sitzt er häufig bei den Libertariern, während die Rondrianer ihm unversöhnlich gegenüberstehen. Arns politische Pläne und seine spitze Zunge schaffen ihm immer wieder Feinde. Vorsichtigere Freunde könnten Helden bitten, Arn zu beschützen oder seinen Hals aus der Schlinge zu ziehen.



Staatseinnahmen auf die Hofhaltung des Monarchen und die einzelnen Kronämter. Außerdem legt das Haus die Ein- und Ausfuhrzölle an den Reichsgrenzen fest, die einzuziehen Aufgabe der örtlichen Machthaber ist. Der Kaiser kann sich über diese Entschlüsse nicht hinwegsetzen.

● *Thronfolge*: Mit einer Mehrheit von drei Vierteln der Stimmen kann das Haus ein Mitglied der Dynastie Firdayon in der Thronfolge aufwerten oder davon ausschließen.

● *Ernennung*: Das Haus ernennt auf Vorschlag des Monarchen die Kronräte (siehe unten). Diese Bestätigung des kaiserlichen Wunsches erfordert die einfache Mehrheit. Ein abgelehnter Kandidat kann erst wieder vorgeführt werden, wenn dem Haus zwischenzeitlich eine Alternative angeboten wurde.

Der Südaventurien-Rat

Ein besonderes Gremium ist der *Südaventurien-Rat*, der für alle Kolonien des Horasreichs südlich von Drôl zuständig ist (siehe S. 99). Dieser tagt in Belhanka gewissermaßen als ständiger Ausschuss des Kronkonvents, der die sieben Räte auf Vorschlag des Kaisers ernennt (wobei ein Kandidat eine Mehrheit in beiden Häusern erreichen muss). Erster Südaventurien-Rat und damit Vorsitzender der Kommission ist derzeit *Comto Ascanio Numataupo* (S. 163). Die übrigen Ratssitze werden zumeist von Patriziern aus Belhanka und Methumis eingenommen. Der Rat entscheidet über Expeditionen, Entdeckungsfahrten und Nachschub für die Kolonien, verschifft Sträflinge und Siedler gen Süden und legt die Einfuhrzölle auf exotische Luxuswaren fest, von denen der Horashof direkt profitiert. Da jedes Ratsmitglied persönlich an den Zolleinnahmen beteiligt ist (mit einer Jahressumme von 500–5.000 Dukaten), sind die Sitze sehr begehrt. Großes Interesse an den Kolonien zeigen die Nutznießer, namentlich der Kaiser, seine Räte und die im Südmeerhandel aktiven Städte. Eine Stadt im Landesinneren sieht dagegen kaum einen Kreuzer von den Eroberungen der Krone im Süden – und sieht deren Nutzen allein in strategischen Vorteilen und gesteigerter Weltgeltung.

Der Rat kontrolliert außerdem die Arbeit der *Vizekönigin Nandora ya Strozza* (Beschreibung siehe **Meridiana 189** und **Questadores 35**), die ansonsten völlig eigenständig Militär, Wirtschaft und Justiz der Kolonien handhaben kann und dazu vom Horas königgleiche Vollmachten erhalten hat. Die jährlichen Rechenschaftsberichte der Vizekönigin werden in Belhanka genau gelesen, in jedem fünften Jahr muss sie sich sogar persönlich dorthin begeben und vor dem Rat verantworten.

Der Kronrat

Die höchsten Amtsträger des Reichs sind die Mitglieder des Kronrates, die für die Dauer ihrer Amtszeit alle Privilegien eines Comto von eigenem Recht genießen – und nach ihrem Ausscheiden aus dem Staatsdienst immerhin noch bis zu ihrem Lebensende Comti ehrenhalber bleiben. Wer der Sonne so nahe steht, verbrennt sich leicht: Die Geschichte kennt viele Namen von Kronräten, deren Amtszeit jäh mit ihrem Tod endete, weil sie wegen Hochverrats exekutiert wurden. Andere wurden auf ihre Güter verbannt oder in einen entlegenen Winkel des Reichs fortgelobt, nachdem sie das Missfallen des Monarchen erregt hatten.

Dennoch entbrennt im Kronkonvent, der die Kronräte auf Vorschlag des Kaisers ernennt, bei jeder Vakanz ein Ringen um dieses Amt: Denn die Mitgliedschaft im *Geheimen Kronrat vom Kranze Horas'* (so der volle Name) bringt nicht nur großen Einfluss auf die Staatsgeschicke mit sich, sondern auch üppige Pfründe. Die Comtessa Großadmiralin etwa erhält einen Teil aller Strafgelder und Beschlagnahmungen aus Seeblockaden, vom Strandgut und von allen Prisen, die von Freibeutern im Namen der Krone aufgebracht werden. Der Comto Seneschall dagegen verdient einen kleinen Betrag an allen Tee-Importen, was sich wegen des großen Umsatzes zu einem hübschen Sümmchen rechnet. Insgesamt belaufen sich die jährlichen Einnahmen eines Kronrats aus seinen Begünstigungen auf 1.000 bis 10.000 Dukaten!

Jeder Kronrat schwört einen persönlichen Treueid auf die Person des Kaisers und die Souveränität des Horasreichs, worauf er als äußeres Zeichen die schwere goldene Amtskette erhält. Von nun an ist es seine höchste Pflicht, den Horas in allen Belangen zu beraten. Die Kronräte unterbreiten Verträge und Gesetzestexte (die durch Siegel und Unterschrift des Kaisers zum Dekret werden), erörtern Feldzugspläne und Rechtsstreite genauso wie Sondersteuern. Auch dienen sie bei Bedarf als oberste Feldherren und Gouverneure der Krone. Als Mitglieder des Kronkonvents obliegt es den Kronräten, die Wünsche ihres Gebieters Wirklichkeit werden zu lassen und dafür, wo es notwendig ist oder nützlich scheint, die Zustimmung der Delegierten einzuholen. Darüber hinaus hat jedes der normalerweise neun (in Krisenzeiten zehn) Mitglieder des Kronrates besondere Aufgaben, die nachfolgend beschrieben werden.

Die Kronräte

Dem **Comto Geheimsiegelbewahrer** (derzeit: *Amaldo Ravendoza*) ist das Geheimsiegel anvertraut, das persönliche Zeichen des Monarchen, mit dem dieser Erlässe vorsigniert, bevor sie in der Kanzlei gegengezeichnet und mit dem Großen Staatssiegel bekräftigt werden. Der Comto Geheimsiegelbewahrer begleitet daher den Souverän auf allen Reisen und ist meist ein versierter Diplomat. Seine Vertrauten sind die *Privatsekretäre* Seiner Imperialen Majestät. Ferner unterstehen ihm die *Horcher*: ein Spitzelnetz aus Zuträgern am Kaiserhof, in der Verwaltung, in der Armee und – so munkelt man – selbst in anderen Reichen. Der Comto Geheimsiegelbewahrer ist stets *Marschall des Ordens vom Goldenen Adler* und hat damit Zugriff auf eine kleine schlagkräftige Truppe, mit der er schnell gegen Verschwörungen, über die ihn die Horcher informieren, vorgehen kann (siehe S. 97).

Der **Comto Großsiegelbewahrer** (derzeit: *Adilron ay Oikaldiki*) ist der Kanzler des Horasreichs und trägt den Beinamen *Hüter des kaiserlichen Gewissens*. In seiner Obhut befindet sich das Große Staatssiegel, mit dem alle offiziellen Dokumente beglaubigt werden. Ihm unterstehen das Archiv und die zwei Dutzend *Kronsekretäre*, die als Fachleute bestimmte Aufgabenbereiche betreuen und denen wiederum eine große Zahl von Amtsschreibern zuarbeitet. Zu seinem Gefolge gehört auch der *Protonotar*, der die Beschlüsse des Kronrates ausfertigt. Als Hausherr der Konventshalle zu Vinsalt unterhält der Comto Großsiegelbewahrer eine Schar Wachen und Diener.

Die **Comtessa Camerlenga** (derzeit: *Bellatrix Aralzin*) verwaltet die Privatschatulle des Monarchen, aus der sie auch mit Unterstützung einiger *Almoseniere* die Zuwendungen des Kaisers an Bedürftige, Kirchen und Schulen betreut. Vermutlich kommt ihr deswegen auch die höchst illustre und meist angenehme Aufgabe zu, verdächtige Druckwerke sowie alle Theater- und Opernhäuser zu zensieren. Die *Inspizienten* der Comtessa (kaum ein Dutzend für das gesamte Horasreich) untersuchen Aufführungen auf etwaige staats- oder glaubensgefährdende Elemente und können Stücke absetzen sowie Häuser ganz oder zeitweise schließen. Umgekehrt gilt ihr Wort als gute Empfehlung bei Hofe. Viele Bühnen und Verlage erkaufen sich die Gunst der Beamten mit Geschenken und Bevorzugungen, während Raubdrucker und Aufrührer möglichst unerkannt bleiben.

Der **Comto Schatzkanzler** (derzeit: *Vilemon Kantra*) verwaltet hingegen die Staatskasse und steht dem Schatzamt vor, das mit dem Eintreiben der Gelder beschäftigt ist, die den anderen Kronämtern anvertraut und dort ausgegeben werden. Außerdem hat er die Aufsicht über die kaiserliche Münze zu Vinsalt. Die wichtigsten Gefolgsleute des Comtos sind der *Erste* und der *Zweite Schatzmeister*, die nur gemeinsam Zugriff auf die Schatzkammer haben, und der *Recalculator*, der alle Abrechnungen prüft. Ihnen dienen etliche Steuereintreibern, Schatzgardisten, Metallurgen, Prospektoren, Säckelmeistern und Zollinspektoren.

Der **Comto Iustitiar** (derzeit: *Eolan Berlînghan, Herzog von Methumis*) übernimmt nur bei Hochverratsprozessen gegen ein Mitglied des Hochadels den Vorsitz in der *Eisernen Kammer*, dem Staats- und



Schwurgericht des Horasreichs. Andere Klagen gegen Hochadlige werden von den sechs *Suprematen* (den Hoherichtern, die zumindest Comti auf Lebenszeit sein müssen) ohne sein Beisein verhandelt. Ferner stehen ihm die zwölf *Assessoren* des für Berufungen zuständigen *Kassationshofes* zur Seite sowie der *Kronanwalt*, der im Namen des Monarchen Klage erhebt, wenn Kaiserrecht gebrochen wurde. Ein Spezialist für Scheidungsfragen und Erbrecht ist dagegen der *Proctor*, dessen Gutachten selten angezweifelt werden.

Der **Comto Seneschall** (derzeit: *Urras von Malur*) ist nicht nur Herr der zahlreichen *Herolde* und ihrer *Persevanten* (Stellvertreter, etwa wie Knappen für einen Ritter), sondern auch *Erster Wappenkönig* und Hüter des *Almanach de Bomed*, wie das Verzeichnis der vornehmen Geschlechter des Horasreichs heißt (kurz "der Bomed" genannt). Sein Amtsname als Wappenkönig ist *Aquilon*, seine Stellvertreter (zweiter und dritter Wappenkönig) firmieren als *Pavo* und *Dolphini* – und diese drei Namen stehen auf jeder Wappenurkunde neben dem Siegel desjenigen, der den Titel verleiht. In Fällen von Wappenmissbrauch oder Titelanmaßung bilden die drei Wappenkönige das *Heraldische Tribunal*, das als Freigericht fungiert. Das Tribunal entscheidet auch strittige Fragen der Genealogie und erlangt daher bei unsicheren Erbfällen große Bedeutung, wenn ein Rechtsnachfolger für eine scheinbar erloschene Linie gesucht wird.

Der **Comto Marschall** (derzeit: *Maldonaldo da Brasi*) vertritt den Horas in seiner Eigenschaft als oberster Feldherr des Reichs. Unterstehen ihm in Friedenszeiten nur die Kronregimenter, so befehligt er im Krieg den gesamten Heerbann des Horasreichs, der zudem aus den Aufgeboten der Adligen, den Milizen der Städte und vor allem aus Söldnereinheiten besteht (siehe S. 87ff.). Der Comto Marschall bildet gemeinsam mit dem Comto Seneschall und der Comtessa Connetable das *Ehrengericht*, die höchste weltliche Autorität in Fragen der persönlichen Ehre (siehe S. 33). In Kriegszeiten klärt das Gericht auch Streitfälle um die Höhe von Lösegeldern oder um die Aufteilung der Beute.

Die **Comtessa Connetable** (derzeit: *Erlgard von Firdayon-Bethana*, die Gattin des Protectors) hat Zuständigkeiten, die weit über ihre historische Aufgabe hinausgehen, nämlich die Versorgung der Kavallerie mit Pferden sicher zu stellen. In ihren Amtsbereich fällt allgemein die Provision der Horaslegion (Ausrüstung, Verpflegung und Quartierung, auch im Felde), der Bau und Erhalt von Festungen sowie der Unterhalt, Ausbau und Schutz der Kronstraßen. Um Verbrechen zu verfolgen, die auf einer dieser Straßen begangen werden und damit kaiserliches Recht verletzen, wurde 801 BF die *Connetablia Vetera* gegründet, eine Truppe von Veteranen des Heeres, ergänzt um einige Rechtsgelehrte. 868 BF wurde diese um die *Connetablia Criminalis Capitale* ergänzt, die noch heute für Kapitalverbrechen in der Stadt Vinsalt zuständig ist (siehe S. 126). Beide Einheiten haben auch den Auftrag, nach Fahnenflüchtigen zu fahnden und Ungereimtheiten bei Duellen zu untersuchen. Die Comtessa Connetable ernennt außerdem die Aufseher der kaiserlichen Gefängnisse (mit Ausnahme von *Burg Naumstein*, die dem *Orden vom Goldenen Adler* gehört).

Die **Comtessa Großadmiralin** (derzeit: *Daria Quent, des Kaisers Admiralin*) vertritt den Kaiser bei Kriegen zur See. Sie hat den Vorsitz im *Rat der Admiralität*, der im *Domizil der zwölf Meere* zu Grangor tagt. Der Rat lenkt die Flotte und fungiert als oberster Gerichtshof für Seerecht, Meuterei und Piraterie. Als kaiserlicher Admiralin untersteht der Comtessa zudem eine Flottille der schlagkräftigsten Schiffe des Reichs (siehe S. 88).

Ein **Comto Protector** (derzeit: *Ralman von Firdayon-Bethana, Fürst von Vinsalt*) wird nur unter besonderen Umständen berufen, etwa wenn der Monarch minderjährig oder durch Krankheit oder Gefangennahme handlungsunfähig ist. Denn der Rang eines Protectors, auch *Mund des Kaisers* genannt, besitzt kaisergleiche Macht. Er steht dem Kronrat anstelle des Comto Großsiegelbewahrers vor, sein Wort hat kaiserliche Autorität, während der Monarch den Sitzungen des Rates allenfalls als Gast beiwohnt und Vorschläge oder Bedenken äußern kann. Im *Frieden von Arivor* am 27. Praios 1030 BF wurde Fürst Ralman zum Protector ernannt, um das Reich bis zur Volljährigkeit des Horas am 19. Tsa 1040 BF zu regieren. Das *Kaiserliche Semaphorie-Regiment* (vormals im Marschallsamt) ist ihm direkt unterstellt und damit die Kontrolle über den schnellsten (nichtübernatürlichen) Nachrichtenweg.

Die Verwaltung

Auch wenn einige Kronräte ihren Amtssitz am Horashof haben (Geheimsiegelbewahrer, Camerlenga) und die Admiralität in Grangor tagt, befindet sich der Großteil der Verwaltung in Vinsalt: die Kronsekretariate, das Staats-Archiv, die Schatzkanzlei, die Kammergerichte und die Connetablia. Die höchsten Amtsträger der Verwaltung werden auf Vorschlag des zuständigen Kronrats vom Haus der Edlen ernannt: die Kronsekretäre, die Kammerrichter, der Kronanwalt, die beiden Schatzmeister des Schatzamtes, der Recalculator, die Colonelli der Horaslegion, die Commandanten der Connetablia und die Inspizienten sowie der zweite und dritte Wappenkönig.

Wer eine dieser Positionen erlangt, kann die Aufmerksamkeit der Krone und des Konvents erregen und sich für andere Aufgaben oder höhere Würden qualifizieren. Gelegentlich wird auch ein verdienter Amtsträger 'zweiten Ranges' vom Kaiser in den Stand eines Comto auf Lebenszeit erhoben.

Die Kronämter im Spiel

Die Mitgliedschaft im Kronrat erhebt eine Person in eine fürstengleiche Stellung (oder verleiht einem Fürsten noch mehr Macht). Betrachten Sie daher jedes Kronamt als 'Provinz' des jeweiligen Kronrats und die ihm unterstellten Kronbeamten als sein Gefolge, mit dem er nicht nur die Interessen des Monarchen vertritt, sondern auch seine persönlichen Ziele verfolgt und gegen seine Amtskollegen intrigiert. Die allermeisten Kronbeamten verstehen sich zuvorderst als loyale (wenn auch ambitionierte) Helfer des Kronrats, dem sie zuarbeiten und der sie auch entlassen kann.

Als Spielleiter können Sie diese Posten benutzen, um Amtsadlige nach Ihren Wünschen zu platzieren. Das lebhafte Geschacher im Edlenhaus anlässlich einer Vakanz mag zudem Aufhänger oder Hintergrund eines Abenteuers sein, bei dem verschiedene Parteien versuchen, 'ihren' Mann oder 'ihre' Frau im Machtbereich eines gegnerischen oder missliebigen Kronrats in Stellung zu bringen.

Auftretende Probleme werden bevorzugt 'im Hause' gelöst, ohne andere Kronämter hinzuzuziehen, zumal es an den Grenzen der Amtsbereiche gelegentlich zu Kompetenzstreitigkeiten kommt. Keine Behörde genießt eine universelle Vollmacht. In der täglichen Arbeit stoßen die Beamten häufig auf Beschränkungen, etwa durch Privilegien oder lokale Sonderverordnungen in den recht eigenständigen Stadtherrschaften des Reichs. Zur Erreichung ihrer Ziele müssen die Kronbeamten mehr auf diplomatisches Geschick als schiere Staatsgewalt zurückgreifen. Erschwert wird diese Aufgabe durch die (angesichts der Größe des Horasreichs) geringe Zahl der Beamten – und der Kronkonvent beäugt misstrauisch jede Aufstockung der 'Vinsalter Administration'.

Für Ihr Spiel bestimmen Sie das Ausmaß der Verwaltung, ihre Rechte vor Ort und die Freigiebigkeit, mit der Amtshilfe zwischen konkurrierenden Ämtern gewährt wird. Dadurch können Sie den Einfluss der Staatsspitze auf Ihre Spielwelt steuern und gegebenenfalls von Abenteuer zu Abenteuer anpassen.



Persönlichkeiten im Kronrat

212B

Ralman von Firdayon-Bethana, Comto Protector, Fürst von Vinsalt

Der Protector (*996, 1,83 Schritt, braune Haare, blaues rechtes Auge, das linke fehlt, kraftvoll, wildniserfahren, vollendeter Stratege) trägt außerdem die Titel eines Prinzen von Geblüt, Fürsten von Vinsalt, Grafen von Illstan und Barons von Aldyra. Als Heerführer zeichnete sich Ralman bereits im Krieg gegen die Thorwaler 1023–1026 BF aus. Als seine Flotte von den thorwalschen Drachenschiffen immer weiter gen Norden abgedrängt wurde, musste er im Gjalskerland überwintern – und setzte den Kampf im Frühling zu Lande fort. Sein Kampfesmut gewann sogar den rauen Nordleuten Respekt ab. Seitdem wird



er stets von dem hünenhaften Gjalsker-Krieger *Struan bren Dundoch* (*1000, roter Bart und Glatze, Wolfspelz, 'Barbarenwaffen') aus der Sippe Alrudhs begleitet, der Ralman sein Leben verdankt. Aufgrund seiner Fähigkeiten, Verbindungen und Ländereien wurde Ralman im Thronfolgekrieg zum militärischen *Königsmacher*, ohne selbst nach der Krone zu greifen. Nun ist er als Protector, Kronprinz und Fürst von Vinsalt der mächtigste Mann des Reichs und hat sich längst daran gewöhnt, dass immer wieder Feinde seine Ermordung planen. Auf viele Untergebenen wirkt er unnahbar, und nur wenige können dem taxierenden Blick seines Auges standhalten. Er schätzt klare Worte und Mut, nicht nur bei Kriegern, und die Familie geht ihm über alles. Doch ist er es als großer Feldherr gewohnt, im Zweifelsfall binnen Minuten über Tod und Leben zu entscheiden, und wer seinem Urteil nicht genügt, lernt alle Härte und unbarmherzige Strenge kennen, zu der er fähig ist. Daher gibt es nur wenige in Vinsalt, die den Protector lieben, auch wenn er mit kluger Hand regiert. Und sowohl seine erbittertsten Gegner als auch seine fanatischsten Anhänger glauben, dass er 1040 BF die Macht nicht aus der Hand geben wird ...

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, CH 16, KK 16; Eisern
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 16, Orientierung 17, Kriegskunst 20, Staatskunst 16, Geographie 14
Sonderfertigkeiten: Ralman bevorzugt im Kampf die Streitaxt, ist aber auch im Umgang mit Schwert und Säbel geübt. Er beherrscht u.a. die SF *Kampf im Wasser*, *Befreiungsschlag*, *Gegenhalten* und *Rüstungsgewöhnung III* sowie mehrere unterschiedliche Geländekunden, aus denen er als Feldherr großen Nutzen zieht.

Erlgard von Firdayon-Bethana, Comtessa Connetable

Die Lieblingsnichte des (selbst kinderlosen) legendären Marschalls *Folnor Sirensteen von Irendor* ist seit vielen Jahren glücklich mit ihrer großen Liebe Ralman verheiratet und hat vier Kinder zur Welt gebracht. Wer vermutet, sie sei durch den Protector in den Kronrat gelangt, irrt jedoch: Erlgard (*997, 1,74 Schritt, kastanienbraune Locken, schlank trotz vier Geburten, Efferd-Anhängerin, pragmatisch und direkt, raucht feine Cigarillos) trat nach dem Besuch der Kriegerschule in Neetha dem Stab ihres Oheims bei und wurde aufgrund ihres Organisationstalents bereits 1022 BF zur Connetablen berufen. Als erfahrene Kennerin der Staatsgeschäfte ist Erlgard eine große Stütze ihres Mannes. Sie genießt jede Bootsfahrt und jeden Opernbesuch im Familienkreis, auch wenn die Sorglosigkeit früherer Tage verloren scheint. Erlgard verabscheut Duelle und Fehden als Akte privater Willkür und würde diese am liebsten komplett untersagen – Vergehen gegen die existierenden Regeln werden daher von der Connetablia gnadenlos verfolgt.

Maldonaldo da Brasi, Comto Marschall, Baron von Castarosa

Wie sein Großvater Diomedo, ein verarmter Cavalliere, und seine Mutter Olynthe führte auch Maldonaldo (*985, Statur wie ein Bulle, üppiger schwarzer Vollbart mit grauen Strähnen, vergoldete und edelsteinbesetzte Stahlprothese anstelle der rechten Hand) zeit seines Lebens Söldner als Condottiere in die Schlacht. Mit der *Schwarzen Compagnie* der *Yaquirtaler Pikeniere* erwarb er sich an der Seite Ralmans großen Ruhm in den letzten Kriegen und wurde dafür von ihm zum Baron erhoben. Das erfolgreiche Gespann führen sie nun als Protector und Marschall fort, doch fühlt sich Maldonaldo unwohl in seiner neuen Rolle, in der er auf Augenhöhe mit einigen ehemaligen Auftraggebern verhandeln muss. Die Vorzüge seines Amtes lebt er dagegen offen aus: Der Veteran wirft mit Gold nur um sich, was ihn zum Liebling alter Kameraden, hübscher Kurtisanen und gerissener Scharlatane macht.

Daria Quent, Comtessa Großadmiralin, des Kaisers Admiralin

Daria (*975, kurze graue Locken, kräftiges Kinn, robust, lautstark wie eine Bootsfrau) wuchs ohne einen Vater auf, denn der später als Großadmiral berühmte *Gilmon Quent* (siehe **Efferd 164f.**) war 977–994 BF im Güldenland verschollen. Während ihre Mutter, eine Festumer Reederstochter, erneut heiratete und sich von der See abwandte, gab Daria sich nicht geschlagen. Als ihr Vater zurückkehrte, hatte sie bereits die Navigatorenschule absolviert. Später folgte sie ihm in die Kriegsflotte des Horasreichs, befehligte fünf Jahre lang die Zyklopenflotte und zuletzt die Reserve bei der Seeschlacht von Phrygaios. Daria hat sich ein bodenständiges Wesen erhalten und urteilt mit der gleichen Gerechtigkeitsliebe über Mannschaft wie Offiziere. Ihre Schimpftiraden über die "feinen Herren Admiräle" *Dorian ter Broock* und *Praiokles Aleistos* sind legendär – insbesondere der adelsstolze Zyklopäer bringt sie regelmäßig in Rage.



Urras von Malvr, Comto Seneschall, Baron von Malvr, Herr von Hohensteyn und Corden

Der Erbe eines kleinen Ritterguts am unteren Sikram hat es weit gebracht, und sein Ehrgeiz scheint maßlos. Der Comto (*982, lange blonde Mähne, verschwenderische Kostüme, eitel, willkürlich) ist ein Meister im Knüpfen und Ausnutzen persönlicher Kontakte. Leider verspielt sich er sich seine Chancen immer wieder durch unkluge Bündnisse und Affären mit den falschen Frauen. Urras ist ein Opportunist, der die Parteien noch schneller wechselt als die Betten, und immer in irgendwelche Intrigen verstrickt. Privat ist er gerade wieder auf der Suche nach einer Gemahlin, die seinen Einfluss erweitert – dabei hat Urras bereits acht Kinder aus drei (geschiedenen) Ehen, die letzte davon mit einer Cosseïra.



Adilron ay Oikaldiki, Comto Großsiegelbewahrer, Baronet

Der Großonkel der jungen Marchesa von Chababien ist dem Kaiser für einen Oikaldiken ungewöhnlich loyal verbunden. Seit dem frühen Tod seiner Frau 999 BF lebt Adilron (*975, streng zurückgekämmtes weißes Haar, schmales Gesicht, hervorstechende dunkle Augen, meist hochgezogene Augenbrauen) für die Staatsgeschäfte und diente bereits als Gesandter in Khefu, Khunchom und Gareth. Adilron ist der Inbegriff von Cortesia und Sprezzatura; sein Aussehen ist stets tadellos, seine Haltung aufrecht und seine Miene unlesbar. Der Comto lächelt nur selten, teilt aber mit beißendem Sarkasmus Tadel aus. Seine einzige Schwäche scheint eine Vorliebe für gediegen aussehende, aber edel geschneiderte Gewänder in gedeckten Farben zu sein, die er aus Belhanka bezieht.

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17;
Arroganz 10, Zeitgefühl
Herausragende Talente: Fechtwaffen(Stockdegen) 13(15), Selbstbeherrschung 14, Etikette 17, Überzeugen(Einzelgespräch) 16(18), Staatskunst 19, Rechtskunde 16
Sonderfertigkeiten: mehrere *Kulturkunden*, *Gedankenschutz*, *Schnellziehen*, *Gezielter Stich*

Bellatrix Aralzin, Comtessa Camerlenga, Baronin von Piastinza

Die designierte Erbin der Grafenkrone von Bethana übt im Kronrat das politische Geschäft. Mit dem typisch aralzinschen Eigensinn bestand Bellatrix (*1005, langes braunes Haar, bildhübsch, wird deswegen gerne unterschätzt und nutzt das zu ihrem Vorteil, kleiner Magierstab mit Elfenbeinintarsien) darauf, ihre magische Grundausbildung unter falschem Namen ausgerechnet in Bethana zu absolvieren, um dann an in Methumis zu studieren. Es geht das Gerücht, die Comtessa habe dort ein ausschweifendes Liebesleben geführt, bevor sie *Valnor di Yaladan* traf, einen Adepten aus altem Patriziergeschlecht, und ihn 1030 BF ehelichte. Noch im selben Jahr wurde ihr Sohn *Brandoval* geboren, 1032 BF die Tochter *Lamea*. Bellatrix sieht damit ihre dynastischen Pflichten erfüllt und genießt ihre Position als Kronrätin. Ihre analytischen Fähigkeiten und der IMPERSONA kommen ihr sehr zupass, um bei Hoffesten oder Bühnenveranstaltungen unauffällig Nachforschungen anzustellen.

Vilemon Kantra, Comto Schatzkanzler

Vilemons vier Großeltern stammen aus Brabak, Fasar, Punin und Riva – und das macht ihn nach eigenen Worten zu einem "Bunten Hund". Das Schoßtier hat sich Vilemon (*983, sanfte Augen, kurze platinblonde Haare, sorgfältig gestutzter Bart, sehr kontrollierte Gesten, exzellenter Redner) mit dem für ihn typischen Augenzwinkern auch zum Wappen erkoren, als er geadelt wurde. Dabei ermöglichte dem Sohn erfolgloser Abenteurer ursprünglich nur ein Stipendium Königin Amenes den Besuch einer höheren Schule. Danach durchlief Vilemon alle Stationen des Staatsdienstes: von der Marktaufsicht in Kuslik über die Jagd auf Schmuggler am Phecadi bis in die Schatzkanzlei. Als 1028 BF der Schatzkanzler ganze 100.000 Dukaten veruntreute, berief man zu seinem Nachfolger Vilemon, der zwischenzeitlich die Weihen des Nandus empfangen hatte. Da er sich aus eigener Kraft hochgedient hat, kennt er nicht nur die Probleme seiner Untergebenen, sondern auch mehr Geheimnisse des Schatzamtes als jeder andere. Eine besondere Freude bereitet ihm das Ersinnen von Sicherheitsmaßnahmen für die Schatzkammer. Seinen Feinden ist Vilemons Vorliebe für Tavernen mit abenteuerlustigem Publikum verdächtig.

Hardo Berlînghan, Baron von Olbris

Der Comto Iustitiar, Herzog *Eolan IV. Berlînghan* von Methumis, ist auf S. 169 beschrieben. Im Kronrat vertritt ihn meist sein Neffe Hardo (*1008, brauner Lockenschopf, hoch aufgeschossen, stets gut gelaunt, Vorliebe für Raufdegen und verwegene Hüte). Hardo ist klug und gebildet, lässt sich in seiner jugendlichen Kühnheit jedoch gelegentlich dazu hinreißen, auf eigene Faust Ermittlungen anzustellen und Schnüffler zu beauftragen, wenn ihm in einer Rechtssache etwas seltsam erscheint. Darüber hinaus sucht er unter den Edeldamen Vinsalts nach einer passenden Gemahlin. Sein Oheim lässt ihn schmunzelnd gewähren und studiert sorgfältig jedes Urteil der Eisernen Kammer und des Kassationshofes.

Der **Comto Geheimsiegelbewahrer** *Amaldo Ravendoza* und seine Ritter vom Goldenen Adler sind auf S. 98 beschrieben.

Außenpolitik

Traditionell haben die Liebfelder ein wachsames Auge auf die Aktivitäten der *Ultramontanen*, wie die Nachbarn jenseits der Gebirge genannt werden: das *Mittelreich*, das *Kalifat* und das *Alanfanische Imperium*. Aus allen drei Richtungen war das Horasreich in den letzten Jahren Angriffen ausgesetzt: 1026 BF durch den Überfall des Sultans von Chababien auf Neetha, 1029 BF durch den almadanischen Vorstoß in den Yaquirbruch und 1030 BF nach der Eskalation des Seekriegs mit Al'Anfa. Zwar scheint die Lage derzeit ruhiger, doch bleibt man vorsichtig und wehrhaft. Während die Horasier trotz aller internen



Streitigkeiten auf Eroberungsversuche von außen mit überwältigendem Zusammenhalt reagieren, mag niemand nach den erschöpfenden Thronfolgekriegen ein Mandat für einen eigenen Feldzug erteilen, der den Krieg zurück in die Länder der Angreifer trägt.

Im Konflikt mit Al'Anfa haben beide Seiten den Kampfeswillen verloren, und es gibt bereits Stimmen, die sich für einen Friedensschluss aussprechen. Im Mittelreich scheint Einflussnahme auf Kaiserin Rohaja der beste Weg zur Wahrung der eigenen Interessen, während Selindian Hal vom Horasreich nie anerkannt wurde. Ein ungelöstes Problem bleibt der Yaquirbruch, wo auch verschiedene interne Interessen des Reichs kollidieren (siehe S. 114). Die Sultanate im Grenzgebiet des Kalifats sucht man entweder durch Handel und Geschenke (Achan und Virinlassih) oder Drohungen und Strafaktionen (Chababien) ruhig zu halten und dabei den Kalifen nicht zu herauszufordern.

Wichtige Verbündete des Horasreichs sind *Aranien* und das *Bornland*, die sich in ihrer Geschichte ebenfalls einmal vom Mittelreich losgesagt haben. Über den Theaterorden existiert zudem eine lange gemeinsame Vergangenheit (und familiäre Beziehungen) mit dem Land an Born und Walsach. Das Verhältnis zu *Thorwal* wechselte im Laufe der Jahrhunderte zwischen großer Nähe und offener Feindschaft, wobei seit dem Friedensschluss 1026 BF wieder eine deutliche Verbesserung stattgefunden hat. Der gemeinsame Kampf gegen die Al'Anfaner in der Zyklopensee hat viele Wunden geheilt und neue Freundschaften entstehen lassen.

Im Süden hat sich das Bündnis mit *Brabak* und dem *Kemi-Reich* für alle Beteiligten bewährt. Diese *Goldene Allianz* hat zwar zwei Bundesgenossen verloren, namentlich *Sylla* und *Ghurenia*, doch ist man insgeheim froh, nicht länger auf diese sklavenhaltenden Piratennester angewiesen zu sein, die ursprünglich nur von den Kemi in die Allianz vermittelt worden sind.

Generell zielt die neue horasische Politik auf Hegemonie aus dem Handel und auf Landgewinn durch Entdeckungen, nicht aus Eroberungen. Dies bestimmt auch die Beziehungen zu Mächten wie Mengbilla, Chorhop, Khunchom und dem Shîkanydad von Maraskan.

Aktuelle politische Themen

Die Anliegen, mit denen sich der Kronkonvent auseinandersetzen kann, sind äußerst vielfältig. Über die zuvor angerissenen außenpolitischen Fragestellungen finden Sie nachfolgend einige Themen, die heute und in den kommenden Jahren Gegenstand langwieriger Debatten sein können. Sie können diese benutzen, um politische Äußerungen und Intrigen mit Leben zu füllen.

● **Der Bau des Kaiserkanals** (siehe S. 12) verursacht erhebliche Kosten und findet daher Gegner, die das Unterfangen als Irrsinn abtun.

● Die Forderung nach einem generellen **Duellverbot** wird sowohl von hohen Offizieren als auch von Bürgerlichen, die unter einem Aderlass der jungen Töchter und Söhne aus gutem Hause leiden, immer wieder vorgebracht, stößt aber auf erbitterten Widerstand der Rondrianer, die dies als Kern ihres Ehrenkodex ansehen.

● Der Vorschlag für ein **Verbot wider das Vagabundieren** sieht brutale Strafen vor. Wer seinen Arbeitsplatz verlässt und das Land durchstreift, soll mit dem Buchstaben V auf der Brust gebrandmarkt werden und mindestens zwei Jahre lang als Sträfling Zwangsdienste verrichten; auf Wiederholung steht lebenslange Zwangsarbeit. Unter den Befürwortern finden sich vor allem Guts- und Manufakturbesitzer, während die Gegner an die göttergefällige Barmherzigkeit appellieren.

● Das **Große Gerechtigkeitsdekret** soll dagegen erhebliche Freiheiten bringen: eine Ausdehnung des *Unversehrtheitsprivilegs* des Hochadels sowie des *Leumundsprivilegs* der Baronets auf alle Untertanen. Gegner sind gegenwärtige Privilegieninhaber, die auf ihren höheren Rechten beharren, und jene Großbürger und Staatsdiener, die darin nur unnötige Nachsicht gegenüber Verbrechern wähnen.

● Ebenfalls gefordert wird von einigen Libertariern ein **Toleranz-Edikt**, das die Einrichtung von Betstätten für Kulte außerhalb des Zwölfgötterglaubens gestattet. Den Einwand, wie man dann 'wenig schädliche' Irrlehren von wahrhaft gefährlichen Götzendiensten unterscheiden solle, konnte bislang niemand zufrieden stellend beantworten.

● Die **Appellationsdebatte** ist ein zähes Ringen zwischen den Fürsten einerseits und dem Kaiserhof und den kleineren Stadtherrschaften andererseits: Die eine Seite fordert ein *Privilegium de non appellando*, also das Privileg, selbst in letzter Instanz (ohne Einspruchsmöglichkeit) Recht sprechen zu dürfen. Die anderen sprechen sich sogar für eine Ausweitung der Befugnisse des Kassationshofes aus, damit dieser echte Revisionen von Urteilen vornehmen kann (siehe S. 85). Bedenkt man die Autorität, die mit der Gerichtshoheit einhergeht, ist dieser komplizierte Streit von entscheidender Bedeutung für die Staatsordnung.

● Nach dem ersten Entwurf eingefleischter Patrioten erhebt das Horasreich in der **Thalassokratie-Akte** Anspruch auf sämtliche Ländereien südlich von Ghurenia – und kollidiert damit mit den Interessen anderer Kolonialmächte.

Meisterinformationen zu diesen Vorschlägen finden Sie auf **212A**.

Weitere Forderungen, die debattiert werden, können sein: Zölle, Regelung der Brotpreise, Zinsschranken für Wucherei, Luxusgesetze, Erteilung von Monopolen (für Produktion oder Verkauf von Waren, z.B. Eisen, Öl, Kohle, Blei, Garn, Leder und Glas), Heeres- und Flottenreformen, Siechengesetze (landesweite Quarantäneregelungen), Ausbau bestimmter Straßen, Schaffung neuer Ämter sowie Strafexpeditionen (in den Yaquirbruch / gegen die Novadis / in die Schwarzen Lande). Eine Änderung der Thronfolge wird dagegen derzeit von niemandem ernstlich in Erwägung gezogen.

Recht und Gesetz

»Dies ist Burg Naumstein – Euer Weg endet hier.«
—Comto Amaldo Ravendoza zu einem Hochverräter, den die Geschichte vergessen hat, neuzeitlich

Delikte und Instanzen

Bagatellen (Vergehen wie Ruhestörung, Unsittlichkeit, Mundraub, Beleidigung, Rufmord, Betrug, Hochstapelei, Betreiben eines lokal reglementierten Gewerbes ohne Lizenz, 'kleiner Diebstahl') werden vor einem **Friedensgericht** (durch Baronets und Stadtbezirke) verhandelt.

Mindere Verbrechen (etwa Straßenraub, Einbruch, Entführung, ernste Körperverletzung, Wilddiebstahl, Schmuggel) sowie Vergehen, durch die ein größerer Schaden entstanden ist (Streitwerte über 500 Dukaten), kommen vor ein **Freigericht** (durch Barone und gleichgestellte Städte).

Die Blutgerichtsbarkeit, also über *Kapitalverbrechen* (etwa Mord, Totschlag, Notzucht, Piraterie, Giftmischerei, Brandstiftung, Brunnenvergiftung, Falschmünzerei, Fahnenflucht, Falschanklage, Meineid, Götterlästerung, Dämonenpakt, Aufruhr) richten zu dürfen, besitzen dagegen nur die Krone und die Comti von eigenem Recht (sowie die Freien Städte Grangor, Belhanka und Silas), die dazu ein **Hals- oder Hochgericht** einsetzen. Man beachte, dass in Fällen von Blasphemie oder Ketzerei ein Priester oder Bürger Anklage vor einem Hochgericht erheben muss; die Inquisition der Praios-Kirche darf im Horasreich nur auf Bitten der weltlichen Gerichte eingreifen und die Wahrheitsfindung übernehmen. Selbst dann liegt die Festlegung des Strafmaßes bei den offiziellen Hohe-





richtern (wobei diese sich meist am Vorschlag der religiösen Autoritäten orientieren). Die volle Autorität über die Geweihten und Akoluthen des jeweils eigenen Kultes steht nur den Kirchenfürsten zu, die im Haus der Fürsten vertreten sind.

Sonderrechte

Kirchen und Magiergilden können in internen Angelegenheiten über ihre Mitglieder richten. Falls jedoch Dritte geschädigt wurden, liegt der Fall bei den normalen Gerichten. Die im Mittelreich gültige *Lex Zwergia* (von 160 BF) findet nur eingeschränkt Anwendung: Zwerge gleich welchen Volkes können sich vom Bergkönig von Schradok auslösen lassen, der dazu aber nicht verpflichtet ist – und sich bei 'Fremdlingen' zweimal überlegt, ob er den Gang der Gerichte unterbricht. Elfen wird gemäß dem *Tralloper Vertrag* (31 v.BF) des Kaisers Murak-Horas weitgehende 'Narrenfreiheit' bei Bagatelldelikten gewährt, so dass sie meist mit einer Belehrung davonkommen. Bei Verbrechen aus Habgier, Gewalttaten und anderen 'unelfischen' Gräueln trifft sie die volle Härte des Gesetzes. Gesandte fremder Reiche werden zumindest bei minderen Verbrechen unangetastet ausgewiesen – bei Rückkehr droht ihnen jedoch als *Persona non grata* ("unerwünschte Person") die normale Strafe.

Die schlimmste Anklage lautet auf *Hochverrat*. Dieser Tatbestand ist so unbestimmt definiert, dass er alles einschließt, was das Leben oder die Würde des Monarchen gefährden könnte. Das Urteil fällt die **Eiserne Kammer**, das zu Vinsalt tagende Staats- und Schwurgericht des Horasreichs, dem sechs *Suprematen* (die zumindest Comti auf Lebenszeit sein müssen) angehören. Da Hochadlige nur von ihresgleichen gerichtet werden dürfen, fallen auch alle Prozesse gegen Comti in die Zuständigkeit der Eisernen Kammer, unabhängig von der Schwere des Verbrechens. Wird ein Hochadliger gar des Hochverrats angeklagt, übernimmt der *Comto Iustitiar* (S. 80) selbst den Vorsitz – eine einfache Mehrheit der dann sieben Richterstimmen verurteilt den Angeklagten oder spricht ihn frei. Einen Prozess wegen Hochverrats erleben hingegen meist nur Privilegierte; der gemeine Untertan wird wegen *Aufruhrs* (Rebellion, Volksverhetzung) vor ein Hochgericht gestellt.

Der **Kassationshof** der Krone (aus zwölf *Assessoren* genannten Richtern) entscheidet in letzter Instanz über Berufungen. Dabei kann der Kassationshof die Entscheidung eines beliebigen Hochgerichts entweder 'kassieren' (aufheben und zur Neuverhandlung zurückverweisen) oder bestätigen, nicht jedoch ein eigenes Urteil fällen. Nur die Entscheidungen der Eisernen Kammer sind endgültig und außerhalb der Reichweite des Kassationsgerichts – selbst der Horas kann ein solches Urteil nicht aufheben, sondern nur die Strafe erlassen oder abmildern. Die Befugnisse des Kassationshofs sind vielen Fürsten des Landes ein Dorn im Auge (siehe die **Appellationsdebatte** auf S. 84).

Anklage und Prozess

Auch im Horasreich gilt der Grundsatz: "Wo kein Kläger, da kein Richter". Für jedes Vergehen muss sich jemand finden, der es zur **Anklage** bringt – und die teils erheblichen Gebühren für Prozessführung und Beurkundungen bezahlt, die eine wichtige Einnahmequelle der Gerichtsherrn darstellen. Hat die Anklage Erfolg, erlaubt das Urteil dem Kläger, sich am Verurteilten schadlos zu halten. Andernfalls bleibt er auf den Kosten sitzen. Ist ein Kläger nicht zahlungsfähig und kann auch keinen Bürgen aufbringen, weist das Gericht die Annahme der Klage von vornherein ab. Dies hält auch die Zahl der (noch teureren) Berufungen in Grenzen. Wurde der Gerichtsherr selbst geschädigt (etwa durch einen Diebstahl oder Steuerbetrug), lässt er durch einen *Advocat*en (Rechtsbeistand) Klage erheben. Der *Kronanwalt* etwa vertritt den Monarchen vor Gericht, wenn kaiserliches Recht gebrochen wurde.

Die Beschuldigten können sich entweder selbst verteidigen oder einen Advocaten anwerben, wobei dies jedem angeraten ist, der sich das Honorar leisten kann. Denn das horasische **Rechtssystem** ist äußerst komplex und beruht auf einigen altehrwürdigen Kodizes wie dem *Ius Divi Horanthis* der Kaiserin Dalida-Horas (um 900 v.BF, Kaiser- und Kirchenrecht), dem *Codex Methumicus* (876 v.BF, Strafrecht), der *Ius Concordia* (466 BF, Zivilrecht), dem *Codex Albyricus* (Magierecht) und dem *Codex Pax Aventuriana* (Strafrecht) Rohals des Weisen sowie dem *Codex Amene* (1027 BF, v.a. Prozessordnung und Strafmaß) und den lokalen *Stadtfriedensordnungen* (Bagatellen und mindere Vergehen betreffend). Bis auf letztere sind alle Gesetzestexte und Kommentare in Bosparano abgefasst, der Sprache der Gelehrten und Advocaten. Zu wissen, welches der Gesetze Gültigkeit besitzt und welcher historische Präzedenzfall zur Untermauerung der eigenen Argumentation zitiert werden kann, bedarf wahrlich eines Experten.

Als **Advocat** an den Frei- und Hochgerichten darf daher nur auftreten, wer an einem anerkannten Rechtsseminar (etwa in Vinsalt oder Methumis) studiert und sich durch seinen Abschluss die Lizenz (und die Nobilitierung) erworben hat. Einige dieser juristisch und rhetorisch



gut ausgebildeten Edelleute machen Karriere in der Kronverwaltung, die Leuchten unter ihnen werden Richter an den kaiserlichen Kammergerichten. An den Friedensgerichten gelten hingegen weniger strenge Regeln für die Auswahl der Juristen, dementsprechend ungewiss ist die Qualität der Rechtsvertretung. Manch aufstrebende junge Advocatin aus Vinsalt erlebt ihr blaues Wunder, wenn sie ihre erste Stelle auf dem Land antritt, wo selbst die Richter mitunter durch mangelnde oder fehlerhafte Gesetzeskenntnis auffallen. Die übliche Amtstracht der Rechtsgelehrten besteht aus einer schwarzen Robe, Spitzenkragen und schwarzer Haube. Hoherichter tragen scharlachrote Talare als Zeichen der Blutgerichtsbarkeit, die Suprematen der Eisernen Kammer sogar purpurne Gewänder.

Um einen Verdächtigen oder Zeugen herbeizuschaffen, beschäftigen die fürstlichen und städtischen Autoritäten Gerichtsdiener, **Büttel** und Stadtgarden, die der Vorladung Nachdruck verleihen. Wer sich hierbei zur Wehr setzt, darf nicht auf die Nachsicht der Gesetzeshüter hoffen. Schon mancher Schmuggler, der seine Kontaktpersonen in der Stadtgarde verpfeifen wollte, wurde 'auf der Flucht getötet'. Auf den Kronstraßen und kaiserlichen Gütern macht die *Connetablia Vetera* Jagd auf Verbrecher (S. 81), Hochverräter verhaftet der *Orden vom Goldenen Adler* (S. 97) und sperrt sie auf der berüchtigten *Burg Naumstein* nördlich von Vinsalt ein.

Nach einer Verhaftung kann der vermeintliche *Malefikant* (Übeltäter) beliebig lange in **Haft** gehalten werden, bevor er dem Richter vorgeführt wird, der über Freilassung oder Prozessbeginn entscheidet (nur Baronets und Höhergestellte dürfen maximal drei Tage ohne Anklage festgehalten werden). Eine lange Zeit im Kerker wirkt sich häufig als Tortur aus und soll Reue und Geständnisse erwirken. Bei Bagatellen belässt man es häufig dabei (ein paar Tage 'Ausnüchterung' im Gefängnis oder Karzer statt eines Gerichtsverfahrens), ebenso bei Gegnern, die man nur aus politischen Gründen einige Zeit im Kerker festhält. Echte Folter (durch Daumenschrauben, Streckbänke, glühende Eisen und andere Marterwerkzeuge) wird nur auf Anordnung des Gerichts zur Anwendung gebracht, um verstockte Verdächtige – oder Zeugen – zum Reden zu bringen, insbesondere wenn die öffentliche Sicherheit (etwa bei Verschwörungen) auf dem Spiel steht und Zeit ein kritischer Faktor ist. Hochadlige sind gegen die Folter gefeit und können ihr erst unterworfen werden, wenn ihnen durch eine Verurteilung wegen Hochverrats sämtliche Privilegien aberkannt wurden.

Der eigentliche **Prozess** gestaltet sich als Rede und Gegenrede der Streitparteien, wobei der oder die Richter die Funktion von Schiedsleuten haben, die den Argumenten und Zeugenaussagen lauschen, die Beweise inspizieren und zum Schluss das Urteil fällen. Doch stellen die Richter keine eigenen Ermittlungen an, weswegen Kläger und Verteidiger damit Gefolgsleute oder Freiberufler wie *Nanduriaten* (**216A**) oder Spieler-Helden beauftragen müssen. Zwar liefert der direkte Magieeinsatz zur Wahrheitsfindung (etwa durch Gedankenlesen) keine vor Gericht zulässigen Beweise, doch dürfen Magier durchaus als Fachleute begutachten, ob der Täter vielleicht unter einem Herrschaftszauber stand.

Strafen

Die Aufgaben der Stadtgarden sind die Verfolgung von Verbrechern und das Aufrechterhalten der öffentlichen Ordnung. Zur Verhütung von Straftaten sind sie kaum in der Lage, weswegen Wert auf die abschreckende Wirkung etwaiger Bestrafungen gelegt wird. Ein wichtiges Element spielt dabei die Öffentlichkeit: Die Menge lässt man am Vollzug von Leibes- oder Todesstrafen teilhaben und gibt den Verurteilten dadurch der Schmach und dem Spott seiner Mitmenschen preis. **Ehrenstrafen** wie *Zurschaustellung* oder *Schandsäulen* (S. 34) beziehen ihren Schrecken aus der Demütigung, die umso schwerer wiegt, je höher der Stand des Schuldigen ist. Werden Ehrenstrafen bei gewöhnlichen Untertanen schon bei Bagatellen verhängt, werden Privilegierte erst bei Schwerverbrechen Opfer der öffentlichen Entwürdigung – dann allerdings mit umso größerer Härte.

Wer wegen einer Bagatelle verurteilt wird, muss mit nur einer Verwarnung, einer kleinen **Geldstrafe** (üblicherweise in der dreifachen Höhe des entstandenen Schadens) oder schlimmstenfalls einer **Züchtigung** (Haare scheren, ein Dutzend Stock- oder Peitschenhiebe) rechnen – anstelle oder zusätzlich zu einer Ehrenstrafe.

Mindere Verbrechen werden bereits härter geahndet: Neben hohen Bußgeldern drohen **Brandmarkung** (ein Brandzeichen mit dem Wappen des Gerichtsherrn auf der Schulter) und bei Wiederholungstätern sogar **Verstümmelung** (Verlust eines Daumens oder der ganzen Hand, Blendung). Leibstrafen gelten als entehrend und finden daher keine Anwendung bei Edelleuten. Stattdessen werden Adlige entweder auf ihre Güter **verbannt** (ein Hausarrest, meist auf Widerruf durch ungnädige Fürsten verhängt) oder in **Garnisonshaft** gestellt, bei der man den Delinquenten in einer entlegenen Gefängnisfestung einquartiert (wie dem *Merymakon* bei Rethis, dem *Castell de Crys* in Belhanka oder der Festung *Morbal* am Loch Harodrôl), allerdings ohne Arbeitszwang und meist mit der Möglichkeit, sich seine Zelle selbst einzurichten. Die Garnisonshaft gilt als 'Kavaliersstrafe' (etwa bei unerlaubten Duellen unter Edelleuten) und ist nicht ehrbeschneidend.

Reine Gefängnisstrafen sind ansonsten unüblich. **Zwangsarbeit** ist eine Strafe für zahlungsunfähige Schuldner und Verurteilte, die ihre Geldbuße nicht zahlen können. Diese werden gezwungen, ihre Strafe in einer Haftanstalt zu einem festen Tagessatz von einem Heller abzuarbeiten – für 10 Dukaten braucht man fast drei Jahre. Zudem sind die Arbeitsbedingungen hart, die Kerker oftmals Rattenlöcher.

Glück hat, wer nur zum anstrengenden Süßholzraspeln in den *Raspelhäusern* (Lakritzmanufakturen) der Hafenstädte verdonnert wird. Auch die Palisadenlager der Bautrupps zur Errichtung weiterer Straßen und des Kaiserkanals sind vergleichsweise lichte Gefängnisse (und bieten hin und wieder die Gelegenheit zur Flucht). Schlechter ergeht es den Ruderern auf den wenigen Strafgaleeren (die meisten Kriegsschiffe sind mit Freien bemannt) sowie den Arbeitern in den Marmorsteinbrüchen (Hohe Eternen) und den zyklopäischen Bergwerken: Die Blei- und Silberminen von Hylailos sind besonders berüchtigt für ihren Verschleiß an Menschenleben. Wer gar in die Kolonien verbracht wird, kann alle Hoffnung fahren lassen: Am Ende einer langen Seereise auf dem 'Schwarzen Schiff' (der waffenstarrenden Karracke *Fürchtenichts*) wartet das moskitoverseuchte Eiland *Anterroa* mit dem Krongefängnis *Tashcár* auf die Elenden (**In den Dschungeln Meridianas 127**).

Verarmten Adligen, die noch als ehrenhaft gelten, bleibt dies erspart: Jedes Jahr Zwangsarbeit kann in drei Jahre Garnisonshaft umgewandelt werden. Alle anderen können nur darauf hoffen, dass alte Freunde oder neue Gönner (die ein paar hartgesottene Handlanger oder Spezialisten benötigen) sie freikaufen oder befreien, wenn ihnen nicht aus eigener Kraft das Überleben oder die Flucht gelingt.

Wer eines Kapitalverbrechens überführt wird, darf nur auf die Gnade des Gerichts hoffen, wenn er mildernde Umstände anführen kann. Dann mag er einige Jahre oder den Rest seines Lebens in Zwangsarbeit verbringen. Andernfalls droht ihm die **Todesstrafe**: Hochadlige sterben durch das Schwert, anderen Edelleuten lässt man dies oft als Gnade angedeihen. Der Gemeine wird auf eine qualvolle Art und Weise vom Leben zum Tode befördert, die von Ort zu Ort unterschiedlich und häufig noch vom begangenen Verbrechen abhängig ist. Erhängen, Ersäufen, Verbrennen, Pfählen, Rädern und Erdrosseln sind weit verbreitet, Siegelfälschern wird eine eiserne Krone aufs Haupt genagelt, Giftmischer kocht man in siedendem Öl. Meist wird der Tag der Hinrichtung ein wenig in der Zukunft festgesetzt und groß angekündigt, um möglichst viele Schaulustige zu locken. Wenn der Delinquent nicht auf dem Weg zum Henkersplatz befreit wird, teilt er das Schicksal der etwa 150 Personen, die in einem durchschnittlichen Jahr im Horasreich für ihre Verbrechen hingerichtet werden.

Die schrecklichste Strafe steht auf Hochverrat: Neben einem Verlust aller Privilegien und Güter (Lehen und Titel fallen an die Krone, die Erben gehen leer aus) droht der Tod durch *Schleifen, Hängen, Ausweiden und Vierteilen*. Zunächst wird der Verurteilte zum Richtplatz

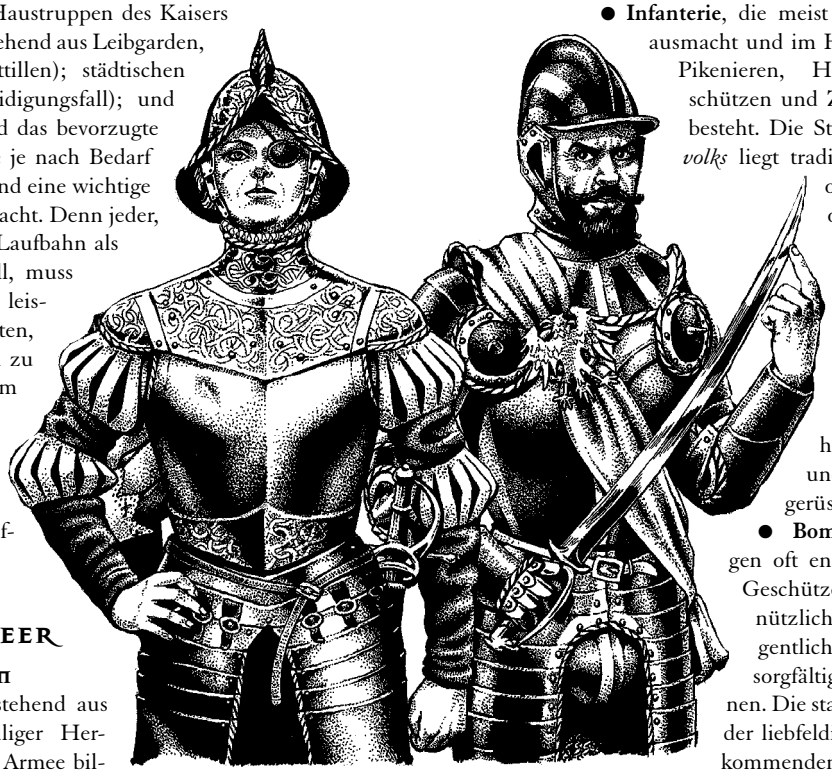


geschleift, dann am Halse aufgehängt, bis er fast tot ist. Noch lebendig reißt man ihm die Eingeweide heraus und verbrennt sie. Der Leichnam wird geköpft und gevierteilt. Das Haupt wird im Heimatort des Verräters für eine Woche aufgepflanzt, die vier Teile aber sendet man in die vier Ecken des Reiches, um jedem ein Zeichen zu geben. Da sie nunmehr nur noch als Gemeine gelten, bleibt diese Tortur auch ehemaligen Hochadligen nicht erspart, sofern sich der Monarch nicht erbarmt und den Tod durch Enthaupten anordnet.

Heer und Flotte

»Horasia verlangt von euch allen, eure Pflicht zu tun.«
—letzter Flottenbefehl des Admirals Rubec von Chetoba vor seinem Selbstopfer in der Seeschlacht von Phrygaios, 1030 BF

Die Streitmacht des Horasreichs setzt sich zu Lande und zur See aus vier Elementen zusammen: den (vom Kronkonvent besoldeten) Kronregimentern; den Haustruppen des Kaisers und des Hochadels (bestehend aus Leibgarden, Gefolgsleuten und Flottillen); städtischen Milizen (nur im Verteidigungsfall); und Söldlingen. Letztere sind das bevorzugte Aufgebot der Städte, die je nach Bedarf Condottieri anwerben, und eine wichtige Ergänzung der Heeresmacht. Denn jeder, der im Horasreich eine Laufbahn als Söldner einschlagen will, muss einen Eid auf die Krone leisten und sich verpflichten, im Kriegsfall dem Reich zu dienen – dann zu einem symbolischen Sold von einem Dukaten pro Monat (zuzüglich Verpflegung, Unterbringung und anderer Aufwendungen).



Das Landheer

Waffengattungen

● **Schwere Reiterei**, bestehend aus Panzerreitern meist adliger Herkunft, die den Kern der Armee bilden. Es braucht die Nervenstärke und eiserne Disziplin erfahrener Pikenierbanner, um im Angesicht eines Ansturms von Panzerreitern die Formation zu wahren.

● **Leichte Reiterei**, häufig Gefolgsleute der adligen Kombattanten: berittene Bogenschützen und Schwertkämpfer, deren Aufgabe es ist, den Gegner vor dem entscheidenden Angriff zu schwächen und die Panzerreiter zu unterstützen. Außerdem kommen sie bei der Erkundung, Verproviantierung und Verfolgung zum Einsatz. Häufig sitzen diese berittenen Bewaffneten zum Kampf ab.

● **Infanterie**, die meist den Großteil des Heeres ausmacht und im Horasreich vorwiegend aus Pikenieren, Hellebardieren, Armbrustschützen und Zweihandschwertkämpfern besteht. Die Stärke dieses *Schweren Fußvolks* liegt traditionell in der Belagerung oder in der Verteidigung bei offenen Feldschlachten. Die steigende Verwendung von Feldbefestigungen (Gräben, Kanäle, Barrikaden, Schützenstände) begünstigt dagegen den *Leichten Fußsoldaten*, der mit einem Anderthalbhänder oder mit Schwert und Buckler für den Angriff gerüstet und beweglich ist.

● **Bombarden**, die Belagerungen oft entscheiden. Ansonsten sind Geschütze in der Verteidigung nützlicher als im Angriff, wo sie eigentlich nur bei einem Hinterhalt sorgfältig positioniert werden können. Die starken Verteidigungsanlagen der liebfeldischen Städte und die aufkommenden Feldbefestigungen führen zu einem vermehrten Einsatz von Artillerie. Insgesamt erhöhen Festungen und Bombarden vor allem die Kosten des Krieges.

Militärische Ränge und Einheiten

Grundeinheit horasischer Heere ist die **Corazza** (“Lanze”) zu 3–6 Personen. Der Name stammt aus der Schweren Reiterei, wo eine Corazza traditionell aus einem vollgerüsteten Ritter, einem Knappen, einem Pagen und zwei oder drei Waffenknechten (mit Bögen oder Armbrüsten) besteht. Drei Corazzas bilden einen **Terzio** (“Dreibund”, Zug oder Flügel), der von einem Unteroffizier oder Offizier kommandiert wird. Die kleinste unabhängig agierende Heereseinheit ist eine **Eskadron** (“Schwadron”, Kavallerie) oder eine **Bandiera** (“Fähnlein, Banner”, Fußtruppen) zu jeweils 10–12 Lanzen. In einer Schlachtaufstellung werden meist fünf Eskadronen oder Bandieras zu einem **Bataillon** zusammengefasst, das als Linie, Kolonne oder Gewalthaufen agiert. Daneben kennt man den Begriff **Cohorte** oder **Centuria** für eine Hundertschaft Pikeniere, die im Pikenquadrat zu zehn mal zehn Kämpfern aufgestellt werden. Eher eine Verwaltungseinheit ist das **Regiment** zu 100–150 Lanzen.

Sollstärke	Einheit	Kommandant	Kommentar
3–6	Corazza	Corporal / -a	Fußtruppen
3–6	Corazza	Cornett / -a	Reiterei
10–16	Terzio	Sargente/-ssa (Uffz.) oder Leutnant / -a (Offz.)	
40–60	Bandiera	Capitan / -a	Fußtruppen
40–60	Eskadron	Capitan / -a	Reiterei
100	Cohorte / Centuria	Capitan / -a	Schweres Fußvolk
200–300	Bataillon	Major / -a	Schlachtreihe
400–700	Regiment	Colonello / -ella	



Formation und Disziplin

Ausrüstung, Ausbildungsstand und Kampferfahrung horasischer Einheiten sind nach den jüngsten Kriegen mehr als gut. Straffe Organisation und ein hohes Maß an Disziplin helfen ihnen, selbst im Schlachtgetümmel neue Formationen einzunehmen und zu halten. Denn erst in der Formation entfaltet eine Gruppe von Kombattanten ihre Wirkung. Ein einzelner Pikenier kann leicht überwältigt werden, ein Pikenwall hingegen stellt ein ernst zu nehmendes Hindernis da. Wird der Pikenwall noch von Armbrustschützen ergänzt, wird aus dem Hindernis eine schier unüberwindbare Mauer.

Ein Musterbeispiel für Drill und eiserne Disziplin sind die Soldaten der **Horaslegion**, die zu recht als eine der besten Einheiten des Kontinents gilt. Jedes der vier Regimenter (Standarte: goldener Adler auf Grün, dazu Regimentsabzeichen) besteht im Verhältnis 6:3:1 aus Pikenieren, Armbrustschützen und leichter Reiterei, die einheitlich mit leichter Platte und Morion gerüstet sind. Die Standhaftigkeit der Legionäre in ihrer als *Bosparanische Ordonnanz* bekannten Schlachtordnung hat bereits mehrmals unsterblichen Ruhm auf die Regimentsfahnen geheftet, vor allem bei der *Schlacht von Olbris* 959 BF gegen die Reiter des Kalifen und bei *Morte Folnor* 1029 BF gegen die Almadaner. Das Erste Regiment hielt in der *Zweiten Schlacht von Pertakis* 1030 BF auf sich allein gestellt vier Angriffswellen der Aldarener stand und ignorierte alle Aufgabeangebote, obwohl zum Schluss drei Viertel aller Soldaten kampfunfähig waren. Beeindruckt gestattete der gegnerische Anführer den Abzug.

Horasische Strategien

Während mittelreichische Feldherren (aus der Tradition der Ritterheere heraus) einen vernichtenden Sieg in einem konzertierten Ansturm anstreben, vermeiden liebfeldische Kommandanten nach Möglichkeit Feldschlachten, bei denen eine Armee aufgerieben werden kann, wenn die Dinge schlecht laufen. Stattdessen sind **Umfassung**, **Ermüdung** und **Belagerung** die bevorzugten Methoden der Strategen. Auch nehmen **Manöver** einen besonderen Stellenwert ein. Dazu wird das Heer während eines Feldzuges häufig in kleine, bewegliche Einheiten geteilt, die im Rahmen einer ausgefeilten Strategie agieren und punktuell zusammengeführt werden.

Im Besonderen haben sich zwei militärische Denkrichtungen oder 'Schulen' von Strategen entwickelt, die nach ihren Vorreitern **Zandoresci** und **Folnoresci** genannt werden. *Zandor von Nervuk*, Kommandant der Goldenen Legion (S. 103), schafft bei seinen Leuten durch Strenge, Umsicht und großes Charisma Disziplin und Loyalität. Dies verleiht ihm eine außerordentliche Kontrolle über die Truppen und erlaubt es ihm, seine Strategien bis ins Detail vorauszuplanen. Auf der Gegenseite ist Zandor ein sehr zögerlicher Feldherr, der jeden Sieg mit minimalen Verlusten erlangen will und dabei auf massierte Mengen Infanterie setzt.

Im Unterschied dazu legte *Folnor Sirensteen*, der 1029 BF gefallene Marschall des Horasreichs, das Gewicht auf die Kavallerie, die er in einzelne Eskadronen unterteilte und zu kühnen Attacken führte. Seine Kunst lag darin, seine Leute in so kurzen Vorstößen ins Gefecht zu schicken, dass durch eine ausgeklügelte Rotation immer wieder ausgeruhte Truppen auf den Gegner trafen. Mehr Informationen zu strategischen Erwägungen und einzelnen Einheiten des Horasreichs sowie zum Einsatz von Heeren im Spiel finden Sie im Kampagnenband **Hinter dem Thron**.

Soldaten im Ruhestand

Wer ehrenhaft aus der Armee entlassen wird, bekommt eine Abfindung. Während Offiziere auf eine stattliche *Pension* hoffen dürfen, gibt es für gemeine Soldaten neben einem kleinen Handgeld nur einen *Bettelbrief*, der das Betteln in den Städten des Dienstherrn erlaubt, oder eine *Wirtsurkunde*, das Privileg auf das Eröffnen einer Gastwirtschaft. Beide Berufe sind in vielen horasischen Städten reglementiert, um ein Auskommen für Veteranen der Armee zu schaffen – und darum sind die meisten Gastwirte ehemalige Soldaten. Einbrecher und Randalierer sollten sich also vorsehen: Die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass der Tavernenbesitzer wehrhaft ist oder zumindest den Armeesäbel seines Großvaters unter dem Tresen bereithält! Veteranen mit gutem Leumund können auch in die Dienste der *Connetablia* treten und im Auftrag der Krone für Ordnung sorgen (siehe S. 126).

Die Flotte

Die Flotte des Horasreichs ist mit mehr als *140 Kriegsschiffen* zwar nicht die größte Aventuriens, aber unzweifelhaft die schlagkräftigste. Denn hier hat man schon früh Wert auf einheitliche Schiffsgestaltung, auf Breitseitengefechte und Flottentaktiken gelegt, und die Ausstattung der neuen Schivonen und Galeassen spiegelt dies wider. Stolz der 'Adlerflotte' sind die schweren Viermast-Schivonen, die seit 1005 BF mit großem Aufwand gebaut werden. Dem ersten Schiff dieses Typs, der *König Therengar* (bis heute Flaggschiff des Reichs), folgten bis zum Jahr 1032 BF zehn weitere (von denen allerdings drei zwischenzeitlich im Einsatz zerstört wurden). Diese Schiffe und ein Dutzend Begleitfahrzeuge (Transportschiffe und zum Botendienst eingesetzte Fischerboote und Karavellen) unterstehen direkt dem Horas-Thron. Kaiserlicher Hafen ist die Insel *Grangorella* bei Grangor, doch man munkelt von einem weiteren (geheimen) Stützpunkt auf den Zyklopeninseln.

Die anderen Teile der Flotte gerieten in den Thronfolgekriegen unter den Einfluss ihrer jeweiligen Heimathäfen. Jede der großen Küstenstädte – Grangor, Bethana, Kuslik, Belhanka, Methumis, Neetha, Rethis und Drôl – ist nun Sitz eines Admirals, der in Kriegszeiten der Krone untersteht, aber ansonsten unabhängig agieren kann, solange der Beitrag seiner Stadt zur vereinigten Seestreitmacht gewahrt bleibt. Im Verteidigungsfall, gerade zum Schutz der Häfen und Küsten, kann die Flotte noch um bewaffnete Kauffahrer der Handelshäuser ergänzt werden. Die Flagge zur See zeigt auf Grün einen goldenen Adler, darunter (bei Handelsschiffen darüber) wird die Fahne des jeweiligen Heimathafens geführt.

Ränge in der horasischen Kriegsflotte

Flottenrang	Entsprechung im Heer	Kommentar
Matrose/-in	Soldat / -in	je nach Erfahrung Leicht- oder Vollmatrose
Maat/in	Corporal / -a	
Bootsmann/-frau	Sargente / -essa	
Ensignio/-a	Cornett / -a	Seekadett
Leutnant/-a zur See	Leutnant / -a	Seeoffiziere
Capitan/-a	Capitan / -a	Schiffskommandant
Commodor/-a	Major / -a	Geschwader aus 2–3 Schiffen
Konteradmiral/-in	Colonello / -a	Flottille aus 6+ Schiffen oder Hafenkommandant
Admiral/-in	Colonello/-a	Teilflotte, Marinegerichtsbarkeit
Großadmiral/-in	Marschall/-in	Oberbefehl



Bedeutende Kontingente der Krone und des Hochadels

Kronregimenter
Kommandant: Maldonaldo da Brasi, Comto Marschall
- 4 Regimenter *Horaslegion* (Pikeniere mit Unterstützungstruppen; je zwei Regimenter in Arivor und Vinsalt)
- 1 Regiment *Khadans Kürassiere* (leichte Reiterei; Neetha)
- *Kaiserliches Semaphorie-Regiment* (je 1 Corazza als Betreiber und Bewacher der etwa 120 Semaphor-Stationen; Hauptquartier in Vinsalt)

Kronkolonie Südmeer
Kommandantin: Nandora ya Strozza, Vizekönigin
- 1 Regiment *Schwert des Südens* (Seesoldaten; Sant Ascanio auf der Insel Token)
- ein Dutzend Schivonen und Schivonellen neuester Bauart sowie große Transportschiffe

Kaiserliche Garde und Flotte
- 1 Bataillon *Imperiale Garde* (Hellebardiere; Horasia; *Colonella Selinde von Ebrinsfurt*)
- 5 Eskadronen Ordensritter (Heilig-Blut-Ritter, Adler-Ritter, Famerlorianer; Horasia)
- 8 Königsschivonen und ein Dutzend Begleitfahrzeuge (Grangorella; *Daria Quent, des Kaisers Admiralin*)
- ein Dutzend Schivonen und Karavellen der Stadt Kuslik (unter Selbstverwaltung; *Admiral Vermis Pekkarin*)

Herzogtum Grangorien
Kommandant: Cusimo Garlischgrötz, Herzog von Grangorien
- 1 Regiment *Phecadigarde* (Leichtes Fußvolk, Schwertschwinger; Farsid)

Freie Stadt Grangor
Kommandanten: Admiral Dorian ter Broock (zur See) und der Stadtmeister (zu Land)
- 1 Bataillon *Zweililiengarde* (Leichtes Fußvolk; auch Stadtgarde)
- 1 Regiment *Westwinddrachen* (Seesoldaten)
- ein Dutzend Hochseeschiffe (vor allem Karracken und Schivonen)

Bergkönigreich Schradok
Kommandant: Bergkönig Gorfar Sohn des Gurobead
- 1 Bataillon *Schradoker Bombarden* (Belagerungsspezialisten)

Grafschaft Bethana
Kommandantin: Hesindiane Aralzin, Gräfin von Bethana
- 1 Bataillon *Bethanische Bogner* (Lang- und Kriegsbogenschützen)
- 1 Bataillon *Küstengarde* (aufgesessene Säbelschwinger zur Piratenabwehr)
- ein halbes Dutzend Karavellen und Schivonen

Fürstentum Vinsalt
Kommandant: Ralman von Firdayon-Bethana, Fürst von Vinsalt
- 1 Regiment *Windreiter* (Vinsalter Schwere Gardereiterei)
- 1 Bataillon *Arbalettieri* (Schützen mit Torsionswaffen)

Erzherrschaft Arivor
Kommandant: Nepolemo ya Torese, Erzherrscher
- 20 Eskadronen *Ardariten-Ritter* (Schwere Reiterei, 5 Eskadronen in Arivor, 3 in Neetha, je 6 in Perricum und Vallusa)
- 2 Eskadronen *Eiserne Reiter* (Reiterbataillon der Erzherrschaft, aus lokalem Landadel)

Herzogtum Methumis
Kommandant: Amene di Yaladan, Connetable von Methumis
- 1 Bataillon *Altes Regiment* (Schwertschwinger in Plattenrüstung)
- ein halbes Dutzend älterer Karavellen und Karracken

Republik Belhanka
Kommandanten: die Primesta (zur See) und der Gonfaloniere (zu Land)
- 1 Regiment *Republikanische Miliz* (Spießbürger und Armbruster)
- 1 Bataillon *Blockadebrecher* (Seesoldaten)
- ein Dutzend Hochseeschiffe (Karavellen, Schivonen, Galeassen)

Markgrafschaft Chababien
Kommandant: Furro ay Oikaldiki, Trodinar von Chababien
- 1 Regiment *Chabab-Grenzer* (Schweres Fußvolk, unterstützt von Leichter Reiterei)
- ein halbes Dutzend Karavellen, Holken und Biremen

Fürstentum Drôl
Kommandantin: Alrigia ya Costermana, Fürstin von Drôl
- 1 Bataillon *Ferox Ferroque* (berittene Schwert- und Buckler-Kämpfer)
- 1 Bataillon *Echsenjäger* (Hellebardiere)
- ein halbes Dutzend Dromonen und Galeassen

Seekönigreich Zyklopeninseln
Kommandant: Praiokles Aleistos, Admiral von Cyclopea
- 1 Regiment *König Dirimethos* (Seesoldaten)
- ein Dutzend Galeassen und drei Dutzend älterer Galeeren, einige Flottillen davon unter dem Befehl der Archontin von Pailos und diverser Einokraten

Mercenaria und Condottiere

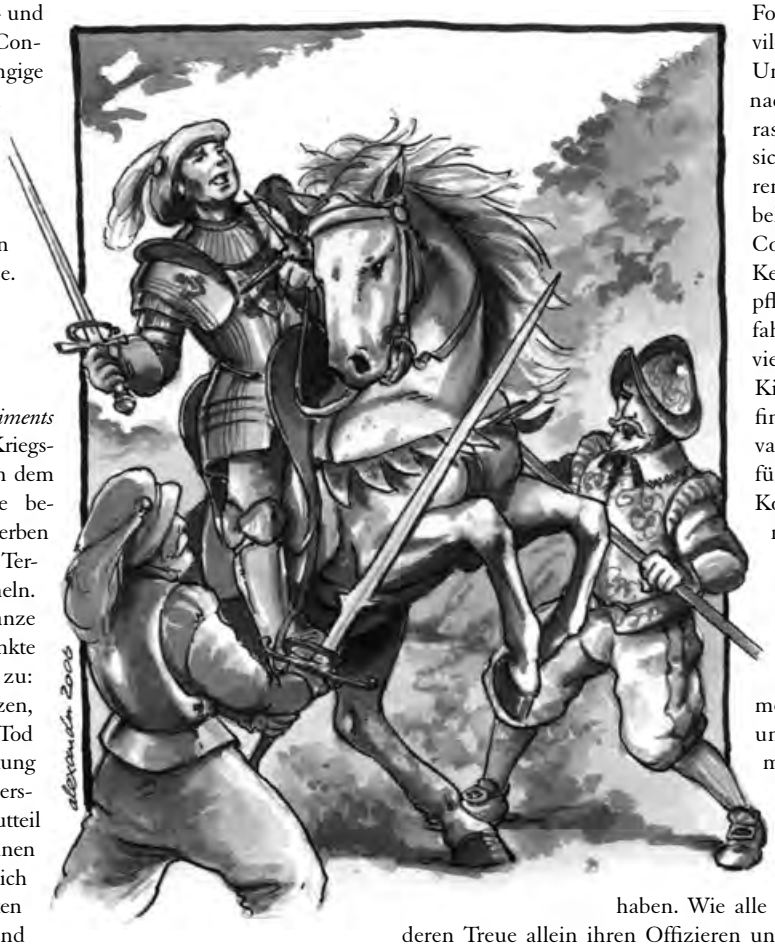
»Hoffnung ist der Mundschenk des Krieges.«
—Comto Morguno von Schreyen, Schwert der Schwerter, 803 BF

Die **Mercenaria** (Mercenario (m), Mz. Mercenarii), so die horasische Bezeichnung der Söldnerin, sieht sich selbst als eine 'Kriegshandwerkerin' oder Spezialistin, deren reine Anwesenheit als Drohgebärde oftmals ausreicht, um potenzielle Konflikte zu lösen. Als Stellvertreterin für Bauern und Bürger (die sonst zu lokalen Landwehren und Milizen gerufen würden) setzt sie ihr Leben aufs Spiel – und verdient dafür reichen Lohn.

Ihr Anführer, der **Condottiere** (Condottiera (w), Mz.: Condottieri), führt seine Einheit eher nach den Regeln Nandus' als Kors in die Schlacht, indem er blutige Gemetzel meidet und vielmehr den Gegner durch eine ausgefeilte Strategie zu übertrumpfen sucht. Dank der guten medizinischen Versorgung im Horasreich bleiben die Verluste gering, was einen gleich bleibend hohen Ausbildungsstand der Soldaten sichert. Hinzu kommt, dass in offener Feldschlacht eine Sache selten bis zum bitteren Ende ausgefochten wird.
In den stärker von Kor geprägten Tulamidenlanden und Meridiana wird die Condottiere-Kriegsführung daher manchmal als "blutlos" verspottet. Dies ist allerdings übertrieben. Während einer Belagerung beispielsweise sind die Verluste recht hoch, insbesondere wenn



ein Sturmangriff nötig wird. Auch sind viele Condottieri bereit, Verrat im feindlichen Heerlager zu fördern oder Gift einzusetzen, um einen gegnerischen Anführer zu beseitigen. Die Kunst des Condottieres liegt darin, zu entscheiden, wann welches Manöver angebracht oder notwendig ist – und wann nicht. Erfolgreiche Condottieri können als unabhängige Spezialisten Ruhm, Reichtum und Macht gewinnen. Einige steigen auch zu Herren einer Stadt auf, die sie sich selbst erobert haben oder die ihnen von einem gnädigen Auftraggeber überlassen wurde.



Rekrutierung und Aufbau eines Regiments

Zur Errichtung eines *Regiments* schließt ein Fürst mit einem Kriegsunternehmer einen Vertrag, in dem dieser beauftragt wird, eine bestimmte Zahl Soldaten zu werben und sie zu einem vereinbarten Termin an einem Ort zu sammeln. Dafür steht ihm auch das ganze "Regiment", also unumschränkte Herrschaft (bosp. *regimentum*) zu: das Recht Offiziere einzusetzen, die Gewalt über Leben und Tod der Soldaten und die Verwaltung der Truppe. Der Regimentsoberste erwirtschaftet einen Gutteil seines Profits, indem er seinen Leuten so wenig wie möglich von den Subsidien des Fürsten zahlt, an Dienstleistungen und Verpflegung verdient und den Sold getöteter oder desertierter Kämpfer einstreicht. Der Oberst hebt seine Armee aus, indem er ähnliche Verträge mit bewährten Hauptleuten (meist Freunde, Verwandte, Gefolgsleute oder Nachbarn) abschließt. Diese 'Subunternehmer' haben jeweils ein Fähnlein zu werben, zu verwalten und zu führen.

Die einflussreichsten Heerführer entstammen daher dem Adel. Sie verfügen über die Stellung bei Hofe, um gute Kontrakte zu erhalten, sowie das Vermögen und die Verbindungen, um große Kontingente aufzustellen. Besonders wohlhabende Condottieri sind sogar in der Lage, einem Fürsten das Geld zur Bezahlung einer Armee vorzustrecken (und es sich mit Zinseszins etwa in Form von Ländereien oder Privilegien zurückzuholen).

Um Anfragen eines Fürsten nach einer Armee möglichst rasch erfüllen zu können (und sich damit gegen konkurrierende Kriegsunternehmer zu behaupten), unterhalten die Condottieri eine dauerhafte Kerntruppe aus lebenslang verpflichteten Veteranen und erfahrenen Offizieren. Hier sind viele Edelleute und jüngere Kinder aus adligem Hause zu finden, die das Gros der Kavallerie und viele Hauptleute für die Infanterie stellen. Diese Kontrakte liefern vielen Nobili mit Kriegerbrief ein Auskommen, und diese wehren sich nach Kräften gegen einen militärischen Aufstieg von Gemeinen.

Die neuen Rekruten stammen dagegen von den Feldern und aus den Hinterhöfen, manchmal sogar aus den Gefängnissen: ungelernte Kämpfer, die weder Land noch Laden ihr Eigen nennen und wenig zu verlieren haben. Wie alle Söldner sind sie Freiwillige, deren Treue allein ihren Offizieren und Auftraggebern gilt (sofern diese bezahlen). Patriotismus ist für den einfachen Soldaten keine Motivation, sofern er nicht gerade seine Vaterstadt verteidigt.

Kämpfer, die ihre eigene Ausrüstung mitbringen, werden bevorzugt eingestellt, da diese erhebliche Kosten verursacht. Die liebfeldischen Condottieri legen besonderen Wert auf berittene Einheiten, um sich von den städtischen Milizen abzugrenzen und potenziellen Auftraggebern als wertvolle Ergänzung ihrer Heere zu erscheinen.

Berühmte Söldnereinheiten des Horasreichs

Name	Typ	Anz.	Kommandant	Winterquartier	Besonderheit
Yaquirtaler Pikeniere	SF	800	diverse	Vinsalt	vier separate Haufen
Zyklopenjäger	SF	100	Alrico Schwarzbart	Neetha	viele Andergaster und Mittelreicher
Goldene Legion	SF/SR	600	Zandor von Nervuk	Venga	in Diensten des grangor. Herzogs
Bandiera Bianca	SR	500	Grifone da Cavalcanti	Arivor	Abneigung gegen alles Almadanische
Rommilyser Reiterei	SR	300	Gernbrecht von Oppstein	Pertakis	ursprünglich Mittelreicher
Stolz von Chetoba	SR	100	Madalena ash Manek	Chetoba	verarmter chababischer Adel
Donnerer	LR	300	Pakhizal Dothreki	Urbet	rondrianischer Bund
Balothim ay Yorgos	LR	100	Yorgos ya Ciolonya	Yaquirbruch	Beni Shadif
Stradioten	LR/FK	500	diverse	Belhanka	im Dienst der Republik, v.a. Ausländer
Schwarze Säbel von Kuslik	LF	500	Hal Borgos	Kuslik	viele Verbrecher und Landesfremde
Hylailer Seesöldner	LF	500	Kyklanos Cosseïra	Garén	Rivalität zu den Kuslikern
Bannerträger-Ottajasko	LF	100	Gerjanna Eldgrimsdottir	Norresundby	loyale Thorwaler
Brüder des Blutes	LF	400	Travian di Faffarallo	wechselt	starke Kameradschaft
Neunte Kohorte	LF	100	Yola Augenstecher	Drôl	verdeckte Waffen und Rüstungen
Hexagon	LF	100	Calliope da Tovalla	Methumis	kleine Einheit von Magiespezialisten
Silbertaler Armbrustiere	FK	600	meist Brillantzwerge	Silas	mehrere freie Kompanien
Zyklopäische Schleuderer	FK	100	Beleuke Thinaïs	Rethis	exotische Plänkler

Typ gibt nur die vorherrschende Waffengattung an. LR: Leichte Reiterei, SR: Schwere Reiterei, LF: Leichtes Fußvolk, SF: Schweres Fußvolk, FK: Fernkämpfer



Zur Person: Travian di Faffarallo, der 'Heiligenmörder'

Nur aufgrund einer Intrige wurden die *Brüder des Blutes* 1029 BF in die *Schlacht von Westfar* gegen das Heer der Ardariten-Ritter verwickelt – mit schrecklichen Konsequenzen. Der Condottiere *Travian di Faffarallo* (*989, kurze rotbraune Locken, glatt rasiert, untersetzt, Bärenpranken) tötete *Königin Salkya Firdayon* durch einen Hieb seines Rabenschnabels, als ihr Schwert unversehens zerbrach. Auch wenn Travian später von einem Kirchengericht von allen Vorwürfen freigesprochen wurde, haftet ihm seitdem der Beiname *Heiligenmörder* an wie ein Pestmal. Er kann keine Stadt betreten und in kein Wirtshaus einkehren, ohne dass die Leute von seiner Bluttat flüstern. Allen Versicherungen zum Trotz, es sei ein Unfall gewesen, hat dies seinen Ruf als Kämpfer ins Gewaltige gesteigert. Immer wieder wird er von Heißspornen herausgefordert, die dadurch Unsterblichkeit erlangen wollen, dass sie im Duell den Mann erledigen, der die große Kriegerprinzessin ermordet habe. Nur die Wenigsten geben sich mit einer ehrenhaften Niederlage zufrieden. Travian selbst hasst es, einen nach dem anderen ins Grab befördern zu müssen – und ist doch darüber zu einem der größten Kampfkünstler des Reichs geworden.

Verwendung im Spiel: Travian ist eine tragische Figur. Sein Ruf kann einem feindlichen Heer oder einem Fürsten, in dessen Gefolge der Condottiere reitet, größeren Schrecken verleihen. Doch kann Travian auch ein herausragender Lehrmeister sein, wenn die Helden sein Vertrauen gewinnen können, etwa indem sie ihm in einem Hinterhalt beispringen oder unnötiges Blutvergießen verhindern.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KK 19; Prinzipientreue(Ehrenkodex)
Herausragende Talente: Schwerter(Langschwert) 20(22), Hiebwaffen(Rabenschnabel) 17(19), Reiten 15, Sich Verstecken 11, Zechen 14, Gassenwissen 12, Kriegskunst 15
Sonderfertigkeiten: Als *Waffenmeister(Langschwert)* besitzt Travian fast alle für Schwerter und Hiebwaffen geeigneten Kampf-SF.

Die Stadtherrschaft

»Das Herz der Ordnung ist die Versammlung der treuen und fähigen Patrizier einer Stadt, den Alten als Senat und in unserer Zeit zumeist als Signoria bekannt. Diese erlässt die Gesetze und wählt aus ihrer Mitte die Amtsträger, welche die Ordnung erhalten und pflegen. So gelangt durch die gemeinsame Herrschaft der Tugendhaften die Tugend selbst zur Herrschaft.«
—Polissena di Fruganza in Die Idealstadt*, Methumis, 1027 BF*

»Das Volk ist ein gewaltiges und unstetes Tier, das seine Stärke nicht kennt.«
—Yesatan von Eslamsgrund in seinem Manifesto Wider Fron und Lehen*, 996 BF (im Mittelreich verboten)*

Die Größe des Lieblichen Feldes erwuchs seit jeher aus dem Reichtum seiner Städte und der Macht seiner Patrizier: Metropolen wie Grangor und Belhanka, aber auch kleinere Städte wie Pertakis oder Sibur, bestimmten bereits seit Jahrzehnten (wenn nicht Jahrhunderten) selbst ihr Geschick und gehorchten nur mehr oder weniger willig den Befehlen von Baronen und Fürsten. In den Umbrüchen des Thronfolgekrieges nahm die Selbständigkeit vieler Städte weiter zu. Mehr denn je wird das Bild des Horasreichs daher heute von so genannten *Stadtherrschaften* geprägt, die durch ihr Gold (und die damit bezahlten Söldner) oftmals ihr ganzes Umland beherrschen und zur entscheidenden Größe der horasischen Politik geworden sind. Sie besitzen das Privileg der eigenen Gerichtsbarkeit und dürfen Delegierte in den Kronkonvent entsenden (**siehe S. 78**). Die Stadt ist die Keimzelle der Macht. Dies gilt für Patrizier und Fürsten gleichermaßen.
Der nachfolgende Baukasten mit Vorschlägen soll es Ihnen ermöglichen, selbst die politische Ordnung in mittelgroßen Städten des Horasreichs zu entwerfen. Diese Orte mit etwa 1.000 bis 2.500 Einwohnern (z.B. Veliris, Nevorten, Perainidal, Terubis, Urbet, Sibur, Malur, Chetoba oder Wobran) eignen sich ideal für Szenarien, bei denen Sie und Ihre Spielrunde völlige Kontrolle über die lokalen Machtverhältnisse und Intrigen ausüben wollen. In jeder Region des Horasreichs werden Sie mehrere solche Orte finden, die nur wenigen Setzungen seitens dieser Spielhilfe unterliegen. Insbesondere in Städten mit einer jungen politischen Ordnung sind Wandel und Veränderung das einzig Beständige, so dass Sie Widersprüche zu bisherigen oder zukünftigen Beschreibungen leicht mit einem Umsturz oder einer Reform erklären können (mehr zu Veränderungsprozessen in einer Stadt in **Hinter dem Thron 32–35**).

Arten der Stadtherrschaft

Die traditionelle *Feudalherrschaft* ist im Horasreich fast nur noch in kleinen Städten und in der Mark Arivor anzutreffen. Der adlige Grundherr – selbst nicht Teil des städtischen Gemeinwesens – verfügt gleichsam von außen uneingeschränkt über seine Stadt, ein bürgerlicher Verwalter ist meist das einzige Zugeständnis an die Bürgerschaft. Solche Städte sind häufig bestrebt, sich von ihrem Grundherrn Rechte zu erkaufen oder zu erkämpfen.

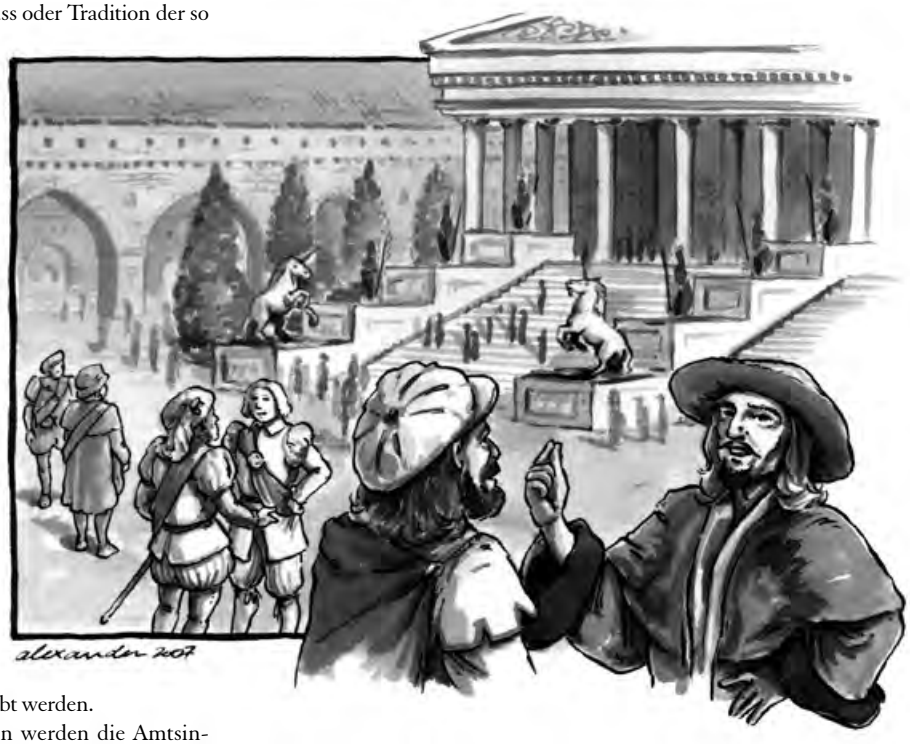
- Von Dauer ist oft eine *Fürstenherrschaft* in Städten wie Methumis. In der Stadt, dem Zentrum seiner Macht, ist der Fürst unangefochtener Herrscher. Anders als in einer klassischen Feudalherrschaft haben am Hof des Fürsten auch viele Patrizier und Spezialisten Ämter, Macht und Einfluss.
- Der Regelfall ist die *Aristokratie* des Patriziats: Eine zahlenmäßig begrenzte Elite aus Kaufleuten, Altadligen, Magiern und Prälaten beherrscht die Stadt. Die Patriziergeschlechter konkurrieren – auch mit Gewalt – um die Macht.
- In *Republiken* (Belhanka, Silas) und *Freien Städten* (Grangor) übt das Bürgertum eine besonders unabhängige Herrschaft aus. Adlige werden zwar als Bürger akzeptiert, aber oft mit höheren Steuern und strengen Gesetzen belegt, um ihren Einfluss zu kontrollieren.
- Die *Tyrannei* entsteht durch die Macht des Schwertes oder des Wortes. Ein mächtiger Condottiere wendet sich gegen seine Auftraggeber und reißt die Macht an sich. Oder ein geschickter Demagoge peitscht die Menschen auf und erhebt sich zum 'Fürsten' von Volkes Gnaden. In beiden Fällen muss der 'Tyrann' sich mit (manchmal maßloser) Gewalt gegen Patriziat *und* Adel zur Wehr setzen. Die Tyrannei steht und fällt mit dem Herrscher. Stirbt er, kommt es zu schweren Unruhen oder Nachfolgekämpfen. Mancher Condottiere gibt seine Macht freiwillig auf – entweder weil die Besatzung mehr kostet, als sie einbringt, oder weil er nur Ruhe und Ordnung in einer krisengeschüttelten Stadt wieder herstellen wollte.
- Die seltene *Theokratie* (Geweihtenherrschaft) existiert zum Beispiel in Arivor. In anderen Fällen übernimmt ein *Rat der Kirchen* oder ein angesehener Geweihter als *Arbitrar* (Schlichter) nur für einige Zeit die Herrschaft, wenn es in der Stadt wiederholt zu Unruhen gekommen ist. Einige Geweihte wollen jedoch nicht von der Macht lassen und machen sich gegen den Willen anderer Tempel zu Herren ihrer Stadt. Da viele Theokraten sich mit Fanatismus Feinde schaffen und nur wenig Sinn für politische Kompromisse zeigen, ist ihre Herrschaft nur von kurzer Dauer.



● Auch die *Magokratie* (Herrschaft der Magier) bleibt eine Ausnahme. Zwar sind Magier häufig an Verschwörungen beteiligt und gelangen dadurch in Machtpositionen, doch nur selten begründen sie ihren Herrschaftsanspruch mit ihrer magischen Gabe.

Städtische Institutionen

● **Signoria:** Die Herrschaft über die Städte liegt in den Händen einiger Weniger, die aufgrund von Reichtum, Einfluss oder Tradition der so genannten *Signoria* angehören, dem Rat der Stadt. Hier werden in der Regel die Gesetze gemacht und die Steuern festgesetzt. In Aristokratien wählt die Signoria aus ihren Reihen auch das Stadtoberhaupt und die wichtigsten Amtsträger. Die Signoria kann aus einer oder, vor allem in größeren Städten, mehreren gleichberechtigten Kammern bestehen (zum Beispiel der einzelnen Stadtviertel). In anderen Städten, wie in Grangor (Innere und Äußere Stube) existieren einander nachgeordnete Kammern von unterschiedlicher Wichtigkeit. Vor allem in Republiken gibt es daneben auch Volksversammlungen, die allerdings zumeist nur wenig Einfluss haben (doch auch hier kann es Ausnahmen geben). Auch die Bestimmung der Mitglieder der Signoria erfolgt sehr unterschiedlich (oft sogar in einer Stadt). So kann der Sitz zum Beispiel nach dem Einkommen oder der Steuerhöhe eines Patriziers vergeben, von Amts wegen oder durch Wahl erlangt (etwa Hochgeweihte, Zunft- oder Zirkelvorsteher oder gewählte Abgesandte eines Stadtviertels) oder einfach ererbt werden.



● **Ämter und Wahlen:** In den meisten Städten werden die Amtsinhaber durch die Signoria gewählt, wobei allerdings oftmals nicht das Prinzip "ein Ratsherr, eine Stimme" gilt, sondern nach unterschiedlichsten Kriterien gewichtet wird (z.B. Einkommen oder Bedeutung der Familie). Über diese Abstimmungsregeln entbrennen oft die schwersten Auseinandersetzungen, weshalb in einigen Städten die Ämter sogar unter den Bürgern verlost werden. Ämter werden in der Regel nur für wenige Jahre gewählt, manchmal sogar kürzer. Vor allem in Republiken werden Ämter aber auch durch die *Volksversammlung* besetzt. In Krisensituationen wird in vielen Städten ein *Rat der Weisen* gewählt. Die Aufgaben und Namen möglicher Positionen sind nahezu unüberschaubar. Ein paar Beispiele:

Aufgabe	Möglicher Titel
Stadtoberhaupt	Podestat/-in, Vikar/-in, Präfect/-a, Prätor/-in, Primar/-in, Consul/-in, Prinzipal/-in, Custos/-din, Demarchos/-a, Bürgermeister/-in, Stadtmeister/-in
Rat	Signoria, Senat, Priorium, Magistratur, Consilium, Curia, Gerusia, Collegium
Ratsmitglied	Signore/-a, Senator/-in, Prior/-in, Magistrat/-in, Consiliere/-a, Ephor/-in, Ratsherr/-in, Deputato/-a
Militär	Gonfaloniere/-a, Capitano/-a, Commandante/-a, Defensor/-a, Seneschall/-in, Castellan/-a, Bannerherr/-in
Finanzen	Camerlengo/-a, Censor/-a, Provisor/-in, Intendant/-in, Kämmerer/-in, Schatzherr/-in
Richteramt	Justitiar/-in, Syndicus/-a, Centenar/-a, Bannerträger/-in der Gerechtigkeit

● **Contado:** Die meisten Städte beanspruchen die Landstriche, die sie umgeben: Felder, Weinberge, Festungen und Dörfer. Dieser Einflussbereich wird *Contado* genannt und ist eine wichtige Quelle von Nahrung und Einkommen für die Stadtherrschaft. Die Dorfbewohner und die adligen Gutsbesitzer des Contado sind gezwungen, der Stadt den Lehnseid zu leisten und ihr zu dienen. Erzeugnisse der Ländereien dürfen nur in diese Stadt geliefert und dort getauscht oder gehandelt werden. Häufig findet man auch kleinere Stadtherrschaften im Contado einer größeren Stadt: Die abhängigen Orte sind zu Steuer- oder Tributzahlungen verpflichtet und verfügen nur über eine eingeschränkte Selbstverwaltung, bei der das Stadtoberhaupt von der dominierenden Metropole 'nominiert', vorgegeben oder gestellt wird. Generell ist der Contado größer, je mehr Einwohner und Rechte eine Stadt besitzt. Die Republik Belhanka verfügt über einen sehr großen Einflussbereich, dem mehrere abhängige Stadtherrschaften angehören. Auch Silas untersteht nur noch dem Horas und ist damit Belhanka und dem Hochadel gleichgestellt, es hat jedoch eine geringere Bevölkerung und ein kleineres Landgebiet. Der umgekehrte Fall ist Vinsalt: Die Metropole ist riesig, besitzt aber nur eingeschränkte Selbstverwaltung, so dass die meisten umliegenden Ländereien nicht von der Stadt kontrolliert werden, sondern als Baronien und Rittergüter direkt dem Fürsten unterstehen (und deren Besitzer größtenteils in der Stadt leben).

● **Parteiungen**: Entgegen den Träumen einiger Philosophen gehören Streit und Konflikt in allen Städten des Reichs zum Alltag – und gelegentlich gipfeln die Auseinandersetzungen in blutigen Straßenschlachten. Gestritten wird über Ämter, Erlasse, Steuergesetze, um Wahlergebnisse und um die Ehre der Familie. Und letztlich entscheidet oft nicht die geltende Verfassung, sondern das Recht des Stärkeren und Listigeren darüber, wer sich in einem solchen Kampf behauptet. Häufig entzündet sich der Konflikt – zumindest als Vorwand – an traditionellen Grenzen zwischen verschiedenen Gruppierungen. Dies können Geschlechterbünde, politische Allianzen, merkantile Gilden, halbgeheime Zirkel, Tempelbezirke oder Nachbarschaften sein. Manchmal wird zwischen Alteingesessenen und Zugezogenen, zwischen etablierten Familien und Neureichen streng getrennt. In einigen Orten fechten die *Aldarener* (Anhänger Königin Aldares, nach der Farbe des Drachen im Wappen auch 'Die Roten' genannt) und die *Timoristen* (Anhänger des Timor-Horas, genannt 'Die Weißen') noch Ehrenhändel und politische Gefechte aus, obwohl diese Parteien nach dem Ende des Thronfolgekriegs ihre eigentliche Bedeutung längst verloren haben.



Der Horashof

»Das Volk verehrt den Horas und fürchtet den Protector – eine machtvolle Kombination.«
—Arela Weißblatt, Privatnotizen, 1031 BF

»Wir wanderten in Ehrfurcht und Erstaunen durch endlose Labyrinthe von Lichthöfen und Gewölben, Hallen und Sälen, und an jeder Ecke begegnete uns ein neues Wunder, das wir uns nicht einmal hätten träumen lassen.«
—der bornländische Gesandte Oswin von Salderkeim über seinen Besuch im Sangreal 1032 BF

Jeder Liebfelder weiß, dass sich der kaiserliche Hof in *Horasia* befindet. Nur selten verlässt der Kaiser die prachtvolle Residenz *Sangreal*, die dort in den letzten Jahrzehnten im Renascentia-Stil errichtet wurde. Selbst das nahe Kuslik sieht seinen Fürsten kaum mehr als einmal im Jahr, der Verwaltungssitz Vinsalt wartet noch länger, und auch die als Winterpalast gedachte Alte Burg in Arivor wird meist nur von den Prinzen von Geblüt genutzt.

Horasia – die Stadt des Horas



Einwohner: etwa 2.000 in der Stadt
Wappen: auf Scharlachrot ein goldener Adler, der einen Lorbeerkranz in den Klauen trägt
Herrschaft/Politik: ein Präfect des Horas, dem drei Prätoren für Gericht, Garde sowie Bau- und Brandwesen unterstehen
Garnison: 1 Bandiera *Prätorianer* (Stadtgarde in dekorierten Lamellenpanzern)
Tempel: Horas, Travia; Kapellen von Ucuri, Boron, Rahja, Efferd und Peraine
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Adlerhof* (Q8/P9/S25, beliebt bei jenen, die auf Audienz warten), Pilgerhaus (Q3/ P4/S100, mieses Essen, aber solide Unterkunft), Freudenhaus *Bosparanische Nächte* (Q5/P6, auch Glücksspiel)
Besonderheiten: wichtigster und reichster Tempel des Horas; Vorhof zur Kaiserresidenz; seit Jahrhunderten wird der Ort regelmäßig von Zahori besucht, die vor den Stadtmauern ihr Lager aufschlagen.

Horasia gilt seit jeher als *Stadt des Horas*: Hier soll am 7. Praios 1492 v.BF der geheiligte Fuß des Erzalveraniars zuerst den Boden Aventuriens berührt haben, nachdem ihn der Greif *Orungan* über das Siebenwindige Meer getragen hatte. Und hierhin soll er sich wieder am Ende seiner Regentschaft begeben haben, um gen Alveran aufzusteigen. Gerade an den Feiertagen des Heiligen (Horas' Erscheinen, Vertreibung Fuldigors, Horas' Entrückung) platzt die Stadt unter dem Ansturm der Pilger aus allen Nähten.
Erster Anlaufpunkt ist die *St.-Horas-Sakrale* in der Stadtmitte, ein eindrucksvoller Bau aus weißem Marmor und rötlich schimmerndem Porphyr, dessen Hauptkuppel bereits von Ferne zu sehen ist. Mannshohe Friese schmücken die Fassade, unterbrochen von farbigen Fenstern. Neben einer Kolossalstatue des Reichsgründers birgt der Tempel Kapellen der heiligen *Lamea* und der heiligen *Gylduria* sowie die *Krypta der Kusliker Kaiser* (Brigon, Silem, Obra und Murak – nicht Hela) und die *Grabkapelle der Großen Kaiserin*, in der Kaiserin Amene und ihr Gemahl Sirlan in einem Doppelsarkophag bestattet sind. Gegen eine Spende von einem Silbertaler darf man sich den Gräbern zur stillen Andacht unter den Augen der *Heilig-Blut-Ritter* nähern, die als Ehrengarde Tag und Nacht Wache stehen.
Der Rest der Stadt bietet neben Verehrungsstätten der sechs ursprünglich güldenländischen Gottheiten alles, was das Pilgerherz begehrt: von Devotionalienhändlern über Marktstände für Reisebedarf und geräumige Gasthäuser bis zu billigen Schänken und preiswerten Prostituierten für die einfachen Freuden des Lebens. Mitglieder des Hofstaats sieht man nur selten ohne Auftrag in der Stadt, da es einer Erlaubnis bedarf, um den Hof zu verlassen. Es gilt jedoch bei den Imperialen Gardisten als Mutprobe, sich heimlich in eine der Schänken zu schleichen, obwohl darauf harte Disziplinarstrafen stehen.

Der Sangreal – des Kaisers Residenz

Einwohner: fast 1.000 (ohne Garde)
Garnison: 1 Bataillon *Imperiale Garde*, 5 Eskadronen Ordensritter (Heilig-Blut-Ritter, Adler-Ritter, Famerlorianer), ein Dutzend sakrosankte Ucuriaten
Tempel: Ucuri, Hesinde, Rahja; Zwölfgötterkapelle; Schreine diverser Götter, Halbgötter und Heiliger

Bereits der Name verheißt Großes und Geheimnisvolles: *Sangreal* – das Blut der Könige (*Sang Real*) oder auch der Heilige Greifvogel (*San Greal*). Nördlich der Stadt beginnt das Gelände der Residenz, das sich über mehrere Rechtmeilen erstreckt und vollständig von einem breitem Wassergraben und trutzigen Mauern umgeben ist. Wie Speerspitzen ragen die Bastionen vor, auf denen die Imperiale Garde Wache hält. Einlass gewähren nur das *Stählerne Tor* inmitten der *Sternenzitadelle* im Süden (zugleich Garnison der Garde) und die *Eichenen Pforten* an der *Mitternachtsfeste* im Norden. Selten heben sich im Westen und Osten die *Porticullis*, schwere, stachelgespickte und angeblich verzauberte Fallgatter, die den *Silberfluss* im Inneren vom Wassergraben trennen. Doch irgendwann könnte dies das Tor zur ganzen Welt darstellen, wenn erst der *Kaiserkanal* fertig gestellt ist, der vom Yaquir nach Horasia führen soll (mit einem Seitenstich zum Graben der Residenz) und in einer zweiten Bauphase weiter gen Bethana zum Siebenwindigen Meer (siehe S. 12). Der geplante *Hafen der Hundert Barken* hinter dem östlichen *Porticullis* ist heute nicht mehr als ein abgestecktes Areal mit einigen Teichen und Bootsstegen.
Der Besucher, der Einlass erhält, betritt durch das *Stählerne Tor* den *Zwinger* zwischen dem Bastionsgürtel und den *Amenischen Mauern* des eigentlichen Palastkomplexes. In diesem großen Hof sind verschiedene Wirtschaftsgebäude (ausnahmslos dreistöckig), Stallungen und Gästequartiere zu einem Stadtviertel mit nummerierten Straßen angeordnet, das Thermen, Tempel und sogar zwei Tavernen aufweist. Die *Zwölfgötterkapelle* wird vom *Bund des Wahren Glaubens* betreut. Weiter ins Zentrum Sangreals führt das *Praiosportal*, dessen drei Doppeltore zu den größten Bronzearbeiten gehören, die von Menschenhand geschaffen wurden. Sie zeigen die Gigantenkriege, die Erschaffung Ucuris und die Ordnung der Welt sowie Horas' Ankunft in Aventurien.
Dahinter liegen inmitten weitläufiger Parks die kaiserlichen Paläste. Kühlung im Sommer schafft der *Silberfluss*. Von Skulpturenbrücken überspannt windet er sich durch das Areal und trennt die Südhälfte mit den Gebäuden für die Hofhaltung von der Nordhälfte, dem privaten Bereich des Horas. Im Süden befinden sich die *Gärten der Tugend*, die *Arangerie* und der *Pavillon der Vier Kontinente*, außerdem das *Gymnasion*, eine Wettkampfhalle samt Badehaus, und die *Halle der Erheiterung*, ein Theater.
Doch wird alles in den Schatten gestellt durch den *Purpurpalast* mit seinen vier Stockwerken und der Zierfront aus weißem Marmor und dunkelrotem Porphyr, zu der die *Alveranische Treppe* aus dem *Hof der Herrscher* hinaufführt. Insbesondere die großen Hallen im Erdgeschoss sind verschwenderisch mit weißem und schwarzem Marmor ausgestattet, der *Hochaltar des Himmlischen Herolds* (praiosgeweihter Ucuri-Tempel) ist ein Dom aus Granit, Eternenmarmor, güldenländischem Purpurmarmor, Perlmutt, Beryll und Topas sowie



Reliefs aus Gold und selbstleuchtendem Illuminium. In der *Halle des Unsterblichen Ruhms* wacht der *Adlerthron* des Horas über Audienzen und Feste. Weit reichende Pläne werden dagegen in der *Sala del Mappamundo* geschmiedet, deren Boden eine große Mosaikkarte der bekannten Welt bedeckt. Die *Kammern der Kostbarkeiten* sind die Amtsräume der Comtessa Camerlenga (und beschützen den Zugang zu den Schatzgewölben), der Comto Geheimsiegelbewahrer residiert im *Gelass der Geheimnisse*. Im *Schlachtensaal* wird aufgetischt, die benachbarte *Porzellansammlung* präsentiert neben tulamidischem und einheimischem Geschirr über 100 erlesene Stücke aus güldenländischer Fertigung.

Im *Atrium der Zwölfgötter* beginnt die *Große Kolonnade*, die auf Höhe des ersten Stocks den Silberfluss überquert und zum Nordtrakt des Palastes führt. Zwischen den Säulen stehen beiderseits des Wegs Büsten ehemaliger Kaiser und Könige (wobei Fran und Hela auf kaiserliches Geheiß immer durch Tücher verdeckt sind). Besuchern fällt zuerst die Ruhe auf, die im Refugium des Kaisers herrscht. Neben den Privatgemächern des Monarchen beherbergt der Trakt einige Kapellen, oktagonale Höfe und lichtdurchflutete Galerien sowie das *Peristyl der Philosophen*, einen 343 Schritt langen Wandelgang um einen zauberhaften Innenhof, und daran angrenzend die weitläufige Bibliothek des Palastes. Wahre Wunderwerke sind unter anderem das *Spiegelkabinett*, der drehbare Raumboden im *Saal der Masken* und das *Panharmonicum* im *Musensaal*: ein Spinett, das mittels ANIMATIO in die Lage versetzt wurde, auf Kommando verschiedene Musikstücke zu spielen.

Der Sangreal hat angeblich 1111 Räume. Auch von zahlreichen Geheimgängen und -kammern ist die Rede, doch wurden die Baupläne von der Architektin *Tinnea Gonzoli* (einer Schülerin des Methumiser Maestros *Grundeon Sohn des Grabosch*) selbst vernichtet, bevor sie 1031 BF Selbstmord beging – angeblich, um die Mysterien Sangreals für alle Zeit zu bewahren. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man von Agenten der Krone, die nachgeholfen oder Maestra Tinnea den Freitod nahegelegt hätten. Die Baumeisterin wurde ihrem Wunsch gemäß in einem eigenen *Nasuleum* im Wintergarten zur letzten Ruhe gebettet.

Die Residenz wurde 1011 BF kurz nach der Horasproklamation begonnen, mit dem Ziel, die Palastanlagen von Mirham, Mherwed und Neu-Gareth zu übertreffen. Doch Kaiserin Amene-Horas, die Auftraggeberin dieses ungeheuren Unterfangens, erlebte den Sangreal zwei Jahrzehnte lang nur als Baustelle. Erst nach der Inthronisation des jungen Kaisers wurde die Anlage im Äußeren vollendet. Die Innenausstattung dagegen schreitet noch weiter voran, und es wird noch ein weiteres Jahrzehnt dauern, bevor Kunstwerke wie die *Falkenkuppel*, die *Adlerdecke*, der *Drachensaal*, die *Sternenkammer* oder die Deckengemälde in der *Halle der Höchsten Harmonie* ausgeführt sind. Die größten Künstler Aventuriens werden nach Horasia bestellt, um die Schnitzereien, Fresken und Skulpturen zu schaffen. Gerüstaufbauten und Steinmetzarbeiten werden nur bei Abwesenheit des Monarchen durchgeführt, so dass Horasia im Stillen wächst, fast wie ein Märchenschloss von Dschinnenhand.

Der Horas: Mensch und Mythos

Der heutige Kaiser wurde als *Khadan Varsinian Firdayon* am 19. Tsa 1022 BF in Vinsalt geboren. Bereits zuvor hatte er von sich reden gemacht: Seine Eltern waren Prinzessin *Aldare Firdayon* und ihr vor Hesinde angetrauter Gemahl *Shafir der Prächtige*, ein Kaiserdrache. Die Zeugung vollzog sich in einem magischen Ritual, über das keiner der beiden zu sprechen bereit ist. Die Schwangerschaft Aldares dauerte hiernach fast zwölf Monate, nämlich genau 7×7×7 Tage, in denen die Prinzessin immer wieder von Wahrträumen heimgesucht wurde. Von diesem Moment an war ihr bewusst, dass die Götter Großes mit ihrem Kind vorhaben. Seine Kränzung zum Horas am 8. Efferd 1030 BF war nur ein erster Beleg.

Mittlerweile gilt es im gesamten Lieblichen Feld als Gewissheit, dass an dem Jungen etwas Besonderes ist. Jeder Bauer, jede Bürgerin weiß irgendein Gerücht über den Horas zu erzählen. Man spricht von altklugen Äußerungen, Visionen, unerklärlichen Zauberkräften und Wunderheilungen; andere behaupten, dass er sich langsam, aber stetig in einen Drachen verwandle oder dass er aus eigener Kraft zu fliegen vermöge. Das *Kaiserheil* soll ihm Unverwundbarkeit und den unverstellten Blick auf die himmlische Gerechtigkeit gewähren. Glaubhaft belegen kann jedoch niemand etwas, denn kaum jemand bekommt den jungen Kaiser zu Gesicht.

Die Kronjuwelen

Die Horaskrone: Sechs goldene, juwelengeschmückte Bügel mit hineingetriebenen Adlern umfassen den scharlachroten Hut im Inneren, gekrönt von einem purpurnen Diamanten. Der Kaiser trägt die Krone nur bei großen Zeremonien und bevorzugt ansonsten das *Diadem des Südens*, einen mondsilbernen Stirnreif mit Diamantschmuck aus den Kolonien.

Das Adlerszepter: Erst jüngst vollendet wurde das Szepter, das dem jungen Kaiser auch als Zauberstab dient: eine Elle lang, geschnitten aus einem natürlich gewachsenen Kristall mit Einsprengseln magischer Metalle und gekrönt von einem mondsilbernen Aaren.

Der Sonnenball: ein faustgroßer Bernstein, in den das Geheimsiegel geschnitten ist, umgeben von schimmerndem Arkanium. Es heißt, dass sechs mächtige Zauberformeln auf dem Siegel ruhen und den Kaiser von magischen Zwängen oder Illusionen befreien, bevor er sein Zeichen setzt.

Die Klinge Horaquilan: schimmert leicht orange, da sie mit Titanium gehärtet wurde, und ein herrlicher Zirkon aus dem Güldenland bildet den Knauf des Rapiers.

Die Vier Unverzehrten Siegel: handtellergroße Münzen aus schwarzem Endurium, die den Flammen des brennenden Bosparan trotzten und als Talismane des Erzalveraniars gelten. Sie zeigen auf der Vorderseite je einen der Herrscher Horas, Seneb-Horas II., Brigon-Horas und Silem-Horas. Die Rückseiten sind mit Arkanil-Glyphen geschmückt. Der Volksglaube besagt, dass die Götter die Siegel zu einem noch unerkannten Zweck bewahrt haben und dass jedem eine Kraft innewohnt, die nur vom rechtmäßigen Nachfolger jener erleuchteten Monarchen freigesetzt werden kann.

Der Stern von Selem: ein taubeneigroßer Rubin in Form eines Zwölfflächners, in dem zahllose Flammen funkeln – angeblich die Seelen der toten Selemer. Die letzten Diamantenen Sultane trugen ihn, ebenso Hela-Horas an ihrem Todestag. Über Gareth und Festum gelangte er zurück ins Horasreich (siehe **Erste Sonne 161** und **SRD 47**). Der junge Kaiser hat eine Belohnung von einem Stein Endurium für denjenigen ausgesetzt, der den Fluch des Rubins bricht.

Weitere Kleinodien des Kaisers sind der vergoldete *Weltenglobus*, das von Zyklopen geschmiedete Schwert *Silberstreich*, die schlichte *Königskrone des Lieblichen Feldes*, das *Adlerbanner* und der *Adlerthron* sowie der goldene *Lorbeerkranz* aus dem Krönungszeremoniell. Viele Relikte der alten Horaskaiser sind verschollen, etwa das heilige Schwert *Araschar*, der Einhornspeer *Alicornex* und die *Karfunkelkrone*. Wer eine der Insignien findet und zurückbringt, kann sich einer fürstlichen Belohnung gewiss sein.

Andere Schätze sind als Trophäen ins Mittelreich gelangt: Das *Auge des Morgens*, ein bewegliches Schwarzes Auge, wurde 881 v.BF Seneb-Horas zum Geschenk gemacht und bei der Eroberung Bosparans geraubt (siehe **Herz 52**). Hela-Horas besaß einst die zaubermächtige *Salamanderkette* aus 18 Mondsilbergliedern (im Garether Hesinde-Tempel) und die *Blutige Träne der Nacht*, einen taubeneigroßen Blutachat (zuletzt bei dem Druiden *Archon Megalon* gesehen). Der Horashof bemüht sich bislang erfolglos um die Rückgabe der Kleinodien.



Der Horas wird fern vom Volk im Sangreal erzogen. Niemand betritt oder verlässt die gewaltige Palastanlage ohne höchsten Befehl. Audienzen werden nur selten und nach strengem Hofzeremoniell gewährt, und selbst dann trennt für gewöhnlich ein dünner Vorhang oder eine aranische Wand den Kaiser vom Gast. Es heißt, der Geheimsiegelbewahrer und die Oberste der Leibgarde setzen obendrein Sprechrohre, Spiegel, Doppelgänger und Illusionen ein, um die wahre Position des Horas zu verhehlen und ein Attentat von vornherein zum Scheitern zu verdammen. Wer sich dem Monarchen noch weiter nähern will, weil es die Pflichten erfordern, etwa als Medicus oder Lehrmeisterin, muss sich zuvor und danach regelmäßig rigorosen Untersuchungen unterwerfen. Wenn der Horas von Horasia einmal im Jahr nach Kuslik und zurück reist, dann in einer Prozession mit gewaltigem Hofstaat und unter aufwändigen Schutzmaßnahmen.

Die Vinsalter Dukatenmünze zeigt den jungen Kaiser mit noblem Antlitz, kinnlangem Haar (das dunkelblond ist, wie manche wissen) und einem Stirnreif. Andere Porträts von ihm existieren nicht. Wer das Privileg einer Audienz genossen hat, kann von der ruhigen, aber eindringlichen Stimme des Knaben berichten. Seine Sprachbegabung ist beeindruckend: Er beherrscht Horathi, Bosparano und Aureliani bereits fließend. Seine Fragen sind sehr überlegt und selten kindlich. Über die Antworten sinnt er nach, neues Wissen nimmt er begierig auf. Selbst der Kronrat lauscht sorgsam den – im Laufe der Jahre häufiger werdenden – Vorschlägen und Bitten des (nominell noch nicht mündigen) Horas. Höflinge wissen, dass der junge Kaiser außerhalb der Lehrstunden in Magie, Wissenschaften, Staatskunst und Strategie gerne viel Zeit mit der Beobachtung der Sterne, dem Stockfechten, verschiedenen Brettspielen und dem Steigenlassen von Papierdrachen verbringt.

Der Horas ist das nach außen strahlende, mythische Herz des Reichs. In ihm vereint sich das Blut des Drachentöters *Festo Firdayon* mit dem des Kaiserdrachen *Shafir*, in ihm wird das Erbe des *Silem-Horas*, der legendäre *Ucuri-Funke*, durch den Geist *Varsinors* entfacht. Nur wenige fürchten dies als ein übles Omen, die meisten betrachten es als ein verheißungsvolles Zeichen. In ihren Augen symbolisiert der Horas die Hoffnung auf Glück, Frieden und Wohlstand wie kein anderes derisches Wesen. Der Mythos hat die Person längst umhüllt, sein Name ist bedeutungslos. Für die Liebfelder, die lange auf die Rückkehr des Kaisertums gewartet haben und dann noch einmal bittere Jahre im Krieg um die Thronfolge erlebten, ist dieser junge Kaiser der Horas, der war, der ist und der immer sein wird.

Meisterinformationen erfahren Sie **210C.**

Der Hofstaat

Haushofmeisterin des Kaisers ist die **Präzentorin** (derzeit: *Alvene della Tegalliani*), ihre ebenfalls direkt vom Horas ernannten Stellvertreterinnen sind die **Truchsessin** (derzeit: *Dhana Kliphoff*) und die **Castellanin** (derzeit: *Selinde von Ebrinsfurt*). Gemeinsam bilden diese drei Damen den *Rat des Roten Tisches* (benannt nach dem samtbespannten Möbel seiner Versammlung), der über alle Fragen der Hofhaltung entscheidet und auch als Hofgericht bei minderen Verbrechen fungiert (Schwerverbrechen werden dem Geheimsiegelbewahrer übergeben).

Die *Präzentorin* ist Herrin 'über den Treppen': Ihr unterstehen die drei Hofmagier und die Lehrmeister des jungen Kaisers sowie die Gewandmeister, Kämmerer, Leibärzte, Leibbarbiere, Astrologen, Bibliothekare, Kapellmeister, Musikanten, Künstler, Pagen, Zofen, Waffenträger, Kerzenträger und viele mehr. Als Zeremonienmeisterin des Kaisers vergibt die Präzentorin zudem Termine für Audienzen, legt die Sitzordnung bei Feiern fest und wacht über die Einhaltung des Hofprotokolls.

Die *Truchsessin* ist Herrin 'unter den Treppen', ihr Reich sind Keller und Küche der Residenz. Ihr dienen etwa die Kellermeister, Küchenmeister, Silbermeister (für das Tafelsilber und -geschirr), Brotmeister, Fleischköche, Zuckerbäcker, Tranchiermeister, *Pregustieri* (Vorkoster), Tafeldecker, Hofeinkäufer, Küchenhelfer, Wäscherinnen und Holzknechte.

Die *Castellanin* schließlich beaufsichtigt den Bereich 'außerhalb des Hauses'. Dazu gehören die Stallungen, Jagdgründe, Gärten und Wasserflächen sowie die Bewachung der Anlage. Das ehrenvollste Amt in ihrem Gefolge bekleidet der *Falconiere* (Falkenmeister) des Kaisers, denn die Jagd mit den heiligen Vögeln des Ucuri steht seit der Thronbesteigung in höchstem Ansehen; es folgen unter anderem die Stallmeister, Jagdmeister, Hüter der Hundemeute, Hüter der Schwäne, Furiere (Schließmeister), Barkenmeister, Gartenmeister, Vogelfänger und Ruderer sowie die Stallburschen und -mägde. Die Castellanin ist außerdem Kommandantin der *Imperialen Garde*. In diese Einheit wird nur aufgenommen, wer mindestens zehn Jahre lang unter dem Adlerbanner gedient hat und einen tadellosen Leumund besitzt. Die Garde trägt in Friedenszeiten gelbe Barette zu blauen Samtröcken mit einem Stickwerk aus Goldfäden auf der Brust, ihre Waffen sind Hellebarde (Offiziere: Balestrina) und Langschwert. Das berühmte *Erste Banner* der Garde ist mit dem persönlichen Schutz des Kaisers betraut.

Kronbeamte und Höflinge

Nicht zum Haushalt des Kaisers gehören die *Comtessa Camerlenga* und der *Comto Geheimsiegelbewahrer* und ihre Bediensteten (siehe S. 80), obschon ihre Amtspflichten sie häufig in die Nähe des Monarchen bringen. Ebenfalls nicht zur Haushaltung, sehr wohl jedoch zum Hofstaat gehören die zahlreichen Edelleute, die bei Hofe weilen und ihm Pracht verleihen. Sie genießen die Gastfreundschaft des Kaisers, doch verschlingen ihre eigenen Ausgaben für Kleidung, Aufputz, Glücksspiel und Bestechungen Unsummen. Ein kleines Vermögen ist so bald aufgebraucht, wenn es nicht gelingt, mächtige Gönner zu finden. Der Hof gilt Frömmlern als 'Brutstätte der Begierde und der Zügellosigkeit', und tatsächlich gibt es kaum Privatsphäre. Kein Blick, kein Flüstern bei einem offiziellen Anlass bleibt unbeobachtet, keine Affäre lange geheim. Wer sich ohne Erlaubnis des Kaisers (oder der Räte des Roten Tisches) vom Hofe entfernt, begeht ein Kapitalverbrechen. Dennoch versuchen viele, bei Hofe ihr Glück zu machen oder zumindest einen adäquaten Ehepartner zu finden. Vom Hofe verbannt zu werden, kommt für sie einem Todesurteil gleich.

Die Gesandten

Der Hof ist das natürliche Ziel von Gesandten aus aller Welt. Zwar sind Einzelheiten der Tagespolitik eher mit den Kronbeamten in Vinsalt zu diskutieren, doch gilt der erste Besuch immer noch dem Kaiser. Auch treibt alle Fremden die Neugier an, Horasia und das Wunder auf dem Adlerthron zu sehen. Diplomaten, die länger im Land verweilen, haben dagegen Kuslik als angenehmen Platz erkannt, um ihre Aufgaben zu erfüllen: Es liegt dem Hof nahe, wird sogar gelegentlich vom Monarchen besucht, und hat hervorragende Verbindungen nach Vinsalt und über die Meere in die eigene Heimat. Auch ist Kuslik beliebtes Ausflugsziel kaiserlicher Höflinge, und manche hoffen auch, durch die Hesinde-Kirche und die Kaiserinmutter das Ohr des Monarchen zu erlangen.

Es gibt nur wenige ständige Gesandtschaften am Horashof. Zu nennen sind vor allem die verbündeten Kemi und Miniwatu aus dem Süden. Häufig sieht man Besucher aus Aranien, Brabak, Gareth und Elenvina, seltener aus dem Bornland, Thorwal und Mengbilla. Die alanfanischen Gesandten haben eher einen schweren Stand, werden jedoch von den Horasiern akzeptiert und neugierig bestaunt. Trotz einer gewissen Lebensart sorgen sie regelmäßig für Skandale, da sie den feinen Unterschied zwischen Grandezza und Pomp nicht zu kennen scheinen.



Persönlichkeiten bei Hofe

211A

Comtessa Alvene della Tegalliani, Präzentorin des Horas, Hüterin des Hofzeremoniells

Obschon die Verdienste der Tegalliani und deren bekannte Treue zu den Firdayon Alvene den Eintritt in die Welt des Hofes ermöglichten, hat sie nur wenig Berührung mit den Geschäften oder Intrigen der Familie. Ihren Aufstieg bei Hofe verdankt Alvene (*997, lange schwarze Locken, dunkle Augen, Gewandtheit und Anmut einer Tänzerin) vielmehr harter Arbeit an sich selbst. Heute wird sie für ihre rasche Auffassungsgabe, ihre perfekten Manieren und ihr makelloses Erscheinungsbild gerühmt. Kein Fehltritt entgeht ihr, doch wer es sich mit ihr nicht verdirbt, mag anstelle eines öffentlichen Tadels eine wohlgemeinte Privatlektion erhalten.

Herausragende Eigenschaften: IN 15, GE 16, CH 17;
Gut aussehend, Balance
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 15, Tanzen(Höfisch) 15(17), Etikette(Horasreich) 20(22), Hauswirtschaft 17
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Eiserner Wille I

Dhana Kliphoff, Truchsessin des Horas

Wer im Küchentrakt des Palastes eine füllige mütterliche Person erwartet, wird enttäuscht. Auch wenn die Zeiten vorbei sind, in denen Dhana (*980, ergrauende rote Lockenpracht, schlank, energisch, Kasernenhofton) die Sinne aller Männer bei Hofe verwirrte, ist die gebürtige Nostrierin aus Salza immer noch eine ansehnliche Dame – und eine bessere Kennerin kulinarischer Köstlichkeiten als zuvor. Dhana gilt als Meisterin der Improvisation, die für Gesellschaften jeder Größe außergewöhnliche Erlebnisse schaffen kann, wozu auch die Präsentation der Speisen mittels Eis, Magie oder Feuerwerk gehört. Zu ihrer größten Freude zeigt ihr Sohn *Alricilian Kliphoff* (*1013, rothaarig, sein Vater ist unbekannt) ebenfalls Talent; nach einer magischen Ausbildung in Belhanka wird sie ihn persönlich einweisen.

Selinde von Ebrinsfurt, Castellanin des Horas, Colonella der Imperialen Garde, Baronessa

Die Kommandantin der Garde stammt aus dem fernen Weiden, wo Selinde (*981, blonde Pagenfrisur, drahtig, exzellente Reiterin, aufgeschlossen, geradeheraus) durch ihre allzu kecke Reden den konservativen Herzog Waldemar erzürnte, der sie aus seiner Truppe werfen ließ. Durch gute Beziehungen zum Orden der Ardariten fand sie rasch eine Anstellung im Lieblichen Feld, wo ihre Kühnheit und Kampffertigkeit die Aufmerksamkeit Königin Amenes erregten. Seit drei Jahrzehnten dient sie den Monarchen auf dem Adlerthron mit absoluter Ergebenheit. Selinde stellt Effizienz und Ehre über blinde Pflichterfüllung, und daher drückt sie bei Draufgängern und aufrechten Abenteurern schmunzelnd ein Auge zu, wenn deren Ungestüm zum Wohle des Horas ist.

Gardelan ya Menjona, Erster Hofmagus, Cavalliere

Der aus Bethana stammende Gardelan (*982, blonder Spitzbartträger, mondsilbernes Binokel, hat in den letzten Jahren Gewicht angesetzt, an vielen Wissenschaften interessiert, verbissener Forscher) erlernte die Kunst der Beherrschung in Elenvina und studierte Anti- und Metamagie in Punin. Er nimmt häufig verdeckt an Beratungen mit ausländischen Gästen teil, und es gehen Gerüchte, dass er so manche Entscheidung zugunsten der Krone zustande gebracht hat. Gardelan scheut das Licht der Öffentlichkeit und bevorzugt es, wenn man ihn alleine werkeln lässt und sich nicht in seine privaten Angelegenheiten mischt.

Herausragende Eigenschaften: KL 18, IN 15;
Feste Matrix, Kurzatmig 3, Loyalität
Herausragende Talente: Sinnenschärfe 14, Menschenkenntnis 16, Geschichtswissen 15, Magiekunde(Zauberwerkstatt) 18(20), Sprachenkunde 14, Kryptographie 12, Staatskunst 13
Herausragende Zauberfertigkeiten: Analys 20, Oculus 17, Sensibar 16, Gardianum 18, Band und Fessel 17, Invercano 14, Reversalis 15, Beherrschung brechen 16, Hellsicht trüben 19, Limbus versiegeln 15 sowie einige eigene Varianten – zur Überraschung etwaiger Attentäter
Sonderfertigkeiten: Merkmale Einfluss, Herrschaft, Hellsicht, Metamagie; Aufmerksamkeit, Nandusgefälliges Wissen, Gefäß der Sterne, Meisterliche Regeneration, Matrixkontrolle, Kraftlinienmagie I, Gedankenschutz und viele Objektrituale

Varigo di Costalanza, Zweiter Hofmagus

Der renommierte Antimagier und Abgänger der Kusliker Hofzaubererschule wechselte zur Weißen Gilde, um einen Stiftslehrstuhl des Kronkonvents an der *Akademie des magischen Wissens zu Methumis* zu übernehmen. Mittlerweile hat Varigo (*991, 1,72 Schritt, Halbglatze, gezwirbelter schwarzer Schnurrbart, durchdringender Blick, viele kostbare Ringe) diesen Posten und den Rang einer stellvertretenden Spektabilität hinter sich gelassen, um seine Karriere bei Hofe fortzusetzen. Sein Ehrgeiz ist sprichwörtlich.

Filyina Calleano, Hofharfnerin

Die berühmte halbelfische Zauberharfnerin lebt ganz für ihre Musik, sehr zum Leidwesen ihrer zahlreichen Verehrer. Ist Filyina (*985 oder früher, scheinbar alterslos, grazil, weißhaarig, eisäugig) im normalen Umgang schüchtern und kühl, scheinen während ihres Spiels Wellen fast körperlicher Erregung durch ihren Körper zu tosen, die sich oft auch auf das Publikum übertragen.

Nazir ter Vaan, Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis

Nazir (*unbekannt, 1,91 Schritt, nachtschwarze Haut, silberne Fingernägel, metallisch schwarzes Haar, goldene Augen, Adlernase, Akzent mit Schnalz- und Knacklauten) erschien 1006 BF mit einem Kusliker Schiff, das den güldenländischen Hafen Balan Cantara angelaufen hatte. Er besaß eine große Menge Gold und einen Siegelring aus Malachit, der ihn als Botschafter auswies. Der undurchsichtige Gesandte aus dem Güldenland meidet die Öffentlichkeit, wo er ob seines Aussehens und seiner eigentümlichen wallenden Roben aus Seide und Atlas rasch Aufsehen erregt. Manche halten ihn für einen Schwarzmagier oder Al'Anfaner Spion, andere für eine unendliche Quelle arkanen Wissens und myranischer Mysterien.



Die Orden – Hüter der Traditionen

211B

Der Kaiser ist umgeben von mehreren Orden mit alten Traditionen und prachtvollen Brokatgewändern, die ihn beschützen, beobachten und jeweils nach ihrer Wunschvorstellung zu formen trachten. Die *Größe* der Orden wird auf folgender Skala angegeben: *sehr klein* (25–50 Mitglieder) – *klein* (bis zu 100) – *mittel* (bis 250).

Der Orden vom Goldenen Adler

[*kurz:* Adlerritter; *Wappen:* goldener Adler auf Blau, *Größe:* klein]

Großmeister des Ordens, der 769 BF von *König Dettmar von Vinsalt* gegründet wurde, ist stets das Oberhaupt des Hauses Firdayon. In seinem Namen leitet der Comto Geheimsiegelbewahrer als *Marschall* den Orden, der in vier Zirkeln organisiert ist: Die *Knappen* bilden den Äußersten Zirkel (den einzigen, der auch Popoli offen steht), die *Ritter* den Äußeren, die *Komture* den Inneren und die wenigen *Großkomture* den Innersten Zirkel. Hauptsitz des Ordens ist die nördlich von Vinsalt gelegene *Burg Naumstein*, die zugleich als Gefängnis der Krone dient – in der Regel Hochverrätern vorbehalten, die vom Geheimsiegelbewahrer verhaftet und dort peinlich verhört werden. Nur die Mitglieder der inneren Zirkel stehen vollständig im Ordensdienst, während die äußeren Ränge gerne auch an verdiente Recken verliehen werden, die einen Treueschwur leisten und bei Bedarf dem Marschall zur Verfügung stehen. Die Treue des Ordens gilt zuerst dem Kaiser als Person, dann der Krone und zuletzt dem Horasreich. Die Adlerritter wollen, dass sich der Horas vor anderen Belangen für die Sache der Firdayon und die Stärke des Lieblichen Feldes einsetzt.

Der Horaskaiserliche Hausorden vom Heiligen Blute

[*kurz:* Heilig-Blut-Ritter; *Wappen:* kelchförmige Glyphe des Horas in Gold auf scharlachrotem Grund, *Größe:* mittel]

Als Prediger verbreiten die Heilig-Blut-Ritter das Wort des Erzalveraniars Horas. An der Spitze des Ordens steht als *Gebieter der Vier Unverzehrten Siegel* der Kaiser selbst, "in dessen Adern das heilige Blut des Reichsgründers fließt." Er ist damit zugleich Diener der Tradition und Ausführender göttlichen Willens. Höchster Verkündiger des Horas nach dem Kaiser ist der *Wahrer des Heiligen Blutes* (seit 1029 BF in Personalunion mit der Würde des *Wahrers der Ordnung Bosparan* und damit der Praios-Kirche verbunden). Im Weiteren wurde der Aufbau des Hausordens dem Adlerorden entlehnt, auch wenn die Hierarchie steiler ist: *Knappen* bilden den niedersten (und zahlenmäßig stärksten) Rang, darüber stehen die nobilitierten *Ritter*, dann die *Komture* und schließlich der *Großkomtur*. Die Schärpen, Talare und Waffenröcke in Scharlachrot mit goldenen Borten und Applikationen fallen mit jeder Rangstufe prunkvoller aus. Zwar wurden mittlerweile sämtliche Tempelvorsteher des Praios im Lieblichen Feld ebenfalls zu Komturen ernannt, doch bleibt der Orden ein Sammelsurium von halbgebildeten Vorstellungen. Aufrichtige Gläubige sind ebenso vertreten wie Fanatiker, die allen Gerüchten aus dem Güldenland zum Trotz an der Göttlichkeit des Horas festhalten und die 'Rückeroberung' Aventuriens durch den Kaiser wünschen. Gelegentlich hört man auch von korrupten Geldschefflern, die sich an Spendengeldern bereichern oder ihr Amt für Betrügereien ausnutzen (siehe **WdH 229**). Im Allgemeinen tritt der Orden für eine Stärkung der Horasmacht und des Glaubens an Praios, Ucuri und Horas ein. Doch ebenso fungiert er als verlängerter Arm und Garde des Wahrers *Staryun Loriano* (S. 133) und verbreitet die noch junge Lehre des *Prinzipismus* (S. 55).

Die Ritterschaft des Roten Drachen

[*kurz:* Famerlorianer, Drachenritter; *Wappen:* roter Drache mit Löwenhaupt, kupferbewehrt, auf schwarzem Schild, *Größe:* klein]

Erst 1027 BF wurde der *Famerlor-Orden* von *Rondradan von Neetha* wiederbelebt, als Nachfolger eines einst in den Magierkriegen erloschenen Bundes der Rondra-Kirche. Die Mitglieder sind hauptsächlich Laien und müssen etwaige Verpflichtungen zu anderen rondrianischen Tempeln und Orden beim Eintritt nicht aufgeben. Sie verehren *Famerlor* – den roten Drachen mit dem Löwenhaupt, den Kupferklauen und dem Feuerschweif – als Herrn des Krieges und Schwert seiner göttlichen Gemahlin Rondra. Famerlors Kampf richtet sich gegen Dämonen und Namenloses, und der Orden sieht im jungen Kaiser den kommenden 'Drachen des Krieges', der die Splitter der Dämonenkrone und ihre Handlanger hinwegfegen wird. Die *Drachenritter* sind jung, tatendurstig, kampfbetont und bereit, auf einen Wink des Kaisers mit dem Ruf "*Rondra, Kor und Famerlor!*" in die Schlacht zu ziehen. Da der Moment noch nicht gekommen ist, üben sie sich in Selbstdisziplin, um "*in drachischer Wut so kalt wie Herre Famerlor selbst zu kämpfen*". Als heilige Orte gelten ihnen Turmspitzen und Fahnenmasten (vor allem auf Berggipfeln), an denen sich vor einem Gewitter die *Famerlorsfeuer* genannte Lichterscheinung zeigt.



Der Orden des Goldenen Falken

[*kurz:* Ucuriaten; *Wappen:* goldener Falke auf Weiß, *Größe:* sehr klein]

Als Herolde aller zwölfgöttlichen Kirchen sind die Ucuriaten sakrosankt (siehe **WdG 42 ff.**). Sie beteiligen sich auch nicht an den Duellen der drei vorgenannten Orden, wer dem Kaiser inbrünstiger diene oder seine wahre Natur besser kenne, und doch sind ihre Erwartungen ganz auf den Horas gerichtet. Denn er wurde von Ucuri erwählt, seinen heiligen Funken zu tragen (**202C**), und der junge Kaiser scheint sich bislang als würdig und stark genug zu erweisen. Die Ucuriaten sind hin- und hergerissen zwischen der Sehnsucht, Zeichen des Funkens zu erspüren und zu deuten, und der aufrechten Fürsorge für das Wohl des Knaben, der ihn trägt. Ihre erklärte spirituelle Aufgabe ist es, die Augen des Kaisers für die Schönheit und die Sorgen der gesamten Welt zu öffnen.

Der Heilige Drachenorden zur Vertiefung alles Wissens unserer Göttlichen Herrin Hesinde

[*kurz:* Sacer Ordo Draconis, Draconiter; *Wappen:* auf Grün eine goldene Schlange, die sich dreimal um zwei Schriftrollen windet, *Größe:* mittel]

Die Draconiter gelten als strafende und ordnende Hand der Magisterin der Magister, wenn es gilt, die Menschen vor dem Missbrauch von Hesindes Gaben zu schützen (siehe **WdG 89f.**). So sind sie dem Kaiser nicht unmittelbar verpflichtet, obwohl der Orden zahlreiche kaiserliche Privilegien empfangen hat. Doch ist das Oberhaupt der Hesinde-Kirche zugleich die Mutter des jungen Kaisers, und sie hat die Draconiter aufgerufen, sich an der Erziehung und Bewachung des Jungen zu beteiligen. Der Orden pflegt ein notorisch gutes Verhältnis zu Shafir und hütet viele drachische Geheimnisse, die dem Horas nur langsam und schrittweise offenbart werden. Denn dies soll in ihm den Geist *Nacladors* wecken und ihn zu einem gerechten und weitschauenden Monarchen erheben, der seine Regentschaft hauptsächlich auf den Hesinde-Kult stützt.



Die Ordensvertreter am Horashof

Amaldo Ravendoza, Comto Geheimsiegelbewahrer, Marschall des Ordens vom Goldenen Adler, Herr von Yaquirkuppen



Beim Volk hat sich Ravendoza (*977, klein, drahtig, schillernd grüne Augen, hochintelligent, Adlertätowierung) durch die Niederschlagung von Bauernaufständen und die Vereitlung von Umsturzversuchen den Ruf eines brutal vorgehenden Mannes eingehandelt. Allein das Gerücht, dass der Comto mit einer Eskadron Adlerritter im Anmarsch sei, hat schon manchen Haufen zur Räson gebracht. Ravendoza ist ein 'harter Hund' und absolut unbestechlich, doch steht er jedem, der sich als aufrechter Streiter für das Kaiserreich und die Zwölfe bewährt, freundlich und wohlwollend gegenüber – und auf wen sich der Comto verlässt, der wiederum mag sich ganz auf den Comto verlassen!

Herausragende Eigenschaften: IN 16, KO 16;
Hohe Lebenskraft, Prinzipientreue
Herausragende Talente: Schwerter 18, Zweihandschwerter 16, Überzeugen(Verhör) 14(16), Etikette 14, Rechtskunde 15
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Kampfgespür, Rüstungsgewöhnung II, Windmühle, Meisterliches Entwaffnen und weitere Kampf-SF

Teucras Irian Dorgando Schwarzenstamm de Solstono, Großkomtur vom Heiligen Blute, Cavalliere, Herr von Solstono

Die Dritte Dämonenschlacht hat den ehemaligen Capitan der Horaslegion und leidenschaftlichen Jäger gezeichnet und lässt ihn nicht mehr los. Seit dem Kampf gegen Borbarad zieht Teucras (*991, rotblonder Bürstenhaarschnitt, bartlos, von Furchen und Narben durchzogenes Gesicht, eindringliche Stimme) leicht das rechte Bein nach, trägt an seiner rechten Hand stets einen gepanzerten Handschuh und verwendet nach Möglichkeit die Linke. Doch dies sind nur die äußerlichen Narben. Wie den meisten Überlebenden des *Zugs der Edlen* gelang es Teucras nicht, in sein altes Leben zurückzukehren. Verbittert diente er in der Folgezeit als Condottiere unter vielen Herren und lebte erst im Thronfolgekrieg an der Seite einstiger Waffengefährten wieder auf (**Hinter dem Thron**). Da seine Familie traditionell dem Praios-Glauben verbunden ist, fand er im reformierten Orden vom Heiligen Blut eine neue Heimat. Dem höfischen Treiben steht er gleichgültig gegenüber und sieht es als seine Aufgabe, die feine Gesellschaft bereits durch seine unansehnliche Präsenz an die Gefahren und Härten dieser Welt zu erinnern.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KK 15;
Unansehnlich, Vorurteile gegen Magie 7
Herausragende Talente: Schwerter(Rapier) 16(18), Raufen 16, Armbrust(Balestrina) 15(17), Selbstbeherrschung 13, Fährtensuchen 17, Kriegskunst 16
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Waldkundig, Gebirgskundig, Parierwaffen II (mit Linkhand oder dem Panzerhandschuh) und zahlreiche weitere Kampf-SF

Rondradan von Neetha, Hochmeister des Roten Drachen, Ritter der Heiligen Ardare

Rondradan (*998, 1,74 Schritt, dunkle Haut, kahlgeschoren, leidenschaftlich), der eigentlich Tulef ben Yakuban heißt, ist ein konvertierter Novadi und umso fanatischerer Rondra-Gläubiger. Er hat zwar nie die Priesterweihe empfangen, doch seine Predigten sind legendär und können leicht einen Aufstand entfachen oder ihn abwenden. Als Gesandter der Ardariten begegnete er *Shafir dem Prächtigen* (siehe die Anthologie **Drachenodem**), und diese Stunden veränderten sein Leben. Nach dieser Feuertaufe hatte er jede Furcht verloren und verschmolz in seinen Reden die Verehrung von Rondra, Drachen und Horas miteinander – die Famerlorianer waren geboren.

Falconia von Eslamsroden, Marschallin der derischen Scharen des Goldenen Falken, Ratgeberin des Heliodan

Falconia (*970, langes weißes Haar, untersetzt, tiefe Lachfalten im Gesicht, angenehme Altstimme) ist keine so exotische Erscheinung wie ihr Vorgänger, der legendäre *Greif*, doch strahlt sie eine natürliche Würde aus und kaum jemand kann sich ihren Worten entziehen, wenn sie die Stimme erhebt. Als Tochter eines Schusters im Greifenfurter Land geboren, fiel Falconia bereits in der Praiostagsschule durch Gesangstalent und tiefe Gläubigkeit auf. Nachdem sie die Weihen des Götterfürsten empfangen hatte, diente sie in vielen Tempeln zwischen Andergast und Hôt-Alem. Das Reisen und der Austausch mit anderen Kulten waren ihre Berufung, und so kam sie zu den Ucuriaten. Mit Beginn der *Quanions-Queste* der Kirche begab sie sich erneut auf die Wanderschaft und ließ sich schließlich am Hof des Horas nieder, um hier den Hort der Goldenen Falken neu zu errichten. Falconia lässt den jungen Kaiser und höfliche Helden gerne an ihrer reichhaltigen Lebenserfahrung teilhaben.

Finandenia del Maricelle, Erzprokuratorin des Heiligen Drachenordens

Die Stellvertreterin des Abtprimas der Draconiter besitzt einen guten Ruf innerhalb der Kirche, nicht zuletzt wegen ihrer tiefgreifenden Kenntnisse der Mysterien der Zwölf. Finandenia (*984, 1,82 Schritt, rotblond mit grünen Augen, besonnen, gut erhaltene Schönheit) gilt als exzellente Gastgeberin, und ihrer offenen Art kann sich kaum ein Gesprächspartner entziehen. Darüber hinaus ist sie eine der begabtesten Choralistinnen des Lieblichen Feldes. Aufgrund ihres stimmlichen Talents soll sie als eine von wenigen Menschen in die tieferen Geheimnisse des Asdharia vorgedrungen sein.



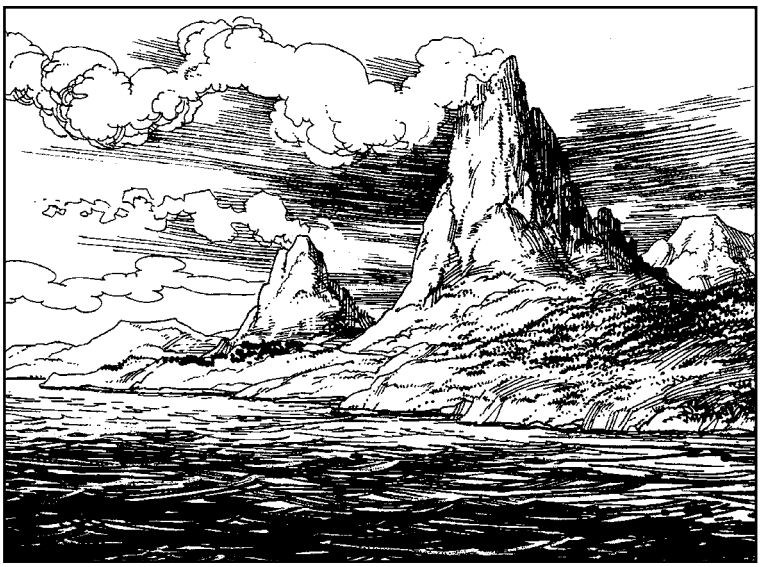
Das Kolonialreich

Im Kielwasser der *Seeschlacht von Phrygaios* wurden die Karten für das Spiel um die Vormachtstellung auf den aventurischen Meeren neu gemischt. Das Horasreich hat sich eine führende Position erobert, nicht nur durch den Sieg über Al'Anfa, sondern auch durch die spektakuläre Rückkehr der *Harika von Bethana* aus dem Güldenland.

Die Kronkolonie Südmeer

Die Kolonialbesitzungen des Horasreichs sind in der *Kronkolonie Südmeer* zusammengefasst. Diese untersteht Vizekönigin *Nandora ya Strozza* und umfasst neben besiedelten Gebieten auch solche, auf die Vinsalt vorsorglich Anspruch anmeldet, die aber noch nicht befriedet (zum Teil nicht einmal erforscht) wurden.

Das *Condominium Tocana* umfasst die Gewürzinsel Token, auf der mit *Sant Ascanio* der wichtigste Südmeerstützpunkt des Horasreichs liegt. Mit den Waldmenschen vom Stamm der Miniwatu besteht ein Bündnisvertrag, der jedoch in unregelmäßigen Abständen mit Hilfe von Geschenken und Drohgebärden neu ausgehandelt wird. *Nawilf Berlînghan, Graf von Tocana*, ist der Gemahl der Vizekönigin und residiert wie sie in Sant Ascanio.



Die *Grafschaft Ucuria* besteht auf dem Papier aus dem Archipel der Zimtinseln. Doch umfasst sie in Wirklichkeit kaum mehr als die Insel Benbukkula. Das *Condominium Benbukkula* steht unter der Verwaltung der Kemi, der Hafen *Villa Elissa* wird gemeinsam genutzt. Ein weiterer Stützpunkt ist das berüchtigte Krongefängnis *Tashcár* auf einem der Insel Anterroa (kemi: Áaresy) vorgelagerten Eiland. *Graf Perainhilf von Firdayon-Bethana* lebt dagegen in Vinsalt, seit er sich bei seinem ersten Besuch ein tückisches Fieber einfing. **212C**

Die Inseln des Bilku-Archipels bilden das *Kroncondominium Neu-Bosparan*. Die Siedlung mit demselben hochtrabenden Namen besteht hauptsächlich aus einem Forschungsturm und einer Garnison strafversetzter Gardesoldaten.

An Neu-Bosparan schließt sich das *Protectorat Perlenmeer* an, welches sich vom *Ter-Rißen-Archipel* bis zu den äußeren Waldinseln erstreckt. Beim Protectorat handelt es sich um einen rein nominellen Gebietsanspruch; faktisch sind die Inseln entweder unbewohnt, von Wilden bevölkert oder fest in alanfanischer Hand.

Die *Kronmark Nova Meridiana* schließlich umfasst alle Lande südöstlich der Waldinseln, ob sie schon entdeckt wurden oder nicht. Bislang fällt nur die unbesiedelte Insel *Kaiserin-Amene-Land* darunter.

Die Seeschlacht von Phrygaios hatte auch auf die Waldinseln Auswirkungen, obwohl in der Kolonie nicht gekämpft wurde. Seit Al'Anfa die Straße von Sylla kontrolliert, ist das Handelsaufkommen entlang der westlichen Waldinseln größer geworden. Vor allem Sant Ascanio verzeichnet einen regen Zustrom von Schiffen, die den Hafen anlaufen. Allerdings hat auch im gleichen Maße die Piraterie zugenommen. Die erste Euphorie nach dem Seesieg ist bei den Kolonisten bereits wieder verflogen. Denn die Seeschlacht hat Unsummen an Geld verschlungen, das nun nicht mehr für Kolonialkriege zur Verfügung steht. Daher wird sich auch in den kommenden Jahren wohl nichts am jetzigen Zustand ändern (ausführlicher beschrieben in **Meridiana 119 ff.**).

Stützpunkte an der Westküste

Westlich des Regengebirges und südlich der askanischen Stadtstaaten Mengbilla und Chorhop existieren mehrere kleine Handelsposten unter horasischer Flagge, die von Kaufleuten aus Belhanka oder Kuslik gegründet wurden. Bislang hat sich noch keine dieser Stationen zu einer namhaften Siedlung entwickelt; zu oft wechseln die Handelsplätze, weil an anderen Orten entweder reichere Rohstoffverkommen gefunden werden oder die Einheimischen wohlwollender gestimmt sind. An mindestens fünf Küstenstreifen künden die verkohlten Trümmer von Holzfestungen von vergeblichen Siedlungsversuchen, die in den letzten 200 Jahren dem Zorn der Waldmenschen, grausamen Piraten oder einem alten Fluch zum Opfer gefallen sind.

Ein florierender Handelsposten ist dagegen *Neu-Goldenhelm* (thorwalsch: Goldsholmr) auf der Insel *Gandar*, einem Teil der nördlichen *Olportsteine*. Zwar ist die Siedlung nicht mehr wie in den Jahren 1023–26 BF in horasischem Besitz, doch wurden den Liebfeldern bis zum Jahr 1125 BF weitreichende Privilegien für den Standort und den Seehandel mit Thorwal garantiert (siehe **Westwind 75 f.**). Das festungsartige Kontor Neu-Goldenhelm gehört neben Salza und Riva zu den wichtigsten Stützpunkten der *Nordmeer-Compagnie*, einer Unternehmung der Seehandelsstädte der Septimana (siehe S. 100ff.). Weitere Handelsposten existieren in Riva, Narvasholm, Leskari und Thorwal.

