



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 Säulenkappe mit einem Wehrrelief meisterlicher Fertigung, das Hesinde mit St. Ingalf darstellt.

PERSÖNLICHKEITEN IN SILAS

GOLDURUK SOHN DES CARADOC, GRANSPIONER 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 Zwerg zu immer aberwitzigeren Abenteuern, um sich zu beweisen.

HITTA UND HARICIA VON ILMENSTEIN, ERZWISSENSBEWAHRERINNEN

Die Zwillingschwwestern 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 scherische 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 Alchimin 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 Botanikus 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 mystriöse 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 (althosparanisch) und Parsek (im Thronfolgekrieg zerstört), Herzogenresidenz Arenkis

Stimmung der Region: Von Praios' Sonne verwöhnt und von Efferdas Winden umschmeichelt, ist die Covernia 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 Covernia. 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, ver Raucht 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 ver-

trieb 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 Anbaugelände 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 Liebliehen 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 Meeress Früchte 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 Sonnen gelb* und das *Kyorer Himmelblau*.

EINE HELDIN AUS DER COVERNA

Die Covernen 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 Covernen 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 Rahjatalaube* (Q5/P5)

Besonderheiten: *Kastell Ankhelet* (achteckig, düstere Aura); *Schule von Sang und Klang* (Bardenschule); im *Rahja-Tempel Mosaik der Drei Heiligen Damen* *Xaviera*, *Galcana* 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 *Sonnen gelbe 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 Covernen, 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*, *Wandelstern*tempel, 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*)



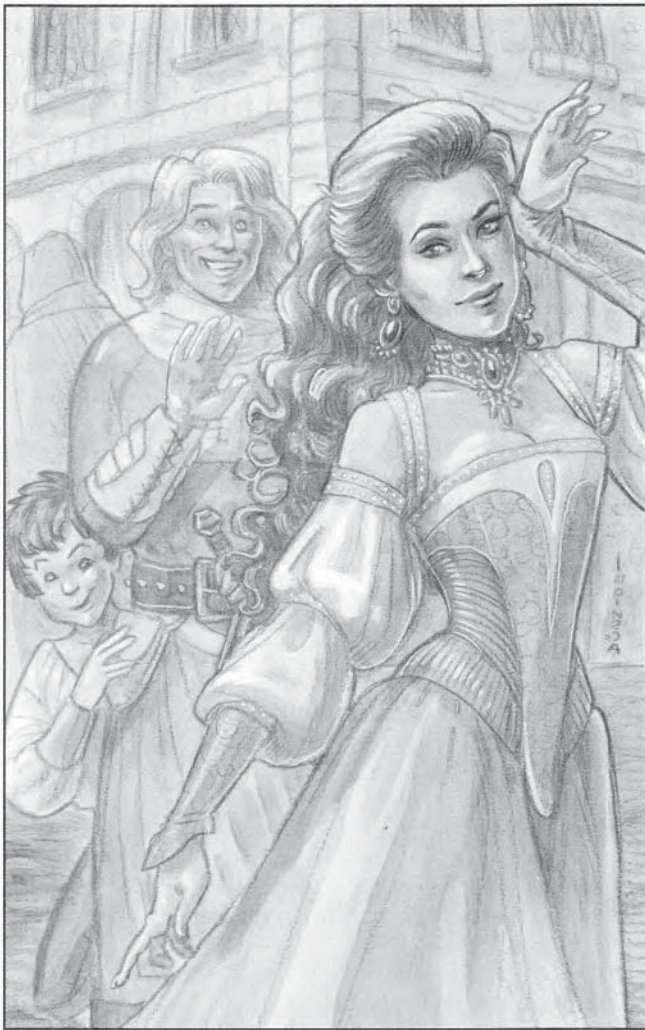
Handel und Gewerbe: Fernhandel mit Südmeer und Zyklonensee, v.a. Familie *Terdilion* (größte Reederei Aventuriens); Schiffbau; Duftwasserherstellung; Brokat- und Leinweberei; Gewandschneiderei; Glaskunst; Fischfang

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Imperial* (Belenora, bestes Haus am Platze, Q9/P10), Weingarten *Aves' Netz* (Belhamër, diskrete Lauben, Q6/P6), zahlreiche Tavernen, Gasthöfe und Freudenhäuser auf der Insel *Penumbra*

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 horrenden 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 Garethter 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* (Belhamër, Efferd); *Sta. Phrysalia Phraisop* (Jardinata, Peraine); *St. Zachariad*, (Simiavilla, Ingerimm); *St. Orlan* (Penumbra, Rahja).

DIE REGIERUNG DER REPUBLIK

Aus dem Gros der Belhankaner ragen die *Würdigen Familien* heraus: weniger als drei Dutzend Patriziergeschlechter, deren Namen im *Golddenen 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 *Leuthanshorn* – 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 *Siebengericht*, 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 Siebengericht 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

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: Beder 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: Thorwalder 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*.

'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 Gräueltaten 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.

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 Dolzarn*, 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 *Blotzkadebrechern* 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 *Musikeln* 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 Leichtsinns der Besucher ein Vermögen verdienen können.