Weitere horasische Entdeckungen

Jenseits des Südmeers, hinter der Zone der Kalmen und weit im Südosten liegt die große Insel *Nova Albernia*, bewohnt von Möwen und sechsbeinigen 'Murmeltieren' (**Geographia 102**). Die Admiralität betrachtet das bergige Eiland als wichtigen Stützpunkt auf der Suche nach dem Südkontinent *Uthuria* – der gerüchteweise bereits von einigen wenigen Kapitänen angefahren wurde – und einer möglichen Südost-Route nach Myranor.

Die einzige Besitzung des Horasreichs im Perlenmeer ist *Korelkin*. Die Rote Harika entdeckte die bergige Insel im Jahr 998 BF und brach 17 Jahre später von hier aus zu ihrer großen Expedition ins Riesland auf. Korelkin liegt irgendwo östlich von Jergan, die genaue Position wird von der Admiralität in Grangor streng geheim gehalten (für Näheres siehe **Efferd 30**).

Das *Riesland* ist wegen des unberechenbaren östlichen Perlenmeeres schwer zu erreichen. Quasi unmöglich ist es, den Kontinent wieder zu verlassen und gen Aventurien zurückzukehren. Harika gelang es dennoch, indem sie sich nicht nach Westen, sondern nach Osten wandte und Dere einmal zur Gänze umsegelte.

Das *Güldenland* schließlich ist trotz der existierenden Handelsbeziehungen ein geheimnisvoller Kontinent. Die Zahl derer, welche die weite und gefährliche Überfahrt wagen, wächst allerdings von Jahr zu Jahr (siehe S. 63). Auf dem Weg gen Westen besitzt das Horasreich einen sicheren Hafen auf der *Isola Aquilaura*, einem tropischen Atoll drei Seereisen östlich des unheimlichen *Efferdwalls* (**Reise zum Horizont 55 ff.**). Die Ansprüche auf die Feuerinsel *Nagalosch* und die *Singenden Inseln* sind dagegen eher theoretisch, obwohl sie immer wieder von liebfeldischen Schiffen angesteuert werden.



Die Septimana – Küste der Sieben Seestädte

Geographische Lage: die Küste von Mhoremis bis zum Kap Windhag sowie das Hinterland vom Arinkelwald über den Lauf des Sewaks bis zum Phecanowald und den Phecadifällen
Landschaft: flache Küsten, Seenlandschaft zwischen Nevorten und Ruthor; im Hinterland vorwiegend Hügel und lichte Wälder, dichtere Bewaldung an den Hängen des Phecanowaldes und der Windhagberge
Geschätzte Bevölkerungszahl: 120.000 Menschen, einige Zwerge im südlichen Phecanowald
Wichtige Städte: Grangor (15.000), Bethana (5.000), Sewamund (3.300), Ruthor (3.000), Nevorten (2.500), Selshed (1.900), Nervuk (1.700), Venga (1.500), Farsid (1.400), Mhoremis (1.000)
Herrschaften: Herzogtum Grangorien, Freie Stadt Grangor, Grafschaft Bethana; starker Einfluss der *Nordmeer-Compagnie*, die alle Sieben Seestädte verbindet
Besondere Örtlichkeiten: bosparanische Altstadt von Bethana, versunkene Inseln von Ruthor, Dämonenstieg von Sewamund nach Veliris, Phecadifälle, Neckerreich in der Grangorer Bucht, verschwundene Stadt Vanith
Stimmung der Region: In der seit Jahrtausenden besiedelten, von Meer und Wind geprägten Gegend verbergen die nüchterne und bisweilen abweisende Natur der Landschaft und ihrer Bewohner nur allzu oft Geheimnisse und Abenteuer.

Im Nordwesten des Horasreichs ist nicht nur das Wetter kühler, auch die hier lebenden Menschen sind in allen Dingen nüchterner als in den südlicheren Gefilden. Denn nur zu gut kennt man in der Septimana die Tücken des Meeres und des Schicksals und weiß: 'Spare in der Zeit, so hast du in der Not'. Daran halten sich vor allem die wagemutigen Seeleute, die findigen Deichbauer und die fleißigen Fischer, deren reiche Fänge von Grangorinen, Grangorellen und Thunfischen das Land ernähren oder gesalzen, geräuchert und gepökelt in die Ferne geschickt werden. Aber auch die Handwerker verdienen ihr Silber mit der See, denn der Bedarf der Werften, der Handels- und Kriegsflotten an Seilen, Tuchen, Holz- und Eisenwaren ist schier unersättlich. Selbst die Bauern bauen nicht nur Korn und Kohl an, sondern ebenso Flachs und Hanf für die Seiler und Segelmacher.

Ihr aller Reichtum beruht in erster Linie auf dem Seehandel: Wie Perlen an einer Kette reihen sich alte und wohlhabende Handelsstädte entlang der Küste – die 'Sieben Seestädte' des nördlichen Lieblichen Feldes, der *Septimana*: Nervuk, Grangor, Sewamund, Ruthor, Selshed, Nevorten und Bethana.

Durch über Jahrhunderte gewachsene Handels- und Familienbeziehungen sind die Städte untereinander eng verbunden, und gemeinsam kontrolliert man durch die *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie* nahezu den gesamten Handel des Alten Reichs mit Nordaventurien. Das Handelsgold der Städte bedeutet Macht und Einfluss – nicht zuletzt beim Herzog von Grangorien, dessen kühne Unternehmungen und teuren Vergnügen ohne das Gold der Patrizier undenkbar wären.

Die mit Abstand wichtigste Stadt der Septimana ist Grangor, deren Vorrangstellung von anderen nicht ohne Missfallen betrachtet wird. Vor allem das stolze Bethana, in Grangor nur 'unsere kleine, widerspenstige Schwester' genannt, geht immer wieder eigene Wege.

Heilige Sparsamkeit

Die Kultur der Septimana gilt im übrigen Horasreich als 'bescheiden' – ein Urteil, das sich auch in der Typenkomödie in der Figur des *Kaufmanns Stokkvis* widerspiegelt, der gerne stumm und für alle Reize unempfänglich, seine Brotsuppe löffelnd auf der Bühne steht, derweil *Comto Cordovan* seine Gattin verführt.

Die Nordmeer-Compagnie

Die *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie* (auf Frachtkisten und Ausrüstungsstücken ist gelegentlich die Abkürzung HPNC zu sehen) wurde am 1. Praios 1024 BF in Grangor gegründet (**Unter dem Westwind 75**). Nach dem Friedensvertrag mit Thorwal 1026 BF erhielt sie weitreichende Handels- und Zollprivilegien für die thorwalschen Gebiete und beherrscht damit den Nordlandhandel. Wichtige Stützpunkte sind Neu-Goldenhelm auf der Insel Gandar (Fischfang, Umschlag von Waren), Salza (Holzhandel, wichtig für den Schiffbau) und Riva (Pelzhandel, Umschlag von Bornland-Waren) sowie die Pelzjäger-Niederlassungen in Narvasholm und Leskari.

Das in Grangor residierende *Directorium* der Nordmeer-Compagnie besteht aus dem General-Director *Alricilian Sandfort* (siehe S. 109), der ersten Vize-Directorin *Usvina Liegerfeld* und dem zweiten Vize-Director *Bran Fondolo* aus Bethana. Keiner von ihnen hat bisher einen Fuß auf thorwalschen Boden gesetzt, man überlässt die Tagesgeschäfte den Vertretern vor Ort.

Das Directorium wird aus dem Kreis der 33 *Regierer* gewählt, die wiederum von den Anteilseignern der Compagnie bestimmt werden, wobei sich die Stimmen nach der Einlagesumme richten. Während in Grangor tatsächlich einzelne, schwerreiche Familien wie Sandfort und Liegerfeld das Recht auf eigene Regierer-Posten besitzen, legen die Kaufleute in kleineren Städten in der Regel zusammen, um ihrem Heimathafen ein Mitbestimmungsrecht zu sichern. Die Anteile werden nicht frei gehandelt, und mittlerweile ist der Erwerb nur noch den Bürgern einer der Sieben Seestädte erlaubt (siehe nebenstehend).

Damit ist die Nordmeer-Compagnie über ihre merkantilen Interessen hinaus zu einer politischen Größe im Lieblichen Feld geworden, schmiedet sie doch fast alle wichtigen Orte der Septimana zu einem Bündnis zusammen. Nicht zur Liga der Sieben Seestädte gehören die landeinwärts gelegenen Städte sowie die Herzogsstadt *Farsid* und die Bauernstadt *Mhoremis*, die allerdings zum Contado von Bethana gehört.

Der Nordlandhandel ist die Lebensader der Sieben Seestädte, und der Erhalt und Ausbau der Vormachtstellung ist das gemeinsame Anliegen aller Beteiligten. Doch innerhalb der Nordmeer-Compagnie wetteifern die Anteilseigner um die größten Gewinne und um Einfluss auf die Geschicke des Gesamtunternehmens – und auf diesem Weg um Geltung und Macht in der Septimana.

Dornen im Auge der Compagnie sind nicht nur albernische und thorwalsche Zwischenhändler, sondern auch einige wenige Kusliker und Belhanker Kaufleute, die direkt mit Thorwal und Riva handeln. Zwar genießen diese weder die Zollerleichterungen noch können sie die etablierten Kontore nutzen, doch stehen sie dennoch dem Streben der Compagnie nach einem absoluten Monopol über den Nordlandhandel im Wege – mit der Aussicht, die Preise beliebig diktieren zu können.



Tatsächlich sind die kulturellen Genüsse hier im Norden eher schlicht – oftmals jedoch nicht, weil man sich nichts Besseres leisten könnte, sondern auch aus einem gewissen Stolz heraus. Denn so wie man im Süden auf die 'Sauertöpfe' und 'Stockfische' in der Septimana herabschaut, so verachtet man hier unnütze Verschwendung. Respektiert wird, wer sich durch harte Arbeit ein Auskommen sichert, während man Müßiggänger und Tunichtgute geringschätzt. Bescheidenheit gilt als eine Zier – nicht umsonst verheißt ein in vielen Bürgerstuben gern zitiertes geflügeltes Wort: 'Der allein ist weise, der im Sparen zu genießen und im Genuss zu sparen weiß.'

Diesem Leitspruch eingedenk sind viele Annehmlichkeiten des Lebens recht einfach gehalten. Dafür wird jedoch, wenn man es sich leisten kann, auf gute Qualität Wert gelegt. So besteht das Essen zwar selbst bei den Reichen meist aus Weizengrütze als Vorspeise und Fischgerichten als Hauptgang, doch sind je nach Stand des Tafelnden doch deutliche Unterschiede in Qualität und Zubereitung festzustellen: Das Spektrum der Fischgerichte reicht von billigen Tintenfischen und Muscheln über Salzarelen und Feuerköpfe bis zu Forellen, Lachsen und Hummern, die auf dem Markt in Bethana korbweise verkauft werden. Dazu wird Tee, Milch oder Wasser getrunken. Wein leisten sich nur die Vornehmen – und das meistens auch nur dann, wenn sie Gäste zu bewirten haben. Ansonsten mag man an alkoholischen Getränken besonders den einfachen einheimischen Schnaps aus Getreide, der allerhöchstens noch mit Pfeffer oder Nelkenöl aromatisiert wird. An der Spitze aller Getränke steht das Bier, meist 'Weizengold' aus Bethana.

Dieselbe Schlichtheit und Sparsamkeit zeigt sich auch in der Kleidung: Nur selten trägt man hellfarbige Stoffe (erst recht keine mehrfarbigen), sondern bevorzugt schwarze und vor allem blaue und dunkelgraue Töne. Ein bekanntes Beispiel sind die einfachen grauen Mäntel und steifen Hüte der Ratsleute in Bethana. Siehe hierzu jedoch die Anmerkung auf S. 47.

Auch in ihrem übrigen Lebenswandel ist die große Mehrheit der Septimanen zurückhaltend und konservativ. Die Zurschaustellung heftiger Gefühlsaufwallungen in der Öffentlichkeit wird allgemein missbilligt. Die alten Werte dagegen (siehe S. 42) haben sich hier, wo man auf das eitle Treiben in Kuslik und Vinsalt stets mit einer Mischung aus Herablassung und Skepsis herabschaute, besonders gut erhalten. Fremden begegnet man zwar gastfreundlich, doch weiß man dabei stets eine unsichtbare Schranke aufrechtzuerhalten, die zu durchbrechen Zuwanderern manchmal erst nach Generationen gelingt.

Eine Reise durch die Septimana

Die Septimana wird bestimmt durch das Meer und den stetig wehenden Beleman, der salzige Luft und regenreiche Wolken bis weit ins Land trägt. In der Gegend von **Bethana** (S. 110) landeten die ersten Siedler aus dem Güldenland, und noch heute zeugen dort altbosparanische Bauten vom Stolz und Reichtum der Stadt. Das südlich gelegene **Mhoremis** wurde hingegen von den Garethern vollständig niedergebrannt und erholte sich nie wieder von diesem Schlag. Der Hafen versandete, und heute ist Mhoremis Bethana tributpflichtig und lebt vor allem von der Landwirtschaft.

Nördlich von Bethana erstreckt sich eine weite, hügelige Landschaft, immer wieder unterbrochen von lichten Wäldchen, spiegelnden Seen, kleinen Gehöften und Weilern mit den für die Gegend typischen Fachwerkhäusern. Traditionell zählt der Landstrich zu den am dichtesten besiedelten im Horasreich. Doch in den letzten Jahrzehnten sind viele Menschen in die umliegenden Städte gezogen. So sind die Hafenstadt **Nevorten**, die vor allem für ihre Seiler bekannt ist, die Salzstadt **Selshed** und das einst beschauliche **Ruthor** (S. 104) erheblich gewachsen. Manches Herrenhaus liegt mittlerweile verlassen und wird von den *Küstenfüchsen* – einer dreisten Räuberbande – und anderem herumstreunenden Gesindel als Unterschlupf genutzt.

Seemannsgarn

Überall in der Septimana kennt man Erzählungen über die weite See und die Tiefen der Bucht von Grangor, über grausame Windhager Piraten, geisterhafte Schiffe und gewaltige Wasserdrachen, die so manches Schiff und so manche Mannschaft verdarben.

Lokale Sagen sprechen von einem *Neckerreich unter den Wellen* – und tatsächlich wird immer wieder einmal an der Küste ein Wassermensch gesehen (**224B**). Andere Geschichten erzählen von *Vanith*, einer einstmals reichen und heute verschwundenen Handelsstadt an der Küste, die sich angeblich in Vollmondnächten zeigen soll (**224A**). Und auf den *versunkenen Inseln von Ruthor* sollen je nach Quelle immense Reichtümer oder schreckliche Kreaturen zu finden sein.

Keine Legende ist jedenfalls das *Schwarze Schiff*, das 1013 BF die Kinder Ruthors entführte – und mit dessen Wiederkehr man in der Septimana dem ungehorsamen Nachwuchs droht.

An der Mündung des *Sewak* in die Grangorer Bucht liegt das wohlhabende **Sewamund**. Hier treffen die Wege aus Vinsalt, Grangor und Kuslik aufeinander. Ein weiterer Pfad aus dunklem Basaltgestein, entstanden durch finsteres Dämonenwirken (siehe das Abenteuer **Spur in die Vergangenheit**), führt nach Veliris – der so genannte *Dämonenstieg*, auf dem sich des Nachts Geistererscheinungen und andere seltsame Begebenheiten zutragen sollen. Nur die ganz unerschrockenen Zeitgenossen betreten den Dämonenstieg daher nach Sonnenuntergang, zumal an der gesamten Straße nicht eine einzige Herberge zu finden ist.

Die Landschaft wird an der Küste vor allem von weiten Ackerflächen und Weiden, alten Kanälen und Riedwiesen geprägt. Je tiefer man jedoch ins Landesinnere vorstößt, desto dichter werden die Forste, bis der Reisende schließlich den **Phecanowald** erreicht, der sich von hier weit nach Norden bis zum *Eisenwald* im Mittelreich zieht. An den Gebirgshängen finden sich viele Steinbrüche und einige aufgegebene Eisenminen. Heute wird hauptsächlich Salz gewonnen oder Holz geschlagen und dann den Sewak hinab ins Tal geflößt.

Von ganz anderer Art ist das Leben in **Farsid** (S. 104). Denn hier, wo das Siebenwindige Meer und die Hänge des Phecanowaldes beinahe aufeinander stoßen, steht das herrliche *Lilienschloss* der Herzöge von Grangorien, und die Stadt lebt beinahe ganz vom prächtigen Hofstaat und den Gästen des Herrschers.

Von der Stadt des Herzogs ist es kaum eine Tagesreise bis zur großen Handelsmetropole **Grangor** (S. 104). Von hier aus fahren Schiffe in die ganze Welt – doch die Weiterreise zu Lande ist zumeist beschwerlich. Nach Westen folgt man der steilen und staubigen Küstenstraße nach **Nervuk**, das mit seiner Festung den einzigen Landweg nach Harben kontrolliert.

Nach Norden führt von Grangor der lange vernachlässigte *Phecadistieg* über *Venga* bis nach *Elenvina*. Weil sich der Handel ob des Friedens zwischen den Kaiserreichen in den letzten Jahren sehr belebt hat, wurde damit begonnen, den Phecadistieg wieder auszubessern. Der *Phecadi* dagegen ist zum Leidwesen der Händler als Wasserstraße nicht nutzbar. Denn schon nach wenigen Meilen stoßen die Schiffe auf ein unüberwindliches Hindernis und unvergleichliches Naturschauspiel: Die **Phecadifälle**, die hier mehr als vierzig Schritt in die Tiefe stürzen. Über dem Talkessel – der von ständigem Dröhnen erfüllt ist – liegt stets ein leichter Sprühnebel, der bei entsprechendem Licht prächtige Regenbogen erzeugt. Wer es wagt, kann die hohen Basaltpfeiler erklimmen, die sich in der Nähe der Fälle befinden und einen atemberaubenden Blick über das Umland bis zur Bucht von Grangor genießen.

Wie *Imdal* und *Felswacht* auf mittelreichischer Seite (**Land am Großen Fluss 102 f.**) profitiert auch das alte **Venga**, an der Mündung des Flusses *Durin* in den Phecadi gelegen, von dem vermehrten Handel zwischen Elenvina und Grangor. Über Jahrhunderte stand die Zeit



Eine Heldin aus der Septimana

Die Septimanin ist zu Fleiß, Sparsamkeit und Anstand (*Prinzipientreue*) erzogen worden – bei einigen schlagen diese Werte jedoch in *Goldgier*, *Geiz* und *Autoritätsgläubigkeit* um. Die Septimanin tritt meist bescheiden auf, legt Wert auf Qualität gegenüber Quantität und prüft alle Einzelheiten genau, bevor sie einen Handel schließt – wer keinen Geschäftssinn hat, bringt es hier nicht weit.

Zumindest aus den Erzählungen weit gereister Händler und Seefahrer weiß sie einiges über die Welt, insbesondere über die Gefahren des Meeres und die Verlockungen fremder Gestade. Manche setzen sich das Ziel, zum Ruhm und Profit der Heimatstadt Entdeckungen zu machen, andere hoffen darauf, den strengen Regeln der Familie zu entfliehen und fern der Heimat ihr Glück zu schmieden. Es gibt natürlich auch jene, die bereits im eigenen Land über die Stränge schlagen und sich einen Spaß daraus machen, mit den Konventionen zu brechen – dazu gehören einige Höflinge des Herzogs, aber auch Gaukler, Possenreißer und Streuner, die in dieser Umgebung stärker auffallen als im übrigen Horasreich.

hier nahezu still, wenn nicht gerade die Gefahr eines Krieges zwischen dem Lieblichen Feld und dem Mittelreich das Leben beschwerte. Doch inzwischen herrscht ungewohnte Betriebsamkeit in den engen Gassen der gut befestigt auf einem weithin sichtbaren Tafelberg errichteten Stadt. Beginnender Wohlstand macht sich bemerkbar – und mangels Platz beginnen die Patrizier bereits in die Höhe zu bauen.

Der Stadt gegenüber erhebt sich geradezu riesenhaft *Burg Durindal* auf einem künstlichen Hügel, mit zwei Mauerringen und einem gewaltigen Wohnturm. Hier hat *Zandor von Nervuk*, der berühmte Condottiere, erste Feldherr des Herzogs und Statthalter von Phecadien, sein Quartier, wenn er nicht mit der *Goldenen Legion*, die unweit von Venga ihr festes Lager hat, im Felde steht.

Je weiter man von Venga nach Norden kommt, desto zahlreicher wird der Anblick von Burgen und Wehranlagen und erinnert an die vielen Jahre, in denen sich Mittelreich und Horasreich feindselig gegenüber standen. Zwar überwachen noch zwei Festungen den Grenzübergang, die horasische Zitadelle *Phecanostein* bei der *Grothe*-Mündung am rechten Ufer des Phecadi und am linken Ufer die mittelreichische Festung *Eslamsberge*, doch in erster Linie nur, um die vorbeiziehenden Händler und Reisenden um die rechtmäßigen Zölle zu erleichtern. Beide Burgen sind heute in der Hand der Familie Garlischgrötz (siehe unten).

Die wenigen Wanderer, die das Ufer des Phecadi verlassen und nach Osten, die Hänge des **Phecanowalds** hinaufsteigen, finden schon nach einigen Meilen nur noch wenige Spuren der Zivilisation – und bald schon ist man ganz von Wildnis umgeben. Hier oben leben nur noch wenige Menschen: Holzfäller, Jäger und Bergbauern, die im Tal als reichlich merkwürdig angesehen werden. Sie alle fürchten den Ruf des *Totensängers* – eines scheuen, kleinen Vogels, der sich ein tränenförmiges Nest baut und dessen Schrei den Tod eines Menschen ankündigen soll. Sicher ist indes, dass es Bären, Adler, Baumdrachen und andere Wildtiere in großer Zahl gibt. In harten Wintern ziehen Wölfe von hier bis hinab ins Tal.

Diener zweier Herren – das Reich der Garlischgrötz

Das grangorische Haus der *Garlischgrötz* hat seine Wurzeln in den *Grafen Garlish von Phecadien* und dem nordmärkischen Edlengeschlecht derer *von Grötz zu Windehag*. Nach dem Unabhängigkeitskrieg des Lieblichen Feldes ging die Familie ihrer mittelreichischen Titel und Besitzungen verlustig, und erst der *Frieden von Weidleth* 1020 BF legte den Grundstein für den langwierigen Prozess der Rückerstattung.

Am 3. Praios 1028 BF ehelichte *Cusimo Garlischgrötz* die Enkeltochter des Herzogs der Nordmarken, *Heldora Grimberta vom Großen Fluss*, und besiegelte damit den *Vertrag von Elenvina* – mit dem ihm die *Markgrafschaft Windhag* und die Vogtei *Kaiserlich Phecadien* zu Lehen gegeben wurden. Damit wurde Cusimo zum Diener zweier Reiche, denn ein Eid bindet ihn an den Horas, der andere an die Kaiserin in Gareth. Will er nicht einen der Treueschwüre oder gar beide brechen, muss Frieden zwischen den beiden Kaiserreichen herrschen – Grangorien ist folglich Garant für Eintracht, Handel und Wandel.

Sowohl in Gareth als auch in Vinsalt wird die Situation eher kritisch beäugt – wo man im Stillen fürchtet, dass die Herzöge von Grangorien und den Nordmarken gemeinsame Sache machen und sich im schlimmsten Fall von ihren Herrschern lossagen könnten. Denn die Macht der Garlischgrötz ist immens: Ihre Herrschaft reicht vom Sewak über das gesamte Phecadital bis zu den nördlichsten Hängen der Windhagberge, und der Volksmund spricht bereits vom *'Großen Herzogtum des Westens'*.

Doch noch unterstehen den Garlischgrötz zwei Gebiete mit teilweise erheblichen Unterschieden, von denen die lästigsten sicherlich in der Rechtsprechung liegen. So gilt beispielsweise auf den mittelreichischen Gütern das *Garether Pamphlet*, das den Anspruch von Geweihten und Magiebegabten auf die Lehnsnachfolge erheblich beschränkt, in den liebfeldischen Landesteilen jedoch nicht. Aber auch Zölle, Steuern, Bodenrechte, Standesprivilegien und vielerlei mehr sind in den einzelnen Gebieten verschiedenen Regelungen unterworfen, so dass Advokaten (und Betrüger) ein weites Betätigungsfeld finden.

Bei der Verwaltung greift Herzog Cusimo auf *Statthalter* zurück, die jeweils in einem Landesteil bevollmächtigt handeln und als Steuerpächter eine feste Abgabenlast zu erbringen haben, die sie sich aus ihrer Provinz (mit einem Aufschlag nach eigenem Ermessen) zurückholen können. Ob dies eine Tyrannei oder eine effiziente Administration bewirkt, hängt offensichtlich von der Auswahl der Statthalter ab. Mit *Kühnbrecht von Grötz* als Statthalter des Windhag (**Land am Großen Fluss 177**) und *Zandor von Nervuk* als Statthalter von Phecadien (siehe rechts) hat Cusimo vorerst jedoch besonnene Personen berufen. Da die Statthalterschaft kein erbliches Amt darstellt, behält der Garlischgrötz alle Adelsrechte in seiner Hand – und herrscht damit so unumschränkt wie kaum ein anderer Fürst des Horasreichs.

Doch die Herrschaft des Herzogs ist nicht vollkommen. Einige Besitzungen im Yaquirbruch sind im Zuge des horasischen Thronfolgekrieges seinem Einfluss entglitten. Er hat daher *Horasio della Pena*

Das Reich der Garlischgrötz im Spiel

Die Sonderstellung der garlischgrötzschen Besitzungen an der Grenze von Mittelreich und Horasreich bietet interessante Spielmöglichkeiten, etwa wenn sich ein Geächteter aus dem einen Land durch Grenzübertritt in Sicherheit bringt – und damit zwar formal frei von Verfolgung ist, sich aber immer noch im Hoheitsbereich Herzog Cusimos befindet. Der Herrscher mag in solch einem Fall diskrete Helden bitten, den Schurken unauffällig aufzuspüren und auf die 'richtige' Seite der Grenze zu verbringen.

Auch der Belohnungskatalog des Grangoriers ist reichhaltiger als bei anderen Fürsten: Er kann Personen nach seinem Belieben und ihren Wünschen mit horasischen Titeln oder mittelreichischen Ländereien schmücken. Es kann jedoch dadurch geschehen, dass sich die Gemengelage des Herzogs auf seine Untertanen überträgt und sie in ähnliche Loyalitätskonflikte, Intrigen und Rechtsstreitigkeiten geraten.

Vor allem aber ist Cusimo frei von allen Dünkeln gegenüber dem Mittelreich und seinen Bewohnern: Weder hat er vor, den Windhag zu 'horathisieren', noch wird er die Inquisition an seinem Hof im Lieblichen Feld dulden. Die Besten aus beiden Reichen können in seinen Diensten Karriere machen.



zum Statthalter von Bomed ernannt – mit dem Auftrag, sich seine Provinz erst noch zu erobern (siehe S. 117).
Mit der Freien Stadt Grangor verbindet den Herzog von Grangorien dagegen eine Hassliebe: Längst haben sich die Bürger der Phecadimetropole dem Griff der Garlischgrötz entwunden, ja, haben den Herzog selbst in finanzielle Abhängigkeiten gebracht und sich über die *Nordmeer-Compagnie* de facto die Vorherrschaft rings um die Bucht von Grangor gesichert. Ohne Grangorer Gold wären Herzog Cusimos Feldzüge und Eroberungen nicht möglich gewesen. Doch da die Patrizier gleichfalls von diesen Entwicklungen profitieren, bilden sie wiederum eine Einheit mit ihrem hochadligen Nachbarn. So erscheinen Grangor und 'sein' Herzog nach außen wie ein altes, zänkisches Ehepaar, das letztlich jedoch zum beiderseitigen Wohl zusammenarbeitet.

Cusimo Garlischgrötz, Herzog von Grangorien, Markgraf vom Windhag, Graf von Phecadien, Admiral im Westmeer etc. pp.



Cusimo (*973, 1,78 Schritt, schwarze Haare, gestutzter Vollbart, grüne Augen, beleibt) zog im Alter von 17 Jahren aus, um Abenteuer zu erleben. Erst als sein Vater Khadan schwer erkrankte, kehrte er an den Hof zurück, um 996 BF den Thron zu besteigen. Die hohe Politik bedeutet ihm immer noch wenig. Der Herzog gilt vielmehr als tollkühner Draufgänger und trinkfester Lebemann, der Freude an Wettkämpfen jeder Art findet.
Dementsprechend prächtig ist der Hof des Herzogs ausgestattet: Stall und Remise beherbergen kostspielige Karossen und einige der edelsten Elenviner Vollblutpferde, und auch mit meisterlichen Waffen, Jagdfalken, Rassehunden, Prunkbarken und Brokatkostümen ist Cusimo so wohlversehen wie kaum ein zweiter nach dem Horas. Die Bankette auf dem Stammsitz Burg Windehag bei Grangor sind legendär, sowohl was die Güte als auch die Anzahl der einzelnen Gänge und dargereichten Spirituosen betrifft, und häufig lädt Cusimo, der früher selbst eine der gefürchtetsten Klingen des Lieblichen Feldes führte, Fechtmeister aus Nah und Fern ein, um sich mit ihnen im sportlichen Wettstreit zu messen. An den hesindianischen Künsten ist der Herzog dagegen herzlich desinteressiert.
Doch auch nach einem Leben in Saus und Braus strotzt Cusimo vor Kraft: Sein Ungestüm ist berüchtigt. Ein Wutausbruch kann binnen weniger Momente vergehen und einem schallenden Lachen weichen. Dann ist der Herzog wieder ganz der alte Herzensbrecher und joviale Herrscher, der rasch Freundschaften schließt (um sie mitunter ebenso rasch wieder zu vergessen). Diesen Launen entspringen auch seine zahllosen Liebschaften – seine Ehe mit der viel jüngeren Prinzessin aus den Nordmarken scheint daran nichts zu ändern. Eher schon belastet Cusimo sein fortschreitendes Alter, denn er ist gewohnt zu bekommen, was er will. Der Herr von Grangorien gehört nicht zu den Leuten, die ein Nein als Antwort akzeptieren – weder im Liebeswerben noch in der Politik. **213B**

Heldora Grimberta Garlischgrötz

Die nordmärkische Prinzessin *Heldora Grimberta*, (*1012, braunes Haar, grüne Augen, spitze Nase, zierlich, schlanker Hals, meist ernst, wirkt älter, als sie ist) ist das dritte Kind und die einzige Tochter des mittelreichischen Reichserzkanzlers *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss* (**Herz 182**). Ihre Ehe ist höchst politisch, und die bitteren Konsequenzen trägt Heldora. Nicht hässlich, aber viel zu unerfahren, kann sie mit ihren Reizen ihren weitaus älteren Gemahl kaum für sich einnehmen – und nach der Geburt der gemeinsamen Kinder *Orsino* (*1030) und *Larona* (*1032) sieht dieser seine Pflicht als erfüllt. Die Herzogin trägt den Reichtum ihres Gatten in Form von Schmuck zur Schau wie eine Puppe, und man gewinnt den Eindruck, es koste sie Kraft, sich unter den schweren Röcken mit Pelz, Spitze und Brokat aufrecht zu halten.
Ihre Lehrer sehen Potenzial in Heldora, denn sie besitzt einen klugen Kopf und begreift selbst komplexe Sachverhalte schnell. Doch um mehr als die Mutter des Erben von Grangorien zu werden, benötigt sie noch die Kraft einer Heldin – und Freunde in ihrer neuen Heimat, die ihr noch fremd ist. Heldora kann bei diesen Bemühungen das Opfer von Hofintrigen werden und bedarf dabei der Hilfe aufrechter Recken, die sie vor Schaden bewahren.

Merkan Baron von Farsid, Bastard von Garlischgrötz

Der Oberst des herzoglichen Leibregiments *Phecadigarde* entsprang Cusimos Liebelei mit einer Kammerzofe. Obwohl seine Mutter in den Niederadel erhoben wurde und man ihm eine gute Ausbildung angedeihen ließ, wuchs Merkan (*1006, groß, hager, kurzes schwarzes Haar, Adlernase, markantes Kinn) wie viele Bastarde in dem Glauben auf, sich beweisen zu müssen, um seinen Geburtsmakel zu tilgen. Als Fechter ist er seinem alternden Vater bereits ebenbürtig, und an Gerissenheit und Ambition übertrifft er ihn. Merkan liebt Cusimo und ist ihm loyal ergeben, doch nach dessen Tod würde er alles dafür geben, mehr Macht und Ansehen zu erhalten – und sei es, indem er seines Vaters Witwe heiratet.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 17;
Schnelle Heilung II, Neid 8
Herausragende Talente: Fechtwaffen 18, Überreden 15, Kriegskunst 13, Brettspiel (Boltan) 10(12)
Sonderfertigkeiten: Kampf-SF für Rapier, Kusliker Säbel und Linkhand, darunter *Todesstoß* und *Tod von Links*

Zandor von Nervuk, Statthalter von Phecadien

Zandor (*979, grau meliertes Haar, gepflegter Vollbart, muskulös, energisch) ist einer der angesehensten – und bestbezahlten – Condottieri des Horasreichs. Seine *Goldene Legion* ist eine vortrefflich ausgerüstete, wohl organisierte und straff geführte Einheit. Sogar Panzerreiter, Belagerungsexperten und Bombarden sowie magische Berater sind fester Teil der Truppe, und der lukrative Kontrakt mit dem Herzog von Grangorien ist schon mehrmals verlängert worden. Als brillanter Stratege hat Zandor den Anhängern einer ganzen militärischen Denkrichtung seinen Namen angeheftet: den *Zandoresci* (S. 88). Eines seiner Glanzstücke war die Eroberung der angeblich uneinnehmbaren Festungsstadt Harben 1028 BF.
Zandors Erfahrung und sein Charisma gewinnen ihm das Vertrauen und die Bewunderung seiner Leute, und auch die Phecadier sind seit vielen Jahren mit ihrem Statthalter zufrieden: Denn durch sorgfältige Abwägung gelingt es Zandor meist, mit einem Minimum an Aufwand das bestmögliche Ergebnis herauszuholen. Diese planvolle – in den Augen seiner Gegner zögerliche – Haltung bringt es mit sich, dass sich der Statthalter nicht um alle Angelegenheiten persönlich so kümmern kann, wie er es sich wünscht, und diese an fähige Leute delegiert. Häufig handelt es sich um Aufträge in den für Zandor 'neuen Teilen' Phecadiens, also auf mittelreichischem Territorium, wo behutsames Vorgehen besonders angebracht scheint.

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 16, KK 15;
Ausdauernd 3
Herausragende Talente: Schwerter (Kusliker Säbel) 16(18), Athletik 14, Kriegskunst (Logistik) 19(21), Staatskunst 16
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I sowie Kampf-SF, vor allem Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Formation und Windmühle



Farsid



Einwohner: 1.400 (mehr, wenn der Herzog in der Stadt weilt)
Wappen: Silberne Lilienkrone auf blauem Grund
Herrschaft/Politik: Herzog Cusimo Garlischgrötz, vertreten durch Baron Merkan von Farsid
Garnisonen: ein Dutzend Stadtbüttel, Hauptquartier des Regiments *Phecadigarde* (Langschwerter)
Tempel: Rondra, Efferd, Travia; Praios-Kapelle im Schloss
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Lilienhof* (Q8/P10/S30), Herberge *Herzogsrast* (Q5/P6/S35), Bordell *Neckerin* (Q5/P7), Taverne *Ansturm* (Q4/P4)
Besonderheiten: Lilienschloss, Einhörner im Leomarsforst, Neckergrotten

Wären nicht die einfachen Fachwerkhäuser der Handwerker und Krämer, man würde kaum glauben, dass Farsid im Herzen der Septimana liegt. Handel findet kaum statt, ist der Hafen doch klein und für größere Schiffe nur schwer zugänglich. Stattdessen wird Farsid ganz von dem prächtigen *Lilienschloss* der Herzöge von Grangor dominiert, das nordöstlich der Stadt auf einem Hügel thront. Der Bau wurde um 850 BF von *Herzogin Effertraude Garlischgrötz* begonnen, die eine Abwechslung von den kalten Mauern der *Burg Windehag* wünschte.
Wenn Herzog Cusimo sich hier des Sommers aufhält, birst Farsid nahezu vor Leben. Neben Landadeligen und Patriziern kann man dann Gesandtschaften aus Almada, Albernia, den Nordmarken oder anderen Reichen und Provinzen der Westküste begegnen. Aber auch Reisende und Abenteurer sieht man bei Hofe, denn der Herzog schätzt das weit gereiste Volk und seine Geschichten. Tatsächlich, so heißt es, gibt es nur einen Menschenschlag, der von ihm nicht gerne empfangen wird: die Abgesandten der Handels- und Bankhäuser, die in Gelddingen kommen.
Doch derlei Unbill ist schnell vergessen, und man ergeht sich bei der Jagd im *Phecanowald*, einem kurzweiligem Gestech, einem Ausritt in den *Leomarsforst* (wo man nach den hier heimischen Einhörnern Ausschau hält) oder einem Bad in den grün schimmernden 'Neckergrotten'. In solchen Tagen lebt die Stadt gut von den hohen Herrschaften. Kaum jedoch, dass der Herzog sie verlässt verlassen hat, scheint das Leben ganz aus ihr zu weichen – und alles hier ist Ödnis und Langeweile.

Farsid im Spiel

Die Herzogsstadt bildet einen Kontrapunkt zur patrizischen Nüchternheit der Septimana. Die Helden können entweder im Sommer in das bunte Treiben des Hofes verwickelt werden oder aber im Winter die Anwesen vor Einbrechern und Räubern bewahren. In der kalten Jahreszeit ist Farsid ein stiller, aber vergleichsweise preisgünstiger Ort, um sich zeitaufwändigen Studien zu widmen. Andere nutzen die Gelegenheit für Intrigen und heimliche Treffen in den fast menschenleeren Hallen des Lilienschlosses.

Ruthor



Einwohner: 3.000
Wappen: Goldene Muschel auf Blau
Herrschaft/Politik: Signoria unter dem (konkurrierenden) Einfluss von Baronin Oleana di Bellafoldi und Signor Dettmar ya Carven (Reeder)
Garnisonen: 1 Banner Hellebardiere der Signoria, 1 Banner *Piratenjäger* (Schützen) im Dienst der Bellafoldi
Tempel: Efferd, Boron (mit der *Kapelle der unschuldigen Kinder*), Hesinde, Rahja
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Dalida-Horas* (Q6/P7/S30), Herberge *Zum Vinsalter Tor* (Q3/P3/S40), Taverne *Alte Arena* (Q4/P5)
Besonderheiten: versunkene Inseln, Theater aus bosparanischer Zeit, blau glasierte Dachziegel auf allen Türmen

Der natürliche Hafen Ruthors war schon während des Alten Reichs ein Ort des Seehandels. In den Dunklen Zeiten zerstörte jedoch eine gewaltige Sturmflut große Teile der Stadt. Einige kleine Inseln, auf denen sich unter anderem ein bedeutsames Efferd-Heiligtum befand, versanken sogar für immer in der Grangorer Bucht.
In Ruthor selbst erinnern einige Bauten an alte Pracht. Berühmt ist die direkt am Strand gelegene Bühne des *Theatrum Maritimum*, auf der jedes Jahr im Rondra-Mond Festspiele stattfinden, die viele Gäste aus der Septimana anlocken. Die Überreste der antiken Arena dienen dagegen längst als Marktplatz, und die darunter liegenden Gewölbe werden als Lagerräume genutzt. Keine zwei Jahrzehnte alt sind dagegen die steilen Stadtmauern, die weithin sichtbar sind und zumindest die Häuser der Wohlhabenden vor Überfällen schützen.

Ruthor im Spiel

Ruthor ist eine typische Vertreterin der Sieben Seestädte und lebt gut vom Nordlandhandel. Die Entführung der Kinder von Ruthor durch den Schwarzmagier Xeraan 1013 BF (siehe das Abenteuer **Der Unersättliche**) hat jedoch in vielen Familien Wunden geschlagen, die bis heute nicht verheilt sind. Und die Machtkämpfe nach dem Schlachtentod des alten Barons (**Hinter dem Thron**) haben Gräben gerissen, die auch nach dem Ende des Thronfolgekrieges immer wieder aufbrechen.

Grangor – Stadt der Kanäle



Einwohner: um 15.000
Wappen: Silber und Schwarz gespalten, darin in verwechselten Farben je eine Lilie
Herrschaft/Politik: Der Stadtrat mit zwei Stuben wählt auf fünf Jahre den *Stadtmeister* und regiert die Freie Stadt.
Garnisonen: 1 Bataillon *Zweililiengarde* (Leichtes Fußvolk; auch Stadtgarde), mehrere Dutzend Kanal- und Hafenwachen; zu jedem Zeitpunkt mindestens 400 Matrosen und Seekrieger der Stadt Grangor, dazu die kaiserliche Flottille im Hafen Grangorella
Tempel: **Efferd**, Phex, Tsa, Travia (zweimal), Rahja, Boron, Peraine, Rondra; Hesinde-Schrein
Wichtige Fest- und Feiertage: Tag der Erhebung (27. Praios, trotzige Trauerprozession im Gedenken an die Hungerrevolte und den späteren Baliiri-Schwur, Handel ruht), Drachentag (27. Rondra, Lobpreis Gerons und szenische Tötung des Ewigen Drachen von Phecadien), Häschertag (7. Travia, stille Trauer um die Opfer Garether Willkür), Sta. Efferdane (30. Boron, Fest der Stadtheiligen, rituelles Ende der Schifffahrt gen Norden), Freiheitstag (14. Tsa, Feier auf Kosten der Obrigkeit), Schiffermahl (Anfang Phex, je nach Witterung, Wiederaufnahme der Nordlandfahrten, Bankett



der Kapitäne am Vorabend), Große Warenschau (8. bis 12. Rahja, Kommerz und Karneval)
Handel und Gewerbe: Zentrum des Fernhandels mit den Nordlanden und dem westlichen Mittelreich, Schiffbau, Salzhandel, Fischerei, Pilgerhafen
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Vinsalter Hof* (Alt-Grangor, am Grootewaat, bestes Haus am Platze, Q10/P10/S40), Hotel *Blauer Phecadi* (Alt-Grangor, am Langewaat, solide Adresse, Q6/P6/S35), Gaststätte *Gondelpark* (Alt-Grangor, Westufer, mit Stegen verbundene Gondeln, sehr beliebt, Q6/P8), Schänke *Drachenmaul* (Alt-Grangor, exzentrisches Drachendekor, Q7/P7), Schänke *Das Bunte Haus* (Suderstadt, Fahrendes Volk, Q6/P3/S4), Taverne *Efferdswall* (Neuhaven, Anlaufpunkt für Güldenlandfahrer, Q5/P5)
Besonderheiten: *Schule der Erscheinungen* (Magierakademie, grau), Hauptkriegshafen der kaiserlichen Marine, viele Brücken und Kanäle, strenge Waffengesetze
Wetter: frisches Seeklima, Überschwemmungen im Hesinde, dichter Nebel im Herbst und Winter
Stimmung in der Stadt: Der florierende Handel bestimmt das fortschrittliche Grangor, das (im Horasreich) für Nüchternheit bekannt ist und sich nur beim Karneval ausgelassen gibt.



In der Lagune von Grangor trennt sich der bei Elenvina entspringende Phecadi in den lehmigen *Gelben Phecadi* und den glasklaren *Blauen Phecadi* und umspült einige Inseln, auf denen sich die Stadt ausbreitet. Zahlreiche Grachten und Kanäle, *Waate* genannt, durchziehen die Stadt und teilen die Inseln. Die ältesten Siedlungsgebiete sind *Alt-Grangor* und *Süd-Grangor*, sowie *Kopp* mit den vorgelagerten Inseln *Koppsund* und *Koppstein*. Über den *Vesselbek-Damm* sind mittlerweile auch die Inseln *Suderstadt* und *Neuhaven* angebunden. Während sich in *Neuhaven* der Handelshafen befindet, erhebt sich südlich von *Traviastrand* die Insel *Grangorella* mit dem großen Kriegshafen.
Hinzu kommt der Herrschaftsbereich auf dem Festland, die *Terra Ferma*, mit der Siedlung *Sicheln*, während die über der Mündung des Phecadi thronende *Burg Windehag* dem Herzog von Grangorien gehört.
Dieser geographischen Lage geschuldet, sind Boote und Gondeln das Hauptverkehrsmittel der Stadt. Bei verschiedenen Bootsverleihern kann man schlanke Kanalboote tageweise für 5 bis 20 Silbertaler

Stadtgeschichte

um 1100 v.BF: Geron der Einhändige erschlägt in seiner letzten Heldentat den *Ewigen Drachen von Phecadien*.
um 1000 v.BF: Kultstätte der Charypta auf den Inseln von H'Rangor
882 v.BF: Gründung Grangors
799 v.BF: Der erste Überfall von Thorwaler Piraten zerstört fast die ganze Stadt.
319 v.BF: Ein Wasserdrache vernichtet Alt-Grangor und Kopp fast vollständig.
0 BF: Wegen seiner guten Beziehungen nach Elenvina und Havena bleibt Grangor vor den Plünderungen der Garether einigermaßen verschont.
181 BF: Der *Große Brand* verwüstet halb Grangor.
375 BF: Der Wasserdrache kehrt zurück und zerstört beinahe ganz Alt-Grangor.
487 BF: Die erste *Große Warenschau* findet statt.
686 BF: Herzog *Midor von Kuslik* schlägt am 27. Praios eine Hungerrevolte blutig nieder.
745 BF: Grangor verweigert am 7. Travia die Steuerzahlungen an Gareth; 500 Bürger werden in die Silberminen von Angbar verschleppt.
754 BF: Grangor wird gegen die jährliche Zahlung von 15.000 Dukaten zur Freien Stadt.
755 BF: Die Grafen Garlischgrötz werden Herzöge von Grangor; die Stadt bleibt außerhalb ihres Herrschaftsbereichs.
779 BF: Der Wasserdrache taucht erneut auf und kann mit den vereinigten Kräften der Grangorer Bürger geschlagen werden.
997 BF: Die Morde der 'Blutigen Krimhelde' erschüttern die Stadt (Abenteuer **Die Bettler von Grangor**).
1017 BF: Chaotische Zustände und Straßenkämpfe infolge einer Mondfinsternis (Abenteuer **Das Fest der Schatten**)
1023 BF: 100 Bewohner der Suderstadt sterben bei einem Überfall der Thorwaler (Abenteuer **Reise zum Horizont**).
1024 BF: Gründung der *Nordmeer-Compagnie*

mieten oder sich für ein paar Heller von einem Bootsführer durch die Waate geleiten lassen. Zudem gibt es Fähren, die regelmäßig zwischen den **Fährstationen (F)** pendeln und die einzelnen Stadtteile und Inseln miteinander verbinden (3–10 Kreuzer pro Person). Einmal pro Stunde fährt für 5 Heller vom **Pilgerhafen (1)** eine Fähre nach *Sicheln*, seltener auch zum *Windhager Festland*.
Das alte Efferd-Heiligtum ist ein beliebtes Pilgerziel: Besondere Verehrung bringt man *Sta. Efferdane der Gläubigen* entgegen, die in den Dunklen Zeiten ihre zehn Kinder und ihren Mann auf See verlor und dennoch nicht ihren Glauben an Efferd verlor. Schließlich sprach der Meeresgott aus der Statue des Tempels zu ihr, und er verwandelte ihre Tränen des Leids zu zwölf blaugrünen Steinen, die noch heute Seefahrer vor finsteren Mächten beschützen. Zwar ist nicht vollkommen gesichert, dass sich diese Ereignisse in Grangor zutrugen, doch erheben die Einheimischen mit Inbrunst Anspruch darauf. Der Grangorer Efferd-Tempel lockt jedes Jahr einige Tausend Pilger von der ganzen Westküste an – und durch seine Lehre von der offenen, freigiebigen Hand ebenso viele Bettler. Eigens angefertigte Pilgerkarten, helfen den Besuchern, sich in der Stadt zu orientieren.
Der Reichtum Grangors gründet sich ansonsten vor allem auf Salzgewinnung, Fischfang und Schiffbau. Die vielen Handelsschiffe (typisch ist der *Grangorer Hai*, eine kleine Karavelle) sind fast alle im Besitz der Ratsfamilien, deren Beziehungen bis nach Festum und in die Bernsteinbucht reichen. Über das Tal des Phecadi machen die Kaufleute der Stadt auch gute Geschäfte mit Elenvina, Albenhus und den Zwergenstämmen im Eisenwald.
Buntes Treiben kommt bei der jährlichen *Warenschau* in der Woche vom 8. bis zum 12. Rahja auf, wenn die Hotels und Herbergen von



Reisenden überfüllt sind. Die bedeutende Handelsmesse zieht auch Gaukler und Schaulustige an. Dann ist die Stadt ein einziges Maskenfest, und im Schutz der Verlarvungen feiern selbst die sonst so nüchternen Grangorer bis in die Morgenstunden.

Recht und Gesetz

Mit dem Eintrag in das *Stadtbuch* erhält man das Bürgerdokument und wird so ein Bürger Grangors. Als solcher darf man einem Gewerbe nachgehen, ein Grundstück besitzen und eine Waffe tragen. Das Bürgerrecht kann im **Bürgerhaus (11)** beantragt werden. Binnen Wochenfrist können Einwände dagegen vorgebracht werden. Das Bürgerdokument kostet 10 Dukaten und ist mit einer jährlichen Kopfsteuer von 5 Dukaten sowie weiteren vermögensabhängigen Steuern verbunden. Bei Entzug der Bürgerrechte, etwa weil man straffällig geworden ist oder keine Steuern bezahlt, werden die 10 Dukaten in einer symbolischen Geste zurückgezahlt und das Bürgerdokument verbrannt.

Die Gesetzgebung gilt als milde. Oft kann man sich gegen Zahlung hoher Summen freikaufen. Häufigstes Urteil ist das *Untertauchen*, wobei der Delinquent zur öffentlichen Demütigung in einem Käfig in die stinkende Brühe des *Schinderwaats* getaucht wird. Über schwere Delikte urteilt die Innere Stube, die auch die städtischen Richter bestimmt. Schwerverbrecher werden meist zum Strafdienst in der Kriegsflotte verurteilt, die Todesstrafe (von der man sich nicht freikaufen kann) wird nur selten verhängt. Sie wird vollzogen, indem der Verurteilte einen Tag lang untergetaucht wird. Wer dies überlebt, gilt als von Efferd freigesprochen.

Das Tragen von Waffen und Rüstungen ist mit Ausnahme von Dolchen und Stäben im gesamten Stadtgebiet Grangors verboten (siehe auch **S. 74**). Reisende müssen ihre Waffen gegen eine Gebühr von einem Silbertaler im **Pilgerhaus (2)** einlagern.

Die Überwachung der Gesetze obliegt der Stadtwache, wegen ihrer Bewaffnung *Zweililiengarde* genannt. Sie besteht ausschließlich aus ortsfremden, meist aus dem Phecadital stammenden Söldlingen, die allein der Stadt verpflichtet sind.

Stadtmeister und Altvordere – die Regierung der Stadt

Seit 754 BF untersteht die Freie Stadt direkt dem Adlerthron. Es regiert sie ein Rat, der sich ursprünglich aus den Häuptern der 12 *Altvorderen Häuser* zusammensetzte, die Grangors Freiheit erkauften. Später verlangten weitere reiche Familien Mitsprache. 861 BF wurde daher die *Äußere Stube* geschaffen, der Bürger beitreten können, die jährlich mehr als 2.000 Dukaten an Einkommen versteuern. Insgesamt gibt es derzeit 44 Ratsmitglieder.

Die *Innere Stube* der Altvorderen Häuser fasst Beschlüsse zum Steuer-, Zunft- und Gildenwesen, bestimmt die Markt- und Polizeiordnung und entscheidet über Verbannungs- und Todesurteile. Ihre 12 Mitglieder besetzen die beiden *Geheimen Stuben*, in denen die Vorlagen an den Rat ausgearbeitet werden, und sie wählen alle fünf Jahre den *Stadtmeister*, der dem Rat und den Geheimen Stuben vorsitzt. Die *Äußere Stube* beschäftigt sich mit den Nachbarn der Stadt, mit Handelspartnern und dem Zoll- und Wehrwesen.

Das Vorrecht des Sitzes in den beiden Stuben zwingt die Altvorderen Häuser zur Zusammenarbeit, während sie als die reichsten Geschäftsleute der Stadt sonst leicht zu Erbfeinden hätten werden können. Wie gut dieses System funktioniert, zeigt die Wahl des Stadtmeisters, denn schon lange ziehen es die Altvorderen Häuser vor, sich vorab über die Besetzung des Amts zu verständigen, anstatt mit Versprechungen und Geschenken einen aufwändigen Wahlkampf zu betreiben.

Trotzdem wird die ungleiche Verteilung der Macht zugunsten der Altvorderen Häuser von den übrigen Ratsfamilien als Zumutung empfunden. Solange diese die Ansprüche der jeweils anderen Familien jedoch ebenfalls für eine Gefahr ihrer Macht halten, und jede für sich nach mehr Geltung und einem Sitz in der Inneren Stube strebt, brauchen sich die Altvorderen über ihre Vorrangstellung keine Sorgen zu machen.

Machtverhältnisse in Grangor

Herzog Cusimo von Grangorien (1b, 2a, 3d, 4b, 5b) herrscht über Phecadien und den Windhag, doch hat er formell keine Mitsprache in der Stadt. Er gebietet zwar über ein beachtliches Söldlingsheer, mit dem er die Stadt in die Knie zwingen könnte, doch ist die Stadt auch sein größter Geldgeber und Gönner.

Die Macht liegt daher bei den Bürgern: In der **Inneren Stube** (1c, 2c, 3a, 4d, 5a) vertreten sind die Altvorderen Häuser *ter Broock* (Schiffbau, traditionell neutral), *Fröhling* (Förderer der Magierakademie), *Harden* (streitsüchtig, gönnerhaft kleinen Händlern und dem Imman gegenüber), *Hartie* (Reeder, Unterstützer des Handwerks), *Horrad* (seit 878 BF für die *Fogger* nachgerückt; skrupellose Kaufleute), *Hortemann* (seit 980 BF für die *Vanderzees*; Luxuswaren, konservativ, meiden Konfrontation), *Kuyfhoff* (Nordlandhandel, erzkonservativ), *Liegerfeld* (Nordlandhandel, äußerst kooperativ), *Sandfort* (ambitioniert, Salzkönige), *Willforth* (Glas- und Luxuswaren, gut informiert), *Wollwert* (Stoffe, bescheiden, bieder und rechtschaffen, eng mit den Sandforts verbunden) und *Wortheim* (im Salzhandel unterlegene Konkurrenten der Sandforts, opportunistisch).

Wichtige Mitglieder der **Äußeren Stube** (1d, 2a, 3b, 4a, 5b) sind die *Hafflenbecher* (Handel mit Meeresfrüchten, luxusliebend), *Damano* (arbeitsam und bescheiden), *Cunda* (aggressive Expansion, Bekleidung und Papiermühlen), *Dollbreck* (rückständig, Bootsverleih), *Kaarstett* (verarmt), *Liberti* (Gewürzhandel), *ter Rijßen* (Navigatoren und Entdecker), *Salfridjes* (Lebensmittel), *Stipenbrink* (Geldverleih) und *Undingstein* (götterfürchtig, Richter).

Die **Stürmannszunft** (1a, 2d, 3c, 4b, 5b; Steuermänner) tritt vor dem Stadtrat für ein Mitspracherecht der Gilden und Zünfte ein, findet aber selten Gehör. Bedeutende Machtfaktoren sind weiterhin die **Admiralität** in Grangorella (1c, 2a, 3b, 4d, 5b), die **Geweihtenschaft des Efferd** (1a, 2a, 3a, 4a, 5a) und die in der Stadt vergleichsweise angesehenen **Bettler** (1b, 2b, 3d, 4c, 5c).

Aktuelle Themen:

(1) Der Herzog: Cusimo schützt und fördert die Stadt – wir sollten ihn beraten (a); könnte das Machtgerangel beenden, stünde er der Stadt vor (b); ist machtgierig und sollte sich aus Angelegenheiten der Stadt heraushalten (c); ist eine Gefahr für das Patriziat, sollte lieber abdanken und die Krone den Bürgern übergeben, die seine Abenteuer bezahlen (d).

(2) Der Windhag: ist eine Gelegenheit zur Geschäftserweiterung (a); war noch nie interessant (b); eine teure Angelegenheit, die sich nicht rechnet (c); ein Hort rückständiger Verbrecher und Piraten (d).

(3) Der Stadtrat in seiner derzeitigen Form: regiert weise und ehrwürdig (a); ist das geringere Übel (b); ist untätig, nutzlos und sollte ersetzt werden (c); zeigt die schlimmen Folgen des Geldes und darf nicht sein (d).

(4) Belhanka: Die Republik im Süden ist eine Verbündete im Ringen mit der Krone und dem Hochadel (a), eine Handelspartnerin (b), ein Sündenpfuhl (c), die größte Konkurrentin Grangors (d).

(5) Der Wasserdrache: Der Drache ist endgültig besiegt (a), schläft nur und droht wiederzukehren (b), muss regelmäßig besänftigt werden (c).



Stadtrundgang

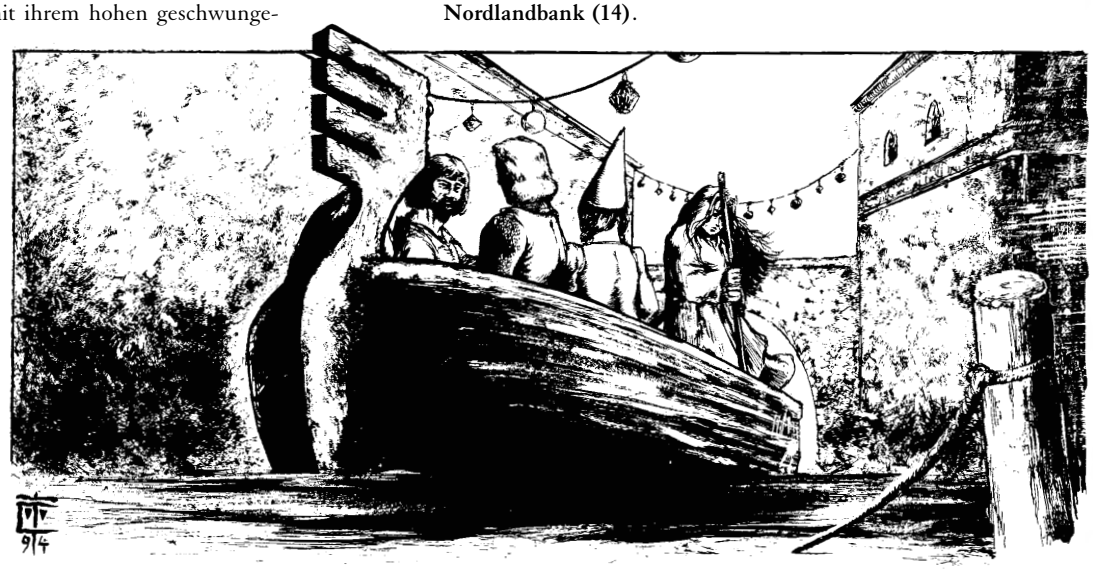
Alt-Grangor

Reisende erreichen Grangor über den **Pilgerhafen (1)**, den früheren Haupthafen, und das **Pilgerhaus (2)**, ein mehr als 50 Schritt langes, zweigeschossiges Bauwerk. Hier wird Zoll auf das Gepäck erhoben, und jeder Reisende muss eine Gebühr von 1 Silbertaler entrichten. Dann darf er seinen Namen in das *Pilgerbuch* eintragen und erhält zur Bestätigung des rechtmäßigen Aufenthalts ein Dokument.

Hinter den Toren des Pilgerhauses liegt das alte und prunkvolle Grangor: Kaufmannshäuser und Kontore mit verspielten Fassaden säumen die Kanäle, die von kunstvoll verzierten Brücken überspannt und von Gondeln mit geschwungenen Drachenköpfen befahren werden. Sichtbare Zeichen für die Allgegenwart des Wasserdrachens, der die Grangorer bereits dreimal heimgesucht hat, sind außerdem die tönernen Drachenköpfe an den Regenrinnen der meisten Häuser. In den Hinterhöfen finden sich kleine Plätze mit Heiligenschreinen und prächtige Gärten, doch ist die rückwärtige Fassade jedes Hauses weitaus schlichter gestaltet als die Vorderfront. Die schönsten Palazzi reihen sich dicht an dicht am *Nordenwaat* und am *Güldenwaat*.

Der größte Kanal der Stadt ist der *Grootewaat*, der von sechs steinernen Brücken überspannt wird, von denen die *Drakenbrügg* mit ihren sechs Türmchen die schönste und bekannteste ist.

Über die *Marktbrücke* mit ihrem hohen geschwungenen Bogen gelangt man vom Pilgerhafen direkt auf den berühmten **Fischmarkt (3)** mit seinen drei großen Markthallen. Von Sonnenaufgang bis zum letzten Sonnenstrahl wird hier hinter kunstvollen Arkaden reger Handel betrieben. Auch wenn die Fischer einen großen Anteil am Marktgeschehen haben, ist das Angebot längst vielfältiger. Ein Glockenturm wacht über das bunte Treiben.



Im Herzen Alt-Grangors liegt das dreigeschossige **Stadthaus (4)** mit dem schlanken, aber alles überragenden *Vanderzee-Turm*. Hinter der von Arkaden aufgelockerten Fassade tagen *Innere und Äußere Stube* und entscheiden über die Geschicke der Stadt.

Nahe des Stadthauses am *Schinderwaat* liegt die **Akademie der Erscheinungen (5)**, eine kleine Zauberschule, die über einen alten Hesinde-Schrein verfügt.

Das *Haus des Handelsreisenden*, wie der **Phex-Tempel (6)** Grangors genannt wird, gleicht mehr einem prächtigen Bürgerhaus und bietet im Inneren eine große Börsenhalle, in der Anteilsscheine und Besitzpapiere zahlreicher Gesellschaften und Reedereien vor dem Altar des Fuchsgottes gehandelt werden. In luxuriösen Nebensälen können die Besucher ungestört beraten. Da es keinen separaten Diebestempel gibt, verrichten die Phex-Geweihten um Hohepriesterin *Thalia ter Broock* (*994 BF, lange braune Haare, blassblaue Augen, hübsch, weltoffen) ihre religiösen Aufgaben auch außerhalb des Gotteshauses in den ärmeren Gegenden der Stadt. Nur in dringenden Angelegenheiten kehrt ein Gauner oder Bettler auch in den offiziellen Tempel ein. In der Nähe des Tempels befinden sich der **Spielsalon *Rad und Becher* (7)** und das noble **Bordell *Roter Salamander* (8)**.

Wo der Langewaat auf den Grootewaat trifft, erhebt sich demonstrativ prunkvoll das **Hauptkontor der Nordmeer-Compagnie (9)**, in dessen Sälen die Regierer und Directoren Beschlüsse fassen, die auf die gesamte Septimana Auswirkungen haben.

Ein gigantischer **Wasserspeicher (10)** bildet an der Ostseite Alt-Grangors den Abschluss des **Herzog-Cusimo-Aquädukts**, eines Meisterwerks des Baumeisters *Tassilo Sionta*.

Im Norden Alt-Grangors steht das **Bürgerhaus (11)** auf dem *Platz der 800 Seelen* am *Langewaat*. Das alte Gebäude diente lange Jahre als Zeughaus und Gefängnis und war in den Tagen der Hungerrevolte Schauplatz besonders blutige Gefechte, als Hunderte Bürger auf Geheiß des Kusliker Herzogs niedergemetzelt wurden. Zu Ehren der ersten Freiheitsmärtyrer befindet sich heute in den Mauern des alten Gefängnisses das *Stadtbuch*, das die Namen aller freien Bürger der Stadt beinhaltet.

Zwischen den schmucken Patriziergebäuden nahe dem *Nordenwaat* sticht die große weiße **König-Khadan-Halle (12)** durch ihren eckigen, eher langweiligen Baustil hervor. Im Innern finden regelmäßig Theater- und Opernaufführungen statt. Während der Warenschau im Rahja wird hier die berühmte *Kaveling-Auktion* abgehalten, bei der ausschließlich große Warenposten mit Mindestmengen versteigert werden.

Ganz in der Nähe erheben sich die Gebäude der **Druckerei Stührmann & Mezzani (13)** – die vielleicht größte Einrichtung dieser Art in Aventurien – und der aus weißem Marmor errichtete Palazzo der **Nordlandbank (14)**.

Süd-Grangor

Südlich des *Schinderwaats* beginnt Süd-Grangor. Die Häuser werden, je weiter man nach Süden vordringt, rissig und uneben und sacken mitunter im Laufe weniger Jahrzehnte in den Schlamm. Die Kanäle werden eng und schaumig, und bald entdeckt man die ersten Hausboote, die ein Vorankommen auf dem Wasser erschweren. Denn unter den ärmeren Bürgern gilt Süd-Grangor als 'bessere Adresse', und viel mehr Leute drängen in das Stadtviertel, als den Patriziern lieb ist.

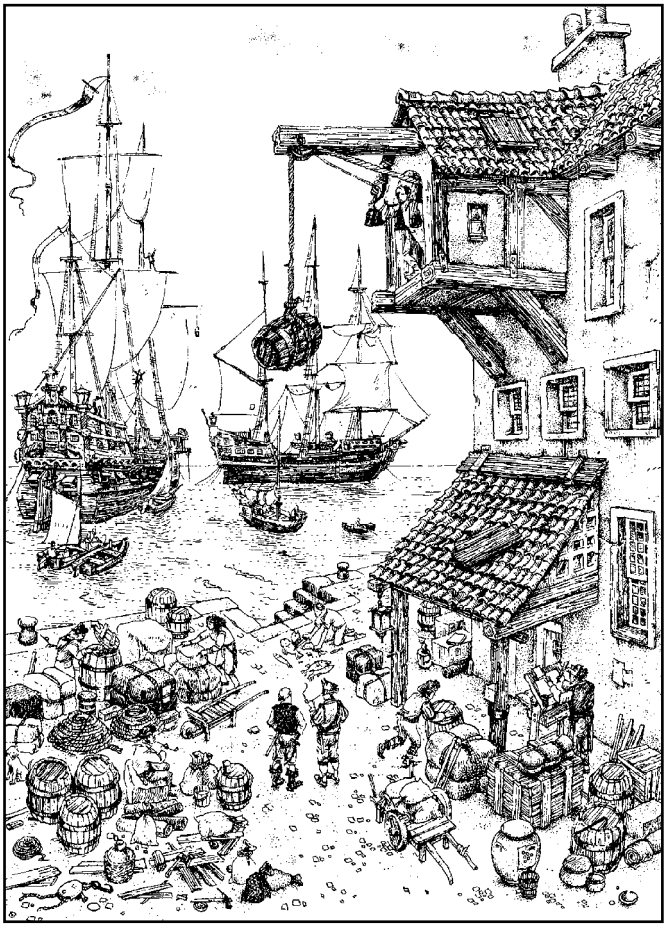
Inmitten des Viertels liegt der **Pilgertempel (15)**, das Haus des Efferd und ältestes Götterhaus der Stadt. Wie ein Fels in der Brandung überstand er seit der Stadtgründung viele Katastrophen und erlangte so Berühmtheit. Davon zeugt die *Rolle der Jahre*, eine Chronologie von Stadt und Tempel gleichermaßen. Aus den Spenden der Pilger und der Grangorer Kauffahrer stammen der reich verzierte Glockenturm sowie prächtige Malereien an der fensterlosen Fassade. Nur durch Alabasterkuppeln auf dem Flachdach und Fenster im Hof fällt Licht ins Innere, wo sich der *Efferd-Garten* befindet, ein Salzwasserteich, der verschiedenste Meeresbewohner beherbergt. Ebenfalls im Tempel untergebracht sind die *Efferd-Brüder*, die sich um Hinterlassenschaften und Familien verunglückter Seefahrer kümmern.



Neben zahlreichen Pilgerherbergen liegt auch das uralte **Zunfthaus der Stürmänner (16)** am weitläufigen *Platz der Heiligen Efferdane*. Die Seefahrergilde führt auch ein Schiffsregister.

Am *Gänseplatz* liegt der **Tempel von Heim und Herd (17)**. 1015 BF auf Veranlassung der neuen Vorsteherin *Mutter Amalande Sigiliado* (*982 BF, eisgraue Augen, kugelrund, energisch, rechthaberisch) grundlegend renoviert, überdacht den zweigeschossigen Bau ein orange leuchtendes Kunstwerk aus Drôler Ziegeln, die Außenwände wurden mit religiösen Motiven bemalt. Der Tempelhalle verhelfen ein weißer Marmoraltar und von Silaser Goldschmieden hergestellte Opferschalen zu neuem Glanz. Mutter Amalande will mit der gezeigten Pracht die Gemeinschaft der Gläubigen in Grangor und dem Lieblichen Feld neu ausrichten und sich als ranghöchste Geweihte der Travia des Landes positionieren. Da das Geld an anderer Stelle fehlt, liegt sie mit den Vorstehern des zweiten Travia-Tempels der Stadt auf der Insel Traviastrand im Zwist. Das Amalandes Tempel gegenüberliegende **Waisenhaus (18)** wird bereits zum größten Teil von der Stadt bezahlt. Die Mahlzeiten der Waisen werden in der benachbarten **Herberge *Warme Stube* (19)** von Herbergsvater *Traviadan* zubereitet, der selbst im Waisenhaus aufwuchs.

Das von Kapitän Jastek gegründete **Güldenlandmuseum (20)** erstreckt sich mittlerweile über drei Gebäude und zeigt (echte und vermeintliche) Exponate aus dem fernen Land (Eintritt: 13 Heller). Die Karavelle *Windsbraut*, das Schiff des berühmten Kapitäns, liegt in einer kleinen Bucht beim Museum und kann besichtigt werden. Nur etwas für Hartgesottene ist die **Taverne *Hacketau* (21)** in der Nähe des Vesselbek-Damms. Dies ist die Stammkneipe der Immanmannschaft *Adler von Grangor*, in der sich die Spieler auch als Beschützer anwerben lassen.



Kopp

Die Insel Kopp ist – zumindest tagsüber – vom geschäftigen Treiben der Handwerker geprägt. Fachwerkhäuser und schmale Werkstätten stehen eng entlang der Kanäle und zeugen von bürgerlicher Biederkeit.

Im Zentrum der Insel steht der neue **Drachentempel (22)** der Herrin Rondra. Das 1006 BF niedergebrannte Bauwerk wurde unter Schwertbruder *Garowin Meolano* (*971 BF, weißes wallendes Haar, Backenbart, volltönende Stimme, sehr charismatisch) erst in den letzten Jahren wieder aufgebaut. Prunkstücke des Tempels sind der *Geronsaltar* und der *Famerlorsturm*, dessen Fassade ganz aus rotem Marmor besteht und gefährlich oft von Blitzen umspielt wird.

Hier befindet sich auch die **Gardekaserne (23)** der Zweililiengarde mit Übungshalle, Schreibstube, Zeughaus und einem eigenen Schiffsanleger. In Sichtweite liegt das **Stadtgefängnis (24)**, ein kleiner Bau, in dem Verdächtige bis zum Prozess verwahrt werden – Haftstrafen kommen kaum vor.

Offiziere der Soldaten und Gardisten besuchen oft die Taverne ***Löwenkeller* (25)**, die sich im ersten Obergeschoss über einem Waffengeschäft befindet, während die einfachen Gardisten im Wirtshaus ***Zwei Lilien* (26)** verkehren. Viele verprassen ihren Sold aber auch im 'gutbürgerlichen' Bordell ***Haus Thesia* (27)**.

Die kleine Insel **Koppsund** hat seit der Eröffnung der **Zweililien-Brücke (28)** stark an Bedeutung gewonnen. Das von *Tassilo Sionta* konstruierte und 1018 BF eröffnete Meisterwerk der Baukunst verbindet Süd-Grangor mit Kopp (5 Kreuzer Maut pro Bein und Rad).

Auf der Insel **Koppstein** befindet sich der bescheidene Boron-Tempel, das **Haus von Bishdariels Wacht (29)**. Die Boronis widmen sich vor allem der Traumdeutung, denn traditionell bestatten die Grangorer ihre Toten auf See.

Suderstadt

Suderstadt wurde lange nach der Hauptinsel und Kopp besiedelt und blieb von den Katastrophen der Vergangenheit verschont. Heute leben in den alten, teilweise verfallenen oder im Sand eingesunkenen Häusern vor allem Fischer, Werftarbeiter und Tagelöhner. Der Geruch von Salz, Räuchereien und Teer hängt in der Luft. Suderstadt ist ein Ort voller Sehnsüchte und unerfüllter Hoffnungen, doch wirklich hungern müssen nur die allerwenigsten. Seit 990 BF verbindet der **Vesselbek-Damm (30)** Suderstadt mit Süd-Grangor, und seitdem hat das Viertel von einem Zuwachs an Arbeit und Aufträgen profitiert. Seinem Erbauer *Torvon Vesselbek* brachte der Damm jedoch kein Glück. Nach einem teilweisen Einsturz 1015 BF (bei dem womöglich Sabotage durch einen Konkurrenten im Spiel war) musste er die Stadt verlassen und starb verbittert im Bethaner Exil. Sein Sohn *Haldur Vesselbek* leistet heute in Nostria als Deichgraf Unglaubliches (**Westwind 177**).

Das Herz der Insel ist der **Tsa-Tempel (31)**. Ebenso bunt bemalt ist die Schänke ***Das Bunte Haus* (32)**, die bei Aves-Jüngern und Gauklern beliebt ist. Letztere schlagen gerne im Sommer auf dem *Platz der Fahrenden* vor dem Tsa-Tempel ihre Zelte auf.

Neuhaven

Neuhaven ist ein Hafenviertel, wie es im Buche steht: übervölkert, voller Gerüche und Gestank, laut und eher derb. Seit dem Bau der **Kaianlagen (33)** 980 BF werden hier die Waren umgeschlagen, die früher am Pilgerhafen gelöscht wurden. Lange Reihen fünfstöckiger Häuser gehen auf die Kanäle hinaus. Fast alle Gebäude sind aus Backstein, mit weiß abgesetzten Kanten und geteertem Sockel. Neben unzähligen Kontoren, Kränen und großen Lagerhallen steht auf dem Hafengelände das **Zollhaus (34)**, wo alle zur Einfuhr bestimmten Waren verzollt werden. Matrosen auf Landgang müssen sich für 7 Kreuzer ebenfalls hier registrieren. Ohne einen Eintrag im Zollhaus dürfen sie sich nur in Neuhaven aufhalten. Für einen längeren Aufenthalt müssen sie sich spätestens am nächsten Tag im Pilgerhaus melden. An der großen *Neebrügg*, die den *Krummewaat* überspannt, finden regelmäßige Kontrollen der Besucher und Matrosen statt.

Wie aus einer anderen Welt wirkt da der **Rahja-Tempel (35)** aus rosa Eternen-Marmor mit hellroten Ulmenholztüren. Unweit des Tempels und in seiner Gunst liegt das geschmackvolle Bordell ***Traumstübchen* (36)**. Derbere Unterhaltung wird Landgängern etwa in der **Taverne**



***Sieben Winde* (37)**, der Spielhalle ***Wandernder Heller* (38)** oder im Bordell ***Roter Lotos* (39)** geboten. Eine Besonderheit ist die **Taverne *Efferdwall* (40)**, deren Besitzer *Denderan* (*991, stämmig, breiter Brustkorb, brauner Vollbart und starke Körperbehaarung) ein Veteran der berühmten *Lamea-Expedition* ist. Das Haus des ehemaligen Seesoldaten hat sich in den letzten Jahren zum Anlaufpunkt für Seekrieger, Güldenlandfahrer und Bürger, die gerne Abenteuergeschichten hören, entwickelt.

Traviastrand

Am 7. Phex 1011 BF strandete die junge Travia-Geweihte *Jowinna Capresca* (*992 BF, schwarze Locken, dunkle Augen, üppiger Busen, schallendes Lachen) aus Methumis mit ihrem Kahn auf einer Sandbank westlich von Grangor und sah darin ein Zeichen der Göttin. Sie zog das Schiff an Land, befestigte es und weihte es zum **Tempel der Sicheren Zuflucht (41)**, dem zweiten Travia-Tempel der Stadt. Später ehelichte sie *Vater Udilo*, mit dem sie gemeinsam dem Gotteshaus vorsteht. Die volksnahen Geweihten fordern in leidenschaftlichen Reden die Rückbesinnung auf die ursprünglichen Werte der Kirche und prangern überbordenden Reichtum und Sittenverfall an, wie sie ihn bei Mutter Amalande vom Süd-Grangorer Tempel wähnen. Mittlerweile ist um den Tempel eine kleine Siedlung angewachsen, deren Bewohner fast ausschließlich in den nahen **Werften (42)** Arbeit gefunden haben.

Terra Ferma und Windhagberge

Auf dem Festland gehören die Ländereien der *Terra Ferma* mit dem Bauerndorf *Sicheln* zur Stadtherrschaft. Die Äcker und Weiden sind für die Versorgung mit Lebensmitteln und Flachs von großer Bedeutung, was der Reichtum des **Peraine-Tempels (43)** spiegelt. Sonst ist das Interesse der Grangorer an Sicheln gering – gäbe es nicht das **Immanstadion** der *Adler von Grangor*, das regelmäßig begeisterte Zuschauer anlockt. In Sicheln liegt nahe des Fähranlegers eine **Botenstation der Beilunker Reiter (44).**

Am Fuß der *Hügel der Windhagberge* erhebt sich außerhalb des Grangorer Gebietes mit **Burg Windehag (45)** die Residenz des Herzogs und versinnbildlicht, wie wenig Macht der Adel in der Stadt besitzt.

Grangorella

Südlich von Traviastrand liegt auf der Insel Grangorella – außerhalb des Hoheitsgebietes der Stadt und auf kaiserlichem Territorium – der größte **Kriegshafen** des Reichs. Neben dem umfangreichen Flottenarchiv in den Kasematten und den beeindruckenden Bastionen auf den Kreidefelsen tagt hier die **Admiralität** im *Domizil der zwölf Meere*, während junge Seeoffiziere in einer **Kadettenanstalt** ausgebildet werden, die wegen ihres ausgeprägten Konkurrenzdenkens landläufig als 'Haifischbecken' bekannt ist (siehe **Efferd 74**). Die Insel ist Sperrzone, und ohne einen Passierschein darf niemand Grangorella betreten oder verlassen. Nachrichten werden mit dem Festland über einen eigenen Semaphor-Turm ausgetauscht. Nordwestlich des Eilands liegt fast schon im offenen Meer die aufgegebene **Sigmansbastei**, in der es spuken soll.

Grangor im Spiel

Die nüchterne Kultur der Septimana, verbunden mit den widerstrebenden Interessen von Patriziern, Herzogshaus und kaiserlicher Flotte, macht Grangor zu einem idealen Ort für Intrigen und Skandale, bei denen verborgene Zwistigkeiten, Leidenschaften und Schwächen von den Ermittlern erst zu Tage gekehrt werden müssen: Die Fassade verbirgt in der Phecadimetropole oft noch mehr als andernorts. Bei Kriminalabenteuern beschränkt die strenge Waffengesetzgebung die Mittel, die sowohl Helden als auch Schurken zur Verfügung stehen.

Grangors Ringen um die Vorherrschaft innerhalb der Nordmeer-Compagnie und der Septimana kann Gegenstand von (offenen und geheimen) Aktionen anderer Städte sein. Der Hafen Grangors eignet sich zudem als Startpunkt für Abenteuer auf Handels- und Kriegsschiffen, vor allem in den Norden Aventuriens, aber auch ins Güldenland. Zu den Möglichkeiten, die aus der illustren Geschichte der Stadt erwachsen, siehe **203B**.

Persönlichkeiten Grangors



Gwynn Willforth, Stadtmeister von Grangor

Der erfolgreiche Handelsherr gilt als bescheiden und zurückhaltend, als ernsthafter Mensch, mit dem man sich sehr sachlich auseinandersetzen kann. Er repräsentiert das selbstbewusste Bürgertum der Stadt (auch wider den Herzog und gegen eine zu starke Verwicklung in nordaventurische Interna) und steht für eine gemäßigte Politik, die auf sorgsamen Abwägungen und geschickter Diplomatie beruht. Privat ist Gwynn (*982, 1,87 Schritt, ergrauende blonde Haare, Schnurr- und Kinnbart, blaue Augen, beleibt) ein begeisterter Sammler gedruckter Literatur, der für Erstdrucke, Fehldrucke und seltene Ausgaben hohe Preise zahlt – eine Leidenschaft, die er mit seiner Gemahlin *Udora* (*985, strenge braune Frisur, freundliche Augen, fürsorglich) teilt, einer gebürtigen Kuyfhoff. **213A**

Torvon Sandfort, Handelsmagnat

Der 'Salzkönig' Grangors, Torvon Sandfort (*980, 1,88 Schritt, blond, glattrasiert, graugrüne Augen, hohe Wangenknochen, schlank, sehr elegante Erscheinung), war in seiner ersten Amtszeit der jüngste Stadtmeister in der Geschichte Grangors. Seitdem wurde er bereits mehrfach wiedergewählt, weil Torvon seinen Ehrgeiz geschickt in ein Netz aus Kompromissen, Begünstigungen und wohlgesetzten Worten zu kleiden versteht. Er ist der eigentliche Architekt der Nordmeer-Compagnie, und seinen Willen setzt sein Neffe *Alricilian Sandfort* (*1001, blond, schmale Lippen, Binokel, akkurat) an der Spitze der Compagnie in die Tat um. Torvon strebt stets nach mehr – einem Ausbau der Hegemonie Grangors über die Septimana und den Norden sowie seines Handelshauses über die Konkurrenz. Diese Unrast bringt ihn oft in Widerspruch zu Gwynn Willforth. Dass Gefühle ihn nicht bei seinen Geschäften behindern, bewies Torvon, als er seinen Geliebten *Ebron Liegerfeld* verstieß und – für einen unbekannten Preis – dessen gerissener Schwester *Usvina* den Weg ins Directorium der Compagnie ebnete.

Isora ter Bresefinck, Vorsteherin des Rahja-Tempels

Isora (*975, 1,71 Schritt, hellblond, grüne Augen, üppige Rundungen, äußerst kontrollierte Bewegungen) ist eine Spätberufene: Erst 1003 BF empfing sie die Weihe, nach einem Leben als Kriegerin aus gutem Hause. Ihre kämpferische Natur hat sie sich erhalten: Ihr mit einem silbernen Pferdekopf verzierter Gehstock verbirgt einen Degen, und manches Schandmaul hat sie schon mit einer Duellforderung anstelle einer Predigt zur Räson gebracht. Auch im vorgerückten Alter bleibt Isora eine leidenschaftliche Verfechterin ihres Glaubens, doch entsendet sie meist jüngere Geweihte und ehrenhafte Abenteurer gegen die Feinde der Kirche. **220A**



Tassilo Siontа, Architekt

Seine Eltern, einfache Handwerker aus Süd-Grangor, ermöglichten Tassilo (*986, schwarzes Haar im Pagenschnitt, schlank, unruhig, wild gestikulierend) unter großem Verzicht das Studium bei verschiedenen Architekten des Lieblichen Feldes. Seine erste Meisterleistung war 1008 BF die Planung und Realisierung des Aquädukts, das die Stadt erstmals mit Frischwasser aus den Bergen versorgte. Sein Aufstieg zum beliebtesten (und teuersten) Baumeister der Stadt und des Herzogtums vollzog sich danach mit unglaublicher Geschwindigkeit. Manche argwöhnen, Tassilo sei 1015 BF für den Einsturz des Vesselbek-Damms verantwortlich gewesen, der seinen damals schärfsten Konkurrenten deklassierte – in jedem Fall erhielt der junge Architekt kurz danach den Zuschlag für den Bau der Zweililien-Brücke.

Bram Eisenfresser, Totschläger

Von der Stadtgarde mit etlichen Steckbriefen gesucht und doch nie gefasst, hat Bram (*998, Hüne, Quadratschädel, linkes Ohrläppchen fehlt, narbenübersät, stets ordentlich rasiert) fast den Ruf des *Schwarzen Brekker* erreicht, der in Brams Kindertagen die Grangorer Unterwelt beherrschte. Ohne Vater in einem Neuhavener Bordell aufgewachsen, lernte Bram rasch, für sich selbst zu sorgen. Mit Brutalität und Gerissenheit brachte er es zum 'Vollstrecker' der Brekker-Bande – zur rechten Hand von *Sylvin Brekker* (*992, blondgelockt, helle Stimme, hübsch, vornehme Erziehung, aber völlig skrupellos), dem Sohn des 'Schwarzen', der vorsichtig im Hintergrund bleibt und lieber Bram oder dessen Fäuste für sich sprechen lässt. Auf diese Weise behauptet sich die Bande im Geschäft mit Schutzgelderpressung, Zuhälterei, Falschspiel, Entführung, Raub und Einbrüchen – und Verräter schickt Bram erbarmungslos 'zu den Fischen' (versenkt sie in einem der Waate).

Herausragende Eigenschaften: GE 16, KO 18, KK 16; Zäher Hund
Herausragende Talente: Raufen 19, Hiebwaffen 16, Selbstbeherrschung 12, Überreden (Einschüchtern) 13 (15), Gassenwissen 14
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Suderstadt, Neuhaven, Süd-Grangor), Waffenmeister (Veteranenhand), diverse Kampf-SF zum Einsatz im Handgemenge oder Hinterhalt

Andere bekannte Grangorer sind die Schiffsbaumeisterin *Amene ter Broock* (**Efferd 172**) und *Jikhbar al Kharechem*, der tulamidische Leiter der Magierakademie (**WdZ 277**). Die Gewandschneiderin *Naima Amarizio*, eine Schöne der Nacht, fertigt SPINNENLAUF-Handschuhe (**Katakomben 129**).

Bethana – die Altehrwürdige



Einwohner: um 5.000
Wappen: blauer Anker auf weißem Grund
Herrschaft/Politik: Gräfin Hesindiane Aralzin, einflussreiches *Consortium* (Signoria)
Garnisonen: 1 Bataillon *Bethanische Bogner* (Lang- und Kriegsbogenschützen), zwei Dutzend Stadtbüttel, dazu meist 100 Seekrieger
Wichtige Fest- und Feiertage: Todestag der Harika von Bethana (12. Praios, Pilgerfahrt der Seeleute, Abenteurer und Entdecker zu ihrem Grabmonument), Sta. Sylvette (28. Praios, Lederwarenmarkt, hauptsächlich ortsfremde Anbieter), die hohen Feiertage der Efferd-Kirche (1. und 30. Efferd), Khadanstag (21. Boron, Jahrestag der Befreiung im Unabhängigkeitskrieg), Sängerfest (7.–10. Peraine, alle vier Jahre sogar Allaventurisches Bardentreffen), Sta. Bethana (11. Peraine, Regatta der Fischerboote, Segnung der Schiffe und Wettsegeln zwischen den Favoriten der vielen Küstenstädtchen), St. Stordian (2. Ingerimm, volkstümlich, Wettklettern und Tauziehen), Sta. Lamea (17. Rahja, beliebter Tag für Hochzeiten)
Tempel: Efferd, Hesinde, Travia; Aves-Kapelle
Handel und Gewerbe: Seehandel mit Albernia, den Nordlanden und dem Güldenland; Handwerker und Schiffsausstatter von Weltrang; Bierbrauerei; Bankhaus *C:A:C:*
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Horasbanner* (adrett, gute Küche, Q7/P7/S18), Übernachtungshaus des Efferd-Tempels (Q5/P2/S30; nur für Pilger und Tempelgäste), verschiedene Kneipen im Hafenviertel
Besonderheiten: Haupttempel der Efferd-Kirche, Magierakademie *Halle des Vollendeten Kampfes* (Eigenschaften, Schaden; grau), Bardentreffen alle vier Jahre
Wetter: typisches Westküstenwetter (häufiger, meist schwacher Niederschlag, windig und verhältnismäßig kühl)
Stimmung in der Stadt: Die altehrwürdige Hafenstadt ist Gestalt gewordene Geschichte, jeder Mauerstein verströmt Alter und Ruhe. Auf diesen Fundamenten und dem Ruhm der *Roten Harika* fußt der behutsame, aber beständige Aufstieg Bethanas im Seehandel.

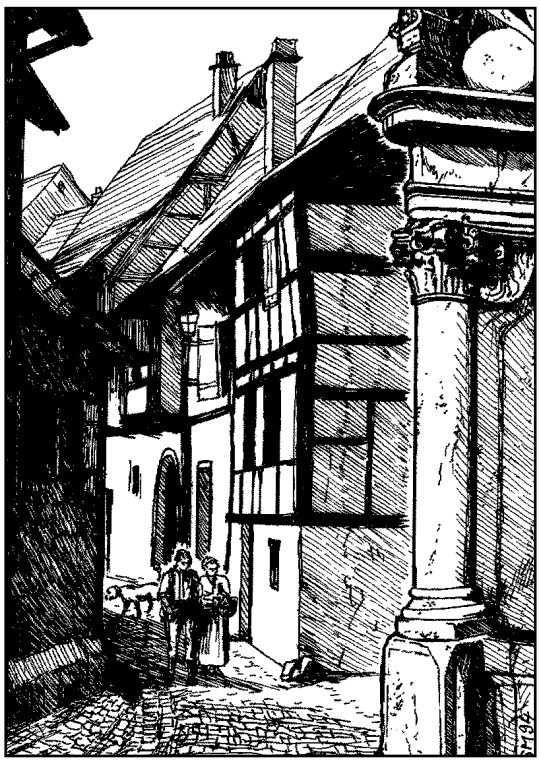
Stadtgeschichte

um 1482 v.BF: Güldenländische Siedler betreten beim heutigen Bethana aventurischen Boden. Einer Legende nach erbaut die Heilige Lamea hier ein Haus und einen Altar für sich und Horas, ihren Gemahl.
902 v.BF: Nach einer Traumvision errichtet die Heilige Bethana ein Efferd-Heiligtum samt Kloster; die ringsum wachsende Stadt wird nach ihr benannt.
0 BF: Nach dem Fall Bosparans bleibt die Tempelstadt von Plünderung und Zerstörung weitgehend verschont.
um 150 BF: Brandoval Aralzin wird nach einem Leben als Kapitän und Piratenjäger im hohen Alter von 77 Jahren Patriarch der Efferd-Kirche – und leitet diese noch zwei Jahrzehnte.
510 BF: Tharsonius, später besser bekannt als Borbarad, wird als Sohn einer Hafendirne in Bethana geboren.
592 BF: Während der Magierkriege Gründung der *Halle des Vollendeten Kampfes* durch Flüchtlinge aus anderen Akademien.
985–1030 BF: Kapitänin Harika von Bethana (später zur Baroness und Admiralin erhoben) entdeckt in liebfeldischen Diensten unbekannte Länder und Ozeane.
1029 BF: Die *Halle des Vollendeten Kampfes* wechselt unter dem Eindruck des Thronfolgekrieges zur Grauen Gilde.

Jede Gasse, jedes Haus, jeder Stein von Bethana gemahnt den Betrachter an das Alter der Stadt. Die Stadt hatte im Laufe der Jahrhunderte je nach Sichtweise das Glück oder das Pech, von einschneidenden Veränderungen verschont zu bleiben. Viele Bauwerke sind zwei Jahrtausende alt und erinnern mit ihrer Trutzigkeit an Zeiten, in denen das Liebliche Feld erst noch befriedet werden musste. Wind, Regen und Gischt haben die Mauern abgeschliffen, und manches Haus wirkt wie aus dem Stein gewachsen. Andere Bauten wirken älter, als sie sind: Wenn ein Gebäude dem Zahn der Zeit nicht länger standhält und zusammenstürzt, werden die Steine als Baumaterial weiterverwendet.
Magnet für Seefahrer und Pilger aus nah und fern ist der Hohetempel des Efferd – das einzige Bauwerk Aventuriens, das seit fast 2.000 Jahren Hauptsitz eines Zwölfgötterkultes ist. In seinem Schat-



ten gedeiht seit jeher das Handwerk in Bethana, denn die Brüder und Schwestern des dem Tempel angeschlossenen Sancta-Bethana-Konvents widmen ihr Leben neben dem Gebet auch der Arbeit, und der Verkauf ihrer Erzeugnisse stellt eine wichtige Einnahmequelle dar. Berühmt ist das von ihnen gebraute helle *Konventistenbier*, das unter dem Namen *Bethaner Weizengold* auch von anderen Brauern der Stadt hergestellt wird. Für die Seefahrt wird ein Dünnbier gebraut, um genießbare Trinkvorräte zu schaffen.



In ähnlicher Weise beförderte der Tempel auch andere Anstrengungen zur Erschließung von Efferds Element, und einige Betriebe haben es sogar zu Weltruhm gebracht: Zu nennen sind vor allem die Glaslinsenschleiferei *Meulenar* (ein *Meulenar-Glas* ist ein Synonym für Fernrohr), die Segelmacherei *Nivian*, die Seilerei *Quorathys*, die Waffenschmiede *Merilla* und die Druckerei *Bleywercker* (die auch die efferdgefällige Zeitung *Seewind* verlegt).

Innerhalb der Septimana stellt Bethana einen einflussreichen Gegenpol zu Grangor da: Anders als in der Stadt am Phecadimund steht man hierzulande mit den Thorwalern traditionell auf gutem Fuß, und der Handel mit Nordwaren wie Wolle, Steineiche oder Pelzen floriert und trägt zum Wohlstand und Wachstum der Stadt bei. Bethanas Einfluss in der *Nordmeer-Compagnie* ist zwar deutlich kleiner als der Grangors, doch in einer Allianz mit vier oder fünf weiteren Städte kann die Altehrwürdige Entscheidungen auch gegen den Willen des nördlichen Konkurrenten durchpeitschen. Die bedeutendsten Kauffahrerfamilien der Stadt sind *Quent*, *Dalgano* und *Fondolo*, doch hat hier auch mit der *C:A:C:* die älteste Handelskompanie Aventuriens ihren Sitz.

Stadtrundgang

Sakristal

Das Herz Bethanas ist der **Efferd-Tempel**, ein mächtiger Rundbau im Zentrum der Stadt. Die Dächer sind mit blau glasierten Kacheln bedeckt, die im Licht eines Sommertages wie ein kleines Meer erstrahlen. Das Innere des Tempels beeindruckt durch Schlichtheit und Majestät. Überall finden sich geschickt platzierte Wasserbecken, die das Sonnenlicht spiegeln und so bewegte Wellenmuster an Wände und Decken malen.

In Bethana residiert der *Hüter des Zirkels*, der Hochgeweihte der *Bruderschaft von Wind und Wogen*. Hier ruht auch *Efferds Wasserkrug*, die höchste Reliquie der Kirche, der die Stadt es zu verdanken hat, dass es seit ihrer Gründung noch nie zu einem Großbrand kam. Als Gegenstück fertigte einst *Zachariad von Belhanka*, der legendäre erste Glasbläser des Lieblichen Feldes, den *Gläsernen Kelch von Bethana*, einen dünnwandigen, achtkantigen Rippenbecher – ein Meisterstück, zu dessen Begutachtung sogar Ingerimm-Pilger die Reise nach Bethana antreten.

Einst machte der Komplex von Tempel, Kloster und Nebengebäuden den Großteil Bethanas aus. Mittlerweile werden diverse alte Tempelgebäude als Wohnhäuser genutzt, und das Consortium der Stadt tagt in einem ehemaligen Sakralbau, der **Beleman-Basilika**. Aber noch immer besteht die Tempelanlage aus einigen Dutzend Gebäuden, darunter Andachtshäuser, Kapellen (u.a. Sta. Lamea und Sta. Bethana), ein **Gästehaus** für Pilger und Tempelbesucher, zwei Schulen für Novizen und Ako-

Die Machtverhältnisse in Bethana

Die **Gräfin Hesindiane Aralzin** (1b, 2a, 3a, 4c) weilt nur selten in ihrem Palazzo, sondern meist auf der Küstenfestung *Arxona*, dem Stammsitz der Familie außerhalb der Stadt. In kluger Anerkennung der Verdienste der Patrizier und ihrer Loyalität zum Grafenhaus überlässt Hesindiane die Tagesgeschäfte Bethanas weitestgehend dem **Consortium** (1a, 2c, 3c, 4b) genannten Stadtrat. Die 17 *Consortes* (wörtlich: "Schicksalsgefährten") der Gräfin setzen sich aus den reichsten Kaufleuten und Adligen, den berühmtesten Handwerkern und Barden sowie Vertretern der Magierakademie und des Efferd-Tempels zusammen. Das Consortium hat das Recht der *Kooptation*, d.h. selbst Nachfolger für ausgeschiedene Mitglieder zu bestimmen, wobei nicht allein das Vermögen, sondern vor allem auch der Ruf einer Person entscheidend ist.

Ein entscheidender Machtfaktor ist der **Hüter des Zirkels** (1c, 4a), der Patriarch der Efferd-Kirche. Er ist mächtig genug, um mit wenigen Worten eine politische Entscheidung zu erzwingen, sofern diese das Meer oder den Tempel betrifft. Allerdings mischt er sich nur selten in weltliche Belange ein.

Die **Halle des Vollendeten Kampfes** (1a, 2b, 3c, 4a) unterhält weitreichende Ländereien im Umland und ist daher ein lokaler Machtfaktor.

Die **Bürger von Bethana** (1a, 2a, 3b, 4b) sind stolz auf das, was in den vergangenen Jahrtausenden hier geschaffen wurde, und sehen sich in sportlicher Konkurrenz zum größeren Nachbarn Grangor. Die Gräfin ist im Volk sehr beliebt, was sie jedoch nicht zuletzt ihrer Schönheit zu verdanken hat.

Aktuelle Themen:

(1) Die Nordmeer-Compagnie: Der Bund der Sieben Seestädte ist ein Glücksfall und verhilft Bethana zu neuer Macht (a), ist das Schlachtfeld, auf dem der Konflikt zwischen Grangor und Bethana ausgetragen wird (b), gefährdet die Einheit der Küstenstädte durch kleinliches Feilschen um Anteile und Pfründe (c).

(2) Die Gräfin: ist eine fähige Herrscherin und fabelhaft hübsch dazu (a), hat durch ihre Unterstützung der Magierakademie während des Gildenwechsels bewiesen, dass ihr politischer Weitblick über regionale Streitigkeiten hinausreicht (b), muss davor bewahrt werden, sich von ihrem Hass auf Herzog Cusimo leiten zu lassen (c).

(3) Herzog Cusimo von Grangorien: verdient die politische und wirtschaftliche Hinrichtung wie kein Zweiter (a), ist ob seiner schlechten Manieren nicht einmal in seiner eigenen Stadt beliebt (b), ist ein Handelspartner, mit dem man es sich nicht verscherzen darf (c).

(4) Das Güldenland: ist ein Ort voller Geheimnisse (a), voller Schätze und Möglichkeiten, zu denen uns die Rote Harika den Weg gewiesen hat (b), voller Gefahren (c).



luthen, ein Archiv, das **Haus der Efferdbrüder** sowie der **Sta.-Bethana-Konvent** mit einer eigenen Klosterbrauerei.
Die etwas versteckt im Gassengewirr liegende **Aves-Kapelle** huldigt dem Halbgott als Erfinder von Schiff und Segel einerseits sowie Sattel und Zaumzeug andererseits, wodurch erst die Erschließung Aventuriens ermöglicht wurde. Prachtvoller sind die beiden Seitenkapellen, die den Ingerimm-Heiligen *Stordian* (Schutzpatron der Seiler, erschuf das erste Tau des Flaggschiffs von Admiral Sanin d.Ä.) und *Sylvette* (Schutzpatronin der Schuster und Sattler, mythische Zeugmacherin des Heiligen Geron) gewidmet sind. Die Altstadt ist ein Gewirr aus Gassen und Gässchen, die oft so eng sind, dass selbst ein Handkarren steckenbleibt. Offene Plätze findet man selten, und erst der **Marktplatz** an der Grenze zum Hafenviertel bietet genug Raum für Verkaufsstände oder Reittiere.

Portus

Westlich des Marktes sind die Straßen breit und gerade. Im Hafenviertel *Portus*, wo Waren gelöscht, verladen und umgeschlagen werden, sorgen Seemänner und -frauen aus aller Welt für eine geschäftige Atmosphäre und ein buntes Straßenbild. Hier finden sich nicht nur die Werkstätten der Seiler, Segelmacher und Schiffsbauer, sondern auch die meisten Schänken und Gasthäuser.
Zu den bekannteren Hafenschänken gehören die **Kaschemme *Räudige Robbe***, die einst von einer berüchtigten Piratin namens *Seeoger* betrieben wurde, das renommierte **Gasthaus *Kapitänsstube*** und die **Taverne *Möwenschrei***, ein beliebter Treff für älteres Matrosen und kleine Handwerker. Inmitten dieses Trubels steht seit etlichen Jahrhunderten das rußgeschwärzte, aufgrund seiner Größe kaum heizbare **Haupthaus der C:A:C:** (siehe Kasten).
Die **Hafenpromenade** führt nach Norden zum Stadtteil Engardion. Dabei passiert sie den auf einem eigenen Pier gelegenen **Kenotaph der Königin der Meere**, das prächtige (leere) Grabdenkmal, das die Stadt Bethana für ihre berühmte Tochter Harika erbauen ließ. Alljährlich zieht es Tausende Besucher an, denn der Volksmund hat die Verstorbene bereits zur Efferd und Aves gefälligen 'Heiligen der Navigatoren und Entdecker' ernannt.



Die C:A:C:

Ein Kuriosum ist die älteste Handelsgesellschaft des Horasreichs, denn als *Collegium Aventurianum Cantaresium* wurde die *C:A:C:* dereinst im Güldenland gegründet, und der heutige Hauptsitz in Bethana war eigentlich nur das aventurische Kontor. Vorbei sind die Zeiten, in denen die Kompanie einen Admiral Sanin als Entdecker anheuern konnte und den Handel zwischen Olport und Brabak fest im Griff hatte. Vorbei sind aber auch die härtesten Jahre nach dem Fall Bosparans, als die Gesellschaft – nun als *Cayserlich Adiventiurische Compagnye* – nur durch Handel mit Diebesgut und Plünderware überleben konnte.
Das Zeichen, mit dem die C:A:C: ihre Waren und Dokumente markiert, ist seit ihrer Gründung unverändert: vermutlich eine Ligatur aus ihren drei Initialen, auch wenn manche darin eine magische Glyphe oder ein Dämonenhaupt sehen wollen. Es wird auch behauptet, dass die Archive der Kompanie noch Unmengen an Unterlagen aus dem Güldenland (wenn auch im schlechten Erhaltungszustand) beherbergen: Seekarten, Hafenpläne, Konstruktionsskizzen, Zauberzeichen und Spitzelberichte. Beträchtliche Teile davon wurden jedoch im Laufe der Jahrhunderte bereits veräußert.
Heute zählt die C:A:C: zu den mittelgroßen Gesellschaften des Horasreichs und den eher kleineren in Gesamtaventurien. Gekauft und verkauft wird prinzipiell alles, was Gewinn verspricht, doch konzentriert man sich auf das Wechselgeschäft und verleiht Geld an alle, die es zu hohen Zinsen zurückzahlen können – selbst an den Namenlosen, meinen manche.

Engardion

Die Atmosphäre zwischen Wehmut und Aufbruch, zwischen Erhabenheit und Unbeständigkeit zieht viele Künstler an. Viele Maler, Komponisten, Bildhauer oder Baumeister wählen die altehrwürdige Stadt als Ort ihres Schaffens. Auf dem Marktplatz und entlang der Hafenpromenade, vor allem aber im **Horaspark** im Nordviertel *Engardion*, können Spaziergänger ihre Werke bewundern.
In der Nähe künden der **Palazzo Paquamon** und die **Villa Vindest** von ehemaligen Berühmtheiten der Stadt wie dem Komponisten Dorgando Paquamon und der Malerin Daria Vindest, auch wenn sich die Gebäude heute in der Hand neuer Besitzer befinden. Doch manche wähnen noch unentdeckte Meisterwerke verborgen in den Mauern, Kellern oder Dachböden der Paläste. Handfeste (Berufs-)Geheimnisse gäbe es in den nahegelegenen **Linsenschleiferei Meulenar** oder der **Druckerei Bleywercker** zu erfahren, doch sind die Handwerksmeister vor Spionen auf der Hut.
In jedem vierten Jahr – zuletzt 1031 BF – finden sich auch viele Musiker zum *Allaventurischen Bardentreffen* in Bethana ein. Nach den ausgelassenen Volksfesten in Zorgan, Honingen und Norburg ist das Treffen in Bethana eine ernsthafte Angelegenheit, bei der der Wettbewerb der Barden untereinander nicht im Mittelpunkt steht. Stattdessen wird das Treffen als ein Künstlerforum zelebriert, dessen Teilnehmer nach Inspiration und nach fachkundiger, konstruktiver Kritik streben. Trotz (oder gerade wegen) dieser ernsten Sichtweise auf die Kunst zieht das Treffen Spielleute aus aller Herren Länder an.

Fortezza

Zwischen Sakristal und den beiden südlichen Stadttoren gen Mhoremis und Horasia liegt ein ummauertes Viertel, dessen wuchtige Gebäude beinahe den Eindruck einer Festung vermitteln. Man vermutet, dass dieser abgeteilte Bezirk einst als Sommersitz der Horaskaiser gedient haben soll und vielleicht auch die ältesten Altäre der Heiligen Familie und des Heiligen Horas barg.
Der Großteil von Fortezza wird durch die **Halle des Vollendeten Kampfes** beansprucht, die berühmte Kampfmagierakademie. In den altehrwürdigen Gebäuden haben die Magister und Scholaren nicht nur genügend Raum für aufwändige Kampf- und Zauberübungen, sondern auch die nötige Ruhe, um über die Auswirkungen der Kampfmagie auf die Welt zu philosophieren.
Benachbart sind die **Schwertgesellenschule** (ein Ableger der Uinin-Schule aus Havena) und die **Waffenschmiede Merilla**, die aus ganz Aventurien Aufträge für Einzelanfertigungen erhält. Denn Meister *Bander ya Merilla* ist einer der wenigen Schmiede, die sich selbst auf die Verarbeitung von Endurium und Titanium zu gleichermaßen biegsamen und schier unzerbrechlichen Klingen verstehen. Eines seiner Meisterstücke war das Rapier *Horaquilan*, das er für Kaiserin Amene schuf.
Auch der **Hesinde-Tempel** ist in Fortezza untergebracht. Der wuchtige Bau scheint nicht recht für die Göttin der Weisheit geeignet. Auf derartige Einwände entgegnen die Geweihten jedoch lakonisch, dass jemand, der sich in Folianten und Quartos vertieft, ohnehin keinen Blick für seine Umgebung habe.

Muros

Die Stadtmauer, die Bethana umfriedet, war lange Zeit marode und wurde erst während des Thronfolgekrieges wieder instand gesetzt. Doch Innen- und Außenseite der Mauer sind längst mit den schäbigen Hütten der Neuhinzugezogenen gepflastert, so dass sich das Elendsviertel von Bethana wie ein Schlauch an der Ostseite der Stadt entlang zieht. In den Augen der Alteingesessen sind die Behausungen aus Holz und Lehm eine Schande für das Stadtbild.



Bethana im Spiel

Die Altehrwürdige bezieht ihren Reiz nicht nur aus der Geschäftstüchtigkeit ihrer Handwerker und Kapitäne, sondern vor allem aus der Vergangenheit. Vor einigen Jahrzehnten fand man zum Beispiel in einem seit mehr als 800 Jahren vermauerten Keller die friedlich vor sich hin rottende Thesis des Zaubers CORPOFESSO, worauf dieser erfolgreich rekonstruiert werden konnte. Ähnliche Erlebnisse und Entdeckungen können Sie auch Ihren Helden bescheren.

Darüber hinaus ist Bethana als Zentrum des Efferd-Glaubens Anlaufstelle für Fragen und Nöte, die alle Weltmeere betreffen können. Und auch das Bardentreffen mag Aufhänger für einen Besuch in der Stadt sein.

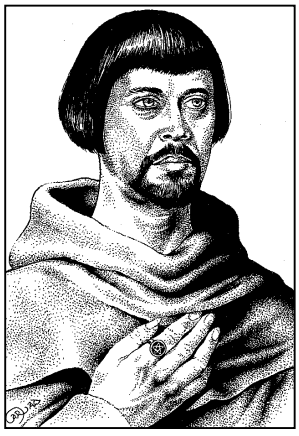
Persönlichkeiten Bethanas

Hesindiane Aralzin, Gräfin von Bethana

Unter der strengen Erziehung ihrer Mutter Udora musste Hesindiane (*983, braunes Haar, gut erhaltene Schönheit, resolut, trägt stets Hosen, häufig Jagdkleidung) in jungen Jahren viel Zeit mit dem Studium alter Folianten verbringen, doch ihre Leidenschaft gilt der Falknerei und dem Bogenschießen. Dies machte sie eine zeitlang zur Jagdgefährtin (und manche munkeln, mehr als das) Herzog Cusimos von Grangorien. Doch haben sich die beiden bereits vor Jahren überworfen, und heute bringt Hesindiane dem Herzog nur noch Verachtung entgegen.

Mit strenger Hand herrscht die Gräfin über ihre Ländereien und ihre Familie. Ihre älteste Tochter und Erbin *Bellatrix* (*1005, siehe S. 83) weilt als Comtessa Camerlenga meist in Horasia oder Vinsalt, während die drei jüngeren Töchter *Rahjadike* (*1007, musikalisch begabt), *Yolande* (*1010, Efferd-Geweihte) und *Gharena* (*1014, naiver Backfisch) noch unvermählt sind und immer wieder Brautwerber nach Bethana locken. Hesindianes Gemahl *Harro* (*980, hager, gutmütig, resigniert), ein Edelmann aus dem Phecadital, hat nur wenig zu melden und widmet sich der Hundezucht. **213B**

Herausragende Eigenschaften: CH 15, FF 16; Eitelkeit 7
Herausragende Talente: Bogen 17, Reiten 15, Etikette 14, Staatskunst 15, Abrichten 13
Sonderfertigkeiten: Meisterschützin, Reiterkampf, Eiserner Wille I, Nandusgefälliges Wissen



Landor Gerrano, Leiter der Magierakademie

Landor (*956, 1,81 Schritt, weißhaarig, gestutzter Bart, graue Augen, sehnig, bevorzugt schlichte Roben) ist ein Zauberer, der ungebrochene Ruhe ausstrahlt, ein Philosoph als Kampfmagier. Ihm ist zu verdanken, dass die Bethaner Magier die Akademie gleichermaßen körperlich wie geistig ausgebildet verlassen, und es freut ihn, dass diese Art der Ausbildung durch die Renascentia weite Verbreitung im Lieblichen Feld gefunden hat. Landors Meisterschaft im *Tanz der Mada* erhält ihm auch im hohen Alter Kraft und Gesundheit, und er wird der Akademie sicher noch einige Jahre vorstehen, auch wenn er bereits Ausschau nach geeigneten Nachfolgern hält. Wurde seine Akademie innerhalb der Weißen Gilde für ihre konsequente Veröffentlichungspolitik angefeindet, kann sie diese nun nach dem Übertritt zu den Graumagiern ungehindert fortsetzen – das gedruckte *Journal für Angewandte Hermetik* ist im Begriffe, zum führenden Jahres-Almanach der modernen Magie aufzusteigen. Der Gildenwechsel hat die Akademie aber auch von den Zwängen der großen Politik befreit, und mehr denn je wird die (aus dem freien Willen geborene) Verantwortung des Einzelnen zum ehrbaren und bestmöglichen Einsatz seiner Fähigkeiten betont – eine ungewöhnlich rohalsche Morallehre für eine Kampfschule.

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 16, KO 15; Prinzipientreue
Herausragende Talente: Ringen 14, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 20, Lehren 17, Magiekunde 15
Herausragende Zauberfertigkeiten: Kulminatio 21, Corpofesso 19, Blitz dich find 19, Armatrutz 18, Paralysis 16, Schadenszauber bannen 15, Sensattaco 14
Sonderfertigkeiten: Aurapanzer, Tanz der Mada, Kraftkontrolle, Zauber bereithalten und weitere Zauber-SF

Salia Tangerlund, Geweihte des Efferd

Ganz Bethana kennt die Geweihte Salia (*994, schulterlange blonde Haare, graue Augen, spitze Nase, zierlich, unermüdlich, zupackend). Denn die Vorsteherin der Tempelschule nimmt kein Blatt vor den Mund – nicht einmal gegenüber dem Kirchenoberhaupt. Ihre Streitgespräche mit dem Hüter des Zirkels *Efferdan ui Bennain* (*984, weißblond, meerblaue Augen, auffallend junges Gesicht, träumerisch, siehe **Großer Fluss 167**) sind legendär. Wenn sie ihm etwa auf den Kopf zu sagt, "er solle gefälligst weniger Zeit mit seiner Neckerfreundin in Havena vertändeln, sondern sich um dieses oder jene Problem in Bethana kümmern", zucken die meisten Außenstehenden zusammen. Doch Salias furchtlose Art, die Dinge auf den Punkt zu bringen, und ihr leidenschaftlicher Einsatz für ihre Schützlinge (bis zur Erschöpfung und oft unter Tränen) gelten im Kult des Meeresgottes als Gaben, und selbst der Erhabene weiß die Tatkraft und die bisweilen schmerzlichen Ermahnungen der jüngeren Geweihten so sehr zu schätzen, dass sie gewissermaßen seine rechte Hand und Vertreterin vor Ort geworden ist.

Arion Bleywercker Junior, Druckermeister

Nach einer Lehrzeit in Tuzak, wo 960 BF der Druck mit beweglichen Lettern erfunden wurde, gründete *Arion Vadicki* 971 BF in seiner Heimatstadt die erste Druckerei auf dem aventurischen Festland. Da er dabei im Unterschied zu den Maraskanern erstmals metallene Lettern verwendete (und damit dem ganzen Handwerk die Richtung wies), nannte er sich fortan *Bleywercker*. Sein Sohn und heutiger Besitzer Arion Bleywercker Junior (*981, grauer Backenbart, streng pomadisiertes Haupthaar, stämmig, weltgewandt, Stockdegen) gilt als größter Meister seines Faches: Man sagt von ihm, er sähe einem handschriftlichen Text auf einen Blick an, wie viele Zeilen er im Druck ausmachen wird. Über die hohe satztechnische Qualität hinaus erarbeitete Arion Innovationen wie Musikdrucke in Mensural- und Tabulaturnotation sowie die Typographie diverser arkaner Alphabete. Ein ungeheurer Durchbruch wäre die drucktechnische Vervielfältigung magischer Meisterformeln mithilfe sympathetischer Tinten und Druckstöcke, doch ist dies bislang nicht einmal der Konkurrenz in Khunchom geglückt. Aufgrund seiner Kenntnisse, seines Geschäftssinns und seiner Bewunderung für Erfindungen kann Arion Auftraggeber oder Opfer von Werksspionage sein, aber auch Mäzen, Aufkäufer oder Lieferant von Helden mit literarischen oder technischen Ambitionen.

Andere bekannte Bethaner sind der Großadmiral a.D. *Gilmon Quent* (**Efferd 164f.**), dessen junger Bastardsohn *Orsino Quent* (**ebd.**), mit seiner Schivone *Wogenkrone* ein wagemutiger Entdecker, und *Irizion ya Dalgano*, der Kapitän der Schivone *Horas über den Wellen* (**Efferd 115**).



Der Yaquirbruch – Land der Taifas

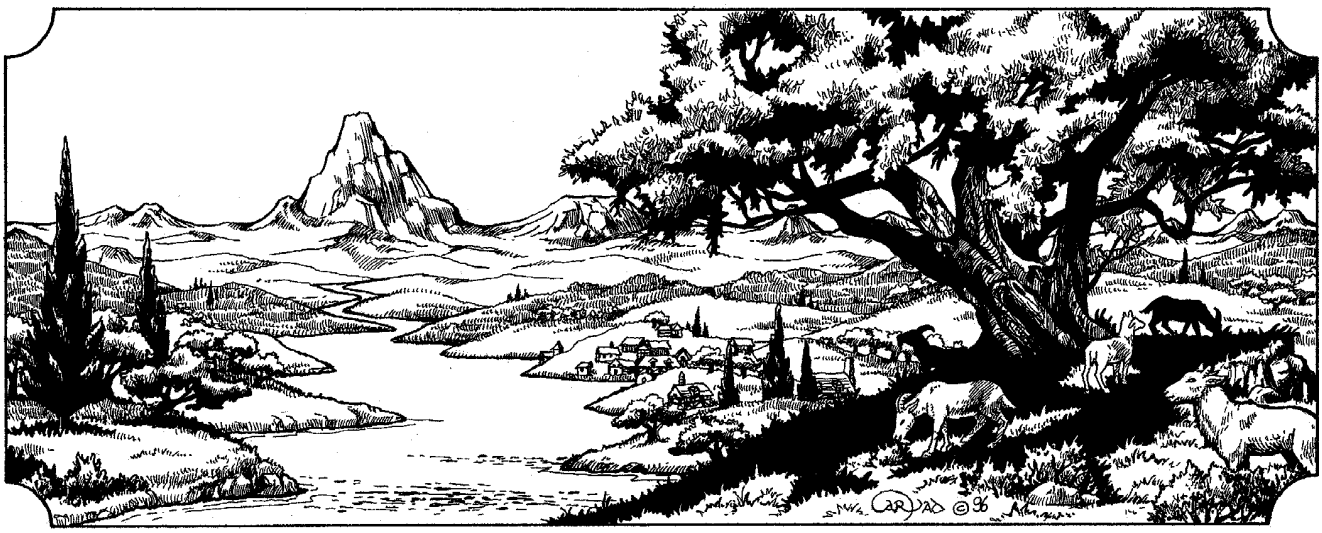
»Mein Herz hat angenommen jegliche Gestalt,
für Rastullah ein Bethaus, für die Zwölf ein Tempelbau,
Opferplätze für die Elemente,
eine Esse für den Zwergengott, ein Diskus beiden Brüdern.
Wo die Karawane auch hin ziehen mag, ist Liebe meine Religion.«
—der Taifa-Dichter Colvarian al-Fasiri aus Bomed

Hinweis: Die geographische Beschreibung des nördlichen Yaquirbruchs finden Sie in **Herz des Reiches** auf den Seiten 148f.
Geographische Grenzen: Phecanowald, Sewak, Gugella, Goldfelsen, Bosparanshain
Landschaft: Hügelig, stark bewaldet; viele Weinberge, insbesondere im tief eingeschnittenen Tal des Yaquir. Die Sommer sind oft unerträglich schwül, im Winter pfeifen eisige Sturmböen durch die Talsohle und tragen manchmal Schnee von den Gebirgshöhen mit sich.
Geschätzte Bevölkerungszahl: 80.000 Menschen, 2.000 Zwerge
Wichtige Städte: Bomed (2.500), Unterfels (2.300), Oberfels (2.100), Veliris (2.000), Schradok (1.800), Oberbomed (1.000)
Herrschaften: Bergkönigreich Phecanowald, Baronie Tikalen, etwa ein Dutzend *Taifas* (kleine Herrschaften) unter horasischen, almadanischen oder novadischen Herrschern (*Taifados* genannt)
Besondere Örtlichkeiten: Zitadelle von Oberfels (Meisterwerk des Festungsbaus), Morte Folnor (Schlachtfeld vom 28. Rondra 1029), Dämonenstieg bei Veliris, Kloster Mantrash'Mor, Drachenschloss bei Bomed, Hallen von Gergaltôr (Sitz des Bergkönigs), Kasematten an der Gugella (unterirdische Verteidigungsanlagen, teilweise herrenlos), Höhlen von Lolgrolmosch (legendäres Reich mechanischer Wunderwerke)
Stimmung der Region: In einem Mischtiegel mehrerer Völkerschaften unter vielen Machthabern heißt es, auf der Hut zu sein und sich flink Veränderungen anpassen zu können.

Das Yaquirtal wurde in der Vergangenheit bereits etliche Male zum Aufmarschplatz streitender Armeen: Hier trafen die Heere der Bosparaner und Garether vor dem Untergang des Alten Reichs zusammen, hier sammelten sich in den Jahren zwischen 744 und 751 BF die mittelreichischen Regimenter, um die Unabhängigkeitsbestrebungen des Lieblichen Feldes niederzuschlagen. Im horasischen Thronfolgekrieg 1028 bis 1030 BF sah der Yaquirbruch die Heere der Galahanisten, der Vinsalter, der Grangorier und der Almadaner sowie unabhängige Söldnerbanden, von denen die Strozzacken am schlimmsten wüteten. Seitdem ist die Region nicht mehr zur Ruhe gekommen: Der Krieg hat bestehende Herrschaftsstrukturen und Grenzen hinweggefegt, so dass sich am Treffpunkt von Mittelreich, Horasreich und Kalifat zahlreiche kleine Herrschaften etablieren konnten, die recht eigenständig agieren – die sogenannten Taifas (siehe S. 117).

Trotz der unklaren Besitzverhältnisse bleibt der *Yaquirstieg* zwischen Vinsalt und Punin, der quer durch den Yaquirbruch verläuft, eine der meist befahrenen Straßen des Kontinents. Schaulustige, Gelehrte und Pilger strömen in die Städte des Lieblichen Feldes, Zauberer oder Handwerker zieht es nach Punin und Gareth. Kaufleute, Kuriere und Diplomaten eilen in beide Richtungen. Sie alle kehren in den Gasthäusern entlang des Weges ein und füllen so die Beutel der Yaquirbrucher Bürger und auch die manch eines Wegelagerers. So uneinig sie mitunter in politischen, militärischen oder religiösen Fragen sein mögen: Allen Taifas ist daran gelegen, dass dieser Strom aus Gütern und Personen nicht abreißt. Daher können sich die meisten Durchreisenden in den Ortschaften sicher wähnen, solange sie sich aus den lokalen Kabalen heraushalten.

Die sicherste Siedlung des Yaquirbruchs ist zweifelsohne die im nördlichen Hügelland gelegene Stadt **Schradok**. Auf einem steilen Hügel errichtet und von der achteckigen *Feste Schradoxor* mit ihren vier Bastionen beschützt, gilt das Tor nach *Angoramtosch* – ins Bergkönigreich Phecanowald – als uneinnehmbar (mehr zu Schradok in **Kar Domadrosch 10f.**). Von hier verläuft ein Tunnel nach *Gergaltôr* zu den Hallen des Bergkönigs *Gorfar Sohn des Gurobead* und weiter unter dem Phecanowald hindurch bis nach *Durindôr*, dem 'Tor der Abendsonne' nordöstlich von Venga. Im Auftrag der Vinsalter Monarchen haben die Schradoker Erzzwerge auch die Grenze nach Norden mit unterirdischen Verteidigungsanlagen ausgestattet: Kasematten, Spionagetunnel, Vorratshöhlen, Trinkwasserkanäle, Speergruben und ganze Hügelflanken, die sich durch einen verborgenen Mechanismus zum Einsturz bringen lassen. Die meisten befinden sich in einem Ring von 10 bis 15 Meilen Radius um Schradok und markieren so eine Zone des Friedens, die bislang jedes feindliche Heer abgeschreckt hat. Viele Menschen haben sich in den letzten Jahren unter den Schutz der Zwerge begeben, und noch mehr wurden von den strengen Grenzwächtern abgewiesen, weil sie weder Vermögen noch Talente in ausreichendem Maß mitbrachten. (Mehr zum Bergkönigreich Phecanowald finden Sie in **Angrosch 108f.**) Die Stollen





und Schanzen südlich und westlich der *Gugella* dagegen liegen heute großenteils verlassen da und dienen Schmugglern und Agenten als unterirdisches Straßennetz.

Auch die oberirdische Burgenkette beiderseits des Flusses ist in einem schlechten Zustand. Von Ausnahmen wie der *Feste Gugellabrück* auf der liebfeldischen Seite der Gugella abgesehen haben die meisten Bollwerke ihre uneingeschränkte Vormachtstellung über das Umland verloren, sei es durch gezielte Zerstörung oder mangelnden Unterhalt. Besonders gelitten hat das 'Festungsdreieck' an der Gugella-Mündung, bestehend aus der *Festung Neu-Süderwacht* östlich des Flusses (deren Mauern 1030 BF durch geflutete Tunnel zum Einsturz gebracht wurden, zwei kleinere Teile dienen jetzt als Wasserburgen), der *Feste Cusimora* westlich des Flusses (von Almadanern 1029 BF geschleift, nunmehr eine Zollstation) und der *Zitadelle von Oberfels* gegenüber der Mündung am Südufer des Yaquir. Zwar ist letztere noch intakt, doch unzureichend gegen Übergriffe aus der Stadt **Oberfels** in ihrem Rücken geschützt – und daher immer wieder Opfer eines Handstreichs, zumal selten ein Feldherr genügend Soldaten aufbietet, um alle Bastionen der Sternenfestung zu besetzen. Es braucht heute ein wenig Phantasie oder das geschulte Auge eines Gelehrten, um den meisterlichen Entwurf von *Lysmina Vallyari* für die Zitadelle zu erkennen, der in ästhetischer Weise die Stadt Oberfels, beide Flussufer und eine Insel mit dem *Palazzo Yaquirbruch* darauf einbezieht (zu sehen im **Armorium Ardariticum 47 ff.**) – ein Bild aus Tagen, als der Wille *einer* Großmacht unumstritten in Oberfels regierte.

Über Oberfels führt auch der Treidelweg entlang des Yaquir, der hier bereits fast 100 Schritt breit ist und als Verkehrsweg mindestens ebenso bedeutend wie der höher gelegene *Yaquirstieg* an seiner rechten Flanke. Jeder Ort entlang des Flusses verfügt über Anleger und Ankerplätze, und zahlreiche Fähren verbinden beide Flussseiten. Viele Bauern und Fischer besuchen Freunde und Verwandte, ja sogar Äcker und Märkte auf beiden Seiten des Yaquir. Ihre kleinen Gefährte werden in der Strömung mitunter zum Ärgernis oder sogar zur Gefahr für eine prunkvolle Adelsbarke oder einen pfeilschnellen Kuriersegler. Jenseits des Stromes erheben sich die *Goldfelsen* mit ihren zahlreichen Erzminen. Gemeinsam mit den im Osten aufragenden *Amhallassih-Kuppen* schützen sie die fruchtbaren Lande des Yaquirbruchs vor der Khôm-Wüste, von der gelegentlich trockene Winde die glühende Wüstenluft bis nach Oberfels tragen. Dann erlahmt das Leben in den Wehrdörfern entlang der Straße nach **Amhallah**, und nur der ewig ruhige Strom kann Abkühlung bringen.



Eine Stunde strammen Aufstiegs von Oberfels nach Südosten führt einen vor das noch unfertige *Zwölfgöttermonument* von **Mantrash'Mor**: Bereits aus dem Tal kann man die gigantischen Steinhäupter erahnen, die hier im Auftrag des *Bundes des Wahren Glaubens* (**WdG 143ff.**) aus dem Gestein der Goldfelsen geschlagen werden. Strafend und mahnend blicken die Köpfe von Praios, Rondra, Efferd, Travia und Hesinde aus dem Felsmassiv herab, während die Arbeiten am Abbild Borons nur schleppend vorankommen, da man sich nicht darauf einigen kann, ob dieser als gekrönter Rabe dargestellt werden soll (nach Al'Anfaner Ritus) oder nicht (wie es der Ritus im nahen Punin fordert). *Mantrash'Mor* ist eine beliebte Zwischenstation vieler Pilger, die auf dem Weg zu den heiligen Stätten im Lieblichen Feld auch das nahe gelegene Kloster des Bundes besuchen. Die über hundertjährige *Fürstäbtissin Illumnestra XII.* (Geburtsjahr unbekannt, schlohweiße lange Haare, spindeldürr, alte Augen, makelloses Lächeln, weiße Kutte, schwarzes Skapulier), eine Rahja-Geweihte, verlässt nur selten die Kammer der Prophezeiung. Alle Taifados zollen ihr Respekt (die Novadis aufgrund ihres Alters und die Zwölfgöttergläubigen sowieso) und suchen ihren Rat. Unter der jetzigen Führung trägt der Orden erheblich zur religiösen Toleranz im Yaquirbruch bei.

In der Nähe von **Unterfels** am Unterlauf des *Uras* liegt der kleine Ort **Morte Folnor**, der durchaus einen Abstecher lohnt: Am 28. Rondra 1029 BF errang hier die Horaslegion einen blutigen Sieg über die Almadaner Invasionsarmee. Zahlreiche Streiter beider Seiten verloren ihr Leben, die bedeutendsten waren zweifelsohne Marschall *Folnor Sirensteen* und Obristin *Cassamira von Streitzig*. Nach dem Vorbild *Brig-Los* errichteten hier Verwandte und Freunde etliche Grabstelen und Schreine in Gedenken an die Gefallenen, und da keine Seite der anderen nachstehen will, werden es immer mehr. Da sogar die Unterfelser mittlerweile ihre Toten hier begraben, entwickelt sich allmählich eine Nekropole.

Je weiter man dem Yaquirbruch nach Südwesten folgt, desto zahlreicher werden die schmucken Bauerndörfer inmitten von Weinbergen und Getreidefeldern. Ganz im Westen der Region liegt die Stadt **Veliris** an der Straße von Bomed nach Grangor, eine nicht nur bei Kaufleuten, sondern auch bei Pilgern beliebte Strecke. In Veliris nämlich soll der Praios-Heilige *Aldigon* gleich zweimal ein Wunder gewirkt haben. Zuletzt bewahrte sein heiliger Stab die Stadt vor einem mächtigen Dämon, der erst vor Sewamund gestoppt werden konnte. Bis heute zeugt der unheimliche *Dämonenstieg* von der Präsenz der niederhöllischen Kreatur.

Umgeben vom *Bodarowald*, in dem manche die Überreste eines Brazoragh-Heiligtums vermuten, liegt die Stadt **Bomed**. Der einst stolze Grafensitz dürfte neben Parsek und Harben am meisten unter den

Ein Held aus dem Yaquirbruch

Die ständigen Fehden zwischen Adelssippen und Stadtherrschaften haben den Yaquirbrucher gelehrt, auf der Hut zu sein. Viele verdingen sich als Söldner oder werden – etwa als Streuner, Schausteller oder Kaufleute – wahre Meister in der Kunst, sich durch geschickte Worte und passende Geschenke Gefälligkeiten oder Nachsicht zu erkaufen.

Auch wenn die Mächtigen und Kirchenfürsten in Vinsalt, Punin oder Keft es nicht gerne sehen, beginnen sich im Volk Liebfelder, Mittelreicher und Novadis bereits so zu vermischen, dass eine lebendige und von gegenseitiger Toleranz geprägte Kultur entsteht. Für einen Yaquirbrucher zählt die Persönlichkeit mehr als Herkunft oder Glaube – für ihn ist es nicht ungewöhnlich, dass almadanische Bürger von einem Liebfelder regiert werden, der in Diensten des Kalifen steht, oder umgekehrt. Wo Verständnis und Akzeptanz die Schlüssel zu zum persönlichen Erfolg und zu einem friedlichen Miteinander sind, wird Dogmatismus jeder Art zum Makel.

Da die Stadtherren danach trachten, zu ihrem Ruhm und ihrem Nutzen die Besten der Besten um sich zu sammeln, treffen in den Taifas Künstler und Gelehrte der drei Menschenvölker sowie der Zwerge zusammen. Der Austausch trägt vor allem in der Mathematik, Alchemie und Philosophie reiche Frucht. Berühmt wird die *Taifa-Poesie*, die liebfeldische Balladen, almadanische Canciones und tulamidisches Liedgut vereint und gefühlvolle Liebesgedichte erschafft – und nebenbei dem unverwechselbaren Dialekt der Region erstmals Schriftform verleiht.



Wirren des Thronfolgekrieges gelitten haben. In der Nähe der Stadt finden sich einige Gestüte, in denen Elenviner Vollblüter gezüchtet werden, auch wenn viele Züchter nach den Requirierungen der vergangenen Jahre ganz von neu beginnen müssen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Flusses erhebt sich *Burg Yaquirwacht* über der kleinen Stadt *Oberbomed*. Die Burg ist Sitz der Barone von **Tikalen** und gehört zu einer Reihe von Festungen, die den Yaquir bis Vinsalt bewachen und notfalls sperren können. Dazu zählt auch **Burg Naumstein**, die als Bastion des *Ordens vom Goldenen Adler* berühmt und als Krongefängnis für Hochverräter berüchtigt ist. Von Oberbomed führt der *Güldene Steig* an der *Passfeste Leomarensteyn* vorbei über die Goldfelsen bis zur *Oase Virinlassih*, Ausgangsort und Ziel mehrerer Karawanen im Jahr.

Die Landschaft zwischen dem *Tikal* und dem Oberlauf des *Sikram* ist vor allem durch dichte Wälder an den unteren Hängen der Goldfelsen geprägt. Das Gebirgsmassiv ist hier über 2.000 Schritt hoch, gekrönt von den Bergen *Güldenfinger* (über 2.400 Schritt) und *Geronsspitze* (2.300 Schritt). Menschliche Siedlungen finden sich nur entlang der Flüsse. Am Rande des wildreichen *Bosparanshains* liegen zahlreiche Jagdschlösser, deren Besitzer in der Metropole Vinsalt residieren, wenn sie nicht mit lauten Gesellschaften durch den uralten Forst reiten und dabei Kreaturen stören, die besser auch die kommenden Jahrhunderte geschlafen hätten ... (Mehr zur Baronie Tikalen finden Sie in **Hinter dem Thron 62f.**)

Oberfels – Fahnen im Wind



Einwohner: 2.100
Wappen: goldene Berge auf rotem Grund
Herrschaft/Politik: wechselnde Stadtherren, Kontinuität bietet die Signoria aus Geweihten, Weingutsbesitzern, Hoteleignern und Flusshändlern
Garnisonen: zwei Dutzend Stadtgardisten, eine Eskadron Ritter vom Heiligen Blut, eine Besatzung wechselnder Stärke in der Zitadelle und in der Zollfeste
Tempel: Horas, Efferd, Rondra, Rahja
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Haus Yaquirien* (Q6/P6/S40), Herberge *Fröhliche Einkehr* (Q3/P4/S20), Spielhölle *Haus der Wunder* (Q4/P6), Freudenhaus *Goldener Lotos* (Q6/P7/S5)
Besonderheiten: auf Pilger und reisende Kaufleute eingerichtet, viele Gasthäuser akzeptabler bis guter Qualität

Oberfels ist trotz – oder gerade wegen – seiner Festungen immer wieder Ziel von Intrigen und militärischen Aktionen. Jede Parteiung versucht Oberfels in ihre Gewalt zu bringen, da die Stadt als der Schlüssel zum Yaquirbruch gilt. Die Einheimischen haben sich längst mit den Machtwechseln arrangiert. Die Bürger öffnen die Tore, sobald die Garnison des letzten Stadtherrn geflohen ist, und hissen die Banner des nächsten. Der Ausdruck *'die Fahne wie Oberfels in den Wind hängen'* ist weithin zum Sinnbild für prinzipienloses Verhalten geworden. Übersehen wird dabei, dass es der Signoria so gelang, Plünderungen und Repressalien fern zu halten und sich eine zuvor undenkbare Machtstellung aufzubauen. Einflussreich sind vor allem die Ordensritter vom Heiligen Blute, die sich dem Schutz der Tempel und Pilger verschrieben haben. Ihr Quartier befindet sich neben dem prächtigen *Altar des Adlerherren*, dessen Goldschmiedearbeiten Timor Firdayon noch als Prinz großzügig stiftete.

Oberfels im Spiel

Oberfels ist der Zankapfel der Großmächte, aber auch Trophäe einzelner Taifas-Herrscher, die sich die Gunst einer Großmacht erwerben wollen. Für die Helden kann Oberfels Ziel oder Ausgangspunkt von Feldzügen, Kommandoaktionen oder Agenteneinsätzen sein, aber auch Basislager für Expeditionen nach Mantrash'Mor und in die Goldfelsen. Hier findet man immer Reisende aus aller Herren Länder, Söldlinge, fahrendes Volk und ortskundige Führer.

Verschwiegene Fremde werden gerne von der Signoria angeworben, um ihr bei Problemen (auch mit der regierenden Macht) behilflich zu sein – ohne dass der Auftrag zu seinen Urhebern zurückverfolgt wird.

Bomed, die alte Residenz



Einwohner: 2.500
Wappen: eine dreitürmige Stadt in Grün auf goldenem Grund
Herrschaft/Politik: Erbdroste Vascal ya Berîsac (Stadtvogt)
Garnison: 1 Banner Bomeder Buntröcke (wehrhafte Stadtgarde)
Tempel: Hesinde, Rondra, Travia, Rahja (alle auf der Tempelinsel), Boron, Phex
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Bomeder Blüte* (Q8/P8/S30), Schenke *Theaterklause* (Q4/P4, Stammlokal der Schauspieler und Halbseidenen), Hotel *Springender Löwe* (Q3/P5/S10, einst schmucke Herberge vor den Stadtmauern, dann Feldhauptquartier, jetzt ein billiges Bordell)
Besonderheiten: Theaterhaus *Yaquirbühne* (Attraktion, auch Ort öffentlicher Bekanntmachungen), leerstehende Palazzi, Gewirr aus alten Kanälen und neuen Schanztunneln unter der Stadt

Die Grafenstadt Bomed wurde auf einem kleinen Hügel erbaut und über Jahrhunderte um Prachtbauten und Palazzi erweitert. Schon von Ferne sind der hohe *Torre della Castello*, der Bergfried der alten Burg, und die Giebel der Schlösser zu erkennen. Doch viele der Palazzi stehen heute leer, selbst im Herzen der Stadt, und von manchen Anwesen außerhalb der Stadtmauern stehen nur noch düstere Ruinen.

Kaum ein Ort im Lieblichen Feld ist so gezeichnet vom Thronfolgekrieg wie Bomed, das gleich viermal belagert, beschossen und erobert wurde. Noch immer sind nicht alle Schäden beseitigt und nicht alle Bewohner zurückgekehrt. Denn weitere Konflikte drohen, wann immer einer von mindestens drei Anwärtern seinen Ansprüchen auf die Grafenkrone Geltung verschaffen will. Im Volksmund werden *Rimon Sâlingor*, *Josmina von Bregelsaum* und *Horasio della Pena* (zu allen drei siehe rechts) als "die drei Grafen von Bomed" bezeichnet, obwohl Horasio formell nur Statthalter ist und die Anrede reine Koketterie.

Die meisten Bürger meiden die angeblich verwunschenen Ruinen des Grafenschlosses, in dem zwischen marmornen Säulenstümpfen, flechtenüberzogenen Böden und überwucherten Mauern unter freiem Himmel der Grafenstuhl von Bomed auf die Rückkehr des rechtmäßigen Regenten wartet. (Einen Stadtplan und eine Beschreibung Bomeds vor den Kriegsschäden finden Sie in **Preis der Macht 63 ff.**)

Bomed im Spiel

Bomed ist der wichtigste Ort des südlichen Yaquirbruchs, winkt doch die Grafenwürde demjenigen, der Stadt und Umland dauerhaft unter seine Kontrolle bringt. Die verlassenen Schlösser verströmen dabei eine mystisch-nostalgische Atmosphäre: Bomed ist der Archetyp einer gebeutelten Stadt, in der alles auf die Rückkehr des Guten wartet.

In der Stadt selbst, noch mehr aber in den Hügelwäldern ringsum locken die Ruinen der Adelsresidenzen, in denen nicht nur manch lichtscheues Gesindel Unterschlupf gefunden hat, sondern auch vor der Flucht versteckte Schätze und Geheimnisse auf ihre Entdeckung warten.



Der Streit der Taifas



Als *Taifa* (*tulam*. Schar, Partei) wird jede der zahlreichen Herrschaften des Yaquirbruchs bezeichnet, die sich zwischen Bomed im Süden und Brig-Lo im Osten auf beiden Seiten des Yaquir ausgebreitet haben. Das Land gleicht einem politischen Flickenteppich, in dem Magnaten, Condottieri und Beys um Einfluss ringen. Unabhängig von seiner Herkunft bezeichnet man den Beherrscher einer Taifa als *Taifado*, Herrscherinnen dagegen als *Taifada*, also mit der almadanischen Variation eines tulamidischen Begriffs, was geradezu bezeichnend für die kulturelle Durchmischung der Region ist.

Eine Taifa besteht manchmal aus großen Landstrichen, die vier Baronien umfassen, manchmal aber auch nur aus ein oder zwei Burgen und dem Land ringsum. Die Grenzen zwischen den Taifas sind fließend, und immer wieder kommt es zu Eroberungsfeldzügen, Intrigen und Handstreichen. Dazwischen gibt es Phasen der Ruhe, wo sich die Parteien in Friedensverhandlungen streiten und Allianzen schließen, nur um diese wenige Monate später zu brechen, entweder aus Berechnung oder unter äußerem Druck.

Denn der Yaquirbruch ist Zankapfel mehrerer Großmächte, zwischen denen die Taifas nur Spielfiguren sind. Das gelegentliche Eingreifen von außerhalb verhindert einerseits, dass einer der Taifados zu mächtig wird, andererseits aber auch, dass die Region zur Ruhe kommt – denn auf jede groß angelegte Kampagne aus Vinsalt folgen die Antworten aus Punin und Amhallah. So bleibt der Yaquirbruch ein Puffer zwischen den Reichen, und die meisten Taifas sind sehr geschickt darin, die Konflikte der Großmächte zu nutzen, um ihre eigene Stellung zu verbessern.

Die Taifados

Ebenso abwechslungsreich wie die aktuelle Grenzziehung der Taifa-Reiche sind auch die **Motivationen** ihrer Beherrscher. Einige suchen vor allem nach Ruhm in den Augen der Großmächte und der Nachwelt (1), andere zieht die Aussicht auf die Macht an sich (2) oder auf schnellen Reichtum (3) in den Yaquirbruch. Manch einem geht es um die Verteidigung seines Besitzes (4), andere sinnen auf Rache für Unrecht, das ihnen in der Vergangenheit zugefügt wurde (5).

Um an ihr Ziel zu kommen, bedienen sich die Taifados verschiedenster **Mittel**. Einige bevorzugen den Ausbau ihrer Besitztümer durch geschickte Verwaltung (a), das Schmieden von Bündnissen (b) oder die Unterstützung durch die Großmächte (c). Andere verlassen sich mehr auf große Feldzüge (d), schnelle Angriffe (e) oder Kriegslisten (f). Spitzel und Kundschafter sind für jeden Taifado unentbehrlich, manche scheuen aber auch vor Entführungen (g) und Attentaten (h) nicht zurück.

Machthaber im Yaquirbruch

● **Rimon Sâlingor**, Graf von Bomed, Herr von Hausbach und Oberfels (*1005, Blondschopf, blauäugig, energetisch, guter Reiter, exzellente Manieren; ambitionierter, aber noch unerfahrener Politiker). Rimon ist trotz seiner Titel der Kandidat mit der schwächsten Ausgangsposition. Als Sohn der letzten Gräfin Alwene (985–1029 BF) hat er zwar das Erbrecht auf seiner Seite, jedoch nur wenige Anhänger. Die Sâlingors sind weder eine Familie aus dem Yaquirbruch noch ein großes Geschlecht, die kluge Alwene wurde von Amene-Horas erst zur Krongouverneurin in Oberfels, dann auch zur Gräfin von Bomed ernannt. Rimon müht sich nun, Gönner und Geldgeber zu finden, und lernt dabei harte Lektionen. Er ist davon überzeugt, dass Horasio della Pena die Schuld am grausigen Tod seiner Mutter trägt. [Motivation 4; Mittel c, e; Erzfeind: Horasio della Pena]

● **Josmina von Bregelsaum**, Gräfin von Bomed (*993, brünette Haare mit grauen Strähnen, grüne Augen, sehr beredt, kompetente Heerführerin). Die einstige Kommandantin der mittelreichischen Grenzfeste Eslamsberge entstammt einem alten mittelreichischen Adelshaus, das vor dem Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Feldes die Grafen von Bomed stellte. Daher wurde sie von Kaiser Selindian Hal 1029 BF zur Gräfin von Bomed erhoben. Im Kampf um den Grafenstuhl verlässt sie sich auf ihre Geldgeber aus Punin, die ihr immer wieder das Aufstellen neuer Söldnerheere ermöglichen. Die Unterstützung durch andere Almadaner Magnaten ist jedoch selten mehr als ein Lippenbekenntnis. [Motivation 1, 3; Mittel d, f-h; Erzfeinde: Erlan Sirensteen, Alverigo Anzani]

● **Horasio della Pena**, Statthalter von Bomed, Herr von Kullbach (*989, 1,80 groß, dunkelblondes Haar, gepflegter Bart, eitel, meisterlicher Heerführer, kompetenter Ränkeschmied). Der umtriebige Edelmann mit guten Kontakten zum Almadaner Landadel stieg während der Thronfolgekriege zum zeitweiligen Herrscher der Region auf. Er führte die verbliebenen Heerscharen der Galahanisten und bot selbst der Horaslegion lange Zeit die Stirn. Auf dem Gipfel seiner Macht kürte er sich selbst zum Grafen von Bomed. Seine Herrschaft währte jedoch nur wenige Wochen: In der Schlacht geschlagen, von seinen Hauptleuten verraten, unterwarf er sich der Gnade des Herzogs von Grangor, der seinen eigenmächtigen Gefolgsmann in den Kerker werfen ließ. Erst zwölf Monate später erlangte er wieder seine Freiheit und ein Kommando. Als Statthalter im Grafenrang soll er nun den Yaquirbruch für Grangorien zurückgewinnen. Fehler kann sich Horasio dabei nicht mehr erlauben – Herzog Cusimos Ungnade würde er kein zweites Mal überleben. Diese Zwangslage macht Horasio einerseits berechenbar, andererseits gefährlicher – und Skrupel besaß der Herr von Kullbach noch nie. [Motivation 2, 5; Mittel b, d, f-h; Erzfeinde: jene Almadaner, die ihn verraten haben]

● **Erlan Sirensteen von Irendor** (*992, weißblonde Haare, grüne Augen, Diplomat mit Kriegerbrief). Der Neffe des gefallenen Siegers von Morte Folnor und Schwager des Comto Protectors versucht die Familiengüter in der Nähe von Unterfels zu beschützen und ansonsten dem Vermächtnis seines Oheims gerecht zu werden, das heißt: den Ya-



quirbruch keineswegs dauerhaft an Almada oder das Kalifat fallen zu lassen. Kurzzeitigen Zweckbündnissen ist der gewiefte Taktierer Erlan jedoch nicht abgeneigt. Er hofft, die Region mit einem minimalen Aufwand an tatsächlich ausgeübter Gewalt zu befrieden (im Unterschied zu Drohungen, Finten und Fallen). [Motivation 4; Mittel a-c, f-g; Erzfeinde: keine, aber Erlan behält die alten Gegner seines Onkels scharf im Auge (Horasio, Josmina, Khorim Uchakbar)]



● **Shahane al'Kasim**, Gräfin der Südpforte, Baronin von Agum (*980, dunkelbraune Haare und Augen, gerecht, ehrbewusst, meisterliche Kriegerin und Diplomatin). Die glutäugige Amazonentochter sähe am liebsten den *Status Quo Ante* wiederhergestellt, vor dem ihrer Meinung nach unseligen Feldzug gegen das Horasreich. Ihr größter Gegner sitzt damit ausgerechnet in Punin, und da Selindian Hal in ihr die Hauptschuldige für das Desaster bei Morte Folnor sieht, würde er sie lieber heute als morgen ersetzen. Shahanes Schwäche ist ihr Sohn *Gujadal* (*1006, der Vater ist Leomar vom Berg), den sie seit dem Tod seines Bruders hütet wie einen Augapfel und vor allen Gefahren bewahren will. [Motivation 1, 4; Mittel b, d; Erzfeinde: Khorim Uchakbar, Yorgos ya Ciolonya]

● **Gerone vom Berg**, Baronin von Brig-Lo (*1001, rotblondes Haar, blaue Augen, lange Narbe am linken Unterschenkel, begnadete Dressurreiterin, heimliche Dichterin). Der Hochverrat ihres berühmten Vaters Leomar vom Berg (**Schild 157f.**) bedeckte Gerones Namen mit Schande. Viele Magnaten Almadas lassen keine Gelegenheit aus, die Erbin eines Novadi-Freundes und Reichsverräters spüren zu lassen, dass sie unerwünscht ist. Führte Gerone bislang ein eher ruhiges Leben in Brig-Lo, ist sie nun von dem Wunsch besessen, die Familienehre reinzuwaschen und ihren als Idol verehrten Vater nach Almada zurückzuholen. Durch kühne Aktionen versucht sie vor den Augen ihrer Ahnen und des Kaiserhauses zu bestehen. Als "El'Omars Löwentochter" zollen die Novadis Gerone Respekt und betrachten es nicht als unehrenhaft, sich ihr nach einer Niederlage zu unterwerfen.
[Motivation 1; Mittel a, e; Erzfeindin: Shahane al'Kasim, weil sie Leomar Gerones Mutter ausspannte – und diese damit in den Selbstmord trieb]

● **Khorim Uchakbar** (*981, dunkle Augen, Kopftuch, zahlreiche Narben, auch im Gesicht, meisterlicher Krieger und kompetenter Heerführer, siehe **Raschtul 150**). Der einstige Verwalter Almadas ist heute der meist gehasste Mann nördlich des Yaquir, seit er dem Mittelreich den Rücken kehrte und in den Dienst des Kalifen trat. Dabei folgt Khorim seinem persönlichen Ehrenkodex und pflegt auch Umgang mit Andersgläubigen – nur für die Intriganten, die ihn einst um Titel und Würden brachten, hat er keine Gnade übrig. Für die Tochter seines alten Waffenbruders Leomar empfindet Khorim dagegen große Sympathie. Unterstützt wird er von seiner Schwester *Larissa* (*973), die einige Jahre lang der *Halle der Antimagie* zu Kuslik vorgestanden hat und Praios, Hesinde/Heshinja und Rastullah gleichermaßen verehrt. [Motivation 1, 5; Mittel c-f; Erzfeindin: Shahane al'Kasim]

● **Chabun ben Nafiref**, Baron von Brindâl (*989, hochgewachsen, blaue Augen, schwarze Haare, taub auf dem rechten Ohr). Der rastullahgläubige Baron kam unter Khorim Uchakbar zu Land und Ehren und wurde seit dessen Verrat bereits misstrauisch von den Magnaten der Südpforte beäugt. Dieser schwelende Konflikt ist nun offen ausgebrochen. Mit einem mächtigen Beschützer und vielen Feinden bleibt abzuwarten, wie lange sich der kriegerische Chabun behaupten kann. [Motivation 2, 4; Mittel c-e, h; Erzfeinde: seine Nachbarn]

● **Alverigo Anzani** (*977, graue Haare, Vollbart, füllig, starke Sehnsucht nach seiner Heimatstadt Kuslik, siehe **Raschtul 150**). Der liebfeldische Belagerungsspezialist im Dienste des Kalifen gilt in Vinsalt als Verräter. Seit er für den Emir von Amhallah im Yaquirbruch Festungen und Städte erobert hat (darunter die Festung Neu-Süderwacht, zweifelsohne sein Meisterstück), sind ihm allerdings Zweifel an seiner ehemals festen Loyalität gekommen. Mehr als alles andere fördert Alverigo in seinem Machtbereich die Wissenschaften und den Austausch der Kulturen. [Motivation 3; Mittel a, c, f; Erzfeinde: keine]

● **Yorgos ya Ciolonya** (*986, schwarzer Vollbart, grüne Augen, Adlernase, gewinnendes Lächeln, kleidet sich wie ein Scheich, obwohl zwölfgöttergläubig, brillanter Politiker). Der ehemalige Botschafter des Horasreichs in Keft hat im Thronfolgekrieg als Condottiere einige ruhmreiche Schlachten geschlagen (**Hinter dem Thron 27f.**). Ihm folgen immer noch 20 Lanzen Krieger der *Beni Shadif* in den Kampf, den er jetzt auf eigene Rechnung führt. Yorgos hat erkannt, dass er alle Fähigkeiten besitzt, um im Yaquirbruch sein Glück zu schmieden. [Motivation 2; Mittel a, b, e-h; Erzfeinde: keine, solange sie ihm nicht im Weg stehen ...] **220B**

● **Gorfar Sohn des Gurobead**, Bergkönig vom Phecanowald, Herr von Schradok (*862, schwarzbärtig, schwarze Augen, stets grummelig). Der gewiefte Erzzwerg betrachtet die menschlichen Querelen mitleidlos und ist darauf bedacht, seinem Volk größtmögliche Privilegien zu sichern – und gleichzeitig ähnliche Anstrengungen der Silaser Brillantzwerge zu unterminieren (**Angrosch 115**). Wann immer die oberirdischen Konflikte Schradoker Interessen gefährden, setzt Gorfar seinen Einfluss im Kronkonvent und die Dienste der zwergischen Geschützbaumeister als Drohinstrument oder Verhandlungsmasse ein. [Motivation 4; Mittel a, b; Erzfeinde: Alverigo Anzani]

● Es gibt im Yaquirbruch noch **ein weiteres Dutzend** kleiner Potentaten, Condottieri und Glücksritter (vorwiegend almadanische und liebfeldische Landadlige und Zauberer), die Sie nach eigenem Belieben setzen können.

Die Mächtigen im Hintergrund

Vinsalt

Bomed, die südlichste der Taifas, befindet sich keine zwei Tagesreisen nördlich der Metropole. Dennoch begnügt sich der Fürst von Vinsalt die meiste Zeit damit, seinen Schwager Erlan Sirensteen als Auge, Ohr und Zünglein an der Waage im Spiel zu wissen.
Die konstante Sorge der Vinsalter Oberschicht, der Konflikt im Yaquirbruch könne auf ihre Güter übergreifen, verschafft Fürst Ralman als Beschützer eine starke Machtstellung, die er nicht leichtfertig aufgeben wird. Gelegentliche Feldzüge – bevorzugt durch Khadans Kürassiere oder Yorgos' Reiterkrieger ausgeführt – dienen vor allem dazu, die Einflussbereiche der Almadaner und des Kalifats zu begrenzen.

Grangor

Der Großteil des südlichen Yaquirbruchs unterstand früher dem Herzog von Grangorien, der immer noch poltert, dass ihm Gräfin Alwene damals "von der Kaiserin vor die Nase gesetzt" worden sei. (Manche munkeln, in Wahrheit habe es Herzog Cusimo nicht verwunden, dass die hübsche Gräfin ihm einen Korb gegeben habe.) Dem rechtmäßigen Erben Rimon bringt er daher wenig Liebe entgegen, zumal er ihn für zu schwach hält, um die Region zurückzugewinnen. Er setzt einstweilen auf Horasio della Pena als seinen Statthalter, dessen Loyalität jedoch auf dem Prüfstand steht. Grangor versorgt Horasio nur unregelmäßig mit Unterstützung – zum einen ist der Herzog knapp bei Kasse, zum anderen soll sich der Statthalter beweisen.

Punin

Nach der verheerenden Niederlage der Almadaner bei Morte Folnor ist es Kaiser Selindian Hal unmöglich, ein neues Heer aufzustellen, das den Yaquirbruch dauerhaft erobern könnte. Zudem muss der Ge-



genkaiser Rohajas Acht geben, sich nicht zu sehr gegenüber Gareth im Norden und dem Kalifat im Süden zu entblößen. In diesem militärischen Dilemma belässt es Selindian, der selbsternannte *Protector von Yaquirien*, meist bei unterstützenden Worten für Josmina von Bregelsaum und ihre Ansprüche auf die Grafschaft Bomed, die nahezu allein von den Patriziern der Stadt Punin mit Geldmitteln für ihren Kampf unterstützt wird.

Keft

Für das Kalifat ist der Yaquirbruch nur ein Randgebiet, in dem den Beys und Scheichs freie Hand gelassen werden kann. Die Kämpfer können weder mit großer Unterstützung rechnen, noch erfahren sie eine besondere Rückendeckung durch den Kalifen. Eher schon ist dem Kalifen an einem dauerhaft zerstrittenen Yaquirbruch gelegen, der die Kaiser von Vinsalt und Punin miteinander beschäftigt.

Amhallah

Anders als der Kalif hegt Emir *Dschelafan al-Tergaui von Amhallah* handfeste Absichten im Yaquirbruch. Er unterstützt seine Beys im Aufbau eigener Taifa-Reiche, ganz gleich ob sie nördlich oder südlich des Yaquir liegen. Offiziell hält er sich zwar aus den Konflikten heraus, dennoch ist bekannt, dass Khorim Uchakbar mit seiner Zustimmung und Unterstützung handelt.

Der Yaquirbruch im Spiel

Die Region zwischen Bomed und Brig-Lo bietet – wie Grangorien und der Windhag – einen sanften Übergang vom Mittelreich zum Horasreich. Als Besonderheiten kommen im Yaquirbruch noch Elemente zwergischer und novadischer Kultur hinzu.

Die Zahl der verschiedenen Taifas und ihre wechselnden Machtbereiche erlauben es, eigene Abenteuer recht frei zu gestalten. Selbst militärische Kampagnen sind möglich. Mit dem nötigen Geschick können sich die Helden selbst zu Machthabern emporschwingen und eine eigene Taifa gründen oder erobern. Allerdings liegen Aufstieg und Fall eines Condottiere oder Glücksritters oft dicht beieinander ... **211C**

Yaquirien und Gerondrata – Die Kernlande

Geographische Lage: am Unterlauf des Yaquir bis zur Mündung ins Meer der Sieben Winde, Arinkelwald und Shumir im Norden, Sorbik und Ranafandelwald im Südwesten, Tal des Sikram im Osten
Landschaft: fruchtbare Flusstäler am Yaquir, feuchte Marschen zur Mündung hin, Hügelland um Arivor
Geschätzte Bevölkerungszahl: 330.000 Menschen, wenige andere Kulturschaffende
Wichtige Städte: Vinsalt (50.000), Kuslik (40.000), Arivor (12.000), Pertakis (4.000), Horasia (3.000), Urbet (2.600), Shenilo (2.500), Shumir (2.200), Aldyra (2.000), Clameth (1.800), Westenende (1.500), Sorbik (1.400), Perainidal (1.300)
Herrschaften: Großfürstentum Kuslik (kaiserliche Ländereien), Fürstentum Vinsalt, Erzherrschaft Arivor, einige Condottiere-Herrschaften
Besondere Örtlichkeiten: Schloss Baliiri, Ruinen von Alt-Bosparan, Burg Aldyramon, Nekropole Yaquirofest, Gerons-See
Stimmung der Region: stolzes, traditionsbewusstes Zentrum des Horasreichs, überbordend reich, selbstgefällig, vielbereist

Yaquirien, das Land am Unterlauf des namensgebenden Stroms, und die *Gerondrata*, das Hügelland rund um Arivor, bilden zusammen die Kernlande des Lieblichen Feldes, eine der (bevölkerungs-)reichsten Regionen Aventuriens und die Keimzelle der mittelländischen Kultur.

Sichtbarster Ausdruck dessen sind die Metropolen – Vinsalt, auf den Trümmern Bosparans errichtet, Kuslik an der Yaquirmündung und Arivor, das eherne Herz des Reichs. Sie prägen mit ihrer Geschichte und Tradition, städtischer Macht und Kultur sowie den großen Tempeln und Akademien das gesamte Umland. Daneben gibt es aber noch mehr als zwei Dutzend kleinere Städte, die oft nur einen Tagesmarsch voneinander entfernt liegen, an den Handelsrouten und den Pilgerwegen zu den Wallfahrtsorten verschiedener Kulte.

Denn der Glaube an die Zwölfgötter – an alle Zwölfe! – ist in den Kernlanden tief verwurzelt, auch wenn sich Schreine von Peraine und Tsa in beinahe jedem Dorf, solche Firuns dagegen nur am Rand größerer Jagdforste finden. Besonders verehrt werden die beim städtischen Patriziat beliebte Hesinde und der Heilige Horas als Reichsgründer und Gesandter der Götter. Der Rondra-Kult lebt vom Ruhm legendärer Helden wie Geron, Lutisana und Thalionmel, der Arivor zur größten Pilgerstätte des Reichs macht.

Dem mächtigen Ardaritenorden aus Arivor ist auch der traditionsbewusste Kriegeradel der Kernlande verbunden, der sich auf seinen großen Landgütern beiderseits des Yaquir mitunter erbittert gegen die aufstrebenden Städte wehrt – die Schlacht vielerorts jedoch längst verloren hat. Städterivalitäten und Privatfehden des Patriziats lassen die Machtkämpfe in der Region fortleben, die wegen ihrer Reichtümer seit jeher im Zentrum vieler Zwistigkeiten steht. Spätestens seit dem jüngsten Thronfolgekrieg beherrschen dabei Söldnerheere das Bild, deren Condottieri ein gutes Auskommen finden und sich mancherorts selbst zu Stadtherren aufschwingen.

Die Ärmsten werden bei all diesen Machtkämpfen gerne übersehen und lehnen sich schließlich in Aufständen gegen Grund- und Manufakturbesitzer auf – nur um dann in ebensolcher Regelmäßigkeit von Adels- oder Söldneraufgeboten (vorerst) wieder auseinandergetrieben zu werden.

Yaquirien

Am Unterlauf des **Yaquir**, der Lebensader und Handelsweg ist (S. 12), liegt die breite Ebene *Yaquiriens*, eine der wichtigsten Kornkammern des Kontinents. Große Weizenfelder prägen das Bild. Das überwiegend milde Klima trägt mit ausreichenden Niederschlägen ebenso zur Fruchtbarkeit bei wie die zahlreichen Bewässerungsgräben, die alle dem großen Strom zuzustreben scheinen. Obst- und Olivenhaine ragen auf Hügeln aus der Landschaft heraus, während sich oberhalb der Flusstäler Weinberge finden.

Ständiger Begleiter des Yaquir ist die alte *Belen-Horas-Straße*, auch *Via Yaquira* genannt, die die beiden wichtigsten Metropolen des Landes miteinander verbindet. Breit, durchgehend gepflastert und häu-



fig von schattenspendenden Goldpinien und Bosparanien gesäumt, gilt sie als beste Route Aventuriens. Daneben bestehen gut ausgebaute Pfade für die Ochsengespanne der trägen Treidelkähne, die große Gütermengen bewältigen. In der Flussmitte sieht man kleine Schnellsegler, die punkvollen Barken der Adligen und gelegentlich einen Windenfrachter, der mit gerudertem Beiboot, Anker und Seilwinde fortbewegt wird. Eine Kette von Semaphoren am Flussufer trägt Nachrichten in Windeseile weiter.

Für Reisende aus dem Norden öffnet sich das Yaquirtal in **Vinsalt** (S. 122), zwischen den alten Hügeln Bosparans, während im Hintergrund die hohen Gipfel der Goldfelsen emporstreben. An den Hängen der Vorgebirge dienen dichte Forste wie der **Bosparanshain** als Jagdgebiete, deren berühmtestes jenes von **Baliiri** nördlich der Kaiserstadt ist. Das *Schloss Baliiri* selbst ist als Ausgangsort des Unabhängigkeitskampfes berühmt.

Ansonsten wird das Vinsalter Umland vom sogenannten **Sternenring** beherrscht, einer Verteidigungskette aus zwölf Zitadellen samt Wehrdörfern, welche die Stadt umgeben. Berühmtheit hat vor allem die stolze Festung *Castrovelli* mit ihren hohen Mauern und dem 40 Schritt hohen Bergfried erlangt, die im Thronfolgekrieg erst kapitulierte, nachdem Vinsalt bereits gefallen war.

Weiter im Westen erhebt sich *Burg Aldyramon*, die uralte Stammfeste des Hauses Firdayon, über der Stadt **Aldyra**. Von landesweiter Bedeutung ist das *Kaiserliche Institut für Angewandte Mechanik* (S. 64), das in einer Villa mit weitläufigen Gärten und hohen Mauern untergebracht ist. Die Brücke über den Yaquir nach **Illstan** wurde 1028 BF durch ein Frühlingshochwasser fortgerissen, danach während des Krieges nur notdürftig repariert und durch Sabotage erneut zerstört. Der Wiederaufbau geht nur stockend voran, da bereits mehrere Architekten mit zu hochfliegenden Plänen scheiterten oder aufgrund von moralischen Verfehlungen entlassen werden mussten. Unterdessen hat sich ein reger Fährbetrieb etabliert, dem die Verzögerungen höchst gelegen kommen.

Die wichtige Brücke von **Pertakis** (S. 121), neben Vinsalt die einzige feste Querung am Unterlauf des Yaquir, ist dagegen längst instandgesetzt. Dennoch sind hier und in **Clameth** auf der anderen Seite des Flusses noch Spuren des Krieges sichtbar, zumal ihre zentrale Lage im Reich die Orte gar mehrfach zum Schlachtfeld werden ließ. Die damaligen Schrecken treten jedoch hinter den erneuten Aufschwung zurück, der durch die hier von Arivor her den Fluss kreuzende und weiter nach Bethana führende *Seneb-Horas-Straße* begünstigt wird, die wichtigste Nord-Süd-Route des Reichs.

Arinken im Hinterland gilt dagegen als neuerungsfeindliche Stadt, in der sich unter dem Einfluss des nahen **Arinkelwalds** alte Humus-Kulte gehalten haben und die traditionelle *Banquirische Turney* noch immer nach ältesten Regeln gefochten wird.

Die Straße nach Bethana ist eine lebhafte Pilgerstrecke, seien es Rondra-Anhänger, die das Grab Gerons in der schmucken Landstadt **Shenilo** besuchen wollen, Efferd-Gläubige auf dem Weg zum Haupttempel des Kultes am Meer oder die zahlreichen Anhänger des Horas-Kults, deren Ziel **Horasia** (S. 93) ist. Dass der junge Horaskaiser es sich zur Residenz erkoren hat, sehen viele als verheißungsvolles Zeichen.

Im **Dalvrettawald** wenige Meilen südlich werden bei den regelmäßigen Jagden in der *Kusliker Fasanerie* immer wieder Ruinen kleiner Tempel, Villen und Refugien gefunden. Gelehrte glauben, dass das 1022 BF nahe **Schelf** entdeckte *Yaquirofest* mit seiner großen Nekropole noch vor der Gründung Bosparan besiedelt wurde – manche vermuten hier gar den Sitz des legendären ersten Horas, weswegen die kaiserlichen Wachen immer wieder Grabräuber und Neugierige vertreiben müssen.

Die feuchten *Yaquir-Marschen* südlich Schelfs, in denen sich der Fluss vor der Mündung immer mehr Raum verschafft, insbesondere aber der überraschend tiefe **Tursolanisee**, sind Gegenstand weiterer Legenden um versunkene Schätze und verschollene Personen. Seitenarme des Yaquir bieten hier zwielichtigem Gesindel geeignete Verstecke, während der etwa eine Meile breite Hauptstrom von keiner Brücke mehr zu queren ist.

Die Metropole **Kuslik** (S. 134) selbst beherrscht auch die näheren Küstenstädte. Das an der Yaquirmündung direkt gegenüberliegende **Rigalento** ist nur formell eine eigene Stadt, **Kusmarina** im Westen wenig mehr als eine Außenreede mit weiteren Werften.

Der endgültige Niedergang der Galahanisten hat allerdings viele Landgüter im weiteren Umland verwaisen und Lücken im Machtgefüge entstehen lassen, die noch nicht wieder geschlossen sind. So ist etwa **Ramaúd** ein Schauplatz hartnäckiger Adelsfehden, während **Westenende**, dessen eindrucksvolle Klippenlage über dem Meer es einst zum bevorzugten Landsitz vieler Kusliker Patrizier machte, unter häufig wechselnden Machthabern mittlerweile zu einem Schmugglerhafen verkommen ist und wohl auch manchem gesuchten Verbrecher als Versteck dient, solange nicht Kusliker Karracken vorübergehend wieder für Ordnung sorgen.

Das Seebad **Salicum** im Süden profitierte dagegen vom Niedergang Westenendes und ist noch mehr als zuvor ein beliebtes Ausflugsziel, mit seinen umfangreichen Badebetrieben und seiner die gesamte Stadt beherrschenden, sich zum Meer hin öffnenden bosparanischen Arena.

Die Steigbügelhalter des Fürsten

Als Feldherr entschied vor allem Ralman von Firdayon-Bethana, der heutige Fürst von Vinsalt, während des Thronfolgekrieges über Wohl und Wehe in den Kernlanden. Seine *Große Armee* eroberte viele Städte in Yaquirien und in der Gerondrata, manche gleich mehrfach, weil diese sich zwischendurch gegen ihn erhoben hatten (siehe die **Königsmacher-Kampagne**).

Seine treuesten und fähigsten Gefolgsleute – Condottieri, Magier und andere Spezialisten – machte der Fürst zu Statthaltern in den befriedeten Städten und erhob sie in den Adelsstand. Dabei schuf er für sie neue Titel und Lehen, die sich auf die Orte ihrer größten Verdienste beziehen: So ist der Söldnerführer *Maldonaldo da Brasi* (siehe S. 82) heute Baron von Castarosa, dem Ort einer bedeutenden Schlacht. In ähnlicher Weise gibt es diverse Barone und Baronets von Shumir, Pertakis, Tursolani, Sorbik, Westfar, Yel und Argentale (die Sie als Spielleiter frei festlegen können).

Dieser Neuadel bildet, auch wenn ihre Herrschaften nicht innerhalb des Fürstentums Vinsalt liegen, ein wehrhaftes Gefolge Ralmans. Doch sind die meisten beim alteingesessenen Ritteradel ihrer Ländereien unbeliebt – und manche wurden bereits gestürzt.

Gerondrata

Südlich des Yaquir schließt sich bald das trockenere Hügelland der *Gerondrata* an, deren weite Felder von Weinbergen und Olivenhainen durchschnitten werden, mancherorts aber auch kargen Heideflächen weichen, die nur Schaf- und Ziegenherden genügen. Größere Pinienwälder finden sich vor allem auf den Höhenzügen dieser kontrastreichen Landschaft, etwa der noch immer geheimnisvolle **Ranafandelwald**, der die küstennäheren Gebiete rund um **Sorbik** (S. 122) vom Landesinneren abgrenzt.

Am von zahlreichen Schreinen flankierten Schlachtfeld von **Westfar** gedenkt der streitbare, stets auf seine Ehre bedachte Kriegeradel der Gerondrata der blutigsten Auseinandersetzung des Thronfolgekriegs und trauert der gefallenen 'Heldenkönigin' Salkya nach.

Im Zentrum des Lieblichen Feldes liegt **Arivor** (S. 144ff.), die Pilgerstadt, die mit ihren Heldensagen unzählige Besucher anzieht. Bekannte Wirkungsstätten des Theaterordens und vor allem des Heiligen Geron sind aber auch im Umland zu suchen. Am **Gerons-See** südlich der Stadt soll der Heilige etwa vor der schicksalhaften Begegnung mit dem Alveraniar Mythrael die Wasserechse *Ranafan* erschla-





Zur Person: Faustina Gorgonne, Kutschenräuberin

Die berüchtigtste der vielen Kutschenräuber des Horasreichs ist *Faustina Gorgonne* (*1007, groß, lange – scheinbar blonde – Haare, blaue Augen, geschmeidig, einfallsreich), die vor allem in den Kernlanden ihr Unwesen treibt. Man vermutet, dass ihr Unterschlupf in der Gegend von Pertakis liegt und sie einer vornehmen Familie entstammt, die im Zuge des Thronfolgekrieges ruiniert wurde. Ihre wahre Identität ist jedoch unbekannt – es ist denkbar, dass sie in den Städten der Region unter verschiedenen Namen ein- und ausgeht. Bei einem Raubüberfall trägt sie eine schwarze Maske, stilvolle Reitkleidung und ihren charakteristischen Hut mit zwei Fasanenfedern, Aufforderungen begleitet sie nur dezent mit einem Wink ihrer Waffen. Dabei geht Faustina so geschickt zu Wege, dass bislang nie jemand ernstlich verletzt wurde. Ihr galantes Auftreten und einnehmendes Wesen lassen manchen Jüngling hoffen, von ihr beraubt zu werden. Der Postendienst Pertakis hingegen hat auf Faustinas Ergreifung eine Belohnung von 500 Dukaten ausgesetzt.

Herausragende Eigenschaften: CH 16, GE 16; Wohlklang, Gesucht II
Herausragende Talente: Fechtwaffen (Degen) 16(18), Armbrust (Balestrina) 17(19), Körperbeherrschung 16, Reiten 15, Fallenstellen 14, Orientierung 16, Etikette 13, Betören 16, Fahrzeug lenken 13
Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Berittene Schützin, Meisterschützin, Kampfgespür, Gezielter Stich, Meisterliches Entwaffnen und diverse Ortskenntnisse

gen haben – jüngst wurde hier auch die alte Tradition aufwändiger Wasserturniere mit kleinen Galeeren wiederaufgenommen.
Der Schauplatz einer weiteren Heldentat Gerons liegt angeblich im Clamether Hinterland in der Nähe der Kreuzung von **Castarosa**, wo der Heilige die Schlangenhexe *Serpentia* bekämpft haben soll. Auf diese örtliche Legende stützten sich in der Vergangenheit viele Hexenverfolgungen in der ganzen Gerondrata, die wegen ihres Fehlens gildenmagischer Akademien auch als ein Refugium von Hexen- und Druidenkulten gilt.
Nordöstlich Arivors liegt der **Wald von Persenciello**, einst Teil eines großen Waldlandes bis zu den Goldfelsen, bevor Geron den Forst von Bosparan rodete. Heute ist er ein beliebtes Revier für Jäger und Räuber, denn an der Straße durch die Hügel gibt es keine größeren Ansiedlungen. Der kleine Ort **Montarena** etwa hat seinen Namen von einem alten Theaterrund, in dem alljährlich zum Abschluss der Theaterfestspiele Monumentalstücke aufgeführt werden.
Südlich von Arivor liegt **Urbet**, das mit dem Grab der Heiligen Lutisana eine wichtige Wallfahrtsstätte auf dem Pilgerweg nach Neetha ist. Das Umland war – auch aufgrund seiner Nähe zum Aurelat und zur Coverna – bereits oft Schauplatz von Aufständen der Bauern und Wanderarbeiter gegen die strengen Grundherrn aus altem Adel.

Ein Held aus den Kernlanden

Bewohner der Kernlande sind die städtische Kultur gewohnt, entweder weil sie selbst dort wohnen oder bereits seit frühester Jugend mit ihr in Berührung kommen. Dadurch sind ihnen auch die Feinheiten der horasischen Gesellschaft – einschließlich Standesdünkeln und menschlicher Abgründe – vertrauter als vielen Nachbarn.
Das Bewusstsein, im Zentrum einer Hochkultur aufgewachsen zu sein, erfüllt die Yaquirier und Gerondraten mit Stolz. Pilger und reisende Händler halten sie zudem regelmäßig mit Geschichten aus der Ferne auf dem Laufenden, so dass sie sich allgemein eines besseren Wissens über die Welt rühmen, was ihnen durchaus als Arroganz ausgelegt werden mag.
Bei der Heldengenerierung empfiehlt es sich, auf eine passende Variante der Kultur *Horasreich* außer *Gebirge* zurückzugreifen und den Fokus auf Gesellschafts- und Wissenstalente zu legen.

Pertakis – Drehscheibe am Yaquir



Einwohner: 4.000
Wappen: zwei rote Brückenpfeiler, dazwischen ein rotes Schiff, auf silbernem Grund über blauem Wellenschildfuß
Herrschaft/Politik: vor allem aus Kaufleuten bestehende Signoria
Garnisonen: 2 Kompanien Miliz (Hellebardiere), je zwei Dutzend Stadtbüttel und Brückengardisten, Hauptquartier der *Rommilyser Reiterei* (1 Söldnerregiment Schlachtreiter)
Tempel: Phex, Hesinde, Efferd, Praios, Rondra, Tsa
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Silberner Morion* (Q9/P9/S18), Gasthaus *Am Semaphor* (Q6/P6/S7), Schenke *Hafenpinte* (Q2/P2)
Besonderheiten: letzter noch von Seeschiffen befahrbarer Hafen, große Yaquirbrücke, Hauptsitz des *Postendienstes Pertakis*

Die reiche Landstadt Pertakis liegt an der Kreuzung der wichtigsten Straßen des Horasreichs, und es ist kein Zufall, dass der *Postendienst Pertakis* ausgerechnet hier gegründet wurde. Zahlreiche Kontore nehmen ganze Straßenzüge rund um den großen Marktplatz und im Hafenviertel *Pertakir* ein. Denn spätestens hier muss die Fracht von großen Segelschiffen aus dem Meer der Sieben Winde auf Flusssegler, Windenfrachter, Karren und Kutschen umgeladen werden. Stolz des Ortes ist die große, beinahe 600 Schritt lange Yaquirbrücke – die letzte vor der Mündung des Flusses und bereits zur Zeit Belen-Horas' errichtet (und erst jüngst erneuert).
Doch diese zentrale Lage hat nicht immer Vorteile, was die Pertakiser zuletzt im Thronfolgekrieg durch mehrfache Belagerungen und zwei große Schlachten im unmittelbaren Umland zu spüren bekamen. Doch davon hat sich die schon lange über ihre alten Stadtmauern hinaus gewachsene Siedlung rasch erholt. Denn der Kommerz blüht, und die Kaufleute dominieren auch die städtische Signoria. Die wachsenden Ambitionen der heimischen Patrizier stoßen jedoch bei auswärtigen Händlern zunehmend auf Skepsis, da diese um die Freizügigkeit ihrer eigenen Geschäfte fürchten. Die Stadt ist stets von Zuträgern und Spionen der Fürsten und Handelsmagnaten bevölkert, die auf die öffentliche Meinung horchen oder Einfluss nehmen, sich den ein oder anderen Patrizier gefügig machen und gegebenenfalls Umstürze anzetteln, um eine Belagerung unnötig zu machen.



Pertakis im Spiel

Pertakis ist ein Treffpunkt der Händler, aufgrund seiner Lage und mancher Privilegien (etwa dem wichtigen Stapelrecht) jedoch immer auch Bestandteil der Interessen aller mächtigen Nachbarn. Die Anstrengungen des hiesigen Patriziats zur Stärkung der eigenen Position laufen stets Gefahr von größeren Ereignissen überrollt zu werden – die zeitweilige Eroberung (oder Verteidigung) der Stadt mag gar Höhepunkt einer Kampagne im Horasreich sein.
(Mehr zu Pertakis finden Sie in den Abenteuern **Preis der Macht 29f.** und **Masken der Macht 101f.**).

Sorbik – Stadt der Condottieri

Einwohner: 1.400
Wappen: zwei rote Morgensterne auf grün-silbern gepfähltem Grund
Herrschaft/Politik: wechselnde Condottieri
Garnisonen: einige Banner Söldner
Tempel: Rondra, Tsa, Peraine
Wichtige Gasthäuser: Herberge *St. Segostiano* (Q6/P5/S14), Schenke *Zum Holzfäller* (Q4/P3)
Besonderheiten: angeblich authentische Speerspitze des Heiligen Geron im Rondra-Tempel aus weißem und rotem Marmor; tiefer Brunnen, der seit Bosparans Tagen Wasser spendet

Sorbik am Ranafandel-Fluss ist eine typische Kleinstadt im Hinterland der Gerondrata, die aber seit dem Ende des Thronfolgekriegs von Condottieri beherrscht wird. Vom Haus Westfar, das hier einst eines seiner wichtigsten Güter hatte, kündet nur noch der Name ihres von den Söldnern in Beschlag genommenen Stadtpalazzos, der wiederum den bescheidenen Magistrat deutlich in den Schatten stellt. 'Stadtfreiheit' war hier abseits der wichtigsten Handelsrouten stets ein relativer Begriff.
Die Stadt selbst erstreckt sich vom kleinen Castello auf einer Hügelspitze über den flachen Hang bis ans Flussufer und wirkt mit ihren schmalen Gassen sowie den seit der letzten Erweiterung noch deutlich zu großen Stadtmauern recht malerisch. Die wenigen Handwerker und vielen einfachen Bauern des Ortes leben unter der Herrschaft der Condottieri nicht schlechter als zuvor und nehmen die gelegentlichen Machtwechsel beinahe gleichmütig hin.

Sorbik im Spiel

Sorbik ist eine von mehreren Städten in den Kernlanden, die faktisch von Condottieri regiert werden. Machtwechsel laufen für die Bevölkerung meist unblutig ab, weil die Kombattanten unnötigen Schaden aus Kostengründen zu vermeiden trachten und sich die Gunst der Einwohner erhalten wollen. Hin und wieder setzt sich ein neuer Stadtherr allein mit Drohungen oder einer Finte durch, und der alte weicht freiwillig.
Die halbherzigen Rückeroberungsversuche des Arivorer Adelsgeschlechts Westfar blieben bislang erfolglos – manche behaupten gar, sie hätten sich für einen Tribut längst mit der neuen Herrschaft arrangiert.

Vinsalt – das neue Bosparan

Einwohner: etwa 50.000, davon knapp die Hälfte in der ummauerten Stadt
Wappen: auf Silber der rot berobte Rohal der Weise auf einer Bank, ein gleichfalls rotes Stadtmodell haltend
Herrschaft / Politik: Autokratie des Fürsten Ralman von Firdayon-Bethana, teils mit, teils gegen die mächtigen Patriziergeschlechter der Stadt
Garnisonen: 1 Bataillon *Arbalettieri* (Schützen mit Torsionswaffen, gedeckt von Hellebardieren), 1 Kompanie *Semaphoristen*; Hauptquartier der *Vinsalter Windreiter* (1 Regiment Schwere Reiterei) und Winterlager der *Yaquirtaler Pikeniere* (8 Centurias); 2 Regimenter der Horaslegion; 1 Banner Palastgarde ('Rotröcke'), ein Dutzend Ardariten, drei Dutzend Tempelgardisten ('Kahlschädel'), 7 Kompanien Stadtbüttel und Brandwehr ('Greifer'), 2 Kompanien *Connetablia* ('Ledernacken')
Tempel: Tempel aller Zwölfgötter, einige davon mehrfach, Haupttempel des Nandus, Schreine vieler weiterer Halbgötter und Heiligen
Wichtige Fest- und Feiertage: Schwurtag (27. Praios, Bankette der Oberschicht), Theaterfestspiele (1.–30. Rondra mit Ausnahme des 22.), Bosparans Fall (22. Rondra, stumme Trauer), Vertreibung Fuldigors (27. Rondra, Stadtgründung durch Horas, 'Drachenjagen' bunt Kostümierter), St. Geron (4. Efferd, volkstümliches Kräftemessen bei 'Karrenziehen' und Holzhacken), Befreiungstag (11. Travia, Paraden, Brot für die Armen), Rohals Verhüllung (7. Hesinde, Spektakel mit Feuerwerk), Opernfestspiele (20.–29. Hesinde), Mittwinternacht (30. Hesinde, der nächtliche Maskenball gilt als Höhepunkt im Jahreslauf der Oberschicht), Tag der Jagd (1. Firun, Kaiserjagd in Baliiri), Sta. Maline (20. Phex, Straßenfeste), St. Bosper (5. Ingerimm, Geschmeidemesse)
Handel und Gewerbe: Manufakturen und Gerbereien, Dienstleistungen für die Verwaltung des Horasreichs, Lohnmagie, Feinmechanik (Uhren, Schlösser), Geldgeschäfte (viele kleine Bankhäuser), kaiserliche Münze
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Alt-Bosparan* (Yaquirpark, H2, Q9/P10/S40, perfekt gedrilltes Personal), Hotel *Arivorer Hof* (Alt-Bosparan, O8, Q4/P5/S56, eher eine Mietskaserne), Gasthaus *Alter Hafen* (Suburbia, K1, Q6/P6/S12, beliebt bei heimlichen Liebespaaren), Wirtshaus *Ratskeller* (Altstadt, D8, Q8/P7, gesittet), Bordell *Schwanenflug* (Albornsschenck, B10, Q7/P8, beste Adresse am Ort), Taverne *Heldenkeller* (Alt-Bosparan, J11, Q6/P4, Abenteurer), Wirtshaus *Blutulme* (Lakaienviertel, E10, Q2/P3, Bettler und Vaganten), Spielhalle *Silberbarren* (Alt-Bosparan, M8, Q3/P5, großer Andrang, Unterschicht)
Besonderheiten: erbaut auf den Ruinen Bosparans, Sitz des Kronkonvents und der Verwaltung des Horasreichs, Zentrum der Uhrmacherei und der Oper, Magierakademie (Heilung, weiß) und Pentagramm-Orden (magischer Botendienst), konkurrierende Theatertruppen und Droschkendienste
Wetter: Fallwinde aus den Bergen bringen kühle Winter mit Schnee; besonders dichter Nebel in Frühling und Herbst; unerträglich heiß und oft schwül im Sommer: Wer es sich leisten kann, flieht im Praios-Mond aus der Stadt.
Stimmung in der Stadt: Die Vinsalter sind im Angesicht der Ruinen besonders geschichtsbewusst und stolz auf die Errungenschaften der heutigen Zeit, selbst wenn der Fortschritt auf den Schultern Tausender Manufakturarbeiter erkauft wird. Vinsalt ist das politische Zentrum des Horasreichs – aber auch die Hochburg des Verbrechens und der Kriminalistik.



Stadtgeschichte

um 1400 v.BF: Geron der Einhändige rodet den Wald von Bosparan und erschlägt den Chimärischen Oger, der Heilige Horas vertreibt den Drachen Fuldigor und gründet die Stadt.
um 1000 v.BF: Der Goldschmied Bosper erschafft legendäre Meisterwerke und gibt der Stadt Bosparan ihren Namen.
991 v.BF: Bestätigung der Stadtrechte
0 BF: Bosparans Fall, vollständige Zerstörung
Folgejahrhunderte: Auf Geheiß des Garether Kaisers bleibt die Stadt ein Trümmerfeld, die einzigen Gebäude sind die Zwingfeste des Protektors von Yaquirien (Palasthügel), der Tempel des Praios (Tempelberg) und die Burg des Ordens von Pentagramm (Lameal). Der Zauberschmied Drakhard und seine Schüler treiben die Geister aus.
200 BF: Der Theaterorden errichtet die Rondra-Halle auf dem Tempelberg.
284 BF: Gründung der *Akademie der Kriegs- und Lebenskunst* als Ausbildungsstätte des Theaterordens – die letzte Baumaßnahme für fast 300 Jahre
569 BF: Rohal der Weise gestattet den Wiederaufbau der Stadt unter dem neuen Namen Vinsalt (von *Vincita Saltus*, dem alten Namen Nord-Bosparans).
574 BF: Gründung der *Anatomischen Akademie*, ebenfalls auf Wunsch Rohals
600 BF: Gründung der *Rechtsschule*
744 BF: Mit dem Baliiri-Schwur auf einem Jagdschloss nahe der Stadt beginnt der Unabhängigkeitskrieg.
752 BF: Graf Khadan Firdayon wird erster König des Lieblichen Feldes und Vinsalt seine Hauptstadt.
866-880 BF: Blutige Regentschaft des Comto Protectors Salman
868 BF: Gründung der *Connetablia Criminalis Capitale* als geheime Polizei Salmans
869 BF: Zwerge erbauen das große Pumpwerk.
900 BF: Als erste Stadt Aventuriens erwirbt Vinsalt eine mechanische Turmuhr.
1012 BF: Zechin Olivari erfindet das *Vinsalter Ei* (ein portables Satinavsauge).
1028–1030 BF: *Thronfolgekrieg:* erst Königskrönung Aldares (**1028**), dann Eroberung der Stadt durch Ralman von Firdayon-Bethana (**1029**), der im Friedensschluss zum Fürsten erhoben wird (**1030**); außerdem Zusammenbruch des Bankhauses Bosparan (**1029**)

Vinsalt, die 'Stadt der hundert Türme', die 'Stadt der Zwölfgötter' (von übelmeinenden Zeitgenossen auch 'Stadt der Verschwörer' genannt), ist gleichzeitig eine der ältesten und eine der jüngsten Städte des Horasreichs, denn sie wurde vor nicht einmal 500 Jahren auf den Ruinen Bosparans erbaut. Doch immer noch hat das heutige Vinsalt nicht die Ausmaße der alten Kaiserstadt erreicht. Das Königreich der Toten ist in Vinsalt vielhundertmal größer als das der Lebenden, wie zahllose Grabmäler und tiefe Katakomben bezeugen. Der Glanz vergangener Tage zieht sich wie ein Traumbild durch die Gegenwart der Stadt und verleiht ihr einen morbiden Reiz, der auch ihre Bewohner geprägt hat. Die Idee der Renascentia fällt hier auf besonders fruchtbaren (und geschichtsträchtigen) Boden.
Doch Vinsalt ist zugleich eine Stadt des neuen Zeitalters: Schon von weitem erkennt man die Wassertürme der ummauerten Nordstadt, die viele Häuser mit fließendem Wasser versorgen. Überall erblickt man mechanische Wunderwerke wie die Vinsalter Turmuhr, die Wechselbühne der Oper, die Kettenfähre oder das große Pumpwerk. Große Manufakturen und Werkstätten bestimmen die Vororte und tragen zum Reichtum der Stadt bei. Nandus, der Gott des praktischen Wissens, steht in höherem Ansehen als seine Mutter Hesinde, deren Kult der zweckfreien Gelehrsamkeit man mit Inbrunst eher in Kuslik zelebriert – diese bewusste Abgrenzung ist auch Ausdruck der traditionellen Rivalität zwischen den beiden Metropolen.
In diesem Geist hat Vinsalt einige Schulen von Rang hervorgebracht, deren Lehrmeister mit den klügsten Köpfen anderer Städte wetteifern. Zwar ist das Bildungsangebot noch nicht so umfassend oder strukturiert wie an der Universität von Methumis, doch bringen es die Vinsalter Akademien auf fast ebenso viele Studenten. Neben der *Rechtsschule* und der *Schule der Kriegs- und Lebenskunst* kann man am *Anatomischen Institut* (Medizin, Alchimie, Heilmagie), am *Zirkel von Stein und Eisen* (Mechanik, Baukunst), an der *Academia Horasiana* (Rhetorik, Sprachenkunde, Geschichte) oder dem *Kosmologischen Kolleg* des Hesinde-Tempels (Astronomie, Philosophie, Mathematik) in die Lehre gehen. Dazu gibt es weitere kleine Studierzirkel wie die *Schule der Hohen Tanzkunst*.
Ein großer Teil der Absolventen findet gleich am Ort eine Anstellung, denn der Kronkonvent und die Kronbeamten haben ihren Sitz in Vinsalt, genauer: in Palästen auf den beiden Hügeln der Nordstadt, die von den Einheimischen darum als "Tintenburgen" bezeichnet werden. Die Durchdringung der Stadt mit dem politischen Geschäft ist umfassend, denn viele Vinsalter kommen bei ihrem Lebensunterhalt mit den Mächtigen des Landes in Kontakt – als Amtsschreiber, Botenläufer, Barbier, Kurtisane, Droschkenfahrer oder Spitzel. Deswegen hat in einem Tavernendisput zur Lage des Landes auch jeder etwas beizusteuern.
Die Vinsalter Oberschicht hat sich angesichts der ständigen Öffentlichkeit Freiräume zur zeitweiligen Entspannung und Geselligkeit geschaffen. Der *Klub*, die *Loge* oder die *Klause* sind exklusive Lokale, die eine monatliche Mitgliedsgebühr selbst bei einmaligem Besuch verlangen und sich so der Laufkundschaft entledigen. Je strikter die Regeln für eine Aufnahme, desto begehrter (oder berüchtigter) ist ein Klub, in dessen 'geschlossener Gesellschaft' man unter seinesgleichen bleibt. Der exklusivste Kreis ist die *Gemeinschaft der Freunde des Aves*, dicht gefolgt von der *Kaiserlich Vinsalter Hofjagdloge*. Die *Loge St. Geron* und das *Tabakkabinett* bieten dem zahlenden Kunden Ruhe und kulinarische Genüsse, während die *Loge St. Leomar* die höchst einträgliche Betreibergemeinschaft der Rennbahn ist. Eher obskur sind der freigeistige *Klub Äquinox* und die ausschweifende *Levthan-Klause* – deren aktuelle, stets wechselnde Standorte geheim sind und nur von Mund zu Mund weitergegeben werden. Der Übergang zu wirklich geheimen Logen und verbotenen Organisationen ist offensichtlich fließend (S. 219)

Die Stadtheiligen Vinsalts

Der Stadtgründer *Rohal der Weise* (Nandus) gilt als Schutzpatron Vinsalts und ziert daher auch das Wappen, doch huldigt man auch den alten Heiligen *Geron dem Einhändigen* (Rondra) und *St. Bosper* (Ingerimm). Die berühmte *Goldene Lade* St. Bospers wurde beim Fall Bosparans von der Garether Goldschmiedegilde geraubt. Eine Heilige jüngeren Datums ist *Sta. Maline* (Ingerimm), Schutzpatronin aller Zimmerer und Küfer, die das Große Fass von Vinsalt schuf.

Verwalter und Gesetzeshüter

Die Metropole wächst rasant und ist so riesig, dass man in vielen anderen Städten mit distinguiertem Mitleid auf die verzweifelten Bemühungen der Vinsalter herabblickt, diesen Moloch zu verwalten. Der Fürst von Vinsalt beherrscht Stadt und Umland, wobei die Unterschiede verschwimmen, da auch die Patrizier weitläufige Baronien und Rittergüter besitzen und in dieser Rolle unmittelbar dem Palast unterstehen.
Als Sprachrohr und Stadtregenten ernennt der Fürst den **Provost** (derzeit: *Deredan Bergenoor*). Ihm zur Seite stehen elf **Consuln**, alle-



samt verdiente Persönlichkeiten, wobei die **Erste Consulin** (derzeit: *Arvedua von Radoleth*) als Sprecherin der Bürgerschaft besonderen Einfluss genießt. Die Consuln werden von den Steuer zahlenden Einwohnern Vinsalts gewählt, immer auf sieben Jahre und nach einem so komplizierten Stimmabgabeverfahren, dass man es keinem Ortsfremden (oder Ungebildeten) erklären könnte. Das Consulat in seiner Gesamtheit ernennt die **Magistrate**, die Verwaltungsbeamten für unterschiedliche Aufgaben, und die **Halsrichter** (über Schwerverbrechen).

Dispute zwischen Provost und Consuln sind die Regel, und eine Mehrheit im Consulat ist das Ziel manches politischen Winkelzugs. Zwar könnte der Stadtregent mit dem Fürsten in seinem Rücken fast jeden Entscheid gewaltsam durchdrücken, doch ist er zur Verwaltung Vinsalts auf die Consuln und ihre loyalen Magistrate angewiesen.

Jede Woche am Rohalstag versammeln sich im Magistratsgebäude zudem das **Präsidium**, die Versammlung der gewählten Bürgermeister der einzelnen Stadtviertel, und der sogenannte **Gildenrat** aus Vertretern der Akademien, Tempel und Kaufmannschaft, um Bauvorhaben und andere Maßnahmen abzustimmen sowie die Obrigkeit zu beraten.



Für die Durchsetzung der Beschlüsse in den Vierteln sorgen die beiden **Präfekten**, die vom jeweiligen Bürgermeister ernannt werden: der *Gardepräfekt* und der *Brandpräfekt*, dem auch Bauaufsicht und Steuerschätzung obliegen. Beiden unterstehen leicht bewaffnete Büttel (in der Stadt nur als **'Greifer'** bekannt), die stets in Vierergruppen und resolut auftreten. Animositäten zwischen beiden Präfekten sind ebenso häufig wie Bestechungsskandale. Die Vinsalter Stadtbüttel sind nicht für ihren Mut oder ihre Findigkeit bekannt – gerade in den ärmlicheren Vierteln erhalten viele fürs 'Wegsehen' einen Anteil von Bauspekulanten, Hehlern und Weinpanschern. Nur wenn ein Büttel angegriffen oder gar getötet wurde, schlagen die 'Greifer' gnadenlos zu, und dann ist jede getroffene Abmachung nichtig.

Bei gefährlichen oder gut vernetzten Verbrechern kann man also kaum auf die Hilfe der Büttel zählen, zumal sie vergleichsweise wenige sind und zudem ungleichmäßig verteilt: Die Präfektur am

Machtverhältnisse in Vinsalt

Unumschränkter Herr der Stadt ist **Fürst Ralman von Firdayon-Bethana** (1a, 2a, 3c, 4a), der von den Bürgern zwar respektiert, aber nicht geliebt wird. Zum einen, weil er sich stärker in die städtischen Angelegenheiten einmischt als seine Vorgänger auf dem Palasthügel, zum anderen, weil er als Comto Protector zugleich immer die Belange des gesamten Landes beachtet und gegen Vinsalter Anliegen abwägt.

Mal Verbündete, mal tödliche Feinde des Fürsten, in jedem Fall aber eigensinnig und durch ihre Machtfülle kaum antastbar, sind die **Case Fondari**, die sieben Gründergeschlechter Vinsalts (1c, 2b, 3a, 4b). Sie waren die treibende Kraft hinter dem Wiederaufbau der Stadt, und heute besitzen sie zusammen immer noch den Großteil des städtischen Grundbesitzes – was sie angesichts steigender Miets- und Grundstückspreise unverschämt reich macht. Jeder Casa gehören zudem eine Villa in Alt-Bosparan und mindestens ein befestigter Landsitz außerhalb der Stadt. Geheime Absprachen, enge Familienbande und lange gewachsene Feindschaften verbinden die Case Fondari zu einer Schwurgemeinschaft, in die nicht einmal die Familie Firdayon (aus der umliegenden Mark Aldyra) wirklich vordringen konnte.

Die Case Fondari sind die Familien *Bergenoor* (Bank, unzählige Mietskasernen, aalglatt), *Geremoni* (Burg Centano, Offiziersposten, Glashütte, patriotisch, vornehm), *von Radoleth* (Landstadt Radoleth, Latifundien, verschwiegen, kühn), *Talligon* (Castello Talligon, Pferdehandel, Mietdroschken, rondrianisch), *Jaraldo* (Oper, Mietdroschken, kunstsinnig, raffiniert), *dil Cordori* (Hotel *Alt-Bosparan*, Kellerei, Tuchhandel, elegant, belesen) und *Ardismôr* (Barone von Haldurias, konservativ, nüchtern, phantasielos). Letztere sind durch den Zusammenbruch des *Bankhauses Bosparan* in den Ruin gestürzt worden, und nach dem Tod des Patriarchen *Tanglan Ardismôr* ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis die Familiengüter zersplittert werden. Dieser einmalige Vorfall hat zu großer Unruhe unter den etablierten Häusern geführt – und eine Schatzjagd auf Relikte, Grundstücke und Privilegien der Ardismôr ausgelöst, die durch Heirat, Kauf, Diebstahl oder Betrug erworben werden sollen.

Auch wenn es ihnen an Tradition, Adelstiteln und Einfluss mangelt – an Vermögen stehen den Gründergeschlechtern manche der **Case Novici** (neuen Häuser; 1b, 2a, 3c, 4c) kaum nach; darunter *Galfard* (Großhändler, leutselig, prosperierend), *Hugedeel* (Privilegien der Travia-Kirche, gerissen, heimlichtuerisch), *von Heydt* (Brauerei, Kornhandel, Schankbetriebe, ehrversessen, aufstrebend), *de Monesta* (Stellmacherei Yaquirblitz, Mietdroschken, blasiert, verschwenderisch), *Olivari* (Uhrmacher, Juweliere, neugierig, erfinderisch), *Marvallo* (Werft, Emporkömmlinge, vulgär) und *von Kruber* (Eisenwerke, Ratskeller, tugendsam, unbestechlich).

Von den Prälaten Vinsalts sind insbesondere der **Wahrer der Ordnung** *Staryun Loriano* (Praios; 1d, 2b, 3b, 4a) und die **Stimme des Meisters** *Rumina Dranesco von Bosparan* (Nandus; 1a, 2a, 3b, 4c) einflussreich. Eine Größe für sich ist **Niam von Bosparan** (1d, 2c, 3a, 4c), die ungekrönte Königin des Verbrechens.

Aktuelle Themen:

(1) Der Fürst: ist ein fähiger Regent (a); könnte sich mehr um die Belange seiner Stadt kümmern (b); muss im Interesse Vinsalts gebändigt werden (c); ist ein würdiger Gegner (d).

(2) Die Trockenlegung der Sümpfe: sollte endlich vorangetrieben werden (a); ist ein gutes Ziel, doch hat die Restauration bosparanischer Bauten Vorrang (b); kostet zu viel Geld und nützt nur dem Pöbel (c).



(3) Der Triumphbogen: ist ein Schandfleck und gehört abgerissen (a); muss als Mahnmal für die Irrwege der Vergangenheit bleiben (b); ist der Aufregung nicht wert – wenn er irgendwann baufällig ist, wird er Neuem weichen (c).
(4) Das Erbe der Ardismôr: gehört den rechtmäßigen Anverwandten (a); darf um keinen Preis in die Hände von Fremden oder Emporkömmlingen fallen (b); ist ein Schatzhort, um den es sich zu kämpfen lohnt (c).

Rathausplatz versammelt vier Kompanien für alle Viertel der Nordstadt, in Alt-Bosparan, Suburbia, Angroschima und Nandricon sind jeweils nur drei Dutzend Büttel (vor allem als Brandwehr) stationiert. In diesen Gegenden verlässt man sich besser auf Leibwächter oder seinen eigenen Schwertarm. Hierhin traut sich nur die **Connetablia Criminalis Capitale** (siehe Kasten auf S. 126).

Die Unterwelt

Als Königin des Verbrechens gilt *Niam von Bosparan* (S. 134), der wenig entgeht und die ihre Finger in vielen Geschäften hat – dabei jedoch peinlich darauf bedacht, die Obrigkeit nicht unversöhnlich gegen sich aufzubringen. Doch Vinsalt mit seinen weitläufigen Katakomben (S. 131), unübersichtlichen Vorstädten, reichen Handelsfürsten, intriganten Politikern und ausgebeuteten Arbeitern bietet zuviel kriminelles Potenzial, als das selbst eine Niam mehr als nur einen Teil der Unterwelt kontrollieren könnte. Zwar versuchen die kleineren Banden, nicht die Klinge mit der 'Königin' zu kreuzen und ihre Schützlinge zu verschonen, doch macht Gier häufig blind. Dabei gibt es von Betrug und Fälschung über Schmuggel und Hehlerei bis hin zu Diebstahl und Einbruch genügend Gelegenheiten, zu Geld zu kommen – vom eher politischen Geschäft der Erpressung und Bestechung ganz zu schweigen. Viele Verschwörungen, Giftmischer, Geheimbünde und Meuchlerbanden (wie die *Zähne der Viper*) bleiben vollständig im Verborgenen – der *Dolch im Dunkeln*, so auch der Titel eines beliebten Hellerromans, ist geradezu das Sinnbild Vinsalter Verbrechens.

Stadtrundgang

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

Angroschima

Als nach der Unabhängigkeit die ersten Schradoker Zwerge nach Vinsalt kamen, ließen sich diese – unter dem Schutz der Krone – in einem eigenen Viertel vor dem Nordtor nieder. Heute stellen die etwa 200 Zwerge nur noch eine Minderheit dar, doch gehen zahlreiche Betriebe in *Angroschima* noch auf ihre Gründung oder Mitarbeit zurück. Das große **Pumpwerk (1, A12/13)** etwa, das die Stadt seit vielen Jahrzehnten ohne größere Störungen mit fließendem Wasser versorgt, ist eine zwergische Konstruktion. Diese im Lieblichen Feld einmalige Einrichtung nutzt den Wasserdruck des Yaquir und die Kraft von bis zu 36 Ochsen, um die Wassertürme stets gefüllt zu halten.
Eines der ältesten Häuser beherbergt den **Zirkel von Stein und Eisen (A)**, eine Schule für Mechaniker und Architekten, die den Austausch der Schradoker mit den Menschen begann und die Grundlage für gemeinsame Entwicklungen legte. Die **Taverne *Altes Zahnrad* (B)** im zweiten Kellergeschoss bietet zwergische Küche.
Größe Betriebe des Viertels sind die **Altquell-Brauerei (C)** der Familie *von Heydt* und **Meister Zechins Feinmechanische Manufaktur (D)**, in der Uhren, Spieldosen, Astrolabien und Kompasse von kleinen Kinder- und Frauenhänden in vielen, schon aus Geheimhaltungsgründen verteilten Arbeitsschritten zusammengesetzt werden. Der Besitzer *Zechin Olivari* (*988, gepflegter brauner Backenbart, Brille, liebenswürdig, vollendeter Uhrmacher) selbst behandelt seine Angestellten außerordentlich gut, was man von einigen Vorarbeitern nicht behaupten kann.
Militärischer geht es westlich des *Yaquirstiegs* zu: Hier stehen die **Kaserne der Horaslegion (E)** und die **Station der Beilunker Reiter (F)**. Im Schatten des **Castello Talligon (G)**, das der gleichnamigen Patrizierdynastie gehört, und damit ein gutes Stück außerhalb der Stadt liegt das **Grabmal des Diomedo da Brasi (H)**. Der berühmte Condottiere gründete 919 BF die *Yaquirtaler Pikeniere* und focht mit ihnen in den Regentschaftskriegen und in der Schlacht von Olbris, bevor er 961 BF starb. Unter seinen Nachfolgern zerfiel die große *Compania da Brasi*, und die vier Haufen liegen heute miteinander in Wettstreit. An der letzten Ruhestatt Diomedos gilt jedoch ein Burgfrieden, und im Winter sieht man oft die Zelte der Grünen, Schwarzen, Roten und Grauen Kompanie nebeneinander auf dem Feld stehen.

Dracoras – der Palasthügel

Der steilere der beiden Hügel der Nordstadt (etwa 30 Schritt hoch) wird vom **Firdayon-Palast (2, C11)** gekrönt, einem dreistöckigen Komplex mit vielen Balkonen, Erkern und Gauben. Das Stadtschloss der Grafen von Vinsalt wurde nach Erlangung der Königswürde zu einer großzügigen Residenz ausgebaut, die heute im Besitz der Linie Firdayon-Bethana ist. Im Erdgeschoss befinden sich ein großer Audienzsaal und das *Geheime Gelass*, in dem der **Kronrat** zusammentritt, sowie Amtsstuben für alle Kronräte, die allerdings nur besetzt sind, wenn diese in Vinsalt weilen. In den oberen Stockwerken residiert der Fürst von Vinsalt mit seiner Familie. Von der nur über eine steile Treppe zu erreichenden **Veranda und Aussichtsplattform (3, B12)** hat der Fürst einen prächtigen Blick über die Gärten und das Yaquirtal.
Die fünf Kellergeschosse beherbergen nicht nur ein ausgefeiltes Dampfheizungssystem, sondern auch das **Schatzamt**, die **Schatzkammer**, das **Staats-Archiv** und Verhörzimmer für die 'Horcher' des Geheimsiegelbewahrers sowie angeblich bodenlose Kerker, unermessliche Reichtümer und finstere Geheimnisse. Die Kronbeamten leben außerhalb der Palastanlage, so dass früh morgens und spät abends ein Menschenstrom durch das Tor zieht, das streng von der Palastgarde ('Rotröcke' mit rotem Drachenemblem auf silbernem Kürass und Morion zu roten Wämsern und Mänteln) bewacht wird. Sie ist in den beiden **Wachstuben (4/5, B/C11)** einquartiert, die den mit schneeweißem Kies bedeckten Vorhof flankieren.
Auch dem **Marstall (6, B11)** kommt eine Bedeutung bei der Verteidigung der Anlage zu: Denn in den drei Kellergeschossen unter den großzügigen Stallungen werden Vorräte gelagert, die selbst für eine mehrmonatige Belagerung ausreichen. Einige Schritt unterhalb des Palasthofes liegt die **Kaserne der Arbalettieri (7, A11)**. Das Elite-Bataillon (Zeichen: goldenes Fallgatter auf schwarzen Wämsern und Rüstungen) stellt auch die Leibgarde des Fürsten. Stadtgespräch ist der **Verbotene Korridor**, den Fürst Ralman unter der Stadt errichten ließ: eine (wahrscheinlich auch magisch) geschützte Verbindung vom Palast zum Tempelberg, die irgendwo unter dem Marstall beginnt und ohne Abzweig im Gesegneten Kornspeicher endet. So kann der Herrscher Vinsalts die Stadt durchqueren und den Kronkonvent besuchen, ohne sich Gefahren in der Volksmenge aussetzen zu müssen. Die Arbalettieri bewachen die verborgenen Zugänge und patrouillieren im Korridor.
Die prächtigen **Rosengärten** des Palastes und die **Arangerie (8, C12)** werden von der Familie *Menderath* betreut, die das Amt des Gartenbewahrers als Erbwürde innehat und ein **Fachwerkhaus (9, B12)** an der Mauer bewohnt. Die von bequemen Alkoven gesäumte **Lange Treppe (10, D11)** und der **Pavillon (11, D12)** im eslamidischen Stil werden von den Palastbewohnern gerne für Stelldicheins und geheime Besprechungen genutzt. Der **Semaphor-Turm (12, E10)** übermittelt Nachrichten in Windeseile an das *Klapperturm-Kastell* im Hafenviertel.



Lakaienviertel und Basarwinkel

Auf halber Höhe des Palasthügels liegt das heruntergekommene *Lakaienviertel*, das früher einmal Bedienstete des Palastes beherbergte. Neben Wäschereien, Krämerläden und Kaschemmen wie der **Taverne *Ranzfrosch* (13, E11**, der Name ist Programm) und dem **Wirtshaus *Blutulme* (14, E10**, Bettlertreff) befindet sich hier in einem alten Lagerhaus die **Faustkampfhalle (15, E10)**, ein beliebter Treff der ärmeren Schichten. Hier erfüllt sich so mancher Traum vom Ruhm oder vom großen Geld, denn die Preisgelder und Wetteinsätze bewegen sich oftmals im Dukatenbereich.

Der *Basarwinkel* zwischen Lakaienviertel und Basartor ist der Rotlichtbezirk der Nordstadt. An den ungepflasterten Gässchen und Hinterhöfen stehen mehrere Freudenhäuser und weisen sich durch das *Sulvolicht* über dem Eingang aus, eine Laterne mit roten Glasscheiben oder Papierfenstern. Nach Einbruch der Dunkelheit lauern zudem Huren und Lustknaben am Straßenrand auf Kundschaft, die vom oder zum Hafenviertel unterwegs ist. Der Rahja-Tempel verdammt den gnadenlosen Kommerz und hat durchgesetzt, dass in der übrigen Nordstadt nur lizenzierte Kurtisanen ihrer Tätigkeit nachgehen dürfen. Im Basarwinkel jedoch wird keinem Trieb Einhalt geboten, wenn nur die Kasse stimmt – und Luden wie *Pagol 'die Ratte' Framhald* (*984, Bullenschädel, brutal, viele Goldzähne), der Besitzer des **Bordells *Freundliche Einkehr* (16, F10)**, kontrollieren das Gewerbe. **Oswins Kreutherstube & Arzneyverkauf (17, F10)** veräußert unter der Ladentheke Mandragora (um eine Fehlgeburt bei ungewollten Schwangerschaften herbeizuführen) und Samthauch (um die Welt zu vergessen) – gelegentlich auch an (maskierte) Personen aus besserem Hause.

Die Connetablia Criminalis Capitale

Der Comtessa Connetablen untersteht die älteste Kriminalbehörde Aventuriens, die sich (neben Duellvergehen und Desertionen) ausschließlich mit Kapitalverbrechen wie Mord, Brandstiftung, Brunnenvergiftung und Invokation befasst. 868 BF von Comto Protector Salman 'dem Blutigen' gegründet, gilt sie vielen Vinsaltern heute noch als Unterdrückungsinstrument der Krone. Die Connetablia setzt neueste Erkenntnisse der weltlichen und magischen Wissenschaften ein und kooperiert eng mit dem Anatomischen Institut. Ihre Zuständigkeit erstreckt sich formal nur auf den Großraum Vinsalt, doch werden Experten der Connetablia oft von der *Connetablia Vetera* (der für die Kronstraßen zuständigen, nicht so gut ausgerüsteten 'Schwestertruppe') und von Stadtgarden angefordert. Um Hochverrat kümmert sich in der Regel das Spitzelnetz des Comto Geheimsiegelbewahrers.

Die Connetablia hat knapp 100 Mitglieder, hauptsächlich Veteranen des Heeres, dazu einige studierte Advocaten, Gelehrte und Magier. Die meisten bekleiden den Rang eines *Konstablers* oder einer *Konstablerin*. Man erkennt sie gut an ihren schwarzen Ledermänteln mit dem hohen Meuchlerkragen (daher ihr Spitzname 'Ledernacken', siehe Bild rechts). Die *Assessoren* (Spezialisten im Innendienst) und *Inspectoren* (Ermittler im Außendienst) sind bereits in leitender Funktion tätig. Begehrt ist die Ernennung zum *Visitator* (freigestellter Ermittler), der auf eigene Faust Untersuchungen anstrengen darf und von der Kleiderordnung entbunden ist. Stets sind einige *Vinsalter Visitatoren* in Amtshilfe im Horasreich unterwegs. Der *Rittmeister* und der *Untersuchungsrichter* sind die beiden Stellvertreter des *Commandanten* der Connetablia – ein hochdotierter Verwaltungsposten, der vom Kronkonvent an eine gut beleumundete Person aus der Oberschicht vergeben wird. Man sagt der Einheit daher nach, dass sie beide Augen zudrückt, wenn der Täter ein angesehenes Mitglied der Gesellschaft ist.

Verwendung im Spiel: Als Auftraggeber wirbt die Connetablia Helden an, weil diese besondere Talente besitzen oder weil sich die Einheit nicht um den Fall kümmern kann (oder will). Die Ressourcen selbst dieser Einheit sind begrenzt, aber Vinsalt ist groß, und das Horasreich noch größer. Darüber hinaus erfüllt die Connetablia die Rolle der harten, staatstragenden Sonderpolizei, die Spieler-Helden auch leicht als Gegner begegnen kann.



Alborntsschenck

Zwischen Viehmarkt, Stadtmarkt und Palasttor haben sich Kronbeamte, Hoflieferanten, Offiziersfamilien und ähnlich wohlhabende Bürger niedergelassen. Treffpunkt des Viertels ist die **Altquell-Schänke (18, A9)**, ein luxuriöses Speiselokal mit Spezialitäten aus ganz Aventurien. Im separaten *Tabakkabinett* kann man in Ledersesseln Cigarren und Spirituosen verkosten, doch Zutritt erhält nur, wer vornehm auftritt und die monatliche Mitgliedsgebühr von 2 Dukaten bezahlen kann. Wie die gleichnamige Brauerei vor dem Bomeder Tor gehört das Lokal der reichen Familie *von Heydt*. Auch das laut Stadtklatsch von allerlei Honoratioren besuchte **Bordell *Schwanenflug* (19, B10)** hat nichts mit den unfeinen Häusern im Basarwinkel gemein.

Am *Alhonsoplatz* befindet sich in einem vierstöckigen Sandsteinbau das **Anatomische Institut (20, C10)**, die Magierakademie der Stadt. In der Eingangshalle verkündet neben in Alkohol eingelegten Exponaten anatomischer Abnormitäten eine goldene Bosparano-Inschrift das Motto der Schule: *Hic gaudet mors succurrere vitae* ("Hier ist der Ort, wo der Tod dem Leben freudig zur Hilfe eilt"). Hier werden nicht nur Heilmagier, sondern auch profane Ärzte ausgebildet. Die Leitung liegt bei der Magierin *Nita von den Adlern* (S. 133) und dem Mediziner *Harsen von Flarngau* (*967, kurz gewachsen, grauhaarig,



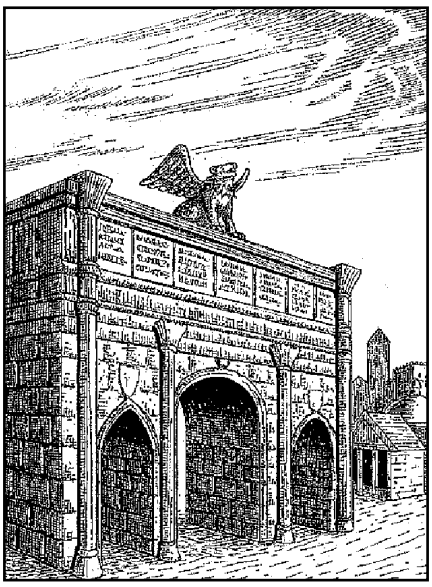
Pferdeschwanzträger, unkonventionelle Methoden, verschwiegen), ehedem Leibarzt der kaiserlichen Familie (für eine ausführliche Beschreibung der Akademie samt Abenteuerideen siehe **Hinter dem Thron 76ff.**). In Vinsalt wandert von Gesetzes wegen jeder Ermordete, bei dem Täter und Tathergang noch nicht feststehen, über die Seziertische des Instituts (Standespersonen nur mit Zustimmung der Familie oder auf Anordnung des Fürsten).

Daher bestehen beste Verbindungen vom Institut zur benachbarten **Connetablia (21, B10)**. Der dreistöckige Bau wurde ursprünglich als Gästehaus für Gesandte errichtet und dient nun als Hauptquartier der *Connetablia Vetera* und vor allem der *Connetablia Criminalis Capitale* (siehe Kasten links). Zum rückwärtigen Hof hin stehen Küche, Fechtboden, Pferdestall und Wohnstuben für alleinstehende oder reisende Vinsalter Visitatoren zur Verfügung.

Die **Schule der Hohen Tanzkunst (22, D9)** gilt als Vorreiterin des höfischen Tanzes, und die hier ausgebildeten Tanzmeister haben wenig Schwierigkeiten, eine gute Stellung im In- oder Ausland zu finden. Dementsprechend streng ist die Auswahl der Schüler – die Tavernen (und Bordelle) Vinsalts sind reich an gescheiterten Talenten, die hier oder in der Oper keine Aufnahme gefunden haben. Im nahen **Ballhaus (23, D10)** schwingt man dagegen nicht das Tanzbein, sondern einen Schläger – der schmucke Sandsteinbau ist der älteste von zwei Dutzend Federballplätzen für das junge Edelblut der Stadt.

Altstadt

Westlich des *Thalionmel-Bogens* erstreckt sich die *Altstadt* bis zum Tempelberg sowie dem Grangorer Tor im Norden und dem Efferdplatz im Süden. Schmucke Palazzi aus der Gründerzeit Vinsalts säumen die *Ratsherrenparade* und die *König-Khadan-Parade*. Letztere führt mitten unter dem **Triumphbogen (24, C8)** hindurch, den die Garether nach dem Fall Bosparans errichteten. Der dreitorige Bau aus schwarzem Granit trägt Friese, die die Zweite Dämonenschlacht, den siegreichen Einzug Rauls von Gareth ins Liebliche Feld, das Ende der Hela und ähnlich schmerzliche Szenen darstellen. Das ungeliebte, langsam verfallende und mit patriotischen Parolen beschmierte Bauwerk gilt in doppeltem Sinn als 'Schandfleck' der Stadt, und die Zahl derer, die es einfach abreißen wollen, wächst von Jahr zu Jahr. **208C**



Im Herzen der Altstadt liegt der *Rathausplatz* vor dem vierstöckigen **Magistratsbau (25, D7)**, in dem Provost, Consuln und Magistrate die täglich anfallenden Probleme einer so großen Stadt bewältigen. Hier geht es zu wie in einem Bienenstock, insbesondere am Rohalstag, wenn Präsidium und Gildenrat zusammentreten. Außerdem sind hier das Stadtarchiv, die Verwaltung der Nordstadt und einer der städtischen Halsgerichtshöfe untergebracht. Provost *Deredan Bergenoor* (*1003, blond, buschige Brauen, Bäuchlein, Studium der Illusionsmagie in Grangor, pragmatisch), der Fürst Ralman bereits im Krieg zu Diensten war, bemüht sich aufrichtig, die Angelegenheiten im Sinne seines Herrn zu regeln. Doch ist Deredan selbst Vinsalter genug, um Absprachen mit den Gründergeschlechtern zu schätzen.

Ebenfalls am Rathausplatz liegen das gediegene **Wirtshaus *Ratskeller* (26, D8)** und der Kasernenhof der **Altstadtpräfektur (27, D8)** mit den Quartieren der 'Greifer', der Remise der Brandwehr, dem Handgerichtshof und dem Stadtgefängnis in der Nordostecke. Die Zellentrakte sind säuberlich getrennt nach Edelleuten, Schuldnern, Aufrührern, Landesfremden und gewöhnlichen Kriminellen.

Hinter dem Magistratsbau erhebt sich der 35 Schritt hohe Turm der **Vinsalter Uhr (28, C7)**, deren Triebwerk noch für Unsummen aus dem Güldenland erworben wurde und hernach als Vorlage für die vielen Zeitmesser diente, die heute andere Orte zieren. (Zur Geschichte der Uhr und ihren Geheimnissen siehe den Roman **Satinavs Auge**.)

Die Zeit gut im Blick hat man im Altstädter **Travia-Tempel (29, C7)** und in der **Herberge *Gesegneter Herd* (30, C6)**, die beide von Mitgliedern der Familie *Hugedeel* geleitet werden. Die solide Herberge ist für die Büttel tabu, so lange sich die Gäste unauffällig verhalten, und daher ein beliebter Treffpunkt für Agenten und Verschwörer, während der Tempel eher einem Fremdenasyl als einem Bethaus gleicht.

Die bedeutendsten Bauten am *Theaterplatz* sind jedoch die **Vinsalter Oper (31, B/C7)** und die dazugehörende **Freilichtbühne (32, C7)**, beide im Besitz der General-Intendantin *Reshemin Jaraldo* (*992, schwarzer Kurzhaarschnitt, energisch, jovial gegenüber 'ihren' Künstlern, aber geschäftstüchtig). Die Ausstattung der Oper mit einer mechanisch beweglichen Bühnenkonstruktion und Dutzenden Spiegeln, über die ein Theatermagier ungesehen die Szenen in atmosphärisches Licht taucht, hat ein Vermögen verschlungen, doch ist das Geld gut angelegt. Denn das älteste Opernhaus des Kontinents ist während der *Opernfestspiele* im Hesinde notorisch ausverkauft, während die Freilichtbühne ihre jährliche Blüte im Monat Rondra erlebt, wenn zur *Großen Dramenschau* Theatertruppen aus ganz Aventurien anreisen. Die steile Tribüne bietet mehr als 1.000 Zuschauern Platz und verleiht dem Theater eine ausgezeichnete Akustik. Das Vinsalter Publikum ist für seine Zügellosigkeit bekannt, sowohl minutenlange Beifallsstürme als auch handgreifliche Mitwirkung oder Obstregen werden des Öfteren beobachtet. Im zweistöckigen Innenraum der **Taverne *Libretto* (33, C7/8)** findet jeden Abend ein Sängerwettstreit statt, und angehende Opernkünstler versuchen hier, das Ohr und Auge von Gönnern zu erringen. Da auch das wirkliche Leben der Bühnenhelden mit hitzigen Duellen und Affären gewürzt ist, geht es nach den Aufführungen hier hoch her.

Die für knapp 1.000 Zuschauer ausgelegte **Arena (34, B8)** stellt zusätzlichen Raum für burleske Theateraufführungen, Hunderennen und akrobatische Darbietungen zur Verfügung, etwaige Schaukämpfe verlaufen jedoch ohne Blutvergießen. Die *Geschmeidemesse* im Ingerimm findet ebenfalls in diesen Mauern statt, ebenso außerordentliche Versammlungen des Edlenhauses, wenn die Hallen auf dem Tempelberg nicht mehr ausreichen. In den umlaufenden **Arkaden** der Arena gibt es eine Vielzahl von Wein- und Wettstuben, denn die Vinsalter wetten auf alles, und sei es der Absturz eines Hochseilartisten.

Geschäftiges Zentrum der Altstadt sind die großen, zweistöckigen **Markthallen (35, B/C8)**, die ein bequemes Einkaufen selbst an Regentagen ermöglichen. Während sich zu ebener Erde die Fleischer, Bäcker, Konditoren und Gemüsehändler drängen, ist das Obergeschoss den Tuchhändlern, Buchverkäufern, Putzmachern und ähnlich gehobenen Gewerben vorbehalten. Auf einer Empore befindet sich das Marktgericht. Da nur alteingesessene Händler einen Platz in den Hallen besitzen, gelten diese als gutbürgerlicher Ort zum Sehen und Gesehenwerden. Der täglich von Sonnenaufgang bis Nachmittag draußen stattfindende **Stadtmarkt (B/C8)** ist dagegen in der Hand von weniger betuchten Krämern, meist aus den Vorstädten oder sogar aus fernen Landen. An fünf Tagen in der Woche herrscht auch auf dem **Viehmarkt (A9)** am Nordost-Tor buntes Treiben. Am Stadt- und Viehmarkt warten die Vertreter gleich dreier Droschkendienste (die jeweils einem anderen Patrizierhaus gehören) auf Kundschaft – und führen einen hemmungslosen Wettbewerb gegeneinander.

Westlich der Arena öffnet sich die **Baliiri-Wiese (B7/8)**, die als städtischer Festplatz dient und häufig ein Gauklerlager trägt, auf der aber auch hin und wieder noch ein Ritterturnier ausgefochten wird. An ihrem Rand steht der **Peraine-Tempel (36, A7)**, dem auch ein Siechenhaus angegliedert ist. Der **Firun-Tempel (37, A7)** richtet



sich vor allem an Jagdliebhaber, zu denen auch die Familie Firdayon gehört. Der Tempel unter dem Vorsitz der Halbelfe *Lemiral Wolkenflug* (*973, sehr lange Beine, aschblond, kristallblaue Augen, fromm, doch weltgewandt) besitzt mit dem *Therengarforst* nördlich der Stadt ein eigenes Jagdareal, und die im Nachbarhaus untergebrachte **Kaiserlich Vinsalter Hofjagdloge (38, A7)** gehört zu den exklusivsten Klubs der Metropole.

Entlang der Stadtmauer erstreckt sich der **Madamal-Park (A7/8)** mit dem gepflegten *Rahjahain*, dessen dichte Hecken schon so manchen Ehrenhändel dem Blick der Stadtgarde entzogen haben. Attraktion der Anlage ist der **Sternenturm (39, A7)**, auf dem in klaren Nächten ein Fernrohr aufgestellt wird, von dem aus Hesinde-Geweihte den Himmel betrachten. Hier werden für wenig Geld Horoskope erstellt (und für viel Geld kann man auch als Nichteingeweihter einmal einen Blick durch das Fernrohr werfen).

Der eigentliche **Hesinde-Tempel (40, E/F7)** befindet sich dagegen in der südlichen Altstadt inmitten der *Erleuchtung*, wie der geräumige Platz genannt wird. Der vierstöckige Bau prunkt nicht mit Gold und Marmor, sondern mit einer gut sortierten Bibliothek. Die Hochgeweihte *Arba von Silas* (*974, klein, stämmig, zerzauste braune Mähne, dicke Brille, traditionelles Wickelgewand) gilt als brillante Sternenkundlerin. Im östlichen der beiden Türme ist das *Kosmologische Kolleg* untergebracht, eine Schule für Astronomen, Philosophen und Mathematiker, der ein kleines Teleskop unter der Dachkuppel zur Verfügung steht. Wie der Apparat auf dem Sternenturm ist auch dieses nur ein kleines Abbild des großen Sternenfernrohrs in den Goldfelsen, das ebenfalls vom Vinsalter Tempel betreut wird (siehe S. 149, **218A**).

Ebenfalls an der *Erleuchtung* steht die **Academia Horasiana (41, E7)**, die 1020 BF vom damaligen Erzwissensbewahrer *Abelmir von Marvinko* als Gegengewicht zur Universalschule in Methumis gegründet wurde. Der Provisor der Akademie und ein Dutzend *Unsterbliche*, wie die meist greisen Gransignori der Wissenschaften und Künste genannt werden, wachen über die Reinheit der horathischen Sprache und unterweisen die Scholaren in Rhetorik, Poesie, Geschichte, Morallehre und Linguistik. Daneben arbeitet die Akademie an einer Enzyklopädie des aventurischen Wissens, eine gigantische Aufgabe, deren Abschluss mit Spannung erwartet wird.

Horasgärten

Nördlich des Tempelberges und westlich der Altstadt finden sich die Palazzi einiger Patrizierfamilien und die Wohnhäuser besser gestellter Handwerker, Kaufleute und Magister. Die quer durch das gutbürgerliche Viertel laufende *Bannerstraße* empfängt den Reisenden, der durch das Westtor in die Stadt gelangt, mit prächtigen Hausfassaden und knatternden Bannern. Eine der stuckverzierten Fronten gehört zur dreistöckigen **Villa Weißblatt (42, A4)**, vormals ständige Gesandtschaft des Mittelreichs, nun Privatanwesen der Dame *Arela Weißblatt* (S. 133).

Der blaue, gelb dekorierte **Palazzo Mhanadi (43, B/C 6)** sticht aus der Häuserzeile heraus. Hier umgibt sich der Gewürzhändler *Chadim ben Charef* (*970, füllig, kahler Schädel, kleine schwarze Augen, scharfer Verstand, einst ein Meister mit dem Tuzakmesser) mit tulamidischem Gepränge. Der ehemalige Söldner gilt als erste Anlaufstelle für gut situierte Tulamiden in der Stadt.

Der kleine, aber protzige **Horas-Tempel (44, B5)**, 979 BF von überzeugten Anhängern des Reichsgründers gestiftet, wird von einem Komtur des Ordens vom Heiligen Blute geleitet. Das Gotteshaus gilt als Hort fanatischen Horas-Glaubens und Treffpunkt ketzerischer Splittergruppen, die den fremdländischen Nachbarn des Tempels übel gesonnen sind. **211B**

Im hinterletzten Winkel der Horasgärten im Schatten des Tempelbergs liegt die geheimnisvolle **Xeledon-Schule (45, C2)**. Das schmucke Anwesen mit der hohen Mauer und dem dreistöckigen, weiß gestrichenen Haupthaus fällt inmitten der benachbarten Palazzi kaum auf, und nur wer weiß, wonach er suchen muss, wird eingelassen. **217A**



Der Tempelberg

Am Theaterplatz beginnt gleich hinter dem Travia-Tempel der Aufweg zum *Tempelberg*, der sich 20 Schritt über das Umland erhebt. Um die eigentlichen Tempelanlagen zieht sich der *Praiosgang*, ein Ring von Villen, Ämtern und Devotionalienläden. Im **Prokuratorenpalast (46, D6)** befindet sich die Kanzlei des Horasreichs, geleitet vom Comto Großsiegelbewahrer. Die wichtigeren der zwei Dutzend Kronsekretäre der Kanzlei bewohnen eigene **Amtsvillen** am Praiosgang, in denen auch ihre Empfangs- und Schreibstuben liegen.

Der äußere Tempelbezirk ist von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben. Das *Äußere Tor* wird zwar nur in Notzeiten verschlossen, jedoch stets von zwei Ardariten und zwei weiteren Tempelgardisten bewacht. Dahinter führt der *Prozessionsweg* zwischen dem großen **Tempel des Ingerimm (47, D5)** und der altehrwürdigen **Halle der Herrin Rondra (48, D5)** hindurch. Der Rondra-Tempel steht im Horasreich nur Arivor und Neetha nach. Die Geweihten unter Führung von *Somena Talligon* (*981, stämmig, kurze graue Haare, dunkle Augen, lebenserfahren, natürliche Autorität) sind besonders stolz auf ihre mit allerlei Gerät ausgestattete **Fechthalle (49, C5)**, in der immer wieder berühmte Fechtmeister für einige Monate ihr Quartier aufschlagen und unterrichten.

Vor allem Soldaten besuchen das **Grabmal des gefallenen Marschalls (50, D5)**, eine vom Fürstenhaus gestiftete Marmorkapelle, die den Prunk-Sarkophag des Marschalls *Folnor Sirensteen von Irendor* birgt. Er bezwang 1029 BF die Almadaner und fiel dabei, und die Standarte der damals ausgelöschten Puniner Rabenschnäbler schmückt sein Grab. Viele Veteranen (und manch junger Krieger) schwören hier Eide 'beim Grab des Großen Folnor' – selbst der Comto Protector. Die Wohnhäuser im äußeren Hof sind begehrt bei Prälaten, Delegaten und hohen Beamten, doch befinden sich hier auch Tempelgärten, ein Veteranenwohnheim der Rondra-Kirche und die **Krypta (51, E2)** des



Tempelbergs. Das Haus der **Loge St. Geron (52, E4)** bietet exzellente Küche und einen großen Weinkeller. Ableger in anderen Städten waren weniger erfolgreich, so dass sich die Loge heute wieder auf Vinsalt beschränkt.

Einziger Durchgang in der fünf Schritt hohen inneren Mauer ist das *Tor der Sonne*, und wenn es morgens geöffnet wird, fallen die ersten Strahlen des Praiosgestirns geradewegs auf das goldglänzende Hauptportal des **Tempels des Gerechten Gottes (53, D3)**. Bei Sonnenuntergang wird das Tor zum *Praioshof* verschlossen und allenfalls für die Geweihten und ihre Bediensteten aufgesperrt (was vor allem die Studiosi der Rechtsschule immer wieder zu halsbrecherischen Kletterpartien animiert). Der Praios-Tempel aus weißem Eternenmarmor ist das größte und prächtigste Bethaus der Metropole. Im Stile der Rohalszeit wird der Sonnengott nicht als Fürst dargestellt, sondern als weiser Richter und gütiger Vater, der über die Menschenkinder wacht.

Im Südflügel ist die *Sala Pax Alverana* untergebracht, der Saal des Alveranischen Friedens, in dem der Kassationshof des Reichs Berufungen aus allen Landesteilen verhandelt. Ein Stockwerk höher (und damit näher an Praios) liegt die *Eiserne Kammer* für das Hoch- und Schwurgericht des Horasreichs. Richter und Angeklagte sitzen auf Stühlen aus blankem Metall, um bei Verdacht auf Hochverrat oder Aufruhr die harte Wahrheit ans Licht zu bringen.

Im Norden schließt sich an den Tempel das **Große Dormitorium (54, C3/4)** an, eine kalte und abweisende Unterkunft für etwa 150 Priester, Tempelgardisten, Diener, Magister und Rechtsstudenten. Der Wahrer der Ordnung *Staryun Loriano* (S. 133) residiert weitaus komfortabler im **Palazzo Custodiale (55, C/D 4**), der von der hellroten Fassade bis zu den Fresken und Möbeln im Inneren vom Kunstverstand des Hausherrn zeugt.

In der **Konventshalle (56, D4)** tagt der Kronkonvent: in der großen Haupthalle das Haus der Edlen und im Südflügel (mit separatem Eingangsportal) das Haus der Fürsten. Mehrere Hundert Würdenträger und Delegaten versammeln sich in den holzgetäfelten Sälen zu den meist wöchentlich stattfindenden Sitzungen. Deshalb ist das Gebäude oft von Bittstellern umlagert, die jedem ihre Petitionen entgegenrecken, der von den weiß berobten Türwächtern eingelassen wird.

Für die **Rechtsschule zu Vinsalt (57, E4)** liegt die Macht also sprichwörtlich in greifbarer Nähe. Die unter dem Schutz der Praios-Priesterschaft stehende Akademie bildet 60 Studiosi in der Jurisprudenz aus – und da der Lehrkörper zugleich den Handgerichtshof für den Westteil der Stadt bildet, kommt die praktische Demonstration nicht zu kurz.

Der **Gesegnete Kornspeicher (58, D3)** schließlich ist eine stumpfe Pyramide aus grauem Granit, aus dem die ganze Nordstadt einen Monat lang mit Korn versorgt werden kann. Aus diesem Speicher werden die Armenspeisungen in Notzeiten bestritten und jedes Jahr die alten Bestände zu Schleuderpreisen an Bedürftige verkauft – was oftmals Anlass für Betrug und böses Blut gibt. Eine Abteilung der Arbalettieri bewacht die Pyramide und den geheimen Eingang zum **Korridor** (siehe S. 125).

Yaquirpark

Südlich des Tempelberges und westlich des Hafens liegt, abgeschieden vom Trubel der Stadt, die teuerste Wohngegend Vinsalts. An der Westmauer steht das **Casino der Aves-Freunde (59, H1)**, der wohl berühmtesten weltlichen Ehrengemeinschaft Aventuriens (siehe Kasten rechts). Von hier kann man auf der *Avesstraße* an mehreren Palazzi und exklusiven Geschäften vorbei flanieren. Dazu gehört das palastähnliche **Hotel *Alt-Bosparan* (60, H2)**, die teuerste Adresse der Stadt. Die Besitzerin *Polyana dil Cordori* (*974, schlank, schwarzhaarig, gut erhaltene Schönheit, energisch) hat als Oberhaupt einer Casa Fondari wenig Muße, aber um so mehr Geld, um sich ihren Leidenschaften zu widmen: dem Sammeln von Amuletten und alten Schriften, die im *Antikensaal* ihrer Villa im 'echten' Alt-Bosparan **(76, O8)** aufbewahrt werden (siehe auch **Hinter dem Thron 100**).

Etwas versteckt liegt die **Villa Bellavista (61, G2)** des Magiers *Engerd Adlim* (*965, erscheint drei Jahrzehnte jünger, blonde Frisur alla aureliana, athletischer Körper, luxusliebend), der sich vom *Anatomischen Institut* und der reinen Wissenschaft verabschiedet hat und nun als Leibarzt der Reichen und Schönen ein Vermögen verdient. Spezialitäten von Maestro Adlim sind die Beseitigung von Narben und Altersfolgen sowie das Kurieren von Suchtkrankheiten – die Patientenliste wird besser gehütet als manches Staatsgeheimnis.

Inmitten des *Rahjaparks* liegt der **Tempel der Heiteren Göttin (62, H3)**, ein Ort, der dem Belhankaner Ideal der Erhöhung des Geistes durch die Freuden des Leibes folgt. *Die Vindt*, eine breite, von bosparanischen Säulenresten gesäumte Straße, führt von hier bis zum *Efferdplatz*. An der Vindt liegen einige Handelshäuser wie das liebfeldische **Hauptkontor des Hauses Stoerrebrandt (63, F4)** und das einheimische **Bankhaus Bergenoor (64, F4)** sowie der 'offene' **Tempel des Phex (65, G4)**, der sich im Unterschied zum 'heimlichen' Tempel in Alt-Bosparan vor allem an Kaufleute richtet und den Fernhändlern als Börsenhaus dient.

Im Norden des *Efferdplatzes* ist in einem kleinen Bürgerhaus der **Tempel der Tsa (66, F5)** untergebracht, der durch seinen großen Simia-Schrein und das erstaunlich gute Verhältnis zur Anatomischen Akademie besticht. Diesem gegenüber und damit in direkter Nähe des Hafentores liegt der trutzige **Tempel des Efferd (67, G5)**. Der Teich im *Efferdpark* wird aus dem größten **Wasserturm** der Stadt gespeist.

Die Gemeinschaft der Freunde des Aves

796 BF als *Aventurisches Casino für dem Aves gefällige Edelleute* von König Dettmar Firdayon gestiftet, der damit die Begeisterung der Liebfelder für Seefahrt und Entdeckungen nährte, entwickelten sich die *Aves-Freunde* alsbald zu einer 'Ruhmeshalle der lebenden Helden'. Denn die Kriterien für eine Aufnahme sind streng: Voraussetzung ist entweder das einstimmige Votum aller Mitglieder (was selten zustande kommt) oder das Absolvieren einer vom Vorsitzenden gestellten Prüfungsaufgabe, deren Ergebnis mindestens die Hälfte der Mitglieder als ehrenvollen Beitrag zur Erkundung Deres anerkennt.

Unter den derzeit sechs Dutzend Aves-Freunden befinden sich Persönlichkeiten wie der Kapitän *Siberius Bramstetter* und die Magierin *Raskaja Ingirsdottir Arivorer* (zwei Überlebende der *Lamea*-Expedition), die Limbus-Reisenden *Kiamu Vennerim* und *Aleya Ambareth*, die Saurologen *Rakorium Muntagonus* und *Hilbert von Puspereiken*, der Bergsteiger (und Magier) *Thomeg Atherion* und der Polarforscher *Lares Bramstetter*, die in ihrer Jugend abenteuerlustigen Herzöge *Cusimo Garlischgrötz* und *Jucho von Dallenthin*, *Ruban der Rieslandfahrer* und *Guidobaldo Quintone* (der Erfinder der Längengradbestimmung) sowie der hesindegeweihte Völkerkundler *Selphyr Sunderglast*. Den Vorsitz führt der legendäre Weltenbummler *Kara ben Yngerymm* (*971, kurzes graues Haar, sonnengebräunt, viele kleine Narben, sehnig, tatkräftig; **Katakomben 161**), seine Stellvertreter sind Großadmiral a.D. *Gilmon Quent* (Schriftführer; **Efferd 164**) und *Comto Ascanio Numataupo* (Schatzmeister; S. 163).

Die hohen, mit Eichenholz getäfelten Räume des Casinos in Vinsalt sind mit präparierten Tierköpfen, exotischen Waffen und Schamanenmasken dekoriert. In der Eingangshalle grüßt ein ausgestopfter Säbelzahntiger neben einem Leviathan-Skelett, während die Mitglieder auf den weinrot bezogenen Lehnstühlen im *Sukkuvelani-Saal* bei Tabak, Spirituosen und Konfekt den Vorträgen gerade heimgekehrter Kollegen lauschen. Ihre Erkenntnisse bereichern die *Bastan-Munter-Bibliothek*, einen Hort voller Reiseberichte und Schatzkarten. Auf der großen Wandkarte im *Boltanzimmer* markieren Lakaien mit Fähnchen die letztgemeldeten Aufenthaltsorte aller Mitglieder – hier nimmt manches Abenteuer als Ergebnis einer tollkühnen Wette oder jahrelangen Fehde seinen Anfang.



Hafenviertel

Das geschäftige *Hafenviertel* erstreckt sich zwischen den eigentlichen Stadtmauern und dem Yaquir. Außerhalb der Stadtbefestigung liegt die **Kettenfähre (68, I2)**, die von Sonnenaufgang bis -untergang halbstündlich zu den Schlägen der großen Uhr einmal hinüber, einmal herüber verkehrt. Die Fährleute der Familie *Kalwer*, die das Gewerbe bereits seit Generationen gepachtet hat, verlangen pro Bein und pro Rad zwei Kreuzer für die Überfahrt. In der **Werft Marvallo (69, I2/3)** werden auch größte Flussschiffe repariert und auf Kiel gelegt.

Direkt daneben bildet das doppelte *Kusliker Tor* eine eindrucksvolle Grenze zwischen Stadt und Umland, und das teure **Wirtshaus *Kusliker Tor* (70, H3)** auf der Innenseite ist der bevorzugte Treff der Großhändler und Kauffahrer. Wie bei vielen Nobelgaststätten Vinsalts gehören auch hier Grundstück, Anwesen und Schanklizenz einer Patrizierfamilie – in diesem Fall *Ardor Galfard* (*983, Halbglatze, prächtiger grauer Schnauzbart, dröhnendes Lachen, unerschütterlicher Optimist), dessen geschäftstüchtige Ahnen aus einem Gästehaus für ihre Kunden und Lieferanten einen eigenen Betrieb machten.

Allmorgendlich öffnen die kleinen Stände auf dem *Neuen Fischmarkt*, an denen die Fischer ihren Fang verkaufen. Abends und nachts hängen hier Hunderte Netze zum Trocknen und bilden einen gespenstischen Irrgarten, während die vielen kleinen Boote an den Anlegestegen dümpeln. Die Fischer selbst wohnen in bescheidenen Häuschen im *Fischereck*, der ungepflasterten Nordwestecke des Hafenviertels.

Um dahin zu gelangen, müssen sie das **Klapperturm-Kastell (71, H5)** passieren. Es ist das Hauptquartier des *Kaiserlichen Semaphorie-Regiments* und liegt am Knotenpunkt der Nachrichtenwege. Denn in Vinsalt treffen mehrere Botendienste zusammen: die *Beilunker Reiter* (vor dem Nordtor), die *Blauen Pfeile* (Alt-Bosparan), der *Pentagramm-Orden* (im Südosten) und der *Postendienst Pertakis* (ein Stück vor dem Kusliker Tor). Die Semaphorstation sitzt als einzige im Stadtkern und übernimmt auch die Rolle eines Verteilers, der Nachrichten gegen geringe Gebühr an andere Organisationen weiterleitet. Ständig sind daher Botenläufer und -reiter unterwegs.

Der *Hafen* wird von einer großen steinernen Mole zum Fluss hin abgegrenzt und bietet mehr als 20 großen Flussschiffen Platz. Dem freien Händler und Privatmann bietet sich die Möglichkeit, für geringe Gebühr seine Waren in einem der öffentlichen Speicher zu deponieren. Die größten Lagerhallen sind jedoch in Besitz der Handelshäuser **Kolenbrander (72, F7)**, **Weyringer (73, F8)** und **Galfard (74, F8)**. Auch Unternehmen wie die C:A:C: und die Nordlandbank besitzen Filialen im Hafenviertel.

Vor dem Freitor in die Altstadt steht die große Bierhalle **Ewiges Oxhoft (75, F8)**. Im Erdgeschoss zechen die ärmeren Trinker, während sich im ruhigen Keller Honoratioren zum Ferdoker, Altquell oder Weizengold einfinden. Nur wenige Schritt entfernt liegt der **Flachsmarkt** (**F7**, nur am Windtag, Erdtag und Markttag), auf dem Mehl, Salz, Obst und Gemüse, aber auch alchimistische Stoffe verkauft werden. Günstig gelegen und daher überteuert und bei Einheimischen unbeliebt ist der **Kuriositäten-Basar (G9/10)** zwischen *Basartor* und Brücke, auf dem täglich bis zum Abendläuten der Marktglocke Trödel, Tulamiden-, Kolonial- und Güldenlandwaren verkauft werden. Des Nachts jedoch hallen die Schritte eines Passanten einsam auf dem Pflaster wieder, und schon mancher ist zwischen den verschlossenen Marktständen überfallen worden.

Die mächtige steinerne **Bogenbrücke (von G10 nach I11**) über den Yaquir ist häufig verstopft, obwohl eine Maut von drei Kreuzern pro Bein und pro Rad zu entrichten ist. Am *St.-Gerons-Fest* (4. Efferd) ist die Brücke Schauplatz des 'Karrenziehens', eines beliebten Spektakels, bei dem zwei Mannschaften – eine aus der Nordstadt, eine aus Alt-Bosparan – mit Tauen an einem Wagen zerren und versuchen, ihn auf ihre Seite zu bringen.

Alt-Bosparan

Im ehemaligen Herzen der Metropole Bosparan findet sich kein intaktes Gebäude aus der Zeit des Alten Reichs, denn die wütenden Horden Rauls von Gareth haben bei der Eroberung der Kaiserstadt kaum einen Stein auf dem anderen gelassen. Zwischen geschwärzten Ruinen und traurigen Säulenresten leben heute die Armen und viel lichtscheues Gesindel. Tatsächlich dringt nachts nur wenig Kerzenschein aus schmalen Fensterschlitzen, und nur entlang der *Straße der Wiederkehr* und der *Akademiestraße* blaken Fackeln in gusseisernen Haltern, doch verblasst ihr Licht im Nebel, der vom Fluss aufsteigt, und im übel riechenden Dunst der nahen Sümpfe. Umso widersprüchlicher erscheinen die hell erleuchteten **Palazzi der Gründerfamilien (76, M9, N8/9, O8)**, die dem allgegenwärtigen Verfall trotzen. Die reichsten Geschlechter der Stadt haben ihre Anwesen über gut erhaltenen Gebäuden aus bosparanischer Zeit errichtet – teilweise in den Palästen ihrer eigenen Vorfahren und mit gut gesicherten Zugängen zur *Sotterranea* (siehe Kasten rechts).

An der Yaquirbrücke liegt das *Boronsfeld* mit dem **Tempel des Raben (77, J11)**, dem seit 1031 BF Bruder *Golgarion* (*979, hager, kahlköpfig, besonnen, verabscheut Gewalt) vorsteht. Die monumentale Basaltanlage ist in schlechtem Erhaltungszustand – was die unheimliche Stim-





mung an diesem Ort nur noch verstärkt. Auf dem Boronanger selbst finden sich nur einfache Gräber aus jüngerer Zeit. Der Großteil der Toten mehrerer Jahrtausende ruht in den gewaltigen Katakomben, die sich unter der Stadt erstrecken. Die Grüfte der Vinsalter Könige, der Case Fondari und der Akademieleiter liegen unterhalb des *Kaiserkopf* und sind nur unterirdisch durch den Tempel zu erreichen. **209B**

Dem Tempel gegenüber liegt die **Taverne *Heldenkeller* (78, J11)**, die jeden Abend die absonderlichsten Gestalten anzieht. Wirtin *Racalla Trimioc* (*982, aber noch recht ansehnlich, schwarzes Haar, gute Köchin, Magiedilettantin) zog einige Jahre selbst als Abenteurerin umher. Es gibt kaum einen Ort in Vinsalt, an dem mehr erlaubtes und unerlaubtes Wissen umgesetzt wird als hier, sofern die Bezahlung stimmt (mehr zu Tempel und Taverne im Abenteuer **Hinter dem Thron 70ff.**).

Geht man auf der *Straße der Wiederkehr* weiter gen Süden, erreicht man den **Tempel des Nandus (79, K10)**, der in den letzten Jahrzehnten zu einem der wichtigsten Bethäuser der Stadt aufgestiegen ist. Die Hochgeweihte *Rumina Dranesco von Bosparan* (*980, hoch gewachsen, schwarzhaarig, grüne Augen, nachdenklich, scharfzügig) ist als *Stimme des Meisters* nach außen hin die höchste Vertreterin des Nandus-Kultes, und in jedem ungeraden Jahr versammelt sich hier das Konzil der Kirche, bei dem bis zu 75 Geweihte zusammenkommen.

Das **Therbûnitenspital (80, K10)** dient sowohl der Krankenpflege als auch der Armenspeisung – eine in den südlichen Stadtteilen übermenschliche Aufgabe. Nur wenige Schritt auseinander liegen die **Redaktionshäuser des *Bosparan-Herolds* (81, C10) und des *Bosparanischen Blattes* (82, L9/10)**, der zwei Zeitungen und zugleich größten Auftragsdruckereien der Stadt. Der patriotisch-reißerische 'Herold' und das nüchtern-akribische 'Blatt' stehen in starker Konkurrenz, die auch auf die umliegenden Tavernen, Papiermühlen und Buchläden übergreift – 'Anschläge' (Zu-Plakatieren) und 'Dispute' (Raufereien) sind keine Seltenheit. Am Ende der *Schöpferstraße*, die auf dem besten Wege ist, sich zu einem Drucker- und Schreiberviertel zu entwickeln, erhebt sich unbeeindruckt vom Alltagsgeschehen der **Palazzo Ardismôr (83, M12)** über den Resten der alten Stadtmauer. Die wehrhafte Residenz aus düsterem Granit ist von einer Dornenhecke umgeben und zeichnet sich durch einen großen Pferdestall aus.

Im Zentrum Alt-Bosparans steht der Kutschhof der **Stellmacherei Yaquirblitz (84, M9)**. Hier werden in erster Linie kleine Reisekutschen und schnelle Renngefährte hergestellt. Das zweistöckige Gebäude dient als Werkstatt und als Unterkunft für die Meister und Arbeiter. Die Preise für Yaquirblitz-Kutschen sind angemessen, weswegen selten Auftragsknappheit besteht. Die Eigentümerfamilie *de Monesta* wohnt längst in der vornehmen Nordstadt und überlässt die Leitung des Betriebes dem jungen Meister *Dartan Kureon* (*1001, schwarzes Kraushaar, blaue Augen, fleißig, bescheiden), der Acht gibt, dass seine Arbeiter nicht ihren ganzen Lohn in den Amüsierbetrieben der Umgebung vergeuden. Insbesondere in der **Spielhölle *Silberbarren* (85, M8)**, im **Traumkeller *Rabenschwinge* (86, L7)** und im **Badehaus und Bordell *Silberspiegel* (87, O10)** kann man leicht ein Vermögen loswerden. (Das Bordell und die Rauschkrauthöhle werden in **Hinter dem Thron 97** beschrieben.)

In einer Seitengasse der *Straße der Wiederkehr* findet man die **Station der Blauen Pfeile (88, N9)**, eines ursprünglich aranischen Botendienstes, dessen Reiter sich gegen die zahlreichen Konkurrenten schwer tun und verzweifelte Missionen zu günstigen Preisen annehmen müssen.

In Sumpfnähe und damit mitten im Gassengewirr der zu Mietskasernen umgebauten Palastruinen stehen zwei weitere Tempel der Stadt: Das **Haus der heiligen Gastung (89, N6)**, in dem Travia-Geweihte und Badilakaner gemeinsam eine öffentliche Suppenküche und Obdachlosenunterkunft betreiben, und der **heimliche Phex-Tempel (90, O6)**, der im Keller eines ehemaligen Herrenhauses untergebracht ist. Hier betet man ungestört von Bütteln und Pfeffersäcken.

Die Handwerksbetriebe und Unterkünfte in der Nähe des **Alten Bosparaner Tors (91, Q8)**, das im antiken Stil restauriert wurde, sind ganz auf die Bedürfnisse der Fuhrleute und Fernhändler zugeschnitten: Wagner, Hufschmiede, Sattler und Küfer, dazu das große **Gasthaus *Arivorer Hof* (93, O8)** und der ebenfalls mit Gästezimmern ausgestattete **Fuhrhof (92, Q8)**, wo viele Rollkutscher aus dem Süden ihre Waren auf die Gefährte örtlicher Kaufleute umladen – ein guter Ort für Klatsch und Tratsch aus anderen Städten.

Westlich und östlich des Tors bewachen zwei Festungen die Südgrenze Alt-Bosparans: die **Kaserne der Vinsalter Windreiter (94, Q10)**, in der häufig nur eine Rumpfbesatzung auf die Rückkehr der Truppe wartet, und die **Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt (95, Q5)**, die älteste und angesehenste Kriegerschule des Landes – gegründet vom Theaterorden. Hier werden die Zöglinge zu weltbürgerlich gebildeten Edelleuten erzogen, die nicht nur das Schwert, sondern auch das Wort zu führen wissen.

Sotterranea – die Vinsalter Unterwelt

In den mehr als 2.000 Jahren seit der Gründung Bosparans wandelte sich das Stadtbild immerfort. Hügel wurden abgetragen oder aufgeschüttet, während die Ruinen aufgegebener Häuser als Fundamente für neue Gebäude dienten. Das Bodenniveau stieg um 5 bis 25 Schritt. So entstand nach und nach *Sotterranea*, die "Unterwelt", die Stadt unter der Stadt: ein Gewirr aus Kellern, Kanälen und Katakomben, verschütteten Gebäuden und geheimen Anlagen, natürlichen Höhlen und unterirdischen Seen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass sich unter einem Vinsalter Tempel eine Krypta befindet, die auf den Fundamenten einer älteren Kultstätte errichtet wurde, die wiederum durch Geheimgänge mit einem völlig verschütteten Patrizierhaus verbunden ist, dessen Wasserleitungen immer noch intakt sind und in einen noch tiefer gelegenen Abschnitt führen.

Eine genaue Beschreibung der Sotterranea samt Zugängen und Karte finden Sie im Abenteuer **Hinter dem Thron**, eine Zusammenfassung in **Katakomben und Kavernen**. **203A, 205B, 208F, 222A**

Suburbia

Westlich von Alt-Bosparan erstreckt sich über mehr als eine Rechtmeile der *Sumpf*, ein Gewirr aus Altarmen, Tümpeln und Morast, wo einst der Hafen der alten Kaiserstadt war. Stechfliegen und Ratten beherrschen das Areal, in das sich nur die Verzweifelte, Verbrecher und Schatzsucher verirren.

Die östlichste Insel weist die **Spelunke *Letzte Zuflucht* (96, C5)** auf, in der allabendlich 1.000 Jahre Kerkerhaft am Tresen versammelt sind. Die Besitzer der nahen **Abdeckerei (97, M4/5)** wurden während des Thronfolgekrieges als kaltblütige Mörder entlarvt, die neben Pferdekadavern unzählige Menschenleichen im Sumpf verschwinden ließen. Das leer stehende Gebäude ist seitdem ein unheimlicher Ort.

Auf einer größeren Insel liegt das **Immanstadion (98, P1)**, in dem die Mannschaften der verschiedenen Viertel in wöchentlichen Spielen gegeneinander antreten. Die kampfstärksten (und an Anhängern und Gönnern reichsten) Verbände sind die 'Vinsalter Drachen' (aus der Altstadt) und die 'Fäuste von Bosparan' (Alt-Bosparan).

Die *Fährinsel* am Südufer des Yaquir ist über die *Alte Kusliker Straße* und die **Fährstation (68, K1)** gut angebunden. Davon profitieren das verschwiegene **Gasthaus *Alter Hafen* (99, K1)** und der stilvolle **Spielsalon *Rad und Becher* (100, K1)**, der einer Dreimastkarracke nachempfunden wurde.

Sowohl das Immanstadion als auch die Fährinsel sehen regeren Betrieb, seit ab 1010 BF das *Neue Quartier* westlich des Sumpfes über den Resten der bosparanischen Vorstadt errichtet wurde: mit dem Reißbrett gezogene Straßen, ein Meer von Arbeiterwohnungen und darin einige große Manufakturbetriebe. Der an vielen Tagen aus Westen wehende Beleman hält die Ausdünstungen des Sumpfs fern. So



soll nach der Vision einiger Architekten, wenn dereinst die Moraste trocken gelegt sind, ganz Suburbia aussehen – eine vorbildlich geordnete, saubere Version von Nandricon und Alt-Bosparan.
Die Tuchwebereien, Spinnereien, Textildruckereien, Nähnadel- und Tapisseriemanufakturen beschäftigen die meisten Bewohner Suburbias: Wer nicht in den großen Produktionsstätten schuftet, stellt in Heimarbeit Halbzeug für die Weiterverarbeitung her. In der großen **Tanzhalle (I)** entspannt man sich des Abends bei Wein und Musik, hier werden die meisten Ehen angebahnt. Ausschreitungen sind selten, denn nur einen Häuserblock weiter liegt die **Suburbane Präfektur (J)** der Stadtgarde. Ein zwar mit weiten Gärten ruhig angelegter, aber dennoch beklemmender Ort ist das städtische **Irrenhaus (K)**, das nur gelegentlich von Angehörigen und Gelehrten besucht wird. Lichtblicke sind die **Tulpe (L)** und das **Atrium (M)**, zwei neue Theater, die direkt am Yaquirufer errichtet wurden und miteinander und den etablierten Häusern in der Nordstadt in Konkurrenz stehen.

Kaiserskopf, Lameal und Orsinshügel

Im Osten wird Alt-Bosparan von drei steilen Hügeln überragt, die einst das Zentrum bosparanischer Macht bildeten. Auf dem *Kaiserskopf* neben dem Boron-Tempel erhob sich der prächtige Palast der Horaskaiser, dessen Ruinen von dornenreichem Gehölz überwuchert sind. Der Hügel gilt als von den Göttern verlassen und wird gemieden. **204A**
Auf dem *Lameal* südöstlich davon wurde das **Haupthaus des Pentagramm-Ordens (N)** genau über der Magierakademie Bosparans errichtet. Der hauptsächlich für die Graue Gilde tätige Botendienst ist berühmt für seine magisch verschlüsselten oder dschinnenhaft schnell überbrachten Nachrichten, doch sind die Preise entsprechend (**WdZ 264**; **208C, 223A**).
In der Ebene zwischen Alt-Bosparan und den beiden Hügeln hat man im letzten Jahrzehnt mit großem Aufwand das alte **Stadion des Belen-Horas (O)** ausgegraben. Die restaurierten Ränge bieten bereits 20.000 Besuchern Platz, umfassen jedoch nicht einmal die halbe Bahn. Wöchentlich finden hier Pferde- und Wagenrennen statt, zu denen halb Vinsalt pilgert und ein Vermögen in den Wettstuben umsetzt. Ein Anteil wandert in die Kasse der *Loge St. Leomar*, die das Stadion betreibt und ihren handverlesenen Mitgliedern eigene Balkone links und rechts der Fürstentribüne zur Verfügung stellt.
Der *Orsinshügel* schließlich wird durch den tief eingeschnittenen Lauf des *Bosperbachs* vom Kaiserskopf getrennt. Wo sich früher das Villenviertel der kaiserlichen Ratgeber befand, stehen heute Wälder und einige Wohnhäuser, beliebt bei den Vorarbeitern aus dem nördlich gelegenen Nandricon.

Nandricon

Nur über eine Fähre an der kleinen Insel *Dettmarsruh* vorbei mit der eigentlichen Stadt verbunden, ist *Nandricon* eine Welt für sich – das Vinsalt, das Fremde für gewöhnlich nicht zu sehen bekommen. Hier finden sich Eisenhütten, Schmieden und Drahtziehereien, eine Weberei, mehrere Steingutmanufakturen und Alchimistenküchen, eine Schuhmanufaktur und eine Glashütte (für grünes Flaschenglas) sowie vor allem Lohgerbereien und Färbereien. Dampf und Rauch verdunkeln die Sonne, der Geruch von Kohle, Beize und Schweiß ist allgegenwärtig. Die Mietskasernen der Arbeiter sind kärglicher und die Tätigkeiten härter als in Suburbia und Angroschima, doch einige Tausend erdulden die Bedingungen, um überhaupt ein Auskommen zu haben. Auch ehemalige Bauernrebellen und entflohene Sträflinge versuchen hier einen Neuanfang.
Der kleine **Tsa-Tempel (P)** wirkt verloren inmitten der Gewerke. Leben kommt nur am Ufer des Yaquir auf, der Lebensader des Viertels: Das Wasser treibt zahlreiche Zahnräder an, und der Fluss dient als Transportweg für Rohstoffe und Erzeugnisse. Hier liegt die **Nandus-Kapelle (Q)** der Meister und Manufaktureigner neben der festungsgleich bewachten **Kaiserlichen Münze (R)** und dem ***Golddukaten* (S)**, der einzigen anständigen Herberge des Viertels. Die **Taverne *Drei Heller* (T)** ist dagegen ein billiges Bordell, das bereits im Namen den Preis für ein kurzes Vergnügen mit dem Schankpersonal angibt.

Haldurias

Südlich des Alten Bosparaner Tores erstrecken sich über mehrere Rechtmeilen Gutshöfe und Bauernschaften. Gelegentlich stößt ein Landwirt beim Pflügen auf alte Fundamente, doch meist geht das Leben einen ruhigen Gang. Auch das weitere Umland ist übersät mit Landgütern, Wehrdörfern, Garnisonshöfen, Burgen und Lustschlössern, die häufig Vinsalter Patriziern gehören. Auf dem Weg zur Burg **Centano** der Familie *Geremoni* kommt man an den Ruinen des **Nasuleums** vorbei, einem riesigen Prachtgrab, das Nasul-Horas 743 v.BF für seine Gemahlin an der Straße nach Süden errichten ließ.

Vinsalt im Spiel

Licht und Schatten liegen in Vinsalt besonders nah beieinander: Hier erheben sich die Paläste der reichsten Bürger nicht im Stadtkern, sondern in einem der ärmlichsten Viertel. Strahlende Metropole und Sammelpunkt tragischer Schicksale, Stätte uralter Ruinen und Geburtsort neuer Wissenschaften, Vinsalt vereint viele Gegensätze auf sich, mit denen Sie spielen können. Die Machtkämpfe der Patrizier (und der Verbrecherbanden) sind gnadenloser und grausamer als in vielen anderen Städten des Lieblichen Feldes, und die alles andere als machtlose Obrigkeit zwingt die Akteure zu besonderer Heimtücke, um ihre Vergehen zu vertuschen. Als Inspirationshilfen empfehlen wir die Filme *From Hell*, *Vidocq* und *Frankenstein*, aber auch *Oliver Twist* und die Comic-Serie *Der Skorpion*.

Persönlichkeiten Vinsalts

Hinweis: *Ralman von Firdayon-Bethana*, der Fürst von Vinsalt und Comto Protector, sowie die höchsten Amtsträger der Krone werden auf S. 80f. beschrieben.

Arvedua von Radoleth, Erste Consulin Vinsalts, Baronin von Radoleth

Die ehemalige Kronsekretärin für das Wehrwesen fiel 1012 BF in Ungnade, weil sie während einer Krankheit der Kaiserin einen unerwünschten Frieden im Südmeer aushandelte. Arvedua (*983, schlank, ergrauende blonde Pagenfrisur, sinnliches Mündchen, raffiniert, wortgewandt) wurde auf die Zyklopeninseln verbannt (im offiziellen Wortlaut des Hofes: "mit der Inselherrschaft Dubar belehnt"). Die hübsche junge Adlige, die eine steile Karriere vor sich wähnte, fand sich unvermittelt auf einem einsamen Vulkaneiland wieder und kam dort zur Besinnung. Gereift und entschlossen kehrte sie nach dem Tod Amenes zurück und trat das Erbe ihres Vaters an. Dass dieser angeblich von Dienern des Namenlosen ermordet wurde, lässt ihr keine Ruhe. Arvedua hat hohe Belohnungen für alle Hinweise ausgesetzt, die zu den Anhängern des Dreizehnten führen. **221A**

Comto Salman de Myrantis, Vizegraf von Vallusa, Herr von Hordal

Auf den Patrizierfesten Vinsalts ist derzeit ein Gast besonders gern gesehen: Comto Salman de Myrantis, ein gut aussehender und galanter Edelmann, der sein Glück in den Kolonien gemacht hat. Salman (alterslos, 1,83 Schritt, schwarzes Haar, blaue Augen, eines davon ein kunstvolles Glasauge) tauchte eines Tages im Rahja 1026 BF in der Metropole auf, mit einem bornländischen Grafenrang (der zu



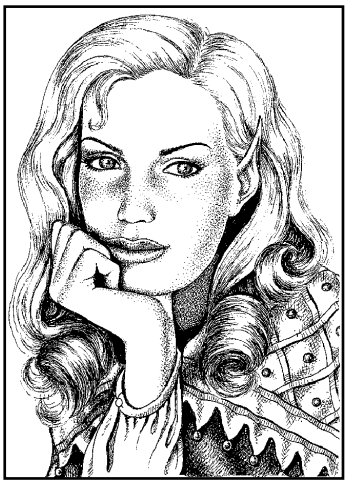


wenig berechtigt, aber gehörig Eindruck schindet) sowie genügend Gold, um sich einen Palast in Alt-Bosparan und den Landsitz Hordal südlich der Stadt zu kaufen. Über den Comto kursieren viele phantastische Gerüchte (die er selbst nährt): Er sei ein Meister der Alchemie und habe entweder den Stein der Weisen oder den Hort des Drachen Vitrador entdeckt; er habe eintausend Orte bereist und ebenso viele Liebschaften genossen; er könne die Zukunft vorhersagen (man munkelt, aus den Innereien von Tieren); er wisse um die Geheimnisse der Ewigen Jugend und der Unverwundbarkeit. **221A**

Nita von den Adlern, Leiterin des Anatomischen Instituts

Die ehrgeizige *Nita von den Adlern* (*975, adrett, schlank, graue Pagenfrisur), die ihre Kunst in Norburg erlernt hat, ist seit 1032 BF *Rectrix Magica* (magische Leiterin) der Vinsalter Magierakademie. Jeden Besuch Golgaris an den Krankenlagern empfindet sie fast als persönliche Beleidigung. Dabei interessiert sich Nita auch für die Welt außerhalb der Akademiemauern: Mit ihrem Mann, einem vermögenden Juwelier, hat sie zwei Söhne und bewohnt ein Haus im noblen Stadtteil Horasgärten. Als langjähriges Mitglied des patriotischen Geheimbundes *Harbaliom Bosparani* verfügt Nita über weitreichende Kontakte zu Händlern, Richtern und Magistraten. **220B**

Arela Weißblatt, Edle von Ragath



Arela (*958, 1,85 Schritt, drahtig, weißhaarig, graue Augen, skrupellos) gehört zu den wenigen Elfen, die eine Magierakademie besucht haben. Die Meisterschülerin des Informations-Instituts Rommilys diente den mittelreichischen Kaisern viele Jahre als Gesandte – und dem berüchtigten Großgeheimrat Dexter Nemrod als Spitzenagentin. Nach dessen Tod im *Jahr des Feuers* überwarf sich Arela mit der neuen Reichsspitze ("Nachfahren von Raubrittern und Flusspiraten") und zog es vor, als Privatfrau in Vinsalt zu bleiben. Dort genügt sie sich scheinbar als aufmerksame Beobachterin der liebfeldischen und garethischen Verhältnisse, die süffisante Kommentare für das *Bosparanische Blatt* und den *Aventurischen Boten* verfasst – und ihre beachtlichen Beziehungen und Fähigkeiten in den Dienst des Meistbietenden stellt, ohne jemals zu viel zu verraten. Arela sieht sich als Nachlassverwalterin ihres geistigen Ziehvaters Dexter und wird nach und nach auch seine unbequemeren (nandusgefälligen) Erkenntnisse publizieren. Sie mag Helden ins Mittelreich aussenden, um Akten und Objekte der KGIA zu entreißen. Umgekehrt gibt es in Gareth und Elenvina einige, die Arela lieber tot sähen.

Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 16, GE 17; Arroganz (Ironie) 6
Herausragende Talente: Fechtwaffen 15, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 14, Menschenkenntnis 18, Überreden(Lügen) 15(17), Betören 12, Schriftlicher Ausdruck 14, Staatskunst(Geheimdiplomatie) 16(18)
Herausragende Zauberfertigkeiten: Sensibar 18, Blick in die Gedanken 17, Analysis 15, Cryptographo 16, Custodosigil 14, Einfluss bannen 13, Hellsicht trüben 15, Ignorantia 14, Widerwille 11, Sensattacco 14, Paralysis 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Todesstoß; Merkmale Hellsicht, Einfluss, Antimagie; Signaturkenntnis, Eiserner Wille II, Gedankenschutz



Pherisjo ter Marloff, der Theaterkönig

Der Dramenschreiber und Schauspieler (*994, braunes Haar, grüne Augen, kraftvoll, kompromisslos) ist eine schillernde Gestalt, die ihresgleichen sucht: Lebenskünstler, Raufbold, Spötter, Liebhaber und Intrigant zugleich – und vor allem ein dichterisches Genie ersten Ranges. Er schuf die unvergesslichen Tragödien *Nebokud* (über den Mogul, der unter dem Namen Assarbad legendär wurde) (1017 BF), *Eslam IV.* (1019), *Das Erntefest-Gemetzel* (1020), *Der Kaufmann von Methumis* (1022), *Murak der Eroberer* (1028) und *Kusmina Galahan* (1031) sowie die Komödie *Irrungen und Wirrungen* (1024) und das Versepos *Horas und Lamea* (1019). Pherisjo wurde in Belhanka geboren (vermutlich in bescheidenen Verhältnissen), sein Nachname ist ein Pseudonym, dass er während eines Aufenthalts im Bornland annahm. Findet man den Maestro morgens in verstaubten Archiven und mittags auf der Bühne, dann kann man ihn am Abend in Schänke oder Freudenhaus sehen, wo er grobe Späße oder zarte Liebesverse zum Besten gibt. Sein wildes Leben und seine Brillanz verwirren die Sinne von Frauen jeden Standes, die sich ihm reihenweise an den Hals werfen – was ihm Feinde und Duellgegner verschafft. **220B**

Staryun Loriano, Wahrer der Ordnung Bosparan und des Heiligen Blutes

Staryun (*969, klein, grauer Spitzbart, wache Augen, eindringliche Handgesten) ist für sein Alter erstaunlich agil und lebensnah. Der höchste Praios-Geweihte des Landes sieht seine Heimat Vinsalt nach der Zerstörung der Stadt des Lichts und einer persönlichen Vision am Beginn der Quanions-Queste auserkoren, abermals Zentrum des Sonnenkultes zu werden. Mit dem *Prinzipismus* hat er bereits eine Art liebfeldischer Staatskirche geschaffen. Staryun ist hoch gebildet, intelligent und bereit, zur Erreichung seiner Ziele alle Mittel zu nutzen, die mit den göttlichen Geboten und seinem Glauben vereinbar sind. Mit dem ihm eigenen Humor würde Staryun es so ausdrücken: "Ich lüge nie und ich sage nur, was ich glaube. Zum Glück bin ich leichtgläubig." In seinen Mußestunden beschäftigt sich der Prälat mit der Geschichte Bosparans. Seine Sammlung von Dokumenten, Kunstgegenständen und Artefakten gilt als eine der besten der Stadt. **211B**

Festo ya Corsi, Visitator

In Alt-Bosparan geboren, durch Glück Stipendium auf der Kriegerakademie in Neetha, dann Dienst bei *Khadans Kürassieren*, im Thronfolgekrieg schwer verwundet, Übertritt zur Connetablia und nach nur zwei Jahren zum Visitator befördert – dies sind laut Akte die wichtigsten Stationen im Leben von Festo ya Corsi (*1000, Glatze, Platte aus Amulettmetall am Hinterkopf, spitzes Kinn, ruheloser Jäger, Medium). Seit seiner Kopfverletzung, die er meist unter einem



Hut verbirgt, leidet Festo unter Kopfschmerzen und Eingebungen, die ihn zusammen beinahe in den Wahnsinn treiben. Notgedrungen hat er sich gute Kontakte zum Anatomischen Institut und profunde Kenntnisse in Alchimie erworben. Experimente mit Mibelrohr und Bleichmohn, unkonventionelle Methoden und abenteuerliche Bekanntschaften machen ihn unberechenbar – doch seine Vorgesetzten lassen Festo gewähren, solange er Ergebnisse liefert.

Niam von Bosparan, die Königin des Verbrechens

Die ungekrönte Königin von Alt-Bosparan (*977, 1,77 Schritt, schwarze Haare und Augen, rauchige Stimme, Schönheit einer Maraskantarantel, Absolventin der Al'Achami von Fasar) ist eine Person von höchstem Charisma und höchst dubioser Vergangenheit, die in noch dubiosere Geschäfte verwickelt ist. Es ist ausgesprochen gefährlich, sie als Feindin zu haben. Selbst die Garde vermeidet es, Niams Kreise zu stören, zumal sie sich von staatsgefährdenden Dingen scheinbar fern hält und man ihr noch nie ein Verbrechen nachweisen konnte. Niam besitzt keine Skrupel, aber Stil und einen verschrobenen Ehrbegriff. Sie verabscheut Kriecherei und Heuchelei (obwohl sie letztere perfekt beherrscht), schätzt Mut, Schlagfertigkeit und Vernunft sowie 'ihre' Heimatstadt Vinsalt und ist damit die dunkle Verkörperung des Ideals der Renascentia: das Verbrechergenie.



Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 16, CH 18; Eitelkeit 8, Goldgier 10
Herausragende Talente: Dolche 16, Selbstbeherrschung 16, Überreden 19, Betören 14, Etikette 13, Gassenwissen 16, Alchimie 13
Herausragende Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 21, Horriphobus 19, Imperavi 16, Zauberzwang 14, Psychostabilis 16, Memorans 18, Memorabia 17, Schwarz und Rot 16
Sonderfertigkeiten: Merkmale Herrschaft, Einfluss, Eigenschaften; Verbotene Pforten, Zauberzeichen, Kraftlinienmagie I, Meisterliche Zauberkontrolle II und viele weitere arkane Geheimnisse

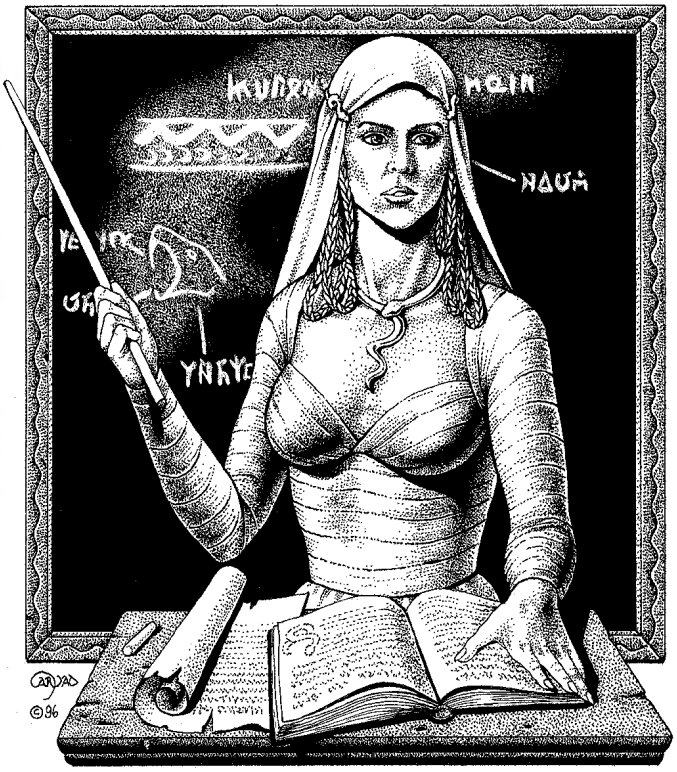
Hesindestadt Kuslik



Einwohner: knapp 40.000
Wappen: silberne Tuchschere mit drei goldenen Nadeln auf Grün
Herrschaft / Politik: der Horas als Großfürst von Kuslik, de facto regiert der Stadtrat mit vielen Freiheiten
Garnisonen: 3 Kompanien Stadtgarde ('Rotschweife'), 2 Kompanien Schultheiße ('Silberer', Steuer- und Zollgardisten), 5 Kompanien Vogteigarde ('Blauröcke'); Hauptquartier der *Schwarzen Säbel von Kuslik* (1 Regiment Seesöldner); stets etwa 300 Seesoldaten und Matrosen der Kusliker Flottille
Tempel: Hesinde, Praios, Efferd, Phex, Travia, Rondra, Tsa, Peraine, Rahja in der eigentlichen Stadt; Praios, Rondra, Ingerimm in Rigalento; Hesinde-Kloster auf Morrisca; Boron außerhalb; Schreine und Kapellen einer Vielzahl von Heiligen, Halbgöttern und Alveraniaren
Wichtige Fest- und Feiertage: Friedensfest (1. Praios, Feier des Jahresbeginns und des Kriegsendes 752 BF), St. Argelion (11. Praios, öffentliche Vorlesungen über Moral, Kür des wahrhaftigsten Redners), Theaterfestspiele (1.–30. Rondra mit Ausnahme des 22.), St. Cereborn (23. Boron, kleine Buchmesse), Sta. Canyzeth (2. Hesinde, Fest der bildenden Künste), Rohals Verhüllung (7. Hesinde, bei der Zahl der Zauberkundigen ein besonders buntes Spektakel), Brandtag (13. Firun, Trauer um verlorenes Wissen), Sta. Gylduria (27. Tsa, Ehrenbankett des Stadtrats, häufig politische Zeremonien), Gauklerfest (1.–7. Phex), hohe Feiertage der Hesinde-Kirche (30. Phex Versenkungsfest, 30. Rahja Reinigungsfest, 30. Efferd Prüfungsfest, 30. Hesinde Erleuchtungsfest)
Handel und Gewerbe: wichtiger Warenumschlagplatz zwischen Binnenland (Yaquir) und Küste (Meer der Sieben Winde), v.a. Handelshäuser Weyringer und Tiorakis; Güldenlandhandel (Haus Bramstetter); Kusliker Seesöldner; Leineweberei (Kusliker Feinleinen); Utensilien für Magier und Gelehrte (Papiermühlen, Druckerei, Buchbinder usw.); See- und Flussfischerei
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Zum Springenden Delphin* (Brigonis, Q10/P10/S24, fürstliche Umsorgung der Gäste), Weinstube *Die Quelle* (Brigonis, Q7/P7, Gelehrtentreff), Gasthaus *Offenes Tor* (direkt am Nordtor, Q6/P6/S14, adrett), Bordell *Schwarzes Einhorn* (Ayreth, Q8/P10/S8, dekadent), *Xiechops Taverne* (Aldtenküslich, Q6/P4/S3, Zugang zum Diebestempel des Phex), Taverne *Androschs Anker* (Aldtenküslich, Q4/P5, im Hinterzimmer florierendes Glücksspiel), Taverne *Roter Meerdrachen* (Yaragor, Q4/P6, Söldner)
Besonderheiten: Haupttempel der Hesinde, drei Magierakademien, Alveranidenburg, Zentrum des Güldenlandhandels
Wetter: gemäßigtes Seeklima, frische Brise durch den Westwind Beleman; häufiger, meist schwacher Niederschlag; starke Regenfälle in Herbst und Winter
Stimmung in der Stadt: kosmopolitisch, wissenschaftlich offen und in Handelsdingen freizügig, doch sittlich eher gutbürgerlich und bieder; auffallend viele Magier, Gelehrte und Gesandte

Kuslik kann sich als einzige Stadt Aventuriens dreier Magieakademien rühmen, und darüber hinaus noch des bedeutendsten Hesinde-Tempels. Diesen Institutionen ist es zu verdanken, dass der Name Kuslik stets mit den Attributen Bildung, Gelehrsamkeit und Weisheit verbunden wird. Jeder Geweihte Hesindes hat mindestens einmal die *Hallen der Weisheit* besucht, denn nur hier finden die abschließende Prüfung der Novizen und die Weihe zum Priester statt. Pilger und Bildungshungrige folgen ihren Spuren, und zu den Feiertagen der Weisen Göttin sind die Herbergen der Stadt zum Bersten gefüllt.
Mehrere Bibliotheken versammeln das Wissen vieler Menschenleben, die *Kusliker Kolloquien* im *Institut der Arkanen Analysen* gebären regelmäßig neue Ideen, und die gedruckte Zeitschrift *Hesindespiegel* trägt die neuesten Erkenntnisse hinaus in die Welt. Doch auch die hesindianischen Künste, allen voran Malerei, Schreibkunst und Rhetorik, werden hoch geschätzt.
Die Patrizier und Edelleute Kusliks begegnen einander nicht in Tavernen oder Teestuben, sondern in Theatern, Galerien und Museen sowie in den sogenannten *Salons*: privaten Empfängen, die – je nach Teilnehmerzahl, Anlass und Exklusivität – in der guten Stube, dem Studierzimmer oder im Festsaal des eigenen Palazzos abgehalten werden. Die Gäste messen sich zwischen Kartenspiel und Abendessen im geistreichen Dialog und Rätselspiel, Derbheiten und





Kommerz sind dagegen untersagt, auch wenn die intellektuellen Gefechte häufig als Vorspiel zu Affären, Ränken oder Duellen dienen. Die sorgfältige Wahl der Gäste ist für den Ausrichter noch wichtiger als die aufwändige Bewirtung und das ansprechende Ambiente. Die zur Zeit angesagtesten Gesellschaften sind der *Salon der Magisterin der Magister* und der *Salon Weyringer*, in die geladen zu werden dem Ritterschlag durch die Kusliker Oberschicht gleichkommt – und ein Rauswurf dem Ruin.

Geld ist genug vorhanden, denn Kuslik ist die größte Hafenstadt der Westküste. Die Handelsrouten entlang des Yaquir und aus der Khômwüste treffen hier auf den Überseehandel mit dem übrigen Aventurien – und sogar darüber hinaus, denn Kuslik ist das Zentrum des Güldenlandhandels, der seit einigen Jahren immer mehr an Bedeutung gewinnt. Und auch wenn Großsegler bis Pertakis den Yaquir hinauf fahren können, ist Kuslik der Hauptumschlagplatz für Waren, die aus oder nach Vinsalt unterwegs sind. In traditioneller Rivalität zur einzigen vergleichbar großen Metropole des Landes bezeichnen die Kusliker ihre Stadt daher gerne als 'Nabel des Horasreiches'. Da die Stadt am Yaquirmund über keine eigene Navigatorenschule von Rang verfügt und Kusliker Kapitänspatente eher nach Proporz, Gunst oder Bezahlung vergeben werden, werben die hiesigen Reeder gerne Seeoffiziere aus anderen Orten an und ziehen damit neue Talente in die Stadt.

Von diesen Segnungen profitieren freilich vor allem einige Hundert Privilegierte, die zugleich alle politischen Fäden eisern in der Hand halten. Das Gros der Arbeiter, Handwerker, Krämer, Matrosen, Soldaten und Amtsschreiber partizipiert am Aufschwung des Handels und der Künste nur mittelbar, doch die weite Verfügbarkeit von Bildung ermöglicht zumindest den Fleißigsten von ihnen den allmählichen Aufstieg.

Herrschaft und Verwaltung

Die Zeiten, in denen Kuslik die Hauptstadt des Lieblichen Feldes war, sind vorbei, und doch ist die Stadt heute der Krone wieder näher als viele Jahre davor. Denn der Horas selbst ist als Großfürst von Kuslik Herr der Stadt und des Umlands, das sich bis zu seiner Residenz Horasia erstreckt, die nur anderthalb Tagesreisen entfernt liegt. Als Eigengut des Herrschers ist Kuslik zwar nicht im Haus der Fürsten des Kronkonvents vertreten, doch entsenden die verschiedenen Stadtviertel und Vorstädte insgesamt sieben stimmberechtigte Delegaten und sechs Hinterbänkler in das Haus der Edlen – die Fürsprache von Kusliker Tempelvorstehern und Akademieleitern nicht eingerechnet –, sowie diverse Patrizier, die aufgrund eines verliehenen Titels einen eigenen Sitz im Konvent beanspruchen können (siehe S. 78).

Darüber hinaus hat die Stadt einige Privilegien des Hochadels verliehen bekommen, darunter die Blutgerichtsbarkeit, und genießt große Freiheiten bei der Regelung ihrer internen Angelegenheiten. Der *Rat der Geronten*, das höchste Gremium Kusliks, ist nur dem Horas und den Kronämtern Rechenschaft schuldig. An der Spitze des Rates und der Stadt steht der *Gerontokrat* genannte Bürgermeister (derzeit *Efferdan Pechstein*), der ebenso wie die sechs *Geronten* auf Lebenszeit bestimmt wird, und zwar durch die *Versammlung der Notabeln* – der Patriarchen und Matriarchen der etwa 20 Patriziergeschlechter Kusliks.

Es verwundert nicht, dass die Geronten meist ein gesetztes Alter erreicht haben, bevor sie überhaupt für eine Wahl in Betracht gezogen werden, denn dies macht es wahrscheinlicher, dass ihr Amt in wenigen Jahren wieder auf den Prüfstand kommt. Auch hat das Fehlen

Stadtgeschichte

um 1400 v.BF: legendäre Gründung von Cuslicon (Kuslik) durch die Magierin Gylduria ya Glasal; Chronik des Heiligen Cereborn
937 v.BF: Verleihung der Stadtrechte
820 v.BF: Entstehung der Halle der Metamorphosen
564–162 v.BF: in den Dunklen Zeiten Verehrung von Orkgötzen im Hesinde-Tempel, Todeskult des Nemekath
162 v.BF: Brigon von Cuslicum begründet die Dynastie der Kusliker Kaiser.
um 100 v.BF: Entstehung der Kusliker Zeichen, der noch heute gebräuchlichen Schrift
0 BF: Verheerung Kusliks durch die siegreichen Garether, am 13. Firun Brand der Bibliothek
56–752 BF: Kuslik ist Hauptstadt einer mittelreichischen Provinz, die ungefähr das Liebliche Feld umfasst.
181 BF: Grundsteinlegung für den neuen Hesinde-Tempel
744–752 BF: *Unabhängigkeitskrieg*: Hundert Tage von Kuslik (**744**) und Frieden von Kuslik (**752**)
764 BF: König Khadan stiftet die Halle der Antimagie.
812–823 BF: Königin Kusmara Galahan regiert von Kuslik aus.
1013 BF: Gründung des Instituts der Arkanen Analysen
1019 BF: missglückter Staatsstreich und Verurteilung der Fürstin Kusmina Galahan; Kuslik fällt an das Kaiserhaus.
1028–1030 BF: *Thronfolgekrieg:* Aufstand und endgültige Niederlage der Galahanisten (**1028**), in der Folge rigoroses Regiment des Prinzen Ralman von Firdayon-Bethana, dann Gnadenerlass der Aldare Firdayon und Ausweitung der Stadtrechte (**5. Rahja 1029**)

Die Stadtheiligen Kusliks

Schutzpatronin Kusliks ist die legendäre Stadtgründerin *Sancta Gylduria* (Attribute: Zauberstab und Falkenmaske). Die leibliche Mutter des Horas gilt als erste güldenländische Magierin auf aventurischem Boden. Darunter steht das 'Hesindianische Dreigestirn' Kusliks: *Sanct Cereborn* (Attribute: Schreibfeder, Altarminiatur), Schutzheiliger der Chronik und des Kunstschaffens; *Sancta Canyzeth*, erste Magisterin der Magister (Attribute: Buch, Schlange, Silberulmenzweig); und *Sanct Argelion*, tugendhafter Patron der Schutzmagie (Attribute: Schlangenstab, Richtschnur). Diese Heiligen werden im Alltagskult vor allem von den vier Vierteln der Oberstadt beansprucht. In den Hafenvierteln erfreuen sich dagegen volkstümliche Lokalheilige wie *Sancta Maralita*, eine furchtlose Kusliker Fischerin, ungebrochener Beliebtheit.



einer Möglichkeit zur Entlassung oder Abwahl bereits manchen Vorgänger Pechsteins den Kopf gekostet, der den Unmut des Fürstenhauses erregt hatte. Andererseits ist es durchaus üblich, dass ein Ratssitz über Generationen im 'Besitz' einer Familie verbleibt – was schon potentielle Erben zum Mord an ihren Blutsverwandten verleitet hat.
Die Besetzung der Ratsämter ist verantwortlich für den geringen Wandel, den Kusliks Politik oder Gesetzgebung erfährt. Das System ist starr und selbsterhaltend, und dies erklärt auch die (verglichen mit Grangor oder Belhanka) geringe Zahl der Familien, die an den Regierungsgeschäften beteiligt sind. Hinzu kommt, dass die Macht der Geronten erdrückend ist: Der Rat erlässt Verordnungen und ernennt die sieben Mitglieder des *Magistrats* (die der Verwaltung vorstehen) und die fünf Mitglieder des *Schöffengerichts* sowie die Offiziere der *Stadtgarde* und der *Schultheiße*.
Beratend zur Seite stehen den Geronten dabei das *Consilium der Praetoren* (die Vorsteher der örtlichen Tempel) und das *Consilium der Magister* (Schulmeister und Akademievorsteher), doch der Einfluss der gewöhnlichen Bürger Kusliks ist und bleibt gering. Von der Oberschicht wird jedoch als Vorteil des Systems gerne angeführt, dass es der Stadt eine langjährige Ruhe im Inneren und ein stetes Wachstum beschert habe.

Das Umland der Stadt – die Yaquirinsel Morrisca eingeschlossen, nicht aber die Vorstädte Rigalento, Kusmarina, Barsud und Midoreth – untersteht nicht dem Rat, sondern dem kaiserlichen *Landvogt* (derzeit *Comto Thûan della Gribaldi*), der die Fürstenrechte des Monarchen gegenüber den Landstädten, Marktflecken und Rittergütern vertritt.

Gesetz und Ordnung

Den *Stadtgardisten* (aufgrund des rot gefärbten Busches aus Pferdehaar auf den bronzierten Helmen 'Rotschweife' genannt) obliegen die Kontrolle der Stadttore, die Bewachung öffentlicher Einrichtungen und die nächtliche Patrouille zum Schutz vor Störenfrieden und Gaunern. Sie sind ein recht derber Haufen und eher an Ruhe und Ordnung denn an Wahrheit und Gerechtigkeit interessiert. Reibereien mit den blasierten *Vogteigardisten* ('Blauröcken') des Landvogts sind insbesondere in den Vorstädten häufig – schon mancher Taschendieb ist entwischt, während die Büttel um ihre Zuständigkeit oder Ehre stritten.
Die *Schultheiße* (im Volksmund 'Silberer', auch wegen ihrer Wappenröcke in Stadtfarben) sind vom Rat mit der lebenswichtigen Erhebung der Zölle und Steuern betraut, was sie zu natürlichen Feinden aller

Machtverhältnisse in Kuslik

Großfürst Kusliks ist der Horas, dessen **Landvogt** *Comto Thûan della Gribaldi* (1b, 2a, 3b, 4c, 5d) zwar keine unmittelbare Macht in der Stadt hat, aber als Verwalter des Umlands oft als mahnende Stimme und wachendes Auge des Monarchen verstanden wird.
Der **Gerontokrat** *Efferdan Pechstein* (1c, 2b, 3c, 4e, 5c) lenkt die Geschicke der Stadt schon seit Jahrzehnten, ohne auch nur bei einem der wechselnden Herrscher in Ungnade zu fallen. Denn die Gabe der Kusliker Oberschicht (und speziell Efferdans), sich an die Mächtigen anzulehnen, ist legendär.
So kann man sich die **konservativen Notabeln** (1c, 2b–d, 3a, 4c–f, 5b–c) nur zu Feinden machen, wenn man sich in ihre Angelegenheiten oder Geschäfte einmischt. Von diesem Schlag sind die Familien *Bramstetter* (Güldenlandhandel, an lokalem Kleinklein desinteressiert, visionär bis unnahbar arrogant), *ya Cerrano* (neureich durch Geldverleih, bemühtes Mäzenatentum, haben z.B. die größte Druckerei gekauft), *ya Dergamon* (örtliches Monopol auf Leder für Pergament und Bucheinbände, häufig in städtischen Ämtern, diplomatisch), *Hussbekker* (Leineweberei, kurz vor dem Bankrott, verzweifelt), *Pechstein* (Nobelhotel *Zum Springenden Delphin*, Mietshäuser, Bestechungsgelder, aalglatt), *Pekkarin* (aus Havena zugewandert, ehrgeizig, Lumpensammler und Papiermühlen), *Ross* (Karosseriemanufaktur, renn- und technikbegeistert, verspielt), *ter Gruchen* (Reederei, Seehandel mit der Ostküste, verrucht), *Thirindar* (Gelehrtendynastie, sittenstreng, geizig) und *ya Tiorakis* (Khôm- und Tulamidenhandel, freie Passage bei den Beni Terkui, defensiv).
Die vornehmen Familien *Harderin* (großer Grundbesitz, aber leben über ihre Verhältnisse, protzig) und *ya Lionessa* (konservativ, gesetzestreu, praiosfromm) legen zudem besonders Wert auf ihre **altadlige Herkunft** (1d, 2c, 3e, 4d, 5a). Einige wenige Geschlechter wie *Weyringer* (Korn-, Wein- und Tuchhandel in großen Mengen, kunstsinnig) und *Reshmin* (Dynastie von Rahja-Geweihten, traditionell unverheiratet, kosmopolitisch) hegen auch **aufgeklärtere Gedanken** (1b, 2b, 3d, 4b, 5b), doch stehen diese Notablen damit noch alleine da.
Denn Kuslik ist der Ort im Lieblichen Feld, an dem die Patrizier am ehesten die 'Bodenhaftung' verloren haben, sei es wegen ihrer Nähe zum 'Mutterland' (Bramstetter) oder zu den Fürstenhöfen (Ross), sei es aus schierem Reichtum (Cerrano) oder jahrhundertelanger Gewöhnung an die Macht (Pechstein). Diese Stadtadligen leben wie Prinzen und erwarten, dass die Welt ihnen zu Füßen liegt. Dies mag noch einige Generationen gut gehen, doch sind tatkräftigere Dynastien und konkurrierende Städte bereits auf dem Weg, die etablierte Gesellschaft Kusliks zu überflügeln.
Die **Bürgerschaft** (1a, 2b, 3a, 4c, 5b) zeigt sich zunehmend unzufrieden mit der städtischen Elite (insbesondere das Haus ter Gruchen ist wegen seiner Verstrickung in den Sklavenhandel Fürstin Kusminas unbeliebt), doch fehlen ihr Wille, Kraft, Anlass und Anführer für eine Änderung der Umstände. Nur unter den **Armen** herrschen extreme Meinungen vor (1a, 2d, 3a, 4a, 5d).
Von Einfluss ist natürlich noch der *Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben*, die **Hesinde-Kirche**, allen voran ihr Oberhaupt *Aldare Firdayon* (1b, 2b, 3a, 4b, 5b), die in der Stadt außerordentlich beliebt ist.

Aktuelle Themen:
(1) Der Horas: ist das strahlende Licht des zwölfgöttlichen Aventuriens (a); bedarf kluger Lehrer, um seine Gaben voll zu entfalten (b); lässt seine Hand nur leicht auf Kuslik ruhen – und so soll es bleiben (c); ist Teil einer drachisch-hesindianischen Verschwörung (d).
(2) Der Protector: ist ein fähiger Regent (a); ein harter Hund, dessen hohe Steuerforderungen die Stadt belasteten, bevor sie davon befreit wurde (b); machtversessen und schielt nach dem Thron (c); ein Tyrann, der Kuslik wieder in die Knechtschaft führen will (d).
(3) Die Hesinde-Kirche: ist zugleich Seele und schützende Hand Kusliks (a); sollte schärfer gegen Unruhestifter und Bilderstürmer vorgehen (b); bringt Geld in die Kasse (c); hütet zu viele Geheimnisse und erstickt die Stadt im Mief überkommener Traditionen (d); regiert insgeheim die Stadt – und vielleicht mit ihren 'Schlangennestern' bald ganz Aventurien (e).
(4) Die Belhankaner: befreien hoffentlich das Volk von Kuslik von der Geißel der Geronten (a); haben eine erleuchtete Ordnung errichtet, die, wenn sie sich bewährt, zum Vorbild für die Erneuerung Kusliks werden könnte (b); sind gute Handelspartner (c); müssen noch Abbitte leisten für die Ermordung ihres Grafen, der ein Freund Kusliks war (d); bedrohen Kusliks Wirtschaft und Stabilität (e); sollten aus der Stadt vertrieben werden – Kuslik den Kuslikern (f).
(5) Das Haus Galahan: hat Kuslik groß gemacht und sollte in Ehren gehalten werden, so elend auch sein Ende war (a); hatte seine Zeit, aber die ist unweigerlich vorbei (b); Wer? – Verlierer haben keine Namen (c); war der Abszess am After des liebfeldischen Adels (d). **210B**



Schmuggler, Hehler und Fälscher macht. Sie werden deutlich besser bezahlt als die Stadtgardisten und sind zudem häufig Bestechungsversuchen ausgesetzt. Eine Aufnahme bei oder Versetzung zu den Schultheißen wird in erster Linie denjenigen zuteil, die als loyale Gefolgsleute einer Patrizierfamilie gelten.

Das Kusliker *Schöffengericht* ist besonders unnachgiebig bei Eigentumsdelikten, sofern der Geschädigte Mitglied der Oberschicht ist. Ansonsten zielen die meisten Verordnungen darauf ab, noch mehr Geld in die Stadtkasse zu spülen. Die strenge *Zweite Kusliker Stadtfriedensordnung* von 675 BF gilt in weiten Teilen unverändert, doch können alle minderen Delikte durch Bußzahlungen abgegolten werden. Wer nicht zahlen kann, wandert in den Schuldturm oder wird zur Zwangsarbeit herangezogen. Zwar ist das berüchtigte *Haftverschonungsgesetz* Fürstin Kusminas, auf dessen Basis Sträflinge in die Sklaverei verkauft wurden, mittlerweile außer Kraft, nichts hindert allerdings die Kerkermeister, Advokaten oder Gerichtsgegner daran, dem Delinquenten ein 'Angebot' zu machen, wie er seine Schulden abdienen kann.



Bei (Geld-)Strafe verboten sind etwa 'Lärmerei', 'Verunzierung', 'unzüchtige Griffe' und 'öffentliches Feilbieten des Leibes' sowie Verstöße gegen die Sperrstunde, Waffenprivilegien oder Luxusgesetze. De facto führt ein Abgelten durch Goldstücke dazu, dass die Stadtgarde die Rollen von Zuhältern und Schutzgelderpressern einnimmt und in vielen Schänken und Amüsierbetrieben kostenfrei ein- und ausgeht. Über ein Bußgeld auf öffentliches Fluchen wurde der Bau des großen Leuchtturms finanziert, weswegen er unter Kuslikern als 'der verfluchte Turm' bekannt ist. 'Gebildete', und dies schließt alle – auch reisende – Personen ein, die eine gildenmagische oder universitäre Ausbildung abgeschlossen haben, profitieren dagegen von Steuererleichterungen und Zollprivilegien.

Die Unterwelt

Sofern er nicht den Zorn des Rates oder einer einflussreichen Familie auf sich zieht, kann ein Gauner in Kuslik hervorragende Geschäfte machen – zumindest, wenn er den Schutz einer hiesigen Bande genießt. Denn zu beinahe jeder Art des Verbrechens gibt es eine kleine Gruppe, in Kuslik *Kumpanei* genannt, die den Anspruch auf die Vorherrschaft erhebt. Meist erstreckt sich das Revier nur auf eine Nachbarschaft oder ein Viertel, doch manche Kumpaneien behaupten sich in der ganzen Stadt. Es gibt unter anderem Kumpaneien der Beutelschneider, Einbrecher, Straßenräuber, Kleiderdiebe, Beischlafdiebe, Trickspieler und Rauschkrauthändler sowie (als Untergruppen der Bettler) die Scheinkranken, Scheinstummen, Kriegsversehrten, Lumpenkinder und Falschen Pilger. Jede der Banden wird von einem Hauptmann oder einer Hauptfrau geführt, und derzeit tobt ein erbitterter Kampf um die Nachfolge des *Grauen Geiers*, der lange Zeit sämtliche Diebe und Bettler kontrollierte. Doch es werden wohl noch einige Leichen im Hafenbecken liegen, bevor die Karten neu verteilt sind. **213E**

Da Kuslik schon immer etwas biederer war als seine Nachbarstädte, existieren strenge Gesetze für das Betreiben eines Bordells oder einer Spielhalle. Wer diese Bestimmungen umgehen und teure Abgaben an die Stadtkasse sparen will, betreibt seine Geschäfte illegal und kann sich über einen Mangel an Kunden nicht beschweren. Als ehrenrührig gilt nicht, diese Vergnügungseinrichtungen aufzusuchen, sondern nur dabei erwischt zu werden – ein Beispiel typisch Kusliker Doppelmoral.

Stadtrundgang

Das heutige Kuslik besteht aus dem im Laufe der Jahrhunderte ständig erweiterten Stadtkern und mehreren ehemals eigenständigen, nun aber vereinnahmten Siedlungen. Das ehemalige Cuslicum lag im Umkreis der **Alten Burg** und des Tempelbezirks **Brigonis**, die alte Stadtmauer verlief entlang der *Yaquirstraße*. Die Erzherzöge ließen die Unterstadt mit **Curonia**, **Romunshafen, Yaragor** und **Aldtenküslich** ummauern. In der langen Ägide der Galahans wurde die alte Stadtmauer niedergerissen, die beiden vornehmen Stadtteile **Ayreth** und **Am Palast** kamen hinzu. Entlang der Yaquirstraße entstand am Flussufer das Viertel **Midoreth**. Das Inseldorf **Barsud**, die Yaquirinsel **Morrisca** und **Rigalento**, eine hübsche kleine Stadt am östlichen Flussufer, sind die jüngsten Zugewinne der Stadt.

Die äußeren Stadttore schließen zu Sonnenuntergang, die inneren zur Sperrstunde zwei Stunden darauf – was in der Oberstadt das Ende des Schankbetriebes einläutet, während in der Unterstadt am Hafen munter weiter gefeiert wird.

Alte Burg

Von der Zwingfeste des Protektors Gorben von Rommilys sind nur wenige Gebäude und die Außenmauern erhalten, die den auf einem leichten Hügel gelegenen Stadtteil umfassen. Einstmals residierten hier die Erzherzöge von Kuslik inmitten zahlreicher Tempel, heute regiert der Rat 'von oben herab' die Stadt, und manch ein Gotteshaus musste der ausufernden Verwaltung weichen. Unter der Burg gibt es einige verbliebene Fluchttunnel Richtung Unterstadt, die angeblich alle vermauert wurden und den Ärmsten der Armen als Unterschlupf dienen.

Das **Ständehaus (1)** beherbergt den runden Ratssaal, das Stadtarchiv und das Bürgermeisteramt sowie repräsentative Räumlichkeiten zum Empfang hoher Gäste (und einen gut ausgestatteten Weinkeller). Vor der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes war hier der Rahja-Tempel der Stadt untergebracht. Von der religiösen Vergangenheit des Gebäude künden noch das berühmte Götterfries an der Fassade (abgebildet auf S. 53) und das marmorne *Standbild der Sulva-mit-dem-Strahlenden-Blick* am Eingang zu den Gewölben.

Der ehemalige Palas der Burg beherbergt heute **Schöffengericht und Steueramt (2)**. Die Räumlichkeiten des Gerichts befinden sich im Obergeschoss, ebenerdig arbeiten die Zollschreiber und Steuereintreiber. Die Stadtkasse liegt gut bewacht in den Kellerräumen. Vom Wachquartier der **Stadtgarde (3)** gelangt man über einen Verbindungsgang durch das Gerichtsgebäude zum **Schuldturm (4)**.



Im 'Loch', dem Kellerverlies, verrotten einige langjährige Insassen, während in den oberen Etagen halbwegs saubere Zellen für säumige Schuldner von Stand bereitgehalten werden. Im **Stall und Kutschenhaus (5)** steht neben den Reittieren der Garde die goldbeschlagene Prunkkutsche des Gerontokraten.

Im ehemaligen Travia-Tempel schaltet und waltet heute die **Magistratur (6)**. In den Fluren vor den Amtszimmern findet ein reger Austausch von Neuigkeiten und Gerüchten statt, so dass hier auch tagtäglich Neugierige und Spitzel warten, ohne dass sie ein Anliegen vorzutragen hätten.

Die halbrunde Altarhalle des **Rondra-Tempels (7)** mit dem drei Schritt hohen Bronzestandbild der wehrhaften Göttin ist eine Sehenswürdigkeit. Am Altar des Kor wird die lange Tradition Kusliker Söldner geehrt. Die benachbarte **Praios-Sakrale (8)** wurde in der Ära der Priesterkaiser zu einem großen Palast ausgebaut, in dem sich der klassische bosparanische Baustil und der opulente Ucurianische Stil vereinen. Mit den blitzweißen marmornen Mauern, dem lichten Atrium und dem angeblich aus purem Gold bestehenden Götterstandbild zählt der Kusliker Tempel zu den schönsten und größten Häusern des Sonnengottes. Die Hochgeweihte *Gylduria von Firdayon-Bethana* (*990, hoch gewachsen, sonnengelbes Haar, blaue Augen, vergeistigt) ist eine Schwester des Comto Protectors. **212C**

Das alte Lustschloss der Erzherzöge ist heute als **Kusliker Residenztheater (9)** ein bekanntes Schauspiel- und Opernhaus. Auf den Parkettböden und in den stuckgeschmückten Logen versammelt sich insbesondere bei den Theaterfestspielen im Rondra die gesamte Oberschicht von Stadt und Umland. Die **Halle der Antimagie (10)** bildet Hofzauberer und magische Leibwächter für die herrschenden Familien des Horasreichs aus. Oft stammen die angehenden Magier selbst aus dem Patriziat, denn die Akademie gilt als Eliteschule und besitzt zahlreiche Gönner.

Brigonis

In Nachbarschaft des Haupttempels der Hesinde ließen sich zwei Magieschulen sowie zahlreiche Privatlehrer und Künstler nieder. Es gibt Schreibstuben, Druckereien und Tempel mehrerer Götter neben Theatern, Galerien und Kleinkunstbühnen. Durch die Straßen von *Brigonis* weht der Geist von Bildung und Kultur, und man kann überall gelehrte Menschen miteinander disputieren sehen.

Die **Hallen der Weisheit (11)** erstrecken sich über drei Stockwerke, deren über 100 Schritt lange Seitenfassade den Eindruck einer riesigen gestreckten Schlange erweckt. Im Hauptsaal des Tempels, dem *Schlangensaal* erhebt sich der Hochaltar mit dem aus Gold und Jade geschaffenen *Standbild der Hesinde mit dem Menschenschüler*, das von der Heiligen Canyzeth entworfen wurde. Zu Seiten des Altars werden der Schlangenstab des Heiligen Argelion und Hesindes Trichter präsentiert, zwei Talismane der Kirche. Acht Säulen in Schlangenform tragen die Decke, die mit Motiven aus der hesindianischen Mythologie geschmückt ist: von Madas Frevel bis zu Nandus, der den Menschen das Inrah-Spiel und andere seiner Erfindungen übergibt.

In den Mauern des Tempels befinden sich zahlreiche weitere Räumlichkeiten: das *Serpentiarium*, das von einer 15 Schritt langen Silbernatter bewohnt wird, die *Kammer der Kraft*, die neben einem Mada-Altar auch eine Sammlung von Zauberstäben verstorbener Magier aufweist, die *Kammer des Argelianischen Gerichts* und die *Hallen der Sechsfachen Künste* – Musik, Malerei, Bildhauerei, Gesang, Rhetorik und Schreibkunst. Die *Halle der Drachen*, in der der Umbilicus verwahrt wird, ist allein dem Draconiter-Orden (siehe S. 97) vorbehalten, der *Himmelssaal* mit seinem großen Deckenfester nur der Schwesternschaft der Mada.

Größter Schatz des Tempels ist die *Gelehrsame Stube*, die größte Bibliothek Aventuriens. Ihr Bestand umfasst alleine 75.000 teilweise mehrbändige 'Bücher der Schlange': das gesammelte Wissen von Generationen von Hesinde-Geweihten. Dazu kommen etwa 40.000 andere Bücher und noch einmal ebenso viele Schriftrollen und Urkunden. Manche Werke sind Drucke aus den letzten Jahrzehnten, andere dagegen so alt, dass sie nur mit ausgeklügelter Magie vor dem Verfall bewahrt werden können. Etliche Geweihte arbeiten unermüdlich daran, Schriften zu kopieren und den Bestand zu katalogisieren.

In einem unscheinbaren Haus nahe dem Hesinde-Tempel befindet sich die **Halle der Metamorphosen (12)**, die älteste Magierakademie des Kontinents. Der Türschmuck – eine riesige Schlange – ist der einzige Hinweis auf die hier gepflegten Künste, und im Zeichen der Schlange steht auch die Ausbildung der Eleven. Jeder neue Schüler muss zunächst eine Nacht vor dem Altar in den Hallen der Weisheit verbringen, bevor er aufgenommen wird. Gottesdienstbesuche gehören zum festen Lehrplan, ebenso wie eine solide Unterweisung in Ethik. Die kleine, aber feine Bibliothek der Akademie enthält gängige und seltene Werke der Verwandlungsmagie.

Das **Institut der Arkanen Analysen (13)** bietet dagegen erfahrenen Magiern die Möglichkeit, tiefer gehende Forschungen durchzuführen. Zu diesem Zweck stehen in einem dreistöckigen Palazzo mehrere Schlafkammern, Säle und Studierstuben zur Verfügung. Die hier lebenden Magier – manche verlassen das Institut nach einigen Jahren wieder, andere bleiben bis zu ihrem Tod – treffen sich oft zu gelehrten Disputen und laden dazu Kollegen und Geweihte ein. Aus diesen *Kusliker Kolloquien* entspringen oftmals neue Forschungsansätze.

Die **Weinstube *Die Quelle* (14)** ist der Treffpunkt der betuchteren Gelehrten und Magister. Wirt *Piodemus* (*980, recht dunkle Hautfarbe, schwarzer Bart, Halbglatze, breites Lachen, liebenswürdig) ist selbst ein verkannter Philosoph. Praiostags ist die Taverne geschlossen, denn dann versammelt sich hier der *Bund der Freidenker* zur Sitzung (**216B**). In der rustikalen **Taverne *Ferdoker Magister* (15)** geht es ausgelassener zu – ein Ort, an dem viele Akademie- und Tempelschüler Erholung vom Schulalltag suchen und leider auch ihre Rivalitäten austragen.

Eine Besonderheit Kusliks ist der **Zauberladen (16)**: Auf geringer Grundfläche, aber dafür drei über- und zwei unterirdischen Geschossen stapeln sich Utensilien für angehende und examinierte Adepten der magischen Künste. Reisetagebücher in verschiedenen Einbänden, Zauberkreiden und Pülverchen, unverzauberte Kristallkugeln und Alchimistenschalen sowie vieles mehr. Die Spezialität von Maestro *Bartolo Tripalda* (unbekanntes Alter, grauhaarig, aber höchst agil, eingefallenes Gesicht, Binokel) sind jedoch Zauberstäbe, die er auf Wunsch fertigt und dazu selbst exotische Materialien zur Ansicht und Auswahl bereithält. Gelegentlich stundet er jungen, wenig liquiden Studiosi die Kosten für ihren ersten Stab und verpflichtet sie im Gegenzug, einige Jahre für ihn nach seltenen Kernhölzern oder Alchymica zu suchen.

Der **Rahja-Tempel (17)** mit der auffälligen Fassade aus rosa Muschelkalk liegt inmitten eines großen Parks. Insbesondere der Schwanensee ist ein beliebter Treffpunkt verliebter Pärchen. Nur frommen Tempelbesuchern ist ein Blick auf das *Standbild der Reitenden Rahja* im Allerheiligsten vergönnt: Der Leib des Rosses ist aus Rosenholz geschnitzt, Mähne und Hufe aus Kupfer geschlagen, während die Götterfigur selbst aus makellosem Elfenbein und Ebenholz geschaffen wurde. Der Tempelvorsteher *Dorsamo Reshmin* (*1003, gebräunte Haut, akzentuierte Wangenknochen, wohl proportionierte Muskeln, auffällige blaue Iris mit schwarzem Rand, kühn) entstammt einer Dynastie von Rahja-Priestern und wurde im nahen **Palazzo Reshmin (18)** geboren. Wie einst sein Vater Rahjadan gilt Dorsamo heute als einer der schönsten Männer der Westküste.

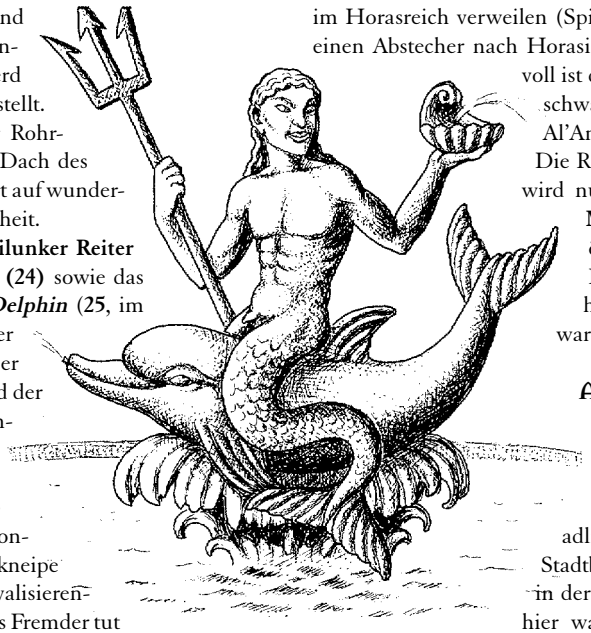
Die **Halle der Schönen Künste (19)** beherbergt hinter ihren ziselierten Bronzetoren im Erdgeschoss eine Kunstakademie samt Werkstätten und im Obergeschoss eine Galerie für die aufstrebenden, noch unbekannten Künstler (Eintritt gegen ein eher symbolisches Entgelt von 1 Heller). Unterhalten wird das Haus von der Familie Weyringer, die mehrmals im Jahr die Oberschicht der Stadt zu Ausstellungen und Gesellschaften einlädt, um Spenden zu sammeln und protegierte Künstler zu vermitteln.

Das **Magische Theater der Visionen und Abenteuer (20)** erweckt mit hervorragender Illusionsmagie seltene Monster, ferne Orte und erotische Abenteuer zum Leben. Der hohe Eintrittspreis von 5 S



(hintere Ränge) bis 2 D (Loge) garantiert einen amüsanten Abend in exklusiver Gesellschaft. Im Nachbarhaus hat – sehr zum Missfallen der Besitzer des Magischen Theaters – vor einigen Jahren ein weiterer Schaubetrieb eröffnet: In der **Camera Obscura (21)** projiziert eine ausgeklügelte optische Apparatur bunte Bilder, die auf eine gläserne Scheibe gemalt wurden, auf eine Leinwand. Dazu erklärt ein Erzähler die Handlung, oft begleitet von Musik. Das Programm wechselt wöchentlich, und der Eintritt ist günstig (5 H bis 2 S), daher sind die Vorstellungen immer gut besucht.

Der große **Efferd-Tempel (22)** beeindruckt durch seine Architektur: Die 15 Schritt hohe Fassade ist mit blau glasierten Reliefkacheln geschmückt. An den Wänden der Bethalle zeigen bis zur Decke reichende Fliesenmosaiken den Meeresgott, wie er aus stürmischen Fluten entsteigt. Der Hauptaltar ragt wie eine kleine Insel mitten aus einem Wasserbecken, und die Geweihten müssen ihn schwimmend erreichen. Vor dem Tempel liegt mit dem *Efferd-Platz* die größte freie Fläche der Stadt, die mit Ausschänken ringsum und zahlreichen Straßenkünstlern zum Spazieren und Parlieren einlädt. Die Wochenmärkte finden auf anderen Plätzen statt, nur bei besonderen Ereignissen wie dem Gauklerfest im Phex füllt sich der Efferd-Platz mit Ständen, Buden und Bühnen. In der Mitte des Platzes befindet sich der *Delphinbrunnen*, der Efferd auf seinem heiligen Tier reitend darstellt. Das Wasser des Brunnens wird über Rohrleitungen aus den Zisternen auf dem Dach des Efferd-Tempels gespeist, und entspringt auf wundersame Weise doch stets in höchster Reinheit.



Am Platz liegen die Stationen der **Beilunker Reiter (23)** und des **Postendienstes Pertakis (24)** sowie das vornehme **Hotel *Zum Springenden Delphin*** (**25**, im Besitz der Familie Pechstein) mit der sündhaft teuren Majestätensuite, in der Amene-Horas mehrmals nächtigte, und der **Palazzo Tiorakis (26)** der wohlhabenden Händlerdynastie. Am Westende des Platzes und damit am Fuße der Alten Burg liegt die **Taverne *Prinzenstube* (27)**, die sich während des Thronfolgekriegs zur beliebtesten Soldatenkneipe der Stadt mauserte. Hier prallen die rivalisierenden Garden aufeinander, und gerade als Fremder tut man gut daran, nicht in die allwöchentlichen Schlägereien der Ordnungshüter hineingezogen zu werden.

Am Südrand von Brigonis befinden sich der wenig bedeutende **Tsa-Tempel (28)** und der **Travia-Tempel (29)** mit seiner großen öffentlichen Garküche, in der bessergestellte Gäste über einen Preisaufschlag zum Unterhalt des Hauses beitragen. Zwischen den Häusern beider Göttinnen steht das **Satz- und Druckhaus ya Cerrano (30)**. Im vorderen Bereich des zweistöckigen Stadthauses befinden sich die Redaktionen des *Kusliker Kuriers* und des *Hesindespiegels*, die in Konkurrenz zueinander stehen: Die einen schreiben und ermitteln reißerische Geschichten für die auflagenstarke Nachrichtengazette der Stadt, die anderen sammeln und redigieren wissenschaftliche Traktate für eine kleine, elitäre Leserschaft aus Gelehrten und Geweihten. Im hinteren Werkstattraum arbeiten die Drucker und Setzer – auch an der liebfeldischen Ausgabe des *Aventurischen Boten*.

Am Palast

Ein Großteil des Gebietes zwischen Nordallee und Yaquirstraße wird vom **Stadtpalast (31)** eingenommen. Die Familie Galahan ließ sich hier, einst vor den Toren der Stadt, ein prachtvolles Anwesen errichten. Heute gehört der Palast dem Horas, der ihn als Residenz nutzt, wenn er in Kuslik weilt. In den Nebengebäuden ist Platz für kaiserliche Amtsstuben sowie eine Garnison und Stallungen. Ein ganzes Heer von Bediensteten putzt und pflegt die unzähligen Prunkgemächer in steter Erwartung, dass sich der Kaiser ankündigt. Doch meist werden nur wenige Zimmerfluchten durch ein oder zwei Prinzen von Geblüt bewohnt. Die Verlängerung des Südflügels beherbergt die berühmte Galahansche Gemäldesammlung mit Meisterwerken von *Miolag Korden* und *Rahjadan Cremoni*, in der gelegentlich die Kaiserinmutter Aldare Firdayon zu gepflegten Disputen einlädt.

Von Türmen und hohen Mauern bewacht, erstreckt sich gen Norden eine private Parkanlage bis zur halbverfallenen und malerisch von Blumen überwachsenen **St.-Romin-Kapelle (32)**, dem Familienaltar des in Acht gefallenen Hauses Galahan, dessen Totenmasken auf Geheiß des Kaisers unangetastet bleiben sollen. Etwas aus diesem Schrein zu stehlen, gilt als 'Meisterstück' (Aufnahme- oder Abschlussprüfung) bei einigen Diebesbanden der Stadt – und angeblich auch im Phex-Tempel.

Umringt wird das Gelände von einem Park und vornehmen Stadthäusern wie dem **Palazzo Pechstein (33)**, der **Villa Ross (34)** und dem **Palazzo Cerrano (35)**. Wer hier wohnt, besitzt ebenso viel Reichtum wie Geltungssucht. Die nähe zum Hof und die gestelzte Atmosphäre zieht ausländische Diplomaten an wie Motten das Licht, und viele Anwesen wurden von Gesandten angemietet, die längere Zeit im Horasreich verweilen (Spionage inklusive) und nur gelegentlich einen Abstecher nach Horasia unternehmen. Besonders eindrucksvoll ist der **Palazzo Baccato (36)** mit Sälen aus schwarzem Marmor, der den Diplomaten Al'Anfas als Basis dient.

Die Ruhe in diesem nobelsten Teil der Stadt wird nur in den Morgenstunden durch den **Markt an der Mauer (37)** direkt am östlichen Yaquirtor gestört, auf dem die Dienstboten der wohlhabenden Haushalte vor allem Flussfisch und Krämerwaren einkaufen.

Ayreth

Nur etwas weniger fein als die Straßen direkt am Palast, dafür weiträumiger und mit großzügigen Gärten durchsät, ist das bei Patriziern und Stadtadligen beliebte Villenviertel *Ayreth*. Die Stadtbüttel sind hier präsenter als anderswo in der Stadt, und jeder, der zur Dämmerung hier wandernd angetroffen wird, muss sich erklären. Hohe Mauern um die Grundstücke verdeutlichen, dass in Ayreth jede Familie für sich bleiben will. Man trifft sich zu feierlichen Anlässen, aber im Alltag kümmert man sich nicht um seinen Nachbarn.

In der **Schänke *Beleman* (38)** kehren die Bediensteten aus den Palästen ein, wann immer sie Muße dazu finden, und unterhalten sich über ihre Arbeit und die Herrschaften. Offene Fragen beantworten sie eher selten, aber aufmerksame Zuhörer können hier einiges erfahren.

In derselben Straße wie die **Villa Weyringer (39)**, der **Palazzo Pekkarin (40)**, der **Palazzo Dergamon (41)** und der **Palazzo Bramstetter (42)** befindet sich das **Liebeshaus *Das Schwarze Einhorn und die Weiße Jungfrau* (43)**. Der Name rührt von einem großflächigen Wandgemälde im Schankraum her, auf dem ein Einhorn eine Maid mit goldenem Haar beim Bad in einer Quelle beobachtet – angeblich eine mythologische Szene, in der Nandus auf die sterbliche Mutter seiner Kinder trifft. Es ist ein offenes Geheimnis, dass das Haus unter dem Deckmantel eines Privatanwesens betuchten Gästen 'Liebe' in allen heiteren wie düsteren Spielarten bietet, wobei die 'Dienstboten' nicht nur schön und willfährig, sondern auch sehr wissbegierig sind. Da die öffentliche Moral in Kuslik nicht so freizügig ist wie in Vinsalt oder Belhanka, sieht man häufig Kutschen mit verhüllten Fenstern durch das Tor auf das Gelände fahren.

In Ayreth befindet sich auch der **Große Markt (44)**, der wichtigste Marktplatz der Stadt. Hier bieten Fernhändler aus allen Ländern ihre



Waren zum Weiterverkauf an. Sie können für einige Tage fest errichtete Holzstände mieten, die nachts verschlossen werden können. Am Rande des Marktes, neben dem Gatter für den Viehmarkt, steht die Amtsstube des Marktgerichts. Die Schreiber haben alle Mühe, dem unübersichtlichen Treiben Herr zu werden. In einem schmucken Palazzo an der Nordseite des Platzes besitzt die umtriebige **Strozza-Bank (45)** aus Methumis eine Niederlassung. Einheimische Bauern, die sich die teuren Standgebühren nicht leisten können, verkaufen ihre Erzeugnisse auf dem direkt am Nordtor gelegenen **Perainemarkt (46)**.

Aldtenküslich

Aldtenküslich ist einer der ältesten Stadtteile, was man an den vielen schmalen, unübersichtlichen Gassen und gedrungen kleinen Häusern gut erkennen kann. Viele kleinbürgerliche Handwerker besitzen hier ihre Werkstätten, Krämer und Trödelhändler ihre Läden – beim Schlendern durch Aldtenküslich kann man unverhofft so manchen Schatz entdecken. Das Viertel ist daher auch bei Beutelschneidern sehr beliebt – und bei gewalttätigen Räubern, die sich bestens in den Hinterhöfen und Gassen auskennen und ahnungslose Reisende in Sackgassen locken.

Aldtenküslich ist bekannt für seine vielen mehr oder minder verrufenen Schänken und Tavernen. Einige davon wie die **Taverne *Androschs Anker* (47)** dürfen als stimmungsvoll und halbwegs sicher gelten, andere wie das **Gasthaus *Zum Wilden Stier* (48)** sind jedoch üble Spelunken, bei denen man froh sein kann, unbeschadet wieder herauszukommen. Wer nach Informationen sucht, kann sich an einen der zahlreichen Bettler und Hausierer wenden, die zum Straßenbild des Viertels gehören.

In ***Xiechops Taverne* (49)** (Q6/P4) gibt es hervorragende Hausmannskost zu günstigen Preisen. Viele Kaufleute und Handwerker des Viertels kehren hier ein und tauschen Informationen aus. Auswärtige sollten die Ruhe nicht stören – es sei denn, sie spendieren eine Lokalrunde. Die junge Wirtin *Phedre* (*1008, eher klein, kurze braune Locken, spitze Nase, geschmeidig wie eine Katze, kess) ist angeblich eine Enkelin des legendären Xiechop, der auf einer Pilgerfahrt verschwand. Die Einheimischen wissen, dass XiEcHoP nur ein rätselhafter Hinweis auf den Diebesgott ist, dessen Tempel durch den Weinkeller erreicht werden kann. Dort beten und feiern des Nachts die Gauner und Bettler unter Leitung der Hochgeweihten Phedre.

Harikas Kräuterladen (50), inzwischen betrieben von den beiden Töchtern der verstorbenen Namensgeberin, ist eine in Kuslik wohlbekannte Institution. Hier kaufen Frauen empfängnisverhütende Kräuter, Seeleute Pülverchen gegen den 'Werwolf' nach dem Zechen, es gibt Schönheitstinkturen, Heilmittel und Liebestropfen zum guten Gelingen eines romantischen Treffens. Angeblich verkaufen die Schwestern *Ilyana* und *Elora* (*1000, die eine blond, die zweite dunkelhaarig, beide grünäugig, vollbusig, verschwörerisch) dem diskret Fragenden auch so manches potente Gift.

Romunshaven

Große Schiffe sieht man hier keine mehr, denn der älteste Hafen Kusliks ist zu flach für die schwer beladenen Drei- oder Viermaster. An den Kais liegen abends unzählige Boote der Fischer, die hier in kleinen Hütten mit eigenen Obst- und Gemüsegärten leben. Auf dem **Fischmarkt (51)** oder direkt am Kai bekommt man den frischesten Fisch Kusliks. Da der große Efferd-Tempel in der Oberstadt liegt, hat man hier, direkt am Hafen, die kleine **Sancta-Maralita-Kapelle (52)** errichtet, wo die Fischer dem launischen Gott und ihrer Schutzpatronin Opfer bringen und für einen guten Fang danken können. Außerdem gibt es einen **Peraine-Tempel (53)** für die hiesigen Bauern und eine **Travia-Kapelle (54)**.

Romunshaven ist der erste Anlaufpunkt für viele junge Burschen und Maiden vom Lande, die ihr Glück in der Stadt machen wollen und zunächst bei Verwandten oder Bekannten ihrer Eltern unterkommen. Meist werden sie nach wenigen Tagen an die **Schänke *Erzherzog Romun* (55)** verwiesen, einen flachen Ziegelbau, in dem Vermittler (gegen ein Handgeld für sich und die Wirtsleute) im Auftrag von Kapitänen, Fuhrmeistern und Manufakturbesitzern nach Arbeitern suchen. Doch auch die Kuppler der Hurenhäuser halten nach willfährigem oder leichtgläubigem Frischfleisch Ausschau, und manche Menschenfänger betäuben ihre Opfer mit Branntwein, um sie an Minenbetriebe oder Seelenverkäufer zu verhökern.

Das große Garnisonsgebäude an der Hafeneinfahrt gehört der **Seesöldnergilde *Zum Schwarzen Säbel* (56)**. Auf dem Vorplatz kommt es häufiger zu Raufereien oder *Holmgängen*, wie die durch einen Zweikampf vor versammeltem Regiment herbeigeführte Entscheidung in vielen Streitfällen genannt wird. Da die Seesöldner auf ihre Eigenständigkeit und Privilegien pochen, ist die Beziehung zu den Soldaten der städtischen Garden eher frostig.

Die Schwarzen Säbel von Kuslik



Der Kampfschrei "Für Kor und Kuslik!" kündigt das Kommen einer für ihre Gnadenlosigkeit berüchtigten Kämpfertruppe an. Die Seesöldnergilde *Zum Schwarzen Säbel* ist nach ihrem Gründer *Thorben Mescator,* dem 'Schwarzen Säbel', benannt. Jener rettete 907 BF den Fürsten *Ferenos Galahan* und dessen Gefolge vor dem sicheren Tod durch thorwalsche Piraten. Zum Dank ließ der Fürst einen Vertrag aufsetzen, der den Söldnern weitgehende Freiheiten zusicherte.

Bis auf Kapitalverbrechen werden Vergehen der einzelnen Söldner in der Gilde geahndet – oder auch nicht. Wer eine Mutprobe besteht und in die Gilde eintritt, kann sicher sein, dass ihm keine Fragen zu seiner Vergangenheit gestellt werden, im Gegenzug muss man sich für mindestens zwei Jahre verpflichten. Die Söldner beanspruchen alles an Beute, was von ihnen getötete Gegner am Leibe tragen. Wird ein feindliches Schiff aufgebracht, fällt die Hälfte seines Wertes an die Gilde, die andere Hälfte geht an den Auftraggeber. Die Gilde selbst verfügt mittlerweile über mehrere Karavellen und eine Karracke.

Den Säbel Mescators führt heute Colonello *Hal Borgos* (*1001, schwarzes Haar im Bürstenschnitt, bullig, stimmgewaltig, stets wachsam). Er führt alle Verhandlungen und spricht Recht innerhalb der Gilde. Die Kusliker und Hylailer Seesöldner betrachten einander als Konkurrenten und liefern sich blutige Duelle.

Curonia

Das Hafenviertel östlich der Kaiser-Brigon-Straße wird von den Kuslikern *Curonia* genannt. Es beherbergt die Kontore der wichtigsten Handelshäuser, etliche Werkstätten und die Kusliker Werft. Weil manche Bewohner der angrenzenden ärmeren Stadtteile neidisch auf den Reichtum der Handelsmagnaten sind, beschäftigen diese viele Wachleute, um Einbrecher fernzuhalten. Neben den **Kontoren der Familien Weyringer (57)**, **Bramstetter (58)** und **ter Gruchen (59)** nimmt sich die örtliche Niederlassung des Hauses **Stoerrebrandt (60)** eher bescheiden aus, da dieser seine liebfeldischen Geschäfte vorwiegend über Vinsalt abwickelt. Die Filiale der **Nordlandbank (61)** richtet sich vorwiegend an Kunden vor oder auf einer Fernreise.

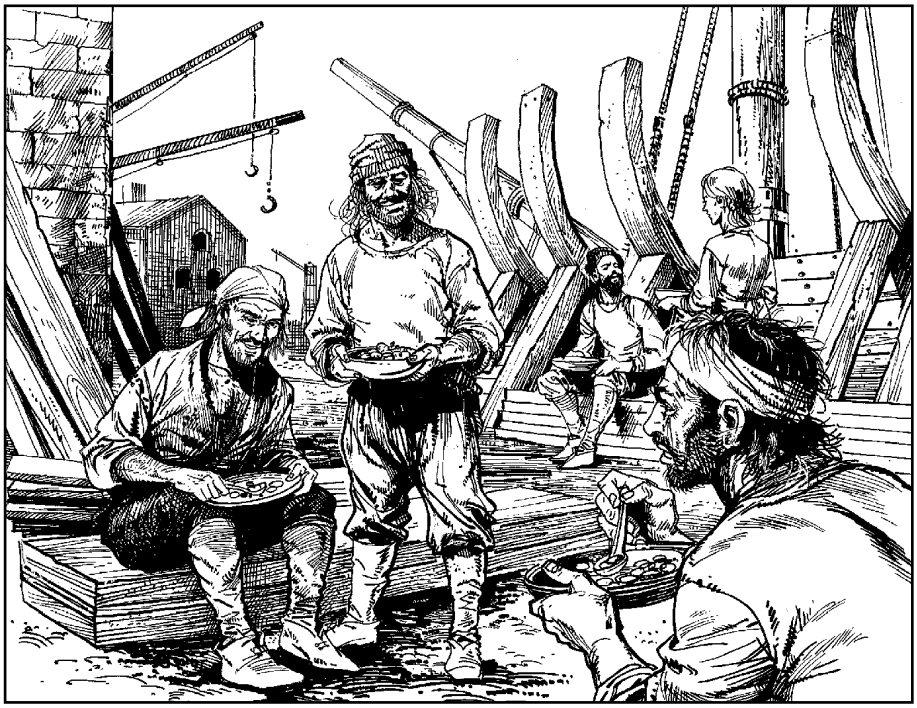
In der **Hafenmeisterei (62)** werden Kapitänsbriefe ausgestellt, Liegeplätze zugewiesen, Gebühren berechnet und erhoben, ankommende und auslaufende Schiffe verzeichnet und ein Register der in Kuslik gemeldeten Schiffe geführt. Die große Wartehalle ist erfüllt von Neuigkeiten, Gerüchten und Schauergeschichten aus aller Welt. Aus den Stuben des obersten Stockwerks kann man den gesamten Hafen überblicken, und auch nachts arbeiten hier Schreiber und Zollgardisten. Der **Palast der Admiralität (63)** ist dagegen die Befehlsstelle der Kus-



liker Kriegsflotte. Die Verbindung zum 10 Meilen westlich gelegenen Küstenort *Kusmarina*, dem Liegeplatz der Mehrzahl der Schiffe, wird durch Brieftauben gewährleistet.

Im **Haus der Efferdbrüder (64)** vermitteln die Ordensleute Seeleuten eine günstige Unterkunft und kommende Fahrten. Die benachbarte **Taverne *Zum Rabenschnabel* (65)** ist ein vornehmes Lokal für Großhändler und Seeoffiziere. Nur ein munterer Kolkrabe und ein Dekor aus (blitzblank poliertem) dunklem Holz, Takelage und Schiffsmodellen erinnern an die Vergangenheit des Hauses als Matrosen- und Piratenschänke.

In der **Kaiserlich Kusliker Karossenmanufaktur (66)** der Familie Ross stellen vier Meister und über 20 Gesellen Postkutschen, Prunkkarossen und komfortable Reisewagen her, ausschließlich gute und teure Einzelanfertigungen. Die sechsspännige *KKK Premium* ist regulär bereits mit sechs brokatbestickten Sitzplätzen, vergoldeten Laternen und beschnitzten Paneelen ausgestattet, doch ist man Sonderwünsche gewohnt. Auch die zwölfspännige Kutsche des Kaisers entstand in diesem Hause.



Yaragor

Die Matrosensiedlung *Yaragor* liegt eingekeilt zwischen der äußeren und der inneren Stadtmauer sowie der Hafeneinfahrt im Süden. So bleibt nur eine schmale Landverbindung zu den anderen Stadtteilen – und viele Kusliker werden mit Inbrunst behaupten, das sei auch gut so. Yaragor ist als Viertel der Räuber und Totschläger verschrien, und es ist keinem Reisenden angeraten, sich nachts alleine durch die Gassen zu bewegen.

In Yaragor gibt es viele karge Mietunterkünfte, in denen Matrosen ein paar Wochen Unterkunft finden. Diese Wohnungen werden auch von Wanderarbeitern und reisenden Handwerksgesellen frequentiert. Gesuchte Banditen können hier leicht untertauchen und im schwierigsten Fall schnell auf dem nächsten Segler anheuern, um erstmal der Verfolgung zu entgehen.

Prostituierte bieten auf offener Straße ihre Körper feil, in verlassenen Häusern finden Hahnen- und Hundekämpfe sowie Glücksspiel statt. Gestandene Seebären und raubeinige Gesellen zieht es in die **Taverne *Roter Meerdrachen* (67**, thorwalsche Besitzer und Küche, Anwerbepunkt für Söldner) oder in die **Taverne *Kieloben* (68**, große Seefahrerkneipe mit Tabakverkauf; Schlägereien mehrmals täglich zu wechselnden Zeiten).

Barsud

In früheren Jahren war *Barsud* nur ein kleines Fischerdorf auf einer schmalen Insel in der Yaquirmündung, bis die Belhanker Reederei Terdilion das Vorhaben fasste, hier einen Freihandels-Hafen zu errichten. Die windschiefen Hütten wurden durch Lagerhäuser verdrängt, den Fischern bot man an, in den Lagern und an den Kais oder in der örtlichen Manufaktur zu arbeiten. In den Wirren des Thronfolgekrieges konnten Kusliker Patrizier eine Rücknahme der Konzession erwirken und Barsud eingemeinden. Der Freihafen ist Geschichte, nun müssen Händler wieder Zölle abführen, wenngleich viele versuchen, ihre Geschäfte an den Augen der Schultheiße vorbei abzuwickeln.

Im **Terdilion-Haus (69)**, einem ausgedehnten Backsteinbau, ist nicht nur das Belhanker Unternehmen untergekommen, sondern auch einige befreundete Handelshäuser aus dem Süden des Lieblichen Feldes. Sehr zum Ärger der einheimischen Patrizier ist auch die **Leinenmanufaktur (70)** in der Hand eines Konsortiums Coverner Kaufleute, die damit einem aventurienweiten Monopol auf die Herstellung von Feinleinen bereits recht nahe gekommen sind und ihrerseits versuchen, die Konkurrenz kleiner Leinewebereien in der Stadt nach und nach aus dem Geschäft zu drängen.

Die **Schänke *Meerschaum* (71)** ist nicht nur Treffpunkt für die Bewohner Barsuds, sondern auch Laden, in dem die Arbeiter und Fischer Lebensmittel vom Festland kaufen können. Fremde stoßen hier schnell auf eine Wand des Schweigens.

Midoreth

In der nicht ummauerten Vorstadt *Midoreth* leben vor allem Flussschiffer und Arbeiter, in den hiesigen Werften werden Flusskähne gebaut. Besondere Bedeutung erhält der Flusshafen aufgrund der nächtlichen Zugänglichkeit – anders als an den Kusliker Toren können Reisende noch nach Einbruch der Dunkelheit Midoreth betreten. Auch an den Anlegestellen werden nachts noch Schiffe be- und entladen, damit sie am Tag darauf einsatzbereit sind. Daher fallen Schmuggler und Einbrecher kaum auf, zumal nur wenige Gardisten hier ihren Dienst verrichten. Durch einen Geheimtunnel unter der Mauer hindurch kann Diebesgut aus Yaragor hinaus nach Midoreth geschafft werden.

Morrisca

Jahrzehntelang standen auf der Yaquirinsel nur eine kleine Flussfestung, ein Fähranleger und die **Herberge *Inselruh* (72)**, ein traditioneller Reisegasthof mit guter maritimer Küche. Erst Kaiserin Amene-Horas ließ Morrisca zu einer Festung ausbauen. Die **Alveranidenburg (73)** trägt ihren Namen wegen der an allen Bastionen in Stein verewigten Schutzheiligen Horas, Mythrael, Argelion und einiger anderer. Von hier regiert Landvogt *Thûan della Gribaldi* das Umland im Namen des Horas.

Gegenüber der Burg stiftete die Kaiserin das **Canyzeth-Kloster (74)**. Gewidmet der Erzheiligen der Erkenntnis, können sich Hesinde-Geweihte hierhin zurückziehen, um sich allein dem Studium zu widmen und in den Gärten des Klosters innere Ruhe und Einkehr zu finden. Auch die Magisterin der Magister verbringt immer wieder einige Tage oder Wochen an diesem Ort.



Rigalento

Die schmucke Festungsstadt *Rigalento* liegt auf einer durch Flutgräben künstlich geschaffenen Insel auf der östlichen Seite der Yaquirmündung. Mit Kuslik ist die etwa 1.000 Einwohner zählende Stadt durch eine Brücke nach Morrisca und den dortigen Fähranleger verbunden. Viele Jahre war Rigalento fest in der Hand des Landadels, doch durch eine Pfändung fielen Stadt und Lehen unter Kusliker Verwaltung.

Rigalento besitzt einen **Rondra- (75)** und einen **Ingerimm-Tempel (76)** sowie ein sehenswertes **Haus des Praios (77)**. Auch für Kusliker Bürger lohnt sich bisweilen ein Besuch des **Marktplatzes (78)**, auf dem Händler und Bauern des Umlandes, die sich den teuren Fährpreis sparen wollen, allerlei Köstlichkeiten und Waren anbieten. Das **Schilfgrasschloss (79)** befindet sich in Besitz der Adelsfamilie *Harderin*. Ansonsten präsentiert sich Rigalento für Kusliker Verhältnisse geradezu provinziell.

Weitere Außenbezirke

Auf einem kleinen Felsen in der Yaquirmündung steht der 30 Schritt hohe **Leuchtturm (80)**, in der Nacht weithin sichtbar. Die Insel wurde mit Bastionen und Geschützen schwer befestigt. Nur die Leuchtturmwärterfamilie lebt hier dauerhaft, die Festungsbesatzung wechselt ständig.

In Kuslik selbst gibt es keinen **Boron-Tempel.** Dieser befindet sich einige Meilen nördlich auf dem städtischen **Totenacker**. Immer, wenn in Kuslik ein Mensch gestorben ist, läuten die Wachen des Nordtores die helle Totenglocke, und ein Geweihter macht sich auf den Weg in die Stadt. Es ist üblich, dass die Angehörigen den Verstorbenen in einem schweigenden Trauerzug zum Totenacker die letzte Ehre erweisen – ein gespenstischer Anblick, wenn eine lange Prozession über die Feldwege marschiert.

Kusmarina ist eine etwa 1.000 Einwohner zählende Kleinstadt ein paar Meilen westlich von Kuslik. Sie steht unter Kusliker Herrschaft, viele Patrizier besitzen Villen in Strandnähe. Die Ortschaft wurde 1023 BF von Thorwalern geplündert, den **Kriegshafen** Kusliks, der sich in einer geschützten Bucht befindet, haben die Nordleute verschont. An der **Reede** Kusmarinas liegen hin und wieder größere Handelsschiffe, die im Kusliker Hafen keinen Platz mehr gefunden haben.

Persönlichkeiten Kusliks

Efferdan Pechstein, Gerontokrat

Der Patriarch einer alten Kusliker Patrizierfamilie steht dem Rat der Stadt seit 1005 BF vor, ungeachtet aller Wirren und Machtwechsel. Denn Efferdan (*960, klein, grauer Kaiser-Reto-Bart, pechschwarze Augen, Altersbauch) hat sich durch Schläue und Verstellungskunst stets die Gunst der Mächtigen erhalten – doch ist er in Wahrheit nur einer Person loyal: sich selbst. Der Bürgermeister ist über fast alle Verfehlungen und Nebengeschäfte seiner Amtsleute im Bilde und nutzt dieses Wissen höchst effektiv, um jeden von ihnen zu Gehorsam und Arbeitseifer zu zwingen. Doch der 'lächelnde Tyrann', wie ihn seine Untergebenen nennen, ergeht sich nur in Anspielungen oder Drohungen, solange diese Mittel noch Wirkung zeigen – echte Feinde verschwinden plötzlich oder erleiden tragische Unfälle. **213C**

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15;
Herausragendes Gedächtnis
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 19, Überreden (Einschüchtern) 18(20), Staatskunst (Stadtverwaltung) 15(17), Brettspiel (Garadan) 14(16)
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I

Comto Thûan della Gribaldi, Landvogt

Als Diplomat und Verwalter in Diensten des Kaiserhauses hat es der Spross eines kleinen Stadtadelsgeschlechts aus Kusmarina weit gebracht. Der ruhige und überlegte Thûan (*987, gedrungene Statur, schwarzes Kraushaar, pockennarbig, kräftige Hände, schweigsam) hat überall seine Finger im Spiel und verfügt über zahlreiche Zuträger in der Stadt. Viele davon sind vermutlich Künstler, die von Thûans großzügiger Förderung leben und ihm Gerüchten zufolge auch Liebesdienste erweisen. Dabei ist der Magiedilettant selbst ein überaus begabter Bildhauer. Gleich in mehreren Geheimbünden soll Thûan teils aus echtem Interesse, teils aus Berechnung oder Vorsicht Mitglied sein. **218A, 219**

Aldare Firdayon, Magisterin der Magister, Prinzessin von Geblüt



Erzogen im Radolether Kloster der mystisch orientierten *Schwesternschaft der Mada*, war Aldare viele Jahre selbst Vorsteherin des Ordens und zeitweilig sogar Königin des Lieblichen Feldes, bevor sie 1030 BF an die Spitze der Hesinde-Kirche berufen wurde und damit endlich ihre Bestimmung fand. Die Geweihte (*989, 1,77 Schritt, sehr schlank, hellblonde Haare, eisgraue Augen) hat sich einen Ruf als besonnene und bescheidene Diplomatin erworben. Dies zeigt sich bereits an ihrer Kleidung: Obwohl die Prinzessin eine Vertreterin der liberalen *Satori*-Richtung der Hesinde-Kirche ist (die für die freie Verbreitung von Wissen eintritt), tritt sie stets in der traditionellen Gewandung der Hesinde-Geweihten auf, einer grüngoldenen Wickelrobe mit einer grünsamtenen Schleier-Spitzenhaube im Silas-Stil (wobei sich die beiden grünen Smaragdnattern *Nandurio* und *Nacladria* zuweilen um den Leib der Prinzessin winden).

Die öffentliche Zurschaustellung von Gefühlen ist ihr wie ihrer Mutter Amene (mit der sie bis zu ihrem Tod ein distanziertes Verhältnis pflegte) unbekannt. In Anwesenheit Dritter bleibt Aldare daher immer auf Distanz zu ihrem Sohn, dem Horas, aber auch zu ihrer Lebensgefährtin *Rinaya von Punin* (*988, Halb-Zahori, schwarze Locken, volle Brüste, geschickte Finger, in Belhanka zur Magierin ausgebildet), der *Ersten Schwester* der Mada. In ihren Mußestunden liebt es die Magisterin der Magister jedoch, im Kreise ihrer Lieben ganze Sommernächte lang in den unendlichen Sternenhimmel hinaufzuschauen oder aber eine Partie Inrah oder Garadan zu wagen, wobei sie stundenlang über den elfenbeinernen Spielsteinen im Mondlicht sinniert.

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 16, CH 16;
Sprachgefühl, Mondsüchtig
Herausragende Talente: Etikette 16, Staatskunst 16, Rechtskunde 13, Götter und Kulte 19, Philosophie 16, Sternkunde 15, Magiekunde 14, Brettspiel 14
Sonderfertigkeiten: Aldare beherrscht die meisten Liturgien der Hesinde-Kirche bis Grad V, insbesondere *Konsekration*, *Sicht auf Madas Welt, Exorzismus, Purgation, Versiegeltes Wissen* und *Ingalfs Alchimie*, zudem einige obskure, nur der Schwesternschaft der Mada bekannte Rituale.



Prälaten der Hesinde-Kirche

Neben der Magisterin der Magister und der Ersten Schwester der Mada der bedeutendste Geweihte Hesindes in Kuslik ist *Verian Fock* (*950, feist, kahlköpfig, kreidebleich, hängende Lippe und undeutliche Aussprache, aber noch wacher Verstand), der Hochmeister der Gelehrsamen Stube und Hohe Schlangenrat. Nach einem ersten Schlaganfall ist er nicht mehr ganz derselbe, doch nur er allein weiß um alle Geheimnisse der labyrinthenen Bibliothek, die er nie verlässt. Auch wenn die junge Geweihte *Xerane Zeel* (*1008, kurze braune Locken, weibliche Rundungen, übereifrig, ehrgeizig) allzeit um ihn herumscharwenzelt, favorisiert er als seine Nachfolgerin *Arba von Silas* (siehe S. 128), die Hochgeweihte des Vinsalter Tempels – wie Verian eine überzeugte Vertreterin der konservativen Pastori-Richtung.

Unermüdlich und häufig in Kirchenangelegenheiten auf Reisen ist *Madaïon Sphÿritis* (*967, grauer Pagenschnitt, akkurater Kinnbart, vernünftig, unbestechlich), der ranghöchste Prätor des Argelianischen Gerichts, das über Streitfälle und Vergehen innerhalb des Kultes richtet.

Adelmo Weyringer, Baron von Montalban

Nach dem Tod seiner Mutter Simona hat der junge Adelmo (*1011, schlaksig, blond, strahlende Augen, pathetisch) die Leitung ihres Handelsimperiums übernommen. Das Haus *Tassilo Weyringer Erben* beherrscht seit Generationen den Handel mit Massengütern wie Weizenmehl und Wein, und unter dem Banner der Familie (einer weißen Bergspitze auf Blau) sind unzählige Fuhrwerke und Frachtschiffe gen Havena, Gareth oder Brabak unterwegs. Doch verfolgen die anderen 51 Teilerben der Dynastie, die im Familienrat sitzen, die Entwicklung der Geschäfte mit Sorge, denn Adelmo versteht sich mehr als Mäzen der Künste und Förderer des Fortschritts und gibt das Geld mit vollen Händen aus. Während Adelmo die 'Wiedergeburt des Goldenen Zeitalters' und die 'Entfesselung des Menschen von den Ketten des Dunkelsinns' feiert, versucht seine Kusine *Lovisa* (*1002, langes blondes Haar, spitze Nase, hübsch, pragmatisch) die schlimmsten Fehlentscheide in aller Stille zu korrigieren, oft mit verschworenen und gut bezahlten Helfern. **216B**

Vermis Pekkarin, Admiral von Kuslik

Der vermögende Patrizier (*993, drahtig, kurze schwarze Haare, große Ohren, schmale Lippen, kühle Augen) hat nie vergessen (und den Bennains nie verziehen), dass sein Vater Merka 1010 BF wegen Sklavenhandels hingerichtet wurde und seine Familie Havena für immer verlassen musste. Vermis' Mutter Girthe starb in der Armut und seine an ein Luxusleben gewöhnte Schwester Tyndara musste sich als Kurtisane verdingen, während Vermis mit geliehenem Geld und stählernem Willen den Lumpenhandel Kusliks unter seine Kontrolle brachte – und damit in die gehobene Gesellschaft zurückkehrte. Vermis ist davon überzeugt, dass man im Leben nichts geschenkt bekommt, und mit der gleichen Erbarmungslosigkeit führt er seine Geschäfte – und auch die Flottille Kusliks, die ihm 1031 BF vom Rat unterstellt wurde, obwohl Pekkarin keinerlei navigatorische Ausbildung hat. Doch wer könnte besser darin sein, Schmuggler und Piraten zu jagen als ein ehemaliger Schieber?

Salvarello der Goldene, Künstlergenie

Maestro Salvarello (*995, goldenes Lockenhaar, wohlbeleibt, in selbst entworfene Brokatgewänder gekleidet, exzentrisch) trägt seinen Beinamen nicht zu unrecht. Alles, was der Spross eines Stadtschreibers aus Schelf anfasst, ob Poesie, Musik, Malerei oder Bildhauerei, scheint er in ungeahnte Höhen zu treiben. Unvergessen ist die Krönungsfeier des Kaisers in Horasia, als der Maestro zu Orchesterklang ein Spiel gewaltiger Feuerräder, Illusionsmagier und acht lebender Elefanten inszenierte. Am meisten jedoch ist Salvarello ein Meister der Selbstdarstellung und versteht es, durch eigenwillige Posen die von ihm ausgehende Faszination noch zu verstärken. Seine streng von der Außenwelt abgeschottete Werkstatt im Stadtteil Ayreth kann es sich sogar leisten Aufträge abzulehnen – ein Zustand, von dem die meisten seiner Standesgenossen nur träumen. **213D**

Ulyssa dell'Antergo, Karikaturistin

Die lebenslustige Ulyssa (*1008, hager, schwarzes Haar in wechselnden Frisuren, schalkhafte Augen, trinkfest, probate Degenfechterin) ist der Schrecken der Stadtväter, denn ihr an der *Halle der Schönen Künste* entwickeltes Maltalent benutzt sie hauptsächlich für Karikaturen namhafter Persönlichkeiten. Sie lebt von den Verkäufen 'anständiger' Porträts, doch kann sie nicht davon ablassen, Missstände oder Skandale anzuprangern und die Macken ihrer Mitmenschen mit einigen Federstrichen bloßzustellen. Dann ist sie wieder einige Wochen auf der Flucht vor den Schlägern und Häschern erboster Persönlichkeiten, wobei ihr die vielen Freunde zupass kommen, die sie in ihrem Geburtsviertel Yaragor hat. Mit einigen Kumpanen veröffentlicht Ulyssa *Xeledons Spiegel*, eine spitzbübische und freidenkerische Gazette, die zwar nicht verboten ist, doch mehr als umstritten: Immer wieder versuchen einzelne Magnaten, ganze Auflagen samt Druckstöcken aufzukaufen oder zu vernichten.

Hauce von Radoleth, Spitzelmeister

Hauce (*968, kurze weiße Locken und gedrechselter Schnurrbart, graue Augen, kostbare profane Kleidung, scharfsinnig) war immer schon ein Individualist. Dem vornehmen Vinsalter Elternhaus entfloh er ins Mittelreich, aus dem Informations-Institut Rommilys ausgeschlossen wurde er wegen 'ungeeigneter Weltsicht' und seine magische Ausbildung zum Hellseher beendete er ausgerechnet in Thorwal. Als Spezialist im Auffinden von verschwundenen Gegenständen und Fakten machte er sich einen Namen, und noch heute ist sein Haus in Brigonis insbesondere spätabends ein Anlaufpunkt für besorgte Patrizier und zwielichtige Gestalten. Denn Hauce ist der Meister der *Nanduriaten*, einer halbgeheimen Organisation von Agenten und Detektiven. **216A**

Der verschlagene Intrigenspieler weiß diese Macht wohl zu nutzen – und beginnt sich zu fragen, ob er seine aufstrebenden Verwandten in Vinsalt besser im Auge behalten sollte.

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16;
Neugier 10, Eitelkeit 8
Herausragende Talente: Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 17, Menschenkenntnis 16, Überreden (Feilschen) 16(18), Schätzen 16, Alchimie 13
Herausragende Zauberfertigkeiten: Blick aufs Wesen 19, Cryptographo 18, Adlerauge 18, Penetrizzel 17, Objectovoco 17, Foramen 16, Bannbaladin 15, Respondami 13, Visibili 15, Transversalis 11
Sonderfertigkeiten: Konzentrationsstärke, Aura verhüllen, diverse Kugelrituale und Zauber-SF

Andere bemerkenswerte Kusliker sind *Siberius Bramstetter* (**Efferd 166**), der zweifellos erfahrenste Güldenlandfahrer Aventuriens, und dessen junger Neffe *Lares Bramstetter* (**WdZ 338**), ein ebenfalls vielversprechender Entdecker, sowie die vermeintlich unscheinbare Zweite Hafenmeisterin *Usvina Kordanger* (**Efferd 174 f.**).



Arivor – Hort der Traditionen



Einwohner: 12.000
Wappen: Geviert von Grün und Silber, oben rechts zwei schreitende schwarze Löwen
Herrschaft/Politik: Erzherrscher Nepolemo ya Torese, beraten vom *Datarium* (Rat) unter Erzkastellan Gaspare ya Stellona
Garnisonen: 5 Schwadronen Ardariten, 2 Eskadronen *Eiserne Reiter* (aus lokalem Landadel); 2 Regimenter der Horaslegion; Hauptquartier der *Bandiera Bianca* (1 Söldnerregiment Schlachtreiter)
Tempel: Rondra, Rahja, Hesinde, Boron, Ingerimm, Tsa, Travia
Wichtige Fest- und Feiertage: Tag des Schwurs (5. Rondra), Sta. Lutisana (14. Rondra), Schwertfest (15./16. Rondra), währenddessen Theaterfestspiele (1.–30. Rondra mit Ausnahme des 22.); St. Geron (4. Efferd), Befreiungsfest (30. Efferd, Jahrestag der Zweiten Schlacht von Arivor), Tag der Helden (4. Travia), Sta. Rahjalina (25. Travia, Bosparanjerausschank), Dragonaden (10. Phex, Trauertag für das Massaker von Arivor), Todestag der Heldenkönigin Salkya (18. Phex), Ritterturnier (20.–25. Rahja)
Handel und Gewerbe: Pilgerherbergen, Saladansche Waffenmanufakturen, Großkellerei der Familie ya Stellona, Meisterschmiedin Horanthe ya Ferragon ('Echt Arivorer' Rondrakämme)
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Siebenstreich* (nobel, Q9/P8–10 je nach 'Saison'/S21), Herberge *Schwarzer Löwe* (Pilger, Q4/P6/S52), Schenke *Zum Schreyen* (Theaterpublikum, Q7/P7/S8), Kellerlokal *Blutlese* (Weinschenke, Q4/P3), Taverne *Zinnenkranz* (Marktschreier, Q3/P3)
Besonderheiten: Alte Burg und Theater auf dem Goldenhelm, Schwerterfeld mit Heiligtümern des Rondra-Kults, altes Legionslager vor der Stadt
Stimmung in der Stadt: Arivor ist stolz auf seine Geschichte und Tradition, dadurch aber auch rückständig und teilweise reaktionär. Das selbstbewusste Patriziat beginnt sich gegenüber dem kriegerischen Landadel durchzusetzen – schätzt jedoch die Symbolwirkung des Erzherrschers für die Pilger.

Stadtgeschichte

um 1300 v.BF: Am Gerons-See südlich der Stadt offenbart sich Rondras Walkür Mythrael dem Helden Geron.
um 900 v.BF: Stadtgründung unter Dalida-Horas
um 700 v.BF: Arivor wird kaiserliche Winterresidenz.
595 v.BF: Arivor wird Marschallssitz des Rondra-Kults.
0 BF: Die Stadt wird von den siegreichen Garethern dem Erdboden gleichgemacht.
1 BF: Goblins erobern die gesamte Gerondrata.
3 BF: Vertreibung der Goblins aus der Stadt, Gründung des Theaterordens
335 BF: Verbrennung Hochmeister Bogumils im Theater
588 BF: Gründung des Ardaritenordens
744–752 BF: *Unabhängigkeitskrieg*, Massaker von Arivor (**744 BF**), Erste und Zweite Schlacht von Arivor (**746** und **751 BF**)
1028–1030 BF: *Thronfolgekrieg*, Krönung Prinzessin Salkyas zur Gegenkönigin (**1029 BF**) und abschließende Friedensverhandlungen (**1030 BF**)

Arivor – das 'eherne Herz' – liegt in der Mitte des Lieblichen Feldes und macht seinem Beinamen als Zentrum kriegerischer Tugenden sowie Hort alter Traditionen Ehre. Schon die Friedenskaiser schätzten den weiten Rundblick vom Arivorer Goldenhelm und das trockene Klima. Überliefert und in vielen Herbergen der Stadt zitiert ist etwa Kaiser Yulags Bemerkung: *"Mein Arivor ist mir ein lieber warmer Ort, wenn im Yaquirtal die Stürme pfeifen."* Die Stadt thront gleichsam über ihrem hügeligen Umland voller Ölbaumhaine und Weinreben – und beeindruckt mit ihren gewaltigen Festungsmauern sowie den vielen hundert weißverputzten Häusern am Hang schon aus der Ferne.
Der Blick der Arivorer selbst, so heißt es, richtet sich indes stets mehr in die eigene voller Stolz getragene Vergangenheit. Vor Bosparans Fall residierte hier der höchste Geweihte Rondras, danach war Arivor Gründungsort der beiden größten Orden der Kirche. Noch heute wird Arivor im Rondra-Kult als "die älteste Senne" apostrophiert, und das traditionelle Ritterturnier lockt jedes Jahr im Rahja-Mond Teilnehmer aus ganz Aventurien an.
Dabei sind es nicht nur rondragläubige Kriegsleute, die vor allem im Sommer und Herbst zu Tausenden die Pilgerherbergen am Schwerterfeld füllen, sondern auch viele einfache Leute, die angetrieben von Heldensagen den berühmtesten Heiligen des Landes ihre Ehre erweisen. Selbst die anderen Gewerbe der Stadt haben sich zu einem guten Teil an den Pilgerströmen ausgerichtet. In den Schmieden werden Devotionalien vom kleinen Messer bis zum 'Echt Arivorer' Rondrakamm gefertigt, doch auch ganze Regimenter wurden bereits von ihnen ausgerüstet.
Beinahe ebenso bekannt sind die schweren Rotweine Arivors, die im fruchtbaren Umland heranwachsen und dann in den Kellereien bis zur Vollendung heranreifen. So genießt denn nach Rondra – wenn auch mit gehörigem Abstand – auch Rahja Verehrung, vor allem als Patronin der einfachen Winzer. Auch die beiden Stadtheiligen könnten ungleicher nicht sein: Hier *Lutisana von Kullbach*, die den Theaterorden in Arivor gründete und auf Geheiß Kaiser Rauls an eben diesem Ort hingerichtet wurde, dort *Rahjalina Stellona*, eine Arivorer Winzerstochter und Geliebte der Göttin, die der Überlieferung nach um 810 BF den Bosparanjer erfand.
Diesen Kontrast scheint die Architektur der Stadt widerzuspiegeln: Denn die Palazzi der Stadt fallen durch ihre trutzigen, fast abweisenden und zudem oft zinnengekrönten Fassaden auf, deren kriegerischen Eindruck nur das vielerorts die weißverputzten Wände überwuchernde Weinlaub wieder mildert. Selbst die festen Arivorer Grießklöße, das typische Gericht der Stadt, wurden zur Abwehr von Feinden ersonnen, wie manche Spötter behaupten.
Eine ganz besondere Errungenschaft Arivors ist das 'Kolossal-Theater', das im geschichtsträchtigen Bauwerk am Goldenhelm seine Heimat hat und durch den Einsatz Hunderter Statisten in Massenszenen Schlachten und Kriege epochalen Ausmaßes wiedergibt. Aus der Feder des 'Dichterkomturs' und späteren Schwerts der Schwerter *Morguno von Schreyen* stammen etwa Dramen, die angesichts von vierzig Sprech- und bis zu zweihundert stummen Rollen andernorts nur auf freiem Feld aufgeführt werden können.

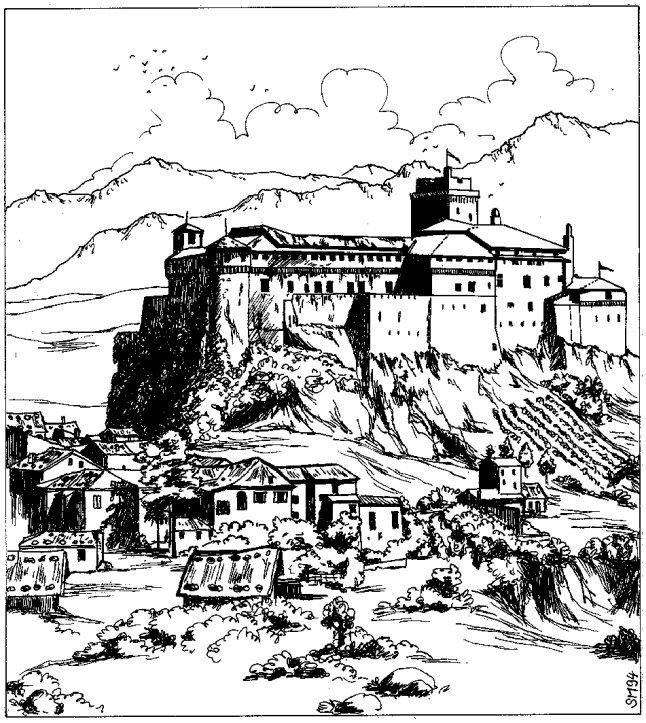
Stadtrundgang

Der Goldenhelm

Etwa 60 Schritt erhebt sich der Stadthügel aus Vulkangestein über das Umland. Gekrönt wird er von der **Alten Burg (1)**, die schon den Friedenskaisern als Winterresidenz diente, von den Garethern nach Bosparans Fall jedoch vollkommen zerstört wurde, und deren Wiederaufbau erst in den letzten Jahrzehnten zügig vorangeschritten ist. Der von Hela-Horas errichtete Südflügel dient den Mitgliedern des



Kaiserhauses als Quartier, wenn sie die Stadt besuchen. Schmuckstück der Anlage ist das *Kristallkabinett* des Yulag-Horas, dessen aus verschiedenfarbigen Glasstücken zusammengesetzte, riesenhafte Südfenster vor allem in der Mittagssonne erstrahlen. Die nur noch schulterhohen Wände des alten Hauptgebäudes im Nordteil dienen dagegen als ranken- und blumenüberwucherte Unterteilungen eines Parks, wobei im *Mosaikensaal der Asmodena* die allenthalben aus dem Boden hervorbrechenden Sträucher und Gräser den dargestellten Tieren eine unheimliche Lebendigkeit verleihen. Durch alle Wirren erhalten geblieben ist der *Kirschbaum der Niothia* über dem alten Lieblingsplatz der Kaiserin – er trägt bis heute die von ihr so geschätzten süßen Früchte.



Zu Füßen der Alten Burg liegt – halb in den Hang hineingebaut – das einzige vollständig aus bosparanischer Zeit erhaltene Bauwerk der Stadt: das **Theater von Arivor (2)**. Bis zu 500 Schaulustigen bietet es Platz und ist dabei stets restlos ausverkauft. Tatsächlich verzeichnet die Stadtchronik tödliche Duelle, aufgelöste Verlöbnisse, gebrochene Verträge und Enterbungen im Streit um die begehrten Mammutonbillets, die zum Eintritt berechtigen. Ein eigener Abschnitt der Tribüne direkt unter den Plätzen von Erzherrscher und Horaskaiser ist den Rittern des Ardaritenordens vorbehalten. Seit den Tagen Königin Amenes I. bis zum Ende des Thronfolgekrieges 1030 BF versammelte sich an diesem Ort auch der Kronkonvent des Lieblichen Feldes.

Hesindes Tempel der Künste (3) steht an der *Piazza Sancta Lutisana* direkt dem Theater gegenüber und fällt durch seine Sammlung von Theaterstücken auf, darunter manches rare Werk aus frühester Zeit. Das vor etwa 3.000 Jahren in Balan Cantara entstandene Drama 'Der Krieg gegen die Hjaldinger' wird von den Geweihten alljährlich in altgüldenländischer Sprache aufgeführt – und erfreut sich dennoch großer Beliebtheit.

Die weiteren Gassen am Hang direkt unterhalb der Hügelspitze gelten als beste Adresse der Stadt, und vor allem auswärtige Adlige haben sich hier repräsentative Stadtpaläste errichten lassen. Doch seit dem Umzug des Kronkonvents nach Vinsalt (und dem Ruin mancher Familie in den Kriegswirren) wurden viele Paläste an neureiche Kaufleute veräußert oder in vornehme Hotels umgewandelt. Berühmt ist vor allem das **Hotel Siebenstreich (4)** der Familie dell'Accorda mit seinen kunstvollen Wandgemälden der Taten Gerons.

Machtverhältnisse in Arivor

Oberherr Arivors ist seit dem Unabhängigkeitskrieg der *Erzherrscher* (derzeit *Nepolemo ya Torese*), der in Personalunion stets auch *Meister der Senne Altes Reich* und *Seneschall der Ardariten* ist. Seine einst unangefochtene Stellung in der Stadt hat der Erzherrscher aber zuletzt eingebüßt. Er muss sich nun vom *Datarium* beraten lassen, einem Rat 'verdienter Bürger', dessen zwölf Mitglieder nur zur Hälfte aus Angehörigen des Rondra-Kults bestehen dürfen. Die *Datare* wählen auch den früher vom Erzherrscher ernannten *Erzkastellan*, dem die Leitung vieler weltlicher Verwaltungsaufgaben obliegt.

Der **Ardaritenorden** herrscht noch immer recht eigenmächtig über das Umland, zumal er viele **adlige Großgrundbesitzer** in den eigenen Reihen vereint, darunter die Häuser ya Torese (1a, 2b, 5), Tomrath (1a, 2a, 4, 5), Schreyen (1b, 2b, 3) und Westfar (1a, 2d, 3, 4). Demgegenüber hat das **städtische Patriziat** seinen Einfluss auf die Stadt ausgebaut. Als Wortführer gelten die Familien ya Stellona (1c, 2a, 6), dell'Accorda (1b, 2b, 3, 4) und ya Rostich (1c, 2c, 5, 6). Die Bürger der Stadt sind jedoch auf die Einnahmen angewiesen, die der Glanz der Rondra-Kirche über Pilger und Kauflustige in die Kassen spült.

Condottiere **Grifone da Cavalcanti** (1b, 2c, 4, 5) und die Schmiedin **Horanthe ya Ferragon** (1b, 2d, 5) genießen als Einzelpersonen hohes Ansehen.

Aktuelle Themen:

(1) Ardariten: sollen die Geschicke Arivors wieder allein in die Hand nehmen (a); tun gut daran, Patriziat und Bürger in die Politik einzubeziehen (b); sind immer noch viel zu mächtig (c).

(2) Saladans Schmieden: Die Aufteilung von Saladans Schmieden geschah dem alten Schinder ganz recht (a); hat der Stadt gut getan, seine Macht war zu erdrückend (b); hat nur korrupten Günstlingen geholfen (c); war ein Fehler, man hätte den Betrieb in einer Hand erhalten sollen (d).

Desweiteren Teil des Stadtgesprächs: Theateraufführungen am Goldenhelm **(3)**, das bosparanische Erbe und wie damit verfahren werden soll **(4)**, die Stationierung der Horaslegion in Arivor **(5)**, die Weinlese **(6)**.

Alt-Arivor

Östlich des Goldenhelms fällt das Gelände über verwinkelte Rampen und zahllose Treppen (die gerne für Duelle genutzt werden) zur eigentlichen Altstadt Arivors hin ab. Hier haben wohlhabendes Patriziat und alteingesessene Bürger sowie allgemein Handel und Handwerk ihre Heimat. Von mehreren Marktplätzen ist vor allem der alte **Krammarkt (5)** nennenswert, der sich in jüngster Zeit auch zum politischen Zentrum entwickelt hat, seit das im trutzigen, zinnengekrönten **Palazzo Leonis (6)** tagende Datarium bedeutend an Einfluss gewann.

Eines der ältesten Gebäude des Viertels ist der kleine weinumrankte **Tsa-Tempel (7)**, in dessen Geweihtenschaft beinahe jährlich eine Diskussion über die Neuansiedlung in einem der jüngeren Stadtteile entbrennt. Erst in den letzten Jahren gegründet, steht der **Ingerimm-Tempel (8)** dagegen für eine besonders die Traditionen betonende Sicht. Gerne schimpft man hier über die Waffenmanufakturen Saladanias und versucht die alten Handwerksbetriebe zu stärken. Die Vertreter des **Kontors Darando (9)** sehen dies aus gutem Grund pragmatischer – verdient das alte Handelshaus aus Neetha doch gerade mit den Arivorer Waffen gutes Gold.

Der erhöhten Lage der Stadt, zudem fernab größerer Flüsse, waren seit jeher Probleme bei der Wasserversorgung geschuldet – trotz tiefer Brunnenschächte und zahlreicher Zisternen. Deshalb bekam der Bau des **Neuen Aquädukts (10)** von einer Quelle im nordöstlichen



Hügelland bis fast an den Krammarkt in den letzten Jahren höchste Priorität und konnte 1031 BF endlich abgeschlossen werden. Mit der Fertigstellung wurde auch das nahe **Bordell Rose von Belhanka (11)**, das bereits Hochadlige zu seinen Gästen zählte, um ein luxuriöses Badehaus erweitert.

Im Südosten des Viertels liegt schließlich, vermutlich auf den Überresten eines größeren Proviantlagers der Armee aus bosparanischer Zeit, die **Garnison der Bandiera Bianca (12)**. Die 'Weißen Reiter', die noch im Unabhängigkeitskrieg als Antwort auf die in Arivor verhassten *Almadanischen Dragoner* gegründet wurden, legen großen Wert auf ihre Geschichte, die adlige Herkunft ihrer Mitglieder und die Abstammung ihrer Rösser. Ihr Name rührt von der großen Menge an Plattenpanzerung her, die von den Reitern auf Hochglanz poliert und unbedeckt getragen wird. Geführt wird die Einheit von *Grifone da Cavalcanti* (*996, schwarzer Spitzbart, Halbglatze, knochiges Gesicht, schläft kaum), einem Ritter von hoher Bildung und wachem Verstand.

Morgunora

An die Altstadt schließt sich auf dem flachen Südhang des Stadthügels das zweite bereits von der Stadtmauer eingefasste Viertel an: Morgunora. Obgleich nach einem Rondra-Geweihten benannt, hat es sich dabei eher der Göttin Rahja verschrieben. Zur Verarbeitung der vielen Ox Most des Umlands entstanden hier aus kleinen Winzerbetrieben immer größere Kellereien, in denen einige der besten Weine des Kontinents gekeltert und gelagert werden – vor allem das weithin geschätzte *Arivorer Blut*, ein kräftiger Rotwein. In den **Großkellereien der Familie ya Stellona (13)** wird gar schäumender *Sturmhauch* gekeltert, ein Bosparanjer tiefroter Farbe.

Überhaupt gilt der teure Schaumwein als eine Erfindung der Familienahnin *Rahjalina Stellona*, der auch der zentrale **Sancta-Rahjalina-Tempel (14)** gewidmet ist. Rahja wird dabei als Schirmherrin der Winzer verehrt. Größte Förderer des Tempels sind natürlich die reichen ya Stellonas selbst, die auch immer wieder gerne betonen, dass nur Sancta Rahjalina eine echte, gebürtige Arivorerin war – im Gegensatz zu allen 'geliehenen' Rondra-Heiligen ...

Unter den Bewohnern des Viertels kommt dieser Stolz gut an, denn obwohl sie gemeinhin als die fröhlicheren und offeneren Arivorer gelten, werden sie von den wohlhabenderen Bewohnern der Altstadt eher geringgeschätzt. Eine Besonderheit Morgunoras sind die *Kellerausrufer*, die lauthals für bestimmte Kellerlokale werben und aus kleinen Fässern Kostproben verteilen. Die Lokale selbst erkennt man an den farbenfrohen, meist Trinkszenen zeigenden Gemälden an der Außenwand. Bei einfachen, deftigen Speisen und ländlicher Tanzmusik genießt man dort vor allem leichte, fruchtige und günstige Weine aus der letzten Ernte.

Weitaus blutiger geht es da auf dem **Schweinemarkt (15)** im Osten zu, in dessen umlaufenden Arkaden das hier gehandelte Vieh (auch Rinder, Schafe und Ziegen) oft direkt geschlachtet und für die Versorgung der hungrigen Stadt verarbeitet wird. Einem ähnlichen Zweck, der Versorgung der Stadt in Kriegszeiten, dienen die **Städtischen Gärten (16)** im Süden.

Königsgrund

Als Villenviertel in den letzten zweieinhalb Jahrzehnten östlich der Altstadt entstanden, hat der Königsgrund seinen Namen erst jüngst erhalten – zum Gedenken der gefallenen Königin Salkya Firdayon. Im Schatten des Goldenhelms und der gewaltigen Stadtmauern residieren hier Landadlige des Umlands, die dem politischen Zentrum zwar nahe sein wollen, eine Vermischung mit dem städtischen Patriziat aber ablehnen. Einige der Villen, die dem Ardariten-Orden gehören, werden auch als Altersruhesitze an verdiente Veteranen vergeben.

Saladania

Der Name des einstigen Meisterschmieds ist in der nördlichen Vorstadt noch immer allgegenwärtig: *Saladan von Arivor* begründete 991 BF nördlich des Schwerterfelds mit seinen ersten Werkstätten ein eigenes, nach ihm benanntes Viertel, dessen Drahtziehereien, Werkzeug- und Waffenschmieden ihn bald zum vermögendsten Bürger der Stadt machten – auch wenn sich dies nie in den ärmlichen Hütten und billig gebauten Mietskasernen seiner Arbeiter und Gesellen widerspiegelte. Der Tod Saladans und seine Entlarvung als Hochverräter setzten seiner 'Herrschaft' 1030 BF jedoch ein vorzeitiges Ende.

Die **Saladanschen Schmieden (17)**, wie sie noch immer genannt werden, wurden anschließend in ein halbes Dutzend kleinerer Gewerke aufgeteilt und an die Meistbietenden versteigert, um zumindest einen Teil der Kriegskosten der Krone zu decken. Seitdem herrscht unter den 'Stahlbaronen' ein Wettstreit darum, wer die größten Gewinne erwirtschaften und als Erster möglichst viele Konkurrenzbetriebe aufkaufen kann.

Die über 1.000 Arbeiter, die mit ihren Familien hinter den gewaltigen Hallen hausen, müssen sich weiter mit dem Wasser zweier Zisternen begnügen und tragen ihren kargen Lohn zu den angesiedelten Lumpenhändlern, Suppenküchen, Läden und Kaschemmen, die wiederum den Manufakturbesitzern gehören. Ihre Hoffnung setzen die Arbeiter in die Meisterschülerin Saladans, *Horanthe ya Ferragon* (*994, dunkelblonde Locken, groß, sehnig, Brandnarbe auf der linken Schulter, beflissen), die in der alten **Villa Saladan (18)** im Norden des Viertels wohnt und als einzige 'Echt Arivorer' Rondrakämme

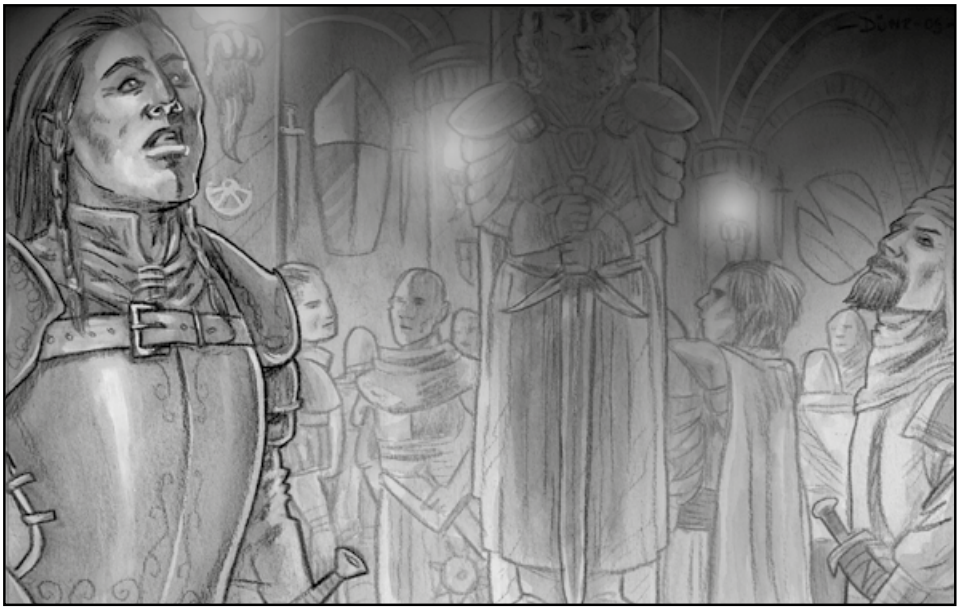
Helden, Heilige und Reliquien

Die Bedeutung Arivors als Pilgerziel des Rondra-Kults fußt natürlich nicht allein auf der schieren Größe der Tempel- und Ordensanlagen, sondern auch auf der Vielzahl an heiligen Schätzen, die sie bergen.

- Am bekanntesten ist die *Große Ruhmeshalle* des Tempels, deren 100 Säulen den größten Helden Aventuriens vorbehalten sind. Hier Aufnahme zu finden, stellt eine der höchsten denkbaren Ehrungen dar – die bislang nur zweien der 'Säulenhelden' noch zu Lebzeiten zuteil wurde. Nach dem Eintrag ins *Register der rondragefälligen Recken* ist die Errichtung einer Säule in Arivor die letzte Stufe der Ehrung vor der eigentlichen Heiligsprechung. **223C**
- Sorgsam gehütet werden die Phiole mit dem letzten Blutstropfen der Heiligen Ardare und der *Schmerzende Kelch*, in dem das Blut der Heiligen Lutisana und Bogumil während ihrer jeweiligen Martyrien aufgefangen wurde.
- Die Königin *Salkya Firdayon* wird seit ihrem Schlachtentod 1029 BF bereits wie eine Heilige verehrt, auch wenn die formelle Bestätigung dieses Status noch aussteht. Ihre letzte Ruhe hat sie in der eigens für sie geschaffenen *Königinnenkammer* des hinter dem Tempel in den Goldenhelm hinein gebauten Gebeinhauses gefunden. **209D**
- Weitere Talismane sind das von der Heiligen Sylvette gefertigte (äußerst brüchige und daher in Kristallglas eingeschlossene) Zaumzeug St. Gerons, die Totenmaske der Heiligen Ardare, der Schild des letzten Seneschalls *Dapifer ter Bredero* und die (besonders bei Dramaturgen und Komponisten begehrten) Aufzeichnungen des 'Dichterkomturs' *Comto Morguno von Schreyen*, der Seneschall der Ardariten und 802–818 BF auch Schwert der Schwerter war.
- Eine Reihe weiterer Reliquien sind über Tempel in wenigen Tagesreisen Entfernung verteilt, obgleich deren Echtheit nicht immer unstrittig ist: Die Gebeine Lutisanas etwa liegen demnach in Urbet, jene Gerons in Shenilo und ein Panzerhandschuh Raidri Conchobairs in Urbasi.



schmieden darf – das käufmännische Genie ihres Meisters aber noch vermissen lässt. Ihre schärfsten Konkurrenten sind die Stahlbarone *Curon Mondayo* (*989, blonder Vollbart, stämmig, Metzgerseele, Brokatmantel mit Pelzkragen, pafft dicke Cigarillos), der sein Vermögen mit Kriegsanleihen und Konterbande gemacht hat, und *Tyndal ya Catrava* (*1000, schwarzer Schnurrbart, blaue Augen, geschmeidig, eiskalter Kalkulator), angeblich nur ein Strohmann der Strozza-Bank aus Methumis. **210A**



Schwerterfeld

Der steile Westhang des Goldenhelms und die sich davor ausbreitende Ebene sind das Reich der Rondrianer. Beherrscht wird dieser Teil Arivors vom gewaltigen Gebäudekomplex des Ardariten-Ordens, der sich zu Füßen der Alten Burg über mehrere hundert Schritt an der Hügelflanke entlang zieht.

Der älteste Teil ist die gewaltige **Hochburg der Ardariten (19)** im Norden. Die größte Festung des Ordens ist Hauptsitz und Standort des großen Archivs, in dem Chroniken, Matrikel und Bestandslisten vieler Jahrzehnte lagern sowie das berühmte *Armorium Ardariticum*, ein seit 883 BF fortgeführter Almanach der Waffen, Rüstungen und Fechtkünste.

Über eine Galerie ist die Burg mit dem großen **Tempel der Heiligen Geron und Ardare (20)** verbunden, der sich mit klassischer Säulenfront und breiter Vortreppe über die Kronstraße erhebt. Die übergroße Mythrael-Statue auf dem Vorplatz scheint über alles zu wachen, was auf dem Schwerterfeld vor sich geht. Der Tempel selbst ist gleich zwei Heiligen gewidmet, weil die jüngere Ardare zwar als Ordenspatronin gilt, das Gedenken des berühmtesten aller bosparanischen Helden jedoch weder verdrängen konnte noch sollte.

Eine weitere Galerie verbindet den Tempel mit dem **Palazzo Acano (21)**, der nach dem Ende des Unabhängigkeitskriegs für den Erzherrscher und seine Hofhaltung errichtet wurde. Für wichtige Zeremonien wechselt der Kirchenfürst traditionell das Gebäude: Als Meister des Bundes predigt er im Tempel, als Seneschall versammelt er die Ordenskrieger in der Hochburg, und als Erzherrscher belehnt er Adlige in seinem Palazzo – auch wenn seine geistlichen und weltlichen Ämter längst auf innigste miteinander verwoben sind.

Unterhalb der hohen Festungsmauern liegt der **Boron- und Marbo-Tempel (22)** inmitten eines steilen Hangs. Hier wird die Halbgöttin beinahe höher geachtet als ihr göttlicher Vater selbst. Der schmale *Trauerpfad* führt von der Kronstraße am Tempel vorbei zu den Grüften einiger Patrizier und endet schließlich an einer Felsenpforte zu verzweigten Totengrotten unter der Stadt.

An der Kronstraße haben sich beiderseits des zentralen Rondra-Heiligtums etliche **Devotionalienhändler (23)** in kleinen Hütten angesiedelt. Westlich der Straße liegt der sogenannte **Turnierboden (24)**, eine weitläufige Ebene, die nicht nur für das traditionsreiche Ritterturnier, sondern auch als Übungs- und Paradegelände oder sogar Immanspielfeld verwendet wird. Die hölzernen Tribünen inmitten der Ebene können je nach Verwendungszweck recht schnell umgebaut werden.

Dass vor einigen Jahrzehnten bereits einmal erwogen wurde, die Stadt hier zu erweitern, lässt sich an der Stadtmauer im Süden erkennen, die bis zum triumphal ausgestalteten **Kusliker Tor (25)** führt – jedoch nie vollendet wurde, als man entschied, die Einheit zwischen Paradefeld und darüber thronendem Rondra-Tempel nicht zerstören zu wollen. So entstand erst in den letzten Jahren beim **Travia-Tempel (26)** im Süden der Ebene eine weitere Siedlung voller Pilgerherbergen, die in der eigentlichen Stadt keinen Platz mehr fanden.

Westlich des Turnierfelds schließlich befinden sich die großzügig angelegten **Kasematten der Horaslegion (27)**, in der zwei Regimenter einquartiert sind – und bei Bedarf könnte das gesamte Aufgebot der Krone hier versammelt werden.

Umland

Unweit der Stadt, an der Straße nach Aldyra, befindet sich auf einem trutzigen Wehrhof die Kriegerschule Arivors: die vom Ardaritenorden unterhaltene und von der Veteranin *Rondrina ya Santini* geleitete **Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs**, des letzten Marschalls des Theaterordens (**WdH 103**). Am Rande der südlichen Vorstadt steht zwischen Weinbergen und Gärten ein **Kloster der Marbiden**, in dessen friedlicher Atmosphäre Sterbende bis zu ihrem Lebensende gepflegt werden. Ein gutes Stück nordwestlich liegt beim kleinen Ort *Heroicum* zudem ein alter **Legionärsfriedhof**, auf dem über Jahrhunderte viele Soldaten des Bosparanischen Reichs und später noch manche Theaterritter bestattet wurden.

Arivor im Spiel

Arivor ist ein bekanntes Pilgerziel mit allen damit einhergehenden Nebeneffekten wie religiösem Eiferertum, reiner Geschäftemacherei, hohem Fremdenanteil und nicht zuletzt davon profitierenden Dieben. Seneschall, Landadel und Patrizier streiten sich um Pfründe, ohne wirklich aufeinander verzichten zu können.

Soziale Konflikte zwischen traditionsbewussten Alt-Arivorern, geringgeschätzten Morgunorern und verelendeten Saladaniern entladen sich nicht nur beim lautstarken Bejubeln von ‘Stellvertreter-Helden’ im Theater, sondern mitunter auch in offenen Streitigkeiten. Gefechte mit Worten und Klingen sind fast Tagesordnung zwischen den drei in der Stadt stationierten Truppenkontingenten: Ardariten, Horaslegionären und Söldnern. Die meisten Duelle werden gemäß den Regeln vor geweihten Zeugen gefochten, doch gerade junge Heißsporne lassen sich auch zu verbotenen Zweikämpfen hinreißen.

Auch das Turnier ist Schauplatz leidenschaftlicher Herausforderungen – und längst keine reine Domäne des Altadels mehr, denn gerade die Arivorer Patrizier zählen zu den eifrigsten Turnierstreitern des Reichs.



Persönlichkeiten Arivors

Nepolemo ya Torese, Erzherrscher von Arivor, Meister des Bundes, Seneschall der Ardariten



Nepolemo (*963, 1,94 Schritt, weißbärtig, graue Augen, strenge, asketische Gesichtszüge) sieht man selten ohne Plattenharnisch, blutrotes Brokatwams und weißen Wappenmantel mit dem Symbol des Ardariten-Ordens (ein rotes Langschwert auf weiß), nie aber ohne sein Langschwert *Fulgur* ('Blitzstrahl'), den Talisman der Senne Altes Reich. Der Herr der heiligen Stätte Arivor ist zweifelsohne der mächtigste Rondra-Geweihte nach dem Schwert der Schwerter, und diesem ist Nepolemo eine loyale Opposition. Unerbittlich tritt Nepolemo für die Heiligkeit der persönlichen Ehre und die Unantastbarkeit überlieferter Glaubensregeln ein. Die Gründung des Ordens der Hohen Wacht empfand er als Affront, denn die Verteidigung der zwölfgöttlichen Lande und ihrer Tempel sieht er als traditionelle Aufgabe des Ardariten-Ordens – nicht nur an der Grenze zu den Schwarzen Landen, sondern überall in Aventurien. Der ständige Kampf gegen politische, religiöse und militärische Gegner, nicht zuletzt die schicksalhafte Niederlage im Thronfolgekrieg, hat tiefe Furchen in Nepolemos Gesicht gegraben, doch noch ist der alte Recke ungebrochen.

Gaspare ya Stellona, Erzkastellan, Cavalliere

Den Nachfahren einer Rahja-Heiligen stellt man sich vermutlich anders vor als Gaspare, den beleibten 'Bosparanjerbaron' (*985, mittelgroß, massig, kurz geschorenes braunes Haar, Doppelkinn, Bassstimme). Der Patriarch der Winzerdynastie Stellona ist den Erzeugnissen der eigenen Kellerei sehr zugetan. Aber Gaspare ist nicht nur äußerst trinkfest, sondern zeichnet sich allgemein durch große Beharrlichkeit aus: Die Schmähungen der Konkurrenz sitzt er aus, in politischen und geschäftlichen Verhandlungen ringt er zäh um jeden Kreuzer, und bei den Feiern in seinem Haus quält er seine Gäste stundenlang mit selbst verfassten Gedichten zweifelhafter Güte. Dennoch suchen viele Arivorer und auswärtige Künstler Gaspares Freundschaft, denn er ist Sprecher des Rates und einer der reichsten Patrizier der Stadt. Seine Beziehungen nach Belhanka und nach Silas sind den Rondrianern suspekt, und doch von Nutzen für seine Günstlinge und mitunter auch für die Stadt.

Charine Buccadaio, Druidin

Die wenigen Druiden des Lieblichen Feldes wenden sich gerne an Charine (*995, lange schwarze Haare, gertenschlank, flink, lebhaft, bevorzugt luftige Kleider mit schwingendem Rocksaum), wenn sie Probleme mit der Obrigkeit haben oder etwas aus den Großstädten benötigen, die sie ungern betreten. Denn die Urenkelin der großen Druidin *Sharma* ist nicht nur eine talentierte Wind-Elementaristin, sondern auch lebenserfahren und ungewöhnlich aufgeschlossen. Sie verbringt ebensoviel Zeit in ihrem Haus in Morgunora mit ihrer Familie wie in einem Hain nördlich der Stadt, wo sie auch Schüler ausbildet. Zur *Schule der Geistreisen* in Belhanka und zur *Schwesternschaft der Mada* unterhält Charine gute Beziehungen, die sie für eine gerechte Sache oder das Gleichgewicht der Elemente in die Waagschale werfen würde. Vorsicht ist jedoch geboten, denn Sumu-Heiligtümer sind im Lieblichen Feld gemäß dem Silem-Horas-Edikt verboten. Gerade dies mag Charine zur idealen Kontaktperson für Helden am Rande der Gesellschaft und ihrer Gesetze machen, die dennoch das Herz auf dem rechten Fleck haben.

Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15;
Soziale Anpassungsfähigkeit
Herausragende Talente: Wettervorhersage 13, Überzeugen 12, Magiekunde 15, Philosophie 13, Heilkunde Krankheiten 16
Herausragende Zauberfertigkeiten: Nebelwand 17, Nebelleib 14, Wettermeisterschaft 15, Atemnot 13, Sumus Elixiere 15, Pestilenz erspüren 13
Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Gefäß der Sterne, diverse Rituale (u.a. Ernte des Dolches und Lebenskraft des Dolches)

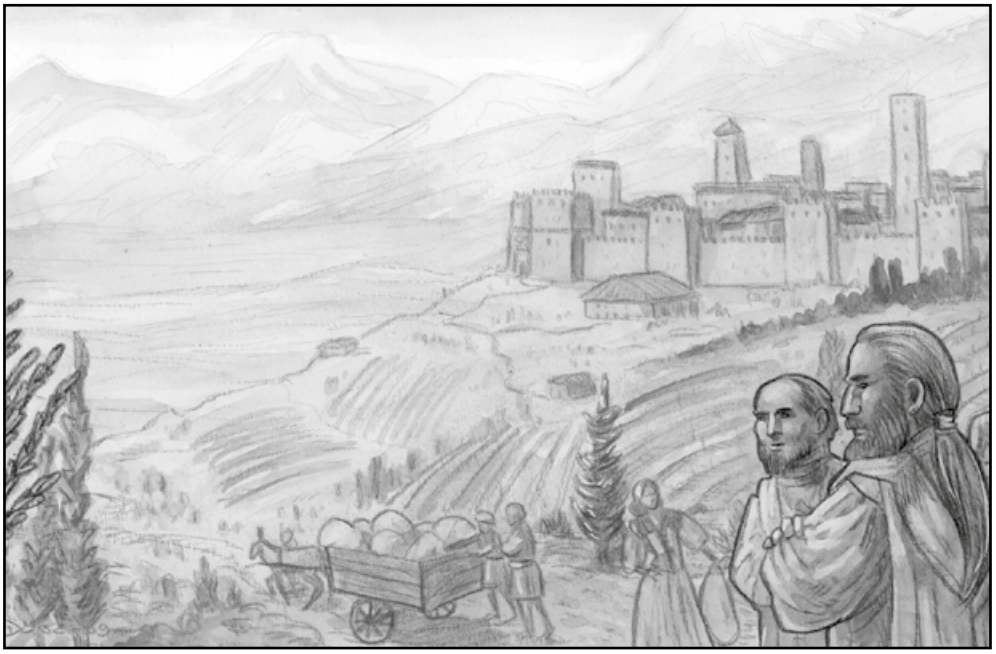
Aurelat – Bergland am Goldfelser Stieg

Geographische Lage: begrenzt durch die Flusstäler des Sikram im Norden und des Onjet im Süden, den König-Therengar-Kanal im Westen und die Goldfelsen im Osten.
Landschaft: abgelegene Bergregion mit dichten Hangwäldern, unwegsamen Hügeln und Tälern vor schroffen und bizarr geformten Gebirgszügen; dazwischen Weinberge und Bergweiden sowie wehrhafte Dörfer, in denen die Zeit langsamer als anderswo zu vergehen scheint
Geschätzte Bevölkerungszahl: 75.000 Menschen, mehrere Hundert Zwerge und wenige Goblins
Wichtige Städte: Silas (6.000), Sibur (2.100), Urbasi (2.000), Onjaro (1.800), Marvinko (1.500), Marudret (1.400), Radoleth (1.300)
Herrschaften: Grafschaft Sikram, Syndikokratie Silas, recht unabhängige Stadtherrschaften am Goldfelser Stieg, Markgrafschaft Goldfelsen (im Südosten), Fürstentum Vinsalt (an der Nordgrenze)
Besondere Örtlichkeiten: Goldfelser Observatorium, Topasbergwerke und Silberminen, Kasematten aus dem Unabhängigkeitskrieg, alte Kulthöhlen der Goblins, (teils verlassene) Horte von Höhlendrachen und Riesenlindwürmern, legendäres Zauberschloss des Magiers Mondrazar nahe der Gipfelhöhen, Stadt der Sonne
Stimmung der Region: Durch natürliche und künstliche Befestigungen geschützt, haben die Aurelassen, die Bewohner des Aurelats, sich über die Jahrhunderte einen starken Sinn für Eigenständigkeit und dazu einfache, aber herzliche Sitten sowie allerlei altertümliches Brauchtum bewahrt.



Der *Goldfelser Stieg*, im alten Bosparan *Via Aurea* genannt, ist eine sich vielfach windende Straße durch das Bergvorland der Goldfelsen, welche die Landstädte Radoleth, Sibur, Marudret und Onjaro untereinander und mit den Metropolen Vinsalt und Methumis verbindet. Für die kleineren Bergstädte des *Aurelats*, die nicht an einem der Flüsse Sikram, Mardilo oder Onjet liegen, stellt die – im Winter nicht befahrbare – Straße die einzige Verbindung zur Außenwelt dar. Zwischen den Städtchen sind Weingüter, Wehrklöster, kleine Schanzfesten, die das Land vor Vogelfreien schützen sollen, und Einsiedlerhöfe die einzigen Siedlungen. Und gänzlich abseits des Stieges fristen nur wenige kleinere Ortschaften ihr Dasein, oft auf Simsen, Felsvorsprüngen oder in zerklüfteten Talschluchten.

Die östliche Hälfte der Region ist dünn besiedelt und der Weg einsam. Die schroffen Felswände der Goldfelsen mit ihren atemberaubenden Graten und Felsstürzen erheben sich majestätisch über grüne und oft dicht bewaldete Hochebenen, kahle Bergkuppen überragen tief eingeschnittene Täler, enge Schluchten führen zu Wasserfällen und kleinen Seen. Immer wieder blockieren Schlamm und Geröll nach längeren Regenfällen, die der Beleman von Westen bringt, den Goldfelser Stieg und müssen mühsam beseitigt werden. Ab und an nutzen aber auch Räuberbanden der Region solche Hindernisse, um Reisende zu überfallen oder gar zu verschleppen und von den Familien ein Lösegeld zu erpressen.



An manchen Felsen entlang des Weges finden sich mysteriöse Zeichnungen und Symbole, und die Gelehrten sind sich uneins, ob sie von echsischen Priestern, von goblinischen Schamaninnen oder als Zinken von Räubern dort angebracht wurden. Vor allem in den *Calanchi* (Felsabbrüchen), die durch das beständige Wirken von Wind und Wasser entstanden sind, und in überwucherten Grotten und Höhlen finden sich solche Überreste alter Besiedlung.

Die Göttin Rahja spendet den Wein in der warmen Jahreszeit und Lebensfreude in den dunklen Wintermonaten, und viele Aurelassen huldigen ihr voller Dankbarkeit. Denn an den sanft ansteigenden Hängen am Fuße der Goldfelsen wachsen dunkle Trauben, aus denen kräftige Rotweine gekeltert werden, vor allem das *Goldfelser Morgenrot*, von dem es heißt: "Wer das Morgenrot mit Morgenrot begrüßt, wird das Abendrot nicht mehr sehen." Der süße Rosenwein *Rahjas Göttergabe* findet rituell gesegnet unter dem Namen *Tharf* Verwendung im Kult der Schönen Göttin. Noch größere Verehrung genießt die Junge Göttin Tsa, und immer wieder ziehen Laienprediger vom Eidechsentempel zu Silas durch die Region und verbreiten Ideen von Wandel und Veränderung, die sowohl Bauern wie Adlige gerne als Aufrufe zu Revolten auslegen.

Kein Wunder also, dass vielen berüchtigten Goldfelser Räubern an manchen Orten der abgelegenen Gegend Unterschlupf gewährt und sie kaum jemals von ihren Häschern gefasst werden. Auch die *Briganten* des Thronfolgekrieges, die plündernd und mordend umherzogen, fanden in den abgeschiedenen und befestigten Dörfern ideale Verstecke. Besonders gefürchtet waren die *Lutisanen*, aus dem Dienst des *Grafen Croenar von Marvinko* entlassene Söldner (nach Sta. Lutisana benannt, der Patronin der Marvinko), bis sie im Frühling 1029 BF weitgehend bezwungen wurden. Auch einige Goblinbanden sowie Harpyien, Drachen und andere Ungeheuer hausen in den Bergen. Die Einheimischen sind daher stets bewaffnet und auf der Hut, sobald sie die schützenden Stadtmauern verlassen.

Eine Reise durch das Aurelat

Die größte Stadt der Region ist das altehrwürdige **Silas** (S. 152). Ehemals war es direkt den Grafen vom Sikram aus dem Geschlecht derer von Marvinko unterstellt, doch die Silaser haben während des Thronfolgekrieges den Grafen aus der Stadt vertrieben. An seiner Stelle regiert heute ein Zunftrat den Ort, dessen Handwerker weithin für ihre Kunstfertigkeit gerühmt werden.

Ein weiterer Pfeiler des Wohlstands sind Bodenschätze. Die Landschaft am Mittellauf des Sikram zwischen den Städten Sibur und Silas mitsamt einiger Nebenflüsse wie der *Argenna* und dem *Argentale* wird wegen der reichen Silbervorkommen als **Silbertal** bezeichnet und gab dem *Silbertaler* seinen Namen. Das Erz wird hier sofort verhüttet und so zudem Blei gewonnen. Der Abbau seit Bosparans Tagen hat jedoch viele Silberminen im unteren Silbertal längst erschöpft und die Hügel mit Bergwerksstollen ausgehöhlt.

Mitten im Silbertal, an der Mündung des Mardilo, liegt **Marvinko**, Stammsitz der Grafen vom Sikram (siehe S. 151). Ihre düstere Burg *Goblareth* ('Goblintod') wurde vom Theaterorden erbaut, und vom Bergfried hat man einen überwältigenden Blick auf das Aurelat. In Marvinko erschlug der Legende nach Geron der Einhändige einst die *Große Schlange vom Sikram*, ein Echsenwesen von unvorstellbarer Zaubermacht (**200E**). **Urbasi**, die 'Stadt der Esel', ist dagegen nicht nur für ihre Silberschmiede, sondern auch für die hier gezüchteten Grautiere bekannt, die in den Minen und Weinbergen der Region ihren Dienst tun.

Weiter flussaufwärts liegen die Städte **Sibur** (S. 151) und **Radoleth**. Beide zählen zwar politisch bereits zum Machtbereich Vinsalts, doch pflegen die Einwohner stolz die alten Traditionen des Aurelat und gelten darum bei den Großstädtern als provinziell. Das von Minen und Köhlereien umgebene Radoleth nimmt für sich in Anspruch, dass der *Heilige Helmbrecht* (heute Patron der Fleischer und Räucherer) hier die *Sikrami*-Wurst erfand. In Radoleth steht auch ein Kloster der *Schwesternschaft der Mada*, in dem einst Prinzessin Aldare erzogen wurde, die heutige Magisterin der Magister.

Von Radoleth schlängelt sich ein Pfad gen Osten hinauf in die Berge, der zum *Goldfelser Observatorium* führt. Sonnenspiel und Sternenfunkeln haben den Hesinde-Tempel von Vinsalt veranlasst, hier das größte Sternenfernrohr Aventuriens zu errichten, um die Wege der Götter und Halbgötter zu erkunden. Eine Handvoll Astronomen lebt und arbeitet in einer klosterähnlichen Gemeinschaft auf dem Felsplateau oberhalb der Baumgrenze, fernab jeglicher Zivilisation.



Die **Goldfelsen** bilden zusammen mit den Hohen Eternen den nördlichsten Teil des großen Gebirgszuges, der sich vom Yaquirbruch im Norden über sechshundert Meilen bis nach Selem im Süden zieht und das fruchtbare Liebliche Feld vor den heißen Winden der im Osten gelegenen Khômwüste schützt. Ihren Namen haben sie vom rotgoldenen Schimmer, den die Abendsonne über die kahlen Gipfel legt, denn ihre über 2.000 Schritt hohen Gipfel sind auf der Westseite von Adern glitzernden Feuersteins durchzogen, der in bizarrsten Formen zersplittert und fantastische Grate und funkelnde Halden bildet. Auch des Nachts glitzern Sternenlicht und Madaschein überall im Gebirge.

Das Gebirge steigt nur langsam an, zunächst noch Urwäldern aus Zedern und Bosparanien bestanden, die zum Teil bis heute nicht durchdrungen wurden. Später weichen auch Sträucher und Moose, bis nur noch die nackten Felsen mit ihren schneebedeckten Gipfeln übrig bleiben. Die mächtigsten Gipfel der Goldfelsen liegen außerhalb des Aurelats – der *Güldenfinger* unweit des *Goldenen Passes* von Bomed nach Virinlassih und die *Greifenzinne* etwa fünfzig Meilen südlich, beide fast 3.000 Schritt hoch. Zwischen Sikram und Onjet gibt es keinen sicheren Übergang über das Gebirge, und die Gipfel *Brayanskrone*, *Drei Horaskaiser* und *Das Goldene Szepter* sind Spitzen einer vielfach zerklüfteten Felsfront. In den Wintermonden von Hesinde bis Phex sind die Wege kaum begehbar, und noch im Peraine kommt es zu Schnee- und Gerölllawinen, die unerfahrene Reisende in den Tod reißen können.

Verschollene Orte in den Goldfelsen

Höhlen und Labyrinthe im Gebirge boten bereits Goblins, Echsen und Drachen Quartier, lange bevor die Güldenländer kamen. Im Unabhängigkeitskrieg bauten die liebfeldischen Rebellen einige natürliche Höhlen und stillgelegte Minen zu *Kasematten* aus, und es sollen noch Schätze, Waffen oder Dokumente in den Anlagen verborgen sein. Seit jener Zeit gaben sie unzähligen Flüchtlingen Obdach: von harmlosen Reisenden, die von einem Unwetter überrascht wurden, über aufständische Wanderarbeiter bis zu Banditen, Verschwörern und Kultisten.

Irgendwo in den Höhen der Berge verortet die Sage das Zauberschloss des Magiers *Mondrazar von den Goldfelsen*, der 512 BF im Magierduell gegen *Tharsonius von Bethana* (später bekannt als *Borbarad*) starb. Mit seinem Tod soll sein Schloss zerfallen sein, aber noch heute suchen Abenteurer danach, denn Mondrazar, der den *Almanach der Wandlungen* verfasste, gilt als einer der größten Verwandlungszauberer in der Geschichte Aventuriens.

Andere suchen nach *Narai Siikram*, der wundermächtigen Goblin-Kulthöhle (**Schwarzer Bär 187**), die angeblich todgeweihte oder sogar tote Goblins wiedererwecken konnte und der Goblinkönigin *Uspuschanna der Blutigen* zu ihrer Macht verhalf.

Auch brechen gerade seit Beginn der *Quanionsqueste* (**WdG 312f.**) immer wieder Anhänger des Praios in die Berge auf, um dort die legendäre *Stadt der Sonne* zu finden, den derischen Wohnsitz des Praios, von dem ein altes Dokument aus den frühen Tagen des Bosparanischen Reichs berichtet (**Raschtul 171**).

Wo der Goldfelser Stieg auf einer kunstvollen Steinbrücke den wild rauschenden Mardilo überquert, liegt das Städtchen **Marudret** zu Füßen des *Rauen Bergs*, der auch die trutzige Burg trägt. Aus der Milch der Klippziege, Knoblauch und Bergkräutern gewinnt man hier einen scharfen Käse. Den Geruch des *Mardilinos* zu ertragen, ist eine beliebte Mutprobe für Ortsfremde. Auf den Hügelketten ringsum gedeiht als ertragreichste Frucht die Bergrebe, doch der Großteil des Landes ist auch nach Jahrtausenden von Wäldern bedeckt. Folgt man dem Mardilo flussaufwärts bis zu einem Wasserfall und nimmt von dort gewundene Pfade durch die Berge, gelangt man zur Ruine des Draconiter-Klosters *Varsincero*, das nach einer blutigen ordensinternen Auseinandersetzung 1029 BF aufgegeben wurde.

Zwischen Mardilo und Onjet finden sich am Westhang der Goldfelsen die reichsten Lagerstätten für Topas (den heiligen Stein des Nandus), der in kleinen, aber hochmodernen Bergwerken abgebaut wird und den Reichtum der Familie *della Tegalliani* begründet. Da die ihnen anvertraute Markgrafschaft Goldfelsen sonst nur aus einigen öden Tälern und finsteren Wäldern besteht, ziehen die Tegalliani ihren Palast in Methumis der trutzigen Burg *Trigon* oberhalb der Minen vor. Ein Großteil der rohen Topase wird unter strenger Bewachung nach Thegûn gebracht und dort geschliffen.

An der dritten und letzten Brücke der Via Aurea, diese über den Onjet, liegt die Stadt **Onjaro** (siehe rechts), die vor einer Generation zu trauriger Berühmtheit gelangte, als ein Riesenlindwurm das Umland verheerte und auch manch adligen Drachentöter verschlang, ehe er vertrieben werden konnte. Die Rinder, Schafe und Ziegen der Weiden im Umland versorgen die Webereien und Gerbereien der Stadt beständig mit Nachschub, und Onjarer Lederwaren (Gürtel, Taschen, Mieder, Sättel, Stiefel und Rüstungen) haben einen guten Ruf. Gen Süden geht das Land in die fruchtbare Coverna über.



Ein Held vom Goldfelser Stieg

Ein Held aus dem Aurelat zeichnet sich durch Tatkraft und Unabhängigkeitsliebe aus, denn in der abgelegenen Region ist man häufig auf sich allein gestellt. Fremden gegenüber (und seien sie nur aus einer anderen Stadt) ist er vorsichtiger als die meisten Liebfelder. Auf seine Blutsverwandten, Busenfreunde und Nachbarn muss sich ein Aurelasse dagegen blind verlassen können, und vielfache Schwüre im Namen Travias und Rahjas binden die Menschen einander. In einigen Orten gilt jemand erst als vertrauenswürdig, wenn er mit einem Familienmitglied oder dem eigenen Ehegatten das Lager geteilt hat – ein archaischer Brauch, der kaum den Gefallen der Hochgeweihten in Rommilys fände. Fühlen Sie sich frei, für Ihren Helden Sitten und eine Tracht zu ersinnen, die seinen Heimatort gegenüber allen anderen abgrenzen.

Achten Sie bei der Ausgestaltung des Helden auf *Handwerks-* und *Wildnis-*Talente. Der Aurelasse schätzt einfache und praktische Dinge, so sie von guter Qualität sind. Die Verehrung von Tsa, Ingerimm und Simia ist weit verbreitet, weshalb in vielen das Feuer der Neugier darauf brennt, was sich jenseits des Goldfelser Stiegs befindet.



Sibur, die Stadt der Löwen



Einwohner: 2.100
Wappen: springender Löwe in Gold auf Schwarz
Herrschaft/Politik: Statthalter des Fürsten von Vinsalt, starke Signoria aus Familienoberhäuptern, Volksvertretern und Tempelmeistern
Garnisonen: 1 Kompanie *Siburer Soldknechte* (im Dienst des Statthalters)
Tempel: **Rondra**, Peraine, Rahja, Praios
Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Abendrot* (Q6/P7/S15), Taverne *Sikramsbruch* (Q5/P6/S6), Schänke *Zum grinsenden Novadi* (Q2/P3)
Besonderheiten: Ab der Brücke von Sibur bis zur Mündung ist der Sikram schiffbar.

An der wichtigen Kreuzung von Goldfelser Stieg und Sikramstieg hat sich im Laufe der Jahrhunderte eine stolze Stadt entwickelt, deren Reichtum sich auf Flusszölle und Metallwerkstätten gründet. Sibur wird auch 'Stadt der Löwen' genannt, denn die äußerst wehrhafte Anlage wacht majestätisch über das Sikramtal. Im Süden schützt der Fluss den steilen Stadthügel, im Norden starren mächtige Mauern auf eine fruchtbare Ebene, wo Getreide und Gemüse gedeihen. Enge Gassen mit Schatten spendenden Arkaden und hohe Rittertürme prägen das Bild der Stadt.
Im Efferd 1029 BF wurde hier die *Nandusrepublik Sibur* begründet, die jedoch bereits wenige Wochen später von einem Heer der Draconiter und des Grafen Croenar von Marvinko zerschlagen wurde. (Eine ausführliche Beschreibung der Stadt zu Zeiten der Nandus-Republik und ein Stadtplan finden sich im Abenteuer **Masken der Macht**.)

Sibur im Spiel

Die Spuren des gescheiterten Aufstands sind kaum beseitigt, schon denken die Siburer wieder darüber nach, wie sie ihre Rechte ausbauen können. Doch diesmal will man diplomatischer vorgehen, und alle Augen richten sich auf den Statthalter: Wird er das Bündnis mit der Volksmenge oder mit den alten Geschlechtern suchen oder regiert er allein durch die Macht des Schwerts? Da der Posten (im Baronsrang) am Ende der **Königsmacher**-Kampagne einem Spieler-Helden zufallen kann, wird in offiziellen Publikationen kein Name genannt werden.
Während der Belagerung stieß man in der Kanalisation auf alte Stollen, die zu einer echsischen Nekropole gehören. Gelehrte haben in der Zwischenzeit postuliert, dass der Name der Stadt auf das Wort *Szi'bururch* (etwa 'Vergehen im Wandel') zurückgeht und in den Gewölben die Mumien alter Echsenherrscher vom Sikram ruhen.

Onjaro



Einwohner: 1.800
Wappen: blutrotes Menschenhaupt auf Silber
Herrschaft/Politik: städtische Signoria
Garnisonen: ein Dutzend Büttel, Waffengefolge der Patrizier
Tempel: Rahja (mit Satinav-Altar), Hesinde
Wichtige Gasthäuser: Herberge *Casa Sikramia* (Q6/P5/S12), Taverne *Rahjakelch* (Q7/P6)
Besonderheiten: exzellente Lederwaren; Volksschule; Statue des Kindes, das den Lindwurm vertrieb

Bei Onjaro überspannt der Goldfelser Stieg mit einer hohen Brücke den Onjet. Die schmucke Provinzstadt lebt von Gerberei, Weinanbau und Holzwirtschaft. Stolz des Ortes sind das Schlösschen im frühhelaischen Stil und die nandusgefällige Volksschule, die von der Loge *Harbaliom Bosparani* gestiftet wurde.
Auf dem Marktplatz steht die kunstvolle Marmorstatue eines Kindes in gebieterischer Pose, dessen Geschlecht nicht feststellbar ist. Denn erst dieses mysteriöse Kind konnte den Lindwurm von seinem Wüten abhalten, der in den Jahren 1014–1016 BF das Land am Onjet heimgesucht hatte (siehe die Abenteuer **Invasion der Verdammten** und **Drachenodem**). Erst später wurde das Kind als leibhaftiger Nachkomme Rahjas identifiziert, den diese von Satinav empfangen hatte, dem Herrn der Zeit. Alljährlich am 22. Boron begehen die Onjarer das *Fest der Unsterblichen* und danken dem Kind und seinen Eltern mit kostümierten Umzügen und rauschenden Feiern für die Befreiung vom Drachengezücht.

Onjaro im Spiel

Bereits das Stadtwappen verweist darauf, dass man sich nicht vom friedlichen Schein täuschen lassen sollte: *Baron Cadron von Onjaro* schloss sich erst spät dem Aufstand gegen die Garether an. Im Jahr 746 BF lud er die Offiziere des mittelreichischen Regiments ins Schloss, dinierte mit ihnen und ließ ihnen während der Nachspeise die Kehlen durchschneiden. Die blutigen Köpfe übersandte er *Gräfin Tharinda von Marvinko* auf einem Silbertablett. Die 'Onjeter Obstplatte' zeigt deutlich, wie man noch heute im Aurelat mit Feinden verfährt – und Übergriffe der Nachbarstädte oder aus der Coverna würden ähnlich entschieden beantwortet.
In der Nähe des Ortes liegen die rußgeschwärzten Ruinen des Praios-Klosters *St. Darador*, das der Wurm von Onjaro verheerte. Manche behaupten, das göttliche Kind sei dort gefangen gewesen und vom Drachen befreit worden, worauf die beiden gemeinsam fortzogen. Fest steht, dass die hiesigen Mönche eine verschrobene Gemeinschaft gewesen waren, die seit den Zeiten des Statthalters *Holbec von Ragath* (412–441 BF) nach Mitteln forschte, die Magie aus der Welt zu verbannen. **208E**

Ränke und Ranküne – die Familie Marvinko



Die Marvinko stammen von der Heiligen *Lutisana von Kullbach* ab, einer Märtyrerin Rondras – oder vielmehr von deren politisch geschickterer Base Rondralia. Die Ahnenreihe umfasst viele Prälaten der Praios-, Rondra- und Hesinde-Kirche, mithin also aller Kulte, die sich hinreichend mit der weltlichen Macht befassen, doch ist den Marvinko keine ausnehmend fromme Neigung zu Eigen. Im Gegenteil: Aus dem jähen Tod Lutisanas, der von ihrem ehemaligen Waffenbruder Raul von Gareth befohlen wurde, haben sie die Lehre gezogen, das eigene Leben nicht zu sehr an eine einzige Sache zu hängen, weder einen Menschen oder einen Gott (weshalb sie den Kult des Namenlosen als besondere Kriecherei verabscheuen).
Da sie den Firdayon immer noch die Krone neiden (siehe S. 24), versuchten die Marvinko im Thronfolgekrieg, ihren Einfluss auszudehnen.



Treu ihrer Devise »*Regat eos in virga ferrea*« (Herrsche mit eiserner Hand) gingen sie dabei nicht zimperlich vor und beschworen den *Winter der Tränen* herauf, in dem marodierende Söldner die Güter ihrer Feinde verheerten. Am Ende verloren sie fast alles: ein Vermögen, mehrere Mitglieder, die Stadt Silas und den Großteil ihrer Ländereien. Geblieben sind die Grafenwürde und der Stammsitz *Goblareth* – sowie ein ungestillter Hunger nach Macht. **212B**



Croenar von Marvinko, Graf vom Sikram

Croenar (*978, blaue Augen, graumelierte Haare, stiernackig, stets schwitzend, bösartig) ist der Wind-König im politischen Inrahspiel des Reichs, der ewige Ränkeschmied und kaum zu fassende Gegenspieler des Herrschers. Stets ist er in mehreren Kabalen und Geheimbünden aktiv. Böse Zungen nennen Croenar den vollendeten Verräter: so verschlagen, dass er nicht einmal zu seinen eigenen Intrigen steht. Doch auf diese Weise hat er bislang alle Mitverschwörer überlebt, darunter Kusmina Galahan, Answin von Rabenmund und Tar Honak.

Nach einem Attentat stark geschwächt, verlässt Croenar nur noch selten Burg Goblareth – auch aus Vorsicht, denn es gibt genügend Leute, die den Tod des Grafen wünschen, der sich an viele Geheimnisse aus den letzten Jahrzehnten erinnern kann. Nun setzt Croenar ganz auf seine Kinder (die zum Glück nach ihren ausgesucht hübschen Müttern geraten sind) und intrigiert vom Lehnstuhl aus – umgeben von seinen geliebten Spinnen, denen niemand etwas zuleide tun darf. Die abergläubischen Lakaien fürchten die Tiere als 'Lauscher' des Grafen, die überall in den überladenen Gemächern der fensterarmen Burg auf der Lauer liegen.

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 15;
Glasknochen, viele Feinde
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 17, Überreden 18, Geschichtswissen 16, Staatskunst 20, Brettspiel 16
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Aufmerksamkeit, Finte, Fälscher

Findualia von Marvinko, Baronin von Marvdret

Findualia, die älteste Tochter Croenars, (*1003, lange schwarze Haare, milchweiße Haut, sehr weibliche Formen, blassblaue Augen, mörderisch attraktiv und maßlos ehrgeizig) wurde von den Göttern mit einem äußerst ansprechenden Äußeren gesegnet – und Findualia nutzt dies schamlos aus, um ihre Intrigen zu befördern. Ihre Auftritte bei Hofe sind ebenso berüchtigt wie ihre Vorliebe für extravagante Geschenke und gewagte Gewandungen – und doch rutscht ihr Abendkleid in Gesellschaft nie weiter als von der Schulter. Denn Findualia weiß durchaus, was sie ihrem alten Namen schuldig ist, und kokettiert nur mit dem Unmöglichen. Ihre Skandale sind Kalkül, ihre Liebschaften dienen dem Gewinn von Lust und Macht gleichermaßen. Findualia ist die leibhaftige Versuchung, die Schlange, um deren Gift jeder weiß und der man sich doch nicht entziehen kann.

Um ihre Familie wieder in den innersten Kreis der Macht zu bringen, ist Findualia jedes Mittel recht: Meuchler, Gift, Entführung, Rufmord und Zauberei – solange man ihr nichts nachweisen kann. Liebe empfindet Findualia nur für ihre Geschwister *Cordovan* (*1006, schulterlange braune Locken, streitbar, brillanter Fechter), der als Offizier der Horaslegion das scheinbar 'saubere' Aushängeschild der Familie ist, und *Sarissa* (*1009, rotbraunes Haar, blassblaue Augen, scharfe Gesichtszüge, lange Fingernägel), eine Rabenhexe, über deren Gaben sich das Volk der Gegend das Maul zerreißt.

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 17;
Herausragendes Aussehen, Herrschsucht 9
Herausragende Talente: Dolche (Stilett) 14(16), Tanzen 15, Menschenkenntnis 17, Betören 20, Etikette 16, Staatskunst (Intrige) 16(18), Heilkunde Gift 12
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Gedankenschutz, Ausweichen II, Gezielter Stich

Silberstadt Silas



Einwohner: 6.000, davon etwa 500 Zwerge
Wappen: auf rotem Grund drei silberne Jagdhörner mit goldenen Riemen (Zeichen des Heiligen Ingalf)
Herrschaft/Politik: Syndikokratie, d.h. eine von *Syndikaten* (Zünften) geführte Republik
Garnisonen: 2 *Zunftbanner* (Bürgerwehr, Armbrustschützen); einige Dutzend Stadt- und Zollgardisten; Hauptquartier von 9 Söldnerbannern *Silbertaler Armbrustiere* (freie Kompanien unter meist brillantzwergischer Führung)
Tempel: **Hesinde,** Tsa, Ingerimm, Efferd, Peraine; Schreine von Xeledon, Simia, Horas und Nandus
Wichtige Fest- und Feiertage: Drachenfest (19. Rondra, endgültige Befreiung im Unabhängigkeitskrieg), St. Ingalf (13. Travia, Wettkämpfe der Erfinder und Künstler zu Ehren des Schutzpatrons der Stadt), Zunftfest (1.–3. Tsa, Straßenumzüge und Warenschau, am 2. Tsa (Sta. Sajalana) zugleich Gründungsfest der Syndikokratie), St. Silem-Horas (4. Phex, eher bedächtiger Ehrentag des Namensgebers der Stadt), Silbertaler Wettschmieden (21. Ingerimm)
Handel und Gewerbe: Flusshandel über Sikram und König-Therengar-Kanal; Gold- und Silberschmiede (allen voran *Radox & Dollberg*), Glasbläser, Spiegelmacher



Wichtige Gasthäuser: Hotel *Silems Hof* (ruhig und gesetzt, Q7/P8/S16), Gasthof *Silvanus* (viele Gelehrte und weinselige Diskussionen, Q7/P6/S20), Herberge *Porticcolo* (schlicht, viele Reisende und Pilger, Q4/P4/S35), Taverne *Die schöne Neckerin* (Q6/P5), Bordell *Obras Lust* (Q4/P5)

Besonderheiten: Silas liegt im alten Silem-Horas-Palast (nicht umgekehrt). Der Eidechsengarten der Tsa, der Orakeltempel der Hesinde und der Xeledonforst nahe der Stadt sind bekannte Pilgerziele. In Silas ist es verboten, Silberstücke einzuführen, die nicht das Zeichen der Stadt tragen – an jedem Stadttor stehen Wechselstuben.

Wetter: Angenehmer Sommer; kalter, meist trockener Winter. Der Frühling bringt stets das Sikramhochwasser mit sich, das seit Ingalfs Zeit durch ein ausgeklügeltes Deichsystem gebändigt wird.

Stimmung in der Stadt: Die rustikale, traditionsreiche Stadt wird von tatkräftigen Geweihten und Handwerkern bestimmt. Die Brillantzwerge und die Vertreter ursprünglich echsischer Gottheiten bilden dabei Gegenpole im Machtgeflecht.

Stadtgeschichte

zwischen 1400 und 1100 v.BF: Die Große Schlange vom Sikram wird von Geron bezwungen. Hesinde erscheint in einem Wäldchen (nahe dem heutigen Silas) dem jungen Baumeister Ingalf, segnet ihn mit dem Wissen zum Deichbau und zeugt mit ihm den Halbgott Xeledon.

161 v.BF: älteste urkundliche Erwähnung der Siedlung an der Sikrambrücke

ab 100 v.BF: Silem-Horas erbaut sich als Residenz und Ruhesitz einen weitläufigen Palast, fast fünf Acker Land bedeckend, mit Garnison, Tempeln, Quartieren, Werkstätten und Stallungen

0 BF: Zerstörung des *Silem-Horas-Palastes* durch die Garether; in der Folgezeit fällt das Land Theaterrittern zu, die sich im benachbarten *Marvinko* niederlassen.

um 150 BF: Kaiser Sighelm verleiht der Siedlung *Silemas* (in den Mauern der Palastruine) das Marktrecht – der neue Name *Sighelmsheim* setzt sich jedoch nicht durch.

744–749 BF: Tharinda von Marvinko, Gräfin vom Sikram und Herrin von Silas, ist eine der Anführerinnen des Aufstandes gegen Gareth, fällt jedoch in der Schlacht von Marvinko.

19. Rondra 751 BF: Silas wird von Graf Khadan Firdayon befreit. Zwei brillantzwergische Brüder aus seinem Gefolge lassen sich hier nieder und begründen die Gemeinde der Angroschim.

2. Tsa 1029 BF: Die königstreue (aldarenische) Bürgerschaft verschließt Graf Croenar von Marvinko die Tore, nachdem er die Seiten im Thronfolgekrieg gewechselt hat; Gründung der eigenständigen *Syndikokratie Silas*.

Machtverhältnisse in Silas

Silas ist eine Freie Stadt mit Sitz im Haus der Fürsten, doch ist der Contado vergleichsweise klein, und ein Großteil des Umlands wird nach wie vor von Gefolgsleuten der Grafen vom Sikram beherrscht. In der Stadt dagegen herrschen die **Handwerksmeister**: Die *Priori* (Oberhäupter) aller anerkannten *Syndikate* (Zünfte) bilden das *Priorium*, den Rat der Stadt. Der Verwaltung steht der *Podestat* oder die *Podestatin* vor, ein Amt, dass vom Priorium nur auf zwölf Monde und stets mit einem auswärtigen Spezialisten besetzt wird, der (oder die) kein Bürger von Silas ist.

Der **Stadtadel** und die **Geweihtenschaft** sind von Rechts wegen politisch bedeutungslos, sofern sie sich nicht in den Syndikaten engagieren. Einige 'vornehme' Syndikate wie das der Mediziner oder das der Alchimisten und Apotheker bestehen in der Tat zum Großteil aus studierten Edelleuten und Priestern. Der weitaus größere Teil der Nobili lebt einfach von seinen Gütern und Geschäften, denn Fernhandel und Geldverleih sind genauso wenig reglementiert wie die Freien Künste (etwa Malerei, Magie oder Juristerei). Obwohl diese Patrizier offiziell kein Mitspracherecht in den städtischen Gremien besitzen, ist ihr Einfluss über Freunde, Schuldner, Klienten und geförderte Kunsthandwerker groß und kaum nachvollziehbar – eine potentielle Schwäche der Syndikokratie.

Unter den Syndikaten tonangebend sind aufgrund ihrer Größe und ihres Reichtums einerseits die Gold- und Silberschmiede, andererseits die Glas- und Spiegelmacher. Dabei kommt es immer wieder zu Zwistigkeiten mit den armen Zünften: den Webern, Töpfern, Zinngießern, Messing- und Eisenschmieden, die im Unterschied zu den Edelhandwerkern die Konkurrenz der aufstrebenden Manufakturen spüren und ihre Waren nur noch innerhalb der Stadt (und selbst dort nur zu niedrigen Preisen) absetzen können. Die großen Betriebe in Arivor, Belhanka, Methumis und vor allem Vinsalt sind den betroffenen Syndikaten ein Dorn im Auge, und es verwundert nicht, dass Silas eine heimliche Hochburg der *Schnitter* ist, die Apparate zerstören, Lagerhallen in Brand setzen und Arbeiter aufhetzen (**WdG 129**).

Hinter den Kulissen tobt ein Rangstreit zwischen dem reichen **Ingerimm-Tempel** einerseits und der allgegenwärtigen **Hesinde-Kirche**, bei dem letztere eher defensiv agiert und der **Tsa-Tempel** eine vermittelnde Rolle spielt. Der Kult der Jungen Göttin hat echsische Wurzeln wie der Hesinde-Glaube und fühlt sich den Anhängern Ingerimms über Simia (und manch aufrührerischen Gedanken) verbunden.

Der einstige Stadtherr **Graf Croenar vom Sikram** schließlich residiert zwar zurückgezogen in Marvinko (S. 149), hat aber immer noch viele Verbindungen in die Stadt, so dass er wie die Spinne in ihrem Netz, vergreist und verbittert, gegen die Syndikate agiert, um dereinst Silas 'wie eine reife Traube zu ernten und auszuquetschen'.

Selbst nach über 1.000 Jahren, die seit der Brandschatzung der Stadt vergangen sind, füllt Silas noch nicht wieder die wehrhaften Außenmauern der ehemaligen Palastanlage des Silem-Horas aus, und kein Haus überragt die wulstigen Mauerkronen. Die Stimmung ist eher beschaulich-ländlich. Nicht wieder bebaute Flächen in den Stadtmauern sind liebevoll als Gärten und Plätze hergerichtet, aus denen kunstvoll verzierte alte Prachtbögen, Pergolenruinen oder halbüberwucherte Schreine der bosparanischen Anlagen ragen.

Die Bewahrung der Überreste der Vergangenheit ist eine permanente Herausforderung für die Stadtoberen und die Geweihtenschaft der Hesinde. Mal findet ein spielendes Kind wertvolle Tontafeln aus der Palastzeit, mal reißt ein schwerer Karren die Lehmdecke der Straße so sehr auf, dass ein vollständiges Mosaik zu Tage tritt – und man kann mitunter ahnen, dass durch ein saalartiges Schlafgemach zu Silem-Horas' Zeiten heute eine Gasse verläuft. Erst vor wenigen Jahren gelang es, die alte Viehtränke am *Schafmarkt* nach gründlicher Säuberung als das reich mit glasierten Kacheln geschmückte Badebecken der *Obra-Horas-Thermen* zu identifizieren.

Handwerk hat sprichwörtlich goldenen Boden in Silas am Fuße der Goldfelsen. Berühmt über die Grenzen der Stadt und die des Lieblichen Feldes hinaus sind die Glasbläser (schwere Kristallpokale) und Spiegelmacher (*Silaser Silberspiegel*), aber auch die Gold- und Silberschmiede, Juweliere und Edelsteinschleifer. Die Tuchmacher der Stadt fertigen den schweren *Silaser Silberbrokat*, der vor allem bei der Oberschicht der Gerondrata beliebt ist. Mit den anderen Städten des Silbertals verbindet Silas eine traditionelle Rivalität, die ihren Höhe-





punkt alljährlich am 21. Ingerimm in einem Wettschmieden findet, zu dem jeder Ort seinen besten Feinschmied entsendet.
Herstellung und Handel von Geschmeide haben seit dem Unabhängigkeitskrieg durch den Zuzug zahlreicher Brillantzwerge weiteren Auftrieb erfahren. Nicht zuletzt ihrem Einfluss und der starken Position des Ingerimm-Tempels ist es zu verdanken, dass Silas eine der letzten Bastionen des Zunftwesens im Horasreich geblieben ist. Die *Syndikate*, wie die Zünfte hier heißen, sind gleichsam politische Zusammenschlüsse, und in der Republik, die auf ihren Schultern ruht, können sie unvermindert ihre Vorrechte und Gewerbebeschränkungen geltend machen.

Stadtrundgang

Serpensilia

Im Schatten der schwarzen **Basaltburg**, die sich auf dem *Sikras* genannten Hügel im Südosten der Stadt erhebt, stehen die wenigen komplett erhaltenen Bauwerke aus Bospararer Zeit. Die leer stehende Burg selbst gibt den Gelehrten nach wie vor Rätsel auf, denn schon Silem-Horas fand sie verlassen vor und integrierte sie als Garnison in seinen Palast. Der Volksmund glaubt, dass Fran-Horas einst in dem Gemäuer Forschungen betrieb und es seitdem dort spukt. **201C**
Der urtümliche **Tempel der Wahren Schlange**, der auch Teile der einstigen Palastbibliothek umfasst, überstand die Plünderung nach Bosparans Fall zumindest in Teilen. Hesinde selbst soll ihr Allerheiligstes mit einer schützenden Illusion umgeben haben, so dass es den Garethern nicht in die Hände fiel.
Heute ist der Tempel mit seinen Gärten, Säulengängen und alten polygonen Hallen sowie einer großen Xeledon-Statue nach dem Kusliker Haupttempel die wichtigste Kultstätte Hesindes im Horasreich, und hier residieren auch die Erzwissensbewahrerinnen des Alten Reichs. Die weitläufigen Katakomben unter dem Tempel wirken nicht wie von Menschenhand gefügt. Dort unten liegt die Krypta, in der 1029 BF ein Orakelstein in Form eines Thrones einem Zeichen gleich aus der Erde brach. Seitdem tun die beiden Hohepriesterinnen ihre Weissagungen von diesem Thron herab kund.

Simiamada

In Zentrum der Stadt liegt der belebte **Schafmarkt**, der größte Platz der Stadt. Hier befindet sich neben dem reichverzierten **Zunfthaus** auch der durch große Glasfenster vom Licht verwöhnte **Palazzo Comitale**, der Sitz der Stadtverwaltung. Alte Brandmauern scheiden den Garten des Palazzos von den engen Gassen Simiamadas im Nordosten.
Dort betreiben Alchimisten, Glasbläser und Spiegelmacher ihr Handwerk, vor allem aber die Gold- und Silberschmiede. Viele Schmuckstücke in vornehmen Häusern und Heiligtümern ganz Aventuriens stammen aus einer der Schmieden Simiamadas. Berühmt ist vor allem die Werkstatt *Radox und Dollberg*, die gemeinsam von einem Zwergen und einem Menschen geleitet wird. Denn Angroschim bewohnen die Hälfte der Häuser in Simiamada, womit das Viertel die zweitgrößte Zwergengemeinde des Horasreichs (nach dem Phecanowald) bildet.
Von zwergischen Kämpfern bewacht wird auch die **Brillantenbörse**, in der ungeschliffene Edelsteine und kostbare Kleinode verkauft werden und in deren Nähe sich die Juweliere niedergelassen haben. Von der Blüte des Handwerks profitiert nicht zuletzt der prächtige **Ingerimm-Tempel**, der als eines der reichsten Gotteshäuser Aventuriens gilt.

Lacertas

Das Viertel im Nordwesten der Stadt ist zu weiten Teilen unbebaut, doch inmitten eines idyllischen Gartens erhebt sich hier der vielfarbige **Eidechsentempel der Tsa**. Der berühmte *Eidechsengarten* wurde 480 BF von *Gräfin Yandriga von Marvinko* zum Dank für die glückliche Geburt ihrer Tochter errichtet. Eine unglaubliche Vielzahl einheimischer und exotischer Eidechsenarten, meist Mitbringsel weitgereister Forscher und Pilger, wird seither im üppigen Grün des Gartens gehalten und gezüchtet. Auf vielen der Brachen in Lacertas finden sich im Frühling und Sommer die bunten Zelte der Tsa-Pilger, die zahlreich in die Stadt kommen, um die Wunder des Heiligtums zu bestaunen.

Epheras

Der **Efferd-Tempel** übersieht den Flusshafen im Westen der Stadt, der nach der Erbauung des König-Therengar-Kanals deutlich erweitert wurde. Die Zollgardisten in der **Alten Sperrfeste** können notfalls mit mächtigen Ketten aus zwergischer Fertigung den Fluss sperren.
Weiter flussaufwärts liegt die alte **Sikrambrücke**, die durch zwei Torwerke auf jeder Seite des Flusses geschützt ist. Die **Flussinsel** und der **Alte Hafen** südlich der Sperrfeste bilden dagegen eine etwas heruntergekommene Gegend, in deren Lagerhäusern sich Tavernen und Kaschemmen von zweifelhaftem Ruf finden.

Silas im Spiel

Die Vergangenheit der Stadt, sei es die echsische oder die bosparanische, macht Silas zu einem guten Schauplatz für Erforschungen und Entdeckungen. Dabei stören die Helden aber womöglich die Ruhe von Geheimbünden, die Silas wegen seiner Mysterien und seiner friedlichen Lage zu ihrem Domizil erwählt haben (S. 216f., 218).
Eben so gut können Helden in die politischen Auseinandersetzungen der Syndikate oder aber die Intrigen der Familie Marvinko verwickelt werden, die ihre Machtposition in Silas wieder stärken will. Darüber hinaus besitzen die Handwerker der edlen Gewerke (Goldschmiede, Spiegelmacher) zum Teil geheimes Wissen über ihre Kunst, die anderswo Interesse erweckt.



Außerhalb der Stadt

Im Nordosten liegt das aus weißem Marmor errichtete, zwölfeckige **Obra-Horas-Nasuleum**. Eine kleine Brücke ermöglicht den Zugang zum Grabmal, das zugleich ein Horas-Schrein ist, mit einem prächtigen Mosaik des Erzheiligen in der Kuppel. **207A**

Etwa ein halbe Stunde Fußmarsch wandert man zum **Xeledonforst** jenseits des Sikram, der akribisch von Hesinde-Geweihten gepflegt wird. Nur über verschlungene Pfade gelangt man durch das grüne Labyrinth zum eigentlichen Heiligtum im Zentrum des Wäldchens: Auf einer Lichtung steht eine Säulenkapelle mit einem Weihrelief meisterlicher Fertigung, das Hesinde mit St. Ingalf darstellt.

Persönlichkeiten in Silas

Golduruk Sohn des Caradoc, Gransignor der Silaser Goldschmiede

Als junger Angroscho zog Golduruk (*707, weißbärtig, weise, freundlich, aber altersmüde) mit seinem älteren Bruder *Marnax* aus den Beilunker Bergen ins Liebliche Feld, um auf Seiten der Aufständischen Abenteuer zu erleben und Heldentaten zu vollbringen. Ausgezeichnet von König Khadan, ließen sie sich in Silas nieder, um die Kunst der hiesigen Goldschmiede zu studieren. Mit einem Privileg der Krone gründeten sie später die Brillantenbörse und holten einen Teil ihrer Verwandtschaft zu sich – die berühmte Sippe *Auringrom*, Nachfahren der legendären Zwergenschmiede *Aurin* und *Raurin*. Gemeinsam leiteten die Brüder fortan die wachsende zwergische Gemeinde. Seit Marnax' Tod 1003 BF ist Golduruk jedoch zunehmend abwesend und spricht gelegentlich zu unsichtbaren Gestalten.

Als aussichtsreichste Kandidaten auf die Nachfolge des Patriarchen gelten der berühmte Goldschmied *Radox Sohn des Cobaltax* (aus Golduruks eigener Sippe, *798, gedrechselter schwarzer Bart, flinke Gesten, Monokel), der Condottiere *Aranax Sohn des Albogram* (*841, gelockter blonder Bart, prachtvolles Kettenhemd), der einige Fähnlein *Silbertaler Armbrustiere* kommandiert, und die kunstfertige Kupferstecherin *Iridanna Tochter des Grabovon* (*901, zwergische Schönheit, rote Haare und Gewänder *alla aureliana*), in deren Heim sich Künstler, Dichter und Gelehrte aus Zwergen- und Menschenvolk zu gepflegten Disputen versammeln. Doch Golduruk hat noch keinen Nachfolger ernannt, und dies treibt die junge Generation der Zwerge zu immer aberwitzigeren Abenteuern, um sich zu beweisen.

Hitta und Haricia von Ilmenstein, Erzwissensbewahrerinnen

Die Zwillingsschwestern Hitta und Haricia von Ilmenstein (*999, blonde Locken, blaue Augen) gleichen einander fast aufs Haar – und sehen auch ihrer Mutter Hesine sowie ihrer Großmutter Haldana im entsprechenden Alter mehr als nur ähnlich. 1029 BF wurden sie gemeinsam zu den Erzwissensbewahrerinnen des Alten Reichs erhoben, und wenn sie zusammen sind, verfügen sie über große seherische Kräfte (bei denen ihnen der Silaser Orakelstein im Unterschied zur landläufigen Meinung eine Inspiration, aber keine Quelle bietet).

Charakterlich sind die beiden Metropolitinnen jedoch verschieden: Während Hitta, die magiebegabte Alchimistin vom *Bund des Roten Salamander*, tatkräftig und stolz auf ihre Gabe und ihre Aufgaben ist, fühlt die ruhige und intuitive Haricia die Last des Schicksals auf ihren Schultern. Ihr ganzes Leben wurde von Mutter, Großmutter und Göttin vorbestimmt, und pflichtbewusst, aber bisweilen schwermütig lebt sie ihre Sehnsüchte nur in Büchern und Erzählungen aus.

Beide Zwillinge leben sehr zurückgezogen im Tempel der Wahren Schlange – Hitta, um sich ihren Forschungen zu widmen, Haricia aus Scheu – und weisen Bittsteller für gewöhnlich ab, wenn kein Bezug zu hesindianischen Rätseln erkennbar ist.

Tasso Pontremoli, der Hüter der Malomis

Der Tsa-Geweihte Tasso (*980, graue Tonsur, buschige Brauen, Lachfalten, große Hände) ist ein studierter Botanicus und Apotheker, dem einer der größten Schätze des Eidechsentempels anvertraut wurde: Die Hege, Pflege und Zucht der *Malomis* (siehe **ZBA 248**), die dem Haus 999 BF von einem Unbekannten übergeben wurde. Die mysteriöse Blume, deren Duft jeden Menschen in ihren Bann zieht, stammt nicht aus Aventurien, und alle existierenden Exemplare sind Ableger der Silaser Pflanze. Da der Tempel um die starke Wirkung der Düfte weiß, obliegt es Tasso auch, zu prüfen und zu entscheiden, wer einen Ableger erhält und in der delikaten Aufzucht unterwiesen wird.

Doch der angesehene Bürger der Stadt merkt nicht oder will nicht wahrhaben, dass seine Tochter *Simiane* (*1007, langes blondes Haar, sprühende grüne Augen, Wirbelwind), gleichfalls der Jungen Göttin geweiht, ihn unterläuft und an einige Schmuggler und Alchimisten verkauft. Mit dem Erlös unterstützt sie die Aktionen von Wanderpredigern und Aufständischen im Aurelat.

Die Coverna

Geographische Grenzen: Terubis und Ranafandelwald im Norden, König-Therengar-Kanal und Onjet im Osten, Tovalla im Süden, im Westen das Meer der Sieben Winde
Landschaft: gewässerreiches und fruchtbares Kulturland
Geschätzte Bevölkerungszahl: 170.000 Menschen
Wichtige Städte: Belhanka (15.000), Methumis (7.000), Efferdas (3.000), Ankram (2.300), Terubis (2.000), Malur (1.900), Toricum (1.500), Arenkis (1.200)
Herrschaften: Republik Belhanka, Herzogtum Methumis, einige – zumindest zeitweise – unabhängige Stadtherrschaften (z.B. Terubis)
Besondere Örtlichkeiten: König-Therengar-Kanal, Ruinen von Crasulet (altbosparanisch) und Parsek (im Thronfolgekrieg zerstört), Herzogenresidenz Arenkis
Stimmung der Region: Von Praios' Sonne verwöhnt und von Efferds Winden umschmeichelt, ist die Coverna gleichsam Peraines Garten und Rahjas Hain auf Deren, wie nicht nur Weinberge, Weizenfelder und Obsthaine, sondern auch die fröhlichen Bewohner bezeugen.

Der 'lieblichste Teil des Lieblichen Feldes' ist ohne Zweifel die Coverna. Fast ganzjährig scheint die Sonne auf die Region. Der stetig von Westen wehende *Beleman* hingegen trägt ausreichend Regen heran. Unzählige natürliche Flussläufe und künstliche Kanäle durchziehen die ertragreiche Erde. Die Weiden, Felder, Obsthaine und Weinberge werden immer wieder unterbrochen von Siedlungen, lichten Hainen und fischreichen Seen sowie den Straßen, die die Landstädte mit den Metropolen *Methumis* und *Belhanka* verbinden. Fast zu jedem Zeitpunkt steht eine Blumensorte in Blüte, und so ist die Region bekannt für ihre Duftwasser, Räucherstäbchen, Seifen und Salböle, die vor allem aus Rosen und Lavendel gewonnen werden.

Die ein- bis zweistöckigen Häuser eines Dorfs oder Landguts sind meist schon von weitem zu sehen, stechen doch die weißen Mauern



und roten Ziegeldächer deutlich vor dem Grün der Gärten, Wiesen und Obstbäume hervor. Hüft- bis mannshohe Mauern begrenzen den Besitz, kunstvoll geschmiedete Tore verschließen die Durchgänge zu den gepflasterten Gassen. Alle führen zum Marktplatz an der Hauptstraße, wo emsige Handwerker, Ochsenkarren und schwer beladene Maultiere für die Geräuschkulisse sorgen. Zum Straßenbild gehören aber auch die auf Bänken vor den Häusern sitzenden oder in der Taverne verweilenden Alten, die wachsam alles beobachten und gerne mit den Vorübergehenden plaudern. Die kauzigen Originale sind eine nie versiegende Quelle von Klatsch und Gerüchten.

Nicht selten begrüßen Melodien den Neuankömmling schon am Ortseingang, denn einer der Bewohner hat immer ein Lied auf den Lippen. Man lacht und scherzt viel miteinander, unterhält sich lebhaft und zeigt Heiterkeit, Trauer und Freude in großen Gesten und einem wahren Schwall an Worten. Da kann es schon einmal passieren, dass Überschwang und Leidenschaft in einen Wutausbruch umschlagen. Aber so schnell, wie der Zorn kommt, verraucht er auch wieder.

In der Mittagszeit findet man sich im Schatten der Bäume oder Häuser zu einem einfachen Mahl zusammen und ruht sich von der Arbeit aus. Erst wenn die Hitze der Mittagsstunden verflogen ist, regt sich wieder Leben in den Höfen, Gassen, Handwerksstuben, und auf den Feldern. Man bringt das Tagwerk zu Ende, um sich dann bei geselligem Zusammensein auszutauschen und ein reichhaltiges Mahl einzunehmen. Besonders jetzt zeigt sich die natürliche Gabe der Coverner, das Leben auch ohne Reichtum zu genießen. Der Landmann oder Fischer erfreut sich an seinem rustikalen Mahl so ausgiebig wie die Oberschicht an feinsten Spezialitäten aus fernen Ländern.

Es heißt dass für jeden Tag des Jahres ein anderes Nudelgericht in der Coverna bekannt sei, und jedes Dorf hütet seine speziellen Fischgerichte oder Rezepte für Soßen, Füllungen und Süßspeisen. Man kocht mit reichlich Öl und kräftigen Gewürzen, wie Knoblauch, *Methumian*, *Silasilikum* oder *Onjegano*, die überall in der Region wachsen. Weitere Zutaten sind frische Gemüse aller Art, vor allem Paprika, Tomaten und Lauch. Eine Delikatesse sind die Coverner Trüffel, und überall sieht man abgerichtete Schweine den Boden umgraben. Eine wichtige Rolle spielt auch das Obst: *Belhankaner Butterbirnen*, die auf der Zunge geradezu schmelzen, *Methumische Mandelpflaumen*, deren nussiger Kern mitverspeist wird, Sirupmelonen, Marillen, Granatäpfel oder natürlich die reich und prall wachsenden Weintrauben, die auch getrocknet in Form der süßen schwarzblauen *Belhankathen* genossen werden. Allerorten keltert man kräftige, trockene Sikramtaler Rot- und Weißweine, die man ob ihrer Bekömmlichkeit schätzt und weil sie die schweren Speisen leichter verdaulich machen.

Den Abend lässt man in fröhlicher Runde bei lebhafter Unterhaltung, Musik oder Tanz im Kreise der Familie und Nachbarn oder in der Taverne ausklingen. Stets sind alle Generationen dabei, von bis zur Erschöpfung spielenden Kleinkindern bis zu den Großeltern, die das Jungvolk manches Mal beim Feiern noch in den Schatten stellen: In der Coverna ist es nicht ungewöhnlich, ein Kränzchen älterer Damen nachts fröhlich rauchend in einer Schänke anzutreffen. Auch Fremde werden offen und freundlich aufgenommen.

Eine Reise durch die Coverna

Segelt man von Kuslik aus die Küste hinunter, wechseln sich Sandstrände und weite Lagunen mit Fischerdörfern und schilfbewachsenen Ufern ab. Dann wieder erheben sich steile Felsen aus der Gischt, auf denen Ziegen weiden. Das kleine Hafenstädtchen **Terubis** wurde vor gut 300 Jahren von Thorwalern als Stützpunkt für ihre Raubzüge an der Stelle eines geplünderten Fischerdorfes errichtet. Zwar sind sie längst fort, aber neben dem Hafen und den Schutzdämmen künden noch manch hellblonder Schopf oder die Verzierungen eines Hauses von ihrem Erbe. Erst nach dem Kusliker Frieden vertrieb der Ardariten-Orden die Piraten, und daher mutet Terubis im Unterschied zur übrigen Coverna noch recht rondrianisch an. Doch die Städter genießen große Freiheiten, auch gegenüber den auf der Küstenburg *Arondriella* residierenden Baronen.

Noch größer ist der Hafen von **Efferdas**. Die stolze Stadtherrschaft steht seit 1028 BF unter der Vormundschaft der Nachbarschaft Belhanka, doch liegt die Hand der Republik (vertreten durch einen bevollmächtigten *Procurator*) nur leicht auf Efferdas, und die Einheimischen dürfen ihre inneren Angelegenheiten selbst regeln. Die Werft der Familie *Slin* zimmert Karavellen und Galeassen – und steht damit in einem Wettstreit zur Werft *ya Cabazzo* aus Belhanka.

Südlich von Efferdas beginnt das Mündungsgebiet des Sikram. In dem riesigen Geflecht von kleinen Wasserarmen, Tümpeln und Teichen hat sich schon manch ein Schiffer verirrt oder festgefahren. Deshalb sollte man sich bis hinauf nach **Toricum** ortskundigen Lotsen anvertrauen. Die kleine Festungsstadt ist vor allem für die Rosenholz-Pfeifen aus dem Hause *Ohan Cabot* und die edelherben Cigarillos bekannt, denn im feuchten Umland finden sich die nördlichsten Anbaugebiete des milden Methumis-Tabaks. Wichtig ist auch die Brücke von Toricum zum gegenüberliegenden Dörfchen *Tolkram*; bis hinauf nach *Ankram* gibt es keine weitere Möglichkeit, den Sikram ohne Boot zu überqueren.

Die nahen *Belkramer Hügel* sind ein exzellentes Weinanbaugebiet, wovon der *Belkramer Bosparanjer* zeugt, der als bester Aventuriens gilt, aber auch der weiße *Sulvaner* und der rote *Tharvuno*. In einem kleinen Tal inmitten der Bosparanienwälder liegen die Ruinen des alten bosparanischen Ortes **Crasulet** mit einem der größten erhaltenen Rundtheater des Lieblichen Feldes. Der Ort zieht nicht nur Maler und Theatertruppen an, sondern seit einiger Zeit auch Gelehrte. Hinweise deuten darauf hin, dass hier die *Bibliothek des Zabasios* liegt, ein höchst ungewöhnliches Grabmal, bei dem sich der Stifter (ein weitgereister General und Gouverneur aus Belhanka) inmitten einer öffentlichen Bücherei bestatten ließ – mehr als 3.000 Bände und Schriftrollen soll sie umfasst haben.

Auf zahlreichen kleinen Flussinseln im Delta des Sikram liegt die aufstrebende Metropole **Belhanka** (siehe S. 157ff.) mit dem Haupttempel der Rahja-Kirche. Schon die weiten Felder im Umland, auf denen, soweit das Auge nur reicht, rote, goldene und purpurne Rosen blühen, weisen den Betrachter auf die Gewinnung von Rosenwasser hin, die in der Stadt der Liebesgöttin zur Kunst erhoben wurde. Rosenwasser wird zur Veredlung von Likören und Zuckerwerk ebenso gebraucht wie beim Brauen mancher Duftwässer und Liebestränke. Doch seine reinste Form ist das echte *Belhanker Rosenöl*. Zur Herstellung einer einzigen Unze Parfümöl werden mehr als 100 Stein Blütenblätter in den Destillationskolben verbraucht, was den enormen Preis rechtfertigt.

Südöstlich der Blütenfelder wird es schroff und karg. Blanke Felsen erheben sich aus dem Meer, ein steiniger roter Boden ermöglicht nur Viehzucht. Aus dieser Gegend stammt der *Vendraminer*, ein salzig-würziger Käse. Das malerische Städtchen **Malur** ist nur der größte von unzähligen Fischerorten, die hier die Küste säumen. Bewacht von einer alten Hafenfestung und einem Leuchtturm auf der anderen Seite der Einfahrt drängen sich die Häuser zwischen dem Strand und den Ausläufern eines Höhenzuges. Dort oben und nur über verwinkelte Stufen zu erreichen liegt der Efferd-Tempel, ein prachtvoller Säulenbau aus der Gründerzeit. Eine lokale Spezialität sind auf dem Rost über dem Feuer gegrillte Fische und Meeresfrüchte mit mariniertem Gemüse sowie die roh und frisch aus der Schale zu genießende *Malurer Sternauster*, die angeblich die Manneskraft um ein Vielfaches stärken soll.

Schließlich erreicht man **Methumis** (siehe S. 165), das vom würzigen Duft der Tabakfelder eingehüllt wird. Vor allem in der Erntezeit wird man schier trunken von dem Geruch, den die mit Honig, Wein und Rosenwasser fermentierten Blätter ausströmen. Die Universität von Methumis zieht als Hort der Wissenschaften Gelehrte und Schüler aus aller Herren Länder an. Selbst wer dort



scheitert, findet immer noch eine gute Stellung als Privatlehrer oder Hofmusiker.
Südlich der Stadt liegen das Städtchen **Olbris** – einst Schauplatz einer bedeutenden Schlacht gegen die Novadis – und die Herzogenresidenz **Arenkis**: Der Ort wurde unter *Herzog Eolan von Methumis* durch Baumeister *Sevastiano Pragante* als 'Idealstadt' nach klassischem Vorbild und neuesten Erkenntnissen der Zentralperspektive umgestaltet. Tempel, Stadtverwaltung und Herzogsschloss umgrenzen das Forum im Stadtzentrum, von dem Straßen wie Strahlen ausgehen. Die Versorgung von Arenkis mit Brunnen, Aquädukt und Kanalisation ist vorbildlich, ebenso die Brandwehr. Die gesamte Anlage ist bescheiden in ihrer Ausstattung, aber architektonisch vollkommen.
Folgt man dem Onjet aufwärts, gelangt man zu den Ruinen von **Parsek**. Die Stadt wurde während des Thronfolgekrieges im Firun 1029 BF fünf Tage von einem Söldnerheer gebrandschatzt, alle Einwohner massakriert. Der Ausspruch 'enden wie Parsek' steht seitdem für vollständige Zerstörung. Um die Wunden der Vergangenheit zu heilen, plant Herzog Eolan bereits den Wiederaufbau der Stadt, und es gilt als ausgemacht, dass die Ausschreibung zu einem Wettbewerb der besten Baumeister Aventuriens führen wird.
Bei Parsek beginnt der *König-Therengar-Kanal* nach **Ankram**, der Onjet und Sikram verbindet und so die Coverna abschließt. Die sanft geschwungenen Hügel und weiten Täler des *Ankramer Landes* ringsum sind nicht nur Nährboden für Getreide und Obst, sondern auch Ursprung vieler Pigmente für die Färber und Maler, darunter das *Ankramer Sonnengelb* und das *Kyorer Himmelblau*.

Eine Heldin aus der Coverna

Die Coverner besitzen die natürliche Gabe, das Leben auch ohne Reichtum und Ruhm zu genießen. Die Welt ist ein Geschenk der Götter, voll kleiner Freuden und unvergesslicher Momente für jeden, der nicht Sinne und Herz verschließt. Neugierig, fröhlich und offen, manchmal ein wenig zu leichtsinnig, stürzt sich die Covernerin ins Abenteuer.
Tatkraft, Temperament und Vitalität zeichnen sie aus, dazu eine gehörige Portion Schlagfertigkeit und Pragmatismus. Als geborene Kosmopolitin und Frohnatur wirkt die Covernerin als verbindendes Element jeder Reisegruppe. Ihre Ausbildung in einem Handwerkstalent wie *Kochen*, *Winzer*, *Boote Fahren, Handel* oder *Ackerbau* verleiht ihr Bodenständigkeit, und selten verliert sie ihre eigentlichen Ziele aus dem Blick, auch wenn sie den Sinnenfreuden leidenschaftlich zugetan ist.
Die Welt zu entdecken und sich selbst zu verwirklichen, sind starke und ehrenhafte Triebe, und doch kehren die meisten Coverner später in ihre Heimat zurück, um dort den Lebensabend zu beschließen: Denn wo sonst wäre Aventurien schöner? Eine Covernerin trägt die Sonne der Sikramlande im Herzen, und wenn die Erinnerung eines Tages nicht mehr ausreicht, um die müden Glieder zu wärmen, wird sie heimkehren und die nächste Generation mit ihren Berichten befeuern.

Ankram



Einwohner: 2.300
Wappen: zwei gekreuzte blaue Stäbe auf gelbem Grund
Herrschaft/Politik: Signoria aus Patriziern (v.a. Familien *Synaldo* und *Cerno*) und Altadligen (v.a. *di Megarro*) unter dem Prinzipat der Baronin
Garnisonen: 1 Kompanie *Ankramer Armbrustiere*
Tempel: **Rahja**, Efferd, Tsa, Hesinde
Wichtige Gasthäuser: Herberge *Schifferkrug* (Q7/P6/S30), Taverne *Sängerlaube* (Q4/P5, Gaukler, Künstler), Badehaus und Bordell *Zur Rahjataube* (Q5/P5)
Besonderheiten: Kastell *Ankhelet* (achteckig, düstere Aura); *Schule von Sang und Klang* (Bardenschule); im Rahja-Tempel *Mosaik der Drei Heiligen Damen* Xaviera, Galeana und Villina aus der Zeit der Thorwaler Raubzüge im Sikramtal

Tritt man durch die Tore der hellen Stadtmauern, merkt man schnell, dass Ankram ein wichtiger Handelsplatz ist. In den Hafenanlagen und an der Brücke über den Sikram herrscht buntes Treiben, aber auch auf der von Säulengängen begrenzten *Piazza Visterdi* in der Mitte der Stadt. Ruhiger ist es nur in der Oberstadt um das Kastell *Ankhelet*, dessen markante achteckige Gestalt aus dunkelgrauem Stein weithin sichtbar ist. Es heißt, dass sich der Erbauer einst mit dunklen Mächten verbündete, die stets auf neue Opfer lauern – vor allem in der Nähe der mehrfach versiegelten Gruft der Herren von Ankram. Die düstere, melancholische Stimmung der Burg bewog die Barone längst dazu, in einen anderen Palazzo umzuziehen und das Kastell nur als Garnison und Archiv zu nutzen.
Unterhalb der Burg befindet sich die *Schule von Sang und Klang,* die unter dem Patronat der *Baronin Delhena-Naila di Visterdi* (die aus den Tulamidenlanden stammt und von ihrem kinderlosen Vorgänger adoptiert wurde) zum Anziehungspunkt für Musiker, Sänger, Geschichtenerzähler und Tänzer geworden ist.
Wichtigste Stadtfeste sind der Umzug der *Schiffergilden* am 11. Efferd und das *Sonnengelbe Fest* am 24. Peraine, bei dem sich vor allem die Färber und Weber präsentieren. Dann werden Papierblüten in den Stadtfarben von ausgewählten Jünglingen verteilt.

Ankram im Spiel

Ankram ist eine typische Landstadt der Coverna, mit regem Handel und fröhlichen Festen, aber auch alten Geheimnissen aus bosparanischer Zeit (etwa den Gelassen der Burg oder der Krypta des Rahja-Tempels). Nach der Zerstörung Parseks ist die wirtschaftliche und politische Bedeutung der Stadt weiter gewachsen, so dass ein Streit zwischen der Sikramer Flussschiffergilde und der Kanalschiffergilde leicht zu einer Angelegenheit von Brisanz ausarten kann, die auf höchster Ebene verhandelt wird.

Belhanka – die Serenissima



Einwohner: etwa 15.000, immer noch steigend
Wappen: Goldener Granatapfel auf Rot
Herrschaft/Politik: Republik unter Führung des Patriziats
Garnisonen: 1 Regiment *Republikanische Miliz* (Spießbürger und Armbrustiere), 7 Eskadronen *Stradioten* (Schützen zu Pferd und auf Schiffen, fast nur Ausländer), 3 Banner wechselnde Söldner, je 50 Stadt- und Hafengardisten; zu jeder Zeit mind. 100 Seesoldaten
Tempel: **Rahja**, Efferd (zweimal), Tsa, Peraine, Nandus, Wandelsterntempel, dazu Altäre von Ingerimm, Levthan und Aves.
Wichtige Fest- und Feiertage: Tag der Befreiung (9. Efferd), Weinfest und Warenmesse (12.–25. Travia), Sta. Xaviera (15. Boron), Turnier von Belhanka (19.–24. Tsa), Fest der Rosenblüte (zweite Woche im Peraine), Fest der Freuden (1.–7. Rahja, Wahl der obersten Rahja-Geweihten), Fahrt der *Seestute* (Prozession des Heiligen Kelchs der Rahja nach Teremon und zurück, 8.–15. Rahja)



Handel und Gewerbe: Fernhandel mit Südmeer und Zyklopensee, v.a. Familie *Terdilion* (größte Reederei Aventuriens); Schiffbau; Duftwasserherstellung; Brokat- und Leineweberei; Gewandschneiderei; Glaskunst; Fischfang
Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Imperial* (Belenora, bestes Haus am Platze, Q9/P10), Weingarten *Aves' Netz* (Belhamèr, diskrete Lauben, Q6/P6), zahlreiche Tavernen, Gasthöfe und Freudenhäuser auf der Insel *Penumbre*
Besonderheiten: Haupttempel Rahjas, *Akademie der Geistreisen* (Magierschule, grau), Kapitänsschule, Kurtisanenschulen
Wetter: ganzjährig mildes Seeklima, farbenprächtige Rosenblüte im Peraine, dichter Morgennebel im Winter und Frühling, gelegentlich Hochwasser im Phex
Stimmung in der Stadt: selbstbewusst und sinnenfroh



Belhanka wird auch die *Serenissima* (bosp.: "Erhabenste, Heiterste") oder *Stadt der Liebe* genannt, denn der Haupttempel Rahjas hat den Ort entscheidend geprägt. Die Einwohner pflegen den Kult der Sinnesfreuden und die große Leichtigkeit – selbst Fährnisse werden mit Humor genommen. Zeit für einen Schwatz ist immer. Auf den Straßen findet eine Parade attraktiver Menschen in modischen, meist sommerlich leichten Kostümen statt. Im Gedränge halten Dichter Ausschau nach Musen, Maler und Bildhauer nach Modellen für ihre nächsten Werke. Besonders beliebt sind bei den Belhankanern flüchtige Künste: Musik, Tanz und Mode. Die Tuchmacher und Schneider der Stadt sind führend in ganz Aventurien.
Kaum ein Ort im Horasreich sieht so viele Besucher wie Belhanka, das nicht nur fromme Pilger und Bildungshungrige anzieht, sondern auch die viel größere Schar der Vergnügungslustigen. "Hier geht es zu wie im Rahja-Tempel von Belhanka" ist eine Redewendung, die selbst Klein-Alrik aus Greifenfurt kennt (und ihm rote Ohren beschert). Mag Al'Anfa ausschweifender und Fasar geheimnisvoller sein – die raffiniertesten Zerstreuungen findet man zweifelsohne in Belhanka. Den Höhepunkt des Jahres bildet das *Fest der Freuden*, das die gesamte Stadt von Mitte des Ingerimm- bis zur Mitte des Rahja-Mondes in einen Ausnahmezustand versetzt. Doch auch die *Galanteriewarenmesse* im Travia-Mond zieht zahlreiche Besucher an, die Luxusgüter wie Parfüms, Schmuck, Spielzeug, Konfekt und modische Bekleidung erstehen oder bestaunen.
Hinter der heiteren Fassade verbergen sich ernsthafte merkantile Interessen: Belhanka ist auch das Tor zum Süden, der bedeutendste Kolonialhafen des Lieblichen Feldes und Ausgangspunkt für Entdeckungsreisen und Handelskonvois. Die größte Reederei Aventuriens hat ihr ebenso ihren Sitz wie der *Süd-Aventurien-Rat*, die Kolonialverwaltung des Horasreichs. Die enorme Bedeutung der Stadt findet Ausdruck in ihren Privilegien: Die Republik Belhanka untersteht nur dem Horas selbst, und wie ein Fürst kann sie Adelstitel verleihen oder Urteile sprechen.
Die Freiheit Belhankas gründet sich seit alters her auf seine Insellage im Mündungsdelta des Sikram. Der wirtschaftliche und politische Aufschwung hat zu einem rasanten Anwachsen der Bevölkerung geführt, das immer noch andauert. Gelehrte haben errechnet, dass Belhanka bereits 1038 BF mehr als 20.000 Einwohner haben wird. Fast täglich eröffnet irgendwo eine neue Taverne oder ein neuer Laden. Zimmerleute, Steinmetze und Baumeister verdienen sich eine goldene Nase, doch kommen sie den Aufträgen kaum hinterher. Die Grundstückspreise sind in horrende Höhen geklettert und Gegenstand von Spekulationen. Einigen alteingesessenen Belhankanern ist die Veränderung ihrer Stadt unheimlich, und doch wirft der Mythos der "Stadt der beständigen Bewegung" auf ihre Heimat einen Glanz, der im gebeutelten Aventurien der Gegenwart seinesgleichen sucht: Belhanka ist ein Ort, dessen Zukunft noch Großes verheißt.

Die Stadtheiligen Belhankas

Schutzheilige der gesamten Stadt ist *Sta. Xaviera*. Die Maid aus gutem Hause verführte im kalten Winter nach Bosparans Fall die Kommandanten des Garether Heeres und bewegte sie dazu, von einem Überfall auf Belhanka abzusehen. Im Rahja-Kult gilt Xaviera heute als Patronin der Kurtisanen.
Obendrein besitzt jedes Stadtviertel einen eigenen Heiligen: *St. Belen-Horas* (Belenora, Tsa); *St. Heljo Windreiter* (Belhamèr, Efferd); *Sta. Phrysalia Phraisop* (Jardinata, Peraine); *St. Zachariad*, (Simiavilla, Ingerimm); *St. Orlan* (Penumbre, Rahja).

Die Regierung der Republik

Aus dem Gros der Belhankaner ragen die *Würdigen Familien* heraus: weniger als drei Dutzend Patriziergeschlechter, deren Namen im *Goldenen Buch* der Stadt verzeichnet sind. Als Aristokraten genießen sie gewisse Privilegien, doch wird von ihnen auch ein besonderer Einsatz für die Republik erwartet. Eine Aufnahme in diesen elitären Kreis ist eine seltene Ehre, die alteingesessenen, wohlhabenden und untadeligen Familien durch ein *Referendum* erteilt werden kann. Stimmberechtigt sind dabei alle Einwohner, die seit mindestens sieben Jahren Steuern entrichten.
Die Stimmabgabe für ein Referendum wird daher meist mit der zweiwöchigen *Censura* im Boron-Mond verknüpft, der Volkszählung und Schätzung für Steuer und Stadtverteidigung, so dass das Ergebnis der Wahl an *Sta. Xaviera* verkündet werden kann. Durch Volksentscheid werden auch die wichtigsten Ämter der Republik besetzt.
Der *Primesto* oder die *Primesta* (derzeit *Pervalia ya Terdilion*) etwa wird auf Lebenszeit berufen, kann jedoch jederzeit durch ein Referendum zur Abdankung gezwungen werden. Wählbar sind nur Personen, die einer der Würdigen Familien entstammen und zurzeit kein anderes



Amt bekleiden. Die Primesta ist die oberste Repräsentantin der Stadt und die Admiralin der Kriegsflotte. Außerdem wohnt sie den Sitzungen aller Gremien bei und leitet diese – so wird sie zum 'Gewissen der Republik'.

Das höchste Amt ist mit zahlreichen Auflagen verbunden. Es ist der Primesta unter anderem verboten, die Stadt ohne Genehmigung zu verlassen oder Gesandte privat zu empfangen. Ihre Anweisungen bedürfen der Gegenzeichnung durch drei *Consilieri*. Auch ihre Angehörigen werden beobachtet, und man versucht, diese von allen Ämtern fernzuhalten. Wegen all dieser Einschränkungen wurde die Primesta bereits als "Sklavin der Stadt" bezeichnet – und doch gilt das Amt als höchste Auszeichnung, welche Belhanka zu verleihen hat. Äußeres Zeichen des Amtes sind schwere Brokatroben und das *Levthanshorn* – eine eigenwillige, goldverbrämte Haube, die noch aus bosparanischen Tagen herrührt.

Der Rat der Primesta (*Consilium*) besteht aus fünf *Consilieri* genannten Ratsherren, die jährlich neu aus den Reihen der Würdigen Familien gewählt werden. Die Beschlüsse des Consilium sind für die Primesta bindend, und es kann jederzeit ein Referendum anberaumen.

Für dieses Amt und alle folgenden gelten Prinzipien, die Korruption und Tyrannei vorbeugen sollen: zeitliche Begrenzung sowie das Verbot der sofortigen Wiederwahl und der Anhäufung mehrerer Ämter. Viele Posten sind unbesoldete Ehrenämter. Zudem greift der *Blutsbann*: Mitglieder derselben Familie dürfen nicht gleichzeitig in einer Behörde arbeiten.

Im *Senat* ist jede der Würdigen Familien durch einen Abgesandten vertreten. Diese Versammlung kann Gesetzesvorlagen einbringen und wählt die beiden *Bargelli* (Kommandanten der Stadt- bzw. Hafengarde), den *Gonfaloniere der Miliz* und den *Generalcapitan der Mercenarii* sowie die *Procuratoren* zur Verwaltung des Contado.

Die Richter (*Tribunen*) der städtischen Tribunale, die Delegierten für den Kronkonvent und die Magistrate der einzelnen Stadtbezirke werden dagegen wieder per Referendum bestimmt. Gleiches gilt für die fünf *Advokaten des Volkes*, die keinerlei offizielle Amtsbefugnisse haben, aber als Mahner und Schlichter unter besonderem Schutz stehen: Jeder Angriff auf sie gilt als Kapitalverbrechen, und darum gehen sie demonstrativ unbewaffnet durch die Stadt und lassen die Türen ihrer Wohnungen unverschlossen.

Berüchtigt ist das *Siebenergericht*, wegen der Farbe der Amtsroben auch die *Schwarzen Sieben* genannt. Dieses mächtige Gremium besteht neben der Primesta aus je zwei (halbjährlich wechselnden) Consilieri, Tribunen und Volksadvokaten. Die Schwarzen Sieben haben den Auftrag, Hochverräter aufzuspüren und Umstürzler auszuschalten, ehe sie der Republik schaden können. Mit Hilfe einer unbekannten Zahl an Spitzeln, Sekretären, Archivaren, Kryptographen und Magiern verfolgen sie Falschmünzer, Deserteure, Aufrührer und korrupte Beamte – insbesondere, wenn es sich bei dem Verdächtigen um einen Aristokraten handelt.

An der Fassade jedes Amtsgebäudes der Stadt ist ein so genannter '*Mund der Wahrheit*' angebracht: ein strenges Gesicht aus Stein, dessen Mund einen Briefschlitz birgt. Jeder kann dort anonym Anzeigen oder Hinweise einwerfen. Täglich studieren die Schwarzen Sieben die Denunziationen und Spitzelberichte. Aber nur wenn alle Sieben sich einig sind, dass an der Sache etwas Wahres ist, wird eine Untersuchung eingeleitet.

Die *Basaltkammern* unter dem Palast dienen dem Siebenergericht als Kerker und Verhörzimmer, und die Zahl derer, die diese Räumlichkeiten lebendig wieder verlassen haben, weil entweder ihre Unschuld erwiesen wurde oder ihnen die Flucht gelang, ist an den Fingern einer Hand abzählbar ...

Rechtliche Besonderheiten

Es wurden in den letzten Jahren zahlreiche Gesetze erlassen, um die junge Republik zu schützen. Die meisten schränken nur die Belhankaner selbst ein und zielen darauf ab, keine Einzelperson zu mächtig werden zu lassen. Welcher Bürger etwa eine Perücke trägt oder sich als 'Comto' anreden lässt, wird für zwölf Jahre aus der Stadt verbannt. Auf Verschwörung wider die Republik, Sklavenhandel und Piraterie stehen drakonische Strafen, die durch ihre Gräuel abschrecken sollen.

Streng geahndet werden außerdem Sexualdelikte – hier wird der Einfluss der Rahja-Kirche greifbar. Auch Prostituierte können ihr Recht mühelos vor Gericht einklagen.

Bettelei ist verboten, angeblich um das heitere Stadtbild nicht zu stören. Da dies Armut nicht beseitigt, existieren zahlreiche Kleingewerbe, für die sich die Elenden mit ein paar Münzen bezahlen lassen dürfen. Neben Tandhändlern sieht man viele Prostituierte und Fremdenführer.

Stadtgeschichte

um 881 v.BF: Prinz Belen von Bosparan errichtet einen Palast auf der Insel Paradisela und legt damit den Grundstein für eine Stadt, die seinen Namen tragen soll – Belhanka.

482 v.BF: Bender der Einäugige erklärt sich zum Kaiser, Belhanka ist bis 481 v.BF Hauptstadt. Nachfolgend legendäre *Erste Republik*. **205C**

3. Jh. v.BF: Großer Raubzug der Thorwaler im Sikramtal, Brand von Belhanka und Zusammenbruch der Republik

101 v.BF: Lycea, Unterhalterin Kaiser Silems, gründet die erste Kurtisanenschule.

87 v.BF: Entvölkerung der Stadt durch den *Selemitischen Schweiß*: Acht von zehn Einwohnern fallen der geheimnisvollen Seuche zum Opfer, die angeblich von aus Elem zurückkehrenden Seefahrern eingeschleppt wurde. **206B**

Boron 0 BF: Die Heilige Xaviera verhindert eine Plünderung Belhankas durch die Garether. Die Insellage schützt die Stadt vor den Goblins.

1. Jh. n.BF: Für mehrere Jahrzehnte beherbergt die Stadt den Haupttempel Peraines; Wiederaufbau des Umlands.

97 BF: Rahjas Kelch kommt nach Belhanka, die Stadt wird Hauptsitz des Kultes.

149 BF: Die Magierakademie eröffnet als erste Zauberschule im Lieblichen Feld wieder.

9. Efferd 751 BF: Belhanka wird im Unabhängigkeitskrieg nach zweiwöchiger Belagerung befreit.

19. Tsa 751 BF: Symbolische 'Sprengung der Eisernen Kette' durch Bürgermeister Ezzelino Desterzia – als 'Tag der Unabhängigkeit' bis heute im ganzen Lieblichen Feld gefeiert.

999 BF: Belhanka kauft dem hoch verschuldeten Grafen Mondino Torbenias von Crasulet Privilegien ab, Aufstieg zur Freien Stadt.

10. Rahja 1022 BF: Thorwaler unter Führung der Friedlosen Olgerda überfallen die *Seestute* und töten dabei Patrizier und Rahja-Geweihte.

1028 BF: Graf Mondino errichtet eine Tyrannei und wird gestürzt. Belhanka wird Republik und besiegt am 15. Ingerimm ein Heer aus Efferdas in der *Schlacht auf den Rosenfeldern*.

Unterwelt

Die rasch wachsende, prosperierende Stadt ist ein Nährboden für zahlreiche Verbrecherbanden, die in Belhanka *Sholingas* ("Versammlungen") genannt werden. Die einflussreichste Sholinga sind die *Picaros* ("Gauner") der *Kyrill Dolvarn*, ein Verband von Schmugglern, Fälschern und Hehlern mit Zuträgern an vielen Orten und auch innerhalb der Hafengarde. Der Schmuggel hat in Belhanka eine lange Tradition und versorgte bereits unter den mittelreichischen Protektoren und Priesterkaisern die notleidende Bevölkerung. Aus den *Blockadebrechern* König Dettmars gingen um 800 BF einige erfolgreiche Patrizierhäuser hervor – nicht ohne Grund befindet sich in Belhanka mit *Terdilion* die größte Reederei Aventuriens. Aus dieser Zeit stammen einige alte (geheime) Verbindungen, und in der Bevölkerung



wird Schmuggel eher als ein Kavaliersdelikt betrachtet – auch wenn der Krone dadurch alljährlich Abertausende Dukaten entgehen.
Eine Sholinga wachsender Bedeutung ist die *Calimala* ("Der Pfad des Bösen"), die von vier *Capi* geleitet wird. Die Calimala kontrolliert – wie eine geheime Gilde – das blühende Baugewerbe und übt Druck auf Grundstückseigner, Handwerker und Architekten aus. Die *Muskeln* der Calimala (meist ehemalige Maurergesellen) sind beliebt als Leibwächter und 'Meinungsverstärker', doch auch vor Mord schreckt die Organisation nicht zurück.
Aggressiv gehen auch die *Femen* vor, Banden zugezogener Fremder, die sich auf archaische Rechtsbräuche berufen und vor allem im Handel mit verbotenen Drogen und Giften aktiv sind. Am schlimmsten ist die *Sho Tacása* (was "Vereinigung der flinken Hände" bedeuten soll), eine albernische Feme, die kein Geschäft auslässt – von Einbruch, Raubmord und Entführung bis zu (so munkelt man) Sklavenhandel.
Meist unabhängig sind dagegen die zahlreichen Buchmacher, Wucherer, Falschspieler und Diebe, die vor allem am Leichtsinn der Besucher ein Vermögen verdienen können.

Machtverhältnisse in Belhanka

Auch wenn das Volk erhebliche Macht besitz, liegen die Geschicke der Seerepublik in den Händen der Würdigen Familien. Einflussreich sind vor allem die Geschlechter *ya Terdilion* (Reederei, Kolonialhandel; energisch, seefest; 1a, 2a), *ya Cabazzo* (Werft; pragmatisch; 1a, 2a), *ya Duridanya* (Parfümerie, Casino, großer Grundbesitz; extravagant, gönnerhaft; 1b, 2a), *ya Desterzia* (Glaswerkstätten, Juweliere; eiserne Republikaner, furchtlos; 1a, 2c), *ya Baltari* (Parfümerie, Mietshäuser; stolz, wehrhaft; 1b, 2b), *Ilsurer* (Leineweberei; fromm, sparsam; 1c, 2a), *ya Aranori* (Parfümerie, Fechtschule; geistreich, humorvoll; 1c, 2a), *ya Montazzi* (Reederei, Westküstenhandel; eitel, standesbewusst; 1a, 2b), *Commarion* (Auktionshaus, Geldverleih; windig, raffgierig; 1b, 2a) und *ya Macato* (Brokatweberei; steif, strebsam; 1d, 2c).
Nicht zu politischen Ämtern zugelassen und dennoch einflussreich sind *Gylvana von Belhanka*, die Metropolitin der Rahja-Kirche (S. 163; 1b, 2a), und *Baronin Elanor von Efferdas* (*982, schwarzes Haar mit grauen Strähnen, hager, aufrechte Haltung, harte Gesichtszüge, Augenklappe links), die sich nach der verlorenen *Schlacht auf den Rosenfeldern* der Stadt unterwerfen musste (herablassend, jähzornig; 1d, 2b).

Aktuelle Themen:
Politisch zerfällt das Patriziat in verschiedene **Parteiungen (1)**: Die **Republikaner (a)** treten für ein starkes, freies Belhanka ein, in dem sich die Macht des Volkes und die Erfahrung der Elite die Balance halten. Die **Populären (b)** fordern eine Reduzierung der Ämter und eine direkte Herrschaft durch Volksentscheide – der Verdacht liegt nahe, dass einige Demagogen dadurch hauptsächlich ihren persönlichen Einfluss vergrößern wollen. Die **Philanthropen (c)** sind aufrichtig bereit, die Privilegien der Aristokraten zu opfern, um die Rechte des Volkes zu stärken. Den **Reaktionären (d)** gehen dagegen die bisherigen Zugeständnisse schon zu weit. Auch wenn es Verrat wäre, es offen auszusprechen, wünschen sich einige die Adelsherrschaft von einst zurück. Diese Partei hat ihre Anhänger und Unterstützer vor allem außerhalb der Stadt, etwa die im Exil lebenden Familien *ya Pirras* und *ya Daniella*, die ergebene Handlanger des Grafen von Crasulet waren.
Das rapide **Wachstum der Stadt (2)** gilt den meisten als glückverheißend **(a)**. Einige wollen den Zuzug von Auswärtigen beschränken, weil sie eine Überschwemmung der Stadt mit Verbrechern und Armen wähnen **(b)**. Andere sehen das einzige Problem in der Wohnungsnot und möchten den Bauspekulanten das Handwerk legen **(c)**.

Stadtrundgang

Belenora

Zentrum der Stadt ist die *Piazza Bender-Horas*, in deren Mitte sich der *Sternenobelisk* erhebt – ein Beutestück aus dem besiegten Elem. An der Piazza steht der **Justizpalast (1)**, die frühere Residenz des gräflichen Stadtvogts, heute Sitz der Gerichte, des Wahlausschusses, der Steuerbehörde und des Stadtarchivs. Der **Süd-Aventurien-Rat (2)** entscheidet über die Geschicke aller horasischen Kolonien südlich von Drôl (siehe S. 80). In der benachbarten **Blütenbörse (3)** werden nicht nur Rosen-, Nelken-, Lavendel- und Glockenblüten umgeschlagen, sondern auch Gewürze, Edelhölzer, Ambra und exotische Ingredienzien. Das beste Haus am Platze ist das **Hotel *Imperial* (4)**, neben dem sich der **Turm der Stadtgarde (5)** mit Uhr und Glockenspiel erhebt. In seinem Schutz liegt auch die örtliche Filiale des **Bankhauses ya Strozza (6)**. Dem Justizpalast gegenüber befinden sich die **Sta.-Xaviera-Kapelle (7)** und die **Loggia Gloriosa (8)**, die Ruhmeshalle der Republik: In der halboffenen Säulenhalle sind Szenen aus der Stadtgeschichte zu sehen, darunter eine halbverwitterte Statue des einäugigen Kaisers Bender und die Figurengruppe *Der Tod Fiagas*.
Das Hauptkontor des Hauses Terdilion birgt in seinem Erdgeschoss einen **Kolonialwarenladen (9)**. An der Straße nach Simiavilla befinden sich weitere Teekontore, Tabakerien, Gewürzhandlungen und einige der typisch Belhanker *Teestuben*: Gastbetriebe mit hohen Decken, kleinen Tischen und gepolstertem Mobiliar, wo Tee, Kakao und Gebäck serviert werden. In dieser gepflegten Umgebung spielt man Karten, Inrah oder Tafel-Imman, liest den *Belhanker Beobachter* oder tauscht Neuigkeiten aus, als sei dies ein öffentliches Wohnzimmer.
Belhankas Flaniermeile ist die *Via Vestigia*, an der sich die Ateliers der teuersten Gewandschneider, Handschuhmacher, Hutmacher, Schuster, Schal- und Bortenhändler reihen. Empfehlenswerte Adressen sind **Savilo ya Rovan** (**10**, dezente Eleganz, Leibschneider des Großsiegelbewahrers), **Ninara von Vinsalt** (**11**, aufreizende Damenkleider) und **Nasul Ricorsi Nachfahren** (**12**, feines Schuhwerk). Im schnelllebigen Belhanka werden viele Kostüme nur ein- oder zweimal getragen und danach zu **Orlan Hunggardner (13)** gebracht, der gebrauchte Gewänder an- und verkauft. Ballkleider, aber auch Verkleidungen sind hier zu einem günstigen Preis zu erstehen.
Eher versteckt liegen kleine Spezialgeschäfte wie **Luminoff & Morcalino kulinarische Köstlichkeiten (14)**, dessen Betreiber (ein Magierehepaar) aus Konditorwaren, Eis und Früchten Kunstwerke für die Tafeln der Oberschicht erschaffen. Auch die berühmten Parfümerien sind über das Viertel verstreut: Um die besten Rezepte und Blüten eifern **ya Duridanya** (**15**, Spezialität: feinstes Rosenöl), **ya Taranelli** (**16**, leichte Blütendüfte), **ya Baltari** (**17**, kräftige Amazonenparfüms aus Einhornöl und Bittermandel), **ya Aranori** (**18**, *1001 Rausch* aus Malomis-Blüten), **Sybelstern** (**19**, exotische Düfte) und **Folbermann** (**20**, Nelkenöl für die Küche). Alle Betriebe führen einen Anteil an die Rahja-Kirche ab – und tauchen Belenora in ein Meer aus Blüten- und Kräuterdüften. **207D**
So viel Angebot weckt Gelüste, für die häufig die Reisekasse nicht ausreicht. Abhilfe schaffen zahlreiche Pfandleiher und das **Auktionshaus Commarion (21)**, in dem wöchentlich alle Pfänder versteigert werden, die nicht binnen drei Monaten eingelöst wurden.
In einem Park am Ostufer der Insel liegt die **Akademie der Geistreisen (22)**. Das Gebäude der Magierschule gilt als Vorzeigestück des Neogüldenländischen Stils: Zwei große freitragende Kuppeln überspannen die Lehr- und die Eingangshalle. Spitzbogen-Arkaden tragen das aus dünnen Steinstreben und riesigen bunten Glasfenstern bestehende Obergeschoss, während der Innenhof mit exotischen Bäumen und Sträuchern bepflanzt ist und einen Schrein des Aves birgt.

Belhamèr

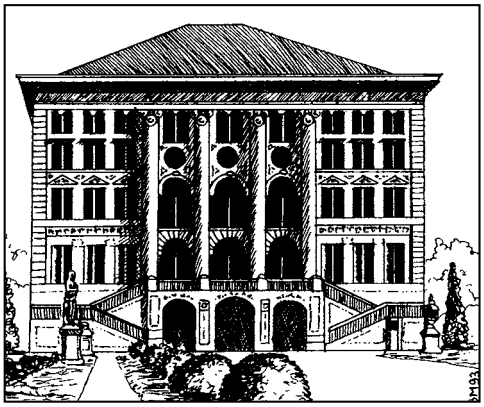
Im Unterschied zum geschäftigen Belenora wirkt das traditionelle Seefahrerviertel Belhamèr eher bieder und handfest. Insbesondere der Nordteil besticht durch pittoreske Gassen mit jahrhundertealten



Häusern. Kleine Handwerksbetriebe und rustikale Tavernen finden sich hier, doch auch Künstler schätzen die Atmosphäre und die (noch) bezahlbaren Preise.

Auf dem *Viktualienmarkt* **(23)** kann man allmorgendlich Lebensmittel kaufen. An der Stirnseite des Platzes erhebt sich der **Efferd-Tempel (24)** aus weißen Backsteinen und mit riesigen Glasmosaikfenstern. Ähnlich vornehm ist das innen mit Edelhölzern getäfelte **Haus der Schiffergesellschaft (25)**. Diese exklusive Loge der angesehensten Handelskapitäne der Stadt unterhält auch die benachbarte **Kapitänsschule (26)**, die Navigatoren in der Tradition der Kaufmann-Abenteurer ausbildet (siehe **Efferd 75**).

Der **Obstgarten der Peraine (27)** ist ein großer Birnbaumhain, dessen Früchte von den Geweihten an Kinder und Pilger verschenkt werden. Der kleine, lichtarme Tempel in der Mitte des Gartens lässt kaum erahnen, dass hier einst die Patriarchin des Peraine-Kultes residierte. In den verwinkelten Straßen südlich des Tempels liegt die **Werkstatt Vardari (28)**, das Mutterhaus der berühmten Instrumentenbauerdynastie. Unweit davon ist das **Odeon (29)**, eine kreisrunde Halle für Rezitation, Gesang, Musik und Tanz, wo diese Künste auch unterrichtet werden. Wer die Schule tagsüber besucht, kommt oft in den Genuss einer Probevorstellung.



Sehenswert ist der jüngst restaurierte **Wandelsterntempel (30)** aus bosparanischer Zeit. Fünf Schritt hohe Tore führen in einen Kuppelsaal, in dessen Rund Statuen der acht Planetengottheiten Horas, Ucuri, Simia, Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan stehen. Gegenüber im **Palazzo Sphaerico (31)** mit der markanten Sonnenuhr über dem Eingang wohnte zur Rohalszeit die Gelehrte *Serrolana da Belhanka*, die das erste Astrolabium schuf. Unter dem Dach befinden sich eine Sternwarte und das *Orbitarium der Serrolana*, ein Uhrwerkmodell des Kosmos', von dem heute niemand mehr weiß, wie es funktioniert. **223B**

Die **Garnison der Miliz (32)** bildet den Übergang zu den Hafenanlagen, die aus dem ummauerten **Kriegshafen (33)** und den **König-Dettmar-Docks (34)** bestehen, dem alten Handelshafen. Er wird heute hauptsächlich von Schiffen aus dem Lieblichen Feld und der Zyklopensee angelaufen, während die Kolonial- und Güldenlandsegler die neuen Kais in Simiavilla bevorzugen. Die **Werft Cabazzo (35)** ist auf Schnellsegler-Karavellen und Schivonellas spezialisiert.

Simiavilla

Die ältesten Gebäude in Simiavilla sind die **Glaswerkstätten (36),** die wegen der Brandgefahr vor Unzeiten abseits der Hauptsiedlung errichtet wurden: auf der Halbinsel *Santino*, die bei Flut nur per Brücke oder Boot erreichbar ist. Auch Goldschmiede und Alchimisten haben sich hier niedergelassen. Ihre Erzeugnisse kann man auf der **Ponte Pretiosi (37)** erwerben, doch das *Gläserne Tor* am Ende der von Juweliergeschäften gesäumten Brücke darf nur durchschreiten, wer in einem der Betriebe arbeitet und damit per Gesetz auch seine Wohnung in dem ummauerten Bezirk hat.

Die meisten Häuser im übrigen Simiavilla wurden erst in den letzten 200 Jahren erbaut, doch wirkt der bei Grundsteinlegung der Siedlung eingeweihte **Tsa-Tempel (38)** mit dem bunten Blumengarten inzwischen verloren inmitten hoch aufragender Insulae und schmuckloser Manufakturbetriebe. Bedeutendste Werkstätte ist die **Bausch- und Linnenweberei (39)** der Familie Ilsurer, die 1000 BF von Mendena nach Belhanka übersiedelte. Patriarch Thorbert Ilsurer (*971, gestutzter weißer Vollbart, dunkle Augen, Gehstock, altväterlich) ist ein gläubiger Anhänger Ingerimms, der seinen Arbeitern ungewöhnlich viel Aufmerksamkeit widmet. Neben einer kleinen Ingerimm-Kapelle auf dem Manufakturgelände stiftete er die **Webersiedlung (40)**, in der Tagelöhner für wenig Geld wohnen dürfen. Die Katen können mittels beweglicher Reisstrohwände gelüftet und umgebaut werden, und im Süden gibt es sogar Schrebergärten für Kräuter und Gemüse.

Eine Werkstatt der besonderen Art ist die **Arcanomechanische Manufactur (41)**, die von Absolventen der hiesigen Magierakademie gegründet wurde. Der Fokus liegt auf magischem Spielzeug, das von einfachen Arbeitern zusammengesetzt und von den Meistern verzaubert wird. Nicht von ungefähr wurde der **Nandus-Tempel (42)** in direkter Nachbarschaft erbaut.

Simiavilla wird eher von ärmeren Bürgern bewohnt, die als Schauerleute, Ruderer, Brokat- und Leineweber, Näher, Spitzensticker, Wäscher oder Färber im Hafen und den Manufakturen arbeiten. Doch auch ehemalige Abenteurer zieht es in das Viertel, wo sich das Altenteil bequem ertragen lässt. ***Parins Taverne* (43)** etwa gehört *Parin Khonchones*, genannt 'Parin aus dem Süden' (*976, barhäuptig, schwarzer Bart, Brillantohrring, brüllendes Lachen), einem berühmten Söldner und meisterlichen Armbrustschützen, der in der *Tausend-Oger-Schlacht* und gegen Borbarad in der *Schlacht von Eslamsbrück* gekämpft hat.

Ein etwas besseres Wohnviertel erstreckt sich rings um den **Spezereienmarkt (44)**. Beiderseits der Straße bieten feste Holzstände Leckereien an, darunter Obst, Nüsse, Mandeln, Gebäck, Süßspeisen und Federweißen. Hier liegen das **Tulamidische Bad (45)**, das die Geliebte der Göttin *Yasinthe von Tuzak* aus grünem Raschtulsmarmor errichten ließ, und als Orte der athletischen Ertüchtigung das **Ballhaus (46)** und die **Fechtschule *Rahjas Kavaliere* (47)**.

Eher hektisch, laut und rau geht es im Süden Simiavillas zu: Die **Meridiana-Docks (48)** sind der Haupthafen des Horasreichs für alle Handelswege nach und um Südaventurien. Drei große **Kolonialhöfe (49–51)** fungieren als Kontore und als Sammelpunkte für neue Expeditionen – komplett mit Wohnquartieren, Stallungen, Schmieden und Werkstätten für jeweils Hunderte Personen. Die **Eisengärten (52)** mit dem *Zollturm* dienen der Hafengarde als Schreibstube und Arsenal. Das **Emporium (53)** ist eine dreistöckige Kaufhalle, in der sich Abenteurer mit allem ausrüsten können, was ihr Herz begehrt.

Weitere Anlaufstellen für Neugierige sind die **Taverne *Tokum & Trivina* (54)** eines Güldenland-Heimkehrers und ***Die Schwarze Galeere* (55)**, ein zu einer Schänke umgebautes alanfanischen Prisenschiff aus der *Seeschlacht von Phrygaios*.

Kosmidion

Der *Selemitische Schweiß* entvölkerte die Insel einst völlig, und jahrhundertelang wurden die Ruinen gemieden. Doch als ab 1010 BF immer mehr Einwanderer in die Stadt strömten, fanden sie hier billigen Wohnraum vor, den ihnen niemand streitig machte. **206B**

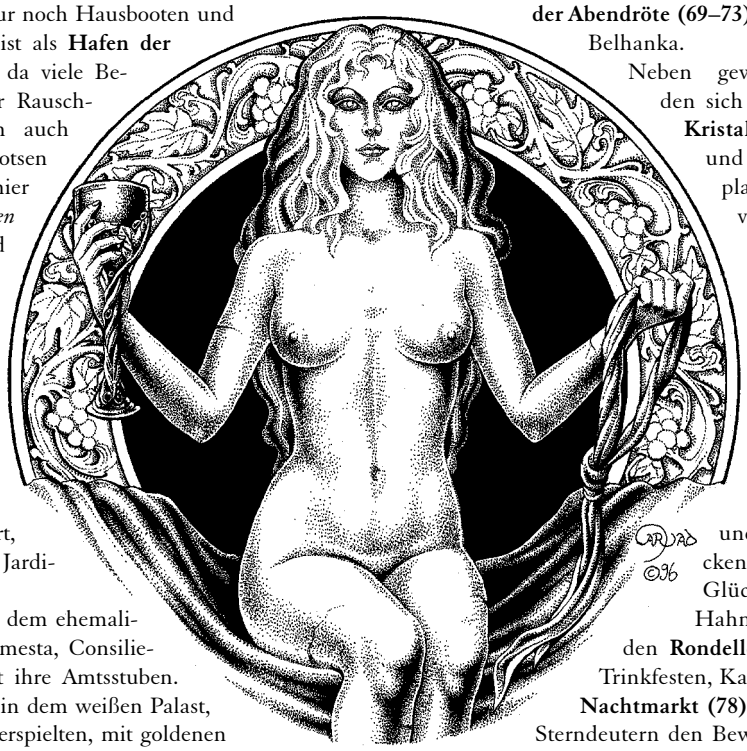
Der Großteil der Insel (die verwaltungstechnisch zu Simiavilla gehört) ist dicht bebaut, über das Gewirr aus kleinen Gassen sind Leinen zum Trocknen der Wäsche und Färberwaren gespannt. Die Namen der einzelnen Nachbarschaften lassen die Herkunft ihrer Bewohner erkennen: *Neumarsch* (Albernier), *Warften* (Nostrier), *Harbenia* (Windhag), *Klein Harodien* (Wilder Süden), *Kapkolonie* (Brabaker und andere Südländer), *Kemiopolis* (Trahelier), *Rohalshof* (zentrales Mittelreich) und *Ottaskin* (Thorwaler). Die meisten Siedler flohen vor Siechen, Hungersnöten, Armut oder Verfolgung in ihrer Heimat hierher. Obwohl die Lebensumstände und Träume verbinden sollten, sind die Grenzen zwischen den Nachbarschaften klar gezogen.

Neutraler Boden ist die *Breite Straße*, die quer über die Insel verläuft. Hier liegen der kleine **Efferd-Tempel (56)**, der **Vielvölkermarkt (57)** und – in einem alten Amphitheater – die **Boxhalle *Vier Fäuste* (58)**. Die Straße endet an einigen Villen, die wie Märchenschlösser über



dem Chaos thronen: Die von Brabakern errichtete **Casa Geraucis (59)**, der **Palazzo Ascania (60)** der Chorhoper Familie *Zeforika* und die **Villa Karinor (61)**, eines der wenigen alanfanischen Kontore im Horasreich.

Der einstmals prächtige Hafen Kosmidions ist längst versandet. Die Bucht im Westen dient nur noch Hausbooten und Kähnen als Ankerplatz und ist als **Hafen der Lustbarkeiten (62)** bekannt, da viele Bewohner als Prostituierte oder Rauschkrauthändler arbeiten. Doch auch Fischer, Lumpensammler, Lotsen und Schatztaucher leben hier und füllen die *Schwimmenden Märkte* mit Fundstücken und Meeresfrüchten.



Jardinata

Vom Stadtzentrum durch den Hauptarm des Sikram getrennt, war die "Garteninsel" lange Zeit im Besitz der adligen Oberherrn Belhankas. Heute wird sie von den *Würdigen Familien* dominiert, die ihre Palazzi an den Ufern Jardinatas haben.

Im **Palast der Republik (63)**, dem ehemaligen Grafenschloss, haben Primesta, Consilieri, Senat und Siebenergericht ihre Amtsstuben. Die Primesta wohnt überdies in dem weißen Palast, der an allen vier Ecken von verspielten, mit goldenen Kuppeln verzierten Türmchen flankiert wird. Von der Laubenterrasse im Norden hat man einen herrlichen Blick über die weitläufigen **Parkanlagen (64)**, die einen Großteil der Insel bedecken und vornehmlich den Patriziern der Stadt und ihren geladenen Gästen vorbehalten sind.

Zugänglicher sind die Attraktionen im Westteil der Insel: die **Komische Oper (65)** und die **Menagerie (66)**, eine der größten ihrer Art. Allerhand sonderbare Tiere beherbergt die Tierschau, von Elefanten und Affen über Papageien, Kolibris und Ikanarias bis zu Sumpfranzen, Kalekken und Chamäleons. Die Kadaver verstorbener Tiere werden präpariert und gemeinsam mit seltsamen Fundstücken, die Belhankaner Entdecker von ihren Reisen mitbrachten, in der **Kuriositätenschau (67)** präsentiert.

Penumbre

Lebendig und die Sinne verwirrend präsentiert sich das Viertel an den "Schwellen des Paradieses", denn Penumbre beherbergt als Vorhof des Haupttempels der Rahja all die Pilger, Schaulustigen und deren Dienerschaft. Nur einmal jede Stunde legt die **Fähre nach Paradisela (68)** ab. Dies lässt den Hotelbesitzern, Tavernenwirten, Barbieren, Schminkkünstlern und Devotionalienhändlern genug Zeit, um ihre Dienste und Waren anzupreisen. Besonders exquisit ist die erotische Unterhaltung in Penumbre: frivole Tanzdarbietungen, Dutzende Freudenhäuser und die legendären **Höfe der Abendröte (69–73)** – die Kurtisanenschulen von Belhanka.

Neben gewöhnlichen Schänken finden sich hier Amüsiertempel wie der **Kristallpalast** (**74**, in die Böden und Wände sind etliche Glasplatten eingelassen, erleuchtet von Gwen Petryl) und der **Limbus** (**75**, mit wabernden Vorhängen, unsichtbaren Musikanten und schummrigem Licht). Eher volkstümliche Zerstreuung findet man im Westteil Penumbres, etwa in **Basileo Calafatis Phantastischem Cabinett (76)**, einer Mischung aus Spiegelkabinett und Spukhaus. Nahebei locken Schaubuden, Ringelspiele, Glücksräder, Mäuserennen und Hahnenkämpfe, während man in den **Rondellen (77)** auf den alten Piers Trinkfesten, Kartenspiel und Tanz frönt. Der **Nachtmarkt (78)** bietet neben Garküchen und Sterndeutern den Bewohnern und Besuchern Penumbres die Möglichkeit, sich mit allem Notwendigen zu versorgen, ohne sich dem Tageslicht auszusetzen.

Paradisela

Vom Inselhafen führt der Weg durch den *Hain Rahjas* aus Rosenholz- und Granatapfelbäumen zum *Forum der Freuden*, das mit Platten aus rotem, rosafarbenem und weißem Marmor gepflastert ist. Das Forum – im Rahjamond ein Meer aus bunten Zelten – wird umgeben von den **Gästequartieren (79)** für ausgewählte (vornehme oder geweihte) Besucher, dem **Palazzo Thaliana (80)** mit den Wohnräumen der Metropolitin und der Verwaltung der Kirche, den **Bugenhogschen Bädern (81)** und schließlich dem **Palast Rahjas auf Deren (82)**. Der Haupttempel des Kultes ist ein majestätischer Kuppelbau aus rosa Marmor, durch dessen zwölf Kapellen sich das Ewige Fest der Göttin bewegt. Im zentralen Rund aber thront Rahja, wie in Marmor gegossen, auf einem seidenen Sessel als alles regierende Königin der Sinne (**205C).** Die **Rosengärten (83)** hinter dem Tempel dienen der Entspannung der Geweihten, deren Wohnquartiere hier angesiedelt sind.

Die Kurtisanenschulen

Das **Lyceum Marmaron (69)** bildet noch heute in den marmornen Säulenhallen aus bosparanischer Zeit aus. Die Eleven werden in Heilkunst, diätischer Lebensweise, Meditation und Philosophie unterwiesen. Ziel der Marmaron-Kurtisanen ist die Befreiung ihrer Klienten von Sorgen und Schmerzen.

Das **Lyceum Azizel (70)** ist stets von Gesang, Gelächter und Musik erfüllt. Die dreistöckige Anlage aus Zedernholz beherbergt auch zwei Festsäle und ein Theater. Das Haus nimmt nur Eleven mit einer schönen Stimme und Rhythmusgefühl an.

Das **Lyceum Brigonia (71)** hat sich darauf spezialisiert, seine Klienten auch in weltlichen Belangen zu unterstützen. Die Eleven werden in Arithmetik, Buchhaltung, Schönschrift und Staatskunst unterwiesen. Das Lyceum selbst präsentiert sich als kompakter Palazzo mit Taubenturm und vielen verschwiegenen Besprechungszimmern.

Das **Lyceum Dalekidos (72)** unterweist seine Eleven, unter denen sich viele koloniale Schönheiten finden, in Drachenmythen, Sternkunde, Alchemie und Traumdeutung. Dies macht sie zu geschätzten Ratgebern, auch wenn sie der unheimliche Nimbus aller Seher umgibt.

Das **Lyceum Tulipan (73)** verbirgt sich hinter einer unscheinbaren Fassade aus Granitblöcken. Hier können die maskiert erscheinenden Klienten 'alanfanischen' Spielarten der Liebe nachgehen. Tulipan-Eleven werden dazu erzogen, die kleinsten Regungen ihrer Gegenüber zu erahnen und entsprechend zu reagieren.



Weitere Inseln

Das Sikram-Delta wird von zwei **Festungsinseln** beschützt, deren mächtige Bastionstürme der Volksmund *Bardo* und *Cella* getauft hat. Verstreut liegen einige abgeschiedene Fischerinseln, unter denen **Marittima** die größte ist. Die Häuser sind tsagefällig bunt gestrichen, um den Ausgefahrenen im Nebel die Rückkehr zu erleichtern. **Tuvi** ist als Gemüseinsel ein wichtiger Bestandteil der Stadtversorgung – vor allem Erbsen werden von den Bauern angebaut, die beim Umpflügen gelegentlich auf alte Fundamente stoßen. Im Schlamm versunkene Ruinen finden sich auch auf **Antiqua**, das als Feuchtmarsch nur den Phraischafen zur Weide taugt (**200 C).**

Die langgezogene Insel **Spada** verbindet Jardinata und Antiqua mit dem Festland. Der steinige Boden spottet aller Anbauversuche, und einen Nutzen hat die Insel nur als Ort zum Lustwandeln. Ebenfalls der Unterhaltung dient das **Casino (84)** auf dem *Monte Nigro*, einem Schwarzen Felseneiland im Altarm des Sikram. Der bei Nacht hell erleuchtete Palast gilt als teuerste und vornehmste Spielstätte im Horasreich.

Unerfreuliche Orte sind die Quarantäneinsel **Elyssea** und die Gefängnisinsel **Castell de Crys**. **Camposanto** dient seit Jahrhunderten als Toteninsel und ist übersät von Nasuleen, Grabhäusern, Sarkophagen und Gedenkplatten. Die Beisetzungen werden ebenfalls in Rahjas Namen gefeiert und sind ungewöhnlich fröhliche Veranstaltungen mit Musikbegleitung.

Bei Ebbe ist das Kloster **Sancta Lamea (85)** trockenen Fußes und sogar zu Pferd zu erreichen, die Flut aber trennt es vollständig vom Festland. Hier wird die Gemahlin des Heiligen Horas von Priestern (vornehmlich der Rahja) verehrt, die sich dem *Bund des Wahren Glaubens* verschrieben haben. Das Kloster ist berühmt für seine Bibliothek.

Das Festland: Brago und Kleinseite

Rechts des Sikram ist ein neues Arbeiterviertel entstanden, das als **Brago** ("der Morast") bekannt ist. Hier beginnt die Straße nach Efferdas, und neben den Gutsbetrieben und Bauernhöfen siedeln immer mehr Zugereiste, vor allem aus dem oberen Sikramtal und der Gerondrata. Die **Schokoladenmanufaktur (86)** erzeugt Genüsse für die Zuckerbäcker und Teestuben der Stadt, verpestet jedoch mit eklig süßem Geruch das Viertel – insbesondere nach Regengüssen. Die **Hexe Targuna (87)**, eine glatzköpfige Alte, wird (meist heimlich) von jenen aufgesucht, die Heilung, Exorzismen oder Liebeszauber suchen.

Kleinseite links des Sikram dagegen ist ein schmucker Vorort aus Rosengärten, Weinbergen, Weizenfeldern und Obsthainen, durch die sich die Straße von Toricum nach Malur windet. Hier liegen die **Turnierwiese (88)**, die **Poststation (89)** und das **Castello Crassacis (90)**, das bereits Teil einer Kette von Wachtürmen ist, die Belhanka gen Land hin verteidigen.

Belhanka im Spiel

Die Stadt der Liebe ist ein idealer Schauplatz für Abenteuer im Rififi-Stil, bei denen geschickte Gaunereien, ausgeklügelte Einbrüche und raffinierte Täuschungsmanöver im Vordergrund stehen.

Nicht nur Helden machen hier gerne Urlaub, sondern auch Schurken – und manch ein Patrizierspross mag in der Stadt (willentlich oder unwillentlich) verloren gehen, weshalb die besorgten Eltern einen Suchtrupp aussenden.

Fast immer wird irgendwo in der Stadt gewählt – insbesondere natürlich im Boron-Mond. Die Intrigen der Kandidaten und ihrer Gönner können leicht zum Gegenstand eines Abenteuers werden, insbesondere wenn ein Verbrechen geschieht oder die Unterwelt versucht mitzumischen.

Schlussendlich ist Belhanka Ausgangspunkt für Expeditionen in unbekannte Territorien, vor allem nach Meridiana, Myranor und Uthuria. Sabotage und Spionage an den Meridiana-Docks können Ihre Helden genauso beschäftigen wie die Vorbereitung auf das eigentliche Abenteuer in den unendlichen Weiten der Weltmeere.

Persönlichkeiten Belhankas



Pervalia ya Terdilion, Primesta der Republik, Baronessa

Die Primesta (*969, grauhaarig, strenge Züge, gerissen, dickfellig, kriegserfahren) war lange Jahre Admiralin der horasischen Kriegsflotte im Südmeer, bevor sie ihren Abschied nahm und als Richterin in den Dienst der Heimatstadt trat. Als ihre Schwester *Fiaga* (965–1028) sich in den Hochadel einkaufte und ihre alten Ideale verriet, nahm Pervalia den politischen Kampf auf und führte Belhanka schließlich in die Freiheit – und diese zu bewahren, ist ihr höchstes Ziel. Beliebt ist die Primesta vor allem bei Seesoldaten und Kapitänen. Ihr Bruder *Erlan* (*973, hager, Halbglatze, quirlig) leitet die Familien-Reederei, ihr Mann *Ugo ya Cravezza* und Sohn *Boldrino* führen dagegen ein Schattendasein.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16;
Resistenz gegen Krankheiten, Prinzipientreue
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Menschenkenntnis 19, Kriegskunst(zur See) 15(17), Staatskunst 18
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Standfest, Eiserner Wille I, diverse Kampf-SF aus ihrer Zeit als Seeoffizierin

Malrizio ya Duridanya, Baron von Caspoleth

Der stadtbekannte Mäzen und Lebemann (*999, schwarzer Lockenkopf, gutaussehend, großzügig, prunkliebend) ist Oberhaupt eines alten Patriziergeschlechts und mit der ältesten Tochter eines Signors aus Malur verheiratet, was ihn äußerst reich macht, aber nicht davon abhält, sich in Gesellschaft von Kurtisanen zu zeigen, die er nominell als 'Künstlerinnen' fördert. Der Wahlkampf um politische Ämter wie das eines Consiliere ist für Malrizio ein Wettstreit wie jeder andere (Turniere, Pferderennen, Regatten usw.) – er will gewinnen, kann aber auch gut verlieren.

Gylvana von Belhanka, Metropolitin Rahjas

Als *Hüterin des Kelchs* ist Gylvana (*972, würde ein Jahrzehnt jünger geschätzt; 1,68 Schritt, goldblondes Haar, grüne Augen, elegant, aber distanziert) die oberste Rahja-Geweihte des Lieblichen Feldes – und der eigentliche Kopf der Kirche. Denn während die *Geliebten der Göttin* im Jahrestakt wechseln, bleibt Gylvana auf ihrem Posten und vermehrt durch kluge Winkelzüge den Einfluss der Kirche. Die Listenreiche genießt die Annehmlichkeiten und die Macht, die ihr diese Rolle beschert – ohne dabei das Wohl des Kultes aus den Augen zu verlieren. Gylvana gibt sich bewusst kühl gegenüber Verehrern wie Verhandlungspartnern. Als junge Frau war sie unglaublich schön, und immer noch gilt sie als Inbegriff von Stil und Eleganz im Horasreich. **220A**

Ascanio Numataupo, Kronbeamter

Numapataupo-numutapoto (kurz *Numataupo* für liebfeldische Zungen) wurde als Sohn der Miniwatu-Fürstin von Token geboren (*980, 1,64 Schritt, kupferfarbene Haut, mandelförmige Augen, glattes blauschwarzes Haar mit leichtem Grauschimmer, Feinschmecker) und zunächst halb als Gast, halb als Geisel an den Vinsalter Hof geschickt. Dort lernte er rasch und fand Gefallen an der horasischen Lebensweise – wovon nicht nur sein nachträglich angenommener Vorname *Ascanio* zeugt, sondern auch sein stattliches Schmerbäuchlein. Nach



vielen Staatsämtern steht Comto Ascanio, der "Moha des Reiches", heute als erfahrener Diplomat dem *Süd-Aventurien-Rat* vor. Privat sammelt er Liköre und Flaschenweine aus aller Welt, pflegt zahlreiche Korrespondenzen und gehört zu den führenden Mitgliedern der Aves-Freunde.

Kiamu Vennerim, Spektabilität

Nur seine engsten Vertrauten wissen oftmals, wo der zwergenhafte Nivese (*970, 1,54 Schritt, kupferrotes Haar, braune Augen; Koryphäe des TRANSVERSALIS) sich gerade aufhält: Der Leiter der *Akademie der Geistreisen* ist ständig in Bewegung. Der Magier stammt aus dem nördlichen Bornland und verbrachte seine Lehrzeit in Gerasim, was auch seine Verbundenheit mit dem Elfenvolk erklärt. Hier lernte er auch seine jetzige Gemahlin *Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln* kennen, eine der am weitesten südlich lebenden Firnelfen überhaupt (**Licht und Traum 107**). Kiamu liebt seine Lebensgefährtin, seine Arbeit und seine kalte Heimat – in just dieser Reihenfolge. Mit Schacherei und Politik hat er wenig im Sinn. **223A**

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 18, KO 14; Begabung(Transversalis), Neugier 9
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Menschenkenntnis 17, Lehren 15, Orientierung 19, Geographie 21, Magiekunde 17, Brettspiel 13
Herausragende Zauberfertigkeiten: Transversalis(Reichweite) 23(25), Axxeleratus 19, Foramen 16, Firnlauf 18, Wand aus Eis 15, Standfest(Elf) 11, viele weitere Selbstbewegungs-Zauber meisterlich
Sonderfertigkeiten: Merkmale Telekinese, Eigenschaften, Elementar(Eis), Limbus; Aufmerksamkeit; Kraftkontrolle, Kraftlinienmagie II, Simultanzaubern und weitere Zauber-SF; Akklimatisierung, Ortskenntnis und Kulturkunde für verschiedene Orte

Palmyra Tartuffo da Belhanka, Meisterin der Animaten

Maestra Palmyra (*990, klein, dunkler Teint, schwarzer Zopf, geschickte Finger, temperamentvoll), eine gebürtige Syllanerin, ist eine Abgängerin der Belhanker Magierakademie und gilt in Fachkreisen als die Person, die den ANIMATIO unter allen lebenden Aventuriern am besten beherrscht. Viel Gelegenheit zur Übung erhält sie in der 1015 BF von ihr gegründeten *Arcanomechanischen Manufactur*. Doch insgeheim werkelt die Meistermechanikerin an durch Magie belebten Konstrukten, die nicht nur ergötzen und erstaunen, sondern allerhand nützliche Dienste verrichten sollen – sogenannten *Automaten* oder *Animaten*. Daher sucht sie nach Spuren *Odenius des Tüftlers* und sendet immer wieder Abenteurer auf die Zyklopeninseln oder in andere Teile Aventuriens. **207E**

Vermis Lezzolo, der Hexengeiger

Der Violinist Vermis ist der begehrteste junge Künstler im Horasreich (*1011, 1,89 Schritt, sehr schlank, glattes gebräuntes Gesicht, kurze blonde Haare, blassblaue Augen). Seit er den Lehrern der Musikalischen Fakultät zu Methumis demonstrierte, dass sie ihm nichts mehr beibringen können, lebt er in einem abgeschiedenen Herrenhaus auf Marittima, das er von einem fürstlichen Dienstlohn kaufte. Vermis' brillantes Spiel, bei dem er die Töne in niederhöllischem Tempo, aber stets akkurat, auf seiner 'Vardari' erzeugt, begeistert Musikkenner und bringt das Jungvolk zum Verzücken. Gegner Lezzolos behaupten, dass es dabei nicht mit rechten Dingen zugehen könne, doch hat noch niemand einen Makel an seinem Talent gefunden.



Kyrill Dolvarn, Herrin der Picaros

Kyrill (*991, 1,80 Schritt, rotbraune Haare, graugrüne Augen, energisch, durchtrieben, charmant), eine hübsche, aber unnahbare Frau, leitet die *Picaros*, eine Schmugglerorganisation, die sie selbst aufgebaut hat. Im Laufe der Zeit lernte sie schnell, dass die Seele des Gewerbes Informationen und Bestechung sind. Sie errichtete ein Nachrichtennetz, dessen wichtigste Zuträger in hohen Ämtern sitzen und sie über neue Zölle, Verordnungen, Warensendungen, Razzien und Patrouillen auf dem Laufenden halten. Diese Informationen verkauft sie an die eigentlichen Schmuggler, doch wer ihren Preis nicht zahlen will, wird durch List, Gewalt oder Verrat aus dem Geschäft gedrängt. Kyrill ist rücksichtslos in ihrer Vorgehensweise, hat keine Scheu, sich mit Rapier und Fäusten zu schlagen, und nutzt schamlos auch jene Möglichkeiten, die nur einer Frau zur Verfügung stehen – allein vor Mord schreckt sie zurück. Denn Kyrill ist Geschäftsfrau und "Tote kaufen keine Ware", wie sie zu sagen pflegt.

Fusneldo Fiametti, 'König der Katzen'

Fusneldo (*1002, schulterlanges schwarzes Haar, blaue Augen mit beginnenden Lachfalten, lange Finger, Schelmengrinsen) flog im sechsten Jahr der Ausbildung von der *Akademie der Geistreisen*, weil er zu großen Gefallen am FORAMEN und am PENETRIZZEL gefunden hatte. Davon ließ er sich jedoch nicht betrüben, machte sich als Trickspieler und Taschendieb 'selbständig' und brachte es in diesem Gewerbe bis zur Meisterschaft. Die Bevölkerung Belhankas erzählt sich begeistert seine neuesten Streiche, etwa die Geschichte jenes Grafen, dem Fusneldo im Gespräch Krone, Siegelring, Amtskette, Perücke und Schwert abnahm, ohne dass dieser etwas bemerkte. Seine Opfer wählt der Dieb nicht aus Bosheit, sondern nach Lust, Laune und Herausforderung – denn es gilt, einen Ruf zu verteidigen, und Geld bedeutet ihm ohnehin wenig (weswegen er einen Gutteil an die Armen verschenkt). Warum ihm Katzen so gewogen sind, dass sie ihm nachlaufen oder ihn sogar warnen, konnte sich Fusneldo jedoch noch nicht erklären und nimmt an, dass sich dies auf ihre gemeinsame Vorliebe für warme Dächer, Balanceakte und Neuigkeiten gründet.

Herausragende Eigenschaften: IN 15, CH 16, FF 17; Halbzauberer, Unstet
Herausragende Talente: Klettern 15, Taschendiebstahl 20, Überreden 16, Sich Verkleiden 17, Gassenwissen 14
Herausragende Zauberfertigkeiten: Foramen 17, Motoricus 13, Penetrizzel 12
Sonderfertigkeiten: Ausweichen III, Ortskenntnis(Belhanka), Meister der Improvisation

Andere bekannte Belhankaner sind die Entdeckerin *Indira Burbaykos dell'Andustra* (**Efferd 165**), die Magierin *Raskaja Ingirsdottir Arivorer* (**AB 134**) und die Musikertruppe *Der Rollende Donner* (**Bardensang und Gaukelspiel 89**).



Universitätsstadt Methumis

Einwohner: 7.000
Wappen: dreischwänziger Fisch in Silber auf blauem Grund
Herrschaft/Politik: Herzog Eolan IV. Berlînghan, vertreten durch seinen Bruder Romin, Präfekt von Methumis
Garnisonen: Hauptquartier des *Alten Regiments* (Fußkämpfer mit Langschwert, Anderthalbhänder und Plattenrüstung), zwei Dutzend Stadtgardisten; Winterlager des *Hexagon* (2 Söldnerbanner Magiespezialisten); zu jeder Zeit mindestens 100 Seesoldaten
Tempel: Efferd, Praios, Hesinde, Ingerimm, Rahja, Phex, Tsa; in der Universität Schreine von Rondra, Peraine, Horas und Nandus
Wichtige Fest- und Feiertage: St. Argelion (11. Praios, Ruderwettstreit zwischen den Fakultäten), St. Gullaran (Turnier und Volksfest, *Magisters Marsch* von Lehrern und Studenten, 29. Rondra), Tag der Trauer (16. Efferd, Zerstörung durch die Garether), Phex-Rennen (Pferderennen, 9. Phex), Gedenktag der Schlacht von Olbris (Paraden und Turnier, 18. Ingerimm)
Handel und Gewerbe: Geldverleih (v.a. *Strozza-Bank*), Kupferstecher, Messingschmiede (für Schiffsausstattung), Seidenhandel, Antiquariate und Buchhändler
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Methumischer Hof* (Q7/P7), Herberge *Sieben Segel* (Q6/P5), Schänke *Schiffers Wind* (Fischer, Seeleute, Studenten, Q4/P3), Taverne *Homo Ludens* (wohlhabende Studenten, Q5/P6), Taverne *Magister Vino* (ärmere Studenten, Q4/P4)
Besonderheiten: Bunte Mauern, wiedererrichte bosparanische Altstadt, Universität, Magierakademie
Wetter: Ausgesprochen mildes Seeklima; Pflaumenblüte im Frühling, regnerisch und neblig im Spätherbst und Winter
Stimmung in der Stadt: Unter der weisen Regentschaft des Herzogs bricht in Methumis ein neues Zeitalter der Gelehrsamkeit und des Handels an!

Stadtgeschichte

878 v.BF: Gründung von Methumis (200D)
Septimo Berlînghan aus Methumis als Hofbeamter des Horas schriftlich erwähnt
0 BF: Zerstörung der Stadt durch die Garether; Errettung der Methumier vor dem Hungertod durch den Efferd-Heiligen *St. Gullaran*
591 BF: Der Antimagier und spätere Hesinde-Heilige *Argelion Schlangentreu* opfert seine gesamte magische Kraft, um den Angriff zweier Geisterschiffe auf die Stadt abzuwehren.
753 BF: Nach der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes werden die Berlînghan in den Herzogsstand erhoben. Methumis erlebt eine neue Blüte.
956–965 BF: Bau des König-Therengar-Kanals
959 BF: Sieg bei Olbris nahe Methumis über das Heer des Kalifen
976 BF: Beginn des Wiederaufbaus der *Bunten Mauern* und der Altstadt von Methumis
1008 BF: Gründung der Universität
1019 BF: Die *Rote Keuche* wütet in Methumis. Praios-Fanatiker unter *Fra Praionor* reißen kurzzeitig die Macht an sich.
Winter 1029 BF: Herzog Eolan wird aus der Stadt vertrieben, kehrt jedoch im Triumph zurück, als die Patrizier ihn gegen den mordlüsternen Condottiere *Coramar ya Strozza* zu Hilfe rufen. Die Söldner werden in der *Schlacht am Henkersgraben* (29. Tsa) vertrieben – seitdem ist die Herrschaft der Berlînghan unbestritten.

Wenn sich der Reisende mit dem Schiff Methumis nähert, fällt sein Blick zuerst auf die **Bunten Mauern (1)**, ein farbenprächtiges Monumentalgemälde auf der alten Stadtmauer, das sich über eine Länge von 420 Schritt entlang der Meeresküste und des Onjetufers erstreckt: Lange wird sein Blick auf den riesigen Gestalten der Göttlichen Zwölf verweilen, auf den strahlenden Abbildern vieler Kaiser und Helden, aber auch auf den kleinen, rührenden Szenen, die das Alltagsleben methumischer Bauern und Handwerker vergangener Zeiten zeigen. Die wundervollen Mauern wurden nach dem Fall Bosparans – wie die ganze Stadt – von den Garethern zerstört. Erst in den Jahren 1001 –1006 BF gelang der jungen Malerin *Daria Vindest* die Wiederherstellung der Gemälde.
Bereits zuvor hatte *Herzog Thion* mit der Rekonstruktion der bosparanischen Altstadt begonnen – hoch aufragende, von Säulen getragene Paläste, die alten Zeichnungen nachempfunden sind. Sein Sohn *Eolan IV.* führt diese Aufgabe fort und stattet seinen zwergischen Baumeister *Grundeon Sohn des Grabosch* mit allen Mitteln aus, die er für die Vollendung des gewaltigen Unternehmens braucht.
Doch nicht nur der Wiederaufbau der Altstadt macht Methumis zu einem Ort von kultureller Bedeutung. Die berühmte *Universalschule* lockt Doctores und Studenten aus aller Welt in die Stadt. In den Seminaren werden geistreiche Dispute geführt, die Universitätsdruckerei publiziert die modernsten wissenschaftlichen Erkenntnisse, und Gelehrte aus Methumis erkunden nicht nur die Geheimnisse der Alchimie und der menschlichen Seele, sondern brechen von hier zu Forschungsreisen nach ganz Aventurien auf. Selbst die einfachen Bürger disputieren mehr oder weniger verständig über die neuen Theorien und Entdeckungen. Allerdings gelten hierbei nicht unbedingt die Anstandsregeln des Praios-Seminars: Nicht selten endet eine Diskussion in der Taverne nicht mit einer gelehrten *Conclusio*, sondern mit einer handfesten Schlägerei.
Ihre kulturelle Blüte verdankt die Stadt nicht nur dem Mäzenatentum des Herzogs, sondern auch der Tatkraft ihrer Patrizier. Diese verfügen zwar in Methumis nur über wenig politischen Einfluss, nachdem die führenden Familien während des Thronfolgekrieges nicht im Stande waren, Schaden von der Stadt abzuwenden.

Machtverhältnisse in Methumis

Die Dynastie *Berlînghan* beherrscht die Stadt politisch und intellektuell, die Wirtschaft liegt dagegen in der Hand alter Patriziergeschlechter. Die Familien *della Tegalliani* und *ya Strozza* kommen dem Herzogenhaus fast an Macht gleich. Doch auch die Geschlechter *di Yaladan*, *ya Ulpeggio*, *ya Gallasini*, *ya Mariando*, *ya Vallonti*, *dello Piroccoli* und *della Pallyo* sind wohlhabend und einflussreich.

Aktuelle Themen:
Für Gesprächsstoff sorgen die neuesten Entdeckungen und Denkrichtungen, aber auch aktuelle Ausschreibungen für Kunstwerke oder Bauten durch die stadtbekannten Mäzene. Diskussionen über diese Themen können zu ehrenhafter Konkurrenz oder gar zu ernsten Auseinandersetzungen führen.
Zudem brodelt hinter der Fassade des friedlichen Methumis manch ungestüme Leidenschaft oder alter Hader, vor allem aus der Zeit der Thronfolgekriege. Die Familien *Strozza* und *Yaladan* standen auf Seiten der Timoristen, die *Tegalliani* und *Ulpeggio* dagegen bei den Aldarenern. Auch wenn alle Parteien augenscheinlich den Burgfrieden halten, laufen Ränke und Duelle oft noch entlang der alten Linien – bis hin zu unglücklichen Romanzen, die sich zwischen Mitgliedern verfehdeter Häuser entspinnen.



Doch ohne den Erfolg der methumischen Handelshäuser wären die Ambitionen Herzog Eolans zum Scheitern verurteilt. Gleichwohl ist Methumis zuletzt gegenüber der Nachbarstadt Belhanka ins Hintertreffen geraten. Denn während die ehrgeizigen Projekte des Herzogs so manchem Einwohner – vom Kaufmann über den Handwerker bis zum Tagelöhner – Silber und Brot gegeben haben, wurden zugleich viele Kräfte gebunden. Den wirklich großen Gewinn durch den Handel mit Zyklopen- und Südmeergütern und deren Weiterverarbeitung haben andere gemacht.

Stadtrundgang

Krone der Gelehrsamkeit: Der Campus

Wer von Norden her Methumis erreicht, erblickt bereits aus der Ferne zwei der prächtigsten Bauten, die je im Horasreich den Wissenschaften gewidmet wurden. Die **Horas-Schule (2)** der Universität vermittelt die für das weiterführende Studium nötigen Grundlagen in Grammatik, Rhetorik und Logik des Bosparano.

Gegenüber liegt die **Praios-Schule (3)**, an der stets etwa 180 Studiosi die Landes- und Kirchengesetze erlernen. Der einzige Zugang zu der weitläufigen Anlage wird von einem mächtigen Glockenturm bewacht, den die Methumier den *Fetten Farungil* nennen. Westlich an den großen Hof schließen sich die prächtige, goldglänzende **Praios-Halle** und das Herrenhaus der *Erleuchteten* der Praios-Kirche und *Prinzipalin* der Universität an.

Grüne Parkanlagen, schattige Wandelgänge und kiesbestreute Wege zwischen der reich ausgestatteten Bibliothek und den Seminarräumen, auf denen ins Gespräch vertiefte Magister und Scholaren wandeln, schaffen ein Idyll der Gelehrsamkeit. Auf dem *Campus* liegen auch die *Dormitorien* (Quartiere) der Studiosi und die Wohnräume der meisten Lehrer sowie Speisesäle, eine *Aula* für Festlichkeiten und ein Fechtboden, der mitunter für verbotene Duelle genutzt wird.

Die Altstadt: Centurria

Wer vom Campus kommend den alten Zollturm durchschreitet, gelangt über die *Malurer Straße*, die genau auf der Grenze zwischen Alt- und Unterstadt verläuft, auf den **Kornmarkt (4)**, wo man alles kaufen kann, was die Städter zum Leben brauchen, aber auch Samt, Seide, Zuckertorten und scharfe Schwerter. Eine Sehenswürdigkeit am Kornmarkt ist der *Marktbrunnen*, eine herrliche Steinmetzarbeit, deren sechs Grimassen schneidenden *Aveshis* (geflügelte Knaben und Maiden) über den sechs Brunnenrohren schon manchen Besucher zum Lachen brachten.

Die Gebäude sind in der gesamten Altstadt aus hellem Sandstein (in wenigen Fällen aus weißem Marmor) errichtet und erreichen mitunter Höhen von mehr als 20 Schritt. Doch stehen die Häuser sehr eng, so dass fast den ganzen Tag hindurch Schatten in den Gassen liegt. Seit Herzog Thion mit der Restauration Centurrias begann, lebt in dieser Gegend jeder, der in Methumis irgend auf sich hält. Und da der Herzog eine Höhensteuer erhebt, gilt eine einfache Regel: Je höher das Haus, desto reicher und machtvoller muss der Besitzer sein – die Grenze setzt der Turm des Herzogsschlosses mit 28 Schritt. Besonders weit trieben es in diesem Wettstreit die traditionell verfeindeten Familien *di Yaladan* und *della Tegalliani*, deren prunkvolle Häuser sich unversöhnlich gegenüber stehen.

Die städtische Residenz der Berlînghan ist das **Alte Castello (5)**, direkt am Markt gegenüber dem **Stadthaus (6)** gelegen. Hier weilt Herzog Eolan, wenn er sich nicht an seinem Hof in Arenkis aufhält. Eigentlicher Hausherr ist jedoch der Präfekt der Stadt, *Comto Romin Berlînghan*. Das Schloss ist zwei Stockwerke hoch (nebst zwei Zwischengeschossen für Dienstboten und Wachleute) und wird gekrönt vom *Großen Thion*. Nicht nur der Name des Turms erinnert an Herzog Eolans Vater, sondern auch ein Glockenspiel, das zu jeder vollen Stunde die Lieblingsweise des alten Herzogs – "Habet gut Acht, Herr Praios wacht" – erklingen lässt. Große Rundbogenfenster, blaue





Die Herzog-Eolan-Universität

Die *Zwölfgöttliche und Herzögliche Hohe Schule zu Methumis* (auch *Herzog-Eolan-Universität* oder schlicht *Universität von Methumis* geheißen) umfasst etwa 600 Studenten und fast 100 Dozenten. Die ersten Schritte macht der Studiosus in der Welt der Gelehrten an der *Horas-Schule*. Dort absolviert er das *Trivium* (bosp.: Dreierstudium) der Fächer Grammatik, Rhetorik und Logik der bosparanischen Sprache sowie nach zwei Jahren eine strenge Prüfung. Darauf folgen weiterführende Studien (*Quadrivium*) an bis zu vier der *Hohen Schulen*, von denen die Fakultäten für Rechtskunde und Medizin den größten Zulauf genießen.

Ein Studium an der Universalschule gilt neben den wissenschaftlichen Weihen als hervorragende Gelegenheit, um *Verbindungen* zu hochstehenden (respektive aufstrebenden) Persönlichkeiten zu knüpfen. Denn die Schulgelder der Adels- und Patriziersprösslinge sowie Stiftungen ehemaliger Absolventen bilden neben den Zuwendungen des Herzogs die wichtigsten Geldquellen der Universität. Bei allen Studien wird – in bewusster Abgrenzung zur Universität von Al'Anfa – besonderen Wert auf die ethische Ausbildung und göttergefällige Unterweisung der Zöglinge gelegt. Der Einfluss der zwölfgöttlichen Kirchen, insbesondere der *Gemeinschaft des Lichts*, auf die Lehrpläne und Forschungsinhalte ist immens.

Jedes Jahr am 28. Rondra beginnen über 100 Scholaren ihr Studium – und werden schnell nicht nur in der Universalschule heimisch, sondern auch in den zahlreichen Tavernen. Die meisten Studiosi kommen aus gutem Hause und verfügen so über hinreichend Silber und Gold, um sich einen ansehnlichen Lebensstandard zu leisten – wovon so mancher Vermieter, aber vor allem berüchtigte Studentenkneipen der Altstadt wie das *Magister Vino* oder das *Homo Ludens* profitieren. Inzwischen ist es durch herzogliches Dekret in der Methumiser Alt- und Oberstadt nur noch erlaubt, zwischen Sonnenuntergang und einer Stunde nach Mitternacht Alkohol auszuschenken – so soll die Disziplin des Studiums und die Ruhe der Anwohner gewahrt werden. Die lebenslustigen Studenten feiern daher (dem Wunsch des Herzogs und ihrer Lehrmeister zum Trotz) oftmals in einem der weniger respektablen Etablissements des Hafenviertels weiter.

Gemäß den herzoglichen Statuten führt die Erleuchtete der Praios-Kirche und mithin Herrin aller Praios-Geweihten im Herzogtum, die alte *Adilgunde von Westenende*, die Universität und Praios-Schule mit fester Hand – obwohl lang gediente Magister glaubhaft versichern, mit jedem Lebensjahr wachse die Nachsicht der Hohen Rectorin. Ihr als Kanzler zur Seite stehen der geschickte Politiker *Marvelus Comitosa*, Provisor der Herzogenschule, und die berühmte Philosophin *Polissena di Fruganza*, Provisorin der Horas-Schule. Bemerkenswert ist, dass die Magister und Scholaren nicht der Gerichtsbarkeit der Stadt unterstehen, sondern die Profosse der Universität Recht über sie sprechen – und übrigens auch über diejenigen, die einem Angehörigen der Universität Unrecht angetan haben. Sogar einen eigenen Kerker – den so genannten *Karzer* – gibt es für die Missetäter in den kalten Gewölben der Hofburg.

Die Gebäude der Universität

- *Horas-Schule*: Grundstudium des Bosparano (2)
- *Praios-Schule*: Fakultät für Rechtskunde (3)
- *Rondra-Schule*: Fakultät für Kriegs- und Wehrkunst (29)
- *Efferd-Schule*: Fakultät für Nautik und Kartographisches Institut (14)
- *Travia-Schule*: Fakultät für Haus- und Handelswirtschaft (10)
- *Boron-Schule*: Fakultät für Morallehre und Seelenheilkunde (11)
- *Hesinde-Schule*: Fakultät für Alchimie (33)
- *Firun-Schule*: Fakultät für Zoologie und Botanik (12)
- *Tsa-Schule*: Fakultät für Malkunst (13)
- *Phex-Schule*: Fakultät für Astronomie (17)
- *Peraine-Schule*: Fakultät für Medizin (19)
- *Ingerimm-Schule*: Fakultät für Mathematik, Mechanik und Architektur (18)
- *Rahja-Schule*: Fakultät für Musik (22)
- *Nandus-Schule*: Fakultät für Sprachkunst und Philosophie (15), dort auch Magierakademie
- *Herzogenschule*: Höfische Ausbildung und Staatskunst (33)
- *Strozza-Bibliothek* und Universitätsdruckerei (13)

Holzläden und allerlei Steinmetzarbeiten zieren das Gebäude, dessen Innenhof in Pfirsichblütenrosa getüncht ist. Eindrucksvolle Rekonstruktionen sind der *Schlangensaal* mit dem Herzogsthron und das *Blaue Cabinett*. Der größte Schatz der Berlînghan ist jedoch die *Pinakothek*, eine berühmte Sammlung herausragender Stiche und Gemälde.

Die Fassade des Schlosstors wird im Norden von der **Herzoglichen Kanzlei (7)** getreulich gespiegelt. Westwärts schließen sich das **Wach- und Zeughaus (8)** des *Alten Regiments* mit dem Schuldturm der Stadt und das **Gestech (9)** mit der *Langen Galerie* an, in der die Zuschauer lustwandeln, den Barden lauschen oder Gemälde an den Wänden betrachten können – und die rondrianischen Lanzengänge während der Turniere.

Neben den hoch aufragenden Palästen wird die Altstadt vor allem von den vielfältigen Einrichtungen der Universität beherrscht. So finden sich entlang der *Herzog-Thion-Esplanade*, an der sich überdies zahlreiche Buchhändler und Antiquariate aneinander reihen, die **Travia- (10), Boron- (11)** und **Firun-Schule (12)**. Südlich des Herzogsschlosses liegt die nach dem großzügigen Stifter benannte **Strozza-Bibliothek (13)** der Universität mit einer einzigartigen Bücher- und Stichesammlung (auch wenn 19 von 20 Werken jünger als Bosparans Fall sind). Hier werden jedoch nicht nur alte Bücher bewahrt – auch neue Werke erblicken in der angegliederten Druckerei das Licht der Welt. In diesem Gebäude ist zudem der **Tsa-Tempel** untergebracht, dessen *Schule für Malkunst* die berühmte *Methumiser Farbenlehre* begründete.

Gleich gegenüber steht der sechseckige Turm der **Efferd-Schule** und des **Kartographischen Instituts (14)**, das Land-, See- und Himmelskarten sammelt, vervielfältigt und aufbewahrt. Im 'Sextanten-Cabinett' unter dem grünen Kupferdach finden sich allerlei Fernrohre und Instrumente, an denen die Scholaren die Kunst der Navigation erlernen. Kurz vor dem *Belhankaner Tor* und der **Onjetfähre (16)** liegt die prächtige sandsteinerne **Akademie des Magischen Wissens (15)**, eine weißmagische Hellsichtschule, die organisatorisch sehr eng mit der Universität verknüpft ist. Ihre Spektabilität steht auch der im gleichen Gebäude befindlichen *Nandus-Schule* als Provisorin vor, die sich dem Studium der alten und neuen Philosophen verschrieben hat.

An der Wehrmauer zum Onjet hin erheben sich der vier Stockwerke hohe und ausnehmend prächtige **Tempel des Fuchses (17)** sowie der nicht minder stolze **Ingerimm-Tempel (18)**. In den heiligen Hallen gehen die Händler und Handwerker ein und aus, und so manches lukrative Geschäft wird unter den Augen Phexens oder mit einem Handschlag vor dem Ingerimm-Tempel besiegelt.

Hohes Ansehen im einfachen Volke genießen die Studenten und Doctores der **Peraine-Schule (19)**, die sich beim Kampf gegen die *Rote Keuche* große Verdienste erwarben – und von denen viele beim Dienst an ihren Mitmenschen ihr Leben ließen. Dank großzügiger Hilfen des Herzogs und zahlreicher Spenden ist das einst kleine Institut inzwischen beträchtlich angewachsen und umfasst mehrere Gebäude in der Altstadt – weshalb man die künftigen Medici oft eilends durch die Gassen Centurrias rennen sieht, wenn sie von einer Vorlesung zur nächsten gelangen wollen. Scherzhaft nennen die Abgänger sich selbst deshalb auch gerne die "*Plauti*" (bosp.: Plattfüße).



Die Unterstadt: Inradella

Angesichts der hochgeistigen Gelehrten und der umtriebigen Patrizier, die man vornehmlich in der Altstadt antrifft, gerät das 'andere Methumis' leicht in Vergessenheit: die Fischer, Seefahrer, Handwerker und Söldner der niedrig gelegenen *Unterstadt*, von deren Tatkraft und Fleiß letztlich die ganze Stadt lebt. In *Inradella* finden sich Fischerhäuser, Werkstätten, Krämerläden, Hurenhäuser und Schänken; allesamt bunt gestrichene Häuser, die sich ohne rechte Ordnung rund um den Hafen erheben, kaum einmal höher als zwei Stockwerke. In den engen und krummen Gassen stauen sich oft die Handwagen und Lastkarren.

Gegen Abend wird die rege Geschäftigkeit durch Turbulenzen anderer Art abgelöst: Die aus bunten, durchscheinenden Stofffetzen und Talglichtern gebastelten Laternen werden herausgeholt, der Schlauch mit billigem Wein beginnt zu kreisen, und diejenigen, die sich ihr Geld mit der Gewandtheit ihres Leibes verdienen, kommen herbei: Gaukler, Artisten, Dirnen und Lustknaben, aber auch Taschendiebe und Beutelschneider haben ihren Auftritt.

Mittelpunkt Inradellas ist der **Pflaumenmarkt (20)**, auf dem Obst, Gemüse und Meeresfische feilgeboten werden. Eingerahmt von zwei uralten Rotbuchen liegt das rosenmarmorne Gebäude des **Rahja-Tempels (21)**. Die Hochgeweihte *Duridanya Berlînghan*, eine Kusine des Herzogs, steht zudem der *Fakultät für Musiklehre* vor, die einen herausragenden Ruf besitzt. Viele arme Studiosi der Schule begannen ihre Laufbahn als *Gullaraner* – als Sänger im berühmten Waisenchor des angegliederten **Conservatoriums (22)**, das von Spenden erhalten wird.

Im **Hafen** werden die eintreffenden Schiffe vom **Alten Bosper (23)** begrüßt, einem schiefen Leuchtturm aus den Tagen Bosparans. Gegenüber steht auf einem steinernen Pier eine anderthalb Schritt große, bunt bemalte hölzerne Schnitzfigur des Stadtheiligen *Gullaran*, der nach Bosparans Fall täglich netzevoll Thunfisch und Schuppensegler einbrachte und die Städter so vor dem Hungertod errettete. Der Heilige trägt in der einen Hand einen silbernen Delphinstab und in der anderen einen stattlichen Thunfisch, dessen Mund ein wenig offensteht – der 'Opferstock' der **St. Gullaran-Halle (24)**. Der Efferd-Tempel ist ein kuppelgekröntes hölzernes Gebäude mit kleinen Butzenglasfenstern, das als Nachbau eines altertümlichen Frachtschiffes errichtet wurde. Der Mast, der bis zur Kuppel hochragt, ist ein einzigartiges, versilbertes Schnitzwerk und zeigt sämtliche bekannten Fische des Meeres. Die Kammern der Geweihten sind einfachen Kojen, das Gemach des Hochgeweihten ist einer behaglichen Kapitänskajüte nachempfunden.

Im **Fischereihafen (25)** dümpeln kleine Boote, in leuchtenden Farben grün, rot und blau gestrichen, vor sich hin. Algengrüne Netze hängen zum Trocknen an hohen Masten, während die Fischer ihr Pfeifchen in der Sonne schmauchen. Große Schiffe hingegen werden von den Seelotsen in die tieferen Gewässer des **Kriegs- und Handelshafens (26)** geleitet, um dessen Kaimauer sich die farbenfroh getünchten Kontore der methumischen Handelshäuser scharen. Das **Herzoglich Methumische Seiden-Kontor (27)** profitiert von dem herzoglichen Handelsprivileg auf Seide und verkauft die vor allem aus Mengbilla eingeführten Stoffe zum Segen der herzoglichen Kassen weiter. An der Südseite des Hafens befinden sich nicht nur die Quartiere der Seesoldaten, sondern auch die **Beleman-Werft (28)**, in der gut 200 Schiffzimmerleute, Schmiede, Seiler, Segelmacher und Mechaniker an der Verstärkung und Instandhaltung der Flotte arbeiten.

Die Oberstadt: Merinada

Die einstige Vorstadt ist auch als *Oberstadt* bekannt und entstand im geschützten Raum zwischen Kronstraße, Altstadt und der **Hofburg (29)**, die vom Kusliker Frieden bis zur Wiedererrichtung des Alten Schlosses als Residenz der Herzöge diente. Heute hat sich hier die *Rondra-Schule* eingerichtet, eine Kriegerakademie, an der etwa 60 Wehrstudenten in der Waffenkunst unterwiesen werden, doch auch in Heeresgeschichte, Strategie, Taktik und Logistik. Zwischen den hiesigen Studenten und den vornehmeren Schülern der *Herzogenschule* besteht eine handfeste Rivalität. Diese zeigt sich nicht nur in gelegentlichen und streng geahndeten Raufereien, sondern wird auch jedes Jahr bei der Verabschiedung der Absolventen in aller Form ausgetragen: Dann treten die besten Abgänger beider Schulen auf dem Gestechfeld zu einem rondragefälligen Mehrkampf an.

Merinada ist zwar weniger nobel als die Altstadt, doch finden sich einige vornehme Residenzen an den von farbenprächtigen Blumen- und Buchsbaumbeeten geschmückten **Schanzgärten (30)**, die zum Flanieren und Parlieren einladen: ein Geschenk der Herzogin Aifingla an die Bürger der Stadt, das des nächtens aber auch gerne zum Ort romantischer Szenen oder eifersüchtiger Ehrenhändel wird. Hier liegt das **Kontor Gerbelstein (31)**. Die Herzöge sind mit den mengbillanischen Kaufherren durch den Seidenhandel seit Jahrzehnten eng verbunden. An der benachbarten **Freien Volksschule (32)** erteilen Hesinde- und Nandus-Geweihte sowie einige Laien jedermann unentgeltlich Unterricht im Lesen, Schreiben, Rechnen und Landeskunde.

In Merinada befindet sich auch der älteste Teil der Universität, die traditionsreiche **Herzogenschule (33)**, deren 60 Eleven aus zumeist sehr altem und reichem Hause stammen. Die jungen Adligen erhalten eine strenge höfische Ausbildung, die auch Etikette, Staatskunst, Leibesertüchtigung, Fechtkunst und Strategie umfasst. Hier wurden nicht nur verschiedene Comti von Grangorien oder Bethana erzogen,

Das Ideal des Fürstenhofes

Nicht nur die Universität ist ein wohlberechnetes und organisiertes Kunstwerk, sondern auch der Hof des Herzogs. *Eolan IV. Berlînghan* unterhält so viele Künstler, Baumeister, Gelehrte und Ratgeber wie kaum ein anderer Fürst, und doch wird nichts vergeudet. Alles hat seinen Zweck und unterliegt einer strengen Kontrolle. Der Herzog gibt nichts auf protzige Karossen, brokattragende Lakaien und weitläufige Palastanlagen. Stattdessen wird jeder Kreuzer, der nach den Notwendigkeiten des Staates übrig bleibt, in die Volksbildung, den Wiederaufbau der historischen Altstadt oder andere hesindegefällige Unterfangen gesteckt.

Zahllose Künstler und Autoren verdanken ihm ihren Ruhm – darunter so namhafte wie die Malerin *Daria Vindest*, die Philosophin *Polissena di Fruganza*, der Bildhauer *Vido Orbas*, die Akrobatendynastie *da Merinal* und der Architekt *Grundeon Sohn des Grabosch* (**Angrosch 119**) mit seinen Schülern *Tinnea Gonzoli* und *Sevastiano Pragante*.

Ein Übermaß an Titeln, Ämtern und Würden sucht man in Methumis vergeblich. Der Herzog legt Wert darauf, dass eine Belohnung einzig nach Verdienst und Verstand zu erfolgen habe. Klugheit, Tugendhaftigkeit und das Bemühen um eine gleichermaßen breite wie tiefe Bildung werden im höchsten Maße geschätzt.

Der Herzog selbst lebt diese Ideale seinem Hofe vor. Niemand zeigt ein größeres Bemühen, sein Leben ganz der Götterfurcht und der Suche nach Erkenntnis zu widmen. Sein Tag folgt einem strengen Reglement, das ihm neben dem Dienst an den Göttern und den Staatsgeschäften möglichst viel Zeit für die eigene Geistes- und Herzensbildung sowie die Korrespondenz mit anderen großen Geistern dieser Zeit lässt. Mit seinem Traktat *Von den zwölf Tugenden*, das vom Boten des Lichts höchstpersönlich gelobt wurde, hat er nicht zuletzt eine maßgebliche Handreichung zur Vervollkommnung der eigenen Lebensführung verfasst.

Längst strahlt "das Licht Methumiens", wie *Polissena di Fruganza* den Herzog schmeichelhaft betitelte, über die Grenzen der Provinz hinaus. Insbesondere die Edelleute, die eine Ausbildung in Methumis genossen haben, versuchen sich wie Eolan an den Vorbildern des Altertums zu schulen.



sondern auch *Haridiyon Thaliyin*, Kronprinz der Zyklopeninseln, und die Kemi-Königin *Ela*. Wenn sich der Hof nach Arenkis begibt, wetteifern die Schüler um die Ehre, den Herzog zu begleiten, um als Page oder Edelknappin aufzuwarten. Die vier Flügel des schlichten, dreistöckigen und nach außen fast fensterlosen Schulgebäudes wirken eher bescheiden – doch um so ansprechender ist der Innenhof, dem große Fenster und luftige Arkaden auf allen Stockwerken einen heiteren Eindruck verleihen. Im Herzen des Gartens befindet sich die uralte **Hesinde-Halle** der Stadt, von deren Gewölben man sich in Methumis schauerliche Geschichten erzählt. Dies mag auch an der *Fakultät für Alchimie* liegen, die Räume im Keller und im Ostflügel der Anlage besitzt.

Persönlichkeiten in Methumis



Eolan IV. Berlînghan, Herzog von Methumis

Das Volk liebt Herzog Eolan (*981, 1,78 Schritt, ergraut, wirkt älter, als er tatsächlich ist): Kein Hochadliger des Horasreichs kann wie er durch die Straßen seiner Stadt wandeln, unbewaffnet und fast unbegleitet. Die Jahre als oberster Richter der Krone haben Eolans Sinn für die Unzulänglichkeiten der Menschen geschärft, jedoch ohne seinen Glauben an das Gute als Ideal zu mindern. Der Herzog unterhält Korrespondenzen mit Staatslenkern und Gelehrten von Vinsalt bis Festum, und talentierte Spezialisten können es an seinem Hof weit bringen.

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 16; Prinzipientreue
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 16, Rechtskunde 19, Philosophie 17, Staatskunst 16, weitere Wissens-Talente kompetent bis meisterlich
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen sowie einige grundlegende Kampf-SF, die zur Ausbildung eines Edelmanns gehören

Das Herzogshaus

Eolans einziger Sohn **Thiolan** starb jung in der Dritten Dämonenschlacht, wo er als Freiwilliger an der Seite der Garether kämpfte. Die Trauer entfernte den Herzog und seine Gemahlin **Aifingla** voneinander (*984, 1,75 Schritt, hellbraune Haare, üppig, eitel), und die gebürtige Prinzessin von Firdayon-Bethana suchte Vergessen in amüsanten Gesellschaften (**212C**). Mittlerweile hat das Herzogspaar sich wieder gefunden, und gemeinsam blicken sie mit Herzenswärme auf Eolans Neffen **Hardo** (Beschreibung siehe S. 83), der dem verstorbenen Thiolan so sehr ähnelt. Dass sein Sohn der designierte Erbe von Methumis ist, erfüllt **Romin Berlînghan** (*987, 1,74 Schritt, schwarzhaarig, Kaiser-Alrik-Bart, beleibt) mit Stolz. Der Bruder Eolans und Präfekt von Methumis ist ein listiger Feldherr und loyaler Verwalter, doch scheut er die Öffentlichkeit. Romin ist dem eigenen Geschlecht zugetan, doch wahrt er nach außen seine Ehe mit Gattin **Thaliana** (*989, braunes Haar, groß, schmal gebaut, gutmütig), die sich in der Rolle als Mutter und Freundin ihres Mannes genügt.

Kalman della Tegalliani, Marchese von den Goldfelsen

Comto Kalman (*986, schulterlanges graues Haar, schmaler Kinn- und Spitzbart, schlaksig, hängende Schultern) lebt in der Stadt Methumis, obwohl er hier nicht wie auf seinen Gütern im Gebirge (S. 150) ganz sein eigener Herr ist, sondern den Berlînghan Rechenschaft schuldig. Doch liebt Kalman, ein studierter Historiker und magiebegabter Alchimist, den gelehrten Geist des Herzogshofes über alles. Seine Kinder, allen voran die älteste Tochter *Vanossa* (*1010, brauner Pferdeschwanz, 1,83 Schritt, adrett, meisterliche Reiterin), scheinen eher das wilde Gemüt ihres Großvaters Nitor geerbt zu haben und durchkreuzen (mehr oder minder absichtlich) manchen Versuch Kalmans, die Fehde mit den Familien Strozza und Yaladan zu begraben.

Lessandero ya Strozza, Handelsfürst

Das alte Patriziergeschlecht aus Methumis hat seine Ursprünge im Tuchhandel, gelangte aber erst durch Geldgeschäfte zu wirklichem Reichtum. Nach und nach erwarben die Strozza zahlreiche Privilegien im Kolonialhandel, das Kupfermonopol im Herzogtum Methumis und einige Minen in den Goldfelsen. Seit 1027 BF leitet das Unternehmen *Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza* allein Lessandero, ein nach außen hin unscheinbarer, aber gerissener Vernunftmensch (*982, graues, kurz gelocktes Haar, jugendliches Gesicht, einnehmende Stimme).
Seine Base *Nandora* (*991), Vizekönigin im Südmeer, und ihr Bruder *Lessandero der Jüngere* (*999), Gesandter der Krone zu Brabak, mehren den Einfluss des Bankbesitzers, doch halten sie sich zum Glück aus den Geschäften heraus. Lessanderos Ehe mit *Sylvana* aus der Drôler Kaufmannsfamilie Cerastelli diente vornehmlich kommerziellen Zwecken, die Söhne *Baltramo* (*1008) und *Abelmir* (*1012) sind bereits als Handelsagenten nützlich, während sie das Bankgewerbe von der Pike auf erlernen.
Dabei genügt sich Lessandero als Graue Eminenz, sammelt Schuldscheine und Gefallen, während andere die Speerspitze seiner Expansion bilden: So finanziert er lieber Expeditionen und Konvois unter Belhankaner Flagge, anstatt eigene Schiffe zu unterhalten. Analog wirbt er gerne verschwiegene Abenteurer an, um der Konkurrenz (v.a. *Stoerrebrandt* und *Nordlandbank*) ein Schnippchen zu schlagen.





Yagumil di Triforika, Kontormeister

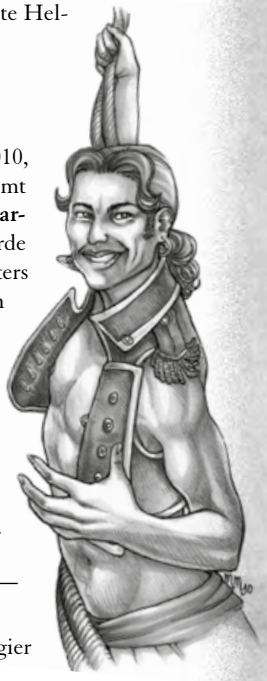
Der einäugige Yagumil (*986, 1,85 Schritt, schwarzhaarig, kräftig, kunstvolle Augenklappe, stets gepflegt) leitet das Methumiser Kontor des Handelshauses Gerbelstein. In jungen Jahren diente er *Alrik Gerbelstein* als Söldner und Leibwächter und erlitt dabei allerlei Verletzungen. Aufgrund der gut gehenden Geschäfte mit meridianischer Seide ist der Haudegen ein oft gesehener Gast am Herzogshof. Doch auch an der Universalschule sieht man ihn häufig in den hinteren Reihen sitzen und die Scholaren beobachten – die besonders Wissbegierigen und Gewieften umschmeichelt er mit Gold und Geheimnissen, bis sie in seine Dienste treten. Was manche ahnen, aber niemand ihm bislang nachweisen konnte, ist eine Verbindung zum verbotenen Handel mit Mengbiller "Spezialitäten" wie Drogen, Giften und Meucheldiensten. **221A**

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, KO 16;
Zäher Hund, Krankhafte Reinlichkeit 8
Herausragende Talente: Dolche(Langdolch) 18(20), Schleichen 14, Sinnenschärfe 16, Überreden 17, Etikette 13, Schätzen 14, Alchimie 8
Sonderfertigkeiten: Gedankenschutz, Todesstoß, Improvisierte Waffen, Mercenario-Stil, Schmutzige Tricks und weitere Kampf-SF

Polissena di Fruganza, Geistesgröße

Poeta Laureata, Provisorin der Horas-Schule und Hofdichterin des Herzogs – mit vielen Ehrungen wurde die Philosophin Polissena (*990, zierlich, langes schwarzes Haar, hohe Stirn, markante Altstimme, visionär, aber nicht weltfremd) bereits überhäuft. Doch hat sie sich alles hart erarbeitet. Ihr Studium an der neu eröffneten Universität finanzierte sie als 'literarische Condottiera' mit bestellten Spottgedichten, heute finden ihre Bildungsromane *Die Idealstadt* und *Das Heldenzeitalter* reißenden Absatz. Polissena ist die vermutlich bedeutendste Vordenkerin und Autorität der *Renascentia*. Sie benutzt ihre Stellung und ihre privaten Mittel, um Ausgrabungen zu fördern und erhofft sich davon neue Erkenntnisse über die Denkweise der alten Bospararaner, um diese dann mit Rohalscher Ethik zu verfeinern und auf neue Höhen zu erheben. Sorgen bereiten ihr allein der mysteriöse Tod ihres Kollegen *Rohalion Sarostes* und das Verschwinden seiner Tochter *Myriana* (siehe **Masken der Macht**). Bei Nachforschungen droht sie sich im Dickicht horasischer Geheimbünde zu verfangen. Da sie das Leben ihrer Familie nicht gefährden will, wird sie bald auf gut beleumundete Helden zurückgreifen. **213E, 216B**

Bosper da Merinal, Akrobat und Fravenschwarm



Der wohlgebaute und wagemutige Jüngling (*1010, lange rotbraune Haare, braune Augen) entstammt der bekanntesten Akrobatenfamilie Aventuriens (**Bardensang und Gaukelspiel 88**). Von Geburt an wurde er darauf vorbereitet, dereinst das Erbe seines Vaters (dem er auf dem Hochseil ohnedies kaum noch nachsteht) anzutreten. Wenig bedeutet dem jungen Artisten indessen die Privilegien, die seine Familie errungen hat, und gerne treibt er – der Natur des fahrenden Volkes folgend – mit der hohen Gesellschaft seine versteckten Späße, während er in höfischen Intrigen gänzlich unerfahren ist. Dies wäre ihm schon einmal beinahe zum (tödlichen) Verhängnis geworden (siehe das Abenteuer **Ränkespieler und Rivalen**).

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KK 16;
Herausragende Balance, Gut Aussehend, Neugier 10, Impulsiv
Herausragende Talente: Akrobatik(Hochseil) 14(16), Klettern 10, Gaukeleien 12, Betören 11, Gassenwissen 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II

Der Wilde Süden

Geographische Lage: Im Norden begrenzt durch die Tovalla, im Westen durch die Zyklopensee, im Osten durch die Eternen und Hohen Eternen, im Süden durch das Loch Harodrôl; dazwischen fließen der Chabab und der Harotrud, an deren Mündungen die zwei größten Städte liegen.
Landschaft: Steppe und Hügelland, südlich des Harotrud Sumpfland und Mangroven; seenreiche Uferstreifen
Geschätzte Bevölkerungszahl: 110.000 Menschen, davon ca. 3.000 Novadis, 1.000 Chirakahs und 3.000 Chirakah-Mischlinge; 5.000 Stammes-Achaz und 2.000 Archaische Achaz am Loch Harodrôl
Wichtige Städte: Neetha (9.000), Drôl (4.000), Chetoba (2.300), Thegûn (2.100), Wobran (1.900), Eldoret (1.700), Morbal (1.500), Despiona (1.300), Kabash (1.000)
Herrschaften: Markgrafschaft Chababien, Fürstentum Drôl, Grafschaft Thegûn, weitere (teils aufgegebene oder derzeit vakante) Grafschaften
Besondere Örtlichkeiten: Kabashpforte, Shafirs Höhle, Abbadom (entrücktes Kloster), Loch Harodrôl
Stimmung der Region: Urtümlich, kriegerisch, eigensinnig, tückisch – der Wilde Süden lockt die Wagemutigsten und die Verzweifeltsten an. Denn abseits der Städte und Küstenstreifen gilt das Recht des Stärkeren.

Die 'eigentlichen' Liebfelder des Nordens nennen die weiten, unbesiedelten Landstriche südlich der Tovalla halb verächtlich den *Wilden Süden*. Tatsächlich ist das Land nur an der Küste dichter besiedelt, und die Kronstraßen sind ausreichend mit Wegstationen versehen. Im rauen Binnenland findet sich jedoch nur gelegentlich eine alte Straße, ein einsames Dorf oder die Zwingfeste eines adligen Grundherrn.
In Chababien und Harodien mischt sich Liebfelder Kultur mit novadischen, zyklopäischen und meridianischen Einflüssen. Die meisten Häuser sind weiß, doch unter den Marmor mischt sich schon verstärkt gekalkter Lehm, der den klimatischen Bedingungen am besten angepasst ist. Während man die Novadis selbst mit Waffengewalt abwehren will, hat man ihnen längst die Küchen geöffnet: Die schmackhaften *Chabab-Spieße* etwa sind eine Kombination aus methumischen Paprikasoßen und novadischen Fleischspießen.
Aus dem Wilden Süden stammen die besten Pferde und Reiter des Reichs. Im Umgang mit Waffen sind die Bewohner mindestens so geübt wie die Arivorer, doch fehlt hier das spielerische Element. Völlig Unbekannten gegenüber sind die Chababier und Harodier zunächst vorsichtig, doch unter Freunden, Nachbarn und geschätzten Gästen herzlich und ausgelassen. Gastgeschenke werden bei jeder Einladung erwartet, bei wenig Begüterten oder in der Wildnis genügen auch etwas Olivenöl, Wein oder getrocknete Feigen. Man liebt Wettkämpfe jeder Art, vor allem Hahnenkämpfe, Pferderennen und Jagdspiele.



Die Beziehung zu den Göttern ist leidenschaftlich, im Flehen, Danken und Preisen. Blutopfer (Tauben, Hühner, Lämmer, Böcke) sind üblich; alles, was Meer und Erde hervorbringen, kann Opfergabe sein. Immer wieder allerdings stoßen Rechtswahrer und Geweihte auf uralte Irrlehren, die sich mitunter im Gewand eines Zwölfgötter-Kultes verbergen.

Die Chababier und Harodier sind leicht zu begeistern und zu erheitern, doch ebenso berüchtigt für ihre *Lamoryanz* – eine rührselige, sentimentale Ader, die ihrer gefühlvollen Natur entspringt. Gerade noch tanzte alles ausgelassen einen *Saltarello*, einen volkstümlichen Sprungtanz, schon lauscht man mit Tränen in den Augen einer der ebenso landestypischen Balladen, die zum getragenen Klang einer einsamen Laute traurige Begebenheiten der Vergangenheit schildern – und an denen ist die Geschichte des Südens reich.

Im Norden verspottet man die Bewohner des Wilden Südens als *Terrones* ("Erdfresser") und rümpft die Nase über die (Aus-)Nutzung der *Ruptia*, der Mittagsruhe, die ob des Klimas nirgendwo im Horasreich so lang und unumstößlich ausfällt wie hier. Die Lebenskunst der Chababier und Harodier hat als *Lazzari* ("Müßiggang") einen schlechten Ruf, und insbesondere den unteren Schichten sagt man nach, dass sie allenthalben Tag und Nacht schlafend auf den Straßen herumlägen. Umgekehrt gelten die Nordliebfelder den Einheimischen als rastlos und penibel – etwas mehr Lazzari würde ihnen durchaus gut tun!

Doch man sollte die Menschen des Südens nicht unterschätzen, denn sie sind listig und ausgefuchst. Gerade das Volk befolgt aus Bauernschläue manch herrschaftlichen Befehl allzu buchstäblich oder zelebriert die Ruptia, um nicht mehr Dienste und Abgaben leisten zu müssen, als unbedingt notwendig ist. Auf verfeinertem Niveau wenden die stolzen chababischen Cavallieri und harodischen Plantagenbesitzer dieselbe Taktik an, wenn sie den Hochadel und die Krone mit Verweis auf alte Bräuche, Missernten oder religiöse Verpflichtungen hinhalten.

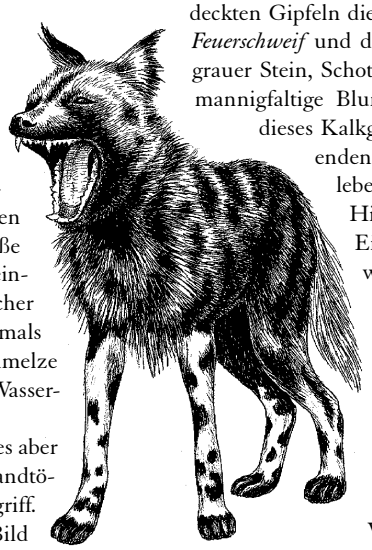
Rechtswahrer und Gesetzlose

Im Wilden Süden liegen Recht und Gesetz in der Hand des Einzelnen oder werden schlicht durch zahlenmäßige Stärke festgestellt. Die Aussicht auf ein besseres Leben, Rachegelüste oder der Wille, den Ketten der Großgrundbesitzer zu entsagen, treiben so manchen Menschen im Wilden Süden in die Gesetzlosigkeit. Gelegentlich werden von Neetha oder Drôl aus sogenannte *Rechtswahrer* über Land geschickt: fähige, loyale Kämpfer, die Büttel, Richter und Henker in einem sind. Unterstützt werden sie von oft zweifelhaften Subjekten – Kopfgeldjägern, die sich die ausgesetzten Prämien unter den Nagel reißen wollen.

Chababien

Im langen, heißen und staubigen Sommer Chababiens liegt flimmernde Luft über der Steppen- und Hügellandschaft, der schwache Westwind trocknet mehr aus als zu kühlen. Kutschen und Reiter wirbeln Staubfahnen auf, unter der hämmernden Sonne bringen die Bauern mit sparsamen Bewegungen die Ernte ein. Der Herbst bringt Erlösung: Süße und schwere Weintrauben werden geerntet, das Getreide eingelagert, der Zehnt gezahlt; Stürme jedoch zwingen die Fischer in Küstennähe. Wind und Regen prägen den Winter; falls jemals einmal Schnee fällt, bleibt er nur kurz liegen. Die Schneeschmelze in den Bergen lässt im Frühling die sonst ausgetrockneten Wasserläufe anschwellen.

Nur dann erscheint das Land grün, die meiste Zeit des Jahres aber präsentiert es sich gelbbraun in verschiedenen Erd- und Sandtönen; das *Brelakbraun* etwa ist als Farbe allen Malern ein Begriff. Mehr als einer hat die Stimmung Chababiens in einem Bild eingefangen: einsam auf sanften Hügeln thronende Gehöfte, zu denen Alleen von Säulenzypressen hinführen, während auf dem kargen Boden ringsum Gemüsedisteln und Hirse gedeihen sowie Schaf- und Ziegenherden weiden. Abseits der Küste ist Chababien nur spärlich besiedelt, aber reich an Antilopen, Wildrindern, Khoramsbestien, Löwen- und Wolfsrudeln.



Wo der Chabab in die Zyklopensee fließt, liegt **Neetha** (S. 175), die größte Stadt der Region. Ein kleines Gestüt in **Valavet** züchtet erbeutete Shadifrösser fast reinblütig weiter, und das Städtchen **Brelak** ist für seine Honigbienen, Brieftauben und Rundhäuser bekannt. Doch auch die Seefahrt ist bedeutend, und manche Bräuche der Zyklopeninseln finden sich hier, so die beim Adel und Patriziat verbreitete Kunst des Waffenschmiedens.

Im **Chabab-Tal** leben viele Bauern in kleinen Dörfern, bauen in den sumpfigen Flussauen den im Horasreich sonst kaum bekannten Reis an oder arbeiten in den Marmorbrüchen und Schwefelquellen von *Suderstein*. Viele Rondra-Gläubige pilgern zu den Gebeinen des *Wurms von Chababien* in der uralten Wasserburg **Eskenderun** am Chabab und zum *Einsamen See*, an dem der Kampf des Helden Geron mit dem Drachen stattgefunden haben soll. An seinem nördlichen Ufer stand die Abtei **Abbadom**, die den Gelehrten als Sitz eines Drachenkultes bekannt ist. Als ein Heer der Priesterkaiser versuchte Abbadom zu stürmen, löste sich die Abtei in Luft auf. **200F**

Das **Hinterland** gliedert sie sich in zwei ganz verschiedene Landschaften: die Ebene, die sich vom Meer landeinwärts ausbreitet, und das Hügelland, in das die Ebene im Osten schließlich übergeht. Beide sind wasserarm und schwach besiedelt. Doch während das Tiefland noch mit genügsamen Gräsern, Büschen und Bäumen bewachsen ist, sind die braunen Hügelketten kahl und menschenleer – bis auf Gesetzlose und streifende Novadis. Das unerforschte Innere der uralten Wälder in der Ebene ist Heimat von Legenden; wie es heißt, sind sie das Revier des Waldwolfsherzogs *Chwaraz*, dessen 'Reich' von den gelbbraunen Sandwölfen und Khoramsbestien aus der Kabashpforte bestürmt wird.

Die an der Horasstraße gelegene Grafenstadt **Thegûn** (S. 174) ist Ausgangspunkt der Karawanenstraße, die östlich über den Handelsplatz **Kabash** zur *Pforte von Kabash* und in die Khômwüste führt. Die Kabashpforte ist die schmalste Stelle zwischen den Goldfelsen und den Hohen Eternen, eine fünf Meilen lange, hundert Schritt tiefe und eine Viertelmeile breite Klamm, durch die rauschend ein Gebirgsbach und seufzend die Winde brechen. Eine Tagesreise vor der Pforte liegt die Siedlung **Tashbar**. Ihre kleinen, niedrigen Häuser sind über die Maßen ärmlich, aus Bruchsteinen, Lehm und Holz errichtet, und auch die Felder tragen nur kärglich Frucht. Die Bevölkerung ist aus Liebfeldern und Novadis gemischt. Nicht wenige sind gebrandmarkt, denn Tashbar ist eine Siedlung der Verbannten, die unter dem Schutz des Kaiserdrachen *Shafir* stehen.

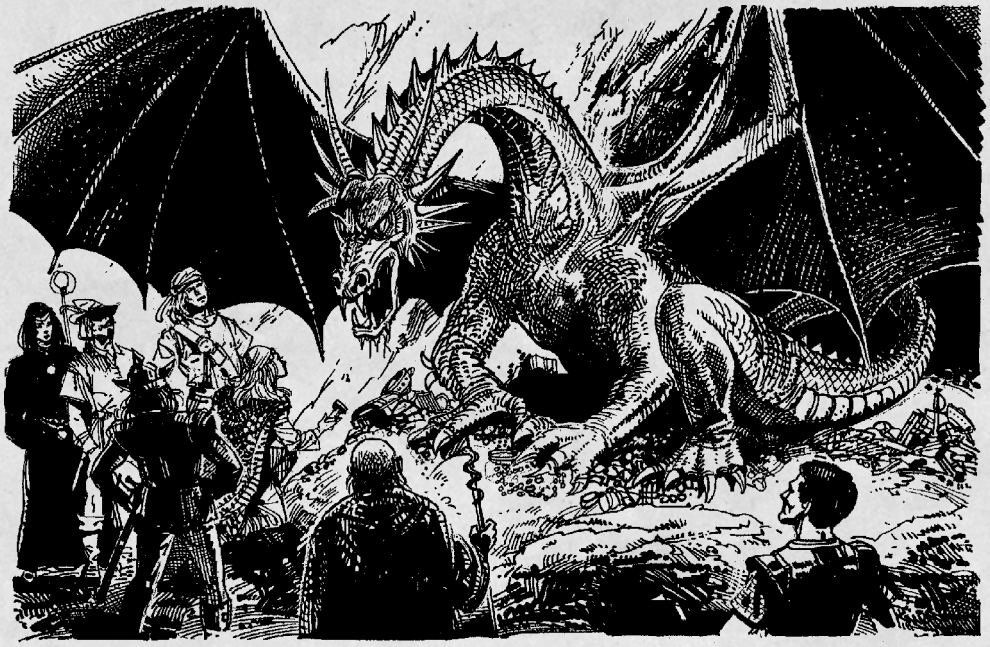
Im Osten erheben sich die **Hohen Eternen**, aus deren schneebedeckten Gipfeln die *Drachenzähne* aufragen, unter ihnen der *Feuerschweif* und der gewaltige *Khômblick*. Weißer bis hellgrauer Stein, Schotter- und Geröllhalden, zerklüftete Grate, mannigfaltige Blumen, aber wenige Bäche kennzeichnen dieses Kalkgebirge. Hier entspringt der Chabab, hier enden alle Wege. In den Tälern und Bergketten leben wilde Goblins und einige menschliche Hirten, Bergbauern, Holzfäller, Köhler, Eisgänger und Steinbrecher. Das Land ist wenig fruchtbar, die schroffen Gebirgszüge werden von knorrigen, düsteren Wäldern dominiert, selbst die ausgemergelten Kühe und Ziegen bieten ein Bild des Jammers. Dass in großen Mengen Holz geschlagen und Marmor gebrochen wird, ändert nichts an der Armut, denn die Herren der Wälder und Steinbrüche sitzen in Neetha und lassen die Ware ohne Verzug zur Küste flößen.



Die karge Landschaft am oberen Chabab, **Chababistan** genannt, ist seit langem die Heimat des wahrscheinlich kriegerischsten Novadistammes: der *Beni Brachtar* (**Raschtul 54 f., 82**). Ihr Sultan *Rastafan II.* gilt als einer der Erzfeinde des Reichs und überzieht den Wilden Süden regelmäßig mit Kriegszügen gegen das Horasreich, die verfeindeten *Beni Arrat*, die Chirakahs oder die Echsenmenschen am Loch Harodrôl.

Die chababische Küste im Westen umfasst die Strände, Dünen und Salzfelder nördlich von Neetha und die anschließende **Eldoreter Halbinsel**, ein flaches, dem Meer entwachsenes Land mit

Shafir der Prächtige, Herr von Khômblick



Der Leib des Kaiserdrachen Shafir misst gut und gern über zwanzig Schritt und ist geschmückt von rotgoldenen Schuppen, die in allen Farben der Zwölfe schimmern und schillern. Seine entfalteten, ledrigen Schwingen spannen eine gewaltige Weite auf (gleichfalls über 20 Schritt), und sein Haupt schließlich ist noch so groß wie ein hochgewachsener Mensch – ein einziger Biss des mit messerscharfen, spannlangen Zähnen bewehrten Maules, ein einziger Hieb der klauenstarrenden Pranken vermag einen Menschen wohl zu töten. Auch die Augen des Ungetüms verfehlen ihre Wirkung nicht: Schwarz wie die Nacht (gelb lodern die schmalen Pupillen) und zudem starr und lidlos wie die Augen der Echsischen scheinen sie jeden Menschen ohne Gefühl und Regung zu durchdringen.

Während des Unabhängigkeitskrieges kam Shafir von der anderen Seite der Khôm und ließ sich in den Hohen Eternen nieder. Die Gründe dafür liegen im Dunkeln, und man munkelt von einem geheimen Bündnis zwischen dem Drachen und Khadan Firdayon, der sich damals in den Goldfelsen verbarg und später König des Lieblichen Feldes wurde. Dieses Gerücht hat durch die Vermählung Prinzessin Aldares mit Shafir neue Nahrung erhalten: Ob der Drache durch seinen Sohn, den Horas, dessen Geburtsname gleichfalls Khadan lautet, Macht über das Reich zu gewinnen sucht, wie manche behaupten, oder ob diese einzigartige Verbindung einem höheren Zwecke dient, ist ungewiss. Seine vor Hesinde angetraute 'Gemahlin' hat Shafir jedenfalls seit der Geburt nicht mehr als ein halbes Dutzend Mal bei bedeutenden Anlässen gesehen. **201A, 203A, 203D, 207B, 209B, 210C**

Darstellung: Shafirs Höhle ist ein Hof, sein Gebaren königlich. Für viele ist er der Inbegriff eines Kaiserdrachen. Sein Gedächtnis reicht bis zur Zeit Fran-Horas' (und weiter) zurück.

Herauragende Talente: Shafir beherrscht alle lebenden und toten Sprachen perfekt, auch seine *Menschenkenntnis*, seine *Magiekunde* und sein *Geschichtswissen* sind überwältigend.

Besondere Zauberfertigkeiten: BANNBALADIN, HALLUZINATION, IMPERAVI, ZAUBERZWANG; BLICK IN DIE GEDANKEN jeweils meisterlich bis vollendet; Shafirs Kenntnisse sind meisterlich in den Bereichen *Herrschaft* und *Hellsicht*, durchschnittlich in *Verständigung*, *Form* und *Kraft*. Siehe auch **ZBA 51**.

Die Gesandtschaft des Horas

Seit den Tagen König Khadans von Vinsalt besteht ein Bund zwischen dem Yaquirkönigreich und dem Kaiserdrachen *Shafir*: Dieser schont nicht nur die Untertanen des Adlerthrones bei seinen Beutezügen, sondern bewacht sogar die *Kabashpforte* genannte Passstraße in die Große Khôm gegen novadische Räuber und Heerhaufen. Dafür werden dem Drachen jährlich durch eine Delegation Tributzahlungen in Form gefährlicher magischer Artefakte überreicht, die man in Shafirs Hort in den nördlichen Hohen Eternen sicherer wähnt als an kaum einem anderen Ort.

Die Gesandtschaft besteht stets aus einem Mitglied des liebfeldischen Hochadels, einem Hesinde-Geweihten, einem Mitglied des Ardariten-Ordens, einem Magier und einem weiteren Gelehrten. Vor diesen fünf Gesandten (und deren Gefolge, so es sich in die Höhle des Drachen wagt) hält Shafir dann Hof, beantwortet Fragen oder erteilt Ratschläge, die jedoch meist in philosophische Ausführungen gekleidet sind. Der alte Drache schätzt es nämlich über alle Maßen, seinen Geist auf hesindegefällige Weise mit dem Scharfsinn seiner Gäste zu messen, ob nun in Disputationen über das Wesen der Welt und das Wirken der Götter oder durch komplexe Brettspiele wie Urdas oder Garadan.

Sofern sich der Drache gut unterhalten fühlt, kehren die Gesandten erleichtert heim, um einige Erkenntnisse und tiefe Einsichten reicher oder sogar – wenn es ihnen gelang, Shafir in einem Spiel oder Disput zu schlagen – reich beschenkt. Wer aber das Missfallen Shafirs erregt, den belegt er mit einem Zauber oder – auch das ist vorgekommen – verschlingt ihn mit Haut und Haaren. Trotz dieser Gefahr gilt es als hohe Ehre, für die Gesandtschaft ausgewählt zu werden, und die Delegaten werden von ihren jeweiligen Standesgenossen um die Gelegenheit beneidet.

Eine generische Expedition zum mächtigen Shafir sowie einige Prunkstücke aus seinem legendären Hort sind in der Anthologie **Drachenodem** beschrieben.



eingesprenkelten Lagunen. Das Flüsschen *Tovalla*, das bereits den Goldfelsen entspringt, bildet die Grenze zur Coverna. Ertragreiche Kornfelder, üppiger Fischfang und reger Handel in der *Magna Thalassea* haben das Land vermögend gemacht, vor allem aber die Salzwirtschaft: Unzählige Salinen säumen die Küste, doch verbergen sich in den ufernahen Sümpfen auch zahlreiche Wegelagerer. **Despiona**, dessen Despoten in den Dunklen Zeiten die Kaiser von Bosparan herausforderten, ist heute ein verschlafener Fischerort. Doch immer noch ragen alte Ruinen aus dem seichten Wasser der Lagune, und das Stadttor ist bei näherem Hinsehen ein Triumphbogen. In **Chetoba** gibt es eine Werft, die zu günstigen Preisen stolze Karavellen baut. Unweit der Stadt soll vor langer Zeit ein echsischer Tempel der Tsa versunken sein, dessen Brunnenwasser ewiges Leben spendete.



Spuren der Roten Keuche

Das Wüten des Roten Todes 1018–1019 BF wirkt im Wilden Süden bis in die Gegenwart nach. Gräberfelder fernab der Dörfer, während der Seuchenmonate hundertfach notdürftig ausgehoben, sind nur die offensichtlichsten Spuren. Sie sind gemiedene Mahnmale des Elends, die nachts Ghule anziehen. Selten liegen ganze Dörfer immer noch verlassen.

In den Städten gehören Waisenhäuser und kleine Spitäler wie andernorts Tavernen zum Stadtbild, auch wenn die Unterstützung durch ihre vermögenden Stifter aus dem Norden immer unregelmäßiger fließt. Viele Seuchenwaisen sind mittlerweile ohnehin erwachsen, versuchen die Vergangenheit hinter sich zu lassen – und müssen doch mit den zerrissenen Sozialstrukturen leben, die der Rote Tod ihnen aufgebürdet hat. Wo die Familien noch intakt sind, wird der Zusammenhalt umso stärker zelebriert. Hausaltäre halten das Gedenken der Verstorbenen aufrecht.

Die Alten Häuser Chababiens

Der chababische Adel ist für seinen Stolz, sein Traditionsbewusstsein und seine Streitlust weithin bekannt. Seit Jahrhunderten stellt die Familie **ay Oikaldiki** die Herrscher von Neetha. Die Chababier kennen fünf weitere Alte Häuser, angeblich Nachfahren von Gerons Gefährten. Die **ash Manek** auf der Eldoreter Halbinsel sind von altem Adel, können ihren Stammbaum aber nur wenige Jahrhunderte zurückverfolgen. Die **da Malagreía** (sprich: *...kchría*) sind seit Bosparans Zeiten Herren von Kabash; ihr Name und ihre Kaltblütigkeit sorgen für das Gerücht, sie hätten sich einst mit den echsischen Herrschern arrangiert und deren Blut in den Adern. Die Häuser **da Chabab** (vielleicht Ursprung der Gauklersippe *Chababkinder*, siehe **Bardensang und Gaukelspiel 89**) und **ash Charik** (die 'dunklen Rächer', vermutlich Chirakah) sind untergegangen, die Linie derer **von Eskenderun** ist erst jüngst in den Grafen von Thegûn wieder auferstanden.

Harodien

Linksseitig des *Chabab* ändern sich die Grenzen des Horasreichs nach Süden und Osten je nach Stand der Scharmützel mit den Novadis, Waldmenschen, Mengbillanern und Al'Anfanern. Lehmiger Schwemmsandboden und wenige Wälder prägen die Landschaft Harodiens. Auf dem *Harotrud* könnten Schiffe zwar erstaunlich weit (bis in die Vorberge der Eternen) vordringen, was jedoch ob seiner sumpfigen Altarme, treibenden Inseln und echsischen Scheußlichkeiten nur selten geschieht. Im Vergleich zu Chababien ist das Land sehr eben und deutlich fruchtbarer. Die Luftfeuchtigkeit ist hoch, und es ist ganzjährig warm. Weite Teile des urbaren Landes sind mit Tabak, Zuckerrohr, Baumwolle, Reis und Mais bepflanzt. Dazwischen stehen die prächtigen Landsitze der Großgrundbesitzer und die elenden Hüttendörfer der Tagelöhner. Magere, halbnackte Menschen, meist Chirakah, arbeiten auf den Feldern, kochen Maisbrei auf offenen Feuern vor den Hütten oder sitzen im Schatten und trinken.

Die Stadt **Drôl** (S. 179) ist das Herz des gleichnamigen Fürstentums, in ihrem Umland werden die ertragreichsten Ernten eingefahren. Das kleine **Drôlsash** an der Kronstraße ist für seine Olivenhaine und Fischgründe im Fürstentum bekannt sowie für das große Peraine-Kloster der *Therbûniten*, das seit dem Wüten der Roten Keuche besteht. In **Norresundby** nordwestlich von Drôlsash haben sich vor Jahrzehnten einige Thorwaler-Sippen an der Küste niedergelassen und eine Ottaskin gegründet (siehe auch **Westwind 118**). Das ummauerte **Wobran** bietet den Handelsreisenden auf ihrem Weg gen Norden oder Süden sicheres Quartier. **Gravina**, die einstmals winzige Wasserstelle an der einsamen und gefährlichen Ödnisstraße ins ferne Selem, wurde in den letzten Jahren aufgerüstet und beherbergt heute eine Garnison und Hunderte Bewohner, die zur Versorgung der Söldner in die menschenleere Wildnis gezogen sind. Nur wenige Menschen durchstreifen die wilden Wälder, wo Patrouillenreiter noch seltener sind als die Honig- und Wildblütensammler, die nach den als Parfümgrundlage begehrten *Djalarosen* suchen.

Westlich von Drôl liegt eine seenreiche Küstenlandschaft, aber auch der weg- und steglose **Llanegowald**. Hier sollen geflohene und düstere Verschwörergruppen Unterschlupf finden. Die alte Feindschaft zu Mengbilla flammt immer wieder auf, und nicht selten erreichen Scharmützel und Intrigen hier dramatische Höhepunkte.

Die Grenzfestungen von **Drunidet** und **Morbal** (S. 175) sichern dagegen die Südgrenze des Reichs im feucht-warmen Marschland um den *Drunab-See* und das **Loch Harodrôl**. Dieses viertgrößte Gewässer Aventuriens ist eigentlich ein gigantischer, seichter Tümpel ohne nennenswerten Zu- und Abfluss, der seinen Wasserstand über den tropischen Regenfall hält. Die fischreichen Gewässer sind ein Vogelparadies: Vorherrschend ist das Rosa und Weiß Tausender Fla-



mingos, dazu kommen weiße Sturzpelikane, Kronreiher und bunte Enten sowie Lotosstare, die geschickt auf den treibenden Zauberblüten landen.

Doch dieses Paradies ist nicht für Menschen bestimmt und scheint einem anderen Zeitalter anzugehören. Die Schwüle ist ermüdend, der Gestank von Fäulnis und Vogelkot liegt schwer in der Luft, und Stechmücken stürzen sich in Schwärmen auf jeden Warmblüter. In dieser Umgebung leben zahlreiche Achaz neben Sumpfechsen, Riesenkaimanen und Schlingern. Geron der Einhändige tötete hier die Bestie *Harodia*, ein unbeschreibbares Monstrum, dessen Leib angeblich stets wieder zusammenwuchs. Und noch heute berichten Sagen von Algendämonen auf dem See und einer grausamen Wesenheit, die unter der dunklen Wasseroberfläche schlafen soll: der schlingerartige *G'dzill*, von dem es heißt, dass Achaz-Priester ihn mit einem Horn wecken können. Opfer aus Metall sollen ihn besänftigen, und genau dies verlangen die Achaz als Wegzoll von allen Reisenden, die den *Knüppeldamm* passieren wollen, der als Verlängerung der Kronstraße bis Port Corrad führt. Abseits des Weges ragen aus dem Nebel, der sich beharrlich über dem Moor hält, buntbemalte Pfähle empor, die Pfade markieren, vor Gefahren warnen und böse Geister bannen sollen. Die geschnitzten Häupter zeigen *H'Ranga*, heilige Wesen der echsischen Völker.

Ein Held aus dem Wilden Süden

Er könnte den Völkern der Güldenländer, Tulamiden, Chirakah oder Zahori entstammen. Vielleicht ist seine adlige Familie unter den neuen Herren von Neetha und Drôl in Ungnade oder korrupten Rechtswahrern zum Opfer gefallen, vielleicht kam er im Eselkarren von Wanderarbeitern auf die Welt. Als Krieger, Magier oder Geweihter könnte er in Drôl und Neetha ausgebildet worden sein – oder aus einem Nest in den Hohen Eternen oder an den Ufern des Harotrud stammen.

Er ist gefühlvoll, unverkrampft, ausgefuchst und steht zu seiner Lazzari und Lamoryanz. Er kann mit Pferden umgehen, spricht mindestens ein paar Brocken Tulamidya und neigt ein wenig zu Aberglauben und Irrlehren. Handelswege wie die Pforte von Kabash, der Knüppeldamm am Loch Harodrôl oder die großen Häfen haben ihn immer schon angezogen wie die Heldengeschichten von Geron und führen ihn hinaus nach Aventurien.

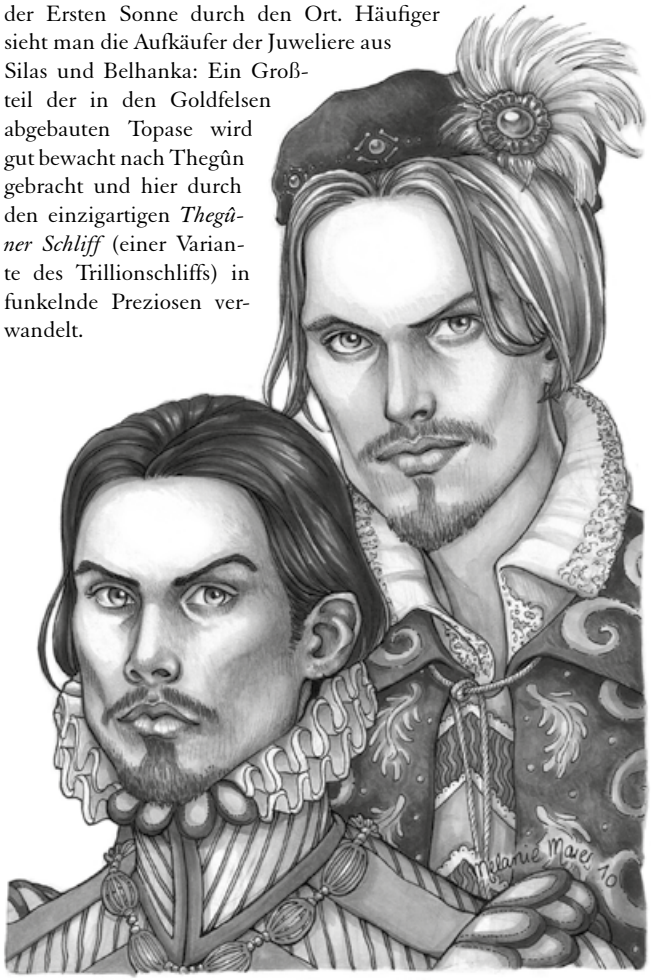
Thegûn



Einwohner: 2.100
Wappen: rote Distel auf Silber
Herrschaft/Politik: Signoria unter der nominellen Oberhoheit der Grafenzwillinge Tizzo und Tilfur von Eskenderun (häufig abwesend)
Garnisonen: 1 Banner Söldner, 1 Eskadron Schlachtreiter zur Sicherung der Kabashpforte
Tempel: **Hesinde**, Praios, Rondra
Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Eternenwacht* (Q6/P5/S12)
Besonderheiten: Das Oktogon (Haupthaus der Draconiter), Chababische Gärten (weitläufiger tulamidischer Garten von Schloss Banêsh), Topasschleifereien; Thegûn wurde auf den Resten einer altechsischen Siedlung erbaut.

Die von Apfelgärten und einer Mauer aus bunten Ziegelsteinen umgebene, uralte Stadt liegt an der Stelle, wo die Straßen von Methumis nach Neetha, zur Pforte von Kabash und zu den Salinen von Eldoret sich kreuzen. Sie ist Sitz der Grafen von Thegûn und des hesindianischen Drachenordens (siehe **S. 97**). Über dem *Oktogon*, dem Stammkloster der Draconiter, erhebt sich ein Turm mit einer Kuppel aus farbigen Glasmosaiken, unter dem die *Heilige Tafel der Canyzeth* ruht – der größte Schatz des Ordens (**201B**). (Einen Stadtplan und eine Beschreibung des Oktogons finden Sie im Abenteuer **Shafirs Schwur**.)

Thegûn profitiert trotz seiner Lage kaum vom Wüstenhandel, denn die Karawanen der Novadis ziehen meist nur bis zum nahen Kabash, und dort wickeln die Liebfelder Zwischenhändler ihre Geschäfte ab. Das geschäftige Treiben weht wie ein Hauch aus dem fernen Land der Ersten Sonne durch den Ort. Häufiger sieht man die Aufkäufer der Juweliere aus Silas und Belhanka: Ein Großteil der in den Goldfelsen abgebauten Topase wird gut bewacht nach Thegûn gebracht und hier durch den einzigartigen *Thegûner Schliff* (einer Variante des Trillionschliffs) in funkelnde Preziosen verwandelt.



Tizzo und Tilfur von Eskenderun, Grafenzwillinge von Thegûn

Die Söhne des *Grafen Cedor von Thegûn* aus seiner ersten Ehe mit der früh verstorbenen *Idra von Brelak* standen lange unter der Vormundschaft ihrer Stiefmutter *Lutisana ay Oikaldiki*. Doch kurz vor der Volljährigkeit der Zwillinge wurde Comtessa Lutisana von marodierenden Söldnern entführt, geschändet und ermordet. Tizzo und Tilfur nahmen Anfang 1030 BF grausame Rache an den Mördern, und seitdem herrschen sie gemeinsam, wie es ihr Vater einst bestimmte.

Beide Brüder (*1012) besitzen die sanften braunen Augen ihres Vaters, sind hoch gewachsen und von edler Gestalt, doch ist Tizzo dunkelblond, Tilfur schwarzhaarig. Die jungen Männer strotzen vor Kraft und strahlen kühne Überheblichkeit aus. Auch wenn manche Maid ihrem Anblick verfällt, ist das Volk von Thegûn froh, dass die Grafen die meiste Zeit des Jahres auf ihrer abgelegenen Stammburg *Eskenderun* verbringen.

Denn so galant sich die Zwillinge auch geben können, wenn sie jemanden durch Schmeichelei gewinnen wollen, so unbarmherzig bekämpfen sie jeden, den sie als Feind ansehen, und so kaltherzig behandeln sie Untergebene. Die Popoli gelten den adelsstolzen Comti wenig, und manch unachtsame Magd wurde von ihnen zu Schanden gepeitscht wie ein störrisches Pferd. Die Thegûner sind sich sicher, dass die Bluttat an ihrer geliebten Stiefmutter das Herz der Grafen verhärtet habe. **221A**



Herausragende Eigenschaften: IN 15 (Tizzo), KL 15 (Tilfur), GE 15 (beide); Gut Aussehend, Grausam 11
Herausragende Talente: Dolche 15, Körperbeherrschung 12, Reiten 10, Überreden 16, Etikette 14, Geschichtswissen 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gezielter Stich, Eiserner Wille I

Erechthon, Abtprimas der Draconiter

Der Abtprimas (*990, kurze schwarze Haare, braune Augen, hochgewachsen, schlank, blinzelt kaum) scheint selten zu schlafen, wirkt doch stets wachsam und strahlt eine unerschütterliche Ruhe aus, die böse Zungen als Gleichgültigkeit bezeichnen. Seine Vergangenheit vor der Priesterweihe liegt weitgehend im Dunkeln, doch seine Schrift *Die Allweise im Zeitenwandel* fand in der Hesinde-Kirche hohe Beachtung und führte zu kontroversen Disputen um den echsischen Mythos, in dem Erechthon außerordentlich bewandert ist.
Kirchenpolitisch vertritt Erechthon eher eine konservative Haltung. Die Bewahrung von Wissen und Weisheit hat für ihn Vorrang, da Entwicklung und Fortschritt nur in großen Zeiträumen stattfinden. Erechthon ist ein distanzierter, gelehrter Auftraggeber, der Heldengruppen in alle Lande entsendet, um Wissen und Artefakte zu bergen. Als Abtprimas und Schlangenrat ist er nur durch das Wort der Magisterin der Magister gebunden – die ihn bisher weitgehend gewähren lässt, auch wenn er seine Pläne selten offenlegt.

Thegûn im Spiel

In Thegûn und Umgebung treffen Güldenländer und Tulamiden – meist friedlich – aufeinander. Das Oktogon der Draconiter und die Kabashpforte ziehen Helden aus ganz Aventurien an. Für viele Liebfelder Helden bedeutet die Tagesreise von Thegûn nach Kabash ihre erste Begegnung mit dem Land der Ersten Sonne. Beide Städte verbindet auch die echsische Vergangenheit und manch unentdecktes Geheimnis aus dieser Zeit.



Morbal

Einwohner: 1.500
Wappen: schwarzer Festungsturm auf Gold
Herrschaft/Politik: Militärverwaltung durch Kommandantin Rallia Carralire
Garnisonen: Hauptquartier der *Echsenjäger* (1 Bataillon Hellebardiere)
Tempel: Efferd, Kor-Schrein
Wichtige Gasthäuser: Schänke *Zur geschuppten Echse* (Q2/P3); Gasthaus *Sklaventreibertod* (Q6/P8/S22)
Besonderheiten: Grenzfestung, Binnenhafen, berüchtigtes Gefängnis

Morbal liegt direkt am Drunab-See und verfügt über einen Hafen und eine kleine Werft, wo hin und wieder leichte Biremen auf Kiel gelegt werden, um damit das Loch Harodrôl zu befahren. Die Stadt ist eine Festung, deren Bastionen nicht nur den Knüppeldamm Richtung Süden, sondern auch die Wasserflächen ringsum mit Rotzen und Hornissen bestreichen können. Die Eisenhändler des Ortes machen ein gutes Geschäft mit dem Verkauf unnützen Schmiedewerks und stumpfer Werkzeuge an Reisende, die den Knüppeldamm beschreiten wollen und dort metallischen Zoll entrichten müssen.
Die alte Burg dagegen wurde zu einem trutzigen Gefängnis ausgebaut, in dem heute Verbrecher aus dem ganzen Horasreich ihre Strafe absitzen: zum einen wenige vornehme 'Gäste' in Festungshaft, die recht annehmbare Quartiere bewohnen, zum anderen unzählige Sträflinge, die Tag für Tag in Ketten daran arbeiten, die moskitoverseuchten Sümpfe der Umgebung trocken zu legen.

Morbal im Spiel

Die südliche Grenzstadt – eine Pforte vom Wilden zum Tiefen Süden und der Kultur der Achaz – bietet sich für Kriegs-, Entdeckungs- oder Spionageabenteuer an. Die Helden könnten Morbal gegen eine Übermacht von Mengbillanern oder Echsenmenschen verteidigen, die Stadt für eine Eroberung ausspionieren oder den Geheimnissen von Loch Harodrôl nachgehen. Zu Heldentaten verleitet auch das berüchtigte Gefängnis, etwa weil man einen Gefangenen eskortieren oder ihn oder gar sich selbst aus dem Kerker befreien muss. In jedem Fall lockt eine Reise nach Morbal die Helden in den hinterletzten Winkel des Horasreichs und kann mit der langen An- und Abreise gut als Zeitfaktor in eine Kampagne eingeflochten werden.

Neetha – die Weiße Wacht

Einwohner: 9.500
Wappen:in Rot zwei gekreuzte Schwerter und eine Brücke auf Silber über blauem Wellenschildfuß
Herrschaft/Politik: Marchesa Calliane Thaliyin und ihr Vormund Furro ay Oikaldiki beherrschen Chababien; Neetha selbst wird von der städtischen *Curia* eigenständig verwaltet.
Garnisonen: *Thorwaler Garde* (zwei Dutzend Langaxtschwinger), Hauptquartier der *Chabab-Grenzer* (1 Regiment Schweres Fußvolk mit Langäxten, Andergastern und Partisanen, unterstützt von Leichter Reiterei, markgräflich) und von *Khadans Kürassieren* (1 Regiment Leichte Reiterei, kaiserlich), Winterlager der *Zyklopenjäger* (2 Fähnlein Schweres Fußvolk, Söldner), 3 Eskadronen Ardariten (meist im Land unterwegs, Rondra-Kirche), Graue Stäbe (einige Dutzend Kämpfer, Magierorden), dazu eine Flottille aus Karavellen, Holken und Biremen (kommandiert von Prinz *Haridiyon Thaliyin*)
Tempel: **Rondra**, Efferd, Phex, Praios (mit Horas-Schrein), Rahja, Hesinde, Boron, Tsa; Ingerimm-Kapelle
Wichtige Fest- und Feiertage: Neethas Fest (erster Neumond im Praios, Jahrmarkt); Rennen um Thalionmels Rock (10. Rondra); Schwertfest (15./16. Rondra mit *Pferdemarkt*); Sta. Thalionmel (4. Peraine); Zyklopenfest (21. Ingerimm, Theatervorführungen und Schmiedekunst), Thalassokratentag (22. Rahja, Gedenken an den Neethaner Seesieg bei Methumis 745 BF, neuerdings Regatta unter Schirmherrschaft des Prinzen Haridiyon)
Handel und Gewerbe: reger Seehandel in der *Magna Thalassea* (Waffen, Pferde, Porzellan, Glas, Marmor, Holz, Salz, Tabak, Olivenöl), v.a. durch die Familie *Darando*; Glasherstellung, Pilgerzentrum



Wichtige Gasthäuser: Hotel *Chababien* (staubige Eleganz; Q8/P9/S49), Herberge *Blinder Fährmann* (voll, schmutzig, Q2/P3/S30), Tavernen *Grüne Schlange* (Gelehrte; Q6/P5), *Rostiger Anker* (Seefahrer; Q4/P5), *Füchsin* (Einwanderer, Phex-Gläubige; Q4/P3); Tavernen *Cedor und Ephebes*, *Rote Alena* und *Zyklopin* (alle volkstümlich, Neethaner Nudeln, Laute, Gesang; Q2–4/P1–3).
Besonderheiten: Pilgertempel der Heiligen Thalionmel, Chababbrücke
Wetter: fast ganzjährig warm, mit regelmäßigem Regen durch den Westwind Beleman; im Sommer jedoch sehr heiße und staubige Tage
Stimmung in der Stadt: Phexische Schläue und rondragefälliger Stolz bestimmen das Leben in einem bunten Völkergemisch aus Chababiern, Harodiern, Zyklopäern, Liebfeldern und Novadis.



Die Hafen- und Handelsstadt an der Chababmündung ist das kulturelle Zentrum des Wilden Südens. In der Stadt der vielen Völkerscharen haben sich ungewöhnliche Namen, sprachliche Eigenheiten und Gebräuche der Zyklopäer, Thorwaler und Novadis erhalten und vermischt. Hier halten die Ardariten seit Thalionmels Tagen ihre *Weiße Wacht* gegen die Feinde des Zwölfgötterglaubens, hier treffen die Pferdehändler der Beni Terkui beim Rennen um Thalionmels Rock auf pilgernde Rondra-Gläubige aus Festum oder Al'Anfa, hier tauschen phexgefällige Händler Zyklopenäxte gegen Eis von den Gipfeln der Hohen Eternen und Fischbein-Corsettagen aus eigener Manufaktur gegen Meersalz aus den Salinen von Eldoret.

Reisende aller Zeiten zu Land und zur See haben den prachtvollen Eindruck der weitläufigen, weiß getünchten Stadtmauer sowie der Paläste und Tempel aus rosa und weißem Marmor gerühmt. Die Kronstraße nähert sich Neetha von Norden durch altes Kulturland: mit kniehohen Mauern eingefriedete Felder und schattige Oliven- und Pinienhaine. Zu beiden Seiten der Straße reihen sich die Gräber der Neethaner. Hier findet man Denkmäler für Pferde, die beim *Rennen um Thalionmels Rock* siegreich waren, das *Nasuleum* für einen Singvogel oder das Grabmal von *Cedor und Ephebes*, Treffpunkt der Verliebten.

Die Neethaner

In der Typenkomödie des Lieblichen Feldes verkörpert *Aydan die Füchsin*, pfiffig und schlitzohrig, die Neethaner. Und tatsächlich sind viele der von den Dichtern überspitzten Vorurteile wahr: Das Volk lebt auf Schulden; hat einer Arbeit, isst die Großfamilie mit. Lästige Schlepper umschwärmen die Reisenden, um sie in die Herberge eines Verwandten zu führen. Die Wirte haben kein Wechselgeld und geben Tombolascheine heraus. Straßenhändler verkaufen Fremden falsche Zyklopenäxte und Steine von der Chababbrücke. Die Diebe sind dreist und geschickt. Wer überfallen wird, kann nicht auf Hilfe zählen. Winkeladvokaten kümmern sich um Pässe und Empfehlungsschreiben. Es gilt als unhöflich, sich mit leeren Händen an Beamte zu wenden.

Die Neethaner sind impulsiv und heißblütig: Beim ersten Treffen schon kommt es leicht zu leidenschaftlichen Liebesgeständnissen; doch gesteht der Verehrer bald seine nächste große Liebe. Wer auf sich hält, kommt zu spät, ob privat oder geschäftlich. Verabredungen zeigen nur an, dass man sich gern irgendwann wiedersehen wolle. Aber man hüte sich, einen Neethaner zu beleidigen: Die Seinen werden ihn rächen. Glaubt ein Fremder, die Schamlosigkeit der Neethaner durchschaut zu haben, stößt er auf ihre Art der Menschlichkeit: Man hält zusammen!

Auf den Wäscheleinen zwischen den Häusern laufen Nachrichten hin und her: So bleibt nichts in den Familien geheim. Liebschaften, Ehebruch und Durchfall, alles muss allen bekannt sein. Keiner ist frei, aber auch keiner allein. Die Neethaner gehen auf den Markt, um Freunde zu treffen, sich zu verabreden oder zu diskutieren. Sie verwickeln Fremde in lebhafte Gespräche und beklagen sich – doch jammern sie wie die Katzen auf den Dächern, die ja gleichzeitig jammern und lieben.

Stadtgeschichte

878 v.BF: Stadtgründung durch Kaiser Belen-Horas, angeblich nach Begegnung mit der legendären Zyklopin Neetha
233 v.BF: Seekönig Mironos erobert Neetha und baut einen Palast.
Rohalszeit: Neethas Goldenes Zeitalter als "Die von Phex und Efferd Gesegnete"; Handel, Seefahrt und Künste blühen; Malerwettkampf zwischen Pagol Gazpacho und Dorlen Silipo; Phantasmagorisches Institut (Illusionsakademie).
744–768 BF: Neetha im Bündnis mit den aufständischen und schließlich siegreichen Liebfeldern; nach kurzer Eigenständigkeit unterwirft sich Markgraf Thursis ay Oikaldiki im Angesicht der novadischen Bedrohung der Vorherrschaft Vinsalts.
4. Peraine 768 BF: Die Heldin Thalionmel verteidigt die Brücke von Neetha mit Rondras Hilfe gegen ein Heer der Novadis.
779 BF: Die Seeblockade durch das Neue Reich bringt den Handel mit den Zyklopeninseln zum Erliegen; in der Folge Niedergang Neethas, das erst seit 1010 BF eine neue Blüte erlebt.
1012 BF: Kaiserin Amene-Horas lässt Neetha besetzen, den intriganten Markgrafen Phrenos ay Oikaldiki des Hochverrats anklagen und Jahre später hinrichten.
1012–1028 BF: Die Stadtherrschaft liegt beim kaiserlichen Prinzen Timor, der verschwenderisch Hof hält und beim Volk beliebt ist – vor allem, als er Lutisana heiratet, die Nichte des Phrenos.
1018–1019 BF: Die Rote Keuche fordert viele Opfer.
1028–1030 BF: Prinz Timor schwingt sich zum Kaiser auf; vor seiner Abdankung bestimmt er seine Stieftochter Calliane ay Oikaldiki zur Erbin Neethas.



Machtverhältnisse in Neetha

Die **Curia** besteht traditionell aus den acht Tempelvorstehern und den vier Kommandanten der in der Stadt stationierten Truppenkontingente (der kaiserliche Colonello, der chababische Trodinar, der Komtur der Ardariten und der Ordensmeister der Grauen Stäbe) – was *Furro ay Oikaldiki*, als *Trodinar* Regent Chababiens und Befehlshaber der *Chabab-Grenzer*, zu einem Mitglied des Stadtrates macht.

Die Zusammensetzung zeugt zum einen von der besonderen Bedeutung, die den rondrianisch Gesinnten in der Stadt Thalionmels beigemessen wird, zum anderen von der Macht des Markgrafengeschlechts, dessen Mitglieder oder Günstlinge wichtige Posten in der Stadt besetzen können. Dahingegen sind die nichtgeweihten Patrizier Neethas nur indirekt repräsentiert: Es ist seit Jahrhunderten Brauch, dass sich die Wohlhabenden in *Fraternitäten* (Bruder- und Schwesternschaften) im Gefolge eines der Tempel organisieren und über den jeweiligen Hochgeweihten Einfluss auf die Geschicke der Stadt nehmen. Mächtigste Loge ist die *Fraternitas Sanctae Thalionmelis*, die Gefolgschaft des Rondra-Tempels, der insbesondere die reiche Familie *Darando* angehört. Der einfache Neethaner und erst recht der Fremde sind bei allen größeren Vorhaben auf Protektion, Bestechung oder Gnade einer Fraternität, eines Ordens oder der Oikaldiken angewiesen.

Mächtegruppen:

Nach dem Interregnum des Prinzen Timor hat die **Familie Oikaldiki** (1a, 2a, 3a) unter Marchesa *Calliane* und ihrem Vormund *Furro* Neetha wieder in Besitz genommen. Die Vermählung der Erbin Chababiens mit Prinz *Haridiyon Thaliyin*, dem Erben der Zyklopeninseln, lässt ein dereinst gemeinsames (See-)Königreich erahnen – die Wiedererrichtung des Reichs Mironos' des Großen.

Neethas **Patrizier** sind unter Prinz Timors lockerer Hand zu neuem Selbstbewusstsein gelangt, das sie auch gegenüber den zurückgekehrten Oikaldikis nicht gerne ablegen wollen. Die bekanntesten Geschlechter sind die *Darando* (Zyklopenhandel; 1b, 2a, 3a), *della Cordaio* (Nachfahren des 'Glasbläserkönigs' Lorimo della Cordaio, eher bieder; 1c, 2a, 3b), *da Nociëlla* (neureich, eitel; 1b, 2c, 3a) und *la Mandaïa* (großer Grundbesitz, Amtsadel; 1a, 2b, 3c).

In den **Tempelvorstehern** des Phex- und Efferd-Tempels (1b, 2c, 3a) finden die Patrizier einflussreiche Fürsprecher. Die angesehenen Rondra-Geweihten (1b, 2a, 3c) hingegen konzentrieren sich auf die Sicherung der Pilgerzüge und die Verteidigung der Stadt.

Aktuelle Themen:

(1) Die Rückkehr der Oikaldiki ist gerecht und göttergewollt: Chababiens Freiheit erneuert, das Unrecht an Markgraf Phrenos gesühnt (a); ein Rückschritt hinter Neethas gesegnete Jahre unter Kaiser Timor (b); der Lohn für List und Mut dieser bemerkenswerten Familie (c).

(2) Die Verlobung zwischen Prinzessin Calliane und Prinz Haridiyon verheißt ein blühendes Reich zweier vereinter Kronen (a); Intrigen und Despotie in beiden Reichen (b); einen Ausverkauf Neethas an das Seekönigreich (c).

(3) Das Meer ist Neethas große Chance – Handel, Glück und Friede in der *Magna Thalassea* (a); das Einfallstor für Piraten, Gift und Ungeheuer – Neethas Reichtum liegt im Chababtal, den Bergen und der Wüste (b); eine Ablenkung von den Gefahren der Novadis, des Drachen und der Ketzer (c).

Stadtrundgang

Hochneetha

Zwischen dem **Vinsalter Tor (1)** und dem **Großen Markt (8)** erstreckt sich *Hochneetha*, der vornehmste Teil der Stadt mit den Anwesen der Höflinge und Patrizier. Am **Horasplatz (2)** befindet sich der **Praios-Tempel (3)** mit der Kapelle des Heiligen Horas, zugleich ständiges Quartier einer Abordnung der Heilig-Blut-Ritter.

Im **Thalassokratenpalast (4)** ist die gesamte Verwaltung Chababiens untergebracht, nebst kostbar ausgestalteten Wohn-, Empfangs- und Festräumen für den Regenten Furro und sein Mündel Calliane, die von einer mit Langäxten bewaffneten *Thorwaler Garde* beschützt werden. Der Palast gründet auf uralten Mauern, die manche den Zyklopen zuschreiben. Seekönig Mironos der Große baute hier ein Schloss. Der heutige Palast aus weißem und rosafarbenem Marmor, Zedern- und Rosenholz lässt tulamidische Einflüsse wie spitzbogige Fenster und vergitterte Balkone erkennen.

Den Reisenden ein Labsal sind die **Tulamidischen Gärten** der Palastanlage, wo sich Neethaner und Fremde im Schatten von Königspalmen, Sulvosträuchern oder Feigenbäumen ergehen und an Duft und Schönheit von Oleander- und Magnolienblüten, Drôler Rosen, Famerlorsblüten, Asmodenien oder Drachensporn erfreuen. Zwischen den Blumen spazieren Pfauen, der Rahja heilig und Wappen der Oikaldiki. Hier finden sich der **Rahja-Tempel (5)**, das **Theatro Pavone (6)** (die berühmte Oper) und die **Hohe Schule (7)**: Diese Kriegerakademie bildet junge Edelleute aus und ist für die hohe Schule der Reitkunst bekannt, vor allem für den *Tanz der Pferde* mit Musik. **217B**

Auf dem **Großen Markt (8)** preisen Händler inmitten einer schiebenden und stoßenden Menge tote Hasen, lebende Schnecken, frische Weinblätter und hundert andere Dinge für die Neethaner Küche an, dazu alles von Langäxten über Ziegendärme bis zu falschen Reliquien. Rund um den Markt liegen das **Hotel *Haus Chababien* (9)** mit seinem prächtigen Balkon, die Filiale der **Strozza-Bank** (als Geldgeber Kaiser Timors zu Einfluss in der Stadt gelangt, **10**), der (Hesinde-)**Tempel der Göttlichen Erkenntnis (11)** und das **Haus des Klugen Handelns** (Phex-Tempel, **12**). Man sagt, hier seien gestohlene Gegenstände und Bauteile aus allen Tempeln und Palästen zu finden.

Efferdania

Das Hafenviertel ist eine bunte, turbulente, wenn auch nicht gerade vornehme Umgebung. Hier mischen sich Matrosenkneipen und -heime mit kleineren Werkstätten, aber auch Manufakturgebäuden und Kontoren. Wichtige Stätten des Kommerzes sind der **Palazzo Darando (13)**, die **Werft Iguvio und Töchter (14)**, die örtliche Filiale der **Nordlandbank (15)** und die **Markgräflich Neethaner Corsettagen-Manufaktur (16)**.

Im Osten der großen Neethaner Hafenanlagen liegt der Kriegshafen **Port Belen-Horas (17)**, in dessen Nähe Seesöldner aus Prem und Thorwal einen kleinen, an ein Langhaus erinnernden **Swafnir-Schrein (18)** errichtet haben. Im altehrwürdigen **Efferd-Tempel (19)** veranschaulicht ein silberner Altar das weite Reich Efferds: Fischerboote, Ruder, Netze, Krabben, Krebse und unzählige andere Wasserwesen, im Zentrum eine polierte Kugel aus tiefblauem Lapislazuli, darauf die massiv silberne Statue des Gottes.

Den Mittelpunkt Efferdanias bildet der von Schänken und Leihhäusern umringte **Westmarkt (20)**, der seit langem den Ruf eines Hehlermarktes genießt: Nahezu alle hier angebotenen Güter sind billiger als auf dem Großen Markt (wobei nicht nur Diebesgut, sondern vor allem Ramsch und verfallene Pfänder feilgeboten werden).

Chababbiata

Zwischen dem Marktviertel und dem Fluss erstreckt sich das Volksquartier Chababbiata, das von Norden nach Süden immer ärmlicher wird. Der Alltag in Chababbiata spielt sich im Freien ab: unter der Pinie im Hinterhof, von Balkon zu Balkon, beim Tratsch am Straßen-



brunnen. Vor den Tavernen spielen Müßiggänger *Zoschen,* ein beliebtes Geschicklichkeitsspiel, bei dem zwölf 'Talismane' (unterschiedlich geformte Holzklötzchen) in einen 'Schacht' (Erdloch) geworfen werden. Die Gassen führen eng zwischen den Häusern hindurch, voll stinkendem Unrat, in dem abgemagerte Ferkel, kläffende Hunde und struppige Katzen wühlen. Fliegen umschwärmen unverschämte Bettler und spielende Kinder. In schlechten Jahren überschwemmt der Chabab allen Schmutz. Die Bewohner des Viertels gelten als abergläubisch, und jeder Neethaner glaubt zu wissen, dass hier der 'echte' Tempel des Phex verborgen liegt.

Auch die **Ordensburg der Grauen Stäbe (21)** hat bereits bessere Tage gesehen. Einst boten die Hallen dem *Phantasmagorischen Institut* Unterkunft, bis sich diese weiße Illusionsakademie mangels Mitgliedern 915 BF selbst auflöste. Der Rote Tod wütete in Chababbiata besonders schlimm; die **Golgari-Kapelle** (Boron-Tempel, **22**) ist daher vor allem den Pesttoten gewidmet.

Das Festungsdreieck

Ein Komplex aus Kasernen und Bastionen schützt Neetha gegen militärische Angriffe. Die **Kaiserliche Garnison (23)** ist das Hauptquartier von *Khadans Kürassieren*, einem für seine tollkühnen Manöver berühmten Reiterregiment. *Colonello Silvolio di Sanceria* (*988, 1,79 groß, aschblond, graubraune Augen, gutmütig) hat sich selbst als Gemeiner hochgedient und nimmt daher gerne Bürgerliche in seine Einheit auf. Die **Ordensburg der Ardariten (24)** ragt steil über dem Ufer des Chabab auf. Ein Heerlager von zeltenden Pilgern umringt zu jeder Jahreszeit den **Tempel des Sieges (25)**, in dem man Rondra huldigt. Im Allerheiligsten ragt die Bronzestatue einer nackten Kriegerin mit Kopf und Mähne eines Löwen auf, in der Faust einen Rondrakamm – die Heldin oder die Göttin. Ein Fresko zeigt Thalionmels Kampf auf der Brücke; ein Schrein birgt den heiligen Waffenrock aus schneeweißem Leinen, darauf die Rondra-Löwin in blutroter Seide (das Gewand steht dem Sieger des großen Pferderennens für einen Mond als Trophäe zu); auf einem silbernen Altar schließlich wird das Löwenschwert Thalionmels präsentiert, der größte Schatz des Tempels.

Alter Pilgerbrauch ist ein Bad in der nahen **Thalionmel-Furt (26)**, denn das durch den Opfertod der jungen Kriegerin geheiligte Wasser soll Heilung, Kraft und Kühnheit verschaffen.

Aydania

Schlicht und zweckmäßig, um sich nicht mit den ehrwürdigen Pfeilern von Thalionmels Brücke zu messen, führt die neue **Silem-Horas-Brücke (27)** zum Südufer des Chabab und geradewegs in ein neues Viertel. Es erstreckt sich zwischen Feldern und Gärten am südlichen Flussufer bis zum **Tugrukhügel** etwa eine Meile südlich der Stadt, wo sich die Straßen nach Drôl und ins Chababtal trennen. Hier bildet die **Kaserne der Chabab-Grenzer** die vorgelagerte Bastion Neethas. Zuwanderer aus Chababien, Harodien und Cyclopea sowie fahrendes Volk aller Art sind in Aydania rings um den **Tsa-Tempel** untergekommen, und besonders bunt geht es beim großen Pferdemarkt im Sommer zu.



Neetha im Spiel

Zahlreiche Aufgaben harren in der Stadt tapferer Helden – einige Beispiele:

- Den Helden fällt das Diarium des Tarek ibn Ukhraban in die Hände, eines greisen Höflings des Kalifen aus Mherwed, der um 1010 BF bei Thegûn Räubern zum Opfer fiel. Was aber führte den Novadi ins Horasreich, war er in einem Auftrag des Kalifen unterwegs oder wollte er Verrat an diesem begehen?
- Rechtswahrer der Landbesitzer sind endlich dem 'Bunten Gorm' auf die Schliche gekommen, der 1016 BF den Aufstand der Pflücker (Erntehelfer) von Kabash anführte: Er hat sich, längst schon ergraut, im Stadtviertel Chababbiata niedergelassen. Kann der alte Fuchs die phex- oder tsagefälligen Helden für sich gewinnen?
- In den Palästen von Neetha geht das Eis aus. Wo bleiben die kühnen Eisträger aus den Hohen Eternen? Ist doch etwas dran an den Gerüchten von Drachen, Orks und Goblins in den Bergen?

Persönlichkeiten Neethas

Haridiyon und Calliane
Thaliyin ay Oikaldiki, das prinzliche Paar

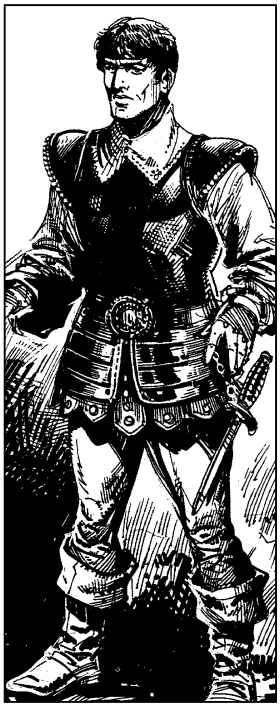
Haridiyon Thaliyin, Prinz der Zyklopeninseln (*996, ernstes Gesicht, schwarz gelocktes, zerzaustes Haar), ist der Sohn von Seekönig Mermydion II. und Chalyndria, der Efferd-Hochgeweihten von Rethis. 1015 BF ging er als Seekadett mit Harika von Bethana auf große Fahrt – und kehrte erst 15 Jahre später als erfahrener Kapitän zurück. Nach dem gemeinsamen Sieg in der *Seeschlacht von Phrygaios* holte ihn der kinderlose Seekönig Palamydas an seinen Hof, adoptierte ihn und ernannte ihn zu seinem Nachfolger.

1031 BF ehelichte Haridiyon *Calliane ay Oikaldiki* (*1016, langes kastanienbraunes Haar, schillernde Augen, eine schlanke Schönheit), die Marchesa von Chababien und Erbin der Oikaldiken. Calliane hat ein wenig vom magischen Talent ihrer Mutter Lutisana geerbt, doch tut sie sich fast ausschließlich auf dem Gebiet der Illusion hervor (regeltechnisch ist die Marchesa eine *Halbzauberin* mit den Fähigkeiten einer *Hofscharlatanin*). Die junge Edeldame bewundert und liebt ihren weltgewandten Mann, der als Prinz der Inseln und Admiral ihrer Flotte leider viel zu oft außerhalb Neethas weilt.

Haridiyon und Calliane haben viele Neider im Adel, werden aber vom gemeinen Volk bewundert und stehen für eine friedliche, verheißungsvolle Zukunft – ein geeintes und starkes Cyclopea und Chababien.



Furro ay Oikaldiki, Trodinar von Chababien



Als junger Comto intrigierte Furro (*993, 1,84 Schritt, pechschwarzes Haar, graubraune Augen, dunkler Teint, muskulös, mit jedem Spann ein Edelmann) gegen die Firdayon und träumte davon, an der Seite der undurchsichtigen *Saya di Zeforika* das unabhängige Reich der Oikaldiken neu zu errichten (siehe das Abenteuer **Shafirs Schwur**). Doch das Komplott scheiterte, und mehrere Jahre auf den Galeeren brachen Furros Trotz – nicht jedoch sein Ehrgefühl und seine Treue zur Familie. Als kühner Feldherr und mit allen Wassern gewaschener Berater diente er zunächst seinem Schwager Timor-Horas, nun seiner Nichte Calliane als Regent (mindestens bis zur Vollendung ihres 21. Lebensjahres).

Furro kennt die Launen des Lebens, und er hat geschworen, sich nie wieder täuschen zu lassen – weder von Männern und Frauen noch von Geistern, Dämonen oder Drachen. Argwohn und Berechnung sind seine hervorstechenden Eigenschaften, und wer die ruhige Art des einst unbeherrschten Comtos für Trübsal und Schwäche hält, verkennt die Gefahr, die von Furros Entschlossenheit ausgeht. Nicht selten schickt der Trodinar seine Rechtswahrer gegen tributsäumige Herren aus, um sich deren Güter anzueignen, und Furros Rabenschnabel *Blitzschleuder* gilt nicht ohne Grund als grausamste Waffe Chababiens.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15, KK 16;
Arroganz(Misstrauen) 8, Hohe Magieresistenz
Herausragende Talente: Hiebwaffen 17, Reiten 19, Menschenkenntnis 17, Etikette 14, Betören 16, Staatskunst 16
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille II, Kriegsreiterei, Gegenhalten, Hammerschlag

Sheranya Darando, Handelsherrin

Die Händlerfamilie *Darando* beliefert vor allem die Ardariten, ist aber auch am Handel mit zyklopäischen Luxuswaren wie Kork und Purpur beteiligt und versorgt den Archipel mit Getreide aus dem Wilden Süden. Eine Spezialität des Hauses sind Zyklopenklingen – kein Mensch, heißt es, hat besseren Kontakt zu den einäugigen Schmieden als die Darando. War ihr Vater *Lessandero* zeitweilig fast dem Ruin nahe, ist das Handelshaus unter *Sheranya* (*1006, blonde Locken, athletisch, sprüht vor Tatkraft, bevorzugt schimmernde Roben aus Silberbrokat) neu erstarkt. Unter den Neethanern genießt Sheranya den Ruf einer furchtlosen Amazone: Sie hat selbst das Schmiedehandwerk erlernt und die Zyklopen besucht, liebt Pferderennen und Fechtkunst, scheut vor keiner Herausforderung zurück und hat sich noch keinen Gemahl erwählt.

Ancuiras Alfaran, Komtur der Ardariten

Der Rondra-Geweihte und Ardarit (*983, dunkles Haar, eindringliche blaue Augen, besonnen, vollendete Manieren, brillanter Streiter mit dem Rondrakamm) war Marschall von Almada, bis er von den Kriegsplänen Kaiser Selindians gegen das Liebliche Feld erfuhr und sein Amt niederlegte. Ancuiras' Verbundenheit galt nach Rondra vor allem seiner Gattin *Salkya Firdayon*, die als 'Königin für Hundert Tage' in die Geschichte einging. Weder die Ermordung ihrer gemeinsamen Kinder noch Salkyas tragischen Tod auf dem Schlachtfeld konnte Ancuiras verhindern, und allabendlich gedenkt er ihrer im Gebet. Das Vertrauen darauf, dass seine Lieben in Rondras Hallen weilen, hat seinen Glauben noch tiefer werden lassen und verleiht ihm Kraft. Als Herr der Neethaner Ordensburg steht Ancuiras für Ehre bis in den Tod, doch segnet er rondrianische Ehegelübde ebenso gerne wie Heerzüge. Als aufrechter Recke und Witwer einer Volksheiligen genießt Ancuiras hohes Ansehen, und viele halten ihn für würdig, dereinst Meister Nepolemo auf dem Stuhl Arivors nachzufolgen.

Zamperi, Rechtswahrer

Es heißt, nicht einmal er selbst könne sich noch an seinen Vornamen erinnern – doch *Zamperi* (*984, kurzes graues Haar, sehnig, sonnengegerbte Haut, zerfurchtes Gesicht) ist jedem Chababier und Harodier ein Begriff, und manch gestandener Schurke erbleicht bei der bloßen Nennung dieses Namens. Der berüchtigste, wagemutigste und hartherzigste aller Rechtswahrer der Marchesa ist spätestens seit der Ergreifung des flüchtigen Markgrafen Phrenos 1019 BF eine Legende: 'Wer mit Räubern reitet, hängt wie diese' ist einer von Zamperis Aussprüchen, und so hatte er keine Bedenken, seinen ehemaligen Dienstherrn vor Gericht zu schleifen, nachdem einige Helden diesen unter novadischen Banditen aufgespürt hatten. Es heißt, Zamperi schlafe im Sattel, sehe im Dunkeln und rieche Gefahr. Als bestallter Kopfgeldjäger ist der alte Haudegen meist mit einer eingeschworenen Truppe von Söldnerseelen unterwegs, doch gelegentlich gibt er 'jungen Talenten' eine Chance. Nur auf Milde sollten diese nicht hoffen – denn die gewährt Zamperi nicht einmal sich selbst, da er den grimmen Firun zu seinem Gott erkoren hat.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 18;
Zäher Hund, Gerechtigkeitswahn 7
Herausragende Talente: Fechtwaffen(Rapier) 16(18), Reiten 17, Wildnisleben 20, Fallenstellen 16, Rechtskunde 14, Gabe Gefahreninstinkt 11
Sonderfertigkeiten: Steppenkundig, Gebirgskundig, Blindkampf, Schnellziehen, Todesstoß und weitere Kampf-SF

Drôl – Rosenrot und bleiche Spitze



Einwohner: 4.000
Wappen: rote Rose auf Gold
Herrschaft/Politik: Alleinherrschaft der Fürstin Alrigia ya Costermana, neunköpfiger *Senat* der Patrizierfamilien als Beraterstab
Garnisonen: Hauptquartier der *Ferox Ferroque* ('Der Wilde Haufen', 1 Bataillon berittene Schwert- und Buckler-Kämpfer, ursprünglich das Söldnerregiment, jetzt die Leibgarde der Fürstin), 1 Kompanie *Chirakis* (Waldmenschen-Plänkler), 1 Kompanie Stadtgardisten, Winterlager der *Neunten Kohorte* (1 Cohorte Leib- und Karawanenwächter mit verdeckten Waffen und Rüstungen), ein halbes Dutzend Dromonen und Galeassen
Tempel: Phex, Praios, Boron, Rahja, Efferd
Wichtige Fest- und Feiertage: St. Kedio (3. Boron, Tag des Pest- und Schutzheiligen der Stadt), Fürstentag (30. Firun, Feier anlässlich der Eroberung der Stadt im Thronfolgekrieg), Schattentag (13. Phex, Handel und Gewerbe stehen still), Rosenwoche (23.–30. Rahja, Ausklang des alten Jahres in prächtigen Feierlichkeiten)



Handel und Gewerbe: Seehandel mit den Erzeugnissen Harodiens (v.a. Tabak, aber auch Feldfrüchte, Arzneien, Messing, Holz, Tinte und Rosenöl), Spitzenklöppelei (Drôler Spitze), Ziegelei (glasierte Ziegel mit Blumenmotiven), Rosenzucht, Fischerei
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Am Palast* (beliebt bei Pflanzern auf Stadtbesuch; Oberdrôl; Q7/P7/S30), Speiselokal *Geronsklinge Siebenstreich* (erlesenste Delikatessen, kosmopolitisch; Oberdrôl; Q9/P10), Gasthaus *Ratsstuben* (Handwerker, Kleinhändler; Novaret; Q5/P4/S10), Bordell *Purpurkammern* (schamlos, dekadent; Trudinan; Q6/P7)
Besonderheiten: Hängende Gärten von Drôl (eines der zwölf Menschenwunder)
Wetter: ganzjährig heiß und schwül, im Winter Regenstürme
Stimmung in der Stadt: Im Horasreich ist die 'Drôler Dekadenz' sprichwörtlich – eine bisweilen erdrückende Mischung aus Liebfelder Lebensart und südlichen Sitten in einer Brutstätte der Korruption, die seit Jahrhunderten ihrem alten Glanz nachtrauert. Das einfache Volk setzt daher große Hoffnungen in die neue Fürstin.

Stadtgeschichte

Um 1100 v.BF: Der Heilige Geron erschlägt ein Ungeheuer im Loch Harodrôl und gründet einer lokalen Sage nach einen kleinen Ort an der Harotrud-Mündung.
878 v.BF: Beurkundete Gründung Drôls
207 v.BF: Eroberung der Stadt durch das Großsultanat Elem
56 BF: Gründung der Markgrafschaft Drôl
349 BF: Die Priesterkaiser verleihen der Dynastie di Balligur die Würden der Markgrafen und Wahrer der Ordnung von Drôl.
700 BF: Der Große Brand zerstört weite Teile der Stadt. Gerüchten zufolge steckt Mengbilla hinter der Katastrophe, die Hunderte Todesopfer fordert.
703–713 BF: Bau der Hängenden Gärten
800 BF: Markgraf Heliaro III. di Balligur verschuldet sich maßlos und stirbt bei einem Vorstoß gegen Selem. *Drôler Generalkapitulation*: Der bankrotte Erbe kapituliert vor seinen Gläubigern und gibt einen wesentlichen Teil seiner Macht an das 'Schattenkabinett' im Phex-Tempel ab.
858 BF: Das Schattenkabinett setzt Markgraf Praiodor III. di Balligur ab und erklärt Drôl zum Freistaat.
862 BF: Eroberung durch Mengbilla
5. Firun 1012 BF: Eroberung durch das Horasreich
1018–1020 BF: Die Rote Keuche
5. Ingerimm 1022 BF: Thorwaler Piraten plündern die Stadt.
30. Firun 1029 BF: In einem Handstreich besetzt die Condottiera Alrigia ya Costermana Drôl und vertreibt den Wahrer der Ordnung Praionor VII. di Balligur aus der Stadt ins Exil nach Hôt-Alem.
15. Tsa 1029 BF: Alrigia ya Costermana wird zur Fürstin von Drôl erhoben, der Senat verliert an Macht und Einfluss.

Drôl liegt auf einer flachen Anhöhe über dem morastigen Schwemmland an der Harotrud-Mündung. Aus der Stadtmitte erhebt sich, bereits von weitem sichtbar, eines der zwölf Menschenwunder: die Pyramide mit den prachtvoll blühenden *Hängenden Gärten*. Blüte und Vergehen, Leben und Tod durchdringen die gesamte Stadt. Die bunt angestrichenen Häuschen sind von Geißblatt und Kletterrosen überwuchert, selbst die verfallenen Paläste der Vergangenheit hüllen sich in fette Ranken und wilde Blumen. Bienen und Schmetterlinge schwirren hin und her, Libellen und Moskitos jagen durch die Luft.



Berühmt ist Drôl vor allem für die Spitzenklöppelei und die allgegenwärtigen Rosen, aber auch für den Schmuggel von Südlandwaren über die 'grüne Grenze' zu Mengbilla. Die Lebensweise der Einwohner ist südländisch beeinflusst – *Lazzari*, *Lamoryanz* und ein Hang zu Ausschweifungen dominieren; von Pünktlichkeit und Arbeitsamkeit kann keine Rede sein. Genussmittel aller Art werden hier freizügiger gehandelt und genutzt als im übrigen Horasreich überhaupt gestattet. Auch die Sprache weist Ähnlichkeit zum *Brabaci* Meridianas auf: Der Drôler Dialekt ist langsamer, schleppender und deutlich weicher als das *Horathi* der Kernlande.
Neben Geweihten und Reedern sind es vor allem die niederadligen *Pflanzer* (Großgrundbesitzer) des Umlands, die in der Stadt den Ton angeben. Auch wenn sie ihren Arbeitern (meist Waldmenschen vom Stamm der Chirakah) seit dem Verbot der Sklaverei 1012 BF einen kärglichen Lohn zahlen müssen, herrschen sie auf ihren Plantagen *de facto* noch als Herren über Leben und Tod. Die Macht der Furcht und die Verschwörung des Schweigens zu brechen und der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen, bedarf immer wieder heldenhafter Anstrengungen.
In der Stadt selbst sucht das Drôler Netzwerk aus gegenseitigen Verpflichtungen, gepflegter Korruption und höflicher Erpressung seinesgleichen. Doch sind Giftmorde überraschend selten: Der vornehme Drôler regelt Streitigkeiten bevorzugt im Morgengrauen mit dem Rapier in der Hand, eine Tradition, die von der Fürstin persönlich gefördert wird.

Stadtrundgang

Oberdrôl

Oberdrôl ist das Viertel der vornehmen Kaufleute: Die Gebäude sind weiß verputzt oder gar mit weißem Marmor verkleidet, mit Säulengiebeln und großen Veranden versehen, die in der Mittagshitze zum Ausruhen einladen. Fast alle sind von kunstvollen Gartenanlagen umgeben; Drôler Rosen, wilder Wein, Giftefeu oder Drôlbeeren umranken die alten Häuserwände, allenthalben finden sich große Laubbäume, deren Bewuchs aus Trauermoos und Rohalsbart bis zum Boden herabhängt. Die wenigen Anwesen, die leer stehen, weil ihre Bewohner durch ein Unglück in den Ruin stürzten, umkamen oder als Hochverräter hingerichtet wurden, sehen durch den Bewuchs wie Märchenschlösser aus. Die Chirakah-Ammen, die in den Häusern der Reichen dienen und ein unerschöpflicher Quell für Gerüchte sind, wissen jedenfalls manch düstere Geschichte von Geistern oder Familientragödien zu erzählen.
In der Mitte Oberdrôls liegt der *Markgraf-Praiokles-Platz* – und in dessen Mitte wiederum erhebt sich der gewaltige **Efferd-Tempel (1)** aus weißem Eternenmarmor und wasserblauen Klinkern. Die mehr als hundert Säulen der großen Bethalle sind über und über mit Wasserpflanzen verziert. Sieht man von den obligatorischen Schiffssegnungen ab, hält sich der Tempel bemerkenswert aus städtischen Angelegenheiten heraus.
Direkt im Westen des Platzes liegt der **Palazzo Principale (2)** mit prächtigem Garten und einer großen Zierfontäne vor der marmornen Freitreppe, vormals Familiensitz der di Balligurs, nunmehr Residenz der Fürstin. Die Nichte Praionors, *Cavalliera Rose-Rahjana di*



Drôler Spitze

Die Drôler Spitze ist ein zartes und luftiges Ziergewebe, das aus filigranen Näh- und Häkelarbeiten entstand. Anders als bei der 'Brücker Spitze' aus dem tobrischen Eslamsbrück bildet fast immer seidenes, oftmals gefärbtes Schleiergewebe die Grundlage.

Die meisten Klöppler stellen in Heimarbeit (und in Kommission eines Händlers, der die 'Spitzenpreise' einstreicht, während er ihnen selbst nur einen kümmerlichen Lohn zahlt) weiße, schwarze oder nachtblaue *Spitzenkragen, -borten* und *-tücher* her. Doch einige wenige Meister der Kunst haben sich auf die hauchfeine *Schleierspitze* mit Bildmotiven spezialisiert, meist aufwändige, aber gewinnbringende Auftragsarbeiten.

Die kostspieligste Spielart aber ist die *Drôler Königsspitze*: Ein fast schwereloses Gespinst aus purpurroten Seidenfäden, das beinahe durchsichtig und mit sorgfältig eingestickten Rosen geschmückt ist. Aus diesem Stoff (und sonst nichts) besteht das Festgewand der *Geliebten der Göttin*, und auch die Throngewänder des Horas sind an Kragen und Ärmeln mit golddurchwirkter Drôler Königsspitze verziert.

Balligur, bewohnt weiterhin als 'Gast' eine Zimmerflucht im Nordflügel – weniger eine noble Geste, sondern mehr eine Sicherheitsmaßnahme der Fürstin.

Eine wahre Schönheit ist der **Stadtpark (3)**, ein Ort, an dem die reichen Kaufleute gern sitzen, um mit Handelspartnern zu sprechen. In den frühen Morgenstunden finden hier Duelle statt. Romantische Gemüter bevorzugen die **Hängenden Gärten** in der Mitte des Parks: Zehn Götterläufe währte der Bau des pyramidenartigen Bauwerks, auf dessen Terrassen die bemerkenswertesten Pflanzen aus allen Teilen der Westküste und des Regenwaldes wachsen – manch eine Zierpflanze soll gar aus dem Güldenland stammen. Das Bewässerungssystem, das auch tropische Pflanzen hier blühen lässt, sucht in Aventurien seinesgleichen.

Novaret

Novaret ist das lebendige Geschäftsviertel der Stadt. Die besseren Geschäfte und Werkstätten liegen am **Marktplatz (4)** und den drei Straßen nach Westen, Nord- und Südosten. Hier können es sich die Drôler leisten, ihre Häuser mit kunstvollen Holzschnitzereien und Rosenornamenten zu schmücken, und vor den Fenstern hängen prächtige Blumenkästen. Die mauerwärtigen, lehmigen Gassen werden von den Unterkünften ärmerer Drôler flankiert. In genau diesen engen Behausungen klöppeln unterbezahlte Frauen, Männer und Kinder jene prächtigen Spitzen, die die Stadt berühmt gemacht haben.

Der Marktplatz ist Mittelpunkt von Handel und Wandel – und der direkt angrenzende **Phex-Tempel (5)** nicht minder. Für Volk und Händler gibt es jeweils eigene Hallen; dazu kommen Räume für Marktaufseher, Börse und Wechselhandel, vor allem aber das berühmte *Kabinett der Schatten*, in dem sich jahrzehntelang die einflussreichen Geldgeber trafen (und gerüchtweise nun wieder treffen), um Politik zu machen. Im Allerheiligsten findet man eine schlichte, graue Statue des Gottes, deren größte Zier ihr *Sternenhalsband* ist: Dieses mit alanfanischen Opalen besetzte Schmuckstück von unschätzbarem Wert wurde angeblich von einem früheren *Mond* persönlich dem Nachtgott geweiht – und ist gerade deshalb ein beliebtes Beutestück ehrgeiziger Phex-Jünger. Wer es zustande bringt, das eifrig bewachte Artefakt zu stehlen, kann sich der Gnade des Nebelherrn gewiss sein – und der Verfolgung durch die Priester, die ihm die Beute mit unblutiger List und Geschick wieder abjagen wollen.

Das **Haus der Göttin des Rausches (6)** ist ein prächtiges Gebäude, dessen Wände mit Rosensträuchern und Kletterrosen bewachsen sind. Der **Palazzo Ira (7)** dient als (äußerst bequeme) Garnison der Stadtgarde.

Machtverhältnisse in Drôl

Die klassische Drôler Herrschaftsweise unterscheidet sich deutlich von den Idealen der städtischen Republiken und Aristokratien des neuen Horasreichs: Die Oberhäupter der mächtigsten Familien besetzen die wichtigsten Positionen, etwa in Gerichten oder Tempeln, mit ihren Verwandten; diese verkaufen die unteren Ämter und so fort – bis die gesamte Stadt im Sumpf der Korruption zu ersticken droht. Dieses Prinzip hat wesentlichen Anteil am schleichenden Verfall der Sitten und der Macht Drôls.

Das etablierte Machtgefüge wurde durch die Thronfolgekriege erschüttert: Herrscherin Drôls ist seitdem **Fürstin Alrigia ya Costermana** (1a, 2c), die so von Timor-Horas für treue Dienste belohnt wurde. Die Eroberin Drôls fühlt sich in ihrer neuen Heimat sehr wohl und stützt ihre Macht vor allem auf ihr Söldnerheer. Sie ist bei der einfachen Bevölkerung recht beliebt. Viele jungen Drôler verehren Alrigia und eifern der leidenschaftlichen Duellantin nach. Es heißt gar, sie wolle Drôl wieder zu altem Glanz verhelfen.

Weitaus skeptischer, wenn ihr gegenüber nicht gar feindselig eingestellt sind die alten Familien Drôls (*Cerastelli*, *di Seraphelli, di Sgaggamû, de Torreano, du Barach, Vincetta* u.a.). Der neunköpfige **Senat** (1b, 2b) der mächtigsten und einflussreichsten Patrizier wurde von Alrigia zu reinen Beratern degradiert. Der gefährlichste Gegenspieler der Fürstin ist *Fildôrn Cerastelli*, Sprecher des Senats. Gerüchte sehen ihn an der Spitze des verbotenen **Schattenkabinetts** (1c, 2b), das angeblich im Verborgenen wieder ins Leben gerufen wurde, um die unliebsame Fürstin zu manipulieren oder loszuwerden.

Einflussreich ist außerdem die **Praios-Priesterschaft** (1a, 2a), seit der Vertreibung di Balligurs eine Bastion der liebfeldischen *Prinzipisten* (siehe S. 55) – zugleich erbitterte Feinde Mengbillas, das den Glauben an ihren Gott (und ebenso an Phex) verboten hat.

Aktuelle Themen:

(1) Die Fürstin: Die Fürstin von Drôl sollte ihren Kurs mutig weiterführen (a), verstärkt auf den Senat hören (b), abgesetzt werden (c).

(2) Mengbilla: Wir sollten von unserer neuen Stärke profitieren und dem Erzfeind einen vernichtenden Schlag zufügen (a), mit diplomatischem Geschick Mengbilla durch eine Allianz auf unsere Seite ziehen (b), Vorsicht walten lassen und engeren Kontakt meiden (c).

Der Drôler **Praios-Tempel (8)** wird seit der Vertreibung des Wahrers der Ordnung Praionor di Balligur von *Menander von Hylailos* geführt, der sich wie seine Geweihten der Ordnung Bosparan unterworfen hat. Der Tempel selbst ist eher bescheiden ausgefallen – ein klares Symbol für die Willkür des Prälaten di Balligur, der vom Tempelzehnt lieber seinen Palast ausstaffieren ließ. Mit Unterstützung Vinsalts hat der Umbau des Gotteshauses begonnen, und die Statue des Götterfürsten soll besonders prachtvoll werden – eine Ausschreibung und Arbeit, die sich noch Jahre hinziehen mag.

Im **Senatspalast (9)**, einem marmornen Gebäude mit großzügigem Bad, trafen sich früher die großen Familien, um die Politik der Stadt und der Mark festzulegen. Zwar tritt der Senat immer noch regelmäßig zusammen, doch regiert die Fürstin notfalls auch gegen den Rat der Versammlung. Die **Alte Garnison (10)** und die Garnison **Nordwacht (11)** jenseits der großen Zugbrücke über den Harotrud dienen dagegen *Ferox Ferroque* als Quartiere, den sauf- und rauflustigen Gefolgsleuten der Fürstin. Im **Südertor (12)** gen Morbal sind dagegen die *Chirakis* untergebracht, eine loyale Spähertruppe der Chirakah. Durch einen Erlass der Fürstin dürfen auch die Waldmenschen der Stadt Waffen führen und Söldner werden, was die militärische Schlagkraft erhöhte, aber die Pflanzer aufbrachte.



Trudinan

Im Hafenviertel *Trudinan* am Harotrud gibt es die meisten Gasthäuser, Herbergen und Pensionen für Reisende – vor allem aber Spiel- und Lusthäuser locken die Fremden an. Vom Rest der Stadt ist das Hafenviertel von einer Mauer getrennt, denn viele Drôler fürchten, dass die zahlreichen Schiffe auch Gesindel mitbringen. Fremde ohne geregelte Arbeit, Empfehlungsschreiben oder Vermögen müssen damit rechnen, am *Zolltor* nach Oberdrôl oder am *Hafentor* nach Amenesh abgewiesen zu werden, wenn sie die Gardisten nicht bestechen können.

Im Westen Trudinans liegt der **Kriegshafen (13)** unter dem Kommando von *Admiral Bender ya Costermana,* dem Bruder der Fürstin. Immer wieder kommt es zu Raufereien und Ehrenhändeln zwischen den Seekriegern und den 'Soldgardisten der Fürstin' – insbesondere Neulinge unter den Seesöldnern fordern ihr Glück und das berühmte Regiment heraus (oder gar in einem Anflug von Selbstüberschätzung die Fürstin selbst).

Der Ostteil Trudinans ist dem Handel und Warenumschlag vorbehalten: Eine Werft für Potten und Karavellen findet sich hier ebenso wie die **Hafenmeisterei (14)**, in der man Seelotsen anwerben kann: Denn die der Stadt vorgelagerte Felsenbucht ist stark von Riffen und Untiefen durchsetzt.



Amenesh

Im Westen Drôls liegt *Amenesh*, das im Volksmund immer noch als 'Mengbiller Vorstadt' bezeichnet wird, weil hier vor dem Kommen der Horasier die Soldaten, Offiziere und Priester aus dem südlichen Stadtstaat zu wohnen pflegten. Im Nordteil des Viertels finden sich viele (un-)scheinbare Schauerleutehütten oder Fischerkaten, die in schmierigen Hinterzimmern immer noch 'südländische Spezialitäten' anbieten.

Im Süden Ameneshs liegt der **Tempel des Totengottes (15)**, ein gewaltiges Gebäude in Form eines Boronrads, das in seiner Pracht mehr von weltlicher Macht als von Frömmigkeit zeugt – wurde es doch vor gut hundert Jahren auf 'Anregung' Mengbillas erbaut. Heute wird der Tempel von punintreuen Geweihten geführt. Auf dem umgebenden Urnenfriedhof befinden sich auch die Grüfte der großen Familien.

Das **Armen- und Waisenhaus (16)** in der Nähe, eine großzügige Stiftung der Methumiser Patrizierfamilie ya Strozza nach der großen Pest, beinhaltet zwar einen ansehnlichen Altar mit Holzschnitten der 'drei gütigen Schwestern' Travia, Tsa und Peraine, ist jedoch hoffnungslos überfüllt und erneuerungsbedürftig. Die Kinder des Hauses arbeiten darum als Diebe oder Spitzel, wobei der Pedell als Vermittler fungiert.

Etwas außerhalb, umgeben von den Massengräbern der Seuchetoten, liegt die **Pestkapelle (17)** des Peraine-Heiligen *St. Kedio Kalman d'Horanzio*. Der Magister der Halle der Metamorphosen zu Kuslik erkannte 1018 BF als erster die dämonische Natur der Roten Keuche, half nach allen Kräften und starb doch selbst an der Pest. Seine Gebeine, die in einem übermannshohen Silberaltar mit erschreckend realistischen Szenen von Pesttod und Peraines Paradiesgarten aufbewahrt werden, gelten als wundertätig und ziehen viele Pilger an, die sich von einem hier gesegneten Silberherz Heilung oder Linderung versprechen.

Drôl im Spiel

Am Harotrud begegnen sich Horasreich und Meridiana: Neben Pflanzern, die sich wie Kolonialherren aufführen, sind Mengbillaner und Chirakah ein häufiger Anblick, während Abgesandte der Beni Arrat, der Achaz oder der Shokubunga für Aufregung in der Stadt sorgen. Drôl kann Ausgangspunkt für Großwildjagden oder Expeditionen nach versunkenen Echsenstädten sein, doch ebenso gut Schauplatz verbotener Sklavenjagden und finsterer Kabalen.

Die schwüle Dekadenz der Stadt widersetzt sich träge und beharrlich allen Versuchen, sie zu zivilisieren und zu erneuern. Denken Sie an die amerikanischen Südstaaten nach dem Ende der Sezession (Louisiana, Mississippi oder Florida) – mit den Geheimnissen Mexikos und der afrikanischen Feuchtsavanne vor der Tür. Weitere Anregungen:

- Die Hängenden Gärten, deren Instandhaltung ein Vermögen verschlingt, werden seit Jahren von einem unbekannten, rotgräulichen Pilz heimgesucht, der schon manche kostbare Pflanze vergehen ließ. Bisher gelang es den Behütern der Gärten, diesen Umstand geschickt zu kaschieren. Und warum sind die Hängenden Gärten für die Chirakah ein Tabu und für die Achaz aus dem Loch Harodrôl ein Heiligtum?
- Gefahr droht auch von außen: Im fernen Hôt-Alem brütet der vertriebene Praios-Hochgeweihte Praionor di Balligur über Plänen, seine angestammte Macht wieder zu erringen, und dem Nachbarn Mengbilla ist Drôls Wiedererstarken (hauptsächlich aus wirtschaftlichen Erwägungen) ein Dorn im Auge.
- Immer wieder bereisen Drôler Seefahrer die Weltmeere auf der Suche nach der *Uthurischen Rose*, die das Elixier des ewigen Lebens enthalten soll (siehe auch **Meridiana 194**).

Persönlichkeiten Drôls

Alrigia ya Costermana, Fürstin von Drôl, Baronin von Gravinella

Die Tochter von Phecadischiffern begann ihre Karriere noch als *Alrike Kostermaan* in der Garde des grangorischen Herzogs und diente später Prinz Timor als Leibwächterin, bevor sie in einem Ehrenhändel das Kommando über *Ferox Ferroque* ("Furchtlos und mit dem Schwert in der Hand!") gewann, ein aus Chababien stammenden Regiment, das lange Jahre an der Grenze zu Mengbilla stationiert war. Als Condottiera brillierte sie im Thronfolgekrieg, der Aufstieg zur Fürstin setzte ihrer Karriere buchstäblich die Krone auf.



Alrigia (*991, dunkelbraunes Haar, braune Augen, drahtig, verwegen, trinkfest, blumige Flüche) hält ihren Haufen mit Zuckerbrot und Peitsche zusammen und gilt zu Recht als eine der besten Duellantinnen des Horasreichs (mit Kusliker Säbel und Buckelschild oder mit ihren beiden Balestrinas). Ihr ist klar, dass ein Fürstentum nicht nach den gleichen Regeln zu führen ist wie ein Söldnerregiment und dass sie sich trotz ihrer militärischen Übermacht in der Stadt irgendwann mit einigen der alten Familien arrangieren muss – doch wird sie nicht als Erste nachgeben.
Einige Schlüsselpositionen hat Alrigia mit Getreuen besetzt, doch mangelt es ihr an Verbündeten und Verwandten – noch zählt das 'Haus Costermana' kaum eine Handvoll Mitglieder. Ihr Bruder *Bender*, ein Geweihter Efferds (*998, kahlköpfig, braune Augen, beleibt, mörderische Rechte im Boxkampf), befehligt die Flottille Drôls. Alrigias unehelicher Sohn *Phedro* (*1012, blond, Geheimratsecken, braune Augen, knochiges Gesicht, hager, starker Raucher) dagegen hat in Neetha die Kriegerakademie besucht, übt sich in Verwaltung und soll der Fürstin einmal nachfolgen. Eine Vermählung Phedros mit einer Tochter aus angesehenem Drôler Hause wäre opportun.

Herausragende Eigenschaften: MU 17, CH 15, GE 18; Flink, Spielsucht (Lust am Risiko) 7
Herausragende Talente: Säbel(Kusliker Säbel) 21(23), Raufen 16, Armbrust 17, Reiten 14, Etikette 11, Kriegskunst 16
Sonderfertigkeiten: Waffenmeisterschaft(Kusliker Säbel), Kampfgespür, Schnellziehen, Schnellladen, Scharfschützin und weitere Duell-SF

Fildôrn Cerastelli, Handelsmagnat

Der Herr über zahlreiche Schiffe und Wagen, mehrere Tuch- und Spitzenwerkstätten sowie Anteile an Zinnminen ist zweifelsohne die reichste Person Drôls neben der Fürstin. Dieser bietet der gerissene Lokalpatriot als Sprecher des Senats regelmäßig die Stirn, doch nie verliert er in der Öffentlichkeit die Beherrschung – Mordaufträge erteilt Signor Cerastelli (*984, schwarzes Kraushaar, hellgraue Augen, blasse Narbe auf der linken Wange, hoch aufgeschossen, lauernd, Stockdegen) nur im Schutz der Dunkelheit. Wenn das *Schattenkabinett* tatsächlich wiederauferstanden ist, steht Fildôrn mit Sicherheit an dessen Spitze, und doch wird man ihm nur schwerlich etwas nachweisen können.
Wie ein Inrahspieler schiebt der Handelsherr seine Figuren über das Brett: Seine ältere Schwester *Imacula* (*988, schwarze Locken, kantiges Kinn, muskulös, heißblütig, maßlos) ist eine Rechtswahrerin der Fürstin, die jüngste Schwester *Sylvana* (*989) ist mit dem Bankbesitzer *Lessandero ya Strozza* (siehe S. 169) vermählt – eine potentiell schwerwiegende Allianz.

Arestas de Torreano, Cavalliere

Dass sein Vater ihn mit einer Novadi-Sklavin zeugte, hat Arestas (*996, schwarzes Haar, dunkle Augen, scharf geschnittene Züge, dunkler Teint, behände, sardonisch) schon immer zu einer Besonderheit in der feinen Gesellschaft Drôls gemacht. Weder aus seinem Studium an der Brabaker Magierakademie noch aus seiner zeitweiligen Tändelei mit der *Fraternitas Uthari* macht er einen Hehl – dem Mengbiller Geheimbund, dem auch die Borbaradianerin *Saya di Zeforika* angehörte. Unklar bleibt, ob seine Treue heute wahrhaftig der Stadt und dem Senat gehört, wie er behauptet. Arestas spielt sein eigenes Spiel, und auch das *Schattenkabinett* will er seinem Machtstreben unterwerfen. **209C**

Goldene Maisblüte, eine Kurtisane

Der Stolz des Bordells *Purpurkammern* ist eine Chirakah-Schönheit, die auf den Namen *Il-Tau-Ca* ('Goldene Maisblüte') hört. Die Kurtisane ist jedoch recht wählerisch, was ihre Kunden betrifft – und als Zauberin kann sie es sich leisten. Denn Goldene Maisblüte (*1009, kinnlange schwarze Haare, markante Brauen, hohe Wangenknochen, feurig) beherrscht einige gefährliche Rituale, bei denen sich Volksaberglaube sowie druidisches und schamanistisches Erbe vermischt haben. Außerdem soll sie seherische Kräfte besitzen und für die Fürstin, Mengbilla oder Gylvana von Belhanka spionieren – vielleicht sogar für alle drei, je nachdem, wer sich gerade ihre Gunst erkauft hat.

Die Zyklopeninseln – durch Feuer aus dem Meer geboren

Geographische Lage: Archipel vor der Küste des Lieblichen Feldes im Meer der Sieben Winde
Landschaft: karge Felsinseln und bewaldete Hügeleilande; starke vulkanische Aktivität.
Geschätzte Bevölkerungszahl: 35.000, dazu eine unbekannte Zahl Zyklopen, Minotauren und Feenwesen
Wichtige Städte und Dörfer: Rethis (3.000), Teremon (2.000), Garén (1.100), Skebos (900), Tyrakos (900), Arÿios (850), Athyros (750)
Herrschaften: Seekönigreich der Zyklopeninseln mit zahlreichen Einokratien (Inselherrschaften) und dem Archontat Pailos
Besondere Örtlichkeiten: Feenwälder von Phenos und Hylailos, Säulen des Himmels (riesenhafte Ruinen, Mylamas), Tul'ka'var (Flottenstützpunkt, Lage geheim), Praios-Orakel von Balträa (Baltrea), Amran Kutaki (ingerimmheiliger Vulkan), Ruinenstadt Palakar (Pailos), Nun'kun'tur (Vulkan mit niederhöllischen Dämpfen, Pailos), Regenbogenfall der Tsa (Pailos), Leuchtturm Endlosblick (Pailos), Pailischer Mahlstrom, See der klagenden Glocken, einige uralte Labyrinthe
Stimmung der Region: Die Zyklopäer finden ihr Glück in einem einfachen, genügsamen Leben zwischen den Launen der Götter und der Elemente.

Die aus dem feurigen Element Ingerimms entstandenen und seit Urzeiten von seinem Volk, den Zyklopen, bewohnten Zyklopeninseln sind ein dem horasischen Festland westlich vorgelagerter Archipel unzähliger felsiger Eilande. Die meisten Inseln ragen steil aus dem Wasser, nur ab und zu öffnet sich eine Bucht und bietet einen Ankerplatz. Die Landschaft ist voller Gegensätze: Sanft ansteigende Hänge wechseln sich mit hoch aufragenden Klippen und rauen Bergflanken ab.



Nur die größten Inseln sind von Menschen bewohnt, die meist in kleinen Fischerdörfern an der Küste siedeln. Das Inselinnere gehört der wilden Natur, den einäugigen Riesen, grässlichen Stierkreaturen oder den Wesen der Feenwelten. Die zahllosen unbenannten kleinen Inseln dienen höchstens Piraten als Unterschlupf.

Das Klima ist warm, der stetig blasende Beleman und seine Geschwister machen die Hitze jedoch erträglich. Doch da bis auf Pailos keine der Inseln Gebirge besitzt, an denen sich Wolken abregnen könnten, sind die Menschen zur Wasserversorgung auf die raren natürlichen Quellen und Zisternen angewiesen, die besonders im Winter bei den teils heftigen Stürmen gefüllt werden.

In der *Zyklopensee* zwischen den einzelnen Inseln werfen die Fischer ihre Netze aus, während Galeeren und Karavellen die Fluten durchpflügen. Doch die vielen Riffe und Untiefen sowie tückische, beim Gezeitenwechsel wechselnde Strömungen erschweren eine Durchfahrt des Archipels. Deshalb weisen mehrere Leuchttürme auf den Zyklopeninseln den Seefahrern den sicheren Weg.

Leuchttürme

Auf den Zyklopeninseln werden vier Leuchttürme betrieben. Die *Efferdbrüder* kümmern sich um die *Lichte Wacht* zu Teremon und das *Elidasfeuer*, das den Weg in den Hafen von Athyros weist. Die *Fackel der Hoffnung* auf Mylamas an der Meerenge von Garèn wurde vom Haus Stoerrebrandt nach einem Schiffsuntergang gestiftet. Der uralte *Koloss von Rethis* wird von den Geweihten des Praios betreut, die als Einzige das Geheimnis seines besonderen Brandöls kennen. Mitunter erzählen die Zyklopäer von *Endlosblick*, einem uralten fünften Leuchtturm, der auf einer kleinen Insel westlich von Pailos hinaus aufs weite Meer weist (siehe **Efferd 191**). **200 B**

Insbesondere die Gewässer um Hylailos sind stark befahren, und Rethis ist ein wichtiger Hafen der Nordsüdpassage im Siebenwindigen Meer. Der Seekönig profitiert von den Handelszöllen und Hafengebühren in Rethis und von der Vermietung der *Hylailer Seesöldner* an Kapitäne, die einen Überfall durch die zahlreichen Piraten fürchten.

Die wichtigsten Handelswaren der Inseln sind Gaben Ingerimms, Peraines oder Efferds. In Minen werden Quecksilber (in Form von Zinnober), Blei, Silber, Zinn und Eisenerz abgebaut und meist unverarbeitet zum Festland verschifft. Umbra, Ocker, Sienna und gewöhnlicher Lehm werden zu glasierten Klinkern und Steingutwaren gebrannt oder getrocknet und als Farbstoffgrundlagen verwendet (letzteres gilt auch für das erwähnte Zinnober).

Die Korkeichen, Zedern, Kiefern und Pinienwälder sind wertvoll, denn Schiff- und Bergbau haben hohen Bedarf. Daher wird der Holzschlag streng kontrolliert. Aus Hanf, Lein und Flachs wird Seil, Öl und Tuch hergestellt. Als Vieh werden Schafe gehalten, selten sieht man andere Nutztiere. Die Wolle wird direkt gehandelt oder in Rethis gewoben, das Fleisch wird geräuchert, die Milch in Höhlen zu *Mylamazza* gekäst.

Vor Phrygaios gibt es große Vorkommen des wehrhaften Feuerkopf-Fisches, den man hier als *Thul* kennt. Begehrt sind außerdem die farbenfrohen Schwämme. Taucher sammeln sie an Kliffen und Klippen, kennen daher die Unterwasserwelt gut und sind als Lotsen gefragt. Ein wichtiges Gewerbe, aber meist nur als Nebenerwerb oder von Kindern ausgeübt, ist das Purpurschneckensammeln am Strand. Auf Baltrea erzielt man mit eigens angelegten Meerwasserteichen eine größere Ausbeute. Der kostbare Farbstoff, den man aus den Schnecken gewinnt, hat manchem Adligen der westlichen Eilande zu Wohlstand verholfen.

Mythische Kreaturen der Inseln

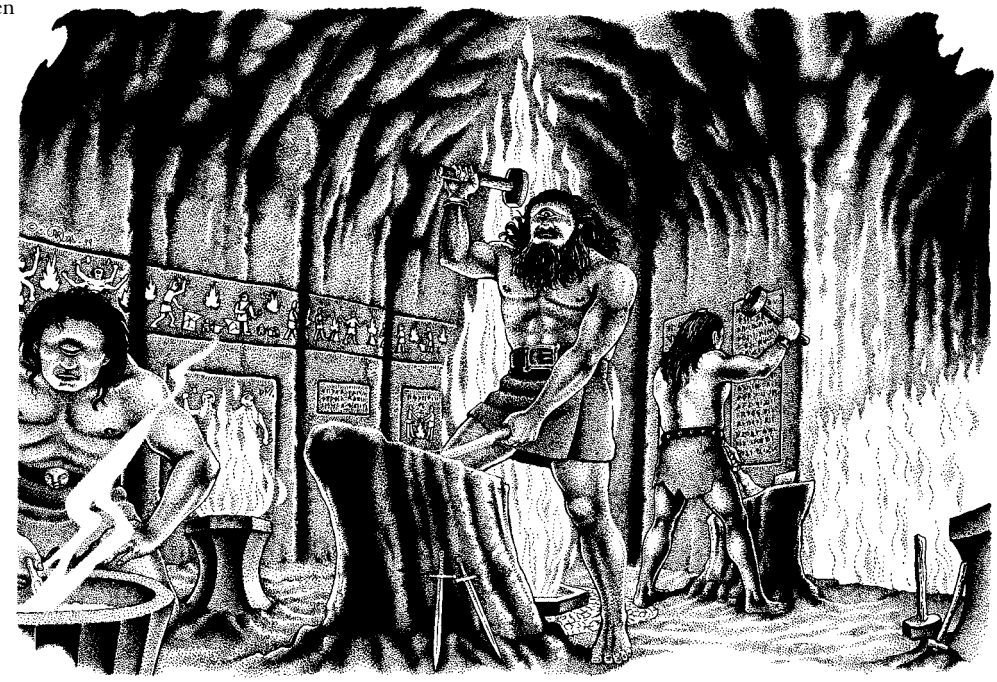
Zyklopen – Kinder des Ingerimm

Die einäugigen Riesen, denen die Zyklopeninseln ihren Namen verdanken, leben heute nur noch auf den Inseln Akidos, Dubar, Kethenis, Kutaki, Mylamas, Phenos und Pailos, bewohnten früher aber den gesamten Archipel. Uralte Gewölbe und Ruinen gigantischen Ausmaßes auf Hylailos bezeugen noch heute die einst große Zivilisation der Einaugen. **199 A**

Doch als das junge Menschenreich erstmals die Inseln erforschte, begann es bald einen Krieg gegen die feurigen Riesen, deren Geheimnisse es neidete. Die Zyklopen wären sicher ausgelöscht worden, wenn nicht 871 v.BF der Amran Kutaki ausgebrochen wäre und die Flotte der Bospraner vernichtet hätte. Die Menschen sahen darin ein Zeichen Ingerimms, den die Zyklopen als die heilige Flamme *Ingrasch* verehren.

Zyklopen gelten zwar als nur mäßig intelligent, sind dafür aber äußerst kunstfertig und geduldig, wenn sie mit bloßen Händen an einer Vulkanesse das Metall bearbeiten. Sie können Jahrhunderte alt werden und wenden oft Jahrzehnte für einzelne Schmiedestücke auf. So entstehen die berühmten Zyklopenwaffen, deren berühmteste *Gnor'a'khir* ist, geschmiedet vom mythischen Zyklopenkönig *Gil'Pathar*. Doch auch viele menschliche Streiter wie Festo Firdayon von Aldyra oder der Thorwaler Hetmann Hyggelik führten Klingen aus zyklopischer Esse. Nur selten jedoch gelingt es heute einem Händler, solch ein begehrtes Stück zu erstehen. Denn Zyklopen gelten als launisch und dickköpfig, und manchmal wollen sie sogar eine schon bezahlte Ware nicht herausgeben.

Über das Leben der Zyklopen ist nur wenig bekannt, lassen sie Fremde doch selten in ihre Wohnhöhlen. Es heißt, dass es nur wenige Frauen unter den Zyklopen gibt und dass ihre Toten dem Feuer eines Vulkans übergeben werden. Mehr zu Zyklopen finden Sie in **ZBA 192**.





Minotauren – Gehörnte Jäger

Nur einige Dutzend dieser Mischwesen aus Stier und Menschen leben auf den Zyklopeninseln, vor allem im felsigen Hinterland von Phrygaios. Man munkelt, dass Brazoragh-Anbeter in den Dunklen Zeiten ihre Vorfahren durch finstere Rituale schufen, während die heutigen Minotauren durch die Verbindung dieser Stierwesen mit menschlichen Frauen entstanden. Da die gehörnten Wesen heute noch Frauen rauben, um neue Minotauren zu zeugen, sind sie in den Dörfern nicht gut gelitten und werden mit Steinwürfen vertrieben. Gelegentlich werden regelrechte Jagden auf sie veranstaltet, wenn man ihnen Missetaten vorwirft.

Die Minotauren scheinen gute Verbindungen zu den Feen zu haben und kennen deren Pfade. So kann man sie auf jedem Eiland des Archipels antreffen. Mehr zu Minotauren finden Sie in **Roter Mond 135** und **ZBA 137**.

Faune und Feen – Wesen der Anderswelt

Bei der Nähe der Anderswelt auf den Zyklopeninseln verwundert es nicht, dass hier verschiedene Feenwesen angetroffen werden können. Besonders in den Wäldern von Phenos und Hylailos ist so mancher Baum Heim einer **Dryade**. *Dyava* auf Phenos, mit der die Seekönige einst den Bund von Land und Meer schlossen, gilt im Volk als Königin der Baumnymphen.

Die bocksbeinigen **Satyrn** oder **Faune**, die mit dem Spiel ihrer Hirtenflöten einen jeden zu verzaubern vermögen, können auf den ganzen Inseln angetroffen werden und suchen besonders die Nähe von Hirten – und manche Hirtenmaid soll von ihnen schon Kinder empfangen haben. An den Küsten Pailos' trifft man in Vollmondnächten auf die scheuen **Necker**, die manchmal Schiffbrüchige retten oder Seeleute in ihr Reich entführen. Daneben kann man auch **Einhörner**, **Wichtel**, **Waldschrate** und **Blütenjungfern** in den Wäldern der Inseln finden. Mehr zu Feen finden Sie in **Großer Fluss 146ff**.

Die Zyklopäer

Die vorwiegend dunkel gelockten und von der Sonne braun gebrannten Bewohner der Inseln leben recht friedlich und unbeschwert, auch wenn sie meist hart arbeiten müssen, um ihren Lebensunterhalt zu sichern. Den Zyklopäern scheint es leichter zu fallen, zufrieden zu sein, da sie nur geringe Ansprüche ans Leben stellen und alles, Glück wie Unglück, mit dem Willen der allmächtigen Götter erklären – eine Mischung aus Sorglosigkeit und Fatalismus, die ihnen von Festländern manchmal als Mangel an Schneid, Ehrgeiz und Verantwortungsbewusstsein ausgelegt wird.

Vieles hängt von dem Ort ab, an dem schon die Ahnen lebten, und von den Traditionen, in denen man gefangen ist. Der Sohn eines Hirten wird ebenfalls ein Hirte, und die Töchter einer Fischerin folgen ihrer Mutter nach. Selten einmal ändert sich etwas, und fast alle Zyklopäer leben unter einfachen Verhältnissen. Im Unterschied zu ihren Nachbarn auf dem Festland sind die wenigsten des Lesens und Schreibens mächtig. Nur in Rethis und Teremon gibt es Edelhandwerker, Gelehrte und Kaufleute in größerer Zahl. Die Pyramide der Gesellschaft ist also steiler, Bildung oder Priesterweihe heben einen Zyklopäer weit über seine Mitmenschen empor.

Die adlige Oberschicht unterscheidet sich dagegen kaum vom Patriziat des Festlands: Sie betreibt Handel und Geldverleih, um die Einnahmen aus ihrem Landbesitz aufzubessern, pflegt verfeinerte Sitten und fördert traditionelle Künste wie Philosophie, Bildhauerei und Architektur. Auch die Lyrik steht wieder hoch im Kurs, selbst der Seekönig dichtet gerne Verse zur Begleitung der Leier. Dem Vorbild des Monarchen folgend und inspiriert von den Berichten der Güldenlandfahrer, hat auch der Adel der Inseln die Renascentia-Idee aufgegriffen. Der Geisteswandel ist jedoch weniger augenscheinlich als in den Kernlanden des Horasreichs, denn viele alte Bräuche sind hier nie aus der Mode gekommen.

Herrschaft und Politik

Politisch sind die Adligen des Archipels auf eine gewisse Eigenständigkeit bedacht. Als *Kyrios* ('Herr') oder *Kyria* ('Herrin') werden hier die *Kyrioi* (Signori) angeredet, die meist keine weiteren formellen Titel besitzen, dafür jedoch Freiheiten, die um so größer werden, je weiter ihre Ländereien von der Königsstadt Rethis entfernt sind. Ein kleiner Fürst ist dagegen bereits der *Einokrat* ('Inselherrscher'), dem ein ganzes Eiland untertan ist. Die meisten besitzen Privilegien, die einem festländischen Baronet entsprechen, einige wenige sind sogar Baronen gleichgestellt (siehe S. 74). Phenos und Putras unterstehen der *Archontin* von Pailos, alle anderen Einokraten schulden nur dem *Seekönig* in Rethis Rechenschaft. Synonym zum Titel des Seekönigs der Zyklopeninseln werden häufig – gerade in Gedichten und Epen – die alten Bezeichnungen *Thalassokrat von Cyclopea* und *König beider Hylailos* verwendet (siehe S. 19). Vor allem der letztgenannte Titel betont die Oberhoheit des Monarchen über den gesamten Archipel und steht im steten Widerstreit zum Eigensinn der pailischen Archonten, die sich zahlreiche Vorrechte erkämpft haben – etwa in der jüngsten Auseinandersetzung mit Al'Anfa (siehe S. 30).

Das Volk dagegen hat kaum Einfluss auf die Lenkung der Geschicke der Inseln, doch kümmert dies die meisten Zyklopäer auch nicht, die in den Jahrhunderten viele heimische und fremdländische Herrscher kommen und gehen sahen. Aufstände und Unruhen auf den Inseln gingen bislang immer von den Mächtigen aus, und insbesondere auf den westlichen Inseln ist die Herrschaft der Adligen über das Volk absolut – weswegen das Seekönigreich im übrigen Horasreich als rückständig gilt.

Glaube und Brauchtum

Die größte Verehrung genießt der Meeresgott Efferd. Als seine Gemahlin gilt Peraine, die Mutter des Landes. Der Vulkangott Ingerimm und der Sonnengott Praios sind auf den Inseln von größerer Bedeutung als auf dem Festland, ansonsten gilt das **auf S. 53ff.** Gesagte. Bei fast jedem Götterstandbild und an jedem Schrein findet man kleine, geflochtene Körbchen mit Opfergaben: ein paar Oliven, getrocknete Feigen, ein Ei, ein Strauß Blumen, aus Halmen geflochtene Puppen oder etwas Salz. Nebst Tempeln und Schreinen gelten auch Naturplätze wie Quellen, Haine oder Vulkanschlote als Heiligtümer. Oft suchen die Zyklopäer Seher und Priester auf, damit sie ihnen aus dem Vogelflug, dem Sprung der Delphine oder den Eingeweiden eines geschlachteten Schafes den Willen der Götter deuten. Das Praios-Orakel von Balträa ist ein aventurienweit bekanntes Pilgerziel.

Die Gastfreundschaft der Zyklopäer ist sprichwörtlich. Wer an einem Haus vorbeikommt, an dem eine aus Stroh geflochtene Stute an einer langen Stange im Wind flattert, ist eingeladen einzutreten. Dies ist ein Zeichen dafür, dass hier gefeiert wird und jeder Gast willkommen ist, wobei ein kleines Mitbringsel üblich ist. Gespeist wird oft mit mehreren Familien in einem der großen Innenhöfe oder vor den Häusern. Die traditionell weiß gekalkten Gebäude bestehen aus Lehmziegeln oder Steinmauern, und nur selten findet man runde Formen.

Speis und Trank

Auf den Zyklopeninseln besteht ein Großteil des Speiseplans aus Meeresfrüchten, darunter verschiedene Fische, Hummer, Krebse, Muscheln und gar Seeigel. Alle diese Gerichte sind reich und scharf gewürzt. Selbiges gilt für den bekannten *Zyklopenspieß*, der aus mehreren Lagen Hammelfleisch besteht, die über offenem Feuer geröstet werden. Zu allen Gerichten wird meist nur das aus Hirsemehl gebackene und mit Sesam oder Mohn verfeinerte *Pailische Fladenbrot* gereicht.

Der heimische Wein genießt auf dem Festland keinen besonderen Ruf. Er ist jedoch mit Kräutern versetzt als *Pailamica* das Hauptgetränk der Inseln. Der *Rethisina*, ein mit Harz gesüßter Bitterwein, wird vor allem im Winter getrunken. Der *Hylailer Seemost* schließlich ist ein junger, einfacher Weißwein, der im Fass noch gärt.



Sport und Athletik

Sportliche Ertüchtigung und die Pflege des eigenen Körpers waren für die Zyklopäer schon immer wichtig (ursprünglich, um im Kampf gegen Zyklopen, Minotauren und die Elemente zu bestehen) und haben mit der Rückbesinnung auf alte Werte in jüngster Zeit eine neue Wertschätzung erfahren. Vor allem junge Zyklopäer verbringen ihre Freizeit gerne im gemeinschaftlichen Wettkampf, insbesondere im Ringkampf, Laufen, Weitsprung, Schwimmen, Speerwurf und Zielschießen mit der Schleuder. Hierfür existiert auf jeder Insel mindestens ein *Gymnasion*, eine größere Anlage, in der es neben Badehäusern und Disputhallen Kampfplätze und Laufbahnen gibt. Aufgrund des milden Klimas gilt es den Zyklopäern als normal, die athletischen Übungen unbekleidet zu absolvieren.

Die Zyklopen-Regatten

Der beliebteste Wettstreit zur See ist die *Regatta der Sieben Winde* von Teremon nach Rethis, die jeden ersten Windstag im Peraine von der Efferd-Priesterschaft ausgerichtet wird. Wer die 150 Seemeilen am schnellsten zurücklegt, erhält als Trophäe eine silberne Delphin-Statue. Den Abschluss der Regatta bildet ein rauschendes Fest auf allen Plätzen von Rethis.

Eine eher berüchtigte Veranstaltung ist hingegen die alle vier Jahre im Boron ausgetragene *Regatta der Wagemutigen* (zuletzt 1030 BF), bei der vor allem List und Draufgängertum über den Sieg entscheiden, da der Weg an Klippen und Strudeln vorbei führt.

Die zyklopäische Sprache

Auch wenn fast jeder Bewohner der Inseln ein mit vielen Seefahrtsbegriffen angereichertes Horathi spricht, ist seine Muttersprache das Zyklopäisch. Diese Sprache ging schon vor fast zwei Jahrtausenden aus dem Aureliani hervor, war bereits dem Bosparano fremd und ist für einen Garethi-Sprecher fast völlig unverständlich. Das Zyklopäische zeichnet sich durch eine sehr flüssige Sprechweise und die Verwendung vieler Vokale aus. Ein typisches Merkmal der Schrift ist daher die Verwendung des sogenannten *Tremas*, eines Doppelpunktes, der nicht etwa einen eigenen Laut anzeigt, sondern darauf hinweist, dass zwei aufeinander folgende Vokale getrennt gesprochen werden: etwa *Lÿios* (sprich: Lü-jos) und *Madaïon* (Ma-da-jon), aber *Hylailos* (Hylaí-los) und *Peraine* (Pe-raí-ne).

Bei zyklopäischen Namen deutet der Partikel 'a' vor einem Ort die Herkunft der Person an. Der vornehmen Silbe '*ya*' des Festlandes entspricht hier die Silbe '*dyll(i)*', wobei *dyll* vor Geschlechternamen steht, die mit einem Vokal beginnen, *dylli* dagegen bei konsonantisch anlautenden. *Alrikos Styrnikos* und *Korina a Mylamas* sind also typische Namen des Volkes, während *Amenelaos A'Phyros dyll Arÿios* ein Adliger aus dem Hause dyll Arÿios ist, der in der Festung Phyros geboren wurde, dem Stammsitz der Familie auf Kutaki.

Weibliche Vornamen: Aglaya, Aldara, Alrike, Apogea, Aurike, Avesinna, Belenike, Boronike, Efferdiana, Garafania, Harika, Ingerydike, Insina, Iokaste, Korina, Kyklania, Lanike, Leonore, Liaiëlla, Menkirdes, Mira, Myrtale, Nemekathe, Nermaka, Nautika, Odenia, Peraina, Phylinna, Phyllis, Praïaste, Rahjamandra, Rondrike, Sapeïdra, Telemache, Thalassandra, Tsaëdra, Xelena, Yppodamea, Zoïra, Zyraste

Männliche Vornamen: Aisyphan, Alrikos, Amenelaos, Avasios, Belemanias, Dariÿon, Dirimethos, Efferdaïos, Horakles, Ingerydos, Kalchas, Madaïon, Meneander, Mermydion, Mironos, Okeandros, Peleiston, Pelmides, Peraistos, Praïokles, Rahjenysios, Rahjoros, Seneb, Stoëllios, Thalanios, Tykates, Tyndareos, Xeledonios, Yidaÿion, Zesrad

Familiennamen: Amranthis, Antonomos, Atholios, Beunerys, Bupheistos, Bythrios, Chyrikos, Daneios, Doriandros, Ertholis, Gaumanthis, Grapheios, Gryphilos, Hethmanios, Kenkaukis, Kolemaistos, Kyrkandros, Lorkis, Lythalis, Memnathis, Moilusios, Mÿiabulos, Naumachis, Olemanios, Ozyreios, Phyrikos, Praiopoulos, Pydoktis, Sphareios, Sphyritis, Stygmalion, Styrnikos, Tantalias, Thorgantas, Tyrakis, Ulÿios, Xanthalias, Ykladis, Zaturias

Ein Heldin von den Zyklopeninseln

Die Zyklopäerin ist im Allgemeinen hilfsbereit, freundlich und von tiefer Ehrfurcht gegenüber den Göttern erfüllt. Ihre Heimat bedeutet ihr viel, und sie hätte die Inseln vermutlich nie verlassen, wenn sie sich wie viele andere mit den Lebensbedingungen abgefunden hätte. Einen konkreten Ansporn und eine gehörige Portion *Neugier* sollten Sie der Heldin daher mitgeben.

Vielleicht ist sie dem kargen Leben als *Fischerin* oder *Hirtin* entflohen (gern Grundlage einer *Breitgefächerten Bildung*), angefacht von den Erzählungen der Aves- und Hesinde-Geweihten oder den Berichten der Seeleute und Fernhändler. Neben der verbreiteten Profession der *Seefahrerin* und fast ebenso häufigen *Piratin* kann auch eine ehemalige Strafgefangene aus den Steinbrüchen (Profession *Bergmann*) einen reizvollen Hintergrund für eine Heldin abgeben.

Eventuell fiel die Heldin den örtlichen Priestern oder reisenden Zauberkundigen wegen einer ungewöhnlichen Begabung auf, und diese brachten sie fort zu ihrer Ausbildungsstätte. Die lokalen Varianten des *Kriegers* (**WdH 105**) und des *Magiers* (**WdH 199**) bieten einige Besonderheiten, die sie zu einprägsamen Reisegefährten machen. Außerdem stehen zyklopäische *Söldner* oft fernab der Heimat unter Sold. Die *gesellschaftlichen Professionen* und die meisten *Handwerks-* und *Wissens-Professionen* konzentrieren sich auf die Städte Rethis und Teremon und sind sonst nur sehr spärlich vertreten.

Der Archipel im Überblick

Die östlichen Inseln – Herz der Magna Thalassea

Die östlichen Zyklopeninseln sind fest in der Hand des Seekönigs und noch am stärksten mit dem Festland verbunden. Als Zentrum der Seeregion *Magna Thalassea* (der Großraum zyklopäisch-maritim angehauchter Kultur) verbindet die Inseln reger Handel und geistiger Austausch mit den Küstenstädten Belhanka, Neetha, Drôl, Mengbilla und Chorhop. Besondere Bedeutung genießt der *Dreieckshandel*: Phraischafwolle und Purpur über Rethis nach Mengbilla, von dort gefärbte Woll- und Seidentuche nach Belhanka, schließlich Tabak und Seidenbrokat zurück auf die Zyklopeninseln.

Hylailos

Unzweifelhaft die wichtigste der Zyklopeninseln ist Hylailos, wo seit jeher der Seekönig in seiner Hauptstadt **Rethis** (S. 189) residiert. Weitere wichtige Orte der Insel sind **Garén** an der Nordküste, berühmt für seine Keramik und die Garnison der *Hylailer Seesöldner*, und im Süden das Örtchen **Mura** an der Mündung des Flusses *Nyssides*, wo einige Alchimisten leben. Im Nordosten der Insel liegen die Ruinen von **Sienna**, das 1009 BF von Thorwalern vollständig zerstört wurde.

209C

Das Innere der Insel ist zu weiten Teilen von einem dichten Wald bedeckt, dem **Königstann**. Von diesem königlichen Jagdforst heißt es, dass hier so manches Tor in die Feenwelt bestehe. Gerüchte besagen



gar, dass der Seekönig in seinem Schloss inmitten des Waldes immer wieder Feste feiere, zu denen auch die Bewohner der Anderswelt geladen sind.
Im Königstann trifft man immer wieder auf Mauern zyklopischen Ausmaßes, darunter auch das vermutliche Fundament eines gewaltigen Turmes von 150 Schritt Durchmesser. Wo jedoch die Steine der oberen Stockwerke geblieben sind, ist unklar und wird es wohl auch bleiben, da es auf Hylailos schon lange keine Zyklopen mehr gibt. So ist auch nicht bekannt, ob die Zyklopen die Schöpfer der riesigen Steinstatuen an der **Straße von Rethis nach Sienna** sind, darunter die Gestalt einer Seeschlange und die eines liegenden Riesen. In der Nähe der Statuen gibt es **heilkräftige Quellen**, bei denen sich das Lustschloss des Seekönigs befindet.

Die Hylailer Seesöldner



Eine der renommiertesten Söldnertruppen Aventuriens sind die Hylailer Seesöldner, die aufgrund ihrer schwarzen Leder- oder Tuchrüstungen und der bunt flatternden Bänder an ihren Spießen auch als *Schwarzbunte Schar* bekannt sind. Sie sind zwar nur leicht gerüstet, zeichnen sich aber durch Wagemut, Geschick und Kraft aus. Schon vor langer Zeit wurde ihnen der Hafen Garèn auf Hylailos als ständiges Lager überlassen, wofür sie dem Seekönig Gefolgschaft schulden und dieser an jedem Kontrakt der Truppe mitverdient. Hier liegen auch die Kutter, Biremen und Holken vor Anker. Ihr Schlachtruf ist "Mit dem Pailos! Für Pailos!", geführt werden sie von Oberst *Kyklanos Cosseïra*, dem Neffen der einstigen Anführerin und jetzigen Archontin von Pailos, *Arakne Cosseïra* (S. 194). Die Hylailer und Kusliker Seesöldner betrachten einander als Konkurrenten und liefern sich blutige Duelle.

Mylamas

Die wenigen Einwohner von Mylamas leben hauptsächlich von den beiden **Minen**, in denen Eisenerz abgebaut wird. Doch bekannt ist die Insel vor allem wegen der majestätischen **Säulen des Himmels** an der Ostküste. Bei diesen handelt es sich um drei Säulen von zyklopischen Ausmaßen, die einsam und Ehrfurcht gebietend über der menschenleeren Steilküste thronen. Sie sollen die Überreste eines zyklopischen Palastes oder Heiligtums sein, und mitunter kann man hier in der Tat einen der einäugigen Riesen beobachten, wie er in den Himmel starrt. **200 A, B**

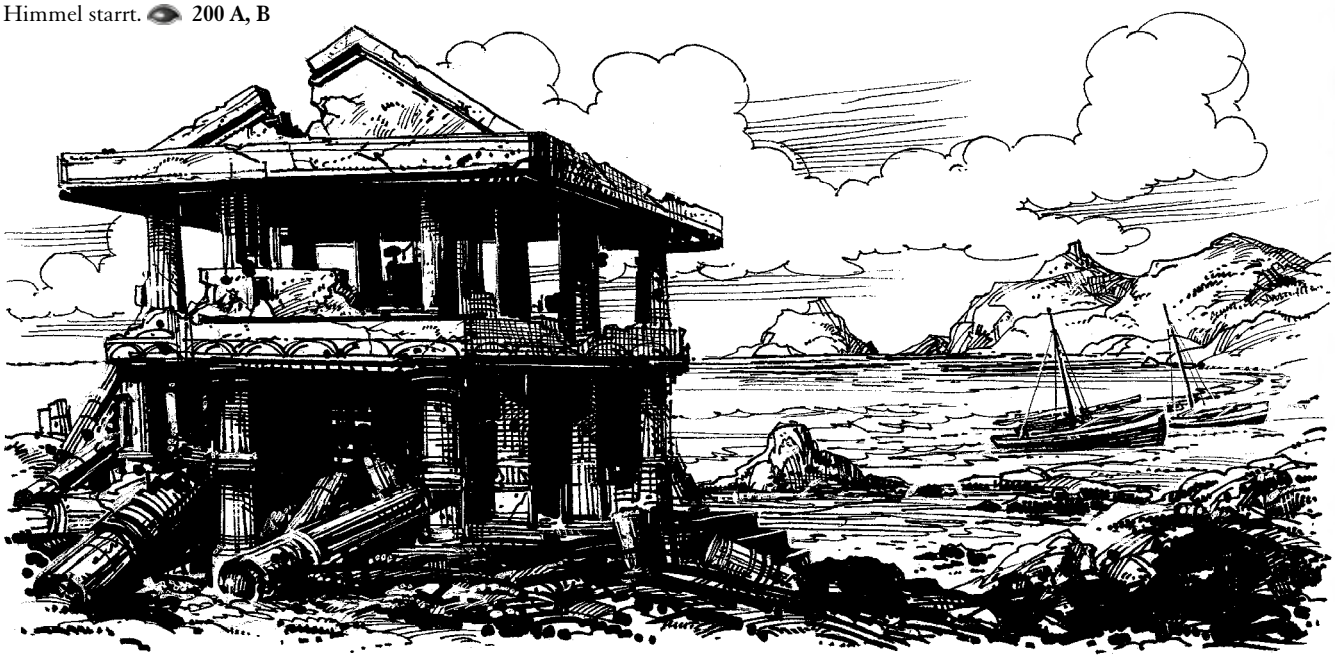
Eine Wegstunde südlich der Säulen haben sich einige Gelehrte und Denker – darunter auch Flüchtlinge der Warunker Philosophenschule – niedergelassen, um über den Lauf der Welt und das Wesen der Götter zu debattieren. Inzwischen hat sich daraus eine **Philosophenschule** entwickelt, die einem jeden offen steht. Der **Leuchtturm** an der Südostspitze der Insel weist den Weg durch die *Meerenge von Garén*, doch trotzdem verschwinden immer wieder Schiffe.

Baltrea

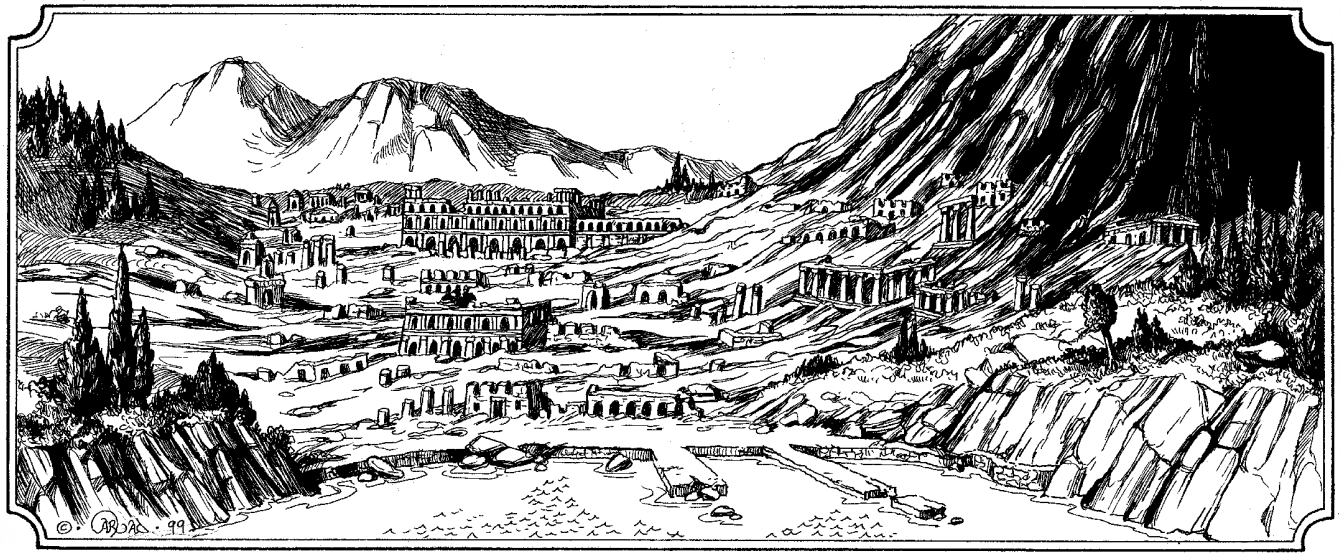
Die kaum besiedelte und dicht bewaldete Insel Baltrea ist vor allem wegen des an einem Vulkan im Inselinneren gelegenen **Praios-Orakels von Balträa** bekannt, wo 837 v.BF dem Kaiser *Seneb II.* der Greifenkönig *Garafan* erschien. Seitdem hat sich der Ort zu einer Pilgerstätte entwickelt, an der Praios seinen Anhängern immer wieder Offenbarungen zuteil werden lässt, so etwa 916 BF der jungen Hirtenmaid *Yppodamea*, die später als *Praiogunde IV.* sogar zur Botin des Lichts erhoben wurde. In den letzten Jahren suchen vermehrt Mystiker der Praios-Kirche die Nähe dieses heiligen Ortes. Sie haben ein abgeschiedenes **Felsenkloster** in den nördlichen Steilklippen errichtet, von wo sie den Lauf der Sonne beobachten und durch Meditation dem Götterfürsten nahe zu kommen versuchen.
Baltrea ist auch wegen seiner **Minen**, in denen Blei, Zinn und Silber gefördert werden, von Bedeutung. Da die Bewohner der Insel außerdem die Purpurschneckenzucht in geschützten Teichen nahe der Küste pflegen und die Pilger einiges Geld mitbringen, sind die Baltreer wohlhabender als viele andere Zyklopäer. Größter Ort der Insel und Stätte vieler Herbergen ist **Tyrakos** an der Südspitze, die einzige Stelle, wo größere Schiffe fest machen können.

Weitere Inseln

Die beiden kleinen Eilande **Arkis** und **Tenos** sind die östlichsten der Zyklopeninseln, nur etwa 30 Meilen vor Neetha gelegen. Sie sind seit über 1.800 Jahren besiedelt, und es geht die Mär, dass die Fischer der Inseln fast ebenso lange im Streit über die besten Fanggründe liegen. In einer Höhle auf Tenos lebt der Eremit *Hadroupolos der Lahme*, ein brillanter Rhetoriker, der nur widerwillig Schüler annimmt.
Die Insel **Hylpia** ist nur spärlich bewohnt und vor allem als Piratenversteck bekannt. Zwischen ihr und der Nachbarinsel **Dubar** liegt eine Meerenge, über die sich zwei zwölf Schritt große, steinerne Statuen hinweg anstarren: die mächtigen Ebenbilder der legendären Riesen *Rokor* und *Kuduk*. Vor der Westküste Dubars, wo einige Zyklopen leben, brodelt es im Wasser. Die hiesigen Fischer sagen, dass Efferd dort seit Ewigkeiten einen Diener Ingerimms gefangen halte, der ihn verspottet habe.







Auf alten Karten findet sich zwischen Baltrea und Hylpia eine weitere Insel namens **Phekanos**. Da es jedoch seit über 1.800 Jahren keinen Hinweis mehr auf sie gibt, ist ihr Verbleib ein Rätsel. **203C**

Die westlichen Inseln – Reich der Sagen und Legenden

Die westlichen Inseln sind ebenso das Reich der Feen und Fabelkreaturen wie der Menschen. Hier treffen uralte Kultur und die Wesen der Anderswelt aufeinander. Was anderorts nur Legende ist, liegt hier oft nur wenige Meilen entfernt.

Kutaki

Kutaki wird auch die *Insel des Feuers* genannt, denn der die ganze Insel dominierende Vulkan **Amran Kutaki** bricht immer wieder aus und speit sein glühendes Inneres weit aufs offene Meer. Der Ausbruch von 871 v.BF vernichtete bis auf ein einziges Schiff die gesamte bosparanische Kriegsflotte, die ausgelaufen war, die Zyklopen zu vernichten. Die einzige dauerhafte Siedlung auf Kutaki ist **Arÿios**, dessen Bewohner den feurigen Ingerimm mit ihren Götterdiensten und Ritualen besänftigen wollen.

Die Riten der Feuerkultisten ähneln dabei in manchem eher dem urtümlichen Ingra-Kult des Nordens und stellen die zerstörerischen Aspekte des Gottes in den Vordergrund. Auf den Nachbarinseln wird sogar von Menschenopfern an den Vulkan gemunkelt. Andere behaupten, dass die Priester in den tiefen Höhlen und Grotten unter dem Amran Kutaki immer wieder Zwiesprache mit den einäugigen Riesen halten. Diese Höhlen ziehen immer wieder Glücksritter an, da dort gelegentlich Artefakte und andere Reichtümer gefunden werden – doch ebenso häufig hört man nie wieder etwas von den Schatzsuchern (siehe **Katakomben 137f.**).

Phrygaios

Phrygaios ist eine der wohlhabendsten Inseln des Archipels. In den fruchtbaren Ebenen im Schutze der steil aufragenden Klippen erreicht man die besten Ernten der Inseln, und auch die Fischgründe um Phrygaios sind besonders reich. Wichtig sind jedoch vor allem die Erzvorkommen im hügeligen Süden, die in mehreren schwer bewachten **Minen** abgebaut werden. Auch auf den zahllosen vorgelagerten Inseln wurde früher Erz geschürft, doch heute sind die meisten Stollen längst ausgebeutet und viele eingestürzt. Wichtigster Ort der Insel ist der Hafen **Athyros**, der auf einer Insel inmitten der zentralen Bucht von Phrygaios liegt.

Das zerfurchte und unzugängliche Gebirge im Westen der Insel ist dagegen fast menschenleer, hier ist das Revier der Minotauren. Der **alte Kultplatz** eines stierköpfigen Götzen dient als Platz für wilde und brünstige Feiern.

Pailos

Pailos ist die größte der Zyklopeninseln und beherbergt den wichtigen Hafen **Teremon** (S. 192). Die Stadt liegt, wie die meisten Orte menschlicher Besiedlung, im Osten der Insel, der Westen hingegen ist karg und unwegsam. Hier ragt die Küste steil aus dem Wasser, und es finden sich noch einige aktive Vulkane. Westlich der Insel hat sich in den letzten Jahren gar ein Berg aus dem Wasser emporgehoben, der **Amran Khallas**.

Der bekannteste Vulkan ist aber der dreigeteilte **Amran Nemoras**. Während der mittlere Gipfel seit Menschengedenken nicht mehr aktiv war, spucken die beiden anderen immer wieder Feuer und Asche. Ein Ausbruch vernichtete in den Dunklen Zeiten die Boronstadt **Palakar**, von der heute nur noch Ruinen künden (**201C, 205A**). Weitere Heiligtümer liegen in der Nähe der Vulkangipfel, darunter der **Regenbogenfall der Tsa**, ein wunderschöner Wasserfall, und das erst 1022 BF wiederentdeckte **Depositum der Göttlichen Gnade**, in dessen halb verschütteten Schatzgewölben nach wie vor Hesinde-Geweihte und Gelehrte nach Spuren suchen, die vielleicht von ihren Vorgängern übersehen wurden (**S. 208B**). Manchmal vollbringt der Vulkan auch Gutes: So hat sich aus dem südlichen Schlund damals ein Strom geschmolzenen Silbers abwärts gewälzt. Dieser in einem Tal erstarrte **Silbersee** sorgte für den Reichtum ganzer Dörfer, und noch heute suchen Schatzsucher nach verborgenen Tälern und Resten des Schatzes.

Ein weiterer Vulkan ist der **Amran Aphestas**, den die Zyklopen mit Schaudern **Nun'kun'tur** nennen. Der im westlichsten Teil des Gebirges liegende, fast unzugängliche Vulkan soll ständig schweflige Ausdünstungen und niederhöllische Präsenzen ausspucken. Auch gilt der Nun'kun'tur in der Dämonologie als leicht zu öffnendes Tor in die Niederhöllen und einziger Ort, an dem das *Ritual von Nun'kun'tur* vollzogen werden kann, das die zweigehörnten Zwillingsdämonen *Iltapeth* und *Istapher* erscheinen lässt.

Die **Zyklopen** sind auf Pailos zahlreicher als auf den meisten anderen Inseln, viele Familien bewohnen die Höhlen unter den westlichen Bergen. Es heißt sogar, dass ihr König irgendwo unter einem der Vulkane seine Hallen habe. Im Streit mit den Zyklopen liegen die hier siedelnden **Westwinddrachen**.

Die Reichtümer der Insel werden in Steinbrüchen im Westen gebrochen: unter anderem Basalt, Tuff und Bims, bisweilen aber auch der wertvolle rote Obsidian. In einem der Steinbrüche ist noch eine nie fertig gestellte Monumentalstatue der Hela-Horas von sechzehn Schritt Länge zu bewundern. Das Tuffgestein wird auch zum Hausbau genutzt, und die Siedlung **Lÿios** ist sogar vollständig in den weichen Stein geschlagen.

Die Zyklopensee weist viele mysteriöse oder verwunschene Orte auf. Südwestlich von Pailos befindet sich mit dem *Pailischen Mahlstrom* ein



Labyrinthe

Auf vielen Inseln finden sich uralte Festungsanlagen, die aus verschachtelten Gängen bestehen – die zyklopäischen Labyrinthe. Die bekanntesten stehen auf Putras, Phenos, Kutaki, Arkis und Tenos. Ihre ursprünglichen Erbauer und Nutzer sind nicht bekannt, doch werden einige heute als Fluchtburgen bei Piratenüberfällen genutzt. Ein beispielhaftes Labyrinth findet sich in **Ritterburgen & Spelunken 10 f**.

mächtiger Strudel, der sich urplötzlich und unregelmäßig bildet und daher bei Fischern berüchtigt ist. Westlich der Insel liegt die *See der klagenden Glocken*, wo die Tempelglocken einer versunkenen Stadt vorbeiziehenden Schiffen ihr nahes Ende verkünden sollen.

Phenos

Das zerklüftete und von dichten Wäldern bedeckte Phenos gilt als die märchenhafteste Insel des Archipels. Im **Feenwald** im Zentrum der Insel sollen allerlei Wesen der Anderswelt leben, und der Lauf der Zeit vergeht hier anders als in Aventurien. Die wenigen menschlichen Bewohner leben meist an den Küsten, trauen sich aber öfter in das Reich der Zauberwesen als viele andere Zyklopäer. Es heißt, dass sich zu bestimmten Feiertagen Menschen, Feen und Zyklopen auf verzauberten Lichtungen treffen und gar gemeinsam Feste feiern.

Die Phenoten sind sehr freiheitsliebend und stolz und nehmen für sich in Anspruch, alle königliches Blut in ihren Adern zu haben. Denn der Sage nach heißt es, dass Seekönig *Apogeon I.* vor Jahrhunderten auf Verlangen seiner Gattin seine unehelichen Kinder nach Phenos verbannt habe. Die Wälder auf Phenos stehen außerdem durch den *Bund von Land und Meer* unter dem besonderen Schutz des Seekönigs (siehe S. 21).

Weitere Inseln

Putras ist eines der Zentren der Purpur-Fischerei. Die Fischer leben im Süden, während in den hinter einem Sumpf liegenden Hügeln im Norden einige Zyklopen leben. Diesen werden auch die Ruinen im Osten zugeschrieben, die heute als Piratenunterschlupf dienen.
Das kleine **Akidos** ist nicht mehr als ein bewaldetes Riff vor der Westküste von Pailos. Hier zu landen ist extrem schwierig, weswegen das Innere kaum erforscht ist. Rauchsäulen weisen auf vulkanische Aktivität hin, manche hingegen sprechen von den Essen der Zyklopen.
Das benachbarte **Kethenis** ist einer der wenigen Fundorte für roten Obsidian, und viele weitere Bodenschätze werden hier vermutet. Die Zyklopen der Insel sind jedoch besonders aggressiv und bewerfen jedes passierende Schiff mit Felsbrocken, so dass die Insel ebenfalls kaum erforscht ist. Wegen der Feindseligkeit der Riesen wird spekuliert, dass sich hier die Hallen des Zyklopenkönigs oder ein wichtiges Heiligtum befinden.

Rethis – Strahlende Stadt des Seekönigs



Einwohner: 3.000
Wappen: ein blauer Delphin unter einem grünen Pinienzweig auf silbernem Grund
Herrschaft/Politik: Seekönig Palamydas Thaliyin, vertreten durch drei *Ephoren* (Hofbeamte, die gemeinsam die Stadt verwalten)
Garnisonen: 1 Banner Seekönigliche Garde, 30 Stadt- und Hafengardisten; Winterlager der *Zyklopäischen Schleuderer* (2 Söldnerbanner Plänkler); stets etwa 200 Matrosen und Seesoldaten der Seekönigliche Flotte
Tempel: Efferd, Praios, Tsa; Schreine der Peraine und des Heiligen Thimorn von Rethis
Wichtige Fest- und Feiertage: Krönungstag (erster Praiostag im Praios; Umzüge zu Ehren des Seekönigs), Muschelfest (24. Efferd, Dankgottesdienst an Efferd für die Überbringung des Efferdhorns), Regatta der Sieben Winde (letzter Windstag im Peraine, Wettfahrt von Teremon nach Rethis), St. Thimorn (3. Ingerimm, Hafenfest und Feuerwerk am Koloss, um den Schutzpatron der Baumeister zu ehren)
Handel und Gewerbe: Seehandel (v.a. innerhalb der Magna Thalassea), Hafengebühren, Werft (Reparatur von Hochseeschiffen auf Durchfahrt), Wollweberei
Wichtige Gasthäuser: Herberge *Traviaburg* (Q6/P5/S50), Taverne *Zum fliegenden Fisch* (Q3/P3/S10), Taverne *Silberkrug* (gediegen, Q7/P7), Spielhalle *Grüner Mond* (verrufen, Q4/P4), Taverne *Piratenschreck* (Seemannsgarn, Schatzkartenhandel, Q4/P5/S8), *Hafenschänke* (von den Efferdbrüdern betrieben, Q5/P5)
Besonderheiten: Koloss von Rethis (Leuchtturm), Seekönigliches Schloss A'Laÿis Hiphon, Verbannungskomplex Merymakon
Wetter: warme Sommer und milde Winter, wegen der stetigen Brise aus Westen meist sehr angenehme und frische Luft
Stimmung in der Stadt: Die Rethiser genießen die Früchte des Friedens – die helle und lichte Stadt blieb vom Thronfolgekrieg vollkommen verschont, und der Handel blüht.

Stadtgeschichte

856 v.BF: Gründung der Stadt als Durchgangsstation für Schiffe auf dem Weg gen Süden.
653 v.BF: Rohafan der Einäugige lässt alle Praios-Gläubigen töten. Ein Jahr später geht sein Palast in Rethis in Flammen auf.
580 v.BF: Der Rethiser Baumeister Thimorn errichtet auf Geheiß Fran-Horas' den Leuchtturm von Sylla und wird später von der Ingerimm-Kirche als Heiliger anerkannt.
567 v.BF: Durch Flüchtlinge vom Festland verdoppelt sich die Bevölkerungszahl der Stadt nahezu.
385 v.BF: Rethis fällt bei einem Angriff der Thorwaler, die sich fortan zu Herrschern über den Archipel aufschwingen.
8 BF: Das Merymakon wird erbaut und zum Verbannungsort des Neuen Reichs.
480-552 BF: Der Hesinde-Geweihte Tykates erschafft nahe Rethis riesige tönerne Tafeln, die die Sagenwelt und Geschichte des Archipels und des Alten Reichs festhalten.
878 BF: Bei einem Erdbeben werden Teile der Stadt und einige von Tykates' Tafeln zerstört.
907 BF: Der Thorwaler Hyggelik überfällt Rethis und erschlägt Seekönig Dirimethos den Reichen.
1010 BF: Der Pakt von A'Laÿis Hiphon wird besiegelt, die Zyklopeninseln schließen sich dem Horasreich an.
24. Efferd 1017 BF: Ein Necker überbringt das *Efferdhorn von Rethis*, das nur wenige Jahre später nach Vallusa verbracht wird, um gegen dämonische Kräfte zu wirken.



Die Hauptstadt des Seekönigreichs erhebt sich auf zwei Hügeln beiderseits des *Kanthares*, eines Flüsschens, das in den Bergen oberhalb der Stadt entspringt und hier bereits ins Meer mündet. Nicht ohne Grund wird Rethis als 'die Strahlende' bezeichnet, denn sie glänzt hell im Schein der großzügig scheinenden Sonne. Die Hausfassaden sind fast durchgehend weiß gekalkt und mit roten Tonziegeln gedeckt. Die Türen und Fenster sind mit bunten Klinkern eingefasst, die meist efferdgefällige Motive darstellen. Rethis sieht man sein hohes Alter an, und im Zentrum stehen noch viele Gebäude aus bosparanischer Zeit, die heutzutage wieder besonders herausgeputzt werden. Die Luft der Stadt ist vom Duft der Pinien und Zedern erfüllt, die überall zwischen den Häusern wachsen. Die frische Seeluft und der allgegenwärtige Geruch der Küchen und Imbissstuben tun das Übrige, um den Appetit auf die aromatischen Spezialitäten der Inseln anzuregen.

Der Reichtum der Stadt gründet sich auf ihre günstige Lage an den Schiffsrouten entlang der aventurischen Westküste. Wer etwa von Kuslik nach Mengbilla fährt, der kann einen Reisetag sparen, wenn er den direkten Weg über Hylailos wählt, statt der Küste zu folgen. Ein echtes Armenviertel kennt Rethis nicht: Es gibt genug für jeden zu tun, der sich nicht zu fein ist, selbst mit anzupacken. Wenn man den Fischern hilft, ihren Fang zu sortieren, oder Hirten beim Zusammentreiben der Herden unterstützt, kann man sich leicht eine Mahlzeit und ein Dach über dem Kopf verdienen.

Machtverhältnisse in Rethis

Das **Haus Thaliyin** (1a, 2a, 3a, 4a), die Familie und Gefolgschaft des *Seekönigs Palamydas*, hat seine Herrschaftsbasis auf Hylailos und besonders in Rethis. Wichtige Posten in Verwaltung und Geweihtenschaft sind mit mehr oder weniger weit entfernten Verwandten oder aber Günstlingen besetzt.

Hinter der strahlenden Fassade toben die Machtkämpfe der Adelsgeschlechter: Die **dylli Garén** (1d, 2c, 3b, 4b) etwa hegen schon seit langem wegen des Verlustes ihres Stammsitzes einen Groll gegen die Thaliyin und leben heute von einer profitablen Reederei. Eine Größe im Handel mit Phraischafwolle sind die **dylli Sienna** (1c, 2b, 3c, 4a), deren Stammsitz von Thorwalern zerstört wurde und die seitdem den Nordleuten vorsichtig bis feindselig gegenüber stehen.

Einfluss besitzt der Hochgeweihte des Praios und oberste Richter **Palmidros a Mura** (1b, 2a, 3d, 4c), der als unbestechlicher Feind aller finsteren Kulte gilt und dessen Predigten das einfache Volk mitreißen. Ein nicht zu unterschätzender Machtfaktor sind die **Offiziere der Seeköniglichen Flotte** (1b, 2b, 3b, 4a) um *Admiral Praiokles Aleistos*, die zwar treu zum Seekönig stehen, aber nicht jedem Befehl blind folgen. Sie stehen in Konkurrenz zu den ebenfalls oft in der Stadt anzutreffenden **Hylailer Seesöldnern** (1c, 2a, 3c, 4b) aus Garén.

Aktuelle Themen:

(1) Der Seekönig: Seekönig Palamydas ist von Göttern und Feen zu Großem auserwählt (a), ist ein gerechter Herr über die Inseln (b), ist ein Herrscher wie jeder andere auch (c), wird uns früher oder später ins Verderben führen (d).

(2) Das Horasreich: Dem Horas und dem Festland gilt unsere Freundschaft als Bundesgenossen (a), sind die Inseln doch egal (b), sollte man mit gesundem Misstrauen gegenüber stehen (c).

(3) Die Wesen der Feenwelten: sind unsere Verbündeten und sollten gut behandelt werden (a), unheimlich und zu fremdartig, um mit ihnen zu verkehren (b), ein Ärgernis im Handel mit den Schätzen der Inseln (c), eine Gefahr, die es auszurotten gilt (d).

(4) Die Renascentia: Die Rückbesinnung auf die Wurzeln weist uns den Weg in eine glorreiche Zukunft (a), ist auch nur eine Modeerscheinung (b), mag dereinst Kräfte wecken, deren wir nicht Herr werden können (c).

Stadtrundgang

Thalatta

Pulsierendes Herz der Stadt ist der **Hafen**, der im Westen von einer gestaffelten und teils auf Resten archaischer Verteidigungsanlagen errichteten **Wallanlage** geschützt ist. Sie setzt sich an Land fort und sorgt dafür, dass die einst häufigen Piratenüberfälle der Vergangenheit angehören. Der Weg an den gefährlichen Klippen vorbei in den Hafen wird vom **Koloss von Rethis** gewiesen, der sich auf einer kleinen Felsinsel westlich des Hafens erhebt. Das Wahrzeichen der Stadt wurde vor langer Zeit aus Stein und Bronze in Form eines gewaltigen Zyklopen mit über dem Kopf erhobener Feuerschale errichtet. Die Praios-Kirche trägt dafür Sorge, dass die Schale stets mit Brandöl gefüllt ist und der Koloss so seiner Aufgabe als Leuchtturm nachkommt.

Im Norden des Hafenviertels *Thalatta* liegt die **Seeköngliche Werft (1)**, wo Potten, Karavellen und Galeassen auf Kiel gelegt werden. Die Werft ist einer der größten Arbeitgeber der Stadt und ein Garant für den Wohlstand der Insel. Zwei kleinere Werften in der Nachbarschaft bauen vor allem kleine Kutter und Fischerboote. Ein Anleger bei der Werft wird stets für die **Galeasse *Seekönig Mermydion* (2)** bereitgehalten, das Flaggschiff der Zyklopenflotte.

Zyklopäisches Lebensgefühl vermittelt der große überdachte **Säulengang (3)**, in dem sich zahlreiche Geschäfte befinden und in dessen Mitte der Fischmarkt abgehalten wird. Hier geht es meist laut und geschäftig zu.

In einer prächtigen Villa, die früher Stoerrebrandt als Kontor diente, befindet sich heute die **Residenz des Admirals (4)** Praiokles Aleistos. Den Eingang des Gebäudes ziert ein Fries aus der Zeit Silem-Horas' mit einer der ältesten Darstellungen der Zwölfe. Der weißgekalkte und mit blauen Motiven verzierte **Efferd-Tempel (5)** ist das prächtigste Gebäude des Hafens, und die vom silbernen Ornament eines Dekapus gezierte Zentralkuppel sucht ihresgleichen.

Südlich der Mündung des Kanthares setzt sich der Hafen mit weiteren Lagerhallen, einigen Schänken und vor allem den **Kontoren** mehrerer Handelshäuser wie Darando, Weyringer, Terdilion, Stoerrebrandt, Gerbelstein, Calimborsi und Cerastelli fort. Der kleine **Kramladen von Abu Daq (6)** hat sich trotz dieser Konkurrenz bisher halten können, da der korpulente Südländer die Zeichen der Zeit erkannt hat und neben allerlei exotischen Andenken von Matrosen nun auch die von Glücksrittern gefundenen Relikte der Vergangenheit der Inseln an zahlungswillige Kundschaft verkauft. Im **Schrein des Heiligen Thimorn (7)** werden sein Zirkel, sein Meißel und sein Lineal als wertvolle Reliquien aufbewahrt. Im Garten haben adlige Stifter einige Relikte aus der Geschichte des Archipels zusammengetragen, darunter eine Statue des Seekönigs Odenius (mit beweglichen Teilen), das metallene (!) Skelett eines Zyklopen und der garantiert echte Hammer des Zyklopenkönigs. **207E**

Das **Haus der Efferdbrüder (8)** ist schmucklos, da jeder Heller in die Aufgaben der Gemeinschaft gesteckt wird. Die Bruderschaft betreut nicht nur die Leuchttürme bei Phrygaios und Teremon, sondern kümmert sich auch um heuerlose Seeleute, Schiffbrüchige und die Hinterbliebenen auf See verstorbener Seeleute. Da die Brüder seit dem Aufschwung des Zyklopenhandels und der verlustreichen *Seeschlacht von Phrygaios* mit ihrer Arbeit kaum hinterherkommen, heuern sie immer wieder Außenstehende für verschiedene Aufträge an.

Am Südrand des Hafens liegt die alte große **Arena (9)**, die zu Zeiten der Friedenskaiserin Svelinya-Horas erbaut wurde. Häufig werden Ringkämpfe im traditionellen bosparanischen Stil gezeigt, aber auch athletische Wettbewerbe, Schaukämpfe oder Theaterstücke. Seekönig Palamydas hat außerdem eine große Belohnung für die Reparatur des alten Mechanismus ausgelobt, mit dem die Arena geflutet werden kann, um Seeschlachten und Kämpfe gegen Wasserkreaturen austragen zu können. Die Zöglinge der **Kriegerakademie Mutter Rondra (10)** sind vor allem für die meisterhafte Beherrschung des *Pailos* bekannt, einer überschweren Langaxt, und verdienen sich oft in der Arena etwas dazu.



Akrokanthares

Oberhalb des Hafens erstrecken sich auf beiden Hügeln die Häuser der vornehmen Händler und reichen Adligen. Den Nordhügel *Akrokanthares* zieren allerlei repräsentative Gebäude, so etwa am *Odenius-Platz* die **Kaiserin-Amene-Schule (11)** (eine Volksschule, nicht nur für Adels- und Kaufmannskinder) und das **Ephorion (12)**, das Stadthaus des Seekönigs und zugleich Sitz seiner Verwaltung. Nur eine Terrassenstufe höher liegen die Paläste der Hylailer Adelshäuser, etwa **dylli Garèn (13)** und **dylli Sienna (14)**. Die Grundstückspreise werden hier nach der Nähe zur königlichen Residenz bemessen, so dass weiter hangaufwärts Grundstücke vergleichsweise günstig zu erstehen sind, obwohl sie einen traumhaften Blick über die Bucht und die tiefer gelegenen Gärten bieten.

Oikolios

Der Südhügel *Oikolios* ist volkstümlicher und fest in der Hand der Handwerker, Matrosen und Arbeiter. Die berühmten Alchimisten der Stadt haben sich auf der Hügelkuppe mit ihren **Werkstätten** eingerichtet und stellen das gefürchtete *Hylailer Feuer* für die Flotte des Horasreichs her. Der **Tsa-Tempel (15)**, eine kleine Gebetshalle aus beschnitztem Zedernholz, verbirgt sich inmitten eines Olivenhains am Südrand der Stadt. Bereits außerhalb der Mauern befindet sich auf einem Hügel der **Praios-Tempel (16)**, das einzige runde Gebäude der ganzen Stadt.

In der Umgebung

Auf einer bewaldeten Anhöhe östlich der Stadt erhebt sich **A'Laÿis Hiphon (17)**, das Schloss der Seekönige, von wo man einen ausgezeichneten Blick auf die Bucht von Rethis hat. Der Kern des Gebäudes und die noch funktionierenden Thermen stammen noch aus der Zeit Fran-Horas'. Durch Umbauten und Erweiterungen ist ein schier unüberblickbares Labyrinth aus miteinander über Balkone und Treppen verbundenen Innenhöfen und Etagen entstanden. In Gewölben oder verschütteten Gebäudeteilen unter dem Schloss sollen sich noch heute Hinterlassenschaften ehemaliger Seekönige wie Menkirdes oder Odenius finden. **207E**

Nur ein kurzer Weg führt vom Schloss zum **Hain der Könige**, wo Pinien aus jenen Zweigen wachsen, die jeder Seekönig von seinem Besuch bei der Dryade Dyava auf Phenos mitbringt. Der friedliche Wald steht jedem offen. Hier werden einigen Seekönigen, die auf der Insel als Heilige verehrt werden, an ihren Bäumen Opfer gebracht. Beliebt sind etwa *Mironos*, der als Freund der Fischer galt, *Horakles der Gläubige*, der bei einer großen Dürre die Kornkammern den Untertanen öffnete, die besonders von Frauen verehrte *Aglaya* und natürlich *Merymakos I.*, der die Insel vor einer Seuche rettete. Unweit davon befinden sich an einem Hügel die riesigen **Steintafeln des Tykates**.

Das **Merymakon** in einem Talkessel südöstlich der Stadt ist ein Gefängniskomplex aus der Zeit *Merymakos II.*, in dem seit den Tagen der garethischen Herrschaft vornehme Verbannte ihr Leben fristen. Etwa zwei Dutzend alte Palastbauten und Landhäuser sind von einer hohen Mauer eingeschlossen und werden streng bewacht. Die Insassen aber dienen als Geiseln und bringen zudem Geld in die seekönigliche Kasse, denn alle Annehmlichkeiten wie Bewirtung und Dienerschaft lassen sich die Aufseher von den Familien der Gefangenen teuer bezahlen. Verurteilte niederen Standes kommen gar nicht ins Merymakon, sondern schuften sich auf den Galeeren oder in den **Blei- und Silberminen** von Hylailos zu Tode.

Rethis im Spiel

Rethis ist als größter Ort der Zyklopeninseln und Residenz des Seekönigs das, was einer Metropole im Archipel am nächsten kommt. Städtische Abenteuer und Intrigen (besonders innerhalb des zyklopäischen Adels) lassen sich daher am ehesten hier erleben. Auf einer Seereise entlang der Westküste ist Rethis ein beliebter Zwischenhalt – und dort können die Helden in Abenteuer verwickelt werden, die sie auf andere Zyklopeninseln führen. Da die übrigen Eilande meist nicht direkt vom Festland angefahren werden, kommen auch viele Reisende und Abenteurer vom benachbarten Festland durch die Stadt.

Auch für die Erforschung der Vergangenheit der Inseln eignet sich Rethis als Ausgangspunkt, ist hier der Renascentia-Gedanke doch am stärksten. Viele alte Gebäude befinden sich in der Stadt, zyklopäische und bosparanische Ruinen säumen das Umland, und mancher Adlige sucht immer wieder Glücksritter, um alte Statuen zu beschaffen oder die Familiengeschichte zu erforschen.

Persönlichkeiten in Rethis

Palamydas Thaliyin, Seekönig der Zyklopeninseln



Der Seekönig wird von seinen Bewunderern gerne mit den Helden aus alten Sagen verglichen, seine Feinde zeichnen ihn dagegen als Relikt einer überkommenen Welt. Fest steht, dass Palamydas (*905, doch tatsächlich erst Mitte 40, 1,86 Schritt, lange schwarze Haare, dunkelgrüne Augen, athletisch) manchen Problemen der Gegenwart immer noch verständnislos gegenüber steht, denn die Jahre 932 bis 1020 verbrachte er (fast ohne zu altern) in den Dryadenwäldern von Phenos, bevor er auf den Thron zurückkehrte (siehe S. 26). Seine offene und ehrliche Art, sein Kunstsinn und seine tiefen Einblicke in die Mythologie der Inseln verschaffen ihm Respekt. Umstritten sind dagegen Palamydas' enge Anlehnung an die Horaskrone einerseits und die Feenwelten andererseits – es gibt einige zyklopäische Adlige, die sich ein selbstbewussteres Auftreten wünschen und den Nutzen gering schätzen, den das Land aus der Friedfertigkeit seines Monarchen zieht.

Palamydas' Herz gehört keiner sterblichen Frau, sondern seinem Geliebten *Praiokles Aleistos* und der zur Zeit unerreichbaren Dryade *Trydea*. Es gilt als wahrscheinlich, dass er nach dem Tod des einen zu der anderen zurückkehren würde. Vorsorglich hat er Prinz *Haridiyon* (siehe S. 178) adoptiert und zu seinem Nachfolger ernannt – und durch dessen Heirat mit der Erbin Chababiens werden Rethis und Neetha in einer Generation wieder vereint sein, wie zu Zeiten Mironos' des Großen.

Herausragende Eigenschaften: IN 16, CH 15;
Weltfremd 7, Prinzipientreue
Herausragende Talente: Schwimmen 14, Wettervorhersage 13, Sagen und Legenden 15, Staatskunst 11, Musizieren (Leier) 13(15), Zyklopäisch 16
Besonderheit: kennt das Leben der Nymphen und Zyklopen

Praiokles Aleistos, Admiral der Zyklopenflotte

Der erfahrene Admiral (*985, lange schwarze Locken, dunkle Augen, Dreitagebart, nüchterner Denker) entstammt uraltem zyklopäischem Adel und stieg durch beste Beziehungen zum Befehlshaber der Seestreitmächte auf. Auch als er für einige Jahre den Rat der Admiralität des Horasreichs leitete, betrieb er eine ausgiebige Hausmachtpolitik und baute vor allem die Stützpunkte auf den Zyklopeninseln aus.



Praiokles liebt Palamydas, doch nicht ohne eine deutliche Spur Berechnung, denn er achtet sehr wohl darauf, dass er und seine Familie nicht zu kurz kommen.

Chalyndria Thaliyin, Hochgeweihte des Efferd

Die Gemahlin des Seekönigs Mermydion II. ging nach dem Tod ihres Gatten in den Efferd-Tempel zu Rethis, dem sie nunmehr als Hochgeweihte vorsteht. Chalyndria (*971, wallendes graues Haar, mütterlich-würdevoll, blind) verging vor Sorge, als ihr Sohn, Kronprinz Haridiyon (siehe S. 178), mit der Expedition der Harika von Bethana verschwand und für tot erklärt wurde. Doch dann geschah das Wunder: Der Meeresgott nahm ihr das Augenlicht, aber schenkte ihr seherische Fähigkeiten – und auf diesem Wege die feste Gewissheit, dass ihr Sohn zurückkehren würde. 1030 BF endlich trat diese Prophezeiung ein, und seitdem ist Chalyndrias Ansehen bei Volk und Priesterschaft noch gestiegen. Ihren Sohn aber trifft sie nur selten, denn zum Dank für die Errettung Haridiyons widmet sie jede wache Stunde dem Dienst an den Göttern. **221A**

Avesanios Nestriotis, Regatta-Kapitän

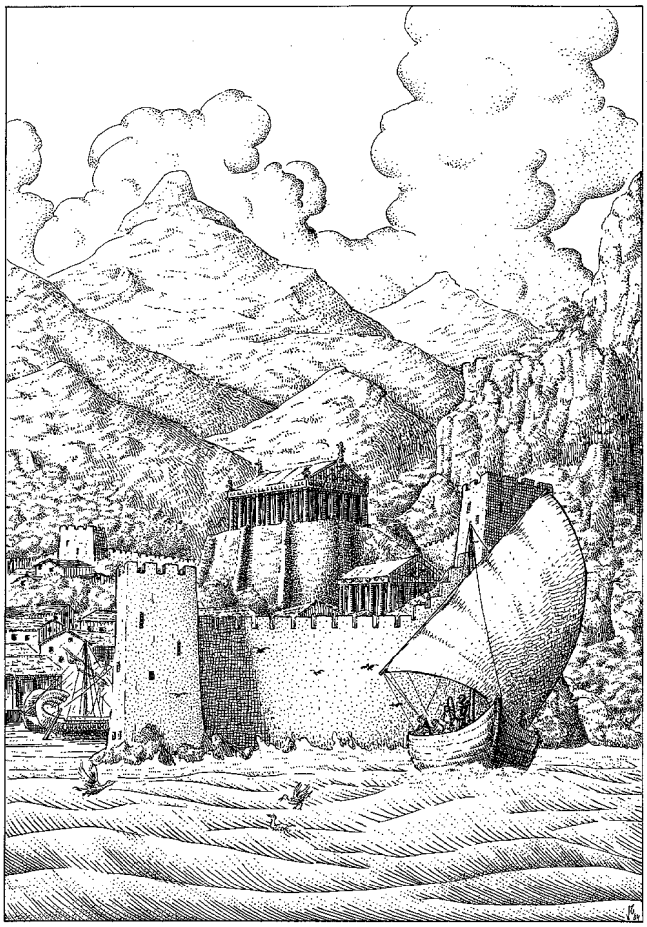
Der Rethiser Kapitän (*1005, groß, muskulös, braungebrannt, blendend weiße Zähne, offenherzig, zupackend) hat, obschon noch jung an Jahren, bereits dreimal die silberne Delphin-Statue als Sieger der *Regatta der Sieben Winde* nach Hause getragen. Sein Ziel ist es, die sieben Siege der legendären Seglerin *Eulyria Kassorethis* zu schlagen – und dafür benötigt er immer wieder neue Geldgeber und Mannschaften. Denn seinen Lebensunterhalt verdient der schöne Avesanios als Handelskapitän in Diensten der Reederei dylli Garén. Den Traum vom eigenen Schiff hat er sich noch nicht erfüllen können, aber vielleicht hilft eine verschlüsselte Schatzkarte seines Großvaters *Tymphalos Nestriotis* dabei, der als Matrose unter dem berüchtigten Piraten *Kun Storback* fuhr? Dumm ist nur, dass die Karte unter Tymphalos' Kindern in vier Teile zerlegt wurde und Avesanios nur einen davon erbte.

Herausragende Eigenschaften: CH 14, GE 15, KK 15;
Gut Aussehend, Richtungssinn
Herausragende Talente: Schleuder 11, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 13, Orientierung 14, Boote fahren (Einmaster) 17(19)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Meister der Improvisation, Standfest, Ausweichen II

Teremon – die Schwarze Stadt



Einwohner: 2.000
Wappen: Ingerimms Finger in Schwarz auf Bronze (Zeichen des Heiligen Aisyphan)
Herrschaft/Politik: Archontin Arakne Cosseïra
Garnisonen: 1 Banner *Pailoten* (Archontengarde mit archaischer Bewaffnung), zwei Dutzend Büttel und Hafenwachen; zu jedem Zeitpunkt sind ca. 100 Seesoldaten, Seesöldner und Matrosen unter dem Befehl der Archontin in der Stadt
Tempel: Rahja, Aves, Ingerimm, Efferd, Hesinde
Wichtige Fest- und Feiertage: Fischerfest (30. Efferd, Armenspeisung und Wettschwimmen im Hafenbecken), Regatta der Sieben Winde (letzter Windstag im Peraine, Wettfahrt von Teremon nach Rethis), Palakaria (1. Ingerimm, Fest des Heiligen Aisyphan und Untergang Palakars, Fackelumzüge, Brandopfer, Kränzung des besten Bildhauers der Stadt), Tag des Kelchs (11. Rahja, Ankunft der *Seestute* mit dem Kelch der Rahja, rauschende Festnacht)
Handel und Gewerbe: Purpurgewinnung, Fischfang, Handel mit pailischem Basalt, Granit und Rotem Obsidian; letzte Station für Güldenlandsegler
Wichtige Gasthäuser: Hotel *Zyklopenblick* (luxuriös, Q8/P9/S20), *Hotel der Winde* (Q7/P6/S30), Gasthaus *Güldenfahrt* (Güldenlandreisende und Aufschneider, Q4/P3/S20)
Besonderheiten: Kartothek im Hesinde-Tempel, Liebesgrotten im Rahja-Tempel
Wetter: milde Winter, aber sehr heiße und trockene Sommer, in denen die Bäche der Insel weitgehend austrocknen
Stimmung in der Stadt: Das Leben in Teremon ist beschaulich und gleicht nicht dem geschäftigen Treiben der Metropolen auf dem Festland. Nur Güldenlandfahrer, Pilger und Forscher bringen etwas fremdländischen Trubel in den Hafen am Rande Aventuriens.



Der Hafen von Teremon liegt in der zweifachen Caldera, den eingestürzten, wassergefüllten Magmakammern eines erloschenen Vulkans. Da der dunkle Fels nicht nur als Untergrund, sondern auch als Baumaterial dient, hat sich Teremon den Beinamen 'Schwarze Stadt' erworben. In den Tiefen des Gesteins gibt es zahlreiche und ausgedehnte Kellergewölbe, die teilweise miteinander verbunden sind. Doch an der Oberfläche wird das düstere Bild durch die farbenfrohen Schmuckbänder an den Häusern und die hell gekleideten Teremoner durchbrochen.

Der Sage nach entstand Teremon um den Rahja-Tempel herum, der von einer schiffbrüchigen Geweihten errichtet wurde. Unbestreitbar ist in jedem Fall die enge Verbindung der Stadt und ihrer Bewohner zu Rahja, die hier nicht nur als Freudenspenderin, sondern auch als Göttin der Fruchtbarkeit verehrt wird.



Stadtrundgang

Das Hafenrund

Teremon wird von einer gewaltigen mondsichelförmigen Bucht dominiert, die von einigen Riffen begrenzt wird. Einige der Riffe wurden durch mächtige und mit Bastionen gesicherte **Wallanlagen (1)** miteinander verbunden, so dass nur eine mit einer Zyklopenkette gesicherte Durchfahrt im Norden und ein enger Durchlass im Süden die Zufahrt in den Hafen erlauben.

Die der Bucht zugewandte Seite des alten Walls wird heute als **Kriegshafen (2)** genutzt. Hier liegen stets einige Karavellen und Biremen vor Anker. Von der Spitze des **Leuchtturms (3)** *Lichte Wacht* wies einst der kürbisgroße Gwen Petryl *Efferdsstern* ankommenden Schiffen den Weg. Seit der Pirat Kun Storback ihn geraubt hat, müssen die Efferdbrüder widerwillig ein Feuer entzünden, um die sichere Fahrt in den Hafen zu weisen.

Inmitten des Hafenbeckens erhebt sich eine Felsnadel mit einem Anleger für die **Prunkgaleasse *Seestute*** der Rahja-Kirche. Auf der Spitze befindet sich die berühmte **Halle der Rahja (4)**, deren mit rosarotem Purpurschneckenkalk verputzte Kuppel weithin sichtbar ist. Im Innern des Tempels steht die berühmte Statue der vielbrüstigen Rahja, vor deren Angesicht die meisten Ehen der Stadt geschlossen werden. Auch Kinder werden immer wieder im Tempel zur Welt gebracht, da die Geweihten einen guten Ruf als Heilkundige und Hebammen haben.

Unterhalb des Tempels erstreckt sich eine geräumige und vielfach verzweigte Grotte, die über hell erleuchtete Gänge mit dem Tempelinnern verbunden ist. Das dunkelblaue Wasser spendet während der Hitze des Tages angenehme Kühle, so dass viele Rituale in den schummrig beleuchteten **Liebesgrotten** stattfinden. Besonders schön sind die Grotten zur Morgendämmerung, wenn der Wind durch die Tropfsteine am Eingang bläst und eine unheimliche, sehnsuchtsvolle Melodie komponiert, während der Sonnenaufgang langsam die Grotte rot färbt. Einen solchen Augenblick in den Armen seines Liebsten zu genießen, berauscht vom Tharf, gehört zweifellos zu den schönsten Momenten des Lebens.

Das Hafenviertel

Der eigentliche **Hafen** der Stadt befindet sich im Westen und Norden der Bucht. Während am westlichen Sandstrand allerlei Fischerboote und kleine Kutter auf Land gezogen werden, erlauben im Norden Anleger auch größeren Schiffen den Besuch der Stadt. Hier befindet sich die berühmte **Pailische Werft (5)**, die vor allem leichte und schnelle Karavellen auf Kiel legt. Diese Dreimaster waren die ersten, die wieder das Güldenland erreichten, was für die Qualität der hiesigen Segler spricht. Auch die *Regatta der Sieben Winde* gewinnen immer wieder Pailische Karavellen. Direkt am Hafen liegt das **Gasthaus *Güldenfahrt* (6)**, dessen Wirt *Efferdaïos Nanduriopoulos* behauptet, selbst einmal im fernen Güldenland gewesen zu sein. Hier treffen sich wagemutige Matrosen und Seefahrer, um im Wettstreit über das größte Seemannsgarn zu gewinnen.

Oberhalb des Hafens ist das von einer wehrhaften Mauer umgebene **Hafenviertel** in den Hang hinein gebaut. Während sich direkt an den Kaianlagen die Lagerhäuser und Bootsschuppen befinden, erstrecken sich darüber zunächst die Unterkünfte der Schauerleute und Fischer und schließlich ganz oben die Häuser reicher Kapitäne und Händler. Einzig das **Kontor des Handelshauses Darando (7)** befindet sich direkt an den alten Kaianlagen, da die Festländer nur wenig auf die hiesigen Sitten geben und lieber "nah am Geschehen sind". Dominiert wird das Viertel vom **Wehrtempel des Efferd (8)**, der noch aus der Zeit stammt, als Piratenüberfälle an der Tagesordnung waren. Die prächtige Säulenhalle wird vor allem von Fischern und Angehörigen von Seefahrern besucht, die hier für eine sichere Ausfahrt beten. Nahebei befindet sich die kleine, aber angesehene **Bildhauerschule (9)**, die in der Tradition des Heiligen Aisyphan vor allem steinerne Wunderwerke für die Kirchen der Zwölfgötter erschafft.

Stadtgeschichte

850 v.BF: Stadtgründung

567 v.BF: Durch Flüchtlinge vom Festland verdoppelt sich die Bevölkerungszahl der Stadt nahezu, und es kommt zu sozialen Unruhen, die blutig niedergeschlagen werden.

0 BF: Der Kelch der Rahja wird vor den marodierenden Garether Truppen nach Teremon in Sicherheit gebracht.

97 BF: Der heilige Kelch wird nach Belhanka verschifft, das Hauptsitz der Rahja-Kirche wird.

ab 650 BF: Mit den neuen Karavellen werden wieder Reisen ins Güldenland möglich. Teremon erlangt Bedeutung als letzter aventurischer Hafen vor der Überfahrt.

979 BF: Der Pirat Kun Storback raubt den heiligen Gwen Petryl *Efferdsstern* aus dem Leuchtturm zu Teremon.

1000 BF: Zwischen Teremon und Ayodon wird ein Tempel des Namenlosen ausgehoben und versiegelt.

Efferd 1008 BF: Thorwaler Piraten unter Trulinda Drakasdottir plündern die Stadt.

1030 BF: Nach dem Tod des Herzogs Berytos Cosseïra reißen alanfanische Truppen die Macht in Teremon an sich, Goldo Paligan erhebt Anspruch auf Pailos, Phenos und Putras. Erst im Travia können die Inseln von Hylailer Seesöldnern unter Arakne Cosseïra zurückerobert werden.

1031 BF: Arakne Cosseïra wird als Archontin von Pailos bestätigt.

Machtverhältnisse in Teremon

Uneingeschränkte Gebieterin von Teremon ist die Archontin **Arakne Cosseïra** (1a, 2a, 3b), deren Herrschaft sich auf ihren alten Namen, ihre Garde und ihre guten Beziehungen zu den Hylailer Seesöldnern stützt.

Ihr gegenüber steht mit dem Haus **dylli Lÿios** (1d, 2d, 3b) die zweitmächtigste Familie der Insel. Der Patriarch und ehemalige Stadtvogt Brilydion A'Hiralphis dylli Lÿios hätte lieber selbst die Nachfolge des Herzogs angetreten und fühlt sich vom Adlerthron übervorteilt. Die **dyll Aralthis** (1b, 2b, 3a) kümmern sich nur wenig um Politik, sind aber eine der wichtigsten Familien im Purpurhandel des Archipels. Ihre direkten Konkurrenten sind die skrupellosen **dyll Uÿos** (1c, 2c, 3d).

Das Neethaner **Handelshaus Darando** (1a, 2a, 3c) bestreitet den Großteil des Handels mit dem Festland und verteidigt seine Pfründe erbittert gegen die vordringenden Belhankaner Händler.

Aktuelle Themen:

(1) Die Archontin: Die Herrschaft der Archontin ist ein guter Schritt hin zu Frieden und Wohlstand (a), ändert auch nichts an den Zuständen auf der Insel (b), bindet uns zu stark an den Seekönig und den Horas (c), ist ungerecht und sollte beseitigt werden (d).

(2) Al'Anfa: Die Al'Anfaner sind seit jeher unser Todfeind und müssen vernichtet werden (a), müssen mit Vorsicht betrachtet werden (b), ein Handelspartner wie jeder andere auch (c), unsere wahren Freunde, von denen wir stark profitieren können (d).

(3) Die Wesen der Feenwelten: sind unsere Verbündeten und sollten gut behandelt werden (a), unheimlich und zu fremdartig, um mit ihnen zu verkehren (b), ein Ärgernis im Handel mit den Schätzen der Inseln (c), eine Gefahr, die es auszurotten gilt (d).





Kyriopag

Westlich der Mauern schlängelt sich eine Prunkstraße den **Kyriopag** ('Herrenhügel') hinauf, wo sich die Villen der pailischen Oberschicht befinden. Je höher die Domizile liegen, desto prächtiger werden sie, bis hin zu den beeindruckenden Anwesen der dyll Uÿos und dylli Lÿios nahe der Hügelspitze. Hier oben steht auch seit alters her das **Hotel der Winde (10)**, eine alte (und manche meinen verfluchte) Adelsresidenz.

Am Fuße des Herrenhügels befindet sich der **Hesinde-Tempel (11)**, der aus der schon zur Gründerzeit angelegten **Kartothek (12)** entstand, in der wertvolle Karten selbst des Güldenlands lagern. Die sechseckige Kuppel aus Rotem Obsidian wirkt wie ein halbierter Rubin und weist den Wissensdurstigen schon von weitem den Weg.

Auf den Klippen

Südlich des Herrenhügels verläuft der **Aquädukt (13)**, der nicht nur die Brunnen der Stadt mit Wasser versorgt, sondern auch das **Badehaus Yoridios (14)**, das am Fuße der Klippen und doch schon hoch über der Stadt thront. Ein verschlungener Pilgerweg führt von hier zum **Ingerimm-Tempel (15)**, einer hoch gelegenen Kaverne im Vulkangestein, deren Wände, Böden und Decken von pilgernden Steinmetzen im Laufe der Jahrhunderte immer weiter verziert wurden. Es heißt, in den Halbreliefs sei manch Fingerzeig aus alter Zeit versteckt.

Über eine Brücke mit der Halle der Rahja verbunden ist der **Aves-Tempel (16)**. Er wird oft von Seefahrern und Reisenden aufgesucht, bevor sie sich auf große Fahrt begeben. Besonders die Güldenlandfahrer machen hier Station, lassen die mit dem Paradiesvogel bestickten Segel ihrer Schiffe segnen und beten am **Altar der Roten Harika**. Wichtigstes Artefakt des Tempels ist die *Alveransfeder*, eine anderthalb Schritt lange Schwungfeder in hundert schillernden Farben, die angeblich von Aves' Reitvogel stammen soll. Mit ihr ruft der 'Weltsehende' (Tempelvorsteher) *Rhayamanthys Saimodos* den Segen des Gottes auf die Güldenlandfahrer herab, und es heißt, niemand bestehe die Fahrt, dessen Schiff nicht auf diese Weise gesegnet worden sei.

Auf der Spitze der sich südlich über dem Hafen erhebenden Klippen liegt schließlich der trutzige und aus finsterem Vulkangestein erbaute **Palast der Archontin (17)**. Nachts schallt oft der Lärm der lauten Feste in die Stadt hinab. Die Klippen unter dem Schloss sind von Gängen, Verliesen und Grotten regelrecht durchlöchert (siehe das Abenteuer **Masken der Macht**).

Teremon im Spiel

Teremon ist das Tor in die zauberhafte Welt der westlichen Zyklopeninseln. Von hier liegen die verwunschenen Wälder der Feen, die Vulkangrotten der Zyklopen und die felsigen Höhen der Minotauren nur einen kleinen Marsch oder eine kurze Schiffspassage entfernt. Gleich ob die Helden einfach aus Neugier oder im Auftrag eines Hylailer Alchimisten aufbrechen, erste Station wird immer Teremon sein. Hier lassen sich Sagen und Legenden erfahren, die Karten des Hesinde-Tempels oder die Berichte des Aves-Tempels durchstöbern und auch einheimische Führer finden.

Persönlichkeiten Teremons

Arakne Cosseïra, Archontin von Pailos

Lange führte Arakne (*964, 1,96 groß, graues Haar über den Schläfen zu zwei Schnecken geflochten, hinten ein hüftlanger Pferdeschwanz) die Hylailer Seesöldner an, und die Erfahrung vieler Schlachten ist der in jeder Hinsicht schlagfertigen Hünin in die Falten ihres Gesichtes geschrieben. Mit eiserner Hand herrscht sie heute über Pailos, Phenos und Putras und wird jeden zerquetschen, der den Anspruch



ihrer Linie auf das Archontat streitig macht. Arakne hält den Großteil des zyklopäischen Adels für verweichlichte Kriecher, daher fördert sie Kampfspiele, Wettkämpfe und selbstmörderische Herausforderungen wie Klippentauchen und die *Regatta der Wagemutigen*.
Auch wenn sie selbst den Pailos *Kan'tur'pan* nicht mehr so kraftvoll schwingt wie in den alten Tagen, wird es wohl noch lange dauern, bis sie das vergoldete Symbol ihrer Herrschaft an ihren Neffen *Kyklanos* (*1000, Hüne, schwarze Lockenmähne, meist unbedeckte Brust, schallendes Lachen, brillanter Speerwerfer) übergibt. Dessen Erfolge als neuer Oberst der 'Hylailer' verfolgt die alte Archontin mit diebischem Vergnügen. Auch lädt sie gern fremde Helden in ihren Palast, damit sie ihr Geschichten von Waffentaten und Schlachtenlärm erzählen.

Rahjamanda, Hochgeweihte der Rahja

Die Vorsteherin des Rahja-Tempels zu Teremon ist auf den Inseln eher unter ihrem Beinamen 'Nymphe von Pailos' bekannt, denn mit ihrem flammendrotem Lockenhaar und den dunklen Augen hat Rahjamanda (*990, schlank, entblößte Brüste, verschlungene bronzene Armreifen) etwas Feenhaftes an sich. Ihre Geschichte liest sich wie ein Abenteuerroman: Die Tochter eines Händlers und einer Hexe wurde als junge Frau von Sklavenhändlern in ein Bordell nach Mengbilla verschleppt. Das Schiff, auf dem sie irgendwann fliehen konnte, sank in einem Sturm, und Rahjamanda strandete auf Phenos, wo sie vom Faun *Padakis* gesundgepflegt wurde. Erst nach einem Jahr kehrte sie zu den Menschen zurück und weihte sich dem Glauben an Rahja, doch immer noch kursieren wilde Gerüchte über das, was sie bei den Feenwesen der Nachbarinsel erlebt und von diesen erfahren hat. Rahjamanda schweigt mit einem Augurenlächeln, und nur in einer Notlage würde die Feindin der Sklavenhändler und Freundin der Feen vertrauenswürdige Personen in einige Geheimnisse einweihen.

Sarpedon A'Tyralfir dyll Uÿos

Der Onkel der Einokratin von Putras ist schon seit vielen Jahren nicht mehr auf seiner Heimatinsel gewesen. Denn Sarpedon (*978, mittelgroß, kräftig, volles schwarzes Haar, grau meliert, glühend schwarze Augen) ist einer der wenigen Händler, die das Privileg des Purpurhandels genießen, und seine häufigen Reisen führen ihn durch den gesamten Archipel sowie nach Belhanka, Neetha und Mengbilla. In Kuslik dient ihm sein Sohn *Dariyon* (*1002, langes schwarzes Haar, sonnengebräunt, großspurig) als Agent, der dort ein stattliches Anwesen gegenüber dem Rahja-Tempel bewohnt. Um die wichtigsten Geschäfte kümmert sich Sarpedon jedoch selbst, und zu einer der angeblich ausschweifenden Feiern in seinem Haus hoch über Teremon geladen zu werden, ist eine Ehre, die nur sehr wenigen zuteil wird. Sarpedon zum Freund zu haben, zahlt sich aus – denn seine Feinde vernichtet er kalt lächelnd. Eine Schwäche hat der Purpurhändler aber für das Güldenland, weshalb er immer wieder Reisenden reichen Lohn bietet, wenn sie ihm bestimmte Gegenstände oder Informationen aus dem fernen Kontinent mitbringen. **221A**

Persönlichkeiten des Horasreiches

»Jeder Liebfelder verehrt Aldare und träumt doch insgeheim davon, ein Timor zu sein.«
—Arela Weißblatt, Privatnotizen, 1028 BF

Achtung: Diese Zusammenstellung enthält **Meisterinformationen** über geheime Pläne, verborgene Bündnisse und wahre Identitäten der Personen.

Der Hochadel

● **Haus Firdayon:** An der Spitze des Hauses und des Reiches steht der *Horas* (S. 94, **210C)**, der in seinem Palast in Horasia residiert. Die Regierungsgeschäfte führt als Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana* (S. 82, **212B, 212C**), der Fürst von Vinsalt. Ralmans Geschwister besitzen zwar nicht sein Talent, sind aber aufgrund ihrer Ämter oder Verbindungen wichtige Bausteine seiner Macht (**212C**). Die Mutter des Horas *Aldare Firdayon* (S. 142) steht dem Hesinde-Kult vor, sein Onkel *Timor* wandelt auf den nebelgrauen Pfaden des Diebesgottes (S. 213). Einen Familienstammbaum finden Sie auf S. 76.

● **Haus Berlînghan:** Der hochgebildete *Herzog Eolan Berlînghan* (S. 169) ist in seiner Stadt Methumis sehr beliebt. Sein lebenslustiger Neffe und designierter Erbe *Hardo* (S. 83) vertritt ihn derweil im Kronrat. Dessen Vater *Romin* (S. 169) ist ein geschickter, aber öffentlichkeitsscheuer Verwalter.

● **Haus Aralzin:** Gräfin *Hesindiane von Aralzin* (S. 113) fördert die Stadt Bethana als Gegenstück zu Grangor. Ihre magisch begabte Tochter *Bellatrix* (S. 83, **212B**) übt sich derweil als Comtessa Camerlenga im politischen Geschäft, während die drei jüngeren Töchter noch unverheiratet sind (S. 113, **S. 213B**).

● **Haus Marvinko:** Graf *Croenar von Marvinko* (S. 152) hat sich augenscheinlich auf sein Altenteil auf Burg Goblareth am Sikram zurückgezogen. Der alte Ränkeschmied überlässt die Bühne seiner koketten Tochter Findualia (ebd.), die ihrer Familie mit allen Mitteln wieder zur Macht verhelfen will. Der entfernte Vetter *Horasio della Pena* versucht derweil sein Glück als Taifado im Yaquirbruch (S. 117).

● **Haus Oikaldiki:** Oberhaupt des Hauses ist der misstrauische *Furro ay Oikaldiki* (S. 179), der Trodinar von Chababien, seine junge Nichte *Calliane Thaliyin* (S. 178) ist mit dem Kronprinzen der Zyklopeninseln vermählt. Konservativ und staatstreu ist der Comto Großsiegelbewahrer *Adilron ay Oikaldiki* (S. 83, **212B**). Einer Seitenlinie des Hauses entstammen die grausamen Grafenzwillinge von Thegûn, *Tizzo* und *Tilfur von Eskenderun* (S. 174, **221A**).

● **Haus Garlischgrötz:** Der ungestüme *Cusimo Garlischgrötz* (S. 103, **213B**) herrscht als "großer Herzog des Westens" über das Grenzgebiet zwischen Altem und Neuem Reich. Seine junge Gemahlin *Heldora* (ebd.) hat sich bislang nur als Mutter zweier Erben hervorgetan, die sich auch gegen Bastarde wie *Merkan von Farsid* (ebd.) und *Selchion von Sewamund* (**Unter dem Westwind 174**) werden behaupten müssen.

● **Haus Thaliyin:** Seekönig *Palamydas Thaliyin* (S. 191) verbrachte viele Jahre im Feenreich, bevor er auf den Thron der Zyklopeninseln zurückkehrte. Kronprinz *Haridiyon* (S. 178), ein wagemutiger Seefahrer, ist mit der Erbin Chababiens vermählt, seine Mutter *Chalyndria* steht dem Efferd-Tempel von Rethis vor (S. 192 **221A**).

● **Haus Cosseïra:** Die hünenhafte Archontin *Arakne Cosseïra* (S. 194) hat sich ihren Platz auf dem Thron von Teremon erkämpft. Ihr Neffe und Erbe *Kyklanos* (S. 195) führt nun an ihrer Statt die Hylailer Seesöldner.

● **Haus Tegalliani:** Patriarch *Kalman della Tegalliani* (S. 169) ist ein bedachter Alchimist, seine Tochter *Vanossa* (ebd.) dagegen ungestümer. Die Leiterin der kaiserlichen Hofhaltung *Alvene* (S. 96, **S. 211A**) gilt als Inbegriff der Etikette.



● **Haus Costermana:** Fürstin *Alrigia ya Costermana* (S. 182) ist eine berühmte Duellantin, ihr Bruder *Bender* (S.183) und ihr Sohn *Phedro* (ebd.) unterstützen sie bei der Regierung Drôls – größer ist das Geschlecht noch nicht.
● **Haus Sâlingor:** Fast ausgestorben bis auf *Rimon Sâlingor* (S. 117), der sich sein gräfliches Erbe erst erstreiten muss.
● **Bergkönig** *Gorfar Sohn des Gurobead* (S. 118) ist das Oberhaupt der einflussreichen Schradoker Zwerge.

Politiker und Diplomaten

● **Stützen des Staates:** Der unbestechliche Comto Geheimsiegelbewahrer *Amaldo Ravendoza* (S. 98, 211B) hat mit seinen mutigen *Adlerrittern* schon manchen Umsturzversuch gegen Kaiser und Reich vereitelt. *Erlgard von Firdayon-Bethana* (S. 82), die Gemahlin des Protectors, fährt als Comtessa Connetable einen strikten Kurs gegen illegale Duelle. Ihr Bruder *Erlan von Irendor* (S. 117) versucht, den Yaquirbruch mit einem Minimum an Gewalt zu befrieden. Ebenfalls ein gewiefter Diplomat ist *Comto Ascanio Numataupo* (S. 163), der aus dem Miniwatu-Volk stammende Leiter des Süd-Aventurien-Rates.
● **Ränkeschmiede:** Der alternde Schwerenöter *Urras von Malur* (S. 83, **212B**), Comto Seneschall der Krone, ist stets in einige Intrigen verstrickt. *Comto Thûan della Gribaldi* (S. 142, kaiserlicher Landvogt des Fürstentums Kuslik, ist in mehreren Geheimbünden aktiv. Auch der Yaquirbrucher Diplomat und Condottiere *Yorgos ya Ciolonya* (S. 118, **220B**) ist zwar prinzipiell staatstreu, vergisst jedoch seinen eigenen Vorteil nicht. Baronin *Elanor von Efferdas* (S. 160) hat ihren Groll gegen die Republik Belhanka, der sie sich unterwerfen musste, noch nicht begraben.
● **Verwalter:** *Efferdan Pechstein* (S. 142) lenkt als 'lächelnder Tyrann' seit Jahrzehnten die Geschicke Kusliks, während *Deredan Bergenoor* (S. 127) sein Bestes tut, den Moloch Vinsalt für Fürst Ralman zu verwalten. Sowohl Widerpart als auch Stütze ist ihm dabei Baronin *Arvedua von Radoleth* (S. 132, **221A**), die raffinierte Sprecherin der Vinsalter Patriziergeschlechter. Die Primesta Belhankas, *Pervalia ya Terdilion* (S. 163), gilt als Architektin der Republik und gerissene Verteidigerin der neugewonnenen Rechte. Ähnlich hartnäckig ringt der Patrizier *Gaspare ya Stellona* in Arivor (S. 148) mit den Rondrianern um die Verteilung der Macht. Der Politiker *Marvelus Comitosa* (S. 167) bildet an der Universität in Methumis die kommende Generation der Hochadligen und Staatsdiener aus.

Geweihte

● **Praios:** *Staryun Loriano* (S. 133) reformierte als *Wahrer der Ordnung Bosparan und des Heiligen Blutes* die liebfeldische Praios-Kirche. Der hartgesottene Großkomtur des Heilig-Blut-Ordens, *Teucras de Solstono* (S. 98, **211B**), agiert als Staryuns rechte Hand im Kampf gegen die Irrlehren der *Puristen* (S. 217) und einiger unverbesserlicher Horasfanatiker (S. 128, S. 217). Eher tiefsinnige Mystiker sind die Kusliker Tempelvorsteherin *Gylduria von Firdayon-Bethana* (S. 138) und die Marschallin der Ucuriaten, *Falconia von Eslamsroden* (S. 98). *Adilgunde von Westenende* (S. 167), die Erleuchtete von Methumis, leitet die berühmte Universalschule der Stadt. *Palmidros a Mura* (S. 190), der Hochgeweihte von Rethis, ist ein erbitterter Gegner des Namenlosen.
● **Rondra:** Erzherrscher von Arivor, Meister des Bundes und Seneschall der Ardariten ist der greise Recke *Nepolemo ya Torese* (S. 148). Als sein Nachfolger gehandelt wird *Ancuiras Alfaran* (S. 179), der Komtur der Ardariten in der 'Weißen Wacht' Neetha. Der drittgrößte Tempel des Landes steht in Vinsalt und wird von der Patrizierin *Somena Talligon* (S. 128) geleitet. Der charismatische Schwertbruder *Garowin Meolano* (S. 108) hat den Tempel Grangors wieder aufgebaut. Bei Hofe macht der noch junge Orden der *Famerlorianer* unter *Rondradan von Neetha* (S. 98) von sich reden.
● **Efferd:** Eine bemerkenswerte junge Geweihte ist *Salia Tangerlund* in Bethana (S. 113), die sich nicht scheut, selbst dem Kirchenoberhaupt *Efferdan ui Bennain* (**Großer Fluss 167**) Paroli zu bieten. Der Priester *Bender ya Costermana* (S. 183) kommandiert als Admiral für seine fürstliche Schwester die Drôler Flottille. Ebenfalls aus vornehmem Hause stammt *Chalyndria Thaliyin*, die Hochgeweihte von Rethis (S. 192, **221A**).
● **Travia:** In Grangor haben die Vorsteher der beiden Tempel, auf der einen Seite *Amalande Sigiliado* (S. 108) und auf der anderen das Ehepaar *Jowinna* und *Udilo Capresca* (S. 109), gegensätzliche Vorstellungen und Ziele.
● **Boron:** Bruder *Golgarion* (S. 130) steht dem Vinsalter Tempel vor und ist damit nominell Wächter über die gewaltigen Katakomben der alten Kaiserstadt. Dort kümmert sich – von Golgarion unbemerkt – die Geweihte *Apolda* (S. 222) um die Seele eines Vampirs.
● **Hesinde:** Die Magisterin der Magister *Aldare Firdayon* (S. 142) residiert in Kuslik, während ihre Lebensgefährtin *Rinaya von Punin* (ebd.) der *Schwesternschaft der Mada* vorsteht. Als Zentrum des Kultes ist Kuslik Sitz weiterer Prälaten wie des konservativen Bibliothekars *Verian Fock* (S. 143) und des vernünftigen Kirchenrichters *Madaïon Sphyritis* (ebd.), aber auch der ehrgeizigen jungen Geweihen *Xerane Zeel* (ebd.). Die nach Kuslik zweitwichtigste Kultstätte ist Silas, wo die Zwillingsschwestern *Hitta und Haricia von Ilmenstein* (S. 155) Prophezeiungen verkünden und gemeinsam der Kultregion Altes Reich als Erzwissensbewahrerinnen vorstehen. Einflussreich ist auch die Vinsalter Tempelvorsteherin *Arba von Silas* (S. 128, **218A**), eine versierte Sternkundlerin. Der mächtige Orden der *Draconiter* wird von *Abtprimas Erechthon* (S. 175) geleitet und bei Hofe von der geschickten Diplomatin *Finandenia del Maricelle* (S. 98) vertreten.
● **Firun:** Unter den wenigen Firun-Geweihten des Landes sticht die weltgewandte Halbelfe *Lemiral Wolkenflug* (S. 128) in Vinsalt hervor.
● **Tsa:** Der berühmte Eidechsengarten von Silas wird unter anderen von *Tasso* und *Simiane Pontremoli* (S. 155) gepflegt. Vater und Tochter sind beide der Jungen Göttin geweiht, die junge Frau hat allerdings einen rebellischen Geist. Der redegewandte *Arn Dholano* (S. 79) engagiert sich als Reformer im Kronkonvent.
● **Phex:** Der mit Abstand bedeutendste Diener des Fuchsgottes im Horasreich ist *Timor Firdayon*, der ehemalige Kaiser und heutige 'Schattenprinz' (S. 213). Der Stadtmeister Grangors, *Gwynn Willforth* (S. 109, **213A**), hat heimlich die Weihen des Phex empfangen und eine Liaison mit der hübschen Tempelvorsteherin *Thalia ter Broock* (S. 107). Auch die kesse Kuslikerin *Phedre* (S. 140) steht nur heimlich dem Tempel des Diebesgottes vor.
● **Rahja:** Die Hüterin des Kelchs der Rahja, *Gylvana von Belhanka* (S. 163, **220A**), ist angesichts jährlich wechselnder Kirchenoberhäupter der eigentliche Kopf des Kultes. Weitere einflussreiche Tempelvorsteher sind die kriegerische *Isora ter Bresefinck* in Grangor (S. 109, **220A**), der schöne *Dorsamo Reshmin* in Kuslik (S. 138) und die heilkundige *Rahjamanda* von Teremon (S. 195). Auch die angesehene Fürstäbtissin des Bundes des Wahren Glaubens, *Illumnestra XII.* (S. 115), ist eine Geweihte Rahjas.
● **Nandus:** Der im Horasreich immer stärker werdende Kult hat in der Vinsalter Tempelmeisterin *Rumina Dranesco* (S. 131) eine scharfzüngige Sprecherin. Zu den Geweihten des Halbgottes gehört *Vilemon Kantra* (S. 83), seines Zeichens Comto Schatzkanzler der Krone. Der Condottiere *Grifone da Cavalcanti* (S. 146) hingegen hat heimlich die Weihe empfangen und unter dem Pseudonym *Colonello Nandurio* ein bemerkenswertes Vademecum der Kriegskunst verfasst.
● **Aves:** *Rahyamanthys Saimodos* (S. 194) steht dem wichtigen Tempel von Teremon vor. Weltberühmt ist das *Aventurische Casino für dem Aves gefällige Edelleute* in Vinsalt (S. 129).
● **Der Namenlose:** Zu den Dienern des Dreizehnten siehe **221A**.



Zauberer und Gelehrte

● Der Kaiserdrache *Shafir der Prächtige* ist ein mächtiger Zauberer und liebt es, mit gelehrten Gästen zu disputieren (S. 172).

● Unter den gildenmagischen Akademieleitern stechen der philosophische Kampfmagier *Landor Gerrano* in Bethana (S. 113), der weitgereiste Bewegungszauberer *Kiamu Vennerim* in Belhanka (S. 164) und die politisch engagierte *Nita von den Adlern* in Vinsalt (S. 133) hervor. Nitas Stellvertreter am Anatomischen Institut ist kein Magier, sondern der talentierte Medicus *Harsen von Flarngau* (S. 126).

● Bekannte Zauberkundige aus dem Hochadel sind – neben dem *Horas* selbst – die Comtessa Camerlenga *Bellatrix von Aralzin* (S. 83), die chababische Markgräfin *Calliane Thaliyin* (S. 178) und der studierte Alchimist *Kalman della Tegalliani* (S. 169). Die Rabenhexe *Sarissa von Marvinko* (S. 152) sorgt durch ihre Heimlichkeit eher für Gerüchte.

● Die Bewegungsmagierin *Rinaya von Punin* (S. 142) steht der hesindianischen *Schwesternschaft der Mada* vor. Dem mystischen Orden gehören nicht nur einige Hexen an, er hat sogar gute Kontakte zu *Charine Buccadaio* (S. 148), einer der wenigen Druidinnen des Landes.

● Die Erzwissensbewahrerin *Hitta von Ilmenstein* (S. 155) ist eine talentierte Alchimistin im *Bund des Roten Salamanders*. Ein meisterlicher Alchimist war zu seinen Lebzeiten *Lucianus von Vinsalt* (**222A**), der nun als reuiger Vampir in der Unterwelt von Vinsalt wacht.

● Der Erste Hofmagus *Gardelan ya Meniona* (S. 96, **211A**) sucht nach dem Vermächtnis Rohezals, während sein Stellvertreter *Varigo di Costalanza* (S. 96, **211A**) an seiner Karriere feilt.

● Der güldenländische Botschafter *Nazir ter Vaan* (S. 96, **211A**) ist im Besitz fremdartiger Beschwörungskünste.

● Die Hellsichtmagier *Arela Weißblatt* in Vinsalt (S. 133) und *Hauce von Radoleth* in Kuslik (S. 143) tun sich als Spitzelmeister hervor.

● Ein Lohnmagier, wie er im Buche steht, ist der Vinsalter Schönheitskünstler *Engerd Adlim* (S. 129). *Bartolo Tripalda* (S. 138) betreibt einen außerordentlich gut sortierten Zauberladen in Kuslik. *Alricilian Kliphoff* (S. 96, **211A**) hingegen wird wohl dereinst als gleichermaßen magisch wie kulinarisch versierter Fachmann seiner Mutter *Dhana* nachfolgen, der Truchsessin des Kaisers.

● Künstler mit magischem Talent sind die Zauberharfnerin *Filyina Calleano* (S. 96, **211A**) und *Comto Thûan della Gribaldi* (S. 142, **218A**, S. 219).

● Halbseidene sind der Belhanker Taschendieb *Fusneldo Fiametti* (S. 164) und die Magiedilettantin *Racalla Trimioc* (S. 131), die den *Heldenkeller* in Vinsalt betreibt. Die *Herrin der Scherben* (**213E**) erkämpft sich mit wilder Magie die Herrschaft über die Kusliker Unterwelt.

● Drôl weist mit dem Brabaker Beschwörer *Arestas de Torreano* (S. 183, **209C**) und der Kurtisane *Goldene Maisblüte* (S. 183) zwei Bewohner auf, deren Pläne ebenso wenig einzuschätzen sind wie ihre magischen Fähigkeiten.

● Ein berühmter Vinsalter Okkultist, aber wider aller Gerüchte kein Magier ist *Comto Salman de Myrantis* (S. 132, **221A**).

● Der bekannte Gesteinskundige *Calvino Mercatores* (**Katakomben und Kavernen 162**) dient im Schatzamt als Erster Prospektor der Krone.

● Der Abenteuerreisende *Kara ben Yngerymm* (S. 129) steht der *Gemeinschaft der Freunde des Aves* in Vinsalt vor, die aus dem Güldenland heimgekehrte Magierin *Raskaja Ingirsdottir Arivorer* (**AB 134**) lehrt in Belhanka.

● Die meistgelesene liebfeldische Philosophin der Gegenwart ist *Polissena di Fruganza* aus Methumis (S. 170) – und einer ihrer größten Bewunderer der leutselige Kusliker Wirt *Piodemus* (S. 138).

Kaufleute und Handelsfürsten

● Die größte Reederei Aventuriens gehört der Familie *Terdilion* in Belhanka und wird von *Erlan ya Terdilion* (S. 163) geleitet, dem Bruder der Primesta.

● Einer der reichsten Männer des Horasreiches ist der methumische Bankier *Lessandero ya Strozza* (S. 169), der seine Finger in vielen Geschäften hat. Sein Schwager ist der Drôler Handelsherr *Fildôrn Cerastelli* (S. 183), ein gefährlicher Widersacher der Fürstin.

● Berühmte Magnaten Grangors sind der 'Salzkönig' *Torvon Sandfort* (S. 109) und der jetzige Stadtmeister *Gwynn Willforth* (S. 109).

● *Adelmo Weyringer* (S. 143), Erbe eines bedeutenden Handelsimperiums aus Kuslik, gibt das Geld mit vollen Händen aus. Seine Base *Lovisa* (S. 143, **216B**) und sein Vetter *Essalio*, der mit der Erbin des Garether Kornhandelshauses *Karfenck* verheiratet ist (**Herz 112**), betrachten dies mit Missfallen.

● Die streitbare *Sheranya Darando* (S. 179) steht dem Handelshaus Darando vor, das gute Kontakte zum Ardaritenorden besitzt.

● Verglichen mit diesen Handelsfürsten besitzen der Vinsalter Großhändler *Ardor Galfard* (S. 130), der Purpurhändler *Sarpedon A'Tyralfir dyll Uÿos* (S. 195, **221A**), der Arivorer 'Bosparanjerbaron' *Gaspare ya Stellona* (S. 148) und die Kusliker Kräuterhändlerinnen *Ilyana* und *Elora* (S. 140) eher lokale Bedeutung.

● Der Rethiser Handelskapitän *Avesanios Nestriotis* macht vor allem als mutiger Regatta-Segler von sich hören (S. 192).

● Nennenswerte Handelsvertreter aus dem Ausland sind der Tulamide *Chadim ben Charef* in Vinsalt (S. 128) und der gerissene Mengbiller *Yagumil di Triforika* in Methumis (S. 170, **221A**).

Künstler und Mäzene

● Für ihr Mäzenatentum bekannt sind *Reshemin Jaraldo*, die Besitzerin der Vinsalter Oper (S. 127), der Arivorer Großwinzer *Gaspare ya Stellona* (S. 148), die Silaser Brillantzwergin *Iridanna Tochter des Grabovon* (S. 155), der Belhanker Lebemann *Malrizio ya Duridanya* (S. 163) sowie die Kusliker *Adelmo Weyringer* (S. 143) und *Thûan della Gribaldi* (S. 142). Der Hof des Herzogs *Eolan Berlînghan von Methumis* ist ein Sammelpunkt der Künste und der Wissenschaften (S. 168).

● In ihrer Sammelleidenschaft für bosparanische Altertümer finden sich die Vinsalter Patrizierin *Polyana dil Cordori* (S. 129) und der Wahrer der Ordnung *Staryun Loriano* (S. 133) oft als Konkurrenten im Auktionshaus oder als Auftraggeber von miteinander wetteifernden Expeditionen wieder.

● Der unbestrittene König des Theaters, *Pherisjo ter Marloff* (S. 133), lebt und wirkt in Vinsalt. Ebenfalls ein Poet, aber ein noch besserer Maler ist das Kusliker 'Universalgenie' *Salvarello der Goldene* (S. 143). In der Stadt am Yaquirmund noch bekannter sind die spitzbübischen Karikaturen von *Ulyssa dell'Antergo* (S. 143), die per Druckerpresse verbreitet werden.

● Berühmte Musiker sind die Zauberharfnerin *Filyina Calleano* (S. 96, **211A**) und der 'Hexengeiger' *Vermis Lezzolo* aus Belhanka (S. 164) sowie die bunt gemischte Spielmannstruppe *Der Rollende Donner* (**Bardensang und Gaukelspiel 89**).

● Einer berühmten Artistendynastie aus Methumis entstammt der tollkühne Akrobat *Bosper da Merinal* (S. 170).

Handwerker und Erfinder

● Meister der Feinmechanik sind der Vinsalter Uhrmacher *Zechin Olivari* (S. 125) und *Palmyra Tartuffo* in Belhanka (S. 164), die Meisterin der Animaten; siehe dazu auch S. 64). *Alverigo Anzani* (S. 118) hat sich dagegen auf Belagerungsmaschinen spezialisiert.

● Als Architekten umworben werden der Brillantzwerg *Grundeon Sohn des Grabosch* (**Angrosch 119**) und der Grangorer *Tassilo Sionta* (S. 110), zu weiteren siehe S. 60.



● Eine der besten Schiffsbauerinnen Aventuriens ist *Amene ter Broock* (**Efferd 172**) in Grangor, während der bescheidene Stellmacher *Dartan Kureon* (S. 131) in Vinsalt wirkt.
● Der Druckermeister *Arion Bleywercker Jr.* (S. 113) gilt als größter Typograph seiner Zeit, auch andere Bethaner Handwerker haben Weltruhm erlangt.
● Meisterliche Waffenschmiede sind vor allem *Bander ya Merilla* in Bethana (S. 112) und *Horanthe ya Ferragon* in Arivor (S. 146), während Horanthes Konkurrenten *Curon Mondayo* (ebd.) und *Tyndal ya Catrava* (ebd.) eher Unternehmer sind, die mit Waffenmanufakturen ein Vermögen verdienen wollen.
● Die kunstfertigsten Goldschmiede des Landes sitzen in Silas: Der zwergische Patriarch *Golduruk Sohn des Carodoc* (S. 155) und sein potenzieller Nachfolger *Radox Sohn des Cobaltax* (ebd.) von der berühmten Werkstatt *Radox und Dollberg*. Er konkurriert mit der kunstfertigen Kupferstecherin *Iridanna Tochter des Grabovon* (ebd.) um die Gunst des Alten und der Silaser Brillantzwerge.
● Neben der Grangorer Hexe *Naima Amarizio* (**Katakomben 129**) findet man die talentiertesten Gewandschneider in Belhanka (S. 160). Belhanker Leinewebereien unter Führung des frommen Ingerimm-Anhängers *Thorbert Ilsurer* (S. 161) nähern sich einem Monopol auf die Herstellung von Feinleinen an.

Kämpfer und Condottieri

● Der Kusliker Admiral *Vermis Pekkarin* (S. 143), mehr Kauf- als Seemann, sinnt auf Rache an der albernischen Königsfamilie. Der gerissene zyklopäische Admiral *Praiokles Aleistos* (S. 191) hintertreibt manchen Plan der bodenständigen Großadmiralin *Daria Quent* (S. 82). Sie profitiert vom Ruhm ihres heute in Bethana lebenden Vorgängers und Vaters *Gilmon Quent* (**Efferd 164**), der bei Phrygaios die Horasier zum Sieg führte. Die Namen mutiger Kapitäne aus dem Lieblichen Feld finden Sie auf S. 63, sowie in der Spielhilfe **Efferds Wogen** (**115, 165 f.**).
● Wichtige Offiziere der Krone sind die aufgeschlossene Leibgardekommandantin *Selinde von Ebrinsfurt* (S. 96), der streitbare *Cordovan von Marvinko* (S. 152) und der aufrechte Colonello *Silvolio di Sanceria* in Neetha (S. 178).
● *Baron Merkan von Farsid* (S. 103) strebt als Bastardsohn des Herzogs von Grangorien nach Ansehen und Macht.
● Außerordentlich berühmte Condottieri sind der besonnene *Zandor von Nervuk* (S. 103), der Statthalter von Phecadien, und der hochgebildete Arivorer *Grifone da Cavalcanti* (S. 146).
● *Hal Borgos* (S. 140) leitet die *Schwarzen Säbel von Kuslik*, *Kyklanos Cosseïra* hingegen (S. 195) die *Hylailer Seesöldner* – zwei traditionell verfeindete Haufen. Einer der erfahrensten Söldnerführer der *Silbertaler Armbrustiere* aus Silas ist der Zwerg *Aranax Sohn des Albogram* (S. 155).
● Als ehemalige Condottieri zu Macht und Einfluss gelangt sind *Alrigia ya Costermana* (S. 182), die Fürstin von Drôl, und der Comto Marschall *Maldonaldo da Brasi* (S. 82).
● Eine tragische Figur ist hingegen der 'Heiligenmörder' *Travian di Faffarallo* (S. 91, durch dessen Waffe die Ardariten-Königin Salkya Firdayon starb.
● Von Visionen verfolgt wird der Armeeveteran *Festo ya Corsi* (S. 133), der seine Kräfte als Vinsalter Visitator nutzt. Ebenfalls ein Mann des Gesetzes ist der unerbittliche Rechtswahrer *Zamperi* (S. 179), der im ganzen Wilden Süden gefürchtet wird. Seine Amtskollegin *Imacula Cerastelli* (S. 183) macht hauptsächlich in Harodien Jagd auf Gesetzesbrecher.
● Einige Veteranen vieler Kriege wie der berühmte Söldner *Parin aus dem Süden* haben sich im schönen Belhanka zur Ruhe gesetzt (S. 161).

Verbrecher und Ganoven

● Königinnen des Verbrechens sind die geniale *Niam von Bosparan* in Vinsalt (S. 134, die gerissene Belhanker Schmugglerin *Kyrill Dolvarn* (S. 164) und die verrückte *Herrin der Scherben* in Kuslik (**213E**).
● In Grangors Unterwelt gibt die Brekker-Bande den Ton an. Ihr Oberhaupt *Sylvin Brekker* (S. 110) vertraut auf seinen gefürchteten Vollstrecker *Bram Eisenfresser* (ebd.). Noch brutaler ist der Vinsalter Lude *Pagol 'die Ratte' Framhald* (S. 126).
● Auf ihren Einfallsreichtum anstelle von Gewalt bauen dagegen der Belhanker Taschenspieler *Fusneldo Fiametti* (S. 164) und die galante Kutschenräuberin *Faustina Gorgonne* (S. 121), die vor allem in den Kernlanden ihr Unwesen treibt.

Mysteria et Arcana

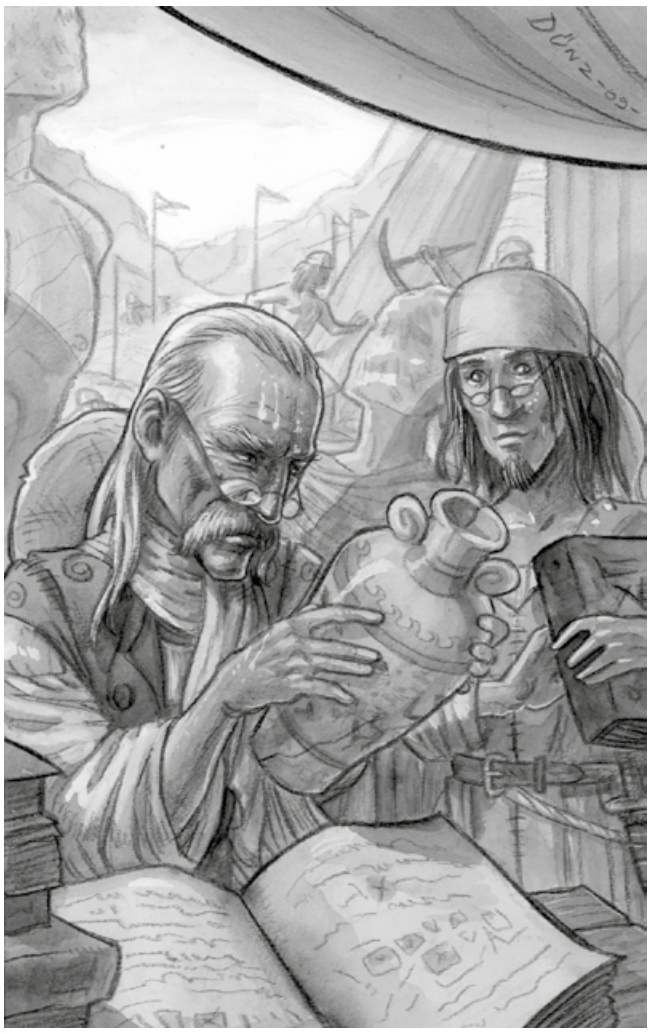
Rätselhaftes und Verborgenes aus dem Reich des Horas vereint dieses Kapitel. Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten eines Abenteuers oder zum Entwurf einer Kampagne in der Region dienen können.

Diejenigen Mysterien, bei denen eine Thematisierung in kommenden Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen **(*)** markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten.

Im Dunkel der Geschichte

Die Schatten der Vergangenheit umhüllen eine große Zahl von Mysterien. Die Renascentia-Bewegung und die damit verbundene Rückbesinnung auf alte Traditionen, Kunstformen und Ideale sind die Triebfeder für etliche Versuche, die Schatten zu durchdringen und verloren geglaubte Schätze wieder ans Tageslicht zu holen. Hesindegefälliger Wissensdurst, aber auch Ehrgeiz, Ruhmsucht oder Goldgier spornen zahlreiche Forscher an. Denn längst ist die Beschäftigung mit dem Altertum zu einer Gepflogenheit geworden, die weite Teile der Oberschicht erfasst hat, und die Sammler aus Patriziat und Hochadel zahlen bisweilen enorme Summen für Relikte der glorreichen Historie des Horasreiches. Kaum wird bei Bau- oder Pflugarbeiten ein altes Gemäuer entdeckt, bricht mitunter ein Wettrennen um die Erforschung der Fundstätte aus. Einige Archäologen sind zu so erbitterten Konkurrenten geworden, dass sie sich ständig gegenseitig belauern und behindern. In ihrem Eifer legen die Entdecker untergegangener Welten gelegentlich alte Schrecken frei – oft unabsichtlich, weil sich etwa der vermeintliche Brajan-Tempel als echsische Bannkammer entpuppt.
Im Folgenden finden Sie zur Anregung einige Mysterien in chronologischer Reihenfolge. Damit Sie eigene Abenteuer um Ausgrabun-





gen, alte Schatzkarten und historische Funde möglichst leicht um stimmige Details bereichern können, ist jedem Abschnitt ein Kasten vorangestellt, der die wichtigsten Merkmale der jeweiligen Epoche zusammenfasst. Hinweise zum *Baustil*, zur *Kunst*, zur *Schrift* und zur *Kleidung* sollen es Ihnen ermöglichen, Gebäude und zeitgenössische Darstellungen der damaligen Bewohner zu improvisieren. *Waffen*, *Rüstungen*, *Schmuckstücke* und *Münzen* eignen sich dagegen als Fundstücke, die *verschollenen Schätze* als Glücksfund oder als Ziel einer eigenen Expedition. Als *Relikte* sind bekannte und herausragende Gebäude, Ruinenstätten, Fundstätten, Kunstwerke, Artefakte und Talismane aus der jeweiligen Epoche aufgeführt, die einerseits als Modell für Ihre eigenen Erfindungen dienen, andererseits aber von Helden besichtigt werden können und eventuell Hinweise auf andere Orte oder Artefakte ihrer Zeit (oder früherer Epochen) verbergen.

Zu jeder Epoche gibt der unter *Talentprobe* genannte Aufschlag die grundsätzliche Erschwernis für Proben auf *Geschichtswissen* (schriftlich dokumentierte Vergangenheit) bzw. *Sagen/Legenden* (frühe Epochen) an, um überhaupt Details aus dem jeweiligen Zeitraum zu kennen (z.B. Namen von Herrschern und Helden, Machtzentren, Zuordnung von Fundstücken). Spezielles Wissen (z.B. Einzelheiten aus Leben eines Herrschers, Namen von Provinzfürsten, Verwendungszweck von Gegenständen, Lokalisation von Fundstücken aufgrund von Materialien oder Kunstvarianten) erfordert darüber hinaus das Übrigbleiben von TaP* je nach Detailgrad, wobei *Geschichtswissen* genauere und verlässlichere Informationen liefert als *Sagen/Legenden*. Bei Proben auf andere Talente (etwa *Baukunst*, *Götter und Kulte*, *Magiekunde*) können Sie sich an diesem System orientieren.

Spuren der Vergangenheit (bis 1482 vor BF)

Kulturelle Zentren: Archipel von Sharitnar (Archäer); Zyklopeninseln (Zyklopen); Nykea (heute Belhanka, Sumurrer); Grangor, Methumis, Silas, Thegûn, Loch Harodrôl (Echsen)
Bauten: echsische Stufenpyramiden und gryphonische Zikkurats, ausgedehnte Höhlen- und Katakombensysteme, Zyklopenburgen und -höhlen, Kubenbauten der Archäer (häufig mit magischen Effekten), sumurrische Sternentürme, Labyrinthe
Kunst: dreiäugige Statuetten, Quadersäulen oder Würfelstatuen, jeweils vorwiegend aus Metallen (Sharitnar), Mauern, Amphoren oder Vasen aus Ton mit verschiedensten Wellenmustern (Nykea, Sumurrer)
Magie: Mächtige Beschwörungsmagie, vieles davon in Aventurien in Vergessenheit geraten (Archäer), Zauberwaffen und -rüstungen (Zyklopen), Sternenmagie (Sumurrer), Kristallomantie (Echsen)
Schriftzeugnisse: in Aventurien mittlerweile ausgestorbene Schriften und Sprachen der Archäer, Sumurrer und Zyklopen; H'Chuchas ('Proto-Zelemya-Glyphen', Echsen)
Waffen und Rüstungen: Zyklopenäxte und -schwerter (kunstvoll verziert, meist in Zyklopengröße), Bronzewaffen und -rüstungen (Nykea), Rüstungen aus Schildkrötenpanzern oder Knochen sowie Iryan-Leder, echsische Langaxt, Achaz-Dreizack (Echsen)
Kleidung und Schmuck: weite Kleidung wie Tuniken oder Togen, meist hell (Sharitnar, Nykea); kunstvoller und manchmal magischer Schmuck aus Mondsilber und Arkanium (Sharitnar), Gwen-Petryl-Schnitzereien (Nykea), edelsteinbesetzte Pektorale, Armreifen und Anhänger, prächtige Gürtel aus Iryan-Leder, Rollsiegel aus Jade (Echsen)
Münzen: Malachit-Münzen (Archäer, erzeugen Illusion beim schnellen Drehen, Sammlerwert); andere Zahlungsmittel: Kristalle, Perlen und kostbare Muscheln, Zähne mächtiger Gegner oder Schuppen von Ahnen
Relikte: Säulen des Himmels, Tul'ka'var (Mylamas, Zyklopen); Leuchtturm Endlosblick (vor Pailos, Archäer), Steinerne Riesen (Dubar/Hylpia, Archäer), Labyrinthe (Zyklopeninseln, Archäer); Abbadom (Chababien, Echsen), Labyrinth unter dem Oktogon (Thegûn, Echsen), Stufenpyramide von Methumis; Goblinburgen und Rundhäuser (Chababien); Drachenmäntel (im Besitz des Hauses Firdayon), Lyren und Doppelflöten
Verschollene Schätze: zyklopäische Metallschiffe, z.B. Nun'te'mur (Schiff aus Gold und Mondsilber)*, Sternenwegweiser (sumurrisches Sternenartefakt)*, Sonnenscheibe von Chetoba, Drachenschuppenhemd*
Talentprobe: *Geschichtswissen* +16 oder *Sagen und Legenden* +12 (Echsen), noch frühere Zeiten nicht unter +20/+15

Die Monaden

A 184

Seit Jahrtausenden suchen die Zyklopen nach ihren verschollenen Brüdern, den dunkelhäutigen Monaden. Die Sagen der Einaugen berichten, dass Ingerimm die Monaden nach dem 'Krieg der Drachentöter' schuf, diese aber schon bald über das Wasser hinweg entschwanden.

Die Zyklopen schmiedeten auf der Suche nach ihren verlorenen Verwandten sogar metallene Schiffe, mit denen sie tatsächlich die Meere befahren konnten – und die noch heute das Begehr mancher Schatzsucher wecken. Doch wer hehrere Motive hat und sich eine Waffe aus Zyklopenhand wünscht, der könnte sich auf der Suche nach den Monaden als wahrer Held erweisen und den einäugigen Riesen Kunde bringen. Sein Weg kann ihn dabei tief ins Südmeer oder sogar in entlegene Globulen wie das sagenhafte *Tharun* führen.



Der Geheimhafen Tul'ka'var

A 187

In einer riesigen Kaverne auf der Zyklopeninsel Mylamas, die nur seewärts über einen verborgenen Eingang unter den titanischen *Säulen des Himmels* zu erreichen ist, hat die Admiralität ab 1013 BF einen geheimen Flottenstützpunkt eingerichtet (siehe das Abenteuer **Reise zum Horizont**). Unermesslich lange Gänge, hohe Kamine und tiefe Schlünde führen weiter ins Inselinnere und zu einer übermannsgroßen Esse, die von Roststaub und goldenen Zeichen umgeben ist – womöglich die Heimstatt des legendären Zyklopenkönigs *Gil'pathar*.

Der Archipel von Sharitnar

B 184, 187

Die heute als Zyklopeninseln bekannten Eilande sind nur die Reste eines weitaus größeren vulkanischen Archipels, dessen Hauptinseln schon vor langer Zeit versunken sind. Während es zu Zeiten *Lamahrias* (**Efferd 18**) ein Außenposten der Mahre war, wurde es später als *Sharitnar* bekannt. Dort herrschten die dreiäugigen *Alten*, auch *Bashuriden* oder *Archäer* genannt, ein von Mada-Mythen geprägtes Volk von mächtigen Zauberkundigen. Sie lebten auf Sharitnar vermutlich in Eintracht mit den Zyklopen. Später erreichten auch die Menschen von *Sumurr* (**Erste Sonne 14, Efferd 48**) den Archipel und ließen sich dort nieder.

Aus den Zeiten Sharitnars stammen die zahlreichen zyklopäischen Labyrinthe (siehe **Ritterburgen und Spelunken 10**), die *Säulen des Himmels* auf der Insel Mylamas (siehe S. 187) und der Leuchtturm *Endlosblick* (**Efferd 191**). Die Alten verließen Sharitnar noch vor dessen Untergang durch den Ausbruch seiner größten Feuerberge und ließen zahlreiche Hinterlassenschaften zurück. Einige ihrer größten Städte liegen beinahe unversehrt im *Meer der Klagenden Glocken*, westlich von Pailos. Mehr über Sharitnar erfahren Sie in **Efferd 19f**.

Das vergessene Reich von Nykea

C 163

Sumurrer gründeten auf den Inseln in der Mündung des Sikram die unabhängige Stadt *Nykea*. Dank ihrer Verbündeten und Handelspartner auf Sharitnar konnte sich der Einfluss der Nykeer auf dem Festland etliche Jahrhunderte lang ausdehnen. Doch nach dem Untergang Sharitnars wurden die Nykeer stückweise von den Echsenreichen zurückgedrängt, und viele gerieten in Sklaverei. Die Stadt selbst konnte später einen Vertrag mit den Echsen schließen, der ihr gegen regelmäßige Tributzahlungen eine gewisse Freiheit garantierte.

Als die güldenländischen Einwanderer Aventurien erreichten, war Nykea bereits ein Schatten der einstigen Größe. Abermals einige Jahrhunderte später errichtete sich der junge Prinz Belen einen Sommerpalast nahe den Ruinen der einstmals strahlenden Stadt – und legte damit den Grundstein für diejenige Stadt, die heute noch seinen Namen trägt: Belhanka.

Merkmal der nykeischen Kultur sind die *Urnengräber*, die an vielen Orten der Coverna und Gerondrata im Erdreich verborgen sind. Die Tongefäße, die liegende Figuren der Verstorbenen auf den Deckeln tragen, sind zu Symposien des Todes gruppiert, bei denen die Plastiken einander lächelnd zuprosten. Die Gräber der Adligen enthalten oft Grabbeigaben aus Gwen Petryl und bronzene Schiffsmodelle. Die keilförmigen Symbole der Nykeer sind noch nicht entziffert.

Bis heute tauchen mitunter Fundstücke aus der versunkenen Kultur auf Märkten oder bei Sammlern auf, werden jedoch selbst von Gelehrten meist der Gründerzeit zugeschrieben. Dies führt zu bisweilen haarsträubenden Fehlinterpretationen über Religion oder Staatskunst der Ahnen.

Echsische Hinterlassenschaften

D 14

Die Macht der alten Echsen konzentrierte sich vor allem am Goldfelser Stieg, in Chababien und in Harodien. Bei Raubzügen auf die Zyklopeninseln zwangen die Echsen Feen in ihre Dienste und erstritten von ihnen Juwelen und Zauberwerk. Nach dem Zweiten Drachenkrieg zerfiel das Großreich schnell, als die Statthalter Pyrdacors wie der *Wurm von Chababien* um die Macht rangen. Die Güldenländer versetzten den letzten Resten des Reiches den Todesstoß und nutzten günstig gelegene Ruinen als Fundament ihrer Städte: Grangor wurde auf dem düsteren Kultplatz *H'Rangor* errichtet, der Name Methumis meinte in der Sprache der Siedler "Boden, auf dem die Pyramide (echsisch: *metula*) steht".

Die Große Schlange vom Sikram

E 15, 149

Der Siebenstreichträger *Geron des Einhändigen* erschlug um 1000 v.BF am Zusammenfluss von Sikram und Mardilo ein Schlangenwesen, das von den letzten hier versammelten Geschuppten als göttlich verehrt wurde. Tatsächlich lag einer der geheimen Gedächtnisorte der Echsen bei Silas, und die Große Schlange vom Sikram war eine der angesehensten Priesterinnen der H'Szint, eine zaubermächtige Ssrkhrsechu. Allerdings fiel die 'Falsche Schlange', wie die *Annalen des Götteralters* das Geschöpf nennen, zuletzt der Verdammnis anheim, denn im letzten Aufbegehren gegen die erstarkenden Menschen wandte sie sich dem Erzdämonen Iribaar zu.

Noch heute tauchen immer wieder einzelne Überreste aus der damaligen Zeit auf – Schriftrollen aus Drachenleder, Tontafeln, Edelsteine und Bildwerke. Sie werden von unwissenden Laien und irregeleiteten Hesinde-Geweihten immer wieder als Offenbarungen der Göttin Hesinde angesehen.



Die Drachenabtei Abbadom (+)

F 15, 171

Abbadom ist ein heute entrücktes Kloster am *Einsamen See* in Chababien. Es wurde während des Zehnten Zeitalters von Echsen errichtet, die hier ihrem Herren huldigten, dem *Wurm von Chababien*. Als Geron der Einhändige den gewaltigen dreiköpfigen Drachen tötete, wurde Abbadom in eine Globule geschleudert, während das Skelett des Drachen bis heute in den Tiefen des Einsamen Sees ruht.

Seit den Dunklen Zeiten gibt es in Abbadom einen geheimen Drachenkult. Die Äbtissin von Abbadom wird jedoch von kalter Machtgier angetrieben und gibt nur noch wenig auf die eigentlichen Tugenden des Kultes, der die Rückkehr der Echsen vorbereiten soll. Immer wieder versuchen Wissensdurstige und Verblendete zum Kloster vorzudringen und die Geheimnisse der uralten Hallen und Schatzkammern zu enträtseln – und kehren nie wieder (siehe die Anthologie **Preis der Macht**).



Der Aarenstein (✦)

A 15, 172

Bei dem großen Rubin, den man den *Aarenstein* nennt, handelt es sich um den Karfunkel des Wurms von Chababien, den Geron der Einhändige erschlug. Zu Zeiten des Alten Reiches zierte er gespalten die zwei *Szepter der Herrschaft*. Sowohl Fran-Horas als auch Hela-Horas vereinten die Hälften wieder und entfesselten bewusst die verheerenden Kräfte der Drachenseele. Nach Bosparans Fall symbolisierte der Aarenstein das Liebliche Feld in der Kaiserkrone Rauls. Beim Frieden von Kuslik wurde der Stein König Khadan Firdayon übergeben und abermals in zwei Teile gespalten, aus denen die Adlersiegel des Königreiches und des Hauses Oikaldiki geschnitten wurden. Heute ruhen die beiden Halbsteine im Hort *Shafirs des Prächtigen*. Helden können die Geschichte des Aarensteins in den Abenteuern **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur** Schritt für Schritt offenlegen.

Das Labyrinth unter dem Oktogon (✦)

B 174

Unter dem Oktogon, dem Haupthaus der Draconiter in Thegûn, befindet sich ein uraltes und weitläufiges echsisches Labyrinth, in dem vor Urzeiten mehrere H'Ranga verehrt wurden. Manche vermuten hier *Ss'kr'm*, die westliche Grenzstadt der Leviatanim im Elften Zeitalter. Unter der ganzen Stadt gibt es viele verlorene echsische Geheimnisse zu entdecken und zu entschlüsseln, die allerdings noch heute durch tödliche Fallen gesichert sind. Selbst die Draconiter dehnen ihre Erkundungen des Labyrinths nur sehr vorsichtig und stückweise in die Tiefe aus.

Versunkenes Shian'wa (✦)

Unter der Herrschaft Pyrdacors erbauten die Hochelfen einige Städte und Festungen in seinem Reich. Die westlichste Enklave war *Shian'wa* an der Mündung des reißenden Flusses *Nalayr*, der damals aus den dampfenden Wäldern von Zze Tha durch die Kabash-Pforte floss und nahe dem heutigen Eldoret ins Meer der Sieben Winde mündete. Die Katastrophen des Zweiten Drachenkrieges zwangen den Strom später, einen anderen Weg zu suchen, und schließlich versandete er vollends. Shian'wa, einstmals ein wichtiger Hafen auf dem Weg zu den Inseln im Nebel (siehe **Die Phileasson-Saga**), wurde von den Fluten verschlungen, die nur die öden Salzfelder der Eldoreter Halbinsel zurückließen. Dieses wohl einzige elfische Relikt auf liebfeldischem Boden kann Quelle angespülter Artefakte oder nach Jahrtausenden aktivierter Schutzmechanismen aus der Zeit des großen Kampfes sein, und vielleicht offenbart sich seine Lage einem elfischen Helden im Traum.

Das Wirken des Al'Gorton

C 154, 188

Ein Wiedergeburtsritual bindet den Magiermogul Al'Gorton an das Wirken der Skrechu, einer Meisterin der Chimärologie. Der 'Meister der Jahre' versuchte um 900 v.BF im Yaquirtal das Erbe der Schlangenleibigen Schwestern wieder zu beleben, bevor er von dem Helden Caralus erschlagen wurde. Die Suche nach dem Erbe der Großen Schlange vom Sikram führte Al'Gorton um 400 v.BF nach Silas, wo er einen schwarzen Turm aus Koschbasalt errichtete, der später fälschlicherweise Fran-Horas zugeschrieben wurde. Dort schuf der Magier die *Blutige Träne der Nacht*, ein Artefakt der Langlebigkeit (siehe S. 94). Um 100 BF kehrte er abermals zurück und führte auf den Zyklopeninseln anatomische Studien an Feenwesen und alchemistische Experimente durch. Dort kennt man ihn als Algor Tonn – und schreibt ihm die Entdeckung des Hylailer Feuers zu. Vor Palakar stehen abseits des Weges die Reste eines fensterlosen Turmes, dessen Innenwände mit Eisenplatten ausgekleidet sind. Bei der Zerstörung des Nestes entkamen einige Chimären in die Feenwälder, wo sie die Zeit überdauerten. Der Hass auf ihre Schöpfer macht sie zu wertvollen Informanten über den Mogul und seine Meisterin.

Geheimnisse der Gründerzeit (1482–564 v.BF)

Kulturelle Zentren: Bosparan, Cuslicum, Bethana, Nekropole von Yaquirofest (bei Schelf)

Bauten: Tempel im *Pylonenstil* (Pylonen, dicke, bemalte Säulen, lichtarme Hallen); Thermen, Nasuleen und Villen im *Altbosparanischen Stil* (Säulen mit kunstvollen Kapitellen, Kuppeln, Atrium); oberirdische Gebeinhäuser und Grabmäler; üblich bis zu Bosparans Fall ist das *Gründungsdepot*: eine verborgene Grube unter dem Sanktuarium eines Tempels, in dem Opfergaben, Weihegegenstände und Werkzeuge aus der Bauphase verwahrt werden – diese Depots überstehen die Dunklen Zeiten und das Ende des Alten Reiches oft schadlos, während die Bauwerke über ihnen bis auf die Grundmauern geschleift werden

Kunst: Darstellungen diverser Götter und Legenden auf Mosaiken, Friesen und Reliefs, Hausaltäre mit den Statuetten der Hausgötter und Ahnen im Kleinstformat, Büsten aus Marmor und Kalkstein, schlichte Symbole (z.B. Kreis als Sonnensymbol), klare Formen; Glas-, Bronze- und Silbergeschirr

Magie: in der Frühzeit universale Beschwörungsmagie; ab den Friedenskaisern dienen die Spruchzauber der Auelfen als Grundlage, Schwerpunkte Dämonologie und Beherrschung sowie Schadens- und Verwandlungszauberei; Stab- und Maskenzauberei, erst viel später Kugelzauber; Auftauchen der Druiden und Töchter Satuarias; Blütezeit der Grolme

Schriftzeugnisse: sämtliche Dokumente verfasst in den Imperialen Zeichen des Aureliani (Alt-Güldenländisch); *Annalen des Götteralters* (ab 1400 v.BF), *Kusliker Urkunde* (um 1145 v.BF, im Besitz der Firdayon), *Das Arcanum* (um 900 v.BF, Urschrift in der Obhut des Kusliker Hesinde-Tempels), *Horas-Apokryphen* (887 v.BF), *Zauberstern und Silberhaar* (um 870 v.BF), *Groszer aventurischer Atlas* (Sanin III., um 810 v.BF), *Enzyclopaedia Magica* (um 800 v.BF, drei erhaltene Bände der Urschrift in der Halle der Metamorphosen), *Bestiarium von Belhanka* (um 800 v.BF), *Magie des Stabes* (719 v.BF)

Waffen und Rüstungen: Dolche, Stäbe, Kurzschwerter, zunächst aus Bronze, dann aus Eisen; Schilde der Legionäre; Schuppenpanzer, rundliche Helme mit Seitenschutz, verzierte Arm- und Beinschienen; bei höheren Offizieren verzierte Brustpanzer

Kleidung und Schmuck: Tuniken, Togen, Sandalen; Gemmen und Kameen als Mantelschließen

Münzen: verschiedene Eisen-, Silber- und Goldmünzen, häufig mit dem Porträt eines Horaskaisers

Relikte: Tempelbauten (Bethana), Sotterranea (Alt-Bosparan), Nasuleum des Nasul-Horas (südlich von Vinsalt), Mosaikensaal der Asmodena (Arivor), Feste Eskenderun (Chababtal), Orakelstätte von Balträa, Säulensaal der Halle der Metamorphosen (Kuslik, älteste Magierakademie), Schiff Sanins III. (gefangen im ewigen Eis der Bernsteinbucht), vergoldeter Nullmeilenstein Bosparans (in der Artefaktenkammer Honak), das *Auge des Morgens* (Schwarzes Auge, heute im Besitz der Garether Kaiserin), zauberkräftige Masken der Macht, Zaumzeug St. Gerons (Arivor), St. Bospers Goldene Lade (im Besitz der Garether Goldschmiedegilde), Gläserner Kelch des St. Zachariad (Bethana), einige Talismane der Zwölfgötter

Verschollene Schätze: Schwert *Siebenstreich* (zersplittert), Karfunkelkrone der Kaiser (angeblich nach der Vertreibung Fuldigors geschaffen), die *Goldenen Äpfel der Dalida-Horas* (je nach Legende Talismane Peraines, Foki für Fruchtbarkeitszauber oder verfluchte Zankäpfel)*, älteste Fassung der *Horas-Apokryphen* (zuletzt vermutet bei Fran-Horas), Adlerstandarte der Trollkriegs-Legion (Kampf-Artefakt)*, Zauberspeere des Belen-Horas (**Herz 56**), *Perlenpektoral* der Isiz-Horas (verleiht überirdische Schönheit)*, Zauberstab der Jandora von Bosparan (soll sämtliche Stabzauber enthalten und selbst seinen Träger erwählen)*

Talentprobe: *Geschichtswissen* +12 oder *Sagen/Legenden* +9



Das Erbe der Hexatéer (+)

A 15

Die Sekte der *Hexatéer* sammelte sich 1495 v.BF im Güldenland, nachdem Ucuri sich einem Brajan-Priester offenbart hatte. Dieser außergewöhnliche Mann entstammte einer Seitenlinie der zaubermächtigen Blutlinien *Aphirdanos* und *Celiu-Brajanos* und war ein hochrangiger Optimat am Sternenpfeiler, dem Sitz des *Thearchen* (Gottkaisers). Vermutlich bekleidete er den königsgleichen Rang eines *Horas* und wurde, nachdem sein Geburtsname hinter seiner großen Aufgabe zurückgetreten war, zu dem Erzheiligen, den man heute noch verehrt.

Dieser Erwählte Ucuris sammelte die Reste des fast vernichteten Hauses Celiu-Brajanos sowie andere Unzufriedene aus dem Imperium und einte sie in dem Glauben an die Götter *Brajan* (Praios), *Effard* (Efferd), *Travina* (Travia), *Boron*, *Paranja* (Peraine) und *Raia* (Rahja), bevor sie sich auf den Weg in ihr gelobtes Land machten. Die Hexatéer erreichten schließlich das Liebliche Feld und gründeten die erste güldenländische Kolonie.

Die Hexatéer haben nicht nur ihren Glauben, sondern auch einiges an Wissen über Kosmologie und Magie und vielleicht gar Gold und Edelsteine nach Aventurien gebracht. Manches wurde von ihnen an einem sicheren Ort verborgen, der in halb vergessenen Legenden als *Hexatron* (Halle der Sechs) bezeichnet wird. Der Glaube an die sechs wahren Götter muss in vielen Prüfungen unter Beweis gestellt werden, bevor die heilige Halle betreten werden kann.

Die Horas-Apokryphen

B 16

»So wie Brajan der Greif Ucuri den Falken geschaffen hat, um in den himmlischen Sphären sein alleinwahrendes Wort zu verkünden, so gebar Ucuri Horas den Adler und Rechtsetzer; geworden allein deshalb, um den Sterblichen Ordnung und Herrschaft zu bringen als gottähnlicher Kaiser aller Menschen und Kreaturen.«

—aus der ältesten erhaltenen Fassung der Horas-Apokryphen*, 887 v.BF*



Die Urfassung der Horas-Apokryphen – eine Schilderung zahlreicher Taten des heiligen Horas – wurde unter Belen-Horas religiös gedeutet und bearbeitet. Seitdem entstanden mindestens 30 verschiedene Versionen der Schrift. In einigen führt etwa kein goldener Adler, sondern der Greif *Orungan* den Horas nach Aventurien. Offenbar waren Greifen im Güldenland kaum bekannt und wurden von den Siedlern oft als 'goldene Leuenadler' bezeichnet, wie die Berichte über die Offenbarung *Garafans* vor Seneb-Horas II. belegen. Andere Übertragungen enthalten Ausführungen zu einer göttlichen Gabe der Kaiser, dem *Ucuri-Funken* (siehe unten). Allen Fassungen ist gemein, dass sie Horas als *Heliodan* (Aureliani: Lichtbringer) bezeichnen, der das ewige Licht der Praios-Kirche nach Aventurien brachte und damit der erste *Bote des Lichts* war.

Den alten Horaskaisern dienten die Apokryphen, um sie in die direkte Nähe der Götter zu stellen. Da angeblich eine Fehlinterpretation des Textes Belen-Horas zu seinem Frevel verleitet hatte (er las "gottgleich" statt "gottähnlich" heraus), wurde der Text unter den Friedenskaisern verboten und nur im Verborgenen überliefert. Erst unter den Priesterkaisern wurden die Apokryphen in den Kanon der heiligen Bücher aufgenommen, weil sie vortrefflich die Machtansprüche der Boten des Lichts auf eine historische Grundlage stellten. Das *Heilige Horarium*, das auf Geheiß Amene-Horas' im Praios 1020 BF niedergelegt wurde, ist die heute gültige Fassung der Apokryphen. Dort wird Horas' Rolle als Schutzheiliger des Lieblichen Feldes und Gesandter der Zwölfe betont – im Unterschied zur wahren Göttlichkeit, die weder ihm noch dem Kaiser von seinem Heiligen Blute zu Eigen sei. Sekten, entlegene Tempel und Geheimbünde könnten jedoch andere Versionen zur 'einzig wahren' erklären oder archäologische Funde einen religiösen Disput auslösen.

Der Ucuri-Funke

C 97, 210

»Ea'Myr eröffnet Pfade zu den Paradiesen, doch öffnet der selbe Schlüssel Tore ins Nichts.«

—aus dem 7. Teil der güldenländischen Manuskripte
von T'qelin-Ra'id

Einer wenig verbreiteten Legende nach (siehe die Abenteuer **Die unsichtbaren Herrscher** und **Masken der Macht**) ist der *Funke Ucuris* ein Göttergeschenk, das von Praios über Ucuri auf Horas überging und danach auf die Nachkommen des Göttersohnes – die alten Horaskaiser. Der Funke soll die Quelle des *Kaiserheils* sein, das dem Horaskaiser nicht nur Weisheit, sondern auch Unverwundbarkeit und göttliche Eingebungen gewährte, ihm die Wundermacht offenbarte, Dämonen, Geister und Seuchen auszutreiben, und das Recht gab, "Adlige zu erkennen und zu erheben" (wobei "Adlige" hier noch als "von den Göttern Ausgezeichnete" zu verstehen sind).

Der Funke vererbte sich durch Blutlinien, trat aber nicht bei allen Nachkommen in Erscheinung. Einige Träger des Funkens waren seiner gewaltigen Macht nicht gewachsen und sind daran zugrunde gegangen oder dem Wahnsinn verfallen, andere wie Fran-Horas und Hela-Horas missbrauchten das göttliche Geschenk und stürzten die Welt in eine Katastrophe. Dokumentiert sind bei allen Funkenträgern in unregelmäßigen Abständen auftretende sehr kurze, aber heftige Anfälle, die die Zeichen von *Dumpfschädel* oder *Raschem Wahn* tragen – Krankheiten, die ansonsten mit göttliche Ungnade in Verbindung gebracht werden, denn der Funke ist für die Erwählten Segen und Fluch zugleich.

Im Güldenland, der Heimat des Horas und der ersten Siedler, hat der Funke viele Namen: Sternauge, Stirnauge, Drittes Auge, Schwarzes Auge oder poetisch *Ea'Myr*, 'Der Stern der Alten'. Er ist das Erbe der Alten, eines höchst zaubermächtigen Volkes der Frühzeit (**200B**), deren Blut in den herrschenden *Optimaten* des güldenländischen Imperiums fortlebt. Auch wenn die Blutlinien heute 'verwässert' und schwach sind, beansprucht jeder Optimat für sich, ein geöffnetes Drittes Auge zu besitzen (und verbirgt sein Gesicht hinter einer Maske, um den Beweis nicht antreten zu müssen).

Einige altbosparanische Familien, namentlich das Haus *Firdayon* (das sich auf Silem-Horas zurückführen kann) sowie die Familie *Phraisop*, die seit etlichen Generationen das Oberhaupt der Peraine-Kirche stellt, sind Nachfahren von Optimaten und tragen damit (wenn auch tief verborgen) die Anlage zum Dritten Auge in sich. Erst im erstarkten magischen Zeitalter nach der Dritten Dämonenschlacht (dem *Chal'ashtarra* der Tulamiden) offenbarten sich wieder Träger der Gabe: der junge Kaiser *Khadan-Horas* (**210C**) und die Gelehrtentochter *Myriana Sarostes* (**213E**). Bei beiden hat sich das Dritte Auge bereits geöffnet, doch wissen dies nur wenige Eingeweihte. Der Funke schlummert aber auch in *Leatmon Phraisop*, dem Diener des Lebens (**Schild 154**) – und in *Tionnin Madaraestadin*, dem Kronprinzen des Namenlosen (**221A**). Während bei Leatmon ungewiss ist, ob und wie sich die Erbanlage auswirkt, wird Tionnin alles daran setzen, sein volles (unheiliges) Potenzial zu entfesseln.

Die von Gelehrten diskutierte Frage, ob Ucuri-Funke und Ea'Myr wirklich ununterscheidbar sind, führt zum Kern des Problems: Die vermeintliche "Gabe der Götter" ist die Hinterlassenschaft eines von Mada reich ausgestatteten Volkes, das den alveranischen Mächten abschwor und den freien Willen predigte. Das Dritte Auge kann sowohl



zum Guten wie zum Schlechten benutzt werden – der Heilige Horas und Fran der Blutige mögen als konträre Beispiele dienen. Die Verbrämung des Ea'Myr als Funke Ucuris ist wohl als Aufforderung des ersten Horas an seine Nachfahren zu verstehen, das Mada-Geschenk im Sinne der 'wahren' Götter zu gebrauchen und sich nicht von der Macht verleiten zu lassen.

Besondere Brisanz erhält dieses Geheimnis durch Wissen, das die Expedition der Harika von Bethana 1030 BF vom Westkontinent mitbrachte (und das nun eifersüchtig vom Horashof und den zwölfgöttlichen Kirchen gehütet wird): Ea'Myr hat die Macht, selbst erzdämonische Artefakte vollständig zu kontrollieren oder zu vernichten, im Besonderen die Dämonenkrone (myranisch: *Nar'Shagarrai*) – sechs der früher dreizehn Splitter wurden so bereits vor vielen Jahrhunderten vernichtet. Das Dritte Auge ist also die einzige Macht auf Dere, die Splitter der Dämonenkrone aus der Welt zu schaffen – oder ihnen ihr ganzes Potenzial des Grauens zu entlocken ...

Verwendung im Spiel: Da die Zahl der 'Sehenden' (Personen mit geöffnetem Drittem Auge) auf dem gesamten Dererund äußerst gering ist, wird hier auf eine Festlegung der Fähigkeiten bewusst verzichtet, die der Funke verleiht, zumal Stärke, Ausprägung und Kontrolle der Gabe von Träger zu Träger variieren. Denkbare Vorteile wären etwa *Affinität zu Dämonen*, *Astrale Regeneration*, *Astralmacht*, *Empathie*, *Feste Matrix*, *Herausragender Sechster Sinn*, *Hohe Magieresistenz*, *Prophezeien*, *Schutzgeist* und *Vom Schicksal begünstigt*; Nachteile dagegen *Einbildungen*, *Lichtscheu*, *Medium, Mondsüchtig*, *Schlafstörungen*, *Schlafwandler*, *Schlechte Regeneration*, *Stigma*, *Wahnvorstellungen* und *Wahrer Name*.

In Ihrer Kampagne können Sie weitere Funkenträger bestimmen, auch wenn ein höchst sparsamer Einsatz angeraten ist. Spannender ist die Andeutung des Erbes, das sich vielleicht nur in einem Muttermal oder einem kleinen Grübchen auf der Stirn zeigt, verbunden mit Kopfschmerzen, Wahrträumen und Wahnvorstellungen – sowie dem Interesse diverser Geheimbünde wie *Ucuriaten* (S. 97), *Wahrer des Göttlichen Funkens* (S. 218) und *Siegel der Erkenntnis* (S. 218). Selbiges Schicksal können Sie sogar einem Spieler-Helden zuteil werden lassen (speziell, wenn dieser ohnehin bereits viele Vor- und Nachteile aus obiger Liste besitzt), doch sollten Sie Acht geben, dadurch nicht das Gleichgewicht in der Gruppe empfindlich zu beeinträchtigen.

Fuldigors erster Hort

A 131, 172

In aventurischen Gelehrtenkreisen streitet man sich heftig über die Lage des ersten Hortes des Alten Drachen Fuldigor. Der Sage nach vertrieb Horas am 27. Rondra eines unbekannten Jahres den Drachen und gründete an dieser Stelle die Stadt Bosparan. Bis heute wurden jedoch dort keine Spuren des legendären Hortes gefunden. Dazu müsste man nämlich in die tiefsten Tiefen der Vinsalter Unterwelt hinabsteigen, bis zu einer Grotte aus Vorzeiten, deren Wandverstrebungen aus dem Gerippe eines Drachen bestehen – der Vorkammer zu Fuldigors einstigem Domizil.

Hartnäckig hält sich daher die These, dass Fuldigor in den Hohen Eternen gelebt habe. Die Verfechter der Theorie gehen davon aus, dass *Shafir der Prächtige* diesen Hort während des Unabhängigkeitskriegs des Lieblichen Felds in Beschlag nahm und seitdem dort residiert.

Der Ewige Drache von Phecadien

B 15, 109

Als Geron der Einhändige den Ewigen Drachen von Phecadien mit sieben Streichen besiegte, schwand die Macht des Charyptoroth-Unheiligtums *H'Rangor* in der Phecadimündung, und der riesige Drachenleib sank auf den Grund der Lagune. Dort riss die Herrin der Nachtblauen Tiefen einen Spalt in die Sphären, um ihrem – mit einem Kaiserdrachen gezeugten – Sohn untotes Leben einzuhauchen. Insgesamt drei Mal kehrte der mächtigste der Wasserdrachen zurück und wurde zuletzt vor etwa 300 Jahren endgültig besiegt.

Die Gefahr geht heute nicht mehr vom Ewigen Drachen selbst aus, sondern von der Sphärenruptur, die drachische und dämonische Zauberkraft geschaffen hat: Nur an wenigen Orten ist die Barriere zwischen den Welten so schwach wie in der augenscheinlich friedlichen Handelsstadt Grangor.

Erzvampire, Zeitdämonen, Limbuskreaturen, gefallene Götzen und Hochgeweihte des Namenlosen können hier fast ungehindert ihr Unwesen treiben, so dass die Zwölfgötter immer wieder durch auserwählte Sterbliche eingreifen müssen. Mehrmals war die Stadt bereits dem Untergang geweiht, ohne es zu ahnen (etwa in den Abenteuern **Die Kanäle von Grangor** und **Das Fest der Schatten**). Als Spielleiter können Sie von der besonderen Wirkung profitieren, die ein Paktierer oder unheiliger Gast aus den Niederhöllen in einer normalen Umgebung wie Grangor entfaltet, in der zunächst niemand etwas Schlimmeres hinter der Maske des ehrgeizigen Kaufmanns vermutet.

Die verschwundene Insel (+)

C 188

Auf der legendären Zyklopeninsel *Phekhanos* wurden vor zwei Jahrtausenden bosparanische Siedler ausgesetzt, um die Insel urbar zu machen. Doch zeitgleich mit dem Ausbruch des Amran Kutaki 871 v.BF verschwand sie plötzlich, und nur ein Riff blieb an ihrer Stelle zurück.

Während die meisten Gelehrten vermuten, dass das Eiland schlicht im Meer versunken ist, gab es im Lauf der Jahrhunderte immer wieder Berichte von einer Insel auf dem Rücken einer Riesenschildkröte, die von Menschen bewohnt wurde, deren Sprache entfernt an Bosparano erinnerte.

Masken der Macht (+)

D 172, 213

»Mit der Zeit wird die Maske zum Gesicht.«
—Asmodena-Horas zugeschrieben, um 800 v.BF

Alte Schriften erzählen von den *Masken der Macht*, mit übernatürlichen Kräften ausgestatteten Gesichtslarven aus der Zeit der ersten Siedler. Im Güldenland sind Zaubermasken noch heute in Gebrauch, und sie alle ziert angeblich ein drittes Auge auf der Stirn. Dass sich Maskenfeste und Theater im Horasreich großer Beliebtheit erfreuen, erscheint plötzlich in einem anderen Licht. Tatsächlich verbirgt sich unter den sorgsam bewahrten Toten- und Lustbarkeitsmasken der vornehmen Geschlechter manches Artefakt aus alter Zeit – oft unerkannt oder mit nur teilweise erforschten Kräften. Einige Beispiele:

- Seit Generationen wird die *Persona Oblivia* in einer liebfeldischen Patrizierfamilie weitervererbt, eine Maske, welche die Eindrücke früherer Träger memoriert, diese dem Nutzer aber nur auf Kosten eigener Erinnerungen offenbart.
- Auch die *Onyxmaske* vergibt ihre Kräfte zu einem Preis: Die Maske erkennt nicht nur verborgene Gegenstände, Wesenheiten und sogar Gedanken, sondern durchschaut auch die Geheimnisse des Maskierten. Ihr Besitzer, ein horasischer Adliger, besucht gerne Maskenbälle und ahnt nichts von der magischen Macht (**SRD 45**).
- Das *Sternenauge*, eine Maske aus Optrilith, ist seit den Magierkriegen im Besitz der Magierdynastie Gilindor. Die einzige Augenöffnung in der Mitte der Stirn ist von Mond- und Sternsymbolen umgeben, die heute unbekannte Konstellationen darstellen. Die Erforschung des *Auges* stockt, seit bei seiner letzten Aktivierung der untersuchende Magus in den Limbus gerissen wurde.
- Erst jüngst wieder entdeckt wurde die bosparanische *Maske des Schläfers*, die künstliche Traumrealitäten zu durchschauen vermag (**Verwunschen und Verzaubert 83 f.**).

Während die meisten Masken 'nur' verzaubert zu sein scheinen, gelten einige als Talismane göttlicher oder dämonischer Mächte:

- Die *Hermelinmaske,* eine der *Neun Masken der Täuschung*, soll ein Dieb den Diamantenen Sultanen entwendet haben, um sie den Ho-



raskaisern zum Geschenk zu machen. Heute befindet sie sich im Besitz von Timor Firdayon (S. 213). Die von Phex gesegnete Maske verleiht dem Träger das Äußere einer beliebigen Person, eine berauschende Erfahrung, die zur ständigen Wiederholung verführt – bis hin zur Langeweile an der eigenen Identität (**WdG 111**).

● Die *Spiegelmaske des Amazeroth* war angeblich Teil des Frevlergewandes im Fünften Zeitalter. Sie kam über das Meer der Sieben Winde und brachte ihren letzten Besitzern den Untergang (siehe das Abenteuer **Masken der Macht**). Nun wacht Shafir der Prächtige über die Maske, die ihrem Träger freizauberische Macht über Illusionen aller Art verleiht und ihm gleichzeitig Unbesiegbarkeit vorgaukelt.

● Beunruhigend ist in diesem Zusammenhang die *Güldene Larve*, die der Güldenlandfahrer Jastek um 750 BF nach Grangor brachte (siehe das Abenteuer **Geheimnisse von Grangor 96**). Sie weist ein drittes Auge aus durchsichtigem Rauchquarz auf. Eingeweihte wissen, dass dieser dem Gesichtslosen Gott als heiliger Stein gilt und seine Priester goldene Ritualmasken tragen.

Weitere Anregungen zu wundersamen Masken können Sie den Produkten der **Myranor**-Reihe entnehmen, vor allem dem Band **Myranische Magie**.

Aus Dunklen Zeiten (564–162 v.BF)

Kulturelle Zentren: Bosparan (alles überstrahlende Metropole), Cuslicum (Zentrum der Seefahrt), Bethana (Tempelstadt), Firdana (Schnittpunkt mit dem tulamidischen Kulturkreis), Arivor (Sommerresidenz der Kaiser, Rondra-Kult), Belhanka (Philosophische Vordenker), Palakar (Nemekathäer)
Bauten: Städte mit Forum und Tempelberg; Altbosparanischer Stil (Innenhöfe, Säulengänge); Säulentempel, Aquädukte, Thermen, Mosaike, (Monumental-)Statuen; Bestattungen im Untergrund: Mumifizierung (Nemekathäer), Grabnischen (Arme), Kolumbarien (Beisetzung von Wohlhabenden in kunstvollen Urnen aus Angst vor Nekromanten)
Kunst: Schreine, Statuen und Statuetten bekannter und fremdartiger Gottheiten (Hornisse/*Shinxir*, Möwe/*Chrysir*, Rochen/*Numinoru*, Schlange/*Trika*, Assel- und sonstige Insektengötzen, vergöttlichter Belen-Horas), mechanisches Grolmenwerk
Magie: Magier mit Synthese aus altgüldenländischer Dämonenbeschwörung, destruktiver Hermetik (Kampfzauberei) und adaptierten Spruchzaubern der Elfen; *Satuarientöchter* und *Sumudiener* noch in voller Öffentlichkeit
Schriftzeugnisse: Pergamente und Quartschriften, meist in Aureliani mit Imperialen Zeichen, seltener Zhayad, kaum Bosparano; *Lex Imperia*, *Wege ohne Namen*, *Codex Corvinus*, *Naranda Ulthagi*, *Folianth der Kreutherkunde, Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen*
Waffen und Rüstungen: Kurzschwert, Speer, Ballista, Helm, Setzschild, Legionsstandarten, thorwalsche Axtblätter
Kleidung und Schmuck: Rothaarperücke, Schneckenmuschelohrringe, Halsringe, Tuniken, Togen, Halbgesichtsmasken, Stirnreife mit stilisiertem drittem Auge
Münzen: keine einheitliche Währung, typische Münzen waren silberne *Argental* (Materialwert 5 H), *Iristaler* aus Gold (Materialwert 15 S, Sammlerwert 5 D) und sehr selten aus Illuminium (Materialwert 10 D, Sammlerwert 200 D), goldene *Aureal* (Materialwert 2 D), *Elektralkronen* aus Wassergold (Materialwert 7 S)
Relikte: Schwarze Feste von Shumir, Festenring um den Arinkelwald, das Seekönigliche Schloss in Neetha, Jelianische Mauer (Vinsalt), die Großen Katakomben von Vinsalt (neben Toten und Untoten liegen allein hier 100.000 Rabenmumien – die rituelle Tötung heiliger Tiere war in den Dunklen Zeiten weit verbreitet), Despotenpalast (Despiona), Leuchtturm von Sylla (vom Heiligen Thimorn von Rethis errichtet)
Verschollene Schätze: *Formelsammlung des Fran-Horas*, *Naranda Ulthagi* (legendäres Buch über Zeitmagie), Standarte der Shinxir-Legion* (verleiht telepathische Kräfte), mit Juwelen und Zaubern geschmücktes *Ehernes Diadem* der Seekönige, die *Blutige Träne der Nacht* (verzauberter Blutachat, vermutlich im Besitz Archon Megalons)
Talentprobe: Geschichtswissen +8, Sagen/Legenden +6

Auf den Spuren des Blutkaisers (+)

A 19, 132

Fran-Horas war ein Erzmagier, dem selbst die Zauber fremder Völker nicht fremd waren, etwa der *Wudu* der südlichen Dschungel und der schlangenleibigen *Ssrkhrsechim*. Bis heute suchen götterfürchtige Helden und skrupellose Schwarzmagier nach Relikten Frans des Blutigen – die einen, um die Welt davon zu erlösen, die anderen, um ihre eigene Macht zu mehren.

Das Liebliche Feld und die Zyklopeninseln zählen dabei neben den Katakomben unter der Puniner Akademie zu den aussichtsreichsten Gebieten für eine Suche. Im Horasreich locken unter anderem die Ruinen von Alt-Bosparan, wo immer wieder Funde auftauchen. Einige Forscher behaupten hartnäckig, dass manches aus dem Nachlass des Blutkaisers rechtzeitig vor späteren Plünderungen in Sicherheit gebracht wurde – in unterirdische Palastanlagen in den Goldfelsen, in nur über Dunkle Pforten erreichbare ferne Lande oder in unsichtbare Türme in entlegenen Wäldern. Andere Besitztümer Frans soll seine Adoptivtochter *Menkirdes von Rethis* geerbt oder heimlich in ihr Inselkönigreich geschafft haben.





Zu den begehrtesten und bisher nicht aufgefundenen Stücken gehören die folgenden. Oft ist ihre schiere Existenz nur wenigen Experten bekannt, bei manchen ist unklar, ob es sich nicht nur um Legenden handelt:

● der Blut trinkende und angeblich Seelen fressende *Opferdolch* des Kaisers, den er von seiner Reise zu den Wudu mitbrachte

● die *Formelsammlung des Fran-Horas*, in der unbekannte Zaubersprüche und die Wahren Namen von 666 Dämonen zu finden sein sollen

● das *Signum der Dämonenzitadelle* – ein Zauberzeichen, das einem angeblich Macht über diesen widernatürlichen Ort gewährt

● eine irisierende *Drachenschuppe*, mit der Fran stets einen dienstbaren Westwinddrachen herbeirufen konnte

● das geheime Ritual des *Kristallherzens*, durch das man nahezu unverwundbar wird (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen 54**)

Nemekaths Erbe

A 19, 188

Nirgendwo ist das Vermächtnis des Todespropheten Nemekath, der in den Dunklen Zeiten viele Anhänger um sich scharte, so allgegenwärtig wie in den Ruinen von Palakar. Kaum noch etwas ist von der einstigen Pracht der Stadt geblieben, stattdessen ragen aus der längst erstarrten Lava des *Amran Nemoras* nur noch wenige Ruinen.

Einen umso größeren Reiz üben die unter dem Gestein verborgenen Räume auf Schatzsucher aus. Wen die Gerüchte über Borons Zorn nicht schrecken, der steigt hinab in die lichtlosen Katakomben, in denen reiche Grabbeigaben vermutet werden. Auch Pilger des Rabengottes aus dem Süden zieht es gelegentlich hierher, ist doch das Original des heiligen *Codex Corvinus* seit dem Ausbruch des Vulkans verschollen. Auch andere Relikte des Propheten könnten dem Finder in Al'Anfa zu Reichtum und Ansehen verhelfen. Doch geht für jeden Grabräuber und Forscher eine Gefahr von (meist kurzlebigen, aber umso fanatischeren) Todeskulten aus, die heute noch Nemekaths blutigen Lehren folgen.

Von düsteren Kulten

B 131, 217, 219

Die Dunklen Zeiten lagen noch vor dem *Silem-Horas-Edikt*, in dem die Identität der Zwölfgötter verkündet wurde und in dessen Folge andere Kulte systematisch verfolgt wurden. In der von Dekadenz und Niedergang geprägten Epoche blühten manche dieser Gemeinschaften auf, um nur kurz darauf zu vergehen. Ob sie durch äußere Feinde, innere Richtungsstreite oder gar überderische Mächte ausgelöscht wurden, ist einerlei – fast alle haben Spuren bis in die heutige Zeit hinterlassen. Einige Beispiele:

● Der Kult des hornissengestaltigen Gottes *Shinxir* war vor allem in den Legionen verbreitet, propagierten seine Priester doch Zusammenhalt und den Sieg von Strategie über wilde Kampfeswut. Der Kult ging gegen Ende der Dunklen Zeiten unter, nachdem die erblühende Rondra-Kirche die Shinxir-Gläubigen in einer gewaltigen Schlacht besiegen konnte, deren Austragungsort heute vergessen ist – und so weiß auch niemand, wo sich die angeblich wundertätigen *Standarte der Shinxir-Legion* befindet. Auch die Geheimgesellschaft der *Myrmidonen* (siehe S. 217) sucht danach.

● Die Efferd-Kirche hatte in den Dunklen Zeiten einen Konflikt mit dem Kult des *Numinoru* auszufechten. Während die Efferd-Gläubigen die Harmonie von Mensch und Meer propagierten, wollten die Numinoru-Anhänger das Meer beherrschen. Von ihnen blieben nur verborgene Artefakte wie Wind beherrschende Segel oder Hörner, mit denen Delphine oder Kraken unter den Willen des Nutzers gezwungen werden können.

● Auch der Namenlose (in verschiedenen Gestalten), gefallene Götter, insektoide Götzen, fremdartige Sphärenwesen, elementare Mächte und exotische Monstrositäten sowie Dämonen aller Art (offenkundig oder in Verlarvung) fanden ihre Anhänger. Ein Kult verehrte etwa *Riesenasseln* aus den südlichen Regenwäldern und schuf sich eine Heimstatt in den Wäldern bei Arinken (siehe das Abenteuer **Asseln im Gemäuer** in der Anthologie **Der Preis der Macht**).

● Einige fremde Götter, von denen heute nur noch die Namen bekannt sind und auf die man in vergessenen Inschriften stoßen kann, sind *Tjakula, Krisirius, Braziraku, Amrandos, Nereton, Satu, Brahidia* und *Oschobru*.

● Weitere Anregungen finden Sie in **Hinter dem Thron 102 ff.** und der Spielhilfe **Die Dunklen Zeiten**.

Bender und Dozman (†)

C 19, 20

Widersprüchliche Legenden ranken sich um den selbsternannten 'Kaiser aller Länder' Bender-Horas und seinen Admiral Dozman, der ihn ermorden ließ und selbst die Herrschaft an sich riss. Bender der Einäugige wird aufgrund seiner Erscheinung von einigen als Anhänger des Namenlosen gesehen, andere preisen ihn als aufgeklärten Begründer der *Ersten Republik* (S. 20). Dozman hingegen wird mal als von Efferd verflucht dargestellt, mal als vom Meeresgott entrückter Heiliger (**Efferd 185**).

Die Historie wirft ein zweifelhaftes Licht auf beide: Beide gingen brutal gegen missliebige Kulte vor, förderten ihre eigene Stadt (Belhanka im Fall Benders, Kuslik bei Dozman) und pressten andere aus. Dozman stritt zwar im Namen Efferds, doch teils aus Kalkül und stets ohne Wenn und Aber. Er löschte die konkurrierende Priesterschaft der Erdmutter Sumu fast aus und sicherte sich als 'Dozman der Ersäufer' auf ewig einen Platz in der Überlieferung der liebfeldischen Druiden. Er verschwand, als er einen Kultplatz des Namenlosen auf den Zyklopeninseln ausheben wollte. Denn die Dienerschaft des Dreizehnten zählte zu seinen erbitterten Feinden – als geheime Gefolgsleute des getöteten Bender, der sich mit ihrer Hilfe zum Kaiser empor geschwungen hatte. Im Horas-Palast auf der Insel Paradisela stand mit der *Halle der Verheißung* der größte Altar des Rattenkindes, bevor Dozman die Gewölbe zumauern ließ – über ihnen erhebt sich heute der Rahja-Tempel (**220 A**). Doch Bender begründete tatsächlich die Selbstverwaltung der Stadt und die im Alten Reich berühmte Philosophenschule Belhankas: Unter dem Mantel scheinbarer Freiheit sollten die Menschen zum Bildersturm verleitet werden. Der ketzerische Kaiser wurde gestürzt, bevor seine dunkle Saat aufging.

Probleme entstehen nun, wenn jemand im Dienste Belhankas die vermeintlich glorreiche Vergangenheit der Stadt erforscht und dabei Einzelheiten über den 'Vater der Republik' oder den 'Heiligen Kaiser auf dem silbernen Schiff' zutage fördert, die besser im Dunkeln geblieben wären – und damit auch noch die Aufmerksamkeit der Diener des Dunklen Gottes erregt.

Vermächtnisse der Kusliker Kaiser (162–0 v.BF)

Kulturelle Zentren: Bosparan, Cuslicum, Silem-Horas-Palast (Silas)

Bauten: spätbosparanischer Baustil (durch hohe Kunstfertigkeit und die Symbolik der Zwölfgötter geprägt), der unter Murak formaler wird und sich zum helaischen Stil wandelt (von Säulen und monumentaler Größe dominiert, alles Tulamidische ablehnend); opulente Götterbilder und Tempel, Thermen, Triumphbögen und Siegessäulen; die Zahl Zwölf spiegelt sich auch in den Bauten (Anzahl der tragenden Säulen, Fenster etc.); Auftauchen der klassischen Boronanger Puniner Stils, jedoch vielerorts aus Platzmangel weiterhin unterirdische Beisetzung

Kunst: Kunst dient der Verbreitung des zwölfgöttlichen Glaubens, unter Hela der Verherrlichung der Kaiserin; Reliefkunst, aufkommende dekorative Wandmalerei (zuerst als Marmorimitation), Grotesken und Tafelbilder (tulamidischer Einfluss)



Magie: blühende Gildenmagie, die sich mit dem Wesen der Zauberei auseinandersetzt (auch Metamagie) und auf Effizienz ausgerichtet ist; später über die Tulamidenlande aufkommender Elementarismus (u.a. Entdeckung Drakonias); Hexen und Druiden besitzen allenfalls in den Nordprovinzen Einfluss.
Schriftzeugnisse: *Porta Aitherica* (um 100 v.BF), *Silem-Horas-Edikt* (98 v.BF), *Comto-Ogman-Urkunde* (um 80 v.BF, Original in Aldyramon), *Tralloper Vertrag* (31 v.BF), *Compendium Drakomagica* (zur Zeit Helas), *Codex Sauris*, *Philosophia Magica* (beide kurz vor BF); seit Silem-Horas Bosparano in Kusliker Zeichen; in den Nordprovinzen frühes Garethi
Waffen und Rüstungen: Schienen- und Schuppenpanzer, (Wurf-)Speer und Kurzschwert, später auch Kettenhemd, Kusliker Lamellar, Langschwert; im Militär hoher Wert auf Ausrüstung, Ausbildung und Disziplin
Kleidung und Schmuck: Die klassische Toga wird durch modische Einflüsse aus den Provinzen nach und nach verdrängt; beim Schmuck üppige Verwendung von Edelsteinen und seltenen Metallen aus den eroberten Tulamidengebieten
Münzen: Häufige Fundstücke sind Münzen, die Hela-Horas nach ihrer Münzreform zu Tausenden hat prägen lassen: Krone (Goldmünze mit Konterfei Helas, Materialwert 5 S), Zehnt (Silbermünze, Materialwert 4 H) und Schilling (kleine Eisenmünze mit Horaskranz-Prägung, Materialwert 3 K)
Relikte: Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht (Brig-Lo), Silem-Horas-Bibliothek (Selem), Silas (Tempel der Wahren Schlange, Ruinen des Kaiserpalastes), Zwölfgötterrelief am Ständehaus in Kuslik, Tafel der Heiligen Canyzeth (Thegûn), Jadestatue *Hesinde mit dem Menschenschüler* (Kuslik), Sarkophage der Kaiser (Horasia), Lyceum Marmaron (Belhanka), Wandelsterntempel (Belhanka), Rundtheater von Crasulet, der *Stern von Selem* (Rubin, Teil der Kronjuwelen), die *Vier Unverzehrten Siegel* (siehe S. 94), zahlreiche Statuen und Kunstwerke im Besitz der Gründergeschlechter Vinsalts
Verschollene Schätze: Praiosklinge *Araschar* (Schwert Silems, in der *Schlacht in den Wolken* entrückt), Endurium-Kurzschwert *Vanadiras* des Aufrührers Dalek V.*, die *Kette der Zwölfgötter* (Talisman der Illumnestraner, fast alle Amulette seit dem Orkensturm verschwunden), der *Vater aller Spiegel* (wird niemals blind und zeigt jedem, der hineinsieht, sein wahres Gesicht)*, Einhornspeer *Alicornex* (Geschenk der Elfenkönigin an Murak), die *Todeslanze* des Murak-Horas (von der er am Gadang die purpurne Wunde empfing), Bibliothek des Zabasios (in Crasulet vermutet), Rubin *Zyklopenfeuer* (Khunchomer Beutestück der Hela-Horas, einer der größten Rubine schlechthin)*, unzählige Tempelschätze, Kunstwerke, Artefakte und Schriften, die nach Bosparans Fall von den Garethern geraubt wurden
Talentprobe: *Geschichtswissen* +4 und *Sagen und Legenden* +3

Visionen von Licht und Finsternis

A 21

Das abgelegene Silas diente den Kaisern Brigon und Silem als Rückzugsstätte, wenn sie das heilige Fieber ereilte, das ihnen zwar Visionen brachte, dessen geistige Verwirrung sie jedoch als Blöße fürchteten. Beide trieb der Traum von einem stabilen und Aventurien umfassenden Staat, der die Menschheit vor einer apokalyptischen Dunkelheit schützen würde – ein Traum, den sie an ihre Erben weitergaben. Wäre Murak nicht zu früh gestorben, wäre ihr Plan vielleicht vollendet worden. Aus den eroberten Gebieten brachten die Kaiser Artefakte und Schriften ins Liebliche Feld, deren Verbleib ungeklärt ist – manches verbargen sie absichtlich, um den aufstrebenden Staat und die junge Religion zu schützen.



Tafel der Heiligen Canyzeth

Urkunden der Kusliker Kaiser

Trotz der kulturellen und territorialen Bedeutung der Kusliker Kaiser gibt es nur wenige erhaltene Dokumente über ihre Herrschaft; die meisten wurden ein Raub der Flammen, die Bosparan verzehrten. So konnte auch die Echtheit der *Comto-Ogman-Urkunde*, welche die Abstammung der Familie Firdayon von Silem-Horas belegt, erst spät geklärt werden. In Ihren Abenteuern können Sie (vermeintliche) Dokumente der Kusliker Kaiser als Aufhänger für Forschungs-Abenteuer und Intrigen benutzen. Einflussreiche Familien könnten Urkunden fälschen, um sich gegenüber Feinden einen Vorteil zu verschaffen.
Eine Besonderheit jener Epoche (die einem Kundigen helfen mag, Original von Fälschung zu unterscheiden) war die Verwendung aurelianischer Monatsglyphen in Form eines Rades. Dabei zeigt die Anzahl der Radspeichen den Gott an, der den Monat regiert: 1 = Praios, 2 = Rondra usw. (siehe **Die Unsichtbaren Herrscher**). Heute sind die Glyphen nur noch bei den Zahori in Gebrauch.

Der Selemitische Schweiß (†)

B 21, 159

Der Selemitische Schweiß, der 87 v.BF Belhanka fast entvölkerte, ist den Einheimischen immer noch im Gedächtnis. Größte Furcht der Belhankaner ist eine Rückkehr der Seuche – oder der Ausbruch einer ähnlichen Epidemie. Katastrophen wie zuletzt in Grangorien 996–998 BF, in Chababien 1018–1019 BF und in Nostria 1027 BF



führten in Belhanka zu Unruhen und einer Sperrung der Häfen. Die Stadtregierung versucht die Gefahr einer Seuche zu minimieren und verzweifelt doch am steten Strom von Besuchern, Seeleuten und Kolonisten, die Belhanka betreten. (Das Abenteuer **Seuche an Bord** wäre daher noch wirkungsvoller in Belhanka umzusetzen.)
Der Selemitische Schweiß war dämonischen Ursprungs. Einige Keime – in verlockend kostbaren Weihegefäßen eingeschlossene *Hektabeli* – ruhen noch verborgen in Ruinen oder gesunkenen Schiffen, ausgerechnet in und um die dicht bevölkerte Insel Kosmidion, die sich der Kontrolle der Obrigkeit entzieht.

Obras Wacht
A 155
Die junge Kaiserin überließ oft Vertrauten die Regentschaft und widmete sich ganz ihren Visionen und der Zauberei. Heute ist vergessen, dass ihr der Greif *Obaran* erschien (nach welchem sie ihren Namen wählte) und sie die 'Vermenschlichung' der ursprünglich echsischen Kulte im Zwölfgötterbund vorantrieb. Ihre Grablege zu Silas in Sichtweite des unheimlichen Basaltturmes war von der Kaiserin als 'immerwährende Wacht' gedacht – und die Verlegung ihres Sarkophags nach Horasia mag in der Zukunft noch Folgen haben.

Der Schädel des Syraphil von Bosparan (†)
B 172
In Shafirs Hort ruht der eiskristallene Schädel eines bärtigen Mannes – der Kopf des Syraphil von Bosparan, Murak-Horas' Hofzauberer. Syraphil verwendete die Zeit seines Alters darauf, nach einer mächtigen Thesis des Eises zu forschen und den Elementarherrn des zerstörenden Elements in seine Gewalt zu zwingen. Fast hätte Syraphil triumphiert, doch schließlich warf der Elementarherr den Magier nieder und bannte ihn in Eis. Wann immer nun Syraphils verfluchter Schädel mit dem eisigen Element in Berührung kommt, wird sich ein Schneesturm ohnegleichen entfesseln und das weite Umland – in einem Radius von etwa 30 Meilen – monatelang mit Eis und Frost bedecken, bis alles Getier erbarmungslos erfroren ist.

Der Kaisertöter
C 21, 221f
Etwa alle 500 Jahre wird "die Klinge des Kaisertöters neu geschmiedet" heißt es in den *13 Lobpreisungen des Namenlosen*. 618 v.BF wurde Haldur-Horas mit einem ölig schimmernden Dolch aus Purpurmetall ermordet; der Rachedurst Frans war die Folge. 17 v.BF starb Murak nach sechsmonatigem Leiden an einer Speerwunde, die er sich in der *Schlacht am Gadang* zugezogen hatte. Seine Leibärzte konnten den Kaiser nicht retten, denn immer wieder sickerte purpurnes Blut aus der Verletzung. Muraks Tochter Hela verfiel über die Trauer dem Wahnsinn. Die Zeit der Klugen Kaiser im Mittelreich endete 335 BF mit der Ermordung des Kronprinzen Rude II., dessen verstümmelter Leichnam von purpurnen Wunden übersät war. 1028 BF wurde Amene-Horas von den *Archonten von Naaghot-Shaar* (S. 221) mit Purpurblitz ermordet. Dieses tödliche Gift wird aus dem Stachel einer alten Maraske gebraut – obskure Schriften empfehlen jedoch Eisenspäne vom Kaisertöter als noch potentere Alternative. Helden, die sich auf die Suche nach der *Todeslanze* Muraks begeben (etwa im Auftrag der Rondra-Kirche oder des Kaiserhauses), treten daher gegen das leibhaftige Böse an.

Bosparanische Berufsgeheimnisse
D 160
Nicht nur magische und religiöse Geheimnisse, sondern auch handwerkliche Errungenschaften gingen beim Untergang des Alten Reiches verloren. Legendär ist *bosparanisches Bannleinen*, ein feinfädriges Webtuch, dessen Art der Bindung seinen Träger vor Beherrschungsmagie, Dämonen und Geistern schützen soll. Erhaltene Stoffreste werden zu Höchstpreisen gehandelt, während die Belhanker Weber versuchen, die alte Kunst zu imitieren. In der selben Stadt sind die Meister der Duftwasserherstellung auf der Suche nach verschollenen Rezepturen wie dem bezaubernden Duft *Holde Hela*, der nur für die Schöne Kaiserin kreiert wurde, und dem *Parfüm des kleinen Todes*, von dem ein Tropfen ausreichen soll, um orgiastische Ohnmachtsanfälle zu bescheren.

Odenius der Tüftler
E 22, 164, 190f
Die meisten mechanischen Wunderwerke des Odenius sind verloren gegangen, ebenso wie das Wissen um ihre Herstellung. Zahnräder und Federn setzten mechanische Tiere in Bewegung, seine 'Drachen' waren dampfbetriebene Arbeitsmaschinen, und einige von ihm entworfene Fallen funktionieren auch heute noch mit tödlicher Präzision. Der geniale Erfinder war seiner Zeit und auch dem heutigen Aventurien weit voraus.
Es ist unbekannt, ob Odenius seine Träume von einer endlos arbeitenden Maschine und vom mechanischen Menschen verwirklicht hat, doch soll sich auf den Zyklopeninseln ein *Hort der letzten Geheimnisse* befinden. Hinweise zum Weg dorthin sowie die Bestandteile des Schlüssels versteckte Odenius in zahlreichen Gerätschaften, die sich mittlerweile über den halben Kontinent verteilt befinden.

Nach Bosparans Fall (0–752 BF)

Kulturelle Zentren: Kuslik, Neetha, das wiedererrichtete Vinsalt ab ca. 700 BF
Bauten: repräsentative Gebäude im *Garether Stil* (schmucklos, trutzig, Gargylen); unter den Priesterkaisern Sakralbauten im *Ucurianischen Stil* (Kuppeln, vergoldete Säulen); die *Ornamentalistik* der Rohalszeit wird im Lieblichen Feld begeistert aufgenommen.
Kunst: zunächst sakral und düster, starre Formen, Buchmalerei; Priesterkaiser: Monumentalstatuen von *Yendan Korden* (um 370–409 BF, Begründer einer Künstlerdynastie), goldene Bildhintergründe, erste große Glasfenster; Rohalszeit: Blumensymbolik (v.a. Belhanka, Drôl), Malerwettkampf zwischen *Pagol Gazpacho* und *Dorlen Silipo* (Goldenes Zeitalter Neethas), erste Versuche zur Zentralperspektive durch die Rohalsschülerin *Beniretta von Belhanka* (500–568 BF); schließlich Wiederentdeckung klassischer Proportionen durch die Bildhauerin *Lubida von Teremon* (668–741 BF), gefördert durch die Rahja-Kirche
Magie: Enormer Wissensverlust durch die Schließung aller Magierakademien (bis 149 BF), Aufblühen magischer Geheimbünde und satuarischer Schwesternschaften; neue Blüte der Zauberei in der Rohalszeit, Expeditionen zur Erforschung der Elfenmagie
Schriftzeugnisse: Drakhard-Zinken, lange Zeit kaum eigenständige Literatur; *Almanach der Wandlungen* (um 500 BF, Urfassung in Kuslik), *Geheimnisse des Lebens* (seit 543 BF, Originale aller Auflagen in Vinsalt), *Druidentum und Hexenkult* (627 BF), Tetralogie des Derographen Bastan Munter (659–665 BF in Kuslik entstanden)
Waffen und Rüstungen: Panzerreiter mit Kettenhemden, Schilden, Langschwertern und Streitäxten
Kleidung und Schmuck: Die Mode der Vornehmen orientiert sich an Gareth und hebt sich nur durch leichtere Stoffe und buntere Farben ab; im Volk überleben traditionelle Trachten und Masken.
Münzen: große Vielfalt an Münzen, Vereinheitlichung erst durch Rohal (490 BF); aus der Zeit der Klugen Kaiser begehrt sind *Arivorer Dukaten* (Silber, ca. 5 S) und *Brakteaten*, dünne Silberscheiben mit einseitiger, kunstvoller Prägung (zwischen 5 und 50 H)



Relikte: der Diamant von Brig-Lo (Mantrash'Mor), Drakhards Lampe, Alte Burg von Kuslik (Garether Stil), Burg Ankhelet (Ankram), Burg Aldyramon (Aldyra), Merymakon (Rethis), Wehrtürme des Theaterordens, Praios-Sakrale von Vinsalt (mehrfach umgestaltet), ucurianische Altäre der Tempel Neethas, Tafeln des Tykates (480–552 BF), Orbitarium der Serrolana (Belhanka), Sala Fondera des Palazzo Bergenoor in Vinsalt (Meisterwerk der Ornamentalistik), Hängende Gärten von Drôl (ab 703 BF)

Verschollene Schätze: die *Löwinnenschwerter* des Theaterordens (heute über ganz Aventurien verteilt), die *Unvergleiche* (große Perle, bei Eldoret aufgefunden)*, das *Kristallzimmer* (aus dem Tsa-Tempel von Silas, durch die Priesterkaiser geraubt), Urschrift der *Sphaerenklaenge* (569 BF verfasst, vom Komponisten Dorgando Paquamon vermutlich in der Vinsalter Oper versteckt)*

Talentprobe: *Geschichtswissen* +2 oder *Sagen/Legenden* +0

Plünderung durch Garether und Goblins

A 22

Viele Liebfelder versuchten, ihre Habe vor den entfesselten Truppen Rauls und vor den Rotpelzen zu retten, eingemauert in geheimen Kammern, vergraben in den Wäldern oder versenkt in Seen. Noch heute kann man überaus wertvolle Schätze finden, weil die Eigentümer verstarben, bevor sie ihren Besitz zurückholen konnten. Nicht nur Münzen und Geschmeide können sich darunter befinden, sondern auch Reliquien von Heiligen, magische Artefakte oder kostbare Familienerbstücke, deren Auffinden den Stolz eines Hauses neu entfachen kann.

Das Depositum der Göttlichen Gnade

B 35, 188

Als die Hohe Lehrmeisterin Valiana 2 v.BF in einer Vision den Haupttempel der Hesinde brennen sah, schuf eine kleine, geheime Gruppe von Hesinde-Geweihten – die *Conservatoren der letzten Tage* – ein Refugium, in dem wenigstens ein Teil der Tempelschätze die nahende Katastrophe überstehen sollte: das *Depositum der Göttlichen Gnade*, ein Höhlenkomplex auf Pailos. 1022 BF wurde das Depositum wiederentdeckt, und bevor es zu weiten Teilen im Feuerregen des Amran Nemoras unterging, konnten einige Schätze geborgen werden (siehe das Abenteuer **Zyklopenfeuer**). Unter Schatzsuchern heißt es, dass nicht alle Kavernen vom Feuer ausgebrannt und von der Asche verschüttet wurden – und weitere Deposita existieren, die anderen Elementen anvertraut wurden. Die Draconiter und die *Eingeweihten von Kuslik* (S. 218) jagen derweil jedem neuen Fundstück nach, das auf dem Schwarzmarkt auftaucht.

Drakhard der Geisterschmied

C 127, 132

Drakhard 'der Geisterschmied' (um 40 v.BF–64 BF) war der bis dato größte menschliche Zauberschmied und der fähigste Exorzist seiner Zeit. Nach Bosparans Fall zog er im verwüsteten Lieblichen Feld umher und bannte Geister und Dämonen. Mit Ketten aus Mindorium fesselte er so viele Sphärenschrecken, dass angeblich selbst die Götter auf ihn aufmerksam wurden und ihn mit zwölf Unzen Titanium und Eternium beschenkten. Daraus fertigte Drakhard seine größten Werke: den *Sonnenring* (**SRD 22**) und das *Yrando-Emblem* (**WdZ 412**). Auch die Drakhard-Zinken gehen auf ihn zurück, dazu unzählige Bannsiegel, -ringe und -lampen sowie manch anderes Zauberwerk. Der Thaumaturg führte seinen letzten Kampf in den Windhagbergen, wo er sich selbst an einen Felsen kettete und einem Achtgehörnten den alten Leib als Gefängnis anbot, um ihn durch seinen eigenen Tod zu bannen (**Großer Fluss 201**).

Drakhard war auch einer der Begründer des *Ordens vom Pentagramm* (**WdZ 264**; **S. 132, 223**). Auf ihn geht die Architektur des Haupthauses zurück, dessen geometrisch präzises Labyrinth aus Kellerräumen die darunter liegenden Beschwörungsdome der Horaskaiserlichen Magierakademie versiegelt, gleich einem in Stein gegossenen Zauberzeichen. In ähnlicher Weise gestaltete er den *Triumphbogen* in der Talsohle zwischen den Hügeln nördlich des Yaquir – als längst vergessenes Bannsiegel über einem ungenannten Schrecken, getarnt durch Reliefs mit Sonnen- und Siegesszenen (S. 127). Letzte machen das Monument heute höchst unpopulär, manche fordern seine Beseitigung ...

Rätselhafte Theaterritter

D 23

Der Theaterorden beschäftigt Historiker wie Rondrianer gleichermaßen – und hat im Horasreich wie sonst nur im Bornland Spuren hinterlassen.

- Als die Ordensgründer die Goblins besiegten, erstürmten sie eine ihrer wichtigsten Kulthöhlen: Im Heiligtum *Narai Siikram* in den Goldfelsen wurden angeblich todgeweihte und sogar tote Goblins wieder zum Leben erweckt (**Schwarzer Bär 187**). Gerüchte besagen, die Ritter hätten die Höhle nie zerstört, sondern nur versiegelt und verborgen – um sie in einem Notfall selbst zu missbrauchen.
- Um ihre eigene Macht zu mehren und Pilger ins Land zu locken, erkannten einzelne Hochmeister zweifelhafte Stätten angeblicher Heldentaten ohne genaue Prüfung an. Mancherorts stellt dies den einzigen 'Beweis' dar. An einer neuerlichen Untersuchung durch Arivor ist freilich keinem der Einheimischen gelegen.
- Über die Macht der Theaterritter zum Zeitpunkt ihres Untergangs wird wild spekuliert. Stellten sie gar einen 'Staat im Staate' dar und war der erst Jahre später abgesetzte Erzherzog Curon ein heimlicher Verbündeter?

Holbec der Sonnenfrevler

E 23, 151

Als Holbec von Ragath 412 BF zum Wahrer der Ordnung und Statthalter des Lieblichen Feldes berufen wurde, versuchte er zunächst, die Gräuel seines Vorgängers vergessen zu machen. Seine Herrschaft wurde jedoch nach und nach grausamer, so wie der Statthalter selbst mit zunehmendem Alter immer seltsamer wurde. Er umgab sich mit Wahrsagern und Alchimisten, die für ihn an einem Mittel forschten, die Magie aus der Welt zu verbannen (S. 151). Der Warunker Autor Errik Dannike behauptet in seinem umstrittenen *Was glaubt das Volk?*, dass Holbec dabei sogar auf alte echsische Geheimnisse zurückgriff, welche bei der Zerstörung des Tsa-Tempels von Silas in die Hände der Inquisition gelangt seien. 441 BF wurde er von Priesterkaiser Gurvan I., einem erbitterten Feind alles Echsischen, vor ein Kirchengericht gezerrt und wegen 'Hesinderei' (Hexerei) hingerichtet. Noch heute stehen die Gerichtsakten in der Stadt des Lichtes unter Verschluss. Im **Aventurischen Boten 106** finden Sie die zugehörige Volkssage, im Abenteuer **Drachenodem** ein von Holbec benutztes Artefakt.

Der Gargylenmeister

F 131

Der Vinsalter Beschwörer *Sephrasto Aviani* schloss sich 575 BF Borbarad an und erschuf mit ihm gemeinsam die ersten Gargylen. 589 BF versuchte Sephrasto, die widerspenstigen Khunchomer Magier mit der Duglumspest zu infizieren, scheiterte jedoch und erkrankte selbst. Auf seinen Wunsch hin verwandelte Borbarad ihn in eine steinerne Statue. Einige Kreaturen Sephrastos mögen sich immer noch in der Unterwelt Vinsalts verbergen (nahe dem längst überbauten Laboratorium) – und verhindern, dass andere Schwarzmagier sich die düsteren Rituale zueigen machen.



Midor der Misstrauische

A 24

Herzog Midor Galahan herrschte von 652–693 BF mit harter Hand. Er befahl die blutige Niederschlagung der Grangorer Hungerrevolte, versuchte Liebfelder von Akademien und Weihen auszuschließen und ließ Patrioten wie Verbrecher jagen. Nach einem gescheiterten Attentat steigerte sich Midors Vorsicht zum Verfolgungswahn: Der greise Herzog witterte überall Verrat und entwickelte eine krankhafte Furcht vor Gestaltwandlern (**ZBA 53, 102**). Seinen Hofmagier beauftragte er, ein Artefakt zu schaffen, das ihm "das wahre Angesicht der Welt zeigen" sollte. So entstand der *Spiegel der Offenbarung* (**AB 102**). Doch als der Spiegel ihm keinen Gestaltwandler an seinem Hof anzeigte, fiel der Argwohn des Herzogs auf seinen Magier, den er lebendig in Kapernsoße kochen ließ. Waren dies nur Torheiten eines Tyrannen oder spielten die geheimnisvollen Gestaltwandler tatsächlich eine Rolle im Kuslik jener Tage?

Randnotizen der jüngeren Geschichte (752–1032 BF)

Kulturelle Zentren: Vinsalt, Kuslik, Arivor, Belhanka, seit etwa 1000 BF auch Methumis

Bauten: In der Schlossarchitektur zunächst Yaquirtaler Stil (verspielte Spitztürmchen und Erker); später Neohelaischer (Rückbesinnung auf klassischen Magistrats- und Tempelbau) und Neogüldenländischer Stil (hohe Arkaden, lichtdurchflutete Räume) als Ausdruck der Renascentia-Begeisterung; daneben Betonung regionaler Besonderheiten, etwa Grangorer Stil (Verbindung von Wohn- und Geschäftsräumen, Loggia zum Wasser)

Kunst: mit steigendem Wohlstand wachsende Ausgaben für Kunst; Springbrunnen und öffentliche Skulpturen; Vollendung der Zentralperspektive durch Miolag Korden (um 950 BF); Rekonstruktion der Bunten Mauern von Methumis durch Daria Vindest (1006 BF); Kupferstiche und Radierungen; Gemäldesammlungen in der Halle der Schönen Künste (Kuslik) und der Berlînghan-Galerie (Methumis)

Magie: seit der Unabhängigkeit zunehmende politische Bedeutung der Gildenmagie, u.a. Vertretung im Kronkonvent

Schriftzeugnisse: *Magie im Kampf* (743–755 BF, Bethana), Theaterstücke des Dichterkomturs Morguno von Schreyen (730–818 BF), *Armorium Ardariticum* (seit 883 BF), *Vom Tanze* (966 BF); seit 971 BF rapide ansteigende Zahl von Schriftwerken durch den Buchdruck; *Liber Methelessae* (1002 BF), das *Heilige Horarium* (1020 BF), Bildungsromane der Polissena di Fruganza

Waffen und Rüstungen: zunehmend Plattenrüstungen (erst Ritterrüstung, später Kürass, Morion und Armor Arivore), Fechtwaffen und Armbrüste

Kleidung und Schmuck: oft wechselnde Moden, bestimmt von Vinsalt und Belhanka, dazu regionale Trachten (S. 46ff.)

Münzen: *Kusliker Rad*, seit 1010 BF als *Horasdor* (schwere Goldmünze zu 20 D)

Relikte: Thalionmels Löwenschwert *Ay Halam al Rhondrachai* (Neetha), Spiegelschloss zu Côntris (Yaquirtaler Stil), Akademie der Geistreisen zu Belhanka (Gebäude erneuert im Neogüldenländischen Stil), restaurierte Altstadt von Methumis (neohelaisch), Vinsalter Oper, König-Therengar-Kanal, Zwölfgöttermonument von Mantrash'Mor, Zitadelle von Oberfels, Kaiserresidenz Sangreal

Verschollene Schätze: *Chublai'Kor,* das Schwert Thursis ay Oikaldikis; der *Ring der Liebe**; der *Efferdstern*, ein kürbisgroßer Gwen-Petryl-Stein, der als Leuchtfeuer des Leuchtturms von Teremon diente (979 BF vom Piraten Kun Storback geraubt, siehe **AB 126**)*; der *Ehrenstein-Kelch* aus dem Grangorer Efferd-Tempel (Sumus Kelch, 1020 BF in die Phecadifälle gestürzt), Schatz des Meisterschmiedes Saladan*

Talentprobe: *Geschichtswissen* +0

König Khadans Grablege

B 131, 172

Wenigen bewusst ist die Tatsache, dass der erste König des Lieblichen Feldes nicht an einem einzigen Ort bestattet ist, sondern an vieren: Sein Herz ruht in Aldyramon, sein Hirn in der Kapelle von Baliiri, seine Leber im Ucuri-Schrein von Nordek hoch oben in den Goldfelsen (**Hinter dem Thron 62**) und sein Leichnam in einer Gruft unter dem Vinsalter Hügel *Kaiserkopf*. Das Testament des Monarchen bestimmte es so, der Sinn bleibt unbekannt. Manche meinen, der Drache Shafir habe Khadan dazu angehalten. Andere glauben, in den vier Punkten ein Sternzeichen zu erkennen oder aber ein Schwert, dessen Klinge abwehrend gen Kuslik gerichtet ist. Wenn die Muster der prunkvollen Eingeweideurnen Hinweise verbergen, können diese wohl nur mit dem Sarkophag als Schlüssel gedeutet werden, doch der ist praktisch unzugänglich.

Die Große Havarie (†)

C 26, 186

864 BF sank die Westflotte des Mittelreiches auf der Höhe der Insel Hylailos in einen Sturm und unter dem Beschuss der Zyklopen. Unter den Toten waren auch Bodar III. und Jacopo, die zwei ältesten Söhne Kaiser Eslams V. Die Havarie ist Ursprung zahlreicher Schatzsucher-Legenden, denn in den Fluten der See versanken nicht nur die kaiserliche Rüstung *Harudwar* und das von Zyklopen geschmiedete Schwert *Sonnentrutz*, sondern auch die beachtliche Kriegskasse. Auf den nahen Inseln versuchen sich wagemutige Jugendliche immer wieder als *Todesschwimmer*, wie die Schatztaucher genannt werden: Denn die Wracks sind längst Heimstatt von Muränen, Haien und Kraken. Algennetze und morsche Planken können einen Raum zur Todesfalle werden lassen. Und in manchen Nächten gehen die Geister der Ertrunkenen auf dem Schiffsfriedhof um.

Jagd auf Schwarze Zirkel

D 28, 183

Nach der 'Aarenstein-Affäre' (dem Versuch Borbarads, über seine Dienerin Saya di Zeforika die Kontrolle über das Liebliche Feld und seine Kraftlinien zu übernehmen) blies das Kaiserhaus zur Jagd auf alle Anhänger des Dämonenmeisters. In den Jahren 1020–1022 BF ging die *Arkane Garde* des Ministers Abelmir von Marvinko mit inquisitorischer Härte gegen Paktierer, Schwarzkünstler und Beschwörerzirkel vor, insbesondere die *Fraternitas Uthari* aus Mengbilla (**Patrizier und Diebesbanden 135**). Verdächtige wurden in Geheimtribunalen abgeurteilt und je nach Schwere ihrer Vergehen gebrandmarkt oder hingerichtet. Im Zweifel wurde gegen den Angeklagten entschieden – auch darauf gründet sich die gnadenlose Effizienz der Aktion. Dabei waren Denunziationen keine Seltenheit, teils aus Angst, teils aus niederen Beweggründen, und darauf aufbauend Fehlurteile wie der Fall der Barone von Tikalen (siehe **Hinter dem Thron**). Der umtriebige Minister hat wohl auch manchen Kuhhandel geschlossen, um die Jagd oder seine eigenen politischen Pläne zu befördern. Comto Abelmir ist tot, die Arkane Garde aufgelöst. Doch immer noch leben Angehörige echter und vermeintlicher Borbaradianer in Angst vor Entdeckung oder mit der Schmach einer unbegründeten Entrechtung. Der reuige *Vilemon Kantra* (S. 83) und der undurchsichtige *Arestas de Torreano* (S. 183), der sich als Kronzeuge Pardon erkaufte, stehen stellvertretend für viele Schicksale.

Mysteriöses aus dem Thronfolgekrieg

E 30, 146

Trotz intensiver Suche der Ardariten wurden noch immer nicht alle Überreste des Schwerts der Salkya Firdayon gefunden, das in der Schlacht von Westfar beim dreizehnten Hieb zerbrach. Wilde Gerüchte kursieren, dass einige Splitter der Waffe in einer purpurnen Wolke verschwanden. Nicht minder beunruhigend sind die Geschichten, nach denen Vermummte in einer mondlosen Nacht die Erde, welche die tote Salkya mit ihrem Blut tränkte, in Kisten verpackt und in einer Kutsche abtransportiert haben sollen.



Die in der **Königsmacher**-Kampagne zerschlagene Verschwörergruppe *Mantikor* hinterließ einen Scherbenhaufen ähnlich den borbaradianischen Zirkeln (s.o.). Ehemalige Diener und Kerkerknechte Mantikors verstecken sich vor dem Auge des Gesetzes und sind bei einer Verhaftung (da ihre Herren tot sind) nur allzu bereit, auszupacken und durch (falsche) Anzeigen ihren Hals zu retten. Andere betätigen sich gleich als 'Verkäufer von Namen und Schicksalen': Entweder erpressen sie ehemalige Verbündete Mantikors, oder sie versteigern Personenlisten, geheime Dossiers und Tagebücher aus dem Besitz der Verschwörer an den Meistbietenden.

Der Schatz des Saladan (+)

A 147

Zwar wurde der Mantikor-Verschwörer *Saladan von Arivor* gestellt, bevor er die Stadt verlassen konnte, doch hatte der Meisterschmied und Manufakturbesitzer bereits eine unbekannte Zahl von Kisten fortschaffen lassen. Um diese ranken sich etliche Gerüchte: Die Rede ist von bis zu einem Dutzend Wagenladungen voller Wertgegenstände, darunter mehrere Stein Endurium, schwarze Diamanten und Zwergensilber sowie magische Elixiere und rasiermesserscharfe Klingen von der Hand des Meisters. Mal wird ein geheimes Refugium in den Goldfelsen oder eine Südmeerinsel als Zielort vermutet, mal eine von Zyklopen, Gargylen oder Golems bewachte Kaverne im nahen Ranafandelwald. Das immense Vermögen des Meisters könnte auch den Ausschlag im Streit seiner Nachfolger geben (S. 146f.): Curon Mondayo möchte Horanthe ya Ferragon aus der Villa Saladan vertreiben, um in Ruhe den Garten umgraben zu können; Tyndal ya Catrava besticht Dienstboten, damit sich diese im Haus nach Hinweisen umsehen.

Galahan, das verfemte Haus (+)

B 28, 136, 220

Nach dem missglückten militärischen Abenteuer Romin Galahans während des Thronfolgekriegs hat das Haus Galahan endgültig seine Unterstützung selbst bei alten Verbündeten verloren. Die einst stolze und mächtige Familie wird offiziell im Horasreich keine Rolle mehr spielen.

Das 'gefallene Adelshaus' ist jedoch ein klassisches Motiv, das Sie in Ihrer Spielrunde vielfältig aufgreifen können. Helden können dem Haus Galahan entstammen, von hochadliger Geburt und Habitus, aber aller Privilegien beraubt um Anerkennung kämpfen. Möglicherweise mussten sie ihre Abkunft sogar verleugnen und einen falschen Namen annehmen, vielleicht kehrten sie dem Horasreich ganz den Rücken. Auch für eigene Meisterfiguren eignen sich diese Hintergründe nebst möglichen Szenarien, gesellschaftliche Anerkennung zurückzugewinnen, verlorene Familienerbstücke zu erlangen oder sich an alten Feinden zu rächen.

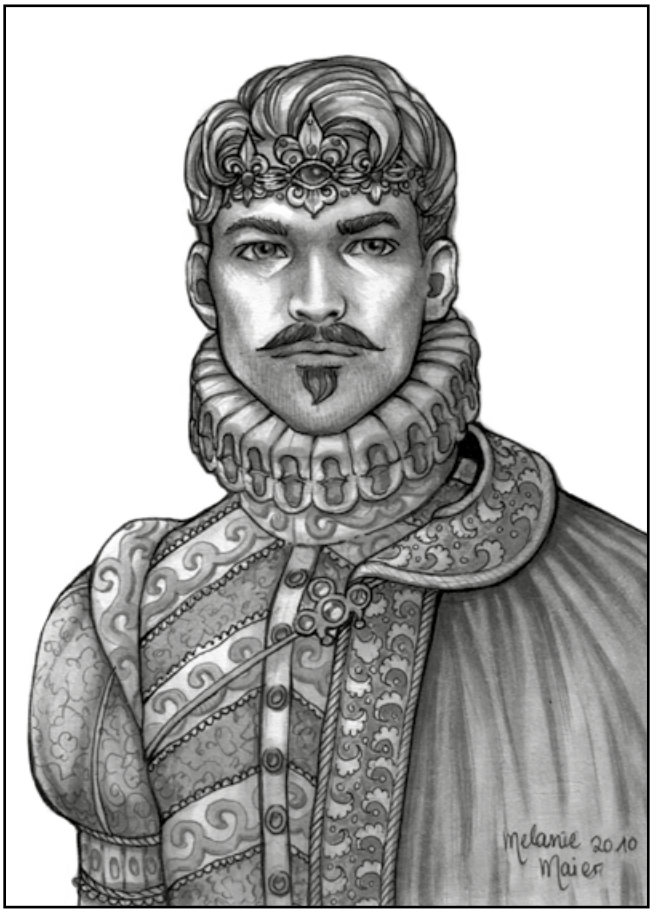
Geheimnisse der Gegenwart

Der junge Kaiser

C 94f.

Entgegen aller Gerüchte ist der Horas mehr Mensch als Drache: Das Erbe seines Vaters Shafir verleiht ihm 'nur' ein *Eidetisches Gedächtnis*, *Altersresistenz* und *Hitzeresistenz* sowie eine gewisse Kaltblütigkeit selbst in lebensbedrohlichen Situationen. Schicksalhafter ist der *Ucuri-Funke*, die Gabe des Dritten Auges (S. 202), die in der Blutlinie Firdayon schlummerte, aber erst durch die Drachenkraft in Khadan geweckt wurde. All diese Gaben sind für den Horas nicht Mittel zur Macht, sondern Boten einer Bestimmung, nach der er während der Jahre seines Heranwachsens unentwegt sucht.

Zugleich trennen seine Kräfte und seine Krone den Kaiser von allen anderen Menschen, selbst seinen Verwandten. Selten sind die Stunden, in denen er ganz Jugendlicher sein kann. Das nebenstehende Porträt zeigt den Kaiser bereits als ernsten jungen Mann am Vorabend seiner Thronbesteigung.



Eine umso wichtigere Rolle spielen die Lehrmeister, die von der Kaiserinmutter und der Haushofmeisterin ausgesucht werden. In allen Disziplinen soll der angehende Herrscher bestmöglich unterwiesen werden: Staatskunst und Recht, Tanz und Etikette, Wissenschaften und Zauberei, aber auch Fechtkunst, Reiten, Jagd und Spiel. Während der Horas für die meisten Aventurier nur Mythos bleibt, können sehr erfahrene Helden seine Entwicklung unmittelbar begleiten. Voraussetzung ist neben relevanten Talentwerten auf 18+ ein untadeliger Leumund im Horasreich. Sie werden den jungen Mann äußerst wissbegierig, gelegentlich jedoch entrückt erleben. Helden, die sein Vertrauen gewonnen haben, wird er nach persönlichen Erfahrungen befragen, die ihm noch unvertraut sind, etwa ihren Empfindungen beim Tod eines nahen Angehörigen oder bei der Geburt des ersten Kindes.

Wichtige Themen (und Gründe, für einen Bericht an den Hof geladen zu werden) sind auch die Schwarzen Lande und das Güldenland. Zunehmend spürt der Horas – zur Sorge oder gar zum Missfallen einiger Liebfelder – eine Verantwortung auf sich ruhen, die weit über Landesgrenzen hinausreicht. Seine schärfsten Widersacher werden stets die Anhänger des Rattenkindes sein.

Die weitere Entwicklung:

1034: Reise des Horas zu Shafir und mehrwöchige Ausbildung dort. In Horasia beginnt man insgeheim mit der Fertigung der *Urnen des Unwissbaren*, Enduriumgefäßen zur sicheren Aufbewahrung der Schwarzen Splitter.

1035: Den ganzen Winter über mysteriöses Siechtum des Kaisers. Das Reich ist in Sorge. Im Frühling beginnt der Horas mit dem Aussenden von Missionaren der Zwölfgötter nach Myranor.

1036: Der Horas beruft die *Sternenkammer*, einen achtköpfigen Rat der Edelsten der Edelsten und Klügsten der Klügsten. In der *Halle*



der Höchsten Harmonie zu Horasia herrscht fortan Diskussionsfreiheit – jedes Thema darf erörtert werden, selbst der Kaiser ist dort nur ein Gelehrter unter vielen.

1037: Im Yaquirbruch werden die Grenzen zu Kalifat und Mittelreich wiederhergestellt, doch die Taifas bestehen fort. Rimon Sâlingor wird Graf von Bomed. Furro ay Oikaldiki übergibt die Regierung Chababiens an Calliane Thaliyin, bleibt jedoch ihr Feldherr und Berater sowie Oberhaupt der Familie. Verlobung des Horas mit seiner entfernten Kusine Udora von Firdayon-Bethana, der Tochter des Protectors.

1038: Mehrere Monate ist der Kaiser nicht zu sprechen, Gerüchte sprechen von einer neuerlichen Erkrankung. Tatsächlich zeigt ihm sein Oheim Timor die Welt des Volkes, das er später beherrschen soll. Nach seiner Rückkehr ernennt der Kaiser zwölf *Paladine* zu seinen Streitern, die sich im *Drachensaal* Sangreals versammeln. Erster Paladin des Horas wird der kühne Prinz Folnor von Firdayon-Bethana, Baron von Aldyra.

Bis 1039: Der Kaiser spielt eine wichtige Rolle im Kampf gegen die Splitter der Dämonenkrone. Später Aussendung bedeutender Expeditionen gen Myranor und Uthuria; die Perspektive des Horas wird immer weniger liebfeldisch als vielmehr gesamtderisch.

1040: Sternbild des Drachen im Zenit; die Drachenlilien erblühen im Vinsalter Palastgarten. Am 19. Tsa Volljährigkeit Khadans: der angesetzte Termin für die Heirat und die Übernahme der Regierungsgeschäfte.

Höfische Kabalen

A 96

Alvene della Tegalliani fühlt sich allein zu Frauen hingezogen und hat ihr Herz an *Filyina Calleano* verloren – eine unglückliche, unerwiderte Liebe. Ein kundiger Seelenheiler würde erkennen, dass Filyina sich gänzlich in die Musik geflüchtet hat, weil ein Schatten aus der Vergangenheit auf ihrem Geist liegt.

Der Vater von *Dhana Kliphoffs* Sohn *Alricilian* ist *Gardelan ya Meniona*, der Erste Hofmagus. Dass die beiden nie geheiratet haben, ist einer Affäre Gardelans geschuldet, die Dhana ihm nie verziehen hat. Er kann nur aus der Ferne den Lebensweg seines Kindes begleiten. Insgeheim sucht er nach den Hinterlassenschaften des großen *Rohezal* (siehe **Invasion der Verdammten**), dessen Nachfolge als Hofmagus des Adlerthrons er angetreten hat. Da seine zahlreichen Pflichten (wie die Erneuerung der Limbussiegel des Palastes) Gardelan nicht viel Zeit dazu lassen, betraut er Spezialisten und Abenteurer mit Missionen.

Sein Stellvertreter Varigo hat dagegen größere Pläne: Als Mitglied der *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz* (**siehe S. 219**) möchte er in nicht allzu vielen Jahren entweder Erster Hofmagus oder Spektabilität der *Halle der Antimagie* zu Kuslik werden, auch wenn dafür ein neuerlicher Gildenwechsel erforderlich wäre. Varigo hält sich selbst für einen Meisterspion, ist dabei jedoch vor allem ein Geheimniskrämer erster Güte.

Nazir ter Vaan ist mitnichten der Bevollmächtigte des Imperators. *Na'Sr T'Arvan*, so sein eigentlicher Name, entstammt dem Nomadenvolk der Ban Bargui und war ein hochrangiger Spion in Balan Cantara. Er flog auf und musste dem Machtbereich des Imperiums entkommen – ein Güldenlandsegler aus dem Hause Bramstetter war die beste Gelegenheit. Seitdem benutzt er sein Wissen, den Nimbus des Geheimnisvollen und seine magischen Kräfte (er ist ein Aygon, ein animistischer Zauberer seines Volkes, der sich auf allerlei fremdartige Beschwörungen und Anrufungen versteht), um Macht und Wohlstand anzuhäufen. Unglücklicherweise wurde er 1030 BF durch die zurückkehrende Lamea-Expedition enttarnt und der Spionage im Horasreich überführt. Doch statt ihn bloßzustellen und hinzurichten, einigte man sich hinter verschlossenen Türen: Nazir ist nun geheimer Berater des Kaisers für Güldenlandfragen und benutzt sein Wissen, um dem Imperium zu schaden, das letztlich der gemeinsame Konkurrent der Ban Bargui und der Horasier ist. Für den Rest des Reiches spielt Nazir seine Rolle als "Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis" weiter – als einfallsreicher und wertvoller, aber auch geheimnisumwitterter und manchmal unsicherer Verbündeter.

Ordensgeheimnisse

B 97, 128

Der *Orden vom Goldenen Adler* findet seinen Ursprung in der *Gelben Hand*, einem den Firdayon nahestehenden Verschwörerkreis zu Zeiten des Unabhängigkeitskampfes. Da die Ordensritter der inneren Kreise fast alle Verschwörer gegen das Neue Reich von Angesicht kannten und eine Gefangennahme daher hätte fatal enden können, wurde ein aufwändiger Schutz gegen arkane Verhörmethoden ersonnen, der noch heute praktiziert wird. Die Mitglieder des Inneren und des Innersten Zirkels erhalten am linken Unterarm eine Adlertätowierung mit einer Zaubertinte, in der ein mehrfacher PSYCHOSTABILIS gespeichert ist. Eine Ladung wird durch auf den Geist des Trägers wirkende Sprüche ausgelöst und erhöht die Magieresistenz für eine Stunde um +16 (+18 gegen *Hellsicht, Herrschaft, Einfluss* und *Verständigung*). Die in den Hautbildern gespeicherten Zauber werden alljährlich in einer feierlichen Zeremonie auf Burg Naumstein erneuert.

Teucras de Solstono hat geheime Order von *Staryun Loriano*, den *Heilig-Blut-Orden* von ketzerischen und lästerlichen Umtrieben zu reinigen. Mit einer Schar Getreuer (zu der vielleicht auch Helden gehören, die in **Hinter dem Thron** sein Vertrauen gewonnen haben) führt er geheime Ermittlungen und ordensinterne Prozesse gegen Mitglieder, die Horas als Gott vor Praios verehren oder in seinem Namen Straftaten begehen und krumme Geschäfte betreiben. Wenn die Schuld an einem Kapitalverbrechen erwiesen ist, schreckt Teucras auch nicht davor zurück, das Todesurteil selbst zu vollstrecken und dem Orden dadurch öffentliches Aufsehen zu ersparen. Dieser Aderlass wird den Orden kurzzeitig schwächen, soll ihn aber langfristig stärken. Ansonsten sympathisiert Teucras mit den Zielen der Famerlorianer und sieht sie mit dem Zynismus seiner Erfahrung doch bereits verenden. Nacht für Nacht kettet Teucras die rechte Hand an den Körper, damit sie ihn nicht möglicherweise erwürgt; eines Tages geht er womöglich so weit, dass er sie abschlägt.

Der *Famerlor-Orden* lässt in ganz Aventurien nach den wenigen Spuren seiner Vorgänger suchen. Wichtige Anhaltspunkte sind die Archive der Löwenburg und auf dem Rhodenstein (**Drachenodem 92, 94**). Wissen über den Roten Drachen selbst wird dagegen nicht nur im Erbe der *Theaterritter* (**Schwarzer Bär 16**) vermutet, sondern auch bei den tulamidischen Drachenjägern, die sich *Al'Drakhorim* nennen (**Raschtul 165**), doch scheint die Kontaktaufnahme schwierig und riskant. Die Famerlorianer laufen jedoch wie kein zweiter Bund Gefahr, in ihrem Bemühen um Identität Fehldeutungen, Irrlehren und Ränken der Götterfeinde zu erliegen. Daher betrachtet man den neuen Bund in Arivor mit gemischten Gefühlen. Doch die Ardariten misstrauen Shafir und rüsten sich für den Moment, an dem der Drache sich als Gefahr für das Horasreich herausstellt. Gelänge das Ansinnen der Famerlorianer, Shafirs Sohn für rondrianische Werte und Ziele zu gewinnen, so wären die mutmaßlichen Pläne des Drachen vereitelt.

Die *Ucuriaten* sind die vermutlich beste Quelle für Wissen um den **Ucuri-Funken** (siehe dort) – wenn sie einen Grund sehen, sich den Helden mitzuteilen.

Die Zukunft der Taifas

C 119

Der Yaquirbruch wird wieder zur Ruhe kommen, doch erst werden die Taifas ihn prägen (siehe **S. 117ff.**). Zwei Probleme sind notwendigerweise zu lösen, bevor eine dauerhafte Lösung gefunden werden kann: der Gebietsanspruch des Almadaner Kaiserreiches und die Bomeder Grafenfrage. Solange Almada liebfeldische Gebiete beansprucht, kann es keinen Frieden geben; solange dem Grafenerben nicht zu seinem Recht verholfen wurde, keine Ordnung. Beide Konfliktfelder werden bis zum Jahr 1037 BF bereinigt werden.



Daraufhin etablieren sich Herrschaftsstrukturen, die ungefähr die alten Grenzverläufe wiederherstellen. Doch bedeutet dies nicht das Ende der Taifas, auch wenn ihre Zahl deutlich sinkt. Einige beugen sich als Stadtherrschaften einem Grafen oder Fürsten, andere bestehen in Randbereichen oder Grenzzonen fort. Die Gefahr, dass eine Taifa ihre Loyalität ändert und sie dem Nachbarn schenkt, bleibt stets gegeben. Versprechen, Doppelbelehnungen und offene Erbfragen aus einem Jahrzehnt der Kriege führen noch mindestens weitere zehn Jahre lang immer wieder zu Rechtsstreitigkeiten und bewaffneten Konflikten.

Bestand hat die spezielle Kultur der Taifas, die auf Toleranz und Austausch als Gegenentwurf zum almadanischen Religionskampf setzt. Die Region behält damit einen eigenen Charakter, der im Frieden noch deutlicher wird als im Krieg.

Die Redaktion behält sich vor, die Auflösung der Grafenfrage in zukünftigen Publikationen zu begleiten, doch haben Sie ansonsten freie Hand. Nachfolgend finden Sie das Schicksal der namentlich benannten Machthaber bis zum Jahr 1037 BF:

Tot: Horasio della Pena, Shahane al'Kasim, Khorim Uchakbar, Chabun ben Nafiref;

Lebendig: Rimon Sâlingor, Gerone vom Berg, Yorgos ya Ciolonya, Erlan Sirensteen, Gorfar Sohn des Gurobead;

Visibili (wird nicht in zukünftigen Publikationen behandelt werden, Schicksal nach Ihrem persönlichen Ermessen): Josmina von Bregelsaum, Larissa Uchakbar, Alverigo Anzani.

Verhandlungen des Kronkonvents

A 84

Die **auf S. 84** genannten Vorschläge werden bis zum Jahr 1040 BF folgendermaßen entschieden.

- Der *Kaiserkanal* wird fertig gestellt.
- Weder ein *Duellverbot* noch das barbarische *Verbot wider das Vagabundieren* können sich durchsetzen.
- Auch in der *Appellationsdebatte* gibt es keinen dauerhaften Fortschritt.
- Das *Toleranzedikt* wird von den Kirchenfürsten mit Hilfe der Obrigkeit verhindert, um namenlosen und dämonischen Kulten nicht Tür und Tor zu öffnen. Es wird jedoch noch einmal bestätigt, dass das bestehende Verbot nur in den Kernlanden gilt und nicht in den Kolonien.
- Das *Große Gerechtigkeitsdekret* wird schließlich von Horas und Protector durchgedrückt, allerdings in veränderter Form. Das Dekret garantiert jedem Nobile (zwei Jahre später in einer Novelle auch den Popoli) das Leumundsprivileg und schafft damit Schutz vor willkürlichen Verhaftungen. Außerdem wird die Folter als Mittel der Wahrheitsfindung verboten, sofern nicht die Sicherheit des Staates auf dem Spiel steht. Das Unversehrtheitsprivileg als Standesrecht des Hochadels wird nicht gewährt.
- Die *Thalassokratie-Akte* wird als Ergebnis der Verhandlungen mit Al'Anfa erlassen: Ein Waffenstillstand wird für die alanfanischen und horasischen Kernlande vereinbart, der keine Anwendung auf Waldinsel- oder Südmeer-Kolonien findet. Südlich von Ghurenia erhebt die Goldene Allianz aus Horasreich, Brabak und Kemi Anspruch auf sämtliche Ländereien, die von ihr entdeckt werden; eine Aufteilung von Interessenssphären zu Al'Anfa entlang eines Längengrads wird vorgeschlagen, diese Grenzziehung ist jedoch aus navigatorischen Gründen notorisch ungenau.

Den genauen Zeitpunkt, an dem diese Gesetze in Kraft treten oder endgültig abgelehnt werden, können Sie frei bestimmen. Ebenso gut können Sie zeitweilige Verordnungen in Spiel bringen, die später wieder rückgängig gemacht werden, und so auf vielfältige Weise die Aktionen von Helden und Meisterpersonen berücksichtigen.

Geheimnisse des Kronrats

B 82f.

Vilemon Kantra gehörte in seiner Jugend aus Neugier kurz einem borbaradianischen Zirkel an, sagte sich allerdings los und fand darüber zu Nandus. Er bereut seinen damaligen Leichtsinn und kann Geschehenes doch nicht mehr rückgängig machen.

Urras von Malur gehört zu den *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz* (**siehe S. 219**) und strebt nach immer höheren Würden. Er kann von Ihnen frei für Intrigen aller Art verwendet werden.

Diese beiden und *Maldonaldo da Brasi* werden spätestens 1040 BF aus ihren Ämtern ausscheiden – auf welche Weise, bleibt Ihnen überlassen. Nutznießer (wahrscheinlich sogar Drahtzieher) werden *Arvedua von Radoleth* (Schatzkanzlei) respektive *Cordovan von Marvinko* (Seneschallsamt) sein, während man das Marschallsamt *Ralman von Firdayon-Bethana* antragen wird, wenn seine Zeit als Protector endet. Allen Gerüchten zum Trotz würde Ralman nur das Protectorat über die gegebene Zeit ausdehnen oder sich gar zum Horas erheben, wenn dies zwingend notwendig wäre, um das Horasreich zu bewahren. Ein Bürgerkrieg ist nicht in seinem Interesse, und als Kaiser hat er sich selbst noch nie gesehen – sehr wohl aber als erste Autorität hinter dem Thron. Als Spielleiter sollten Sie dennoch immer wieder Gerüchte von Ralmans geplanter Machtergreifung schüren, wobei man ihn entweder als 'Retter des Reiches' oder 'Tyrannen' darstellt; denn dies kann zahlreiche Intrigen und Attentate motivieren.

Bellatrix Aralzin träumt davon, irgendwann die Würde der Grafen von Bethana mit der Leitung der dortigen Kampfakademie zu vereinigen. Besonders gern hört sie daher Geschichten aus dem Güldenland oder aus der Siedlerzeit über magiebegabte Aristokraten. Sie ist bereit, für Folianten, Artefakte oder (vermeintliche) Relikte große Summen auszugeben.

Adilron ay Oikaldikis Treue gegenüber dem Staat kennt keine Grenzen; und als Mitglied des *Directoriums* (**siehe S. 220**) ist er bereit, alles dafür Notwendige zu tun. Adilron würde selbst seine eigenen Kinder und Enkelkinder dem Henker übergeben, falls diese sich gegen die Krone verschwören sollten – und mit Freuden auch seine jüngere (äußerst intrigante) Schwester *Viviona*, mit der er seit Jahren kein Wort gesprochen hat.

Die Familie Firdayon-Bethana

C 99, 138, 169

Die Geschwister des Comto Protectors sind nicht mit gleichen Talenten gesegnet, weswegen sie wohlweislich aus der Erbfolge ausgeschlossen wurden. Der älteste Bruder *Cusimo* hatte sich mit *Mantikor* gegen die Krone verschworen (**Hinter dem Thron 52**) und wurde dafür bis zu seinem Tod auf die Waldinseln verbannt. *Rondriga* und *Tolman* fielen im Thronfolgekrieg. Auch die Lebenden bereiten Ralman mehr Kummer als Freude, doch betrachtet er es als seine Pflicht, für seine Geschwister zu sorgen – und Fehler auszubügeln, die ihnen unterlaufen.

Aifingla (S. 169) war ihrem Gemahl, dem Herzog von Methumis, in der Zeit nach dem Tod ihres einzigen Sohnes oft untreu. Unter ihren Liebhabern war der skrupellose *Yagumil di Triforika* (S. 170), der sie nun erpresst. Auch die jüngste Schwester *Lorindya* (**Herz 190**) geht gedankenlos fremd – besonders prekär ist dies, da ihre Ehe mit dem Burggrafen *Alarich von Gareth* den Frieden mit dem Mittelreich besiegelt. *Gylduria* (S. 138) geht dagegen ganz in ihrem Glauben an Praios auf und steht Dingen des Alltags verständnislos gegenüber.

Prinz Perainhilf von Firdayon-Bethana (*994, 1,69 Schritt, braune Locken, schmächtig, stets ein Seidentüchlein zur Hand) ist eine besonders traurige Figur. Der in Vinsalt lebende Graf von Ucuria schützt seit etlichen Jahren eine Fiebererkrankung vor (**Meridiana 124**), nur um nicht in sein Lehen auf den Waldinseln zurückkehren zu müssen. Außer seinem Namen, einer gewissen Bildung und der Apanage, die ihm sein Bruder gewährt, besitzt Perainhilf keine Qualitäten – und dies macht ihn anfällig für Geheimbünde, Okkultisten und Ausschweifungen. Immerhin ließe sich sogar ein Anspruch Perainhilfs



auf den Thron konstruieren. Der Prinz eignet sich, wenn eine Verschwörung bis in die Kaiserfamilie hinein reichen soll (denken Sie an Fredo Corleone aus *Der Pate* oder an die Rolle Prinz Alberts in den Gerüchten um *Jack the Ripper*). Perainhilfs weiteres Schicksal wird in offiziellen Publikationen nicht verfolgt werden.

Timor der Schattenprinz

Timor Horathio Firdayon (*992, 1,78 Schritt, braune Haare, grüne Augen, feinsinniger Spötter, Draufgänger) hat bereits viele Rollen gespielt: den eitlen Prinzen, den besten Spion seiner Mutter, den Kaiser im Thronfolgekrieg und den Rächer an den Mördern seines Bruders Jaltek (siehe die **Königsmacher**-Kampagne). Von seiner Phex-Weihe wissen nur wenige, die volle Wahrheit über Timor Firdayon kennt allein er selbst. Der kaiserliche Prinz ist mit den Gepflogenheiten der Gosse und der Kunst der Intrige vertraut; schließlich hat er jahrelang die 'Drecksarbeit' für Kaiserin Amene erledigt. Er kennt die Hinterhöfe Vinsalts und Al'Anfas und weiß, wie man sich in einer dunklen Gasse mit einem Dolch zur Wehr setzt, aber auch, wie man Hinterlist erkennt oder selbst zur Anwendung bringt. Timor liebt diesen Nervenkitzel und betrachtet das Leben als Herausforderung der Götter, in der sich jeder Einzelne beweisen muss. Nach seinem Thronverzicht 1030 BF verschwand Timor in den Schatten – und betrat damit vollends den Pfad Phexens mit dem Ziel, der höchste Diener des Diebesgottes zu werden. Mittels der *Hermelinmaske* (S. 203) kann er als jede beliebige Person erscheinen. Auch wenn Timor ferne Länder bereist und selten lange an einem Ort weilt, hält er doch eine schützende Hand über seinen Neffen, den neuen Herrscher des Horasreichs. Gelegentlich beschleicht den Schattenprinzen das beunruhigende Gefühl, dass die Ränke des Namenlosen, die zum Tod Amenes führten, noch nicht zum Erliegen gekommen sind. Helden, die in dieser Angelegenheit ermitteln und frische Spuren aufwerfen (**207C**, S. 221f), könnten von Timor aufgesucht oder mit geheimnisvollen Nachrichten versorgt werden.



Herausragende Eigenschaften: MU 18, CH 17;
Soziale Anpassungsfähigkeit
Herausragende Talente: Menschenkenntnis 20, Überreden 17, Gassenwissen 16, Betören 14, Etikette 16, Staatskunst (Intrige) 15 (17), Körperbeherrschung 14, Zechen 13, Tanzen 15
Sonderfertigkeiten: Timor ist im Umgang mit Fäusten, Dolch oder Rapier wohl geübt und weiß seine Gegner mit einem *Gegenhalten* oder *Schmutzigen Tricks* zu überraschen. Seiner *Aufmerksamkeit* entgeht wenig, seine wahren Absichten hält er mit *Eisernem Willen* (II) und *Gedankenschutz* wohl verborgen. Timor beherrscht nahezu alle Liturgien des Phex-Kultes bis Grad IV und einige darüber, insbesondere *Mondsilberzunge*, *Phexens Augenzwinkern, Phexens Schatten* und *Schattenlarve*.

Der biedere Kaufmann

A 109

Gwynn Willforth (siehe **S. 109**) ist Bürgermeister von Grangor – und ein hoher Geweihter des Phex. Seine Priesterweihe verbirgt er sorgfältig und erteilt dem örtlichen Tempel Weisung nur über tote Briefkästen und die (scheinbare) Vorsteherin *Thalia ter Broock*, die ihm mehr als loyal ist: Denn Gwynn und Thalia sind seit vielen Jahren ein heimliches Liebespaar. Gwynns Gemahlin *Udora Kuyfhoff* ahnt nichts von der Affäre, deren Enthüllung einen Skandal bewirken würde – und vielleicht sogar Racheakte der erzkonservativen Kuyfhoffs.

Die Schwestern Aralzin

B 103, 113

Von den vier Töchtern der *Gräfin Hesindiane Aralzin* (S. 113) sind die beiden jüngsten nicht im Ehebett gezeugt worden: Der Vater von *Yolande* und *Gharena* ist *Herzog Cusimo Garlischgrötz* (S. 103), in den die unglücklich verheiratete Hesindiane einst sehr verliebt war – und den sie nun mit ebensolcher Inbrunst hasst. Aus Stolz und zum Schutz ihrer Familie wird Hesindiane jeden zum Schweigen bringen, der die wahre Abkunft ihrer Töchter enthüllen möchte. Ihre Erbin *Bellatrix* (S. 83) mag dies jedoch dereinst anders sehen, wenn erst der Kampf um die Nachfolge Grangoriens entbrennt.

Der Tyrann von Kuslik

C 142

Der Erfolg von *Efferdan Pechstein* (S. 136) als Gerontokrat Kusliks beruht nicht nur auf seinen persönlichen Fähigkeiten, sondern auch auf einem Familiengeheimnis: Die Pechsteins haben in ihrem Hotel *Zum Springenden Delphin* geheime Gänge, Lauschrohre und falsche Spiegel einbauen lassen, mit denen sich fast alle Zimmer beobachten lassen. So erfuhr Efferdan bereits mehrmals von Plänen seiner Konkurrenten und konnte ihnen zuvor kommen.

Geheimnisse der Kunst (+)

D 143

Die Meisterwerke des 'Universalgenies' *Salvarello des Goldenen* (S. 143) werden nicht von ihm, sondern von dutzenden Schülern geschaffen, die unter seiner launenhaften und strengen Knute leiden. Das entstellte Waisenmädchen *Sinante* (*1017, großes rotes Mal im Gesicht, lange braune Haare, zierlich) hat er in einem dunklen Raum eingesperrt, da sie das größte Talent besitzt. Salvarello selbst ist längst dem Regenbogenstaub verfallen und brächte keinen geraden Pinselstrich mehr zustande – ein Geheimnis, das er hinter einer Maske überquellender Arroganz zu verbergen versteht.

Myriana Sarostes, die Herrin der Scherben

E 137, 170, 202

Wie der junge Kaiser besitzt auch Myriana (*1010, wirkt einige Jahre älter, mittelgroß, zierlich, braune Augen, ein starrendes Drittes Auge



auf der Stirn, lange braune Haare in wirrer Unordnung) die Gabe des Ucuri-Funkens (S. 202). Doch Myriana ist nicht stark genug, die Kräfte zu kontrollieren und wird von ihnen verzehrt. Immer wieder versinkt sie in Visionen und Träumen, Gefühle wechseln bei ihr so rasch wie der Flügelschlag eines Falken, Verzweiflung und Schmerzen treiben sie in den Wahnsinn. Myrianas Mutter starb schon früh, ihr Vater *Rohalion*, ein angesehener Historiker der Universität Methumis, wurde ihretwegen ermordet. Die junge Frau selbst wurde zum Spielball verschiedener Geheimgesellschaften (**Die unsichtbaren Herrscher** und **Masken der Macht**).

Entführt von den *Wahrern des göttlichen Funkens* (S. 202), gejagt vom *Siegel der Erkenntnis* (S. 218), umschmeichelt von den *Söhnen des Horas* (S. 217) und gesucht vom *Orden des Goldenen Adlers* (S. 97) – Myriana hat endgültig genug davon, dass andere über ihr Leben bestimmen, und wird sich keiner Macht mehr beugen. Sie vertraut niemandem – erst recht nicht jenen, die behaupten, "es gut mit ihr zu meinen". In Kuslik hat sie sich seit 1030 BF eine neue Existenz aufgebaut: Als *Herrin der Scherben* (ihren echten Namen behält sie für sich) versucht sie, das zerschlagene Verbrecherimperium des *Grauen Geiers* wieder zusammenzufügen (S. 137). Einige Kumpaneien gehorchen ihr bereits aus Furcht oder abergläubischer Verehrung, andere werden in den kommenden Jahren folgen. Myrianas *Scherbennarren*, ein wild aussehender Haufen von Magiedilettanten, Scharlatanen und Straßenkämpfern in bunt zusammengenähten Gewändern, tragen ihren Willen zu den einzelnen Banden und beschützen ihr Versteck in der Kanalisation von Yaragor. Myriana ist vollkommen unberechenbar. Mal plaudert sie manierlich über die Kusliker Bildungsstätten, die sie mit ihrem Vater einst besuchte, mal verhöhnt sie die "ahnungslosen Angsthasen" der bürgerlichen Welt, dann wieder schleudert sie in einem Tobsuchtanfall Zauber um sich. In stillen Momenten trauert Myriana um die Opfer ihrer Raserei oder des Bandenkrieges, doch immer wieder lodert in ihr die Wut auf und der Wunsch, jeden leiden zu lassen, der ihr in die Quere kommt. Den Kaiser betrachtet sie sowohl mit Neid, da dieser umsorgt und ausgebildet wird, als auch mit Anteilnahme, da er von Speichelleckern und Verschwörern umlagert wird, deren gegensätzliche Erwartungen ihn zu zerreißen drohen. Denn Myrianas Hauptziel ist Freiheit. Ihre Schergen beobachten für sie die Akademien, Tempel und Kais der Stadt, befragen Güldenlandfahrer und rauben Warenlieferungen vom Westkontinent. Myrianas Hoffnung, ein Heilmittel gegen ihre ungewollte Gabe zu finden, hat sich indes bis dato nicht erfüllt.

Verwendung im Spiel: Myriana ist das tragische Beispiel eines Menschen, der den Belastungen des Ucuri-Funkens nicht gewachsen ist – und daran körperlich und geistig zerbricht. Als 'Dunkler Horas' kann sie Quelle düsterer Ahnungen und Einsichten sein, aber auch geplanter Bestandteil bösartiger Machenschaften (etwa von *Azaril Scharlachkraut*, den *Söhnen des Horas* oder den Dienern des Namenlosen). Werden diese von den Helden aufgedeckt, wird Myriana selbst furchtbare Rache an denen nehmen, die sie für ihre Zwecke eingespannt haben. Schließlich ist Myriana neben der ehrenhaften Gaunerin *Kyrill Dolvarn* (S. 164) und dem verschlagenem Verbrechergenie *Niam von Bosparan* (S. 134) der dritte Archetyp des Banditenführers: die verrückte Verbrecherin.

Geheimgesellschaften

Der Reiz des Geheimnisvollen

»Vor diesem mit Lorbeeren geschmückten Schädel, dem Zeichen tapferer Opfer der Tyrannei, schwöre ich, alle Geheimnisse der Gemeinschaft im Herzen zu bewahren und mit mir ins Grab zu nehmen. Ich gelobe, bedenkenlos zu tun, was mir aufgetragen wird und was nicht gegen die Pflichten der freidenkerischen Ehre und Dankbarkeit verstößt. Ich verspreche, mich niemals, und koste es mein Leben, einer Gewaltherrschaft zu unterwerfen, die kulturschaffende Wesen versklavt oder unterjocht. Der Meister der Meister und meine Geschwister im Geiste sollen ihr Urteil über mich fällen, wenn ich diesen heiligen Eid breche oder ihm zuwiderhandle.«
—Erster Eid der Archarkanistin (17. Grad) im Bund der Freidenker, neuzeitlich



Jede Gruppierung, die Geheimnisse besitzt und sie nicht mit Außenstehenden teilt, ist eine *Geheimgesellschaft*, unabhängig davon, ob die Vereinigung ihr Bestehen, ihren Versammlungsort und die Namen ihrer Mitglieder geheim hält. Um Zugang zu einer Geheimgesellschaft zu erlangen, muss man sich bestimmten *Initiationsriten* unterwerfen und häufig noch ein oder zwei Bürgen aus dem Kreis der Mitglieder beibringen. Auf diese Weise erhält die Gemeinschaft den Nimbus des Außergewöhnlichen: Wer ihr angehört, hebt sich von seinen Mitbürgern ab und darf sich überlegen fühlen, da er Geheimnisse erfährt und auf die Unterstützung der anderen Mitglieder hoffen kann. Zudem lockt das Rätselhafte, häufig sogar das Versprechen verborgener Macht oder übernatürlicher Kräfte.

Auch wenn Geheimgesellschaften selbst in archaischen Kulturen existieren (etwa die verschworene Gruppe der Schamanen), können sie sich doch in einer städtischen Kultur erst voll



entfalten, wenn eine aufmerksame Öffentlichkeit die Notwendigkeit zur Geheimhaltung verschärft und gemeinschaftliches Handeln in vielen Bereichen Vorteile bietet. Auf die Horasier üben Geheimgesellschaften einen besonderen Reiz aus, da Neugier geradezu ebenso eine Volkstugend ist wie das Streben nach der Vervollkommnung des Individuums. Außerdem entsprechen viele mit prachtvollen Zeremonien, geheimnisvollen Bezeichnungen und verborgenen Treffen der Liebe der Liebfelder für Inszenierung und Maskerade.

In keinem anderen Land gibt es daher so viele *Logen*, *Bünde*, *Orden*, *Zirkel, Ringe, Bruder- und Schwesterschaften, Sekten* und *Kabalen* wie im Horasreich. Die bedeutendste Geheimgesellschaft ist die *Kirche des Nandus* (**WdG 90 ff.**), die ihren Anhängern in zwölf Weihegraden schrittweise den Weg zur höheren Erkenntnis und schließlich zur Verschmelzung mit dem Nayrakis verheißt. Einige weitere Gesellschaften von überregionaler Bedeutung sind nachfolgend beschrieben, doch können Sie jederzeit neue Gruppen erfinden.

Ziele

Einige Geheimgesellschaften dienen in erster Linie der Geselligkeit und der gegenseitigen Hilfe bis hin zu Seilschaften in Handel und Regierung. Andere hüten Berufsgeheimnisse (ähnlich den Zünften), magisches Wissen oder religiöse Riten, mischen sich jedoch kaum in die Politik ein, sondern widmen sich dem Austausch und der Suche nach Erkenntnissen. Kriminelle Vereinigungen (Diebesbanden und Bettlergilden) sind meist Kartelle, die erbittert gegen ihre Konkurrenz vorgehen. Manche Geheimgesellschaften schließlich wirken aktiv auf die Außenwelt ein und planen Veränderungen oder Umstürze. Die Gründe können gutherzig sein (etwa bei notorischen Weltverbesserern), meist entstammen sie jedoch dem persönlichen Gewinnstreben oder dem fanatischen Eifer der Mitglieder. Man sollte sich nicht vom Namen einer Geheimgesellschaft täuschen lassen: Einige Logen sind harmlose Debattierklubs, andere Zusammenschlüsse von gefährlichen Beschwörern oder Verschwörern, die zur Durchsetzung ihrer Ziele vor Gewalt nicht zurückschrecken.

Rituale

Die meisten Geheimgesellschaften legen großen Wert auf Zeremonien, die das Gemeinschaftsgefühl stärken. Wer als Kandidat für eine Aufnahme in Frage kommt, wird selbst in weltoffenen Gruppierungen einem *Initiationsritus* unterworfen. Die Einzelheiten unterliegen der Geheimhaltung, was gleichermaßen verunsichern wie neugierig machen soll. Der Schritt vom Außenstehenden zum Eingeweihten vollzieht sich durch Rätsel, Aufgaben, Mutproben, symbolische Prüfungen oder körperliche Schikanen. Verbotene Organisationen verlangen häufig, dass der Kandidat eine Straftat begeht (das Meisterstück eines angehenden Diebs, ein Ritualmord bei hartgesottenen Paktiererzirkeln), damit dieser seine Ergebenheit beweist und sich gleichzeitig aus der Gemeinschaft der unbescholtenen Bürger ausschließt (sowie erpressbar wird).

Es ist allgemein üblich, dass der Proband ein *Opfer* bringt (von einer Geldspende über wertvolle Artefakte oder die Trennung von Familie und Freunden bis zur Selbstverstümmelung) und einen *Eid* auf die Statuten der Gemeinschaft leistet, der immer Verschwiegenheit über alle internen Angelegenheiten beinhaltet. Oft ist der Initiationsritus mit einem Verletzungsrisiko oder einem gezielten Blutopfer verbunden – dem Saft des Lebens wird besondere Kraft bei der Besiegelung eines Bundes beigemessen.

Die Initiation findet grundsätzlich im Kreise der Mitglieder statt. Soll ihre Identität geheim bleiben, werden dem Probanden meist die Augen verbunden, bis er die Prüfung besteht, worauf er "das Licht der Erkenntnis" erblicken darf. In einigen Bünden werden gescheiterte Prüflinge zum Schutz der Gemeinschaft gnadenlos getötet. Mit dieser Drohung spielt zum Beispiel der Aufnahmeritus im *Ring des Raskyses* (S. 219), bei dem der Proband lebendig begraben wird, nur um – bei akzeptierten Kandidaten – rechtzeitig befreit und als Mitglied der Gemeinschaft 'wiedergeboren' zu werden.

Hierarchische Organisationen besitzen eigene Riten für jeden Weihegrad, mit ansteigender Schwierigkeit der Prüfung. Auch andere Zeremonien nutzen die Elemente Angst und Geheimnis, um die Mitglieder einzuschwören. Häufig finden die Versammlungen daher an unheimlichen oder abgelegenen Orten statt.

Hierarchien

Die Mitglieder einer Geheimgesellschaft sind zur Brüder- bzw. Schwesterlichkeit, Loyalität und Hilfsbereitschaft untereinander verpflichtet – unentgeltlich, denn dieses Versprechen ist eine Ehrenschuld. Darüber hinaus existiert meist eine klare Hierarchie. Altmitglieder haben gegenüber ihren jüngeren Geschwistern einige Privilegien, der Vorsteher und seine Stellvertreter (unter denen das Amt des *Zeremonienmeisters* am wichtigsten ist) besitzen Weisungsbefugnis. Häufig gibt es gar ein System von Rängen, die vom frischgebackenen Mitglied bis zu den höchsten Weihen führen. Die Mitglieder werden zu striktem Gehorsam gegenüber Ranghöheren angehalten, damit sie einst ebenfalls eine Stufe aufsteigen können. Besonders okkulte Zirkel schmücken die Ränge mit phantasievollen Bezeichnungen.

Manchmal werden selbst Mitglieder über die Identität der Personen in den höheren Rängen im Unklaren gelassen, um die Anziehungskraft der Organisation zu verstärken. Gelegentlich findet sich die Behauptung, der sichtbare Ordensführer werde von *Alten Meistern* beraten oder angewiesen, die im Hintergrund blieben. Unklar bleibt fast immer, ob es sich dabei um einflussreiche Gönner, Verhüllte Zauberer, Menacoriten, Geister, Dämonen oder Alveraniare handelt – oder diese 'Eingebungen' nur dem Vorsteher als Vorwand dienen, die Geheimgesellschaft nach seinem Gutdünken zu lenken.

Verschworene Gemeinschaften im Horasreich

Harbaliom Bosparani

A 79, 133

Kurzbeschreibung: einflussreiche Partei überzeugter Altreicher, in der ausgeprägte Flügelkämpfe toben
Größe und Verbreitung: über 10.000 Mitglieder im ganzen Lieblichen Feld
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): immens/sehr groß
Hierarchie: Harbaliom (einfaches Mitglied), Zenturio (Führer eines städtischen Zirkels), drei Legaten (Sprecher der Gemeinschaft mit Sitz in Vinsalt, Kuslik und Methumis)
Erkennungszeichen: blaue Schärpen, in die golden die Zeichen des Ranges und des Zirkels gestickt sind

Als Geheimbund *Neu-Bosparan* war die Organisation bereits beim Baliiri-Schwur dabei, doch wer sich heute als *Harbaliom Bosparani* ("Verteidiger des Wahren Bosparan") offenbart, muss weder Verfolgung noch Anfeindung befürchten: Längst wurden alle Ziele erreicht, die sich die Gemeinschaft vor Jahrhunderten gesetzt hatte. Das Liebliche Feld, der Wilde Süden und die Zyklopeninseln sind wieder unter einem Kaiser vereint, Bildung und Handel verschaffen dem Land eine Führungsstellung. Die friedlichen Harbaliomes, die aus allen Schichten der Bevölkerung stammen und sich Hesinde zur Schutzgöttin erkoren haben, begnügen sich nun damit, die Fraktion der Loyalisten im Kronkonvent zu unterstützen, Schulen und Druckereien zu fördern sowie gegen Provinzdünkel zu wettern, die dem einigenden 'Geist von Baliiri' zuwiderlaufen.

In Wahrheit jedoch sind die Harbaliomes heute selbst zerstritten: Da der Bund durch seine schiere Größe und die Seilschaften der Mitglieder in den oberen Rängen träge geworden war, bildeten sich mehrere *Innere Zirkel*, die eine Erneuerung der Organisation anstreben. Allerdings beschuldigen sie sich gegenseitig, den Bund nur als Karren-



gaul für ihre eigenen wirtschaftlichen und politischen Interessen zu missbrauchen.

Eine namhafte Gruppe ist der *Conventus Signi Bosparani* ("Zusammenkunft im Zeichen Bosparans") in Kuslik, der ganz Aventurien geistig zusammenführen und vereinen will, um alle Welt an den Segnungen und (ihrer Meinung nach) überlegenen Moralvorstellungen des Horasreiches teilhaben zu lassen. Ein entschiedener Gegner der Conventisten sind die *Miles Misericordiae* ("Streiter der Barmherzigkeit") aus Vinsalt, die gerade nach den Thronfolgekriegen alle Ressourcen für wohltätige Maßnahmen wie Waisenhäuser, Spitäler und Volksbildung beanspruchen – vorzugsweise unter der Aufsicht einer starken Kronverwaltung. Letzteres lehnen wiederum die *Spectatores Satinavi* ("Betrachter der Zeiten") aus Methumis ab, die sich hauptsächlich um die Erforschung der glorreichen Vergangenheit bemühen und viele Adlige in ihren Reihen wissen.

Die Agentur Nanduria

A 86, 143

Kurzbeschreibung: bezahlte Schnüffler und Ermittler
Größe und Verbreitung: unter 100 Mitglieder, vor allem in Kuslik (Hauptsitz), Vinsalt und Grangor
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): groß/hinlänglich
Hierarchie: keine formelle, Erfolg und Diskretion bestimmen das Ansehen eines Agenten innerhalb der Organisation
Erkennungszeichen: Siegelring mit einem 'N' in Nanduria-Schrift



Im Horasreich ist die Rolle des Spitzels für viele Personen ein einträglicher Nebenberuf. Doch nur der Magier *Hauce von Radoleth* (S. 143) verdient seit der Gründung seiner *Agentur Nanduria* 1019 BF im großen Stil am Sammeln von Informationen, indem er zahlungswilligen Kunden sein privates Spitzelnetz zur Verfügung stellt. Gleich ob es sich um sittliche Verfehlungen angesehener Patrizier handelt, geheime Verträge oder vermisste Personen, die Nanduriaten versehen ihre Nachforschungen sehr emsig und versiert. Bisweilen braucht es nicht einmal einen Auftraggeber – so mancher ertappte Würdenträger bezahlte die Nanduriaten, damit gewisse Informationen nicht an die Öffentlichkeit gelangen.

Wer die Nanduriaten anwerben will, wendet sich an eine Niederlassung, in der man diskret beraten wird und eine Anzahlung leistet. Alsbald setzt sich ein Agent mit dem Auftraggeber in Verbindung und nimmt die Arbeit auf. Zwei Zehntel aller Einnahmen gehen als 'Provision' an den Agenturleiter Hauce, der sich auch das letzte Wort vorbehält, welche Informationen das Haus verlassen. Da die Arbeit der Agentur viele Feinde einbringt, schützen sich die Nanduriaten mit unauffälligem Auftreten und verschlüsselten Nachrichten. Zudem pflegt Hauce gute Beziehungen zur Phex-Kirche und weiß so manchen Geweihten oder Akoluthen des Listenreichen in den Reihen seiner Organisation (zur Rolle des phexgefälligen Nanduriaten siehe **WdG 114**).

Der Bund der Freidenker

B 79, 138, 170

Kurzbeschreibung: philanthropischer Debattierklub mit revolutionären Tendenzen
Größe und Verbreitung: etwa 500 Mitglieder, vor allem in Belhanka und Kuslik
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): ansehnlich/hinlänglich
Hierarchie: 24 Grade der Erleuchtung: Neophyt, Scholar, Zelator, Theoricus, Practicus, Philosophus, Lector, Ostiar, Adept, Arkanist, Myste, Epopt, Noet, Archilector, Archostiar, Archadept, Archarkanist, Mystagoge, Augur, Armarius, Assertor, Alastor, Priscus, Ipsissimus
Erkennungszeichen: geheimer Freidenker-Handschlag, dazu eigene Losungswörter und Riten für jeden Grad

Die Freidenker sind eine Verbindung mehrerer *Zirkel* genannten Debattierklubs, die sich in fast allen größeren Orten des Landes finden. Mitglieder sind aufgeklärte Adlige und Geweihte, Bildungsbürger und reiche Bauern. Die Freidenker verbreiten die Lehre, dass alle kulturschaffenden Zweibeiner gleiche Rechte genießen sollten, dass Bildung sie zu höheren Weihen und zur Erkenntnis des "Weltgesetzes" führen kann, dass Kaiser und Adel den freien Handel nicht behindern sollten, dass alle Grenzen fallen werden und eines Tages die große Verbrüderung kommt. Sie verehren Hesinde und Phex, vor allem aber Nandus, in komplizierten Ritualen, die umso ausgefeilter werden, je höher der Grad der Erleuchtung ist.

Der Öffentlichkeit ist die Organisation kaum bekannt, wird jedoch als Diskussionskreis geduldet, da ihr auch ehrbare Personen wie die Philosophin *Polissena di Fruganza* (S. 170) oder die Kusliker Patrizierin *Lovisa Weyringer* (S. 143) angehören. Da die Mitglieder über erhebliche Geldmittel verfügen, spenden sie rege (und oft anonym) für Bildung und Wohlfahrt oder für Personen, die ihrer Meinung nach erleuchtet handeln.

Die Freidenker stehen den Libertariern im Kronkonvent nahe, ihre verborgenen Aktionen richten sich gegen Konservative und Fanatiker. Abenteurer werden von ihnen angeworben, um diskret Geheimaufträge im Dienste der Humanität und des Friedens zu erledigen, Scharlatane zu enttarnen oder auf der Suche nach verloren gegangenem Wissen aus bosparanischer Zeit zu helfen. Man hüte sich jedenfalls, die Gruppe zu unterschätzen: Hartnäckig hält sich etwa das Gerücht, die Freidenker hätten ihre ehemalige Mitschwester *Fiaga ya Terdilion* als Abtrünnige gerichtet und ihre Ermordung in die Wege geleitet, als diese in Belhanka die Stadtfreiheit durch eine Adelsherrschaft ersetzen wollte (**Hinter dem Thron 89**).

Die Schnitter

Kurzbeschreibung: Maschinenstürmer
Größe und Verbreitung: vielleicht 1.000 Mitglieder in Zellen zu 10–50 Personen, vor allem in den Städten der Kernlande, des Aurelats und der Zyklopeninseln
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): sehr groß/ansehnlich
Hierarchie: Lehrling (Anwärter), Geselle (Fußvolk), Altgeselle (Führer einer Zelle), Prediger (reisender Anstifter). Die Obrigkeit fahndet nach einem 'Meister der Schnitter', wobei ungewiss ist, ob ein solcher Kopf der Bewegung überhaupt existiert.
Erkennungszeichen: Eisenamulett mit den gesegneten Händen des Heiligen Rhÿs

Die verbotene Bewegung der Schnitter, benannt nach dem Ingerimm-Heiligen *Rhÿs dem Schnitter*, ist Ausdruck der Ohnmacht und des Zorns, die viele alteingesessene Handwerker angesichts der aufstrebenden Manufakturbetriebe empfinden. Während Edelhandwerker nach wie vor gefragt sind, können kleine Werkstätten auf dem Gebiet billiger Massenware nicht mit den großen Gewerken



konkurrieren. Das dort herrschende Elend der Manufakturarbeiter aber sei dem Herrn Ingerimm ein Gräuel, lehren die Schnitter und schlagen zurück: Lagerhallen werden in Brand gesteckt, Waren mit Unrat verschmutzt, Aufseher und Wachen verprügelt, Geräte zerstört oder entscheidende Bauteile aus komplizierten Mechanismen sachkundig entfernt. Nicht nur aufgebrachte Handwerksgesellen schließen sich den Schnittern an, sondern vermehrt Tagelöhner aus den Manufakturen, Wanderarbeiter und ohne eigenes Verschulden in Not geratene Bürger – eine explosive Mischung aus Armut und Gewaltbereitschaft. Die Schnitter eint der Kampf für eine vermeintlich gerechte Sache. Verhaftete und verurteilte Mitglieder werden auf Pamphleten zu Märtyrern stilisiert, auch wenn fast kein Anhänger der Bewegung fanatisch genug ist, um im Angesicht von Folter und Strafe zu bestehen. In Silas wird das Zentrum der Schnitter vermutet, die auch aus den häufigen Bauernaufständen der Umgebung Zulauf erhalten.

Die Puristen

Kurzbeschreibung: fanatische Praios-Anhänger, die den Prinzipismus ablehnen
Größe und Verbreitung: 3.000 Anhänger der Lehre, aber nur ein harter Kern von etwa 60 aktiven Mitgliedern, vor allem im Süden des Horasreiches
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): sehr groß/hinlänglich
Hierarchie: Reine Seele (gläubiger Unterstützer), Vergelter (aktives Mitglied), Diener des reinigenden Willens (Führer eine Zelle von 5–10 Vergeltern), Licht der Verkündung (Oberhaupt)
Erkennungszeichen: das *Purificium*, eine von der Ordnung Bosparan verbotene Gebetsfibel, die wüste Auszüge aus der *Offenbarung der Sonne* und dem *Praiosspiegel* enthält

Puristen ('Reine') nennen sich die Gegner des liebfeldischen Prinzipismus (S. 55) und Anhänger der alten Praios-Lehre, die Magie verdammt und die Vermengung von Staat und Kirche im Horas-Kult ablehnt. Sie sind dabei in ein Extrem verfallen, das selbst von der Amtskirche des Mittelreichs abgelehnt würde: Die Welt wird als verderbter Ort endloser Qualen gezeichnet, die der strenge Richter Praios den Menschen als Buße auferlegt, um sie zu prüfen und nur diejenigen reinen Herzens in sein Paradies aufzunehmen. Dementsprechend sind viele Puristen bereit, als Märtyrer zu sterben, und zitieren unter der Folter Litaneien, statt ihre Irrlehre zu verleugnen. Da die Organisation den Tod des Horas und des Prälaten *Staryun Loriano* (S. 133) wünscht und bereits einige Hexenjagden und Attentate verübt hat, wird sie vom Adlerorden und den Heilig-Blut-Rittern erbittert verfolgt. Der harte Kern der Gruppe – ehemalige Bannstrahler, Laienprediger und aus anderen Ländern zugewanderte Unruhestifter – führt ein Leben im Untergrund und folgt dem *Licht der Verkündung*, einem Strohmann des gestürzten Wahrers *Praionor di Balligur*, der von seinem Exil in Hôt-Alem aus die Fäden zieht.

Die Söhne des Horas (+)

Kurzbeschreibung: ultranationalistische Aufrührer und Attentäter
Größe und Verbreitung: etwa 100 aktive Mitglieder und 500 Sympathisanten in den Kernlanden, in der Septimana und im Yaquirbruch
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): groß/hinlänglich
Hierarchie: Adlerklaue (Mitglied), Ritter der Abendsonne (Zellenführer), Hexenmeister (überregionaler Stratege), Feuerfalke (Oberhaupt)
Erkennungszeichen: ein aus Flammen aufsteigender Adler als Tätowierung auf der Schulter sowie als Symbol auf Pamphleten, Bannern und Wandschmierereien

Die Söhne des Horas – hervorgegangen aus dem radikalen Bund *Trutzfels*, der beim Baliiri-Schwur zugegen war – sehen sich selbst als auserwählte Streiter für den Glanz Bosparans. Im Unterschied zu Harbaliom Bosparani sind sie nicht zufrieden mit dem Erreichten. Zu den Zielen der straff organisierten, finanziell gut aufgestellten 'Söhne' gehören die Wiedererrichtung des bosparanischen Gottkaisertums, die Unterwerfung aller "nichtbosparanischen" Völker, die Vernichtung allen Unglaubens und der Tod aller "Garether Unterdrücker". Dazu ist ihnen jedes Mittel recht, von Erpressung und Entführung bis zu Mord und Brandstiftung. Anschläge auf ausländische Kaufleute und Diplomaten gehen ebenso auf ihr Konto wie Exempel an "Novadifreunden" und "Vaterlandsverrätern". Der Familie Firdayon werfen die 'Söhne' vor, den Ausverkauf des Lieblichen Feldes voranzutreiben, und planen deren Beseitigung zugunsten eines 'Wahren Horas'. Diese Person glaubt man mittlerweile in *Myriana Sarostes* (**213E**) gefunden zu haben, die sich den Plänen der 'Söhne' jedoch bislang nicht fügt. Mehrere Umsturzversuche im Thronfolgekrieg haben die Organisation geschwächt; bis zum Jahr 1040 BF wird sie zerschlagen werden. Wie genau, wird nicht in offiziellen Publikationen thematisiert werden.

Die Xeledon-Schule

A 128

Kurzbeschreibung: exklusive Meuchlergilde
Größe und Verbreitung: Schule in Vinsalt, landesweit vier Dutzend Absolventen in Diensten bedeutender Persönlichkeiten
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): hinlänglich/gering
Hierarchie: Schüler, Adept, Meister
Erkennungszeichen: ein 'X' (für Xeledon), das von einer senkrechten Linie (die ein Stilett symbolisiert) in zwei Hälften zerteilt wird

Jedes Jahr werden nimmt die Xeledon-Schule in Vinsalt sechs Schüler auf, die vier Jahre lang von den acht Meistern im Studium der menschlichen Seele, in der höfischen Etikette und im Umgang mit allerlei Waffen unterwiesen werden. Jeder Anwärter wird von einer reichen, mächtigen Familie unterstützt, die für seine Ausbildung aufkommt. An deren Ende leistet jeder Xeledon-Absolvent zwei Eide: seinen Wohltätern bis in den Tod zu dienen und nie die Namen seiner Lehrer oder Mitschüler zu verraten. Danach kommt der Schützling in den Haushalt seiner Gönner, die sich seiner Fähigkeiten bedienen, wie es ihnen nützlich erscheint. Oft dienen sie als Leibwächter – denn wer wäre besser, ein Attentat abzuwehren als ein Attentäter?
Hesindes Sohn Xeledon wird innerhalb der Organisation als Gott der Täuschung und Meister der Masken verehrt, der unerkannt inmitten der Sterblichen wandelt und – oft grausam – ihre Unzulänglichkeiten ausnutzt. In diesem Sinne erteilen auch die Schüler Xeledons 'eine Lehre', wenn sie die Schwächen ihrer Opfer gegen sie verwenden. Der Mörder gerät dabei niemals in Verdacht. Das Opfer stirbt anscheinend eines natürlichen Todes, bei einem Unfall oder durch die Hand eines Dritten (z.B. eines eifersüchtigen Liebhabers).

Die Myrmidonen

B 177

Kurzbeschreibung: elitärer Geheimbund von Offizieren, die Shinxir verehren
Größe und Verbreitung: etwa fünf Dutzend Mitglieder in Neetha, Arivor und Vinsalt
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): hinlänglich/gering
Hierarchie: Speerträger (Mitglied), Primus (Führer eines *Sterns* aus 5 Speerträgern), Prinzipal (Ritenmeister), Tribun (Führer einer der drei *Kohorten*), Strategos (Oberhaupt)
Erkennungszeichen: Goldring mit Onyxstein und eingeschnitztem Hornissenemblem



Bosparans Fall begrub die letzten Kultstätten des Shinxir (**Hinter dem Thron**), des alten güldenländischen Gottes des Krieges, der Strategie und Taktik, aber auch des Mutes und der Selbstbeherrschung. Ein kleiner Mysterienkult von Offizieren hat jedoch im Zuge der Renascentia die Verehrung wieder aufgenommen. Shinxir gilt ihnen als perfekter Soldat, der (im Unterschied zu Rondra) manchmal gegen die Gebote des ehrlichen Zweikampfes verstoßen muss, aber (anders als Kor) niemals undiszipliniert handelt, sondern diejenigen schützt, die neben ihm in der Schlachtreihe stehen oder reiten.
Der Mysterienkult ist gemäß dem Silem-Horas-Edikt verboten und würde bei Bekanntwerden von der Rondra-Kirche mit aller Härte verfolgt. Die erzwungene Heimlichkeit und der Ruch der Ketzerei schweißen die Myrmidonen zusammen, ein weiteres Wachstum widerspräche ohnehin dem elitären Charakter der Gemeinschaft. Für seine Mitglieder funktioniert der militärisch organisierte Bund vor allem als Seilschaft und Weg, Karriere zu machen. Manchmal werden Myrmidonen ausgesandt, um in Aventurien und Myranor nach Kultstätten und Talismanen Shinxirs zu suchen.

Die Eingeweihten von Kuslik

A 128, 142

Kurzbeschreibung: herrschsüchtiger Geheimbund von Hesinde-Anhängern
Größe und Verbreitung: drei Dutzend Mitglieder (u.a. Kuslik, Vinsalt, Teremon, Punin)
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): hinlänglich/gering
Hierarchie: Eingeweihter (Mitglied), Meister (Leiter eines sechsköpfigen Zirkels), Älteste (Oberhaupt)
Erkennungszeichen: geheime Losungen, arkane Masken und blumige Tarnnamen ('Der adamantene Spiegel' oder 'Der Große Zyklop'); nur die Meister kennen die Identität der Mitglieder ihres Zirkels und der anderen Meister

Die Eingeweihten von Kuslik, ein Geheimbund von Gelehrten, Magiern und Hesinde-Geweihten, strebt die *Hesindiokratie* an: eine Herrschaft der Gebildeten, deren Aufgabe es sei, das dumme Volk zu führen. Seit Bosparans Fall treibt die Gemeinschaft ihre weltumspannenden Pläne im Verborgenen voran, mit einem skrupellosen Forscherdrang, der an Wahnwitz grenzt: So ließen die 'Eingeweihten' etwa die Tochter Kaiser Valpos von Gareth systematisch vergiften, um zu studieren, wie sich ein Reich ohne Erben verhält. Andere Experimente scheiterten jedoch, etwa die Machtübernahme in Havena durch den Leiter des dortigen *Thaumaturgischen Instituts* während der Magierkriege. Alchimisten und Anatomen des Bundes suchten unter vergeblichen Opfern nach dem 'Sitz der Dummheit' im menschlichen Körper.
"Je weniger die Leute über das Wesen der Welt wissen, desto besser schlafen sie." – Getreu diesem Grundsatz hält die 'Älteste' *Arba von Silas* (S. 128], die Vinsalter Hochgeweihte der Hesinde und Ranghöchste unter den Meistern des Bundes, die Geheimnisse des Sternenhimmels zurück, die das große Teleskop in den Goldfelsen längst enthüllt hat. Sie verweist dabei auch auf die Autorität der *Conservatoren der letzten Tage*, der sagenumwobenen Geheimen Meister des Bundes. Ursprünglich Hüter des *Depositums der Göttlichen Gnade* (S. 208), sollen einige von ihnen den Ausbruch des Amran Nemoras überlebt haben – und müssten heute mindestens 70 Jahre alt sein. Im Kusliker Zirkel tobt ein Machtkampf zwischen *Comto Thûan della Gribaldi* (S. 142) und *Dariyon dyll Uÿos* (S. 195]). Beide sind Beispiele für die Unterwanderung der 'Eingeweihten' durch andere Geheimbünde, namentlich die *Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz* (S. 219) und die Diener des Namenlosen.

Die Wahrer des göttlichen Funkens

Kurzbeschreibung: geheimer Orden zur Suche nach den Trägern des Ucuri-Funkens
Größe und Verbreitung: weniger als 100 Mitglieder im ganzen Horasreich, geheimes Archiv in Bethana
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): hinlänglich/gering
Hierarchie: sechs niedere Weihegrade (Jünger, Seher, Suchender, Wahrer, Ritter, Großritter) und sechs Meistergrade (Meister, Großmeister, Komtur, Großkomtur, Erleuchteter, Wahrer des verlorenen Wissens)
Erkennungszeichen: kleine goldene Broschen in Falkenform, bei Ritualen Gewänder in den Farben Rot und Gold

Die Wahrer des göttlichen Funkens haben ihren Ursprung in der Gründerzeit. Im Alten Reich waren die Wahrer ein einflussreicher Orden, der eigenen Legenden zufolge mehrere Kaiser auf den Thron brachte, angeblich auch Brigon-Horas. Der Orden versucht, über aufwändige genealogische Studien alle potenziellen Träger des *Ucuri-Funken* (S. 202) ausfindig zu machen und sie zum Eintritt in den Orden zu bewegen. Ziel ist letztendlich, einen der Ihren auf den Horasthron zu bringen und auf diese Weise in den Kreis der Mächtigsten aufzusteigen.
In den Reihen der Geheimgesellschaft finden sich in erster Linie Personen, deren Tätigkeitsbereiche für die Ordensziele nützlich sind: Beamte, Adlige, Kaufleute. Viele Mitglieder der unteren Ränge sind empfänglich für romantische Phantasien eines mächtigen Großreiches und verehren die früheren Horaskaiser wie Heilige. Dem *Kreis der Erleuchteten* jedoch, dem vom *Wahrer des verlorenen Wissens* geleiteten Führungszirkel des Ordens, ist ein unbändiger Machtwille zueigen.

Das Siegel der Erkenntnis

Kurzbeschreibung: Jäger der Erben des Ucuri-Funkens
Größe und Verbreitung: sechs Dutzend Mitglieder, Hauptquartier in Silas
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): gering/minimal
Hierarchie: fünf niedere Grade (Akolyth, Adept, Prämonstrator, Cancellar, Magister), darüber das *Hohe Gericht* aus 13 *Verhüllten Richtern*
Erkennungszeichen: ein Siegelring mit zwei ineinander verschlungenen Buchstaben in Imperialen Zeichen ('F' und 'H' für Fran-Horas)

Das Siegel der Erkenntnis wurde noch von Fran-Horas selbst gegründet. Ursprünglich war der Zweck der Organisation die Auffindung anderer Träger des *Ucuri-Funkens* (S. 202), die der Dämonenkaiser als potenzielle Konkurrenten um die Kaiserkrone betrachtete. Jeder andere Funkenträger sollte gejagt und zur Strecke gebracht werden. Nach dem Tod des Meisters verselbständigte sich der Geheimbund. Seit den Dunklen Zeiten fahndet das 'Siegel' im Verborgenen nach Trägern der "dämonischen Saat", die den gütigen Kaiser Fran in den Wahnsinn getrieben habe, und führt immer wieder erbitterte Kämpfe mit den *Wahrern des göttlichen Funkens*.
Das 'Siegel' hütet arkanes Wissen aus Fran-Horas' Zeiten, darunter auch Rituale zum Erkennen von Funkenträgern. Da diese jedoch nicht ungefährlich sind, schlägt der Bund auch schon einmal auf Verdacht zu und nimmt unschuldige Opfer aufgrund des höheren Zieles billigend in Kauf. Seit der Horaskränzung Amenes glaubt das 'Siegel', dass der Staat vom Kopf her verseucht ist und versucht daher, gezielt gegen Vertreter der Krone vorzugehen und eigene Agenten in höchste Staatsämter einzuschleusen. Das oberste Ziel des *Hohen Gerichts* in Silas ist natürlich die Beseitigung des jungen Horas, doch keiner der Agenten konnte bisher nah genug an den Kaiser herankommen.



Der Tempel der Morgenröte (+)

Kurzbeschreibung: pseudo-religiöser Zirkel von Zauberkundigen, die amoralische Ausschweifungen pflegen
Größe und Verbreitung: vielleicht sechs Dutzend Mitglieder in Vinsalt, Belhanka und Drôl
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): gering/gering
Hierarchie: Novize (Anwärter), Bruder/Schwester (Mitglied), Kophta (Vorsteher eines Hauses), Großkophta (Oberhaupt)
Erkennungszeichen: goldene Halskette, deren Anhänger eine aufgehende Sonne zeigt



'Tempel der Morgenröte' nennt sich ein Geheimbund einflussreicher Zauberkundiger, der sich den Anstrich einer religiösen Gemeinschaft gibt. Man fühlt sich dem Rahja-Kult zugeneigt und hat etliche Aspekte des Brauchtums dort entlehnt. Rahja – in ihrer ekstatischen tulamidischen Erscheinungsform – und Levthan gelten als mythische Begründer des Geheimzirkels und werden bei den Festen auch abstrakt als die Prinzipien Leidenschaft und Wille verehrt.
Die Mitglieder des Tempels sind in der Regel magiebegabt, vorwiegend Gildenmagier, aber auch gesellschaftlich angesehene Anhänger der satuarischen oder scharlatanischen Repräsentation finden Aufnahme, ebenso Patrizier mit nur latenter, ungeformter magischer Befähigung. Die Mitglieder der unteren Ränge schenken auf den Treffen ihre astrale Energie dem Anführer (in der Tradition tulamidischer Zauberherrscher *Kophta* genannt), damit er Rituale durchführen kann.
Auf den Treffen geben sich die Mitglieder des Tempels sexuellen Ausschweifungen und ausgiebigem Rauschmittelkonsum hin. Ein Kernelement der Rituale ist der Ausdruck von Macht und Unterwürfigkeit, oft wird zu diesem Zweck Herrschafts- und Einfluss-Magie eingesetzt. Gelegentlich findet sogar eine Beschwörung dämonischer Substanzen oder Wesenheiten statt, die dem Lustgewinn dienen soll. Nicht selten wird im berauschten Zustand die potenzielle Gefahr dieser Riten unterschätzt.

Die Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz

Kurzbeschreibung: zielstrebige Mächtegruppe mit mystischen Ritualen
Größe und Verbreitung: landesweit etwa 200 Mitglieder, *Arcanum* (Haupthaus) in Vinsalt
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): gering/gering
Hierarchie: 11 Initiationsgrade – Lehrling, Geselle, Meister, Vollkommener Meister, Auserwählter Architekt, Geheimer Richter, Ritter des Schwertes, Ritter des Ostens und Westens, Ritter von Sonne und Mond, Prinz des Arcanums, Großmeister der Göttlichen Glorie
Erkennungszeichen: geheime Rituale und Losungswörter für jeden Grad, bei Treffen tragen alle Mitglieder weiße Masken und Roben

Geheimhaltung ist das höchste Gebot bei den 'Erleuchteten', einer der mächtigsten Logen des Reiches: Selbst auf den Konventen ihrer Zirkel erscheinen die Mitglieder maskiert und reden einander nur mit Decknamen wie "Reinheit des Geistes" oder "Pfad des Wissens" an. Ihre Rituale verwenden Fasten, Selbstgeißelung, alchimistische Tinkturen und astrale Mittel, um zu einem Geisteszustand zu gelangen, der es den 'Erleuchteten' erlaubt, Wissen aller Art in ihrem Gedächtnis anzusammeln sowie handwerkliche und rondrianische Künste weit besser auszuüben, als dies einem Menschen möglich scheint. Zum Erreichen dieser Vollkommenheit ist ihnen jedes Mittel recht, selbst von Menschenopfern an Dämonen wird gemunkelt.
Doch auch die Vervollkommnung des Selbst ist nur Mittel zum Zweck: Das wahre Ziel der 'Erleuchteten' heißt Macht um der Macht willen. Diese Macht wird jedoch immer im Geheimen ausgeübt, durch 'Hinweise', 'Spenden' oder offene Drohung und Erpressung – oder durch die Verlockung, die die Macht selbst bietet. Denn es ist theoretisch jedem möglich, Mitglied bei den 'Erleuchteten' zu werden. Zur hochgeheimen *Hand der Glorie*, jener mächtigen Fünfergruppe an der Spitze der 'Erleuchteten', gehören der Comto Seneschall *Urras von Malur* (S. 83, der Zweite Hofmagus *Varigo di Costalanza* (S. 96) und Comto *Thûan della Gribaldi* (S. 142). Auch wenn der Bund unbedingten Gehorsam gegenüber den Oberen fordert, sind Rivalitäten und Machtkämpfe zwischen den Mitgliedern gleichen Ranges an der Tagesordnung, bis hin zu Zauberduellen und Mordkomplotten.

Der Ring des Raskyses (+)

Kurzbeschreibung: Ghul-Kult
Größe und Verbreitung: fünf Dutzend Mitglieder in Vinsalt, eventuell geheime Ableger in anderen Städten
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): gering/minimal
Hierarchie: Neophyt ("Neugeborener", Lehrling), Symmachos ("Mitstreiter", Vollmitglied), Sarkophor ("Fleischbringer", Zeremonienmeister), Favilla ("Aschegeist", Ghul), Hegemon ("Herrscher", Ghulkönig)
Erkennungszeichen: auf dem Schulterblatt das *Ghulsmal*: eine Alaani-Glyphe, das Siegel des Ghulkönigs, der Herr über Leben, Tod oder Unleben des Mitglieds ist

Der Sage nach war Raskyses ein bosparanischer Edelmann, der eine schöne Prinzessin aus dem unterdrückten Volk der Alhanier ehelichte und deswegen auf kaiserlichen Befehl verbrannt wurde, wobei die Tat gerne Hela-Horas zugeschrieben wird. Die schreckliche Wahrheit ist aber, dass der Patrizier einem weiblichen Ghul verfiel und diesen nach Bosparan brachte, um dort einen Kult zu begründen, der Raskyses' Hinrichtung wegen Götterfrevels überlebte. Bosparans Fall war ein Schlachtfest für den 'Ring', der viele Jahre die Ruinen der Stadt beherrschte. Manche Kultisten behaupten, dass in jenen Tagen bestimmte Familien einen Pakt mit dem



'Ring' eingingen, namentlich die *Galahan* (tulamidisch: "Ghûl-al'Hani"), was die ungesunde Gesichtsfarbe einiger Adelssprösslinge erklären würde ...
Die Mitglieder im Ring des Raskyses verehren zwei Dutzend Leichenfresser, die von drei Ghulkönigen angeführt werden, und versorgen sie mit Nahrung: bevorzugt bereits verwesendes Fleisch, aber auch neugierige Spione oder Feinde des Kultes werden ihnen geopfert. Abdecker, Ärzte und Leichendiebe beschaffen die Grundlagen für die abscheulichen Orgien des Kultes, bei denen Kannibalismus als 'heilige' Handlung vollzogen wird, um in den Besitz übernatürlicher Stärke und Langlebigkeit (nicht jedoch ewiger Jugend) zu gelangen. Die Ghulkönige selbst sind angeblich mehrere hundert Jahre alt und vermitteln ihren Dienern tiefes anatomisches Wissen und alhanische Zauberzeichen.

Die Dornen der Rose

A 109, 163

Kurzbeschreibung: Agentennetz der Rahja-Kirche
Größe und Verbreitung: aventurienweit etwa 40 Mitglieder, die meisten davon im Horasreich und Almada, außerdem Zuträger in vielen Tempeln des westlichen Kultes
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): minimal/minimal
Hierarchie: Akanthos ("Dorn", Mitglied), Stolistes ("Kelchträger", erfahrenes Mitglied), Hierophantin ("Hohepriesterin", Oberhaupt)
Erkennungszeichen: eine stilisierte Rose, die mit wenigen Strichen gezeichnet und rasch wieder verwischt wird; zudem die *Sprache der Blumen* (Komplexität 10), bei der die Wahl und Anordnung der Pflanzen zu Gestecken Botschaften hinterlässt

Zurückgehend auf einen güldenländischen Mysterienkult, sind die 'Dornen der Rose' der im Ärmel verborgene Dolch der Rahja-Kirche und das Werkzeug der Hochgeweihten *Gylvana von Belhanka* (S. 163), die in der goldenen Gesichtsmaske der *Hierophantin* die 'Dornen' anführt. Nur sie weiß die wahren Namen aller Mitglieder, die einander nur an geheimen Zeichen oder äußerlichen Merkmalen erkennen. Die 'Dornen' sind handverlesene Akoluthen und Geweihte Rahjas, deren Glaube und Befähigung zweifelsfrei erwiesen sind. Ihre Missionen sind stets gefahrvoll und geheim – selbst unter den Tempelvorstehern wissen nur wenige um die Existenz der Organisation. Der 'Dorn' ist daher meist auf sich allein gestellt und wird auch selbständig aktiv, wenn der Kirche Gefahr droht. Die Bedrohung kann dabei von innen (Häretiker) oder außen (Rahjafrevler, politische Gegner) kommen.
Erzfeinde der 'Dornen' bleiben jedoch die Anhänger des Namenlosen. Als 1005 BF die Hochgeweihte Rahjas zu Grangor als Dienerin des Rattenkindes enttarnt wurde (**Die Kanäle von Grangor**), war dies der Anlass für Gylvana, die 'Dornen' in ihren alten Kulträumen unter dem *Palast Rahjas auf Deren* wiedererstehen zu lassen – als ewige Wacht um einen großen Tempel des Dreizehnten Gottes (S. 205). In der Geheimbibliothek ruhen düstere Litaneien des Rattenkindes neben geheimen rahjanischen Überlieferungen wie dem *Pfauenauge* oder den *Hymnen an Sulvo*, die okkultes Wissen aus der Frühzeit beinhalten.
Mitglieder der ersten Stunde waren die heutigen Tempelvorsteherinnen *Isora ter Bresefinck* (S. 109 und *Alimee von Tiefhusen* (**Roter Mond 161**). In den Tulamidenlanden sind die 'Dornen' dagegen aufgrund der Animositäten zwischen dem mhanadistanischen und dem güldenländischen Zweig der Kirche fast blind – das Aufspüren etwaiger Überreste der Heptarchie Oron gestaltet sich daher schwierig. Der offene Krieg gegen die Schwarzen Lande war ohnehin nie die Sache der 'Dornen': Ihre Stärken liegen in der Spionage und der Verführung zum Guten sowie – wenn keine andere Wahl bleibt – der heimlichen Beseitigung einer Gefahr (wie der namenlosen Mörderin Kaiserin Amenes, siehe **Masken der Macht 27**).

Das Directorium

B 118, 133, 212

Kurzbeschreibung: ehemalige Regierungsbehörde, jetzt Staat im Staate
Größe und Verbreitung: fünf Dutzend Mitglieder, Zentrale in Vinsalt, dazu Spitzel im gesamten Horasreich und in einigen anderen Ländern
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): hinlänglich/minimal
Hierarchie: Agent (Mitglied), Resident (Leitoffizier), Director (Oberhaupt)
Erkennungszeichen: persönlicher Kontakt, hergestellt durch ein ranghöheres Mitglied

Unter König Alborn wurde das geheime *Directorium für Besondere Angelegenheiten* gegründet, dem von Comto Protector Salman 873 BF das *Ewige Privileg* verliehen wurde: ein Freibrief, "jedwede Maßnahme zu ergreifen, die zum Wohle des Staates nötig erachtet wird". Diese Urkunde wurde seitdem von jedem neuen Monarchen beim Regierungsantritt gegengezeichnet. Theoretisch allmächtig und nur noch dem Staatsoberhaupt unterstellt, begann das Directorium bald ein Eigenleben zu führen und tilgte sich selbst aus sämtlichen Archiven. Nur wenige Kronbeamte wissen von der Existenz der Organisation, deren Mitglieder nie öffentlich in Erscheinung treten und höchstens andeuten, dass sie "von höherer Stelle befugt sind". Gefälschte Passierscheine und Urkunden mit dem Siegel irgendeines Kronamts genügen meist schon, um im Zweifelsfall Amtshilfe von Stadtgardisten oder Gardesoldaten zu erwirken.
Scheinbar seit Jahrhunderten leitet *Director Sumudan von Aldyra* die Behörde – in Wahrheit nicht mehr als ein Tarnname, mit dem die drei Anführer *Adilron ay Oikaldiki* (S. 83), *Yorgos ya Ciolonya* (S. 118) und *Nita von den Adlern* (S. 133) die Anweisungen aus Vinsalt unterzeichnen. Nicht einmal die 15 *Residenten*, die den einzelnen Niederlassungen in den Metropolen des Reiches sowie in Gareth, Elenvina, Punin, Brabak, Al'Anfa und Khunchom vorstehen, durchschauen diese Scharade oder kennen die Identität ihrer Amtsgenossen. Jeder Resident führt zwei bis drei Agenten, die umherreisen und die eigentliche Geheimdienstarbeit besorgen. Diese wiederum nutzen unwissende Helfer, Strohleute und verschwiegene Kuriere, um die inneren und äußeren Feinde des Reiches auszukundschaften. Wer sich unter den Helfern auszeichnet, wird für eine Aufnahme in die Organisation vorgemerkt – bereits in diesem Moment legt man in der Zentrale eine Akte an, die fortan den Werdegang der Person in allen Einzelheiten verfolgt. Interessant ist beispielsweise die Mappe über den Dichter *Pherisjo ter Marloff* (S. 133), der einst im Bornland als Spion für das Directorium tätig war und argwöhnisch beobachtet wird – so wie man in seinen Werken nach Anzeichen von Verrat sucht.
Das Directorium ist nicht zimperlich in der Wahl seiner Mittel zum Schutz des Staates oder der eigenen Sicherheit: 996 BF arrangierte es den Tod des schwachen Königs Tolman durch eine angebliche Bande von Wegelagerern, um die reformfreudige Amene auf den Thron zu bringen. In vielen Fällen spielt die Organisation Hinweise auf Hochverrat oder ausländische Agenten dem Adlerorden und dem Kronrat zu, die dann gegen die Schuldigen vorgehen. Manchmal aber werden die als Einzelkämpfer geschulten Agenten selbst tätig. Dabei können sie auf Elixiere, Artefakte und 'Wunderwaffen' (v.a. aus dem *Kaiserlichen Institut für Angewandte Mechanik* in Aldyra) zurückgreifen. Agenten, die beim Übertreten der Gesetze von der Garde gefasst werden, gelangen meist durch "höchlich geheime Order" wieder auf freien Fuß und wechseln den Einsatzort. Erregt eine gescheiterte Mission allerdings zuviel Aufsehen, wird der 'Director' jede Kenntnis abstreiten – und dem Agenten den ehrenvollen Selbstmord nahelegen.



Die Archonten von Naaghot-Shaar

A 132, 170, 174, 192, 195

Kurzbeschreibung: vielleicht mächtigster Zirkel des Gottes ohne Namen in Aventurien
Größe und Verbreitung: nie mehr als zehn Mitglieder, geheimer Tempel auf Dubar, etliche Schergen und angeleitete Zirkel
Bekanntheit (Existenz/Einzelheiten): minimal/minimal
Hierarchie: Archon (Mitglied), Archon Arkaniston (Hohepriester)
Erkennungszeichen: Der verschworene Kreis braucht untereinander keine Zeichen – Handlanger erhalten ihre Anweisungen im Traum oder durch purpurn versiegelte Botschaften.



Der Glaube an den "Ältesten Gott" kam mit den güldenländischen Einwanderern ins Liebliche Feld und konnte seit diesen Tagen nicht ausgerottet werden. Die Heimat des Zwölfgötterglaubens erregt die besondere Begierde des Rattenkindes, das seine Diener aussendet, um die Zweifelnden zu verderben und die Aufrechten ins Unglück zu stürzen. Zentrum des Kults sind die Zyklopeninseln, und dort die *Archonten von Naaghot-Shaar*. Im Jahr 1023 BF sandten sie den Knaben *Tionnin Madaraestadin* (*1004), den spirituellen Sohn des Gottes und Kronprinzen des Namenlosen, mit der Expedition der *Harika von Bethana* ins Güldenland, damit er "die Nächte vereine" (siehe **Reise zum Horizont**). Die Archonten leiten über verborgene Kanäle ein Dutzend anderer Zirkel, die wenig voneinander wissen und sich selbst wieder aus einem kleinen Kreis Eingeweihter und einer größeren Gruppe Anhänger zusammensetzen.

Die Dienerschaft des Namenlosen unter der Führung der Archonten bedroht das Horasreich wie keine andere Macht: Der Zirkel hat bereits Kaiserin Amene-Horas, den Meister des Bundes Dapifer ter Bredero und Königin Salkya auf dem Gewissen. Doch noch sind die zwölfgöttlichen Kulte nicht zerschlagen, noch regiert ein Erbe Silems auf dem Thron. Im Geheimen spinnen die Archonten ihre Ränke und warten auf den Tag, da Tionnin aus dem Güldenland zurückkehrt, stärker denn je, und das purpurne Banner seiner Herrschaft entrollt – dann werden sie aufstehen, dann wird ER sich erheben.

Die Mitglieder des Zirkels

● Hinter der Maske des *Comto Salman de Myrantis* (S. 132) verbirgt sich *Sephirim Isyahadan*, Erzgeweihter des Gesichtslosen Gottes und Anführer der Archonten. Ein Geburtsmal auf der Brust in Form eines Dämonenhauptes (*1. Tag ohne Namen 974 BF) bewog seine Eltern, liebfeldische Wanderarbeiter, ihn auszusetzen – doch das Kind überlebte und wurde zu einem wichtigen Werkzeug des Rattenkindes. Von 1005–1011 BF herrschte Sephirim auf Burg Laescadir in Ysilien als Graf von eigenen Gnaden, bevor tapfere Recken seine Beschwörung des Dämons *Shihayazad* vereitelten (**Die Tage des Namenlosen**). Nach einem längeren Aufenthalt in Südaventurien ist Sephirim in seine Heimat zurückgekehrt, um alte Pläne wieder aufzugreifen und neue Ränke zu schmieden.

● Der Purpurhändler *Sarpedon A'Tyralfir dyll Uÿos* (S. 195) hat dem Namenlosen Gemächt und Schatten geopfert und kennt nun die Worte, mit denen man den Dämon *Maruk-Methai* anrufen kann. Der Schlag gegen den Kult des 'Verheißenen', wie man den Gott ohne Namen auf den Zyklopeninseln auch nennt, im Jahr 1000 BF war Sarpedons große Chance. Er sammelte alle überlebenden Anhänger unter seiner Führung und schuf seinem Gott insgeheim auf Dubar ein neues Zentrum. (*)

● Sarpedons Sohn *Dariyon dyll Uÿos* (S. 195) dient als wichtiger Mittelsmann und stiftet Unheil mit Hilfe der *Eingeweihten von Kuslik* (S. 218). (*)

● *Chalyndria Thaliyin* (S. 192), die Efferd-Hochgeweihte von Rethis, opferte ihr Augenlicht und empfing ihre prophetische Gabe, als sie aus Verzweiflung den Namenlosen um die Rückkehr ihres Sohnes *Haridiyon* (S. 178) aus dem Güldenland bat.

● *Arvedua von Radoleth* (S. 132) haderte während ihres Exils auf Dubar mit sich und den Göttern. Die Sinnlosigkeit ihres Seins wurde erst in den Schriften beantwortet, die ein Händler aus Teremon ihr lieh, den *XIII Lobpreisungen*. Dubar hat Arvedua die besten Jahre genommen, aber einen Gott gegeben. Ihre vermeintliche Suche nach den namenlosen Mördern ihres Vaters (dessen Tod sie billigte, um selbst an die Macht zu gelangen) ist nichts als eine perfide Finte, mit der sie einerseits unverdächtig erscheint, andererseits aber die Feinde des Kultes zu sich lockt. Dabei liefert sie gewissenlos weniger bedeutende Zirkel ihres Gottes oder einzelne 'Versager' ans Messer, die allzu auffällig geworden sind – und sorgt gleichzeitig dafür, dass niemand überlebt, um Geheimnisse auszuplaudern.

● *Tizzo und Tilfur von Eskenderun* (S. 174), die Grafenzwillinge von Thegûn, sind ein mörderisches Gespann und erlernten früh die Kunst der Verstellung. Ihre verhasste Stiefmutter *Lutisana ay Oikaldiki* ermordeten sie eigenhändig auf bestialische Weise und erschlugen danach alle Mitwisser, denen sie die Schuld in die Schuhe schoben.

● Dass der Kaufmann *Yagumil di Triforika* (S. 170) sich einige seiner Verletzungen selbst beigebracht hat, wissen nur seine Glaubensbrüder. In Methumis hält Yagumil für den Kult Ausschau nach potenziellen Anwärtern, intrigiert am Herzogshof und dient als Bote zwischen Sarpedon und dem geheimen Tempel von Mengbilla, einer weiteren Bastion des Namenlosen. (*)



Namenlose Ränke im Spiel

● Grundsätzlich zielen die Aktionen der Archonten darauf ab, ihre Machtbasis auszubauen, um Tionnin (und einer möglichen Invasion aus dem Güldenland) den Boden zu bereiten. Dazu sammeln sie Einfluss und Vermögen, säen Zwietracht und tragen den Zweifel in die Herzen der Zwölfgöttergläubigen.

● Vom Westkontinent kann Tionnin die Archonten mittels der Macht des Dritten Auges kontaktieren und ihnen traumhafte Botschaften senden (**AB 119**). Auf diese Weise erfahren sie von Geheimverstecken auf Güldenlandseglern (mit namenlosen Talismanen oder Schriftstücken) oder zurückkehrenden Schiffen mit wertvoller Fracht. Die Helden können einige Überfälle, die auf Höhe der Zyklopeninseln stattfinden, oder Diebstähle im Heimathafen verhindern, nicht jedoch die geheime Verbindung unterbrechen.

● Meist werden Helden nur anderen Zirkeln begegnen, die von den Archonten manipuliert werden und die Kohlen aus dem Feuer holen sollen. Konfrontieren Sie die Helden nach Gutdünken mit Schergen, die purpurne Armbänder mit dem Zeichen einer Ratte oder aber die Tätowierung einer schwarzen Spinne unter dem Kinn tragen, aber dank *Namenlosem Vergessen* nichts verraten können.

● Passen Sie die Unterstützung an, die Ihre Helden von gewissen höheren Stellen erhalten, je nachdem ob Ihr Vorhaben die Ränke des Namenlosen befördert oder dem entgegensteht.

● Schüren Sie Verfolgungswahn, sobald Ihre Spieler namenlose Umtriebe wähnen: Der Thronfolgekrieg hat viele Verstümmelte hervorgebracht, denen etwa einige Finger oder ein Bein fehlen. Baronin *Elanor von Efferdas* (S. 160) ist einäugig, ebenso der Comto Protector selbst – und dessen enger Berater *Maldonaldo da Brasi* (S. 82) hat nur noch eine Hand! Keiner der drei Genannten gehört zu den Dienern des Dreizehnten, doch sollten Sie genüsslich falsche Fährten legen, um von den eigentlichen Schurken abzulenken.

● Die Anhänger des Namenlosen haben verschiedene Geheimbünde infiltriert. Sie können solche Doppelagenten oder *agents provocateurs* in jeder Geheimgesellschaft auftauchen lassen. Nur die *Dornen der Rose* und das *Directorium* sind explizit ausgenommen – und erweisen sich als zähe Gegner der Archonten und als mysteriöse Verbündete der Helden.

● Die Meistermalerin *Daria Vindest* (980–1023 BF) verfiel gegen Ende ihrer Laufbahn dem Wahnsinn und dem Namenlosen (**Reise zum Horizont**), auch wenn darüber allenfalls Gerüchte hinter vorgehaltener Hand kursieren. Unter eingeweihten Anhängern des Namenlosen heißt es, Daria sei erleuchtet worden, und ihre furchteinflößenden Spätwerke enthielten verborgene Hinweise auf dunkle Talismane oder die wahre Natur des Dreizehnten Gottes (S. 70).

● Wenn Sie wollen, können Sie den oben genannten Kreis der Archonten noch um eine von ihnen erfundene Meisterperson erweitern (und diese dann im Laufe einer eigenen Kampagne auch wieder von Ihren Helden beseitigen lassen).

● Beispielhafte Intrigen der Vergangenheit finden Sie in den Abenteuern **Das Geheimnis der Zyklopen**, **Die Kanäle von Grangor** und **Zyklopenfeuer** sowie der **Königsmacher-Kampagne**.

Erfolge und Niederlagen (⁺)

Wenn Ihre Helden gegen den Kult des Namenlosen vorgehen, können sie bis zum Jahr 1040 BF **Erfolge** dadurch erzielen, dass sie

● den Raub des Heiligen Kelchs der Rahja bei einem Besuch der Geliebten der Göttin in Mengbilla verhindern.

● Yagumil di Triforika ausschalten.

● den geheimen Tempel auf Dubar zerstören.

● Sarpedon und Dariyon beseitigen, die findigen Helden von Sephirim und Arvedua "zum Fraß vorgeworfen" werden, um auf diese Weise den Kult zu retten und ihre eigene Machtposition zu festigen.

● schließlich Salman de Myrantis enttarnen und damit Sephirim zwingen, in den Untergrund zu fliehen – der entstehende Skandal dürfte Vinsalt erschüttern und die Helden eine zeitlang beschäftigen.

● den Status Quo erhalten wie in dieser Spielhilfe beschrieben, einschließlich der Verhinderung von Attentaten und von Plänen wie der Aufstellung eines namenlosen Söldnerheers willenloser Mordmaschinen.

Die Helden werden jedoch auch **Niederlagen** einstecken müssen, indem sie folgende Vorgänge nicht verhindern können und vermutlich nicht einmal als Gefahr erkennen:

● die Ermordung des Praios-Hochgeweihten *Palmidros a Mura* in Rethis

● den Aufstieg Arveduas von Radoleth in den Kronrat (S. 212)

● die Gewinnung der Drôler Condottiera *Yola Augenstecher* als neues Mitglied der Archonten

● die Einschleusung von Agenten des Namenlosen in den *Bund des Wahren Glaubens*.

Arkanes

Lucianus von Vinsalt

A 131

Die Unterwelt Vinsalts (S. 131) ist die Heimat vieler Monster, aber eines mag sich der Helden erbarmen: der Vampir *Lucianus von Vinsalt* (*685, 1,63 Schritt, schmal, weißes Haar, faltiges Gesicht, große grüne Augen, altertümliches Samtwams, Schnabelschuhe, vergilbte Strümpfe). Lucianus war in seinem 'ersten' Leben ein bedeutender Alchimist und Anatom, der um 730 BF in Vinsalt nach dem Geheimnis der Unsterblichkeit forschte und dabei an einen Vampir geriet, der ihn zu seinesgleichen machte. Zunächst wütete er in sinnlosen Zorn über seine Existenz, doch mit wachsendem Alter und Erfahrung wandelte sich seine Lebensgier zu Ehrfurcht vor dem Lebendigen (siehe das Abenteuer **Das Fest der Schatten**).

Lucianus ist ein Wesen von großer Macht, doch wird er von Schuldgefühlen geplagt und ernährt sich, so irgend möglich, von tierischem Blut. Reue und Sorge trieben ihn vor einigen Jahren an seine alte Wirkungsstätte zurück. Dort ficht Lucianus einen ewigen Kampf gegen die Vampire des Namenlosen und die Untoten der Katakomben sowie Nekromanten und Beschwörer, die der Unterwelt ihre Geheimnisse entreißen wollen. Zur Seite steht ihm nur die Boron-Geweihte *Apolda* (*987, schlank, ernstes Gesicht, langes tiefschwarzes Haar), die sich die Bekehrung Lucianus' zur Lebensaufgabe erkoren hat. In der Stadt über der Erde sieht man beide nur selten – Lucianus ist das 'Phantom' der Vinsalter Oper, der aus dem Schatten eines Alkovens dem schmerzlich schönen Gesang der Lebenden lauscht.

Herausragende Eigenschaften: KL 17, GE 25, KK 23; Herausragender Geruchssinn, Schlafstörungen I (Alpträume), Lichtempfindlich
Herausragende Talente: Schleichen 23, Sinnenschärfe 19, Athletik 18, Anatomie 21, Alchimie 20
Herausragende Zauberfertigkeiten: Somnigravis 20, Odem 18, Bannbaladin 18; Lucianus ist ein äußerst mächtiger Halbzauberer und bewandert in alchimistischen Ritualen.
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff, Verbotene Pforten, Ortskenntnis (Sotterranea)

Kraftlinien der Region

Der *Strick des Schwarzen Mannes* ist eine in Fachkreisen wohlbekannte Kraftlinie, die Herrschafts- und Einflussmagie erleichtert und Rachsucht begünstigt. In ihrem Verlauf passiert sie Kuslik, Mantrash'Mor und die Garether Dämonenbrache. Die Katastrophen, die durch Fran und Hela mit Hilfe der Linie verursacht wurden, verschoben die Kraftströme von ihrem ursprünglichen Verlauf durch Alt-Bosparan und Brig-Lo. An mehreren Orten wird der 'Strick' von der elementar-affinen *Yaquirlinie* geschnitten, die geschwungen dem Verlauf des





Bosquir und des Yaquir folgt, dabei mit zunehmendem Abstand von der Quelle jedoch an Kraft verliert. Der *Fächer der Macht* verbindet Ost- und Westküste Aventuriens, teilt sich im Khoram-Gebirge jedoch in zwei Linien auf (durch die Oase Birscha bzw. Tie'Shianna) und fügt sich in Silas wieder zusammen. Die kraftvolle Linie begünstigt asfalothische Magie und zieht widernatürliche Wesenheiten an.

Neben diesen drei großen Kraftlinien existieren einige weitere von begrenzter Stärke und Ausdehnung. Sie sind außerhalb bestimmter Punkte und Nodices kaum nachzuweisen und daher nur wenigen Eingeweihten bekannt. Die *Septima* mit dem Merkmal *Kraft* durchläuft Grangor, Bethana und Kutaki, der *Pfad des Lichts* schneidet Bethana, Horasia und Silas, und die *Wasserscheide* verbindet Horasia mit Kuslik. Von Phenos bis Arkis führt die *Kette der Zyklopen*, während der *Atem der Äonen* Belhanka, Despiona und den Einsamen See durchzieht. Die *Feenflügel* schneiden beide Linien – die erste auf Phenos, die zweite in Belhanka – und berühren Shafirs Hort. An einigen Orten – etwa in Belhanka und auf dem Berg *Feuerschweif* in den Hohen Eternen – manifestieren sich zudem zeitweise orthosphärische Linien, die der Invokation förderlich sind. Unbewiesene Gerüchte sprechen von einem machtvollen unterirdischen Kraftstrom, der die Hallen der Schradoker Zwerge, die Vinsalter Sotterranea, die Katakomben von Thegûn und die tiefsten Gewölbe der Burg Eskenderun miteinander verbindet.

Dunkle Pforten

A 132



Die Existenz der Dunklen Pforten ist eines der bestgehüteten Geheimnisse der Gildenmagie. Unter Adepten als Magierlegende verschrien, wird das Wissen um den wahren Kern von wenigen Gildenräten und Magistern bewahrt. Dunkle Pforten öffnen feste Wege in und durch den Limbus, wenn man sie mit einem Ritualgegenstand (üblicherweise dem mit einem *Kraftfokus* versehenen Zauberstab eines Magiers) berührt, bestimmte Worte der Macht ausspricht und Astralkraft hineinfließen lässt. Eine verbreitete Form der Pforten besteht in zwei Heptagrammen aus Mindorium, die entweder nebeneinander auf dem Boden oder übereinander in Boden und Decke eingelassen sind. Unter den umlaufenden Zauberzeichen sticht ein Sechseck hervor, aus dessen Seitenflächen je ein Pfeil nach außen ragt: die *Transelementare Versalie*, das Zeichen der Dunklen Pforte. *Sphärentunnel* ('kanalisierte Pforten') verbinden zwei feste Punkte miteinander, die selteneren *Sphärentore* ('Meisterpforten') sind Eingänge in den Limbus, die Kundigen das Reisen zu einer Vielzahl von Orten ermöglichen. Einige Beispiele:

- Über den Gewölben der Zauberschule Bosparans steht heute das Haupthaus des *Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt* und beherbergt damit eine der größten Pforten (Meisterpforte, zudem Sphärentunnel nach Kuslik, Belhanka, Punin, Rashdul und Fasar).
- Von der *Halle des vollendeten Kampfes* zu Bethana führen Sphärentunnel zur *Halle der Metamorphosen* nach Kuslik und – dem Aureliani-Schriftzug über einer zweiten Nische zufolge – ins Güldenland. Leider kehrte aus letzterer niemals jemand zurück …(*)
- Jüngst trieben das Kusliker *Institut der Arkanen Analysen* (ausgehend vom PLANASTRALE-Cantus) und die *Akademie der Geistreisen* zu Belhanka (mit neuem TRANSVERSALIS-Ansatz) die Forschung insgeheim wieder voran. Die Belhankaner hüten eine äußerst alte Pforte (Meisterpforte, Sphärentunnel nach Vinsalt sowie zu den untergegangenen Akademien von Selem und Thalusa), ihre neuen Experimente kämpfen dagegen noch mit Sternkonstellationen, Kraftlinien, Flussrichtungen und sonstigen Unwägbarkeiten.
- Im Keller eines brillantzwergischen Juweliers aus Silas befindet sich eine vergessene Pforte in eine altechsische Globule, die über die Anordnung von Edelsteinen aktiviert wird.(*)

Das Orbitarium der Serrolana (+)

B 161

Die exzentrische Gelehrte *Serrolana da Belhanka* (477–566? BF) bereiste halb Aventurien, disputierte mit Rohal und nahm an Niobaras Expedition zu Fuldigor teil, bevor sie in ihre Heimatstadt zurückkehrte und kaum noch ihr Haus verließ. Auf dem Dachboden des *Palazzo Sphaerico* (S. 161) schuf sie ihr Orbitarium: eine sieben Schritt durchmessende Apparatur aus Bronze, Mondsilber und Meteoreisen. Sternbilder und Planeten, geschmückt mit Glyphen und den korrespondierenden Edelsteinen, bewegen sich im Takt eines Uhrwerks, das von einem Wasserrad im Keller angetrieben wird. Dem Kundigen offenbart das Gerät erstaunliche Einzelheiten über den Aufbau des Firmaments, sogar über der Beobachtung kaum zugängliche Gestirne. Nicht einmal von den astronomischen Umwälzungen der Dritten Dämonenschlacht ließ sich das Orbitarium beirren: Es setzte aus, einige Klemmen verzogen sich, und dann begann es mit verstellten Positionen wieder zu laufen. Manche glauben daher, das Orbitarium führe ein Eigenleben, habe den Geist Serrolanas aufgenommen, lese den Willen der Götter oder sei eigentlich ein Instrument zur Manipulation des Universums. Die Erschafferin hinterließ keine Pläne oder Aufzeichnungen, die hohe Menge an arkanen Werkstoffen und gebundenen Effekten macht eine magische Analyse schwierig. Die delikate Mechanik ist zudem unverrückbar. Die Stadt Belhanka, nach dem Aussterben der Familie Eignerin des Palazzos, weiß nicht so recht, was sie mit der Apparatur machen soll und gewährt vorsorglich nur ausgewählten Gästen Zutritt.

Die Halle der Helden (+)

C 146

In der Großen Ruhmeshalle des Rondra-Tempels von Arivor (S. 146) sind zwei Statuen besonders lebensecht, da es sich in Wahrheit um versteinerte Heroen handelt. Der eine wurde Opfer eines Basilisken, der andere eines GRANIT UND MARMOR. Letzteren könnten aufmerksame Helden sogar noch retten – wer weiß, was er über vergangene Zeiten oder den Schatz des Zauberers, der ihn verfluchte, berichten kann.



Vanith, die verschwundene Stadt (†)

A 101

Vanith, heißt es in den Märchen der Septimana, sei größer und prächtiger gewesen als das altehrwürdige Grangor. Niemand habe dort Not leiden müssen, selbst die einfachen Leute hätten von silbernen Tellern gespeist und sich in samtene Gewänder gehüllt. Doch hätten sich viele Bürger selbstgefällig von den Tugenden und Geboten der Zwölfe abgewandt und dem Namenlosen zu, allen Warnungen der Efferd-Geweihten zum Trotz. Schließlich habe eine Sturmflut die Stadt verschlungen, und der Fluss der Zeiten zudem jede Kenntnis über ihre Lage. Seitdem könne man an der Küste in Vollmondnächten die klagenden Stimmen der Bewohner hören, die um Erlösung bitten. Manche erblickten gar das geisterhafte Abbild der Stadt und erhaschten einen Blick auf die altertümlich gekleideten Gestalten, die dort ihrem Tagwerk nachgehen. Aber nur wenigen Auserwählte Efferds, die der Meeresgott prüfen möchte, sei es möglich, die Stadt zu betreten und vielleicht sogar die Bewohner zu erlösen.

Eine Flutwelle riss das historische Vanith im Jahr 13 v.BF ins Meer. Hinter dem vermeintlichen Wehklagen der verfluchten Bürger der Stadt verbergen sich zwar nur die melancholischen Gesänge der Necker im Madaschein, doch der Rest der Legende mag durchaus der Wahrheit entsprechen.

Das Neckerreich unter den Wellen

B 101

Auf dem Boden der Bucht von Grangor leben Neckerkolonien in versunkenen Städten und Schiffen aus unzähligen Jahrhunderten. Obwohl die Necker die Menschen weitestgehend meiden, sind sie doch Gegenstand lokaler Erzählungen geworden. Der verzerrte Klang von Neckerhörnern etwa, der Sturmglocken ähnelt, lockte schon manchen Fischer und Seefahrer im dichten Nebel auf die offene See anstatt an die rettende Küste.

Viele Küstenbewohner lassen nachts ihre hübschen Töchter und Söhne nicht an den Strand oder gar auf See. Denn immer wieder verschwinden erblühende Jünglinge und Maiden und werden Tage später ertrunken gefunden. Die wenigen, die lebend wiederkommen, sind nicht mehr sie selbst, erzählen unentwegt von verzauberten Orten voll mystischer Schönheit, bis sie schließlich an Schwermut sterben. Einige Frauen gebären Kinder, die von Geburt an von einer unstillbaren Sehnsucht nach dem Meer erfüllt sind.

Anhang

Die Historie im Überblick

Vorzeit: Die Echsenreiche erstrecken sich bis zum Yaquir; die legendären 'Alten' leben zusammen mit Zyklopen, Dryaden und Minotauren auf vorgelagerten Inseln.

um 2100 v.BF: Der *Zweite Drachenkrieg* beendet die Vorherrschaft *Zze Thas*.

ab 1900 v.BF: Niedergang der Echsenreiche.

7. Praios 1492 v.BF: Mythische Ankunft des Heiligen Horas

um 1482 v.BF: Landung der myranischen Hexatéer im Lieblichen Feld

um 1400 v.BF: Niederschrift der *Annalen des Götteralters* durch Cereborn

zwischen 1400 und 1100 v.BF: die Taten Gerons des Einhändigen

1145 v.BF: Das *Horasiat Yaquiro* wird Teil des myranischen Imperiums.

1099 v.BF: *Kusliker Urkunde*

um 1000 v.BF: Auf den Inseln von H'Rangor (Grangor) entsteht eine Kultstätte der Meeresgöttin Charypta.

991 v.BF: Gründung Bosparans

950 v.BF: Errichtung des *Efferdwalls* und legendäre Entrückung des Heiligen Horas

937 v.BF: Gründung von Kuslik.

902 v.BF: Gründung von Bethana.

900 v.BF: Gründung von Arivor.

um 896 v.BF: Dalida-Horas Kaiserin in Bosparan.

887 v.BF: Die älteste bekannte Version der *Horas-Apokryphen* wird verfasst.

um 885 v.BF: Seneb-Horas Kaiser in Bosparan; Beginn der Expansionszüge.

881 v.BF: Sieg über die Tulamiden in der *Schlacht bei Punin*

ab 880 v.BF: Belen-Horas Kaiser in Bosparan; verstärkte Expansion

880-868 v.BF: Admiral Sanin der Ältere erkundet die Westküste des Kontinents

878 v.BF: Gründung von Methumis, Neetha und Drôl.

876 v.BF: Gründung von Havena und Gareth.

875 v.BF: Eroberung von Corapia (Chorhop); Erkundung der Zyklopeninseln

873 v.BF: Gründung von Belenas (heute Mengbilla); Belen-Horas lässt sich zum Gott ausrufen.

873 – 856 v.BF: Trollkriege

872 v.BF: *Schlacht am Darpatbogen*: Die Bosparaner besiegen die Nebachoten und erobern wenig später Nebachot (in Perricum umbenannt).

871 v.BF: *Erster Zug der Oger* – Zerstörung Gareths; der Ausbruch des *Amran Kutaki* vernichtet die bosparanische Flotte.

866 v.BF: *Schlacht bei Anchopal* – Die Bosparaner unterliegen den Tulamiden.

856 v.BF: Seneb-Horas II. Kaiser in Bosparan; Herrschaft des *Regentenrats* für den minderjährigen Kaiser; Gründung von Rethis.

856 – 619 v.BF: Ära der Friedenskaiser.

854 v.BF: Nostria und Andergast fallen vom Reich ab.

850 v.BF: Gründung von Teremon.

848 v.BF: Aldara von Kuslik wird erste Statthalterin der Zyklopeninseln.

837 v.BF: *Offenbarung von Baltrea:* Der Greif Garafan gibt Seneb-Horas II. Einblicke in den Kosmos.

799 v.BF: Erste Plünderung Grangors durch die Thorwaler.

699 v.BF: Yulag-Horas unterwirft die Al'Hani und Aranien

684 v.BF: Gründung Palakars.

653 v.BF: Rohafan 'der Einäugige' von Pailos lässt alle Praios-Geweihten grausam zu Tode foltern und die Gläubigen verfolgen.

652 v.BF: Tod Rohafans im unlöschbaren Feuer seines Palastes.

641 v.BF: *Khunchomer Korrespondenz* – Inbesitznahme des östlichen Regengebirges aus der Hand der Tulamiden.

619 v.BF: *Gareth-Erlass* – Haldur-Horas belegt Gareth mit horrenden Abgaben, woraufhin die Bürger revoltieren und Gareth zur freien Stadt erklären.

618 v.BF: Nach Belagerung durch die Bosparaner geben die Garether Bürger auf; zwei Monate später wird Haldur-Horas ermordet.

618 – 564 v.BF: Tyrannenherrschaft Frans 'des Blutigen'.

600 v.BF: Fran-Horas setzt seine Adoptivtochter Menkirdes von Rethis als Königin der Zyklopeninseln ein.

569 v.BF: Zweiter Garether Bürgeraufstand

568 v.BF: *Erste Dämonenschlacht*

566 v.BF: Gründung des Seekönigreichs beider Hylailos

564 v.BF: Fran-Horas' Tod, Beginn der Dunklen Zeiten

500 v.BF: Der Boron-Priester Nemekath ruft in Bosparan Boron zum Höchsten aller Götter aus und scheitert beim Versuch den Horas zu stürzen.



495 v.BF: Nemekath wird mit seinen Anhängern auf die Zyklopeninseln verbannt.
490 v.BF: Putsch des Generals Halmar
482 v.BF Bender der Einäugige erklärt sich in Belhanka zum "Kaiser aller Länder".
481 v. BF: *Zweikaiserjahr* – Admiral Dozman erklärt beide Kaiser für abgesetzt und lässt sie meucheln.
479 v.BF: Nemekath stirbt in Palakar.
477 v.BF: Dozman verschwindet mit seiner Galeere *Schwertfisch von Kuslik* westlich von Pailos im Meer der Sieben Winde.
444 v.BF: *Lex Imperia* des Yarum-Horas – das Kernland wird Krondomäne und die Provinzen zu Herzogtümern, die hohe Abgaben an Bosparan leisten müssen.
385 v.BF: Ausbruch des Amran Nemoras und Zerstörung von Palakar; der Hohepriester *Nihrman* zieht mit den Überlebenden nach Mengbilla.
4. und 3. Jahrhundert v.BF: Thorwaler-Überfälle im Liebliche Feld.
385 v.BF: Thorwaler unterwerfen viele der Zyklopeninseln und herrschen als *'See-Kuninge'* (Seekönige) über die Eilande.
9. Travia 331 v.BF: Die Thorwaler plündern Bosparan.
331 v.BF: Tulamiden rufen das Emirat Al'Mada aus.
329 v.BF: General Jel wird zum 'Soldatenkaiser' in Bosparan.
um 260 v.BF: Thorwaler plündern das Sikramtal und stecken Belhanka in Brand.
233 v.BF: Seekönig Mironos von Rethis erobert Neetha.
ab 220 v.BF: Die *Despoten von Despiona* herrschen über Chababien und Teile der Coverna.
etwa 200 v.BF: *Dreivölkerschlacht* – Der Großsultan von Elem erobert Belenas (Mengbilla).
162 v.BF: Brigon von Cuslicum setzt sich gegen Dalek IV. durch und begründet die Dynastie der Kusliker Kaiser. Ende der Dunklen Zeiten.
150 v.BF: Das Despotat von Despiona wird besiegt.
118 v.BF: Seekönig Merymakos besiegelt mit den Feen von Phenos den *Bund von Land und Meer*.
115 v.BF: Rückeroberung von Sylla
110 v.BF: Silem-Horas wird nach dem Sieg über Dalek V. unumstrittener Kaiser in Bosparan.
106 v.BF: Vernichtung Elems durch den *Stern von Selem*
um 100 v.BF: Rückeroberung Mengbillas
98 v.BF: *Zwölfgötter-Edikt*
89 v.BF: Eroberung von Alphana (Al'Anfa), Thalusa und Elem
87 v.BF: Belhanka wird vom *Selemitischen Schweiß* heimgesucht.
83 v.BF: *Schlacht auf den Nebelauen* – Obra-Horas erobert Ober-Yaquirien von den Tulamiden.
Travia 17 v.BF: *Schlacht am Gadang* – Murak-Horas besiegt das Diamantene Sultanat.
4. Peraine 17 v.BF: Tod Muraks an einer Speerwunde.
1 v.BF: Hela-Horas wird zur 'Herrin aller Menschen und Götter' erklärt.
30. Praios 0 BF: Zweite *Dämonenschlacht*.
22. Rondra 0 BF: Tod Hela-Horas', Fall Bosparans
13. Firun 0 BF: Inbrandsetzung der Kusliker Bibliothek.
19. Phex 0 BF: Rückzug der plündernden Garether aus dem Lieblichen Feld.
1 BF: Goblin-Königin Uspuschanna der Blutigen erobert Arivor.
3 BF: Vertreibung der Goblins aus Arivor, Gründung des Theaterordens.
6 BF: Lutisana von Kullbach erhebt sich zur Komturin von Phecadien.
8 BF: Seekönig Merymakos II. unterwirft sich den Garethern.
11 BF: Gorben von Rommilys lässt Lutisana hinrichten und errichtet die Protektorate.
15 BF: Nur noch 92.500 Menschen leben im Lieblichen Feld.
56 BF: Hardo von Gareth wird Erzherzog von Kuslik.
66 BF: Errichtung der Markgrafschaft Drôl
149 BF: Wiedereröffnung der ersten Magierakademie in Belhanka
181 BF: Grundstein für die *Hallen der Weisheit* in Kuslik
194 BF: Verbot der Sklaverei im Lieblichen Feld
4. Travia 335 BF: *Erntefest-Massaker* – Die Priesterkaiser übernehmen die Macht; Prinz Bogumil von Arivor, der letzte Hochmeister des Theaterordens wird verbrannt.
349 BF: Berdin von Havena wird Statthalter des Lieblichen Felds; die Dynastie di Balligur erhält die Markgrafenwürde von Drôl.
349 – 465 BF: Tyrannenherrschaft der Statthalter
465 BF: Rohal der Weise vertreibt die Priesterkaiser.
466 BF: Rohal setzt Yumin Galahan als neuen Herzog von Kuslik ein.
um 473 BF: Corapia und Mengbilla werden aus der Drôler Mark ausgegliedert.
487 BF: Erste *Große Grangorer Warenschau*
539 BF: Einführung der *Rohalschen Maße* im ganzen Reich.
569 BF: Wiederaufbau Bosparans unter dem neuen Namen Vinsalt.
574 BF: Gründung der *Anatomischen Akademie* zu Vinsalt.
588 BF: Gründung des *Ordens der Heiligen Ardare* in Arivor.
590-595 BF: die *Magierkriege*
27. Praios 686 BF: Die Hungerrevolte in Grangor wird von Herzog Midor Galahan blutig niedergeschlagen.
27. Praios 744 BF: Der *Baliiri-Schwur*
bis 2. Firun 744 BF: *100 Tage von Kuslik*
9. Phex 744 BF: Massaker der *Almadanischen Dragoner* im besetzten Arivor
19./20. Ingerimm 746 BF: Die Ardariten unterliegen in der *Ersten Schlacht von Arivor*.
8. Phex 749 BF: Das *Vigilantenheer Bosparan* unterliegt in der *Schlacht von Marvinko,* Gräfin Tharinda von Marvinko fällt.
751 BF: *Flug des Roten Drachen*: Khadan Firdayon befreit mehrere Städte, darunter Belhanka, Arivor, Vinsalt und Bethana.
1. Praios 752 BF: *Frieden von Kuslik*.
5. Praios 752 BF: Krönung Khadan Firdayons in Vinsalt zum ersten König des Lieblichen Feldes.
752 BF: Gründung des *Bergkönigreichs Phecanowald*
754 BF: Grangor erlangt die Stadtfreiheit.
767 BF: Opfergang der Heiligen Thalionmel von Neetha
779 – 805 BF: *Seeblockade des Lieblichen Feldes*
800 BF: *Drôler Generalkapitulation* – Die Patrizier nehmen sich die Macht von den Markgrafen.
812 BF: *Kusliker-Krise* – Nach der Abdankung Alborn Firdayons wird Kusmara Galahan Königin des Lieblichen Feldes.
823 BF: Nach dem Tod Kusmaras wird Alborn auf Bitten des Kron-Konventes zum zweiten Mal König.
862 BF: Mengbilla erobert Drôl.
866-880 BF: Tyrannenherrschaft des Prinzgemahls Salman von Radoleth
907 BF: Hetmann Hyggelik aus Olport tötete Seekönig Dirimethos den Reichen.
914-930 BF: *Kaiserlose Zeit* – Amene II. versucht (letztlich erfolglos), in den Erbfolgekriegen Einfluss auf die Geschicke des Mittelreichs zu nehmen.
ab 920 BF: Admiralin *Yaquiria ter Rijßen* entdeckt und kartographiert zahlreiche Waldinseln.
932 BF: Seekönig *Palamydas* verschwindet auf Phenos.
942-950 BF: Bau des König-Therengar-Kanals.
18. Ingerimm 959 BF: *Schlacht bei Olbris:* Kalif Chamallah von Unau unterliegt einem Vinsalter Heer.
988 BF: Harika die Rote entdeckt Korelkin und die Singenden Inseln.
996 BF: Amene III. Firdayon Königin in Vinsalt.
999 BF: Grundreform Amenes
1000 BF: *Hesinde-Edikt*
1006 BF: Prinz-Jaltek-Verschwörung
1008 BF: Die *Comto-Ogman-Urkunde* belegt die Abstammung Amenes von Silem-Horas.
18. Phex 1010 BF: *Pakt von A'Laÿis Hiphon* – Die Zyklopeninseln sagen sich vom Mittelreich los.
17. Ingerimm 1010 BF: Amene ruft sich zur Horas-Kaiserin des 'Wiedererstandenen Reichs des Horas' aus.
4. Praios 1011 BF: Mermydion II. stirbt bei einem Jagdunfall, Amene wird Seekönigin.
1011 BF: Phrenos ay Oikaldikis Versuch, sich vom Horasreich loszusagen, wird aufgedeckt.
1012 BF: Folnor Sirensteen erobert Drôl.
1015 – 1022 BF: Weltumsegelung der Roten Harika.



5. Praios 1018 BF: Graf Kalman von Phecadien überfällt die mittelreichische Grenzfestung Eslamsberge.
15. Hesinde 1019 BF: *Blutkonvent von Arivor* – Kusmina Galahan wird als Hochverräterin zum Tode verurteilt.
Ende 1018 – Ende 1019 BF: Die *Rote Keuche* wütet zwischen Methumis und Drôl.
1020: *Palamydas Thaliyin* kehrt aus der Feenwelt zurück und schwört Amene die Treue.
8. Ingerimm 1020 BF: *Friede von Weidleth*
22./23. Ingerimm 1021 BF: *Dritte Dämonenschlacht*
1022–1026 BF: Nach Plünderungen von Thorwal-Piraten im Horasreich verstrickt sich Vinsalt in einen Seekrieg mit den Nordleuten.
6. Travia 1026: Friedensvertrag zwischen dem Horasreich und Thorwal; die horasische *Nordmeer-Compagnie* erhält weitreichende Handelsprivilegien.
Hesinde 1026: Sultan Rastafan II. von Chababien scheitert bei der Eroberung Neethas.
23. Praios 1028: Amene-Horas stirbt in Vinsalt.
8. Rondra 1028: Timor Firdayon lässt sich in Horasia zum neuen Kaiser kränzen.
30. Rondra 1028: Der Kronkonvent bestätigt in Arivor Aldare Firdayon als Königin.
23. Travia 1028: Romin Galahan erobert Kuslik.
17. Tsa 1028: *Schlacht von Shumir* – Die erste Schlacht des Thronfolgekrieges endet mit einer verheerenden Niederlage der Aldarener.
Anfang Phex 1028: Prinz Romin kehrt nach Albernia zurück; Zusammenbruch des Galahanisten-Aufstands.
27. Peraine 1028: *Erste Schlacht von Pertakis* – Die Aldarener besiegen die Timoristen.
25./26. Ingerimm 1028: *Schlacht an der Kreuzung von Castarosa* – Prinz Ralman gelingt ein entscheidender Sieg für Timor.
10. Rondra 1029: Vinsalt kapituliert vor Ralmans Heer.
28. Rondra 1029: *Schlacht von Morte Folnor* – Der Angriff der Almadaner wird vernichtend zurückgeschlagen.
29. Rondra 1029 BF: Ralman wechselt auf die Seite Aldares.
15. Travia 1029 BF: *Sturm auf die Bosparan-Bank*
Mitte Hesinde 1029 BF: Die Ardariten küren Salkya Firdayon zur neuen Königin des Lieblichen Feldes.
15. Tsa 1029 BF: Alrigia ya Costermana wird Fürstin von Drôl.
18. Phex 1029 BF: *Schlacht von Westfar* – Salkya Firdayon fällt in einem Hinterhalt; die Ardariten geben wenig später auf.
Ingerimm 1029 BF: In zwei Schlachten im Sikramtal stehen sich die Heere Timors und Aldares mit wechselndem Ausgang gegenüber.
10. Rahja 1029 BF: Ralman wechselt auf die Seite Timors.
8. bis 10. Rondra 1030 BF: *Zweite Schlacht von Pertakis* – Über 13.000 Kämpfer ringen um den Sieg des Krieges, bis Helden die Kämpfe beenden.
27. Rondra 1030 BF: *Frieden von Arivor* – Timor und Aldare verzichten zugunsten von Aldares Sohn Khadan auf den Thron.
8. Efferd 1030 BF: Khadan-Horas wird zum Kaiser gekrönt.
30. Hesinde 1030 BF: Aldare Firdayon wird Magisterin der Magister.
11. Peraine 1030 BF: *Seeschlacht von Phrygaios* – Die Schwarze Armada unterliegt einer gemeinsamen Seestreitkraft der horasischen Städte.
21. Rahja 1030 BF: Der Erbe des Seekönigs, Haridiyon Thaliyin, verlobt sich mit der Marchesa von Chababien, Calliane ay Oikaldiki. Die Heirat wird ein Jahr darauf vollzogen.
24. Tsa 1032 BF: Nach einem Bündnis zwischen Gylvana von Belhanka und Nepolemo ya Torese verlässt sich die Rahja-Kirche (vor allem im Lieblichen Feld) fortan auf den Ardariten-Orden als Beschützer, was jenem Rückenwind verleiht.
Ingerimm/Rahja 1032 BF: Der *Weißensteiner Schluss* (Mittelreich) und das *Yaquir-Moratorium* (Horasreich) bekräftigen den Frieden zwischen den zwei Kaiserreichen. Eine Lösung der Almada-Frage scheint sich abzuzeichnen.





Index

A

A'Laÿis Hiphon 27, 45, 189, 191
Aarenstein 201, 209
Aaresy siehe Anterroa
Abbadom 170, 171, 199, 200
Abbastanza, Elissa d' 73
Abu Daq 190
Academia Horasiana 123, 128
Accorda, dell' 145
Achan 77, 84
Achaz 170, 172, 174, 182, 199, 200
Adler von Grangor 108, 109
Adlerbanner 94
Adlerritter siehe Orden vom Goldenen Adler
Adlerszepter 94
Adlerthron 94
Adlim, Engerd 67, 129
Admiralität 63, 81, 88, 99, 106, 109, 191, 200
Advocat 85
Agentur Nanduria siehe Nanduriaten
Aglaya 191
Aisyphan 192, 193
Akademie der Erscheinungen 105, 107
Akademie der Geistreisen 160, 164, 148, 209, 223
Akademie der Kriegs- und Lebenskunst 65, 123, 131
Akademie des Magischen Wissens 96, 167
Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs 147
Akidos 184, 189
Akrokanthares 191
Al'Anfa 18, 21, 30, 95, 99, 139, 176, 193, 212
Alanfanischer Schnitt 47
Alanfanisches Imperium 83-84
al-Fasiri, Colvarian 114
Al'Gorton 201
al'Kasim, Shahane 118
Albenhus 105
Albenhus, Rondhara von 26
Albernande 50
Albernia 100, 104, 110, 160, 161
Albornsschenk 126-127
Albrax Sohn des Thurgex 70
Alchimie 63
Aldarener 28, 29, 92, 165
Aldersin, Krona 65
Aldigon, Heiliger 115
Aldtenküslich 137, 140
Aldyra 43, 60, 64, 82, 119, 120, 211
Sumudan von Aldyra 220
Aldyramon, Burg 43, 77, 120, 208, 209
Aleistos, Praiokles 82, 89, 190, 191f
Alfaran
Ancuiras 76, **179**
Lucrann 76
Rhondara 76
Algor Tonn siehe Al'Gorton
Alhanier 219
Alicornex 94, 206
Allaventurisches Bardentreffen 110, 112
Almada 104, 179
Almadanische Dragoner 24
Almadanischer Goldregen 8
Almanach de Bomed 81
Almanach der Wandlungen 150
Almosenier 80
Alt-Arivor 145-146
Alt-Bosparan 119, 125, 129, **130-131**, 133, 134
Alt-Grangor 105, 107
Alt-Güldenländisch siehe Aureliani
Altbosparanischer Stil 201
Alten, Die (Volk) 199, 200, 202
Alte Burg (Kuslik) 208
Alte Häuser (Chababien) 173
Alter Bosper 168
Altes Castello (Methumis) 166
Altes Regiment 89, 165, 167
Altezza 76
Altstadt (Vinsalt) 127-128
Alveransfeder 194
Altvordere Häuser 74, 106
Amarizio, Naima 110
Ambareth, Aleya 129
Amene-Horas siehe Firdayon, Amene III.
Amenesh 182
Amenia 8
Amicus Horanthis 77
Amhallah 115, 118
Amhallassih-Kuppen 115
Amran Aphestas siehe Nun'kun'tur
Amran Khallas 188
Amran Kutaki 17, 183, 184, 188
Amran Nemoras 10, 19, 188
Amrandos 205
Anatomisches Institut 23, 50, 123, **126-127**, 129, 133, 134
Andustra, Indira Burbaykos dell' 63
Angbar 105
Angroschima 125
Animaten 164
Ankhelet **157**, 208
Ankram 156, 157
Ankramer Sonnengelb 157
Annalen des Götteralters 15
Antergo, Ulyssa dell' 143
Anterroa 86, 99
Antiqua 163
Anzani, Alverigo 118, 212
Aphirdanos 202
Apogeon I. 189
Apolda 222
Appagardi, Juban 70
Appellationsdebatte 84
Aquilon 81
Aralthis, dyll 193
Aralzin 44, 195
Bellatrix **83**, 113, 212, 213
Brandoval (d.Ä.) 110
Brandoval (d.J.) 83
Gharena (d.Ä.) 76
Gharena (d.J.) 113, 213
Harro 113
Hesindiane 89, 111, **113**, 213
Lamea 83
Rahjadike 113
Udora 113
Yolande 113, 213
Aranax Sohn des Albogram 155
Aranien 84, 95
Aranori, ya 160
Tedeo Rahjalieb 66
Araschar 94, 206
Arbalete 64
Arbalettieri 64, 89, 122, 125
Arbitrar 91
Archäer siehe Alten, Die
Archipel von Sharitnar 199, 200
Archon 74, 185
Archon Megalon 94, 204
Archonten von Naaghot-Shaar 221f
Arcanomechanische Manufactur 64, 161, 164
Ardare, Heilige 54, 57, 146, 147
Ardariten 23, 24, 29, 78, 89, 91, 96, 98, 119, 122, 144-148, 156, 172, 175, 176, 178, 179, 209, 211
Ardismôr 124, 125, 131
Tanglan 124
Arenkis 60, 155, 157, 169
Arenkis, Graf von 75
Argelianisches Gericht 138, 143
Argelion, Heiliger 23, 57, 134, 135, 165
Argelions Schlangenstab 138
Argenna 149
Argentale 120, 149
Arinkelwald 10, 100, 119, 120, 204
Arinken 120
Aristokrat 41, 91
Arivor
Bogumil von 23, 54, 144, 146
Erzherrschaft 79, 89, 119
Friede von 78, 81
Schlacht von 24, 25
Stadt 15, 27, 54, 55, 56, 57, 78, 119, 120, **144-148**, 153
Arivore, Amor 48
Arivorer, Raskaja Ingirsdottir 164, 197
Arivorer (Bosparanjer) 8
Arivorer Blut 8, 146
Arivorer Grießkloß 144
Arivorer Rondrakamm 144, 146
Arivorer Tulipan 8
Aristokraten 41
Arkane Garde 209
Arkis 187, 189
Armorium Ardariticum 147
Arn-Horas 18
Arondriella 156
Artifex Aureus 77
Arxona 44, 111
Arÿios 183, 188
Arÿios, Amenelaos A'Phyros dyll 186
Arÿios, dyll 186
Asmodena-Horas 17, 145, 201, 203
Asmodenie 8
Assessor 81, 85, 126
Atherion, Thomeg 129
Athyros 183, 184, 188
Auge des Morgens 94, 201
Augenstecher, Yola 90, 222
Aurelassischer Stil 60
Aurelat 9, 60, 121, **148-155**
Aureliana, Moda alla 47, 50
Aureliani 52, 186, 201, 202, 204, 206
Aurin 155
Auringrom 155
Äußere Stube 74, 106, 107
Aventurischer Bote 133, 139
Aves 37, 55, 57, 157, 160, 194, 196
Aves, Gemeinschaft der Freunde des 55, 123, 129, 164
Aviani, Sephrasto 208
Ay Halam al Rhondrachai siehe Thalionmels Schwert
Aydan die Füchsin 176
Aydania 178
Aygon 211
Ayodon 193
Ayreth 137, 139-140, 143

B

Badilacke 40, 52
Balan Cantara 96, 145, 211
Balafûr, Baronin von 45
Baliiri 24, 57, 77, 120, 209
Baliiri-Schwur **24**, 36, 41, 44, 57, 123, 215, 217
Baliiri-Langhaar 8
Balestra 64
Balestrina 64
Balligur, di 23, 180
Heliaro III. di 180
Praiodor III di 26
Praiokles di 180
Praionor VII. di 29, 180, 182, 217
Rose-Rahjana di 180
Balothim ay Yorgos 90
Baltari, ya 160
Balträa 17, 23, 56, 184, **187**
Baltrea, Zordanios von 71
Ban Bargui 211
Banchab 13
Banchaber Blende 11
Bandiera 87
Bandiera Bianca 90, 144, 146
Banêsh 174
Bänkelsänger 71
Bannerherr 92
Bannerträger der Gerechtigkeit 92
Bannerträger-Ottajasko 90
Bannleinen 207
Banquirische Turney 120
Barach, du 181
Baron 74
Baronet 74
Basaltkammern 159
Barsud 136-137, 141
Basarwinkel 126
Bashuriden siehe Alten, Die
Bataillon 87
Baukunst 60
Beilunker Reiter 12, 109, 125, 130
Beleman 7, 101
Belen-Horas 16, 21, 121, 132, 158, 159, 176, 200, 201, 204
Belen-Horas-Straße 11, 119
Belenora 158, 160
Belhamèr 158, 160f
Belhanka
Republik 79, 89, 92, 155, 156, 158
Serrolana da Belhanka 161, 223
Stadt 13, 20, 42, 45, 50, 54, 55, 56, 57, 60, 61, 68, 70, 75, 80, 84, 88, 99, 100, 106, 133, 136, 141, 148, 153, 156, **157ff**, 186, 195, 199, 206, 207, 223
Belhanka, Beniretta von 207
Belhanka, Gylvana von 33, 160, **163**, 183, 220
Belhankaner Butterbirne 7, 155
Belhankaner Röckchen 47
Belhankaner Suppe 7
Belhankathen 155
Belhanker Beobachter 160
Belhanker Rosenöl 156
Belkramer (Bosparanjer) 8, 156
Belkramer Hügel 156
Bellafoldi, Oleana di 104
Benbukkula 99
Bender-Horas 19, 20, 205
Beni Arrati 172, 182
Beni Brachtar 172
Beni Shadif 90, 118
Beni Terkui 136
Bennain, Efferdan ui 113
Berg, Gerone vom 118, 212
Berg, Leomar vom 118
Bergenoor 124, 208
Bankhaus 129
Deredan 123, 127
Bergkönigreich Phecanowald 114
Berîsac, Vascal ya 116
Berlînghan 44, 195
Aifingla 169, 212
Duridanya 168
Eolan IV. 35, 75, 76, 157, 165, 168, **169**
Geron 28
Hardo 83, 169
Nandora 76
Nawilf 99
Romin 43, 166, 169
Septimo 165
Thaliana 169
Thiolan 28, 169
Thion 75, 165
Bernsteinbucht 105
Bethana
Grafschaft 79, 89, 100
Heilige 110
Stadt 8, 13, 44, 56, 59, 83, 88, 100, 101, **110-113**, 120, 218
Bethana, Harika von **27**, 35, 37, 62, 63, 99, 110, 112, 178, 192, 194, 203
Bethana, Tharsonius von siehe Borbarad
Bethaner Weizengold 101, 111
Bethanische Bogner 89, 110
Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln 164
Bilku-Archipel 99
Blaue Keuche 39
Blaue Pfeile 130, 131
Bleywercker 111, 112
Arion Jr. 113
Arion (d.Ä.) 113
Blitzschleuder 179
Blockadebrecher 89, 159
Blütenbörse 160
Blutige Krimhelde 105
Blutige Träne der Nacht 94, 201, 204
Blutkonvent von Arivor 27
Blutsbann 159
Bodarowald 115
Bomed 8, 13, 44, 59, 103, 115, **116**, 150, 211
Bonaventura, Reon Delgado ya 65
Borbarad 27, 28, 110, 150, 208
Borgos, Hal 38, 90, 140
Bornischer Krieg 26
Bornland 84, 95, 164
Boron 53, 54, 56
Bosparan
Bankhaus 29, 123, 124
Stadt 15, 53, 119, 122, 123, 132
Bosparan, von
Jandora 18
Niam 124, 125, **134**
Rumina Dranesco 124, 131
Syraphil 207
Bosparan-Herold 131
Bosparaniel 8
Bosparanien 8
Bosparanische Ordonnanz 88
Bosparanisches Blatt 131, 133
Bosparanjer 8
Bosparano 40, 51, 186, 204, 206
Bosparans Fall **22**, 57, 123, 127, 158, 165, 168, 208, 219
Bosparanshain 8, 116, 120
Bosper, Heiliger 122, 123, 201
Bosperbach 132
Bosquir 222
Brabak 84, 95, 161, 162, 169, 183, 212
Brago 163
Brahidia 205
Brajan 15, 53, 202
Brakteaten 207
Bramstetter 63, 136, 139, 140, 211
Lares 63, 129, 143
Siberius 129, 143
Brasi, da
Diomedo 82, 125
Olynthe 82
Maldonaldo **82**, 89, 120, 212, 222
Branduardi, Cordovan 70
Bravade 34, 52
Brayanskrone 150
Brazoragh 19, 185
Braziraku 205
Bredero, Dapifer ter 146, 221
Bregelsaum, Josmina von 117, 212
Brekker, Sylvin 110
Brelak 171
Brelak, Baronin von 44, 220
Brelak, Idra von 174
Brelakbraun 171
Bresefinck, Isora ter 109
Brig-Lo 118
Briganten 21, 52, 149
Brigantina 48
Brigon-Horas 21, 93, 94, 135, 206, 218
Brigonie 8
Brigonis 137, 138-139, 143
Brindâl 118
Broock, ter 106
Amene 110
Dorian 82, 89
Thalia 107, 213
Brücker Spitze 181
Brüder des Blutes 90, 91
Bruderschaft von Wind und Wogen 111
Buccadaio, Charine 148
Bugenhogsche Bäder 162
Bund von Land und Meer 21, 185, 189
Bund der Freidenker 79, 138, 214, **216**
Bund des Wahren Glaubens 20, 75, 93, 115, 163, 206, 222
Bunte Mauern 165, 209
Bunter Gorm 178
Burleske 52

C

C:A:C: 111, **112**, 130
Cabazzo, ya 156, 160, 161
Cabot, Ohan 156
Calimala 160
Calimborsi 190
Calleano, Filyina 96, 211
Calomiriel 71
Calanchi 149
Camera 52
Camerlengo 52, 92
Campanile 59
Camposanto 163



Canyzeth, Heilige 134, 135, 138, 141, 174, 206
Capitan 52, 87, 88, 92
Capresca, Jowinna 109
Caralus 201
Carralire, Rallia 175
Carven, Dettmar ya 104
Casa 62
Case Fondari 124, 130, 131
Case Novici 124
Caspoleth 163
Castarosa 28, 56, 82, 120, 121
Castell de Crys 86, 163
Castellan 52, 92, 95, 96
Castrovelli 120
Catrava, Tyndal ya 147, 210
Cavalcanti, Grifone da 90, 145, 146
Cavalliere 41, 52, **73-74**
Cavalliere Banderoso 74
Cavalleristo 42, 52, 74
Cayserlich Adiventiurische Compagnye siehe C:A:C:
Cedor und Ephebes 176
Celianada, Cedor 76, 174
Celiu-Brajanos 202
Censor 92
Centano 124, 132
Centenar 92
Centuria 87
Centurria 166
Cerastelli 169, 181, 190
Fildôrn 181, **183**
Imacula 183
Sylvana 183
Cereborn, Heiliger 15, 134, 135
Cerno 157
Cerrano, ya 136, 139
Chabab 13, 56, 171
Chabab, da 173
Chabab-Spieße 170
Chababbiata 177
Chabab-Grenzer 89, 175, 177, 178
Chababien **170ff**, 191
Markgrafschaft 79, 89
Sultanat 28, 84
Chababien, Marchesa von 44
Chababien, Wurm von 14, 15, 171, 200, 201
Chababische Gärten 174
Chababische Weinbrände 8
Chababische Wolfsjagd 57
Chababistan 172
Chababkinder 173
Chabun ben Nafiref 118, 212
Chadim ben Charef 128
Chal'ashtarra 202
Chamallah von Unau 26
Charik, ash 173
Charypta 16
Charyptoroth 203
Chetoba 90, 170, 173, 199
Chetoba, Rubec von 28, 87
Chimärischer Oger 15, 123
Chirakis 179, 181
Chorhop 84, 99, 186
Chorhoper Tinte 47
Cerebellata 8
Cereborn 15
Chiraka 38, 170, 172, 173, 180
Chrysir 204
Chublai'Kor 209
Chwaraz 171
Ciolonya, Yorgos ya 90, **118**, 212, 220
Clameth 7, 79, 119, 120, 121
Codex Albyricus 48, 85
Codex Amene 85
Codex Duello 66, 73
Codex Methumicus 85
Codex Pax Aventuriana 85
Cohorte 87
Collegium 92
Collegium Aventurianum Cantaresium siehe C:A:C:
Colonello 87
Comante, Enzo 66
Comitat 72
Comites 41, 74
Comitosa, Marvelus 167
Commandante 92
Commarion 160
Commodor 88
Compania da Brasi 125
Comti (Hochadel) 52, 72, **74-77**
Comto Camerlengo 80, 83, 94
Comto Connetabel 81, 82, 126
Comto Cordovan 100
Comto Geheimsiegelbewahrer 80, 94, 98, 125, 126
Comto Großadmiral 80, 82
Comto Großsiegelbewahrer 80, 83, 128
Comto Iustitiar 80-81, 83, 85
Comto Marschall 81, 82
Comto Protector 81, 82, 124, 126, 128
Comto Schatzkanzler 79, 80, 83
Comto Seneschall 80, 81, 83
Comto-Ogman-Urkunde 27, 206
Conchobair, Raidri 146
Conchobair, Targuin 24
Condominium 99
Condottiere 52, 89
Connetablia Criminalis Capitale 81, 122, 125, **126**, 127
Connetablia Vetera 67, 81, 86, 126, 127
Conservatoren der letzten Tage 208, 218
Consiliere 92
Consilium 92
Consilium der Magister 136
Consilium der Praetoren 136
Consortes 111
Consortium 111
Consul 92, 123
Contado 52, 92
Contrade 52
Côntris 209
Conventus Signi Bosparani 216
Corazza 52, 87
Cordaio, della 177
Lorimo 177
Corden 83
Cordori, dil 124
Polyana 129
Cornett 87
Corporal 87
Corsi, Festo ya 133-134
Corso 52, 59
Cortesia 33, 43, 45, 52
Cosseïra 83, 195
Arakne 30, 187, 192, 193, **194f**
Berytos 27, 30, 193
Kyklanos 90, 187, 195
Costalanza, Varigo di 96, 211, 219
Costermana, ya 45, 89, 195
Alrigia 29, 39, 66, 179, 180, 181, **182f**
Bender 182, 183
Phedro 183
Coverna 9, 47, 121, 150, **155ff**
Covernischer Landhausstil 60
Crassacis, Castello 163
Crasulet 155, 156, 159, 206
Cravezza, Ugo ya 163
Cremoni, Rahjadan 139
Cunda 106
Curia 92
Curonia 137, 140-141
Cusimora 115
Cuslicon/Cuslicum 135, 137
Custos 92
Cyclopäa 9

D

Dalek-Horas I. 20
Dalek-Horas IV. 21
Dalek-Horas V. 21, 206
Dalgano, ya 111
Irizion 113
Dalida-Horas 7, 16, 85, 144, 201
Dallenthin, Jucho von 129
Dalvrettawald 120
Dämonenkrone 203, 211
Dämonenmeister 27
Dämonenschlacht, Erste 18
Dämonenschlacht, Zweite 22, 127
Dämonenschlacht, Dritte 98, 169
Dämonenstieg 12, 101, 115
Damano 106
Damosella 73
Daniella, ya 160
Dannike, Errik 14, 208
Darando 145, 175, 177, 179, 190, 193
Lessandero 179
Sheranya 179
Datar 145
Datarium 144, 145
Defensor 92
Delegierte 78
Demarchos 92
Depositum der Göttlichen Gnade 35, 188, **208**
Deputato 92
Dergamon, ya 136, 139
Derkomador 10
Despiona 20, 21, 170, 173, 204, 223
Despoten von Despiona 20, 21, 173, 204
Desterzia, ya 160
Ezzelino 159
Dettmarsruh 132
Devise 52
Dholano, Arn 79
Diadem des Südens 94
Diamant von Brig-Lo 208
Diamantene Sultane 16, 18, 94
Dichterkomtur s. Schreyen, Morguno von
Dienstboten 39
Directorium 212, 220, 222
Dirimethos der Reiche 26, 189
Diurnisten 39, 52
Djalarose 173
Dollbreck 106
Dolphini 81
Dolvarn, Kyrill 159, 164
Domäne 72
Domicello 73
Donnerer 90
Dornen der Rose 220, 222
Dothreki, Pakhizal 90
Dozman-Horas 20, 205
Drachenkrieg, Zweiter 14, 200, 201
Drachenlilie 9
Drachenmäntel 199
Drachenschuppenhemd 199
Drachensaal (Sangreal) 94
Drachenzähne 171
Draconiter 97, 138, 150, 151, 174, 175, 201
Dracoras 125
Dragoner 52, 144, 146
Drakhard der Geisterschmied 207, 208
Drakonia 206
Drei Horaskaiser 150
Dreieckshandel 186
Drittes Auge siehe Ucuri-Funke
Drôl
Fürstentum 78, 79, 89
Stadt 11, 26, 45, 56, 88, 90, **179ff**, 186, 207
Drôler Generalkapitulation 180
Drôler Spitze 180, 181
Drôlsash 173
Druiden 201, 204
Drunab-See 173, 175
Drunidet 173
Dryaden 10, 185, 191
Dubar 132, 184, 187, 221, 222
Duell 65
Duglumspest 208
Dunkle Zeiten **19**, 104, 105
Dunkle Pforten 223
Durindôr 114
Duridanya, ya 160
Malrizio ya 163
Durin 101
Durindal 102

E

Ea'Myr siehe Ucuri-Funke
Ebrinsfurt, Selinde von 89, 96
Echsenjäger 89, 175
Effard 202
Efferd 53, 56
Efferdane, Heilige 104, 105, 108
Efferdania 177
Efferdas 156
Elanor von Efferdas 160, 222
Efferdbrüder 107, 111, 141, 184, 189, 190, 193
Efferds Wasserkrug 111
Efferdsstern 193, 209
Efferdwall 16, 99
Ehernes Diadem 204
Ehrenstein-Kelch siehe Sumus Kelch
Ehre 33
Ehrengericht 66, 81
Eidechsengarten 153, 154
Eingeweihte von Kuslik 208, **218**
Einokrat 52, 74, 183, 185
Einsamer See 171, 200, 223
Eisenfresser, Bram 33, 38, 110
Eisenwald 101, 105
Eiserne Kammer 80, 85, 86, 129
Eiserne Reiter 89, 144
Ela (Königin der Kemi) 169
Eldgrimsdottir, Gerjanna 90
Eldoret 11, 170, 201, 208
Eldoreter Halbinsel 172, 173, 201
Elem 180
Elenvina 20, 95, 101, 105
Elfen 38
Elftes Zeitalter 201
Elida von Salza 57
Elidamuschel 10
Elidasfeuer 184
Elyssea 163
Endlosblick 183, 184, 199
Engardion 112
Ensignio 88
Epheras 154
Ephor 92, 189
Erbrecht 58
Erechthon 175
Erste Republik 159
Erstes Banner 95
Erzherrscher 54, 74, 144, 145, 147, 148
Erzkastellan 144, 145, 148
Erzprokurator 98
Erzwissensbewahrer 44
Eskadron 87
Eskenderun (Burg) 44, 171, 174, 201, 223
Eskenderun (Familie) 173
Tizzo und Tilfur von 174, 221
Eslamsberge 102
Eslamsbrück 181
Eslamsgrund, Yesatan von 91
Eslamsroden, Falconia von 98
Esquirio 52, 73
Eternium 208
Etikette 50

F

Fächer der Macht 223
Fächersprache 51
Fackel der Hoffnung 184
Faffarallo, Travian di 90, 91
Falconier 95
Famerlor 97
Famerlorianer 89, **97**, 211
Famerlorsfeuer 97
Farsid 100, 101, 103, **104**
Farsid, Baron von 44
Farsid, Merkan von 103, 104
Fasar 223
Faun 10, 185, 195
Fäuste von Bosparan 131
Fedorino, Essalio ya 66
Feen 10, 26, 185, 186, 189, 195, 200, 201
Fehde 75-76, 78
Feiertage 57
Felsfelden 8
Felswacht 101
Feme 160
Ferox Ferroque 89, 179, 181, 182
Ferragon, Horanthe ya 145, 146, 210
Festum 82, 105, 169, 176
Feudalherrschaft 91
Feuerschweif 171, 223
Fiametti, Fusneldo 164
Firdana 204
Firdayon **43**, 76-77, 97, 80, 124, 125, 151, 195, 199, 202, 206, 217
Alborn 26, 220
Aldare 13, 28, 30, 46, 76, 94, 123, 135, 136, 139, **142**, 149, 172, 195
Amene I. 26, 40, 41, 145
Amene II. 26
Amene(-Horas) III. 27, 28, 57, 72, 76-77, 94, 96, 112, 141, 142, 202, 207, 220, 221
Dettmar 25, 62, 97, 129, 159
Elissa 26
Festo 95, 184
Jaltek 27, 76
Khadan 24, 58, 123, 135, 153, 155, 172, 201, 209
Khadan Varsinian 13, 30, 76-77, **94-95**, 142, 172, 202, 210f, 213, 217
Salkya 28, 29, 56, 76, 91, 120, 144, 146, 179, 209, 221
Therengar 26, 76
Timor 13, 28, 30, 76, 116, 176, 177, 179, 182, 195, 204, 211, **213**
Tolman 27, 64, 76, 220
Firdayon-Bethana, von 212
Aifingla 76
Alborn 76
Amene 76
Cusimo 76, 212
Erlgard 82
Folnor 76, 211
Gylduria 76, 138, 212
Hakaan 76, 77
Lorindya 76, 212
Perainhilf 76, 99, 212
Ralman 28, 30, 46, 76, **82**, 89, 120, 122, 123, 124, 135, 211, 212
Rondriga 76, 212
Tolman 76, 212
Udora 76, 211
Firun 52, 55
Flarngau, Harsen von 126-127
Fock, Verian 143
Fogger 106
Folbermann 160
Folnoresci 88
Fondolo 111
Bran 100
Fortezza 112
Fra Praionor 165
Framhald, Pagol 'die Ratte' 126
Fran-Horas **18**, 189, 201, 202, 204, 218, 222
Fraternitas Sanctae Thalionmelis 177
Fraternitas Uthari 183, 209
Freie Stadt 91
Freigericht 84
Friedensgericht 84, 86
Friedenskaiser 17
Fröhling 106
Fruganza, Polissena di 34, 35, 71, 91, 167, 168, **170**, 216
Fuldigor 15, 57, 122, 123, 203, 223
Fulgur 148
Fürchtenichts 86
Fürst 43, 74, 91
Fürstäbtissin 75

G

G'dzill 174
Galahan 136, 137, 139, 210, 220
Ferenos 140
Juban 24
Kusmara 26, 135
Kusmina 27, 77, 133, 135, 136, 137, 152
Midor 24, 105, 209
Olruk 24
Romin 28, 210
Yumin 23
Galahanisten 120, 135
Galan 71
Galanteriewarenmesse 158
Galfard 124, 130
Ardor 130
Gallasini, ya 165
Gandar 99, 100
Garadan 172
Garafan 187, 202
Garén 90, 183, 186, 187, 190
Garén, dylli 190, 191, 192
Gareth 95
Gareth, von
Alarich 76, 212
Bardo 163
Barduron 26
Bodar I. 25
Bodar II. 26
Bodar III. 209
Cella 163
Eslam III. 24
Eslam IV. 24, 25
Eslam V. 209
Jacopo 209
Raul 22, 23, 127, 130, 144, 151



Rude II. 207
Rohaja 84
Selindian Hal 84, 179
Sighelm 153
Valpo 218
Garether Pamphlet 102
Garether Stil 207
Gargylenmeister siehe Aviani, Sephrasto
Garlischgrötz 44, 102-103, 195
Cusimo 28, 29, 31, 46, 89, 102, **103**, 104, 106, 111, 113, 117, 129, 182, 213
Effertraude 104
Khadan 103
Larona 103
Leomar 24
Leomara 76
Orsino 103
Garlish von Phecadien 102
Gärten 8
Gärten der Tugend 93
Gazpacho, Pagol 176, 207
Geheime Stuben 106
Geheimsiegel 80, 94
Gelbe Hand 24, 211
Geliebte der Göttin 181, 222
Gerasim 164
Geraucis 162
Gerbelstein 168, 170, 190
Gerbelstein, Alrik 170
Gerechtigkeitsdekret 84
Geremoni 124, 132
Gergaltôr 114
Geron der Einhändige **15**, 56, 57, 105, 112, 120-121, 122, 123, 130, 144, 146, 147, 149, 153, 173, 174, 180, 200, 201
Gerondrata 9, 47, 60, **119-122**, 144-148
Gerons-See 119, 120-121, 144
Geronsblut 8
Geronsspitze 116
Geronsweg 56
Geront 135, 136, 138, 142
Gerrano, Landor 113
Gerusia 92
Gewandung 46
Ghurenia 84, 212
Gil'Pathar 184, 200
Gilindor 203
Glasal, Gylduria ya 14, 15, 65, 93, 134, 135
Glaskunst 64
Gläserner Kelch von Bethana 111, 201
Gloria Garetia 50
Gnor'a'khir 184
Goblareth 44, 149, 152
Goblinburgen 199
Goblins 171, 208
Goldäpfel 7
Goldeiche 8
Goldene Allianz 84, 212
Goldene Äpfel 201
Goldene Lade 123, 201
Goldene Legion 90, 102, 103
Goldene Maisblüte 183
Goldene Szepter, Das 150
Goldener Pass 150
Goldenes Buch 158
Goldenhelm 144-145, 146, 147
Goldfelsen
Gebirge 8, 11, 115, 120, 148, 149, 150
Markgrafschaft 45, 148, 150, 169
Goldfelsen, Mondrazar von den 148, 150
Goldfelser Morgenrot 8, 149
Goldfelser Observatorium 128, 149
Goldfelser Shadif 8
Goldfelser Stieg 12, 47, 148, 149, 150, 151
Goldpinie 10
Goldsholmr siehe Neu-Goldenhelm
Golduruk Sohn des Caradoc 155
Gonfaloniere 89, 92, 159
Gonzoli, Tinnea 94, 168
Gorfar Sohn des Gurobead 89, **118**, 212
Gorgonne, Faustina 33, 121
Graf 74
Granatapfel 64
Grandezza 33, 52
Grangor 7, 10, 11, 13, 16, 42, 44, 54, 57, 59, 61, 74, 75, 79, 84, 88, 100, 101, 103, **104-110**, 111, 118, 199, 203
Große Warenschau von Grangor 105-106
Grangorella 88, 105, 109
Grangorelle 10, 100
Grangorer Stil 60, 209
Grangorer Bucht 104
Grangorer Hai 105
Grangorien (Herzogtum) 39, 79, 89, 100, 101, 102-103
Grangorine 10, 100
Gransignor 52
Graue Stäbe 175, 177, 178
Grauer Geier 137, 214
Gravina 173
Gravinella 182
Greifenzinne 150
Gribaldi, Thûan della 136, 141, **142**, 218, 219
Grolme 201
Große Armee 120
Große Havarie 209
Große Kolonnade 94
Großen Fluss, vom
Hartuwal Gorwin 103
Heldora Grimberta 102, 103
Großer Thion 166
Großes Fass von Vinsalt 123
Großes Herzogtum des Westens 102
Großes Staatssiegel 80
Grothe 102
Grötz, Kühnbrecht von 102
Grötz zu Windehag 102
Gruchen, ter 136, 140
Grundeon, Sohn des Grabosch 60, 64, 94, 165, 168
Gründungsdepot 201
Gugella 115
Gugellabrück 115
Güldene Larve 204
Güldener Steig 116
Güldenfinger 116, 150
Güldenfisch 10
Güldenland 15, 63, 99, 111, 112, 135, 143, 161, 163, 181, 192, 193, 194, 195, 202, 203, 210, 211, 218, 223
Güldenschlange 8
Gullaran, Heiliger 165, 168
Gullaraner 168
Gurvan I., Heiliger 208
Gymnasion 93, 186

H

H'Chuchas 199
H'Ranga 174, 201
H'Rangor 16, 105, 200, 203
H'Szint 200
Hadroupolos der Lahme 187
Hafflenbecher 106
Halbgötter 55
Haldur-Horas 18, 207
Haldurias 124, 132
Halle der Antimagie 118, 135, 138, 211
Halle der Erheiterung 93
Halle der Höchsten Harmonie 94, 211
Halle der Metamorphosen 135, 138, 201, 223
Halle der Schönen Künste 138
Halle des Unsterblichen Ruhms 94
Halle des Vollendeten Kampfes 110-112, 223
Hallen der Weisheit 134, 138
Halmar-Horas 19
Handelswaren 63
Hängende Gärten 180, 181, 182, 208
Harbaliom Bosparani 79, 133, 151, 214
Harben 24, 101
Harbenia 161
Harden 106
Harderin 136, 142
Harika die Rote siehe Bethana, Harika von
Harodia (Bestie) 15, 174
Harodien 170, 173ff
Harotrud 13, 173, 180
Hartie 106
Harudwar 209
Haus der Edlen 78-79
Haus der Fürsten 78, 79-80
Haustiere 8
Havena 16, 105, 112, 113, 136
Havena, Berdin von 23
Heilig-Blut-Ritter s. Orden v. Heiligen Blute
Heilige 55
Heiliges Horarium 202
Heirat 56
Hela-Horas 22, 94, 127, 201, 202, 205, 206, 207, 219, 222
Helaischer Stil 205
Heliodan 202
Helmbrecht, Heiliger 149
Heraldisches Tribunal 81
Hermelinmaske 203, 213
Heroicum 147
Herold 81
Herrin der Scherben 213f
Herzog 74
Herzogenschule 167, 168
Hesinde 40, 53, 54, 153
Hesinde-Edikt 40
Hesindes Trichter 138
Hesindespiegel 134, 139
Hesindestunde 59
Hesindiokratie 218
Hexagon 90, 165
Hexatéer 202
Hexatron 202
Hexen 201, 204
Hexengeiger 164
Heydt, von 124, 125, 126
Hlûthar von den Nordmarken 18
Hochelfen 201
Hochneetha 177
Höfe der Abendröte 162
Hohe Eternen 150, 171
Hohe Schule (Neetha) 177, 183
Hohensteyn 83
Holbec der Sonnenfrevler 208
Holdan 77
Holdan, Sirlan von 27, 76
Holmgang 140
Honak, Tar 152, 201
Honoratior 73
Horakles der Gläubige 191
Horaquilan 94, 112
Horas, Heiliger 13, 15, 16, 41, 55, 56, 93, 94, 97, 110, 112, 120, 123, 202
Horas(kaiser) 27, 77, 94-95, 112, 120, 135, 139, 145
Horas' Erscheinen 57
Horas über den Wellen 113
Horas-Apokryphen 14, 16, 202
Horasdor 13, 52, 209
Horasfisch 10
Horasgärten 128, 133
Horashof 93-98
Horasia 14, 77, **93-94**, 119, 120, 135, 211, 223
Horasiat Yaquiro 16
Horasie 8
Horasksl. Privileg. Nordmeer-Compagnie siehe Nordmeer-Compagnie
Horaskrone 94
Horaslegion 81, 88, 89, 122, 125, 144, 147
Horaskaiserlicher Hausorden v. Hl. Blute 55
Horasmantel 8
Horathi 51, 52
Horcher 80
Hordal 132, 133
Horoban 7
Horrad 106
Hortemann 106
Hôt-Alem 180, 182
HPNC siehe Nordmeer-Compagnie
Hugedeel 124, 127
Hunggardner, Orlan 160
Hussbek 77
Hussbekker 136
Hüter des Zirkels 75, 111, 113
Hüterin des Kelchs 75, 163
Hyggelik 26, 184, 189
Hylailer Feuer 64, 65, 191, 201
Hylailer Seemost 185
Hylailer Seesöldner 45, 90, 140, 184, 186, **187**, 190, 193, 194, 195
Hylailischer Feigenbaum 10
Hylailos 19, 186
Hylpia 187
Hyraca, Barberigo da 45

I

Idealstadt, Die 91
Ignirsdottir-Arivorer, Raskaja 129
Iguvio 177
Ikanaria 162
Illstan 82
Illumnestra, Heilige 20, 53
Illumnestra XII. 115
Illumnestraner s. Bund des Wahren Glaubens
Ilmenstein, von
Haldana 155
Haricia 155
Hesine 155
Hitta 155
Ilsurer 160, 161
Thorbert 161
Iltapeth 188
Il-Tau-Ka 183
Imdal 101
Imperiale Garde 89, 93, 95
Imperiale Zeichen 201, 204
Impresa 74
Ingalf, Heiliger 55, 152, 153, 155
Ingerimm 54
Ingra 53
Ingrasch 184
Innere Stube 74, 106, 107
Inradella 168
Insel des Feuers 188
Inseln im Nebel 201
Inspector 126
Inspizient 80
Institut der Arkanen Analysen 67, 134, 135, 138, 223
Intendant 92
Interdikt 78
Iribaar 200
Iridanna Tochter des Grabovon 155
Isiz-Horas 201
Isola Aquilaura 99
Istapher 188
Isyahadan, Sephirim 68, 221, 222
Ius Concordia 85
Ius Divi Horanthis 85

J

Jahreslauf 57
Jandora von Bosparan 201
Jaraldo 124
Reshemin 127
Jardinata 158, 162
Jastek (Kapitän) 62, 108, 204
Jel-Horas 20
Jelianische Mauer 204
Jergan 99
Jikhbar al Kharechem 110
Journal für Angewandte Hermetik 113
Justitiar 92

K

Kaarstett 106
Kabash 10, 13, 170, 171, 173, 174, 178
Kabashpforte 10, 11, 171, 172, 174, 201
Kaiser siehe Horaskaiser
Kaiserheil 94, 202
Kaiserin-Amene-Land 99
Kaiserkanal 12, 84, 86, 93, 212
Kaiserkarosse 76
Kaiserkopf 131, 132
Kaiserlich Phecadien 102
Kaiserlich Vinsalter Hofjagdloge 123, 128
Kaiserliche Münze 80
Kaiserliches Institut
für Angewandte Mechanik 120, 220
Kaiserliches Semaphorie-Regiment 81, 89, 122, 130
Kalifat 83-84
Kalwer 130
Kammermusik 71
Kan'tur'pan 195
Kanthares 189
Kantra, Vilemon 83, 209, 212
Kap Windhag 100
Kapitänsschule 158
Kapkolonie 161
Kara ben Yngerymm 129
Karfunkelkrone 94, 201
Karinor 162
Kartographisches Institut 167
Kassationshof 81, 84, 85, 129
Kassorethis, Eulyria 192
Kaufmann Stokkvis 100
Kaveling-Auktion 107
Kedio (Heiliger) 179, 182
Kemi 84, 95, 99, 169, 212
Kemiopolis 161
Kenotaph der Königin der Meere 112
Kethenis 184, 189
Kette der Zwölfgötter 206
Khadania 8
Khadans Kürassiere 89, 133, 175, 178
Kedio, Heiliger 56, 57
Keft 118, 119
Khômblick 171, 172
Khômgeier 10
Khômwacht 77
Khômwüste 135, 150
Khonchones, Parin s. Parin aus dem Süden
Khunchom 84
Klein Harodia 161
Kleinseite 163
Klientel 43, 52
Kliphoff
Alricilian 96, 211
Dhana 96, 211
Klub 123
Kolenbrander 130
König 74
König beider Hylailos 185
König Dirimethos (Regiment) 89
König-Khadan-Straße 12
König Therengar (Schiff) 88
König-Therengar-Kanal 148, 152, 155, 165, 209
Königsgrund 146
Königskrone Yaquirias 94
Königstann 186
Konstabler 126
Konteradmiral 88
Konventistenbier 111
Konventshalle 78, 80
Kooptation 111
Kopp 105, 108
Koppstein 105, 108
Koppsund 105, 108
Kor 54, 175
Kordanger, Usvina 143
Korden
Amaziella 70
Miolag 139, 209
Yendan 207
Korelkin 27, 99
Kosmidion 161f
Kosmogonika 20, 53
Kosmologisches Kolleg 123, 128
Kraftlinien 222f
Kräuter 7
Krieg der Drachen 28ff
Krieg der Drachentöter 199
Krisirius 205
Kristallzimmer 208
Kronamt 75
Kronanwalt 81, 85
Kroncondominium 99
Kronkolonie siehe Südmeer, Kronkolonie
Kronkonvent 77, 78-80, 84, 87, 123, 126, 129, 135, 145, 212
Kronjuwelen 76, 94
Kronmark 99
Kronrat 77, 80-83, 95, 125, 212
Kronregiment 81, 87, 89
Kronsekretär 80, 132
Kronstraßen 11, 81, 126
Kruber, von 124
Küche 7
Kuduk 187, 199
Kullbach, von
Lutisana 23, 44, 54, 57, 121, 144, 146, 149
Rondralia 44, 151
Kulturkunde 31
Kumpanei 137
Kunst 69, 70
Kurator 67
Kureon, Dartan 131
Kurtisane 71
Kurtisanenschulen 71, 158, 162
Kuslik
Erzherzogtum 23, 137
Großfürstentum 77, 119, 134, 135, 136
Herzogtum 23
Stadt 19, 21, 54, 56, 75, 78, 88, 95, 99, 100, 119, 120, 123, **134-143**, 195, 213, 223
Kuslikana 50



Kusliker Fasanerie 120
Kusliker Feinleinen 134
Kusliker Friede 57, 135
Kusliker Kaiser 21
Kusliker Karossenmanufaktur 141
Kusliker Klinker 60
Kusliker Klopfer 66
Kusliker Kolloquien 134, 138
Kusliker Kompass 64
Kusliker Kreis 70
Kusliker Krise 26
Kusliker Kurier 139
Kusliker Kurzmantel 46
Kusliker Lamellar 206
Kusliker Rad 13, 209
Kusliker Seesöldner siehe Schwarze Säbel von Kuslik
Kusliker Urkunde 16, 201
Kusliker Zeichen 135, 206
Kusmaria 8
Kusmarina 120, 136, 141, 142
Küsten 10
Küstenfüchse 101
Küstengarde 89
Kutaki 10, 184, 186, **188**, 189
Kuyfhoff 106, 213
Udora 109, 213
Kyorer Himmelblau 157
Kyriopag 194
Kyrios/-i 52, 73, 185

L

Lacertas 154
Laescadir 221
Lakaienviertel 126
Lamahria 200
Lamea, Heilige 15, 35, 93, 110, 163
Lamea-Expedition 27, 109, 129, 211, 221
Lameal 132
Lamoryanz 171
Landherr 74
Landvogt 136, 142
Landstraßen 12
Latifundien 62
Lazzari 171
Leomar von Baburin 17
Leomarensteyn, Passfeste 116
Leomarsforst 104
Leskari 99, 100
Leutnant 87, 88
Leviatanim 201
Levthan 123, 157
Levthanshorn 159
Lex Imperia 20
Lex Zwergia 85
Lezzolo, Vermis 164
Libertarier 79, 216
Liberti 106
Lichte Wacht 184, 193
Liegerfeld 100, 106
Ebron 109
Usvina 100, 109
Lilienschloss 101, 104
Lionessa, ya 136
Literatur 71
Llanegowald 173
Loch Harodrôl 173f, 175
Loge St. Geron 123, 129
Loge St. Leomar 123, 132
Loggia 52
Lohnmagier 67
Loriano, Staryun 39, 55, 124, 129, **133**, 211, 217
Löwenschwert siehe Thalionmels Schwert
Löwinnenschwerter 208
Loyalisten 79
Lubida von Teremon 207
Lucianus von Vinsalt 222
Luminoff & Morcalino 68, 160
Lutisana, Heilige s. Kullbach, Lutisana von
Lutisanen 149
Lycea 159
Lyceum 162
Lÿios 188
Lÿios, dylli 193, 194
Brilydion A'Hiralphis 193

M

Macato, ya 160
Mada 55, 200
Mada, Schwesternschaft der 55, 138, 142, 148, 149
Madaraestatin, Tionnin 202, 221f
Mäzen 69
Magierkriege 23, 218
Magisterin der Magister 75, 135, 141, 142, 143
Magisters Marsch 165
Magistrat 92, 124, 136
Magna Thalassea 52, 63, 173, 175, 186
Magokratie 92
Major 87
Malagreía, da 173
Malefikant 51, 86
Maline, Heilige 122, 123
Malomis 155
Malur 83, 156, 163
Malur, Urras von 83, 212, 219
Malurer Sternauster 156
Mandaia, la 177
Manek, ash 173
Madalena 90
Mantikor 210, 212
Mantrash'Mor 115, 208, 209, 222
Maralita, Heilige 135, 140
Marbiden 147
Marbo 55
Marchese 74
Mardilino 8, 150
Mardilo 149, 150
Mariando, ya 165
Maricelle, Finandenia del 98
Marittima 163, 164
Marloff, Pherisjo ter 35, 38, 42, 46, 70, 77, **133**, 220
Marnax Sohn des Caradoc 155
Marudret 148, 149, 150, 152
Marudret, Baronin von 44
Marvallo 124, 130
Marvinko (Ort) 15, 24, 148, 149, 153
Marvinko, von **44**, 56, 149, 151-152, 154, 195
Abelmir 128, 209
Cordovan 152, 212
Croenar 27, 74, 149, 151, **152**, 153
Findualia 152
Sarissa 152
Tharinda 24, 151, 153
Yandriga 154
Masken 33
Masken der Macht 201, 203
Matriarchin 42
Matrone 43
Mechanik 63
Meer der Sieben Winde 10, 101, 119
Megarro, di 157
Meister der Meister 55
Meister des Bundes 54, 75
Menander von Hylailos 181
Menderath 125
Mengbilla 84, 95, 99, 168, 170, 181, 182, 186, 195, 221, 222
Mengbiller Hirse 10
Meniona, Gardelan ya 96, 211
Meolano, Garowin 108
Mercenario 52, 89
Meridiana 161, 163
Merilla, ya 111, 112
Bander 112
Merinada 168
Merinal, da 168
Bosper 170
Merymakon 86, 189, 191, 208
Mescator, Thorben 140
Methumian 7, 155
Methumis
Herzogtum 79, 89, 155
Stadt 24, 35, 44, 45, 59, 60, 75, 80, 88, 90, 149, 153, **165ff**
Universität 35, 40, 64, 123, 156, **167**, 199, 200, 209, 213
Methumische Mandelpflaume 7, 155
Methumische Mode 47
Methumiser Farbenlehre 167
Methumis-Tabak 8, 26
Meulenar 64, 111, 112
Mezzadria 62
Mezzanin 61
Mherwed 178
Mhoremis 100, 101
Midoreth 136, 137, 141
Miles Horanthis 77
Miles Misericordiae 216
Mindorium 208
Miniwatu 95, 99, 163
Minotauren 10, 185, 188
Mironos der Große 176, 177, 191
Mittelreich 26, 28, 83-84
Monaden 199
Mond, Der (Phex-Kult) 181, 213
Mondayo, Curon 147, 210
Monesta, de 124, 131
Montalban 143
Montarena 121
Montazzi, ya 160
Monte Nigro 163
Morbal 77, 86, 175
Morgunora 146
Morrisca 134, 136, 137, 141, 142
Morte Folnor 115
Mund der Wahrheit 159
Muntagonus, Rakorium 129
Munter, Bastan 207
Münzen 13
Mura 186
Murak-Horas 21, 57, 85, 93, 133, 206, 207
Murakianer 79
Muros 112
Muschelfest 189
Musik 71
Mutter Rondra (Kriegerschule) 190
Mylamas 183, 184, 187, 200
Mylamazza 184
Myranor siehe Güldenland
Myrantis, Salman de siehe Isyahadan, Sephirim
Myrmidonen 205, 217f
Mythrael 15, 120, 144
Mythraelsmal 56

N

Naclador siehe Varsinor
Nagalosch 99
Namenloser 193, 204, 205, 207, 209, 218, 221f
Nandricon 125, 132
Nanduriaten 86, 143, 216
Nanduriopoulos, Efferdaïos 193
Nandus 40, 54, 55, 57, 157, 161, 165, 167, 196, 212
Nandusrepublik 151
Nar'Shagarraï siehe Dämonenkrone
Narai Siikram 150, 208
Narvasholm 99, 100
Nasul-Horas 18, 132
Nasuleum 18, 94, 132
Naumstein, Burg 84, 86, 97, 116
Necker 19, 100, 101, 185, 224
Nemekath 19
Neetha, Stadt 10, 44, 54, 56, 57, 88, 90, **175ff**, 186, 195, 207, 208
Neetha, Rondradan von 97, 98
Neethaner Nudeln 176
Nemekath **19**, 135, 204, 205
Nemrod, Dexter 133
Neo-Güldenländischer Stil 60, 209
Neo-Helaischer Stil 60, 209
Nereton 205
Nervuk 100, 101
Nervuk, Zandor von 88, 90, 102, **103**
Nestriotis, Avesanios 192
Nestriotis, Tymphalos 192
Neu-Bosparan
Geheimbund 24, 215
Siedlung 99
Neu-Goldenhelm 99, 100
Neu-Oberfels 60
Neu-Süderwacht 115
Neuhaven 105, 108-109
Neumarsch 161
Neunte Kohorte 90, 179
Nevorten 100, 101
Ninara von Vinsalt 160
Niobara 223
Niothia-Horas 20, 145
Nita von den Adlern 126, **133**, 220
Nivian 111
Nobile 52, 73
Nobilitat 40, 72
Nociella, da 177
Nordek 209
Nordlandbank 107, 130, 140, 169, 177
Nordlandhandel 13, 63, 100
Nordmarken 102, 103, 104
Nordmeer-Compagnie 28, 99, **100**, 103, 107, 111
Norresundby 90, 173
Nostria 108, 161
Nalayr 201
Notabeln 135, 136
Nova Albernia 99
Nova Meridiana 99
Novadis 170, 171, 172, 173, 176
Novaret 181
Nullmeilenstein 201
Numataupo, Ascanio 80, 129, **163**
Numinoru 204, 205
Nun'kun'tur 183, 188
Nun'te'mur 199
Nutztiere 8
Nykea 199, 200
Nymphe von Pailos 195
Nyssides 186

O

Obaran 207
Oberbomed 116
Oberdrôl 180
Oberfels 115, **116**, 209
Oberfelser Ocker 11
Obra-Horas 21, 93, 155, 207
Odenius der Tüftler siehe Thaliyin
Oikaldiki, ay **44**, 173, 177, 195
Adilron **83**, 160, 212, 220
Calliane 76, 175, 176, 177, **178**, 211
Furro 89, 175, 177, **179**, 211
Lutisana 76, 174, 176, 178, 221
Phrenos 27, 176, 179
Thursis 24, 176, 209
Viviona 212
Oikolios 191
Okkultisten 67, 68
Oktogon 174, 199, 201
Olbris 26, 44, 75, 83, 157
Olivari 124
Zechin 64, 123, 125
Olportsteine 99
Olruk- Horas I. 19, 20
Olruk-Horas II. 19, 20
Onjaro 149, 150, **151**
Wurm von Onjaro 150, 151
Onjaro, Cadron von 151
Onjaro-Bracke 8, 74
Onjegano 8, 155
Onjet 13, 148, 149, 150, 151, 155
Onjeter Obstplatte 151
Onyxmaske 203
Oper 71
Oppstein, Gernbrecht von 90
Optimaten 202
Orakel von Balträa 183, 185, 187, 201
Orbas, Vido 70, 168
Orbitarium der Serrolana 161, 208, 223
Orden vom Goldenen Adler 77, 80, 86, 89, **97**, 116, 211, 214, 217
Orden vom Heiligen Blute 89, 93, **97**, 128
Orden vom Pentagramm zu Vinsalt 12, 208, 223
Orkensturm 206
Orlan 158
Ornamentalistik 207
Oron 220
Orsinshügel 132
Orungan 93, 202
Oschobru 205
Ottaskin 161

P

Padakis 195
Pailamica 185
Pailetten 10
Pailische Werft 193
Pailischer Mahlstrom 183, 188
Pailisches Fladenbrot 185
Pailos
Insel 10, 11, 44, 45, 79, 183, 184, 185, **188**
Langaxt 190, 195
Pailoshummer, Blauer 10
Pailoswarane 10
Pailoten 192
Paladin 211
Palakar 10, 18, 19, 183, 188, 192, 201
Palakaria 192
Palazzo 61
Paligan 45
Goldo 193
Pallyo, della 165
Palmidros a Mura 190, 222
Panharmonicum 94
Paquamon, Dorgando 71, 112, 208
Paradisela 162f
Paranja 53, 202
Parin aus dem Süden 161
Parsek 52, 155, 157
Partisanen 24
Pastori 143
Patriarch 42, 52
Patriotismus 36
Patriziat 41, 52, 72
Patron 43, 52
Pavane 50
Pavo 81
Pechstein 136, 139
Efferdan 59, 135, 136, **142**, 213
Pekkarin 136, 139, 143
Vermis 89, **143**
Pena, Horasio della 102, **117**, 212
Pentagramm-Orden 122, 123, 130, 132
Penumbre 158, 162
Peraine 54, 159
Perainidal 119
Perlenmeer 99
Perlenpektoral der Isiz-Horas 201
Persenciello 121
Persevant 81
Pertakir 121
Pertakis 13, 28, 29, 30, 90, 119, 120, **121-122**, 135
Pflanzer 180, 181
Phantasmagorisches Institut 176, 178
Phecadi 12, 56, 101, 102, 105
Phecadien 23, 103
Phecadien, Ewiger Drache von 15, 104f., 203
Phecadien, Kalman von 27
Phecadifälle 101
Phecadigarde 44, 89, 103, 104
Phecadistieg 12, 101
Phecanostein 102
Phecanowald
Bergkönigreich 25
Gebirge 11, 100, 101, 102, 104
Phekanos 188, 203
Phenos 10, 45, 184, 185, **189**, 195
Phex 37, 53, 54, 165
Philantropen 160
Phraischaf 8, 10
Phraisop 8, 202
Leatmon 202
Phrysalia 158
Phrygaios 30, 184, 185, **188**
Phyros 186
Piastinza 83
Piazza 52
Picaros 159, 164
Pilgerbuch 107
Pilgerziele 56
Piratenjäger 104
Piroccoli, dello 165
Pirras, ya 160
Plauti 167
Podestat 92, 153
Poeta Laureatus 77, 170
Pontremoli
Simiane 155
Tasso 155
Popolo 38, 52
Populären 160
Porphyr 76, 93
Porticullis 93
Portus 112
Porzellan 65, 94
Postendienst Pertakis 12, 121, 130
Präfekt 92, 124



Pragante, Sevastiano 60, 157, 168
Praiogunde IV. 187
Praios 54, 55, 166, 167, 181, 184, 187, 190, 196, 217
Praiosstunde 59
Prälat 74, 143
Präsidium 124, 127
Prätor 92
Prätorianer 93
Präzentor 95, 96
Pregustier 95
Prem 177
Priesterkaiser **23**, 55, 138, 159, 171, 180, 202, 207, 208
Primar 92
Primesto/-a 89, 158f, 163
Princeps Virtuti 77
Prinz von Geblüt 76, 82, 142
Prinzipal 92
Prinzipismus 52, 55, 133, 181
Prior 92, 153
Priorium 92, 153
Privilegien 72-77
Proctor 81
Protektorat 22, 99
Protonotar 80
Provost 123, 127
Provisor 92
Prudenza 33, 52
Punin 16, 118, 223
Punin, Rinaya von 142
Puristen 217
Purpurpalast 93
Purpurschnecke 10
Purpurtraum 7
Puspereiken, Hilbert von 129
Putras 189, 195
Pylonenstil 201
Pyrdacor 200

Q

Quadrivium 167
Quanionsqueste 98, 133, 150
Quintone, Guidobaldo 129
Quent 111
  Daria **82**, 89
  Gilmon 41, 82, 113, 129
  Orsino 63, 113
Quorathys 111

R

Rabenmund, Answin von 152
Radoleth 124, **132**, 142, 148, 149
Radoleth, von 124, 143
  Arvedua 124, 132, 212, 221, 222
  Hauce **143**, 216
  Salman 26, 123, 126, 220
Radox und Dollberg 152, 154
Radox Sohn des Cobaltax 155
Ragath, Holbec von 151
Rahja 54, 151, 160, 162, 163
Rahjada, Leonardo della 70
Rahjamanda 195
Rahjanga 50
Rahjas Göttergabe 149
Rahjas Kavaliere 66, 161
Rahjas Kelch 159, 192, 193, 222
Rahjastunde 59
Raia 53, 202
Ramaúd 120
Ranafan 15, 120
Ranafandel 122
Ranafandelwald 119, 155, 120
Rashdul 223
Raskyses 219
Raspelhaus 86
Rastafan II. 172
Rastullah 53
Rat der Admiralität 81
Rat der Weisen 92
Rat des Hohen Tisches 95
Rauer Berg 150
Raulskrone 201
Raurin 155
Ravendoza, Amaldo 41, 84, **98**
Reaktionäre 160
Recalculator 80
Rechtswahrer 171, 178, 179, 183
Rectrix Magica 133
Regatta der Sieben Winde 186, 189, 192, 193
Regatta der Wagemutigen 186, 195
Regengebirge 99
Regierer 100
Regiment 87, 90
Renascentia 35, 52, 123, 170, 209
Rennen um Thalionmels Rock 175, 176, 178
Republik 20, 91
Republikaner 160
Republikanische Miliz 89, 157
Reshmin 136, 138
  Dorsamo 138
  Rahjadan 138
Rethis 45, 56, 88, 90, 186, **189ff**
Rethis, von
  Efferdhorn 189
  Koloss 184, 189, 190
  Menkirdes 18, 191, 204
  Mironos 21
  Pelmides 18
  Thimorn 189, 190, 204
  Tjineus 19
  Zesrad 19
Rethisina 185
Rhÿs der Schnitter 216
Ricorsi, Nasul 160
Riesland 99
Rigalento 120, 134, 136, 137, 142
Rijßen, ter 106
  Yaquiria 26, 62
Ring der Liebe 209
Ring des Raskyses 214, 219f
Riva 99, 100
Rohafan der Einäugige 18, 189
Rohal (der Weise) 57, 122, 123, 170, 207, 223
Rohalshof 161
Rohezal 211
Rokor 187, 199
Rolle der Jahre 107
Rollender Donner 164
Rommilys, Gorben von 137
Rommilyser Reiterei 90, 121
Romunshaven 137, 140
Rondra 53, 54
Rondrastunde 59
Rondrianer 79
Rosenwoche 179
Ross 136, 139, 141
Rostich, ya 145
Rote Harika siehe Harika von Bethana
Rote Keuche 39, 165, 167, 173, 176, 178, 180, 182
Roter Drache siehe Firdayon, Khadan I.
Rovan, Savilo ya 160
Ruban der Rieslandfahrer 129
Ruptia 52, 171
Rur & Gor 53
Ruthor 100, 101, **104**

S

Saimodos, Rhayamanthys 194
Sakristal 111-112
Saladan 146, 209, 210
Saladania 13, 144, 145, 146-147, 210
Salamanderkette 94
Salderkeim, Oswin von 93
Salfridjes 106
Salicum 50
Sâlingor 195, 211
  Rimon **117**, 211, 212
Salon 134
Saltarello 171
Salvarello der Goldene 70, 143, 213
Salza 96, 99, 100
Salzarele 101
Sanceria, Silvolio di 178
Sangreal 93-94, 209
Sant Ascanio 89, 99
Sandfort 100, 106
  Alricilian 100, 109
  Torvon 109
Sängerfest 110
Sangliero, Belfonn di 66
Sanin, d. Ä. 16, 112
Sanin III. 201
Santini, Rondrina ya 147
Santino 161
Sargente 87
Sargentillian, Septimo 68
Sarostes, Myriana 170, 202, **213f**, 217
Sarostes, Rohalion 170, 214
Satinav 151
Satinavs Auge 64
Satisfaktion 66
Satori 142
Schattenkabinett 180, 181, 183
Schattenprinz siehe Firdayon, Timor
Schattentag 179
Satu 205
Satyr 185
Schatzamt 80
Schatzmeister 80
Säulen des Himmels 183, 187, 199, 200
Scheidung 56
Schelf 16, 120
Scherbennarren 214
Schinderwaat 106, 107
Schicksalsklinge 26
Schivone 63
Schivonelle 63
Schlacht am Gadang 207
Schlacht am Henkersgraben 165
Schlacht auf den Rosenfeldern 159, 160
Schlacht der Tausend Oger 161
Schlacht in den Wolken 206
Schlacht von Arivor, Erste 144
Schlacht von Arivor, Zweite 144
Schlacht von Eslamsbrück 161
Schlacht von Marvinko 153
Schlacht von Morte Folnor 88
Schlacht von Olbris 88, 165
Schlacht von Pertakis, Erste 226
Schlacht von Pertakis, Zweite 88, 226
Schlacht von Westfar 91, 209
Schlangenleibige Schwestern 15, 201
Schleierspitze 181
Schmerzender Kelch 146
Schnitter 153, 216
Schradok
  Bergkönig 85, 89
  Stadt 114, 118
Schradoker Bombarden 89
Schradoker Zwerge 25, 64, 65, 125
Schreyen, von 145
  Morguno 89, 144, 146, 209
Schule der Hohen Tanzkunst 123, 127
Schule der offenen Hand 66
Schule für Malkunst 167
Schule von Sang und Klang 157
Schultheiße 136
Schwarzbart, Alrico 90
Schwarzbunte Schar s. Hylailer Seesöldner
Schwarze Feste (Shumir) 204
Schwarze Säbel von Kuslik 90, 134, **140**
Schwarze Sieben 159
Schwarze Stadt siehe Teremon
Schwarzer Brekker 110
Schwarzes Auge (Artefakt) 201
Schwarzes Auge (Gabe) siehe Ucuri-Funke
Schwarzes Schiff 101
Schwert des Südens (Regiment) 89
Schwerterfeld 144, 147
Schwertfest 57
Schwertgesellen 65
Schwertkönig-Stil 66
Schwester der Mada, Erste 142, 143
Schwesternschaft der Mada siehe Mada
See der klagenden Glocken 183, 189, 200
Seefahrt 62
Seekönig 20, 21, 26,
Seekönigliches Schloss (Neetha) siehe Thalassokratenpalast
Seekriegerzeit 20
Seeoger 112
Seeschlacht von Methumis 175
Seeschlacht von Phrygaios 82, 87, 99, 161
Seestute 157, 159, 192, 193
Seewind 111
Segostiano, Heiliger 122
Sekundant 66
Selchion von Sewamund 195
Selem 223
Selemitischer Schweiß 159, 161, 206f
Selshed 100, 101
Semaphor 64
Semaphoristen siehe Kaiserliches Semaphorie-Regiment
Senat 92
Senator 92
Seneb-Horas I. 16
Seneb-Horas II. 17, 94, 187, 202
Seneb-Horas-Straße 11, 120
Seneschall 92
Septimana 9, 38, 47, **100-113**
Seraphelli, di 181
Serenissima 157, 158
Serpensilia 154
Serpentia 15, 121
Sewak 100, 101
Sewamund 100, 101
Sewamund, Baron von 44
Sgaggamû, di 181
Shadif 171
Shafir der Prächtige 10, 28, 29, 30, 76, 94, 98, 171, **172**, 201, 203, 204, 207, 210, 223
Shahane al'Kasim 212
Sharitnar 199, 200
Sharma, Druidin 148
Shenilo 119, 120, 146
Shian'wa 201
Shîkanydad 84
Shinxir 204, 205, 218
Shinxir-Legion 204
Sho Tacása 160
Shokubunga 182
Sholinga 159
Shumir 119, 120
Shumir, Schlacht von 28
Sibur 59, 149, 151
Sibur, Baronin von 45
Sicheln 105, 109
Sidor Yaquiris 16
Sieben Seestädte 100, 104
Siebenergericht 159
Siebenstreich 15, 17, 56, 201
Siebenwindiges Meer siehe Meer der Sieben Winde
Siegel der Erkenntnis 214, 218
Sienna 186, 190
Sienna, dylli 190, 191
Sigiliado, Amalande 108
Signor(e) 40, 52, 92
Signori (Niederadel) 72-74
Signoria 92
Signorino 52, 73
Signum 40, 72
Sikram
  Fluss 11, 13, 57, 148f., 151-153, 156
  Grafschaft 148
Sikrami 8, 149
Sikramstieg 12, 151
Sikram, Große Schlange von 15, 149, 153, 200, 201
Sikras 154
Silas 13, 54, 56, 68, 75, 84, 92, 148, 149, **152-155**, 199, 201, 207, 217, 218, 223
Silas, Arba von 128, 143, 218
Silas, Ingalf von Siehe Ingalf, Heiliger
Silasilikum 8, 155
Silberfluss 93
Silbersee 188
Silberstreich 94
Silbertal 29, 149, 153
Silbertaler Armbrustiere 90, 152, 155
Silbertaler Wettschmieden 152
Silem-Horas **21**, 53, 57, 93, 94, 95, 152, 153, 154, 159, 206
Silem-Horas-Brücke 178
Silem-Horas-Edikt 148
Silems Sentenzen 34
Silipo, Dorlen 176, 207
Simia 55, 57
Simiamada 154
Simiavilla 158, 161
Sinante 213
Singende Inseln 99
Sionta, Tassilo 60, 107, 108, **110**
Sirensteen von Irendor
  Erlan **117**, 212
  Erlgard siehe Firdayon-Bethana
  Folnor 27, 28, 41, 82, 88, 115, 128
Sirlania 8
Skebos 183
Skrechu 201
Slin 156
Söhne des Horas 214, 217
Sonnleitner, Dero 31
Solstono 98
Solstono, Teucras de 28, 98, 211
Sonnenball 94
Sonnenring 208
Sonnenscheibe von Chetoba 199
Sonnentrutz 209
Sorbik 119, 120, **122**
Sotterranea 130, 131, 201, 223
Spada 163
Spectatores Satinavi 216
Spezialisten 36
Sphÿritis, Madaïon 143
Spiegel der Offenbarung 209
Spiegelkabinett (Sangreal) 94
Spiegelmaske des Amazeroth 204
Spiegelschloss (Côntris) 209
Sprache 51
Sprezzatura 33, 52
Ss'kr'm 201
Ssrkhrsechu 200, 204
St. Darador (Kloster) 151
St.-Horas-Sakrale 93
Sta.-Bethana-Konvent 111, 112
Stadt der Liebe siehe Belhanka
Stadt der Sonne 148, 150
Stadtbuch 106, 107
Stadtmeister 92, 89, 106
Stählernes Tor 93
Statthalter 23, 102
Steinerne Riesen siehe Kuduk und Rokor
Stellona, ya 144, 145, 146, 148
  Gaspare 144, **148**
  Rahjalina 144, 146
Stern von Selem 94, 206
Sternauge siehe Ucuri-Funke
Sternenauge 203
Sternenhalsband 181
Sternenkammer (Sangreal) 94
Sternenkammer 94, 210
Sternenobelisk 160
Sternenring 120
Sternenwegweiser 199
Sternenzitadelle 93
Stimme des Meisters 75, 124, 131
Stipenbrink 106
Stoerrebrandt 129, 140, 169, 184, 190
Stolz von Chetoba 90
Storback, Kun 192, 193
Stordian, Heiliger 110, 112
Stradioten 90, 157
Streitzig, Cassamira von 115
Strick des Schwarzen Mannes 222
Strozza, ya 29, 140, 147, 160, 165, 167, 169, 177, 182
  Abelmir 169
  Baltramo 169
  Coramar 165
  Lessandero d.J. 169
  Lessandero **169**, 183
  Nandora 63, 80, 89, 169
  Sylvana 169
Strozzacke 52, 114
Struan bren Dundoch 82
Studiolo 42, 52
Studium 40
Stührmann & Mezzani 107
Stürmannszunft 106, 108
Sturmhauch 146
Subalterne 39
Suburbia 125, 131-132
Süd-Grangor 105, 107-108
Südaventurien-Rat **80**, 158, 160, 164
Suderstadt 105, 108
Suderstein 10, 171
Südmeer 26, 27, 28, 44, 63, 75, 77, 79, 169, 199, 212
  Kronkolonie 78, 80, 89, **99**
  Vizekönig 44, 75, 79, 80
Südpforte 118
Sulvaner 156
Sulvolicht 126
Sumurrer 199, 200
Sumus Kelch 209
Sunderglast, Selphyr 129
Supremat 81, 85, 86



Svelinya-Horas 18
Swafnir 177
Sybelstern 160
Sylla 84, 99, 164, 204
Sylvette, Heilige 110, 112, 146
Synaldo 157
Syndicus 92
Syndikat 152, 153, 154
Syndikokratie 148, 152, 153
Szepter der Herrschaft 201
Szi'bururch 151

T

Tabakkabinett 123, 126
Tafel der Canyzeth 174, 206
Tafeln des Tykates 189, 191, 208
Tag des Schwurs 57
Tagesablauf 59
Taifa 52, 114, **117**, 211f
Taifado 52, 115, 117
Talligon 124, 125
  Somena 128
Tangerlund, Salia 113
Tanz der Mada 113
Tanz der Pferde 177
Tanzkunst 50
Taranelli, ya 160
Tarek ibn Ukhraban 178
Targuna 163
Tartuffo, Palmyra 64, 164
Tashbar 171
Tashcár 86, 99
Tegalliani, della **45**, 150, 165, 166, 195
  Alvene **96**, 211
  Cherina 50, 72
  Dharinya 76
  Kalman 169
  Nitor 169
  Vanossa 169
Tempel der Morgenröte 219
Tempelberg 128-129
Tenos 187, 189
Ter-Rijßen-Archipel 99
Terdilion, ya 141, 158, 160, 190
  Boldrino 163
  Erlan 163
  Fiaga 41, 62, 163, 216
  Pervalia 158, **163**
Teremon 45, 55, 56, 157, 186, **192ff**
Terra Ferma 105, 109
Terrones 171
Terubis 11, 155, 156
Terzio 87
Thalassokrat 52, 185
Thalassokratenpalast 44, 177, 204
Thalassokratie-Akte 84, 212
Thalatta 190
Thalionmel **25**, 56, 57, 176, 178
Thalionmel-Furt 178
Thalionmels Rock 178
Thalionmels Schwert 178, 209
Thaliyin 44, 190, 195
  Chalyndria 178, **192**, 221
  Haridiyon 27, 169, 175, 177, **178**, 191f.
  Mermydion II. 27, 178, 192
  Merymakos I. 21, 191
  Merymakos II. 23, 191
  Merymakos IV. 26
  Odenius 22, 45, 164, 190, 191, 207
  Palamydas 26, 35, 45, 178, 189, **191**
  Tyndareos 21
Thalusa 223
Tharf 149, 193
Tharun 199
Tharvuno 156
Thaumaturgisches Institut 218
Theater 70
Theaterfestspiele 70, 121, 122, 127, 134, 138, 144
Theaterorden/-ritter 22, 23, 44, 84, 120, 123, 131, 144, 149, 153, 208
Theokratie 91
Thegûn 8, 10, 44, 54, 56, 170, 171, **174**, 199, 201, 223
Thegûner Schliff 174
Therbûniten 131, 173
Therengar-Kanal 13
Therengar-Nudeln 7
Therengar-Terrier 8
Therengarforst 128
Therengaria 8
Thinaïs, Beleuke 90
Thirindar 136
Thorwal 28, 44, 84, 95, 99, 100, 111, 156, 159, 161, 173, 180, 189, 193
Thorwaler Garde 175, 177
Thronfolgekrieg 8, 28, 29, 120f., 123, 134, 144
Thul 184
Tie'Shianna 223
Tiefhusen, Alimee von 220
Tikal 116
Tikalen 44, 72, 116, 209
Timoristen 92, 165
Tiorakis, ya 134, 136, 139
Titanium 208
Titulatur 50
Tjakula 205
Tobrien, Kunibrand von 26
Tocana 44, 99
Token 89, 99, 163
Toleranz-Edikt 84
Tolfana, Graf von 45
Tolkram 156
Tomrath 145
Torese, ya 145
  Acano 24
  Nepolemo 29, 89, 144, **148**
Torikum 156
Toricum, Bonfante de 37
Torreano 181
Torreano, Arestas de 183, 209
Totensänger 102
Tovalla 155, 170, 173
Tovalla, Calliope da 90
Trahelier 161
Tralloper Vertrag 85
Travia 42, 55, 56
Traviastrand 105, 109
Travina 53, 202
Trebuleth 73
Trevon, Ada ya 73
Triforika, Yagumil di **170**, 212, 221, 222
Trika 204
Trimioc, Racalla 131
Tripalda, Bartolo 138
Trivium 167
Trollkriege 16
Truchsess 95, 96
Trodinar (von Chababien) 177
Trudinan 182
Trulinda Drakasdottir 193
Trutzfels 24, 217
Trydea 191
Tsa 37, 53, 54, 57
Tugrukhügel 178
Tul'ka'var 183, 199, **200**
Tursolani 120
Tursolanisee 120
Tuvi 163
Tykrates 23
Typenkomödie 70
Tykates 189
Tyrakos 183, 187
Tyrannei 91

U

Uchakbar, Khorim 118, 212
Uchakbar, Larissa 212
Ucuri 14, 54, 56, 202
Ucuri-Funke 95, **202**, 210, 213, 218
Ucuria 99, 212
Ucurianischer Stil 207
Ucuriaten 75, **97**, 211
Uhrwerke 64
Uhrzeiten 59
Uinin 112
Ulpeggio, ya 165
Ultramontane 83
Unabhängigkeitskrieg 24, 77, 102, 123, 135, 144
Undingstein 106
Unterfels 115
Unvergleichliche, Die (Perle) 208
Urbet 8, 90, 119, 121, 146
Urbasi 146, 148, 149
Urdas 172
Urnen des Unwissbaren 210
Urnengräber 200
Usim-Horas II. 21
Uspuschanna die Blutige 22, 150
Uthuria 99, 163, 211
Uthurische Rose 182
Uÿos, dyll 193, 194
  Dariyon 195, 218, 221, 222
  Sarpedon A'Tyralfir **195**, 221, 222

V

Vaan, Nazir ter 96, 211
Vademecum 65, 196
Vadicki, Arion s. Bleywercker, Arion (d.Ä.)
Vagabunden 37
Vaganten 37, 52, 71
Valavet 171
Valiana 208
Vallonti, ya 165
Vallusa 132, 189
Vallyari, Lysmina 60, 64, 70, 115
Valvassor 74
Vanadiras 206
Vanderzee 106
Vanith 101, 224
Vardari 161, 164
Varsincero 150
Varsinor 95, 97
Vater aller Spiegel 206
Veliris 101, 115
Vendraminer 8, 156
Venga 90, 100, 101-102, 114
Vennerim, Kiamu 129, 164
Vertrag von Elenvina 102
Vesselbek
  Haldur 108
  Torvon 108
Vesselbek-Damm 105, 108, 110
Via Aurea siehe Goldfelser Stieg
Via Yaquira 119
Vier Unverzehrte Siege 77, 94, 206
Vigilanten 68
Vigilantenheer Bosparan 24
Vikar 92
Villa 62
Villa Elissa 99
Vincetta 181
Vincita Saltus 123
Vindest, Daria 38, 70, 112, 165, 168, 209, 222
Vinsalt
  Grafen 125
  Fürstentum 79, 89, 119, 120, 148
  Könige 131
  Stadt 13, 50, 55, 56, 57, 59, 60, 73, 75, 82, 92, 116, 118, 119, 120, **122-134**, 149, 151, 153, 203, 217, 219, 220
Vinsalter Drachen 131
Vinsalter Dukat 13, 95
Vinsalter Ei 123
Vinsalter Krieg 26
Vinsalter Oper 127, 208, 209
Vinsalter Rechtsschule 40, 123, 129
Vinsalter Scheidung 58
Vinsalter Theater-Almanach 70
Vinsalter Uhr 123, 127
Vinsalter Vaganten 66
Vinsalter Vorstoß 66
Vinsalter Walz 56
Vinsalter Wildpfeffer 7
Vinsalter Windreiter 89, 122, 131
Virinlassih 77, 84, 150
Visitator 126-127, 133
Visterdi, Delhena-Naila di 157
Vitrador 133
Vizekönig siehe Südmeer, Vizekönig
Volksversammlung 92
Volta 50

W

Waat 105
Waffen 64
Wahre und Erleuchtete Meister vom Heiligen Gesetz 211, 212, 218, **219**
Wahrer der Ordnung 55, 75, 97, 124, 129
Wahrer des göttlichen Funkens 214, **218**, 220
Wahrer des Heiligen Blutes 55, 97
Waldinseln 99
Waldmenschen 99
Wandelsterntempel 157, 161, 206
Wappenkönig 81
Warften 161
Wasserdrache 105, 106
Wechselstationen 12
Weidlether Friede 102
Weißblatt, Arela 32, 93, 128, **133**, 195
Weltenglobus 94
Westenende 119, 120
Westenende, Adilgunde von 167
Westfar
  Ort 29, 120
  Familie 122, 145
Westwinddrachen (Regiment) 89
Weyringer 130, 135f., 138, 139, 140, 143, 190
  Adelmo 143
  Lovisa 143, 216
  Simona 143
Wider Fron und Lehen 91
Wilder Haufen 179
Wilder Süden 9, 13, 39, 47, 54, **170ff.**
Willforth 106
  Gwynn 109, 213
Windehag (Burg) 44, 103, 104, 105, 109
Windhag
  Gebirge 11, 100
  Markgrafschaft 44, 102, 103, 106, 161
Windreiter, Heljo 158
Windsbraut 108
Winter der Tränen 152
Wobran 27, 170, 173
Wogenkrone 113
Wolkenflug, Lemiral 128
Wollwert 106
Wortheim 106
Wudu 204
Würdige Familien 158, 162

X

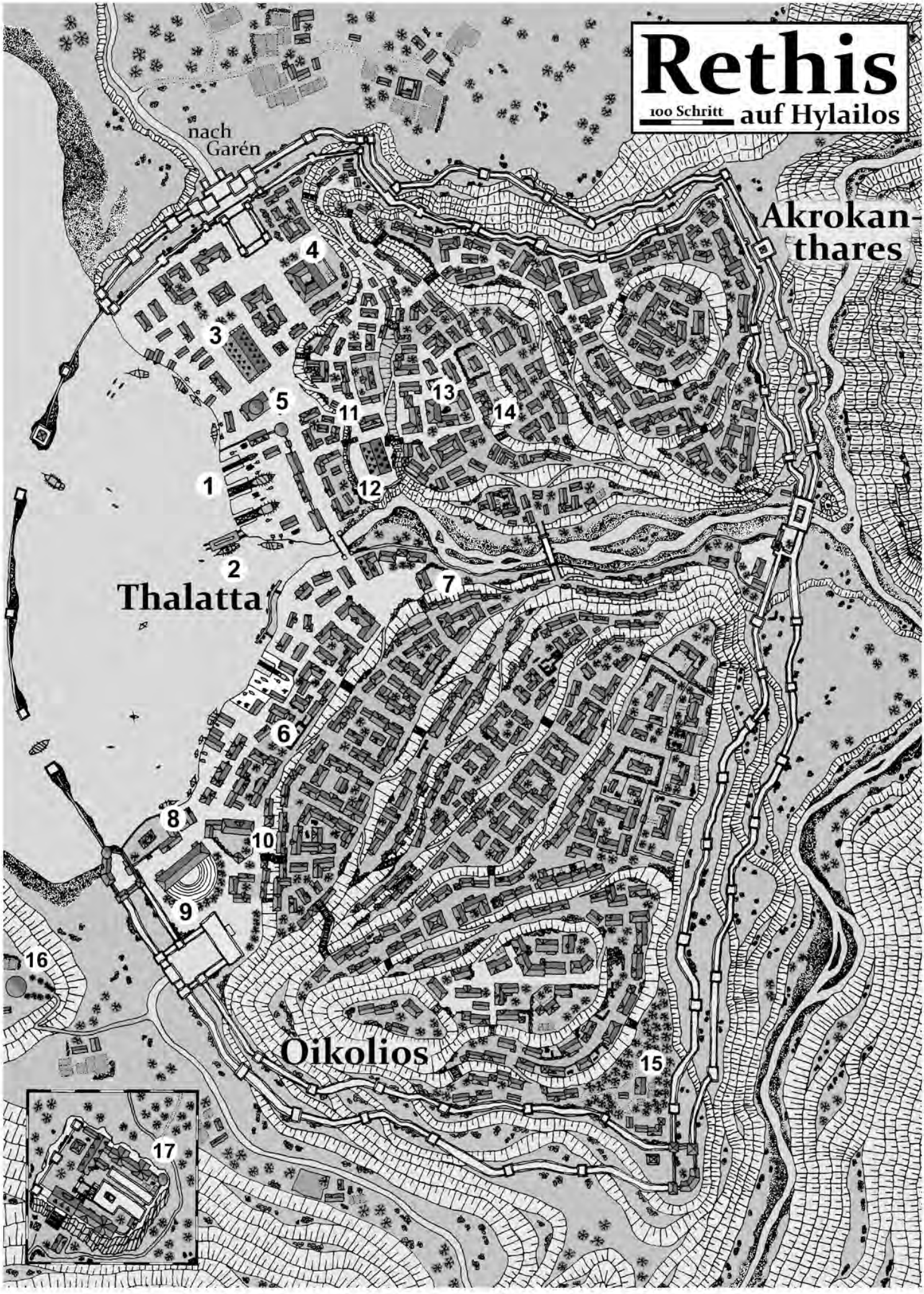
Xaviera, Heilige 157, 158, 159, 160
Xeledon 37, 55, 69, 153
Xeledon-Schule 128, 217
Xeledonforst 153, 155
Xeledons Spiegel 143
Xeledoriaden 37
Xeraan 104

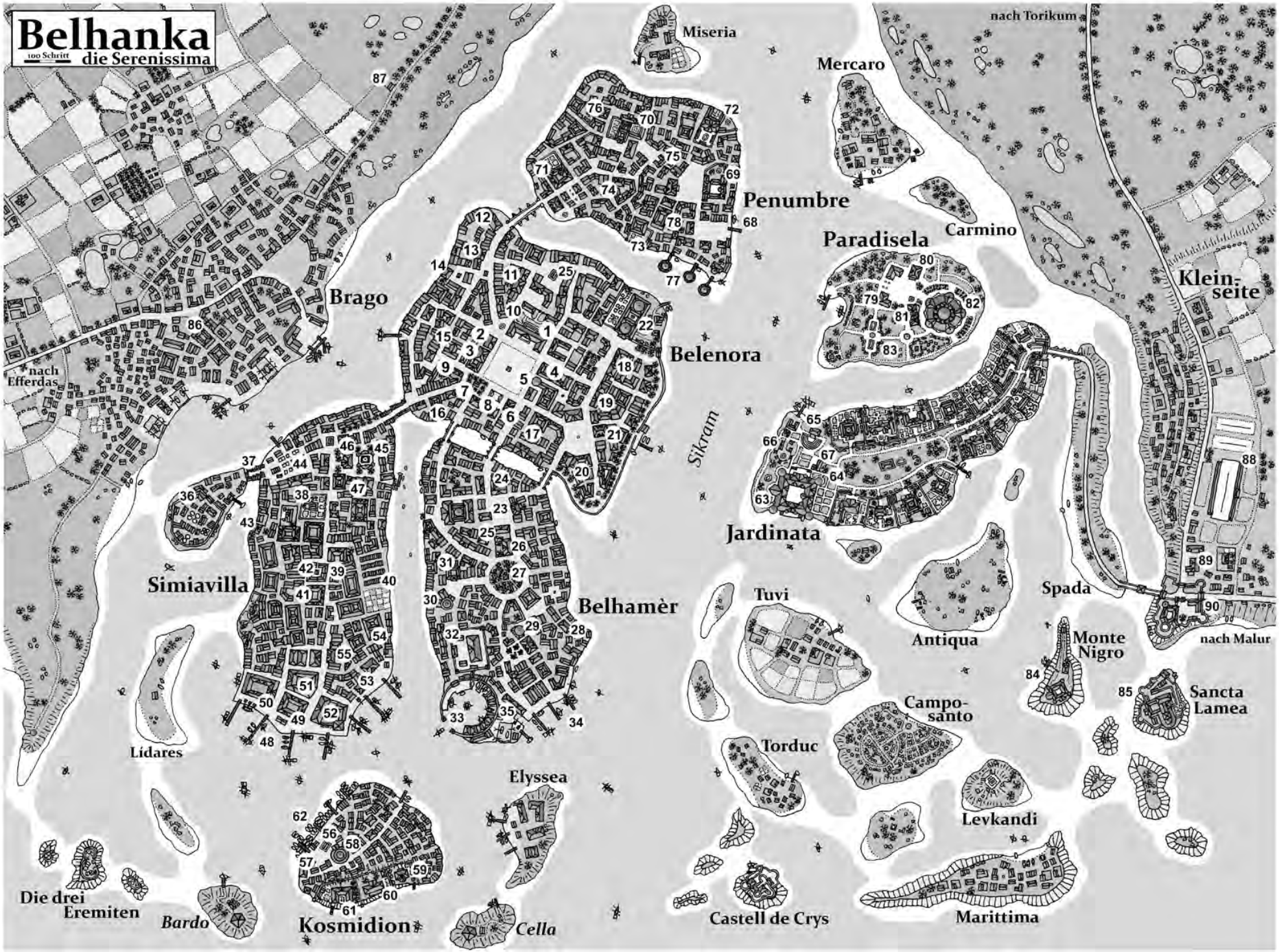
Y

ya 73
Yaladan, di 165, 166, 169
  Amene 89
  Valnor 83
Yaquir 12, 93, 119-120, 125, 130, 134, 135
Yaquirblitz 124, 131
Yaquirbruch 6, 8, 9, 28, 47, 66, 84, **114**, 102, 150, 211f
Yaquirbruch, Palazzo 115
Yaquirbühne 116
Yaquirella 50
Yaquirien 9, 119-143
Yaquirkuppen 98
Yaquirlinie 222
Yaquirofest 16, 119, 120, 201
Yaquirpark 129
Yaquirschilf 8
Yaquirstieg 11, 114, 125
Yaquirtal 11, 57, 114
Yaquirtaler Pikeniere 82, 90, 122, 125
Yaquirtaler Stil 209
Yaquirwacht 116
Yaragor 137, 141
Yarum-Horas 20
Yasinthe von Tuzak 161
Yel 120
Yoridios 194
Yppodamea 187
Yrando-Emblem 208
Yulag-Horas 18, 144-145

Z

Zabasios-Bibliothek 156, 206
Zachariad, Heiliger 111, 158, 201
Zähne der Viper 125
Zahori 38, 50, 174, 206
Zamperi 179
Zandoresci 88, 103
Zauberspeere 201
Zeel, Xerane 143
Zeforika, di 162
  Saya 27, 179, 183, 209
Zeitrechnung 16
Zelemya 199
Zhayad 204
Zimtinseln 99
Zirkel von Stein und Eisen 64, 123, 125
Zirkon 76
Zitadelle von Oberfels 115
Zoschen 178
Zweililiengarde 89, 104, 106
Zwerge 38, 114
Zwölfgötter 53
Zwölfgötterrelief 206
Zyklopäer 185ff.
Zyklopäisch 186
Zyklopäische Schleuderer 90, 189
Zyklopäisches Sonderprivileg 76
Zyklopen 10, 17, 94, **184**, 188, 189, 190, 191, 199, 200, 209
Zyklopenburgen 199
Zyklopenfeuer (Rubin) 206
Zyklopeninseln 9, 10, 11, 17, 26, 47, 78, 79, 89, **183ff**
Zyklopenjäger 90, 175
Zyklopen-Regatta 186
Zyklopensee 184
Zyklopenspieß 185
Zyklopenzeder 10
Zze Tha 14, 201

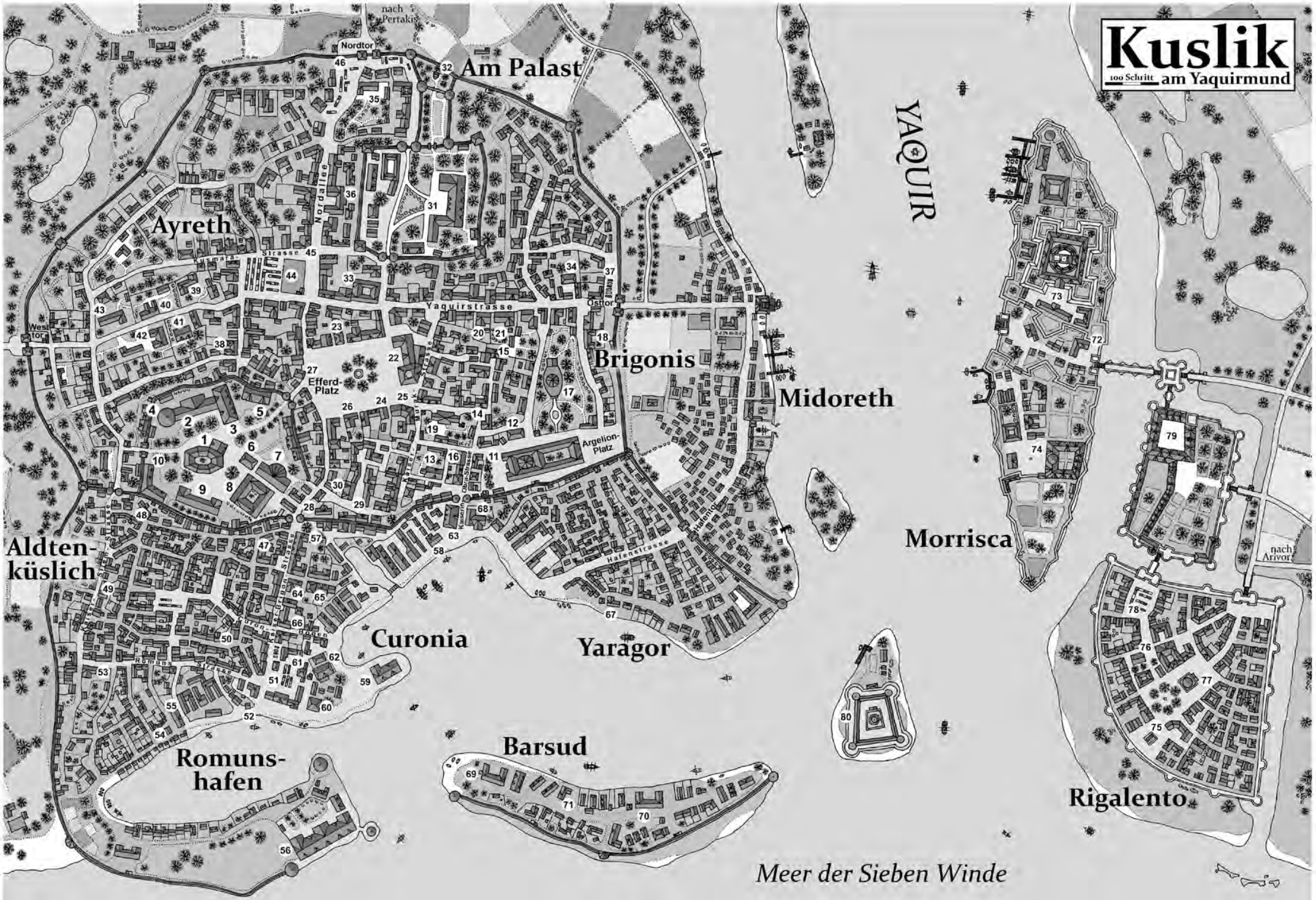

Rethis
100 Schritt
auf Hylailos
nach Garén
Akrokan-thares
Thalatta
Oikolios
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17


Belhanka
100 Schritt
die Serenissima
Miseria
Mercaro
nach Torikum
Penumbre
Carmino
Paradisela
Klein-
seite
Brago
Belenora
nach
Efferdas
Sikram
Jardinata
Simiavilla
Belhamèr
Tuvi
Spada
Antiqua
Monte
Nigro
nach Malur
Campo-
santo
Sancta
Lamea
Torduc
Levkandi
Lídares
Elyssea
Die drei
Eremiten
Bardo
Kosmidion
Cella
Castell de Crys
Marittima

Teremon
100 Schritt
auf Palos
Die Klippen
Das Hafenrund
Hafen-
viertel
Kyriopag
Zyklopensee
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

Arivor
100 Schritt
Das Eherne Herz
nach Pertakis
nach Vinsalt
Saladania
Königs-
grund
Alt-Arivor
Golden-
helm
Schwerterfeld
Morgunora
nach Kuslik
Arvine Bach
nach Silas

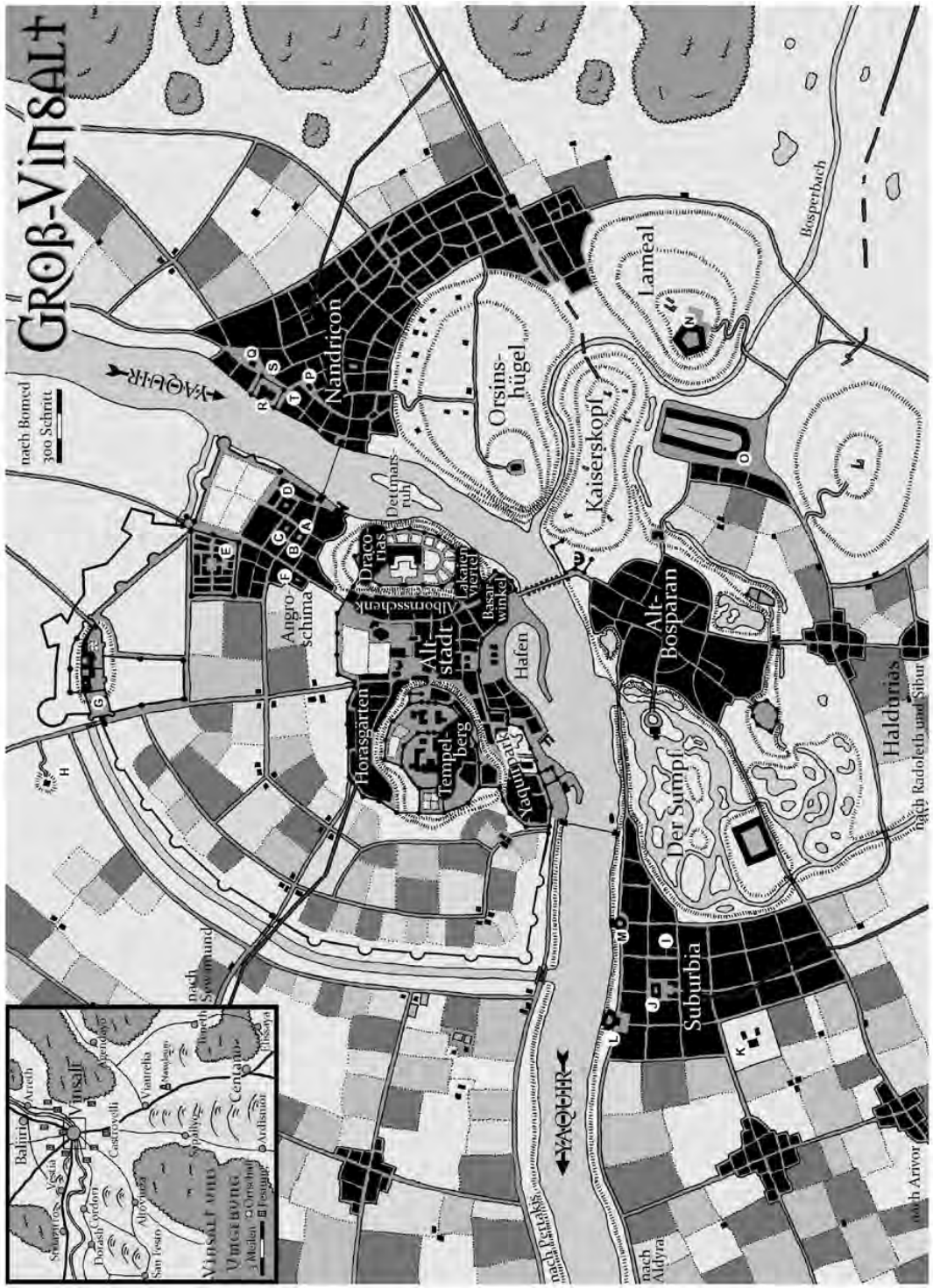

Phecadi
Windehag
Sicheln
Alt-Grangor
Traviastrand
Gelber Phecadi
Blauer Phecadi
Kopp
Süd-Grangor
Koppsund
Koppstein
Suderstadt
Neuhaven
Grangorella
Grangor
100 Schritt


Kuslik
100 Schritt
am Yaquirmund
YAQUIR
Am Palast
Ayreth
Brigonis
Midoreth
Morrisca
Aldten-
küslich
Curonia
Yarágor
Barsud
Romuns-
hafen
Rigalento
Meer der Sieben Winde
nach Pertakis
Nordtor
Westtor
Osttor
Nordallee
Yaquirstrasse
Efferd-Platz
Argelion-Platz
Hafenstrasse
nach Arivor



Das Liebliche Feld und die Zyklopeninseln


Vinsalt
100 Schritt
und
Schloss Baliiri
Yaquir
Westtor
Nordost Tor
Viehmarkt
Baliiri-Wiese
Tempelgarten
Theaterplatz
Stadtmarkt
Schloss-Park
Tempel-garten
Eiferd-Platz
Hafenton
Fischmarkt
Freiton
Basar
Neuer Fischmarkt
Kusliker Tor
Alves Bosparaner Tor
Schloss Baliiri


Groß-Vinsalt
Yaquir
nach Bömed
300 Schritt
Nandrigon
Orsinshügel
Kaiserskopf
Lameal
Bosperbach
Deltmarsruh
Draconiter
Albertsschenk
Alchimistenviertel
Basarwinkel
Angroschima
Altstadt
Hafen
Alt-Bosparan
Horasgarten
Tempelberg
Yaquitempel
Der Sumpf
Halduria
nach Radoleth und Sibur
Suburbia
nach Sewamund
nach Perkaks
nach Aldyra
nach Arivor
Vinsalt und Umgebung
Meilen
Orishain
Fresgau

Methumis
100 Schritt
am Onjet
Der Campus
Merinada
Centuria
Inradella
Meer der Sieben Winde
Onjet
Herzog-Thion-Esplanade
Maturer Straße
nach Thegûn
nach Silas
nach Bethanka

Neetha
100 Schritt
am Chabab
Hochneetha
Efferdania
Chababbiata
Aydania
Chabab
Meer der Sieben Winde
nach Thegûn


Freie Stadt
Grangor
N
100 Schritt


Stadt Vinsalt
N
100 Schritt

Aventurien

Das Schwarze Auge

Reich des Horas

Das Liebliche Feld, die Zyklopeninseln und die Lande an Chabab und Harotrud im Jahr 1033 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen

Mit Farbkarten und Stadtplänen der Region



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Reich des Horas

Redaktion: Frank Wilco Bartels und Andree Hachmann

Als Hort der Zivilisation ist das *Reich des Horas* in ganz Aventurien bekannt. Gleich ob Kunst oder Küche, Politik oder Philosophie, Magie oder Medizin, Mode oder Manieren: Entscheidende Impulse werden im Kaiserreich an der Westküste gesetzt.
Fast 1.000 Jahre beherrschte das Alte Reich den Großteil Aventuriens, dann fiel Bosparan in seinem Hochmut. Heute, weitere 1.000 Jahre später, ragen die Zitadellen Vinsalts höher auf als die Türme Bosparans. Das 'Goldene Zeitalter' scheint zum Greifen nah. Erwartungsfroh und wissbegierig brechen die Horasier auf, die Welt zu erforschen: zu neuen Ideen, zu fernen Küsten und zu den Geheimnissen der Vergangenheit.
Doch bei allem Glanz ist das Horasreich voller Gefahren. Die marmornen Paläste der Fürsten und Patrizier sind die Bühnen für Intrigen und Affären, Ehrenhändel und Attentate. In den dunklen Gassen der Metropolen sind Raubüberfälle, verbotene Geschäfte und geheime Zusammenkünfte an der Tagesordnung, während Fallen und Flüche in uralten Ruinen auf Unvorsichtige warten.
Das *Reich des Horas* umfasst das Liebliche Feld und den Wilden Süden an Chabab und Harotrud sowie den Archipel der Zyklopeninseln. Der vorliegende Band beschreibt die Situation nach dem *Krieg der Drachen*, dem in der *Königsmacher-Kampagne* nachspielbaren Thronfolge-Konflikt. In dieser Spielhilfe erwarten Sie ausführliche Informationen über das Leben im Horasreich, über die größten Städte der Region und ihre Besonderheiten, über die wichtigsten Persönlichkeiten und die gefährlichsten Geheimnisse sowie über den sagenumwobenen Hof des Horas.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur des Horasreichs und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die **Basisregeln** benötigt; Kenntnis der erweiterten Regeln, der **Geographia Aventurica** und der **Zoo-Botanica Aventurica** ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Zweite, überarbeitete Auflage

Ulisses Spiele

www.ulisses-spiele.de

12037 PDF