MACHTVERHÄLTNISSE IN BELHANKA

Auch wenn das Volk erhebliche Macht besitzt, liegen die Geschicke der Seerepublik in den Händen der Würdigen Familien. Einflussreich sind vor allem die Geschlechter *ya Tèrdilion* (Reederei, Kolonialhandel; energisch, seetüchtig; 1a, 2a), *ya Cabazzo* (Werft; pragmatisch; 1a, 2a), *ya Duwidanya* (Parfümerie, Casino, großer Grundbesitz; extravagant, gönnerhaft; 1b, 2a), *ya Destersia* (Glaswerkstätten, Juweliers; eiserne Republikaner, furchtlos; 1a, 2c), *ya Baltari* (Parfümerie, Mietshäuser; stolz, wehrhaft; 1b, 2b), *Ilswere* (Leinweberei; fromm, sparsam; 1c, 2a), *ya Aranori* (Parfümerie, Fechtsschule; geistreich, humorvoll; 1c, 2a), *ya Montazzi* (Reederei, Westküstenhandel; eitel, standesbewusst; 1a, 2b), *Commarion* (Auktionshaus, Geldverleih; windig, raffigierig; 1b, 2a) und *ya Macato* (Brockatweberei; 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 **Popularen** (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 Adels Herrschaft 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 wahren (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 Dröl (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 Tèrdilion birgt in seinem Erdgeschoss einen **Kolonialwarenladen** (9). An der Straße nach Simiavilla befinden sich weitere Teckontore, 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 Rovani** (10, dezente Eleganz, Leibschneider des Großsigelbewahrers), **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 jahrhundertalten



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 **Kapitänschule** (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.

Schenswert ist der jüngst restaurierte **Wandelsterntempel** (30) aus bosparanischer Zeit. Fünf Schitt 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

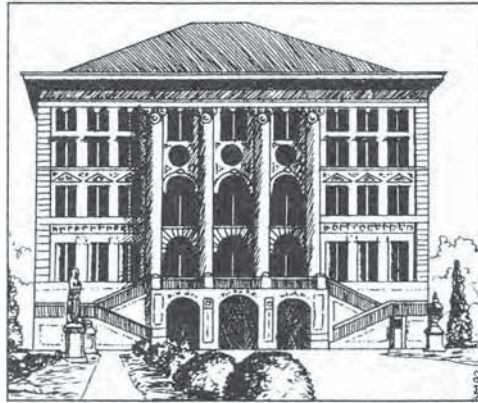
Die ältesten Gebäude in Simiavilla sind die **Glaswerkstätten** (36), die wegen der Brandgefahr vor Unzeiten absichts der Hauptsiedlung errichtet wurden: auf der Halbinsel **Santino**, die bei Flut nur per Brücke oder Boot erreichbar ist. Auch Goldschmiede und Alchimisten haben sich hier niedergelassen. Ihre Erzeugnisse kann man auf der **Ponte Pretiosi** (37) erwerben, doch das **Gläserne Tor** am Ende der von Juweliengeschäften 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, gestutzer 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 Manufaktur** (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 Alteil 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 **Tulamidi-sche Bad** (45), das die Geliebte der Göttin **Yasinthe von Tuzak** aus grünem Raschulsmarmor errichten ließ, und als Orte der athletischen Ertüchtigung das **Ballhaus** (46) und die Fechtschule **Rahjas Kavalieri** (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 Kauhalle, 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 alfanisches Prisen-schiff aus der **Seeschlacht von Phrygios**.

Kosmidion

Der **Selemitische Schweiß** entvölkerte die Insel einst völlig, und jahrhundertlang 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), **Wurfien** (Nostrier), **Harbenia** (Windhag), **Klein Harodien** (Wilder Süden), **Kapkolonie** (Brabaker und andere Südländer), **Kemiopolis** (Trahelner), **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 alanfänischen 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 Oberherren 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 Siebengericht 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 Kuriositätensschau (67) präsentiert.

PENUMBRE

Lebendig und die Sinne verwirrend präsentiert sich das Viertel an den "Schwellen des Paradieses", denn Penumbra 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 exquisites ist die erotische Unterhaltung in Penumbra: 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 Cabinet (76), einer Mischung aus Spiegelkabinett und Spukhaus. Nahebei locken Schaubuden, Ringelspiele, Glücksräder, Mäusrennen 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 seidigen 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, diätetischer 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 'alanfänischen' Spielarten der Liebe nachgehen. Tulipan-Eleven werden dazu erzogen, die kleinsten Regungen ihrer Gegenüber zu errahnen und entsprechend zu reagieren.



WEITERE INSELN

Das Sikram-Delta wird von zwei **Festungsinseln** geschützt, 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 Obstthainen, 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 Rifi-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 Seccoffizierin

MALRIZIO YA DURIDANYA, BARON VON CASPOLETH

Der stadtbekannte Mäzen und Lebemann (*999, schwarzer Lockenkopf, gutausschend, 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 Consilicre 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 NUMATAURO, KRONBEAMTER

Numapatauro-numutapoto (kurz *Numatauro* 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 VEPPEJIM, 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



KYRILL DOLVARN, HERRIN DER PICAROS

Kyrill (*991, 1,80 Schritt, rotbraune Haare, grau-grüne 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 Rapiert 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 "Töte kaufen keine Ware", wie sie zu sagen pflegt.

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 18, KO 14; Begabung(Transversalis), Neugier 9

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 14, Menschenkenntnis 17, Lehren 15, Orientierung 19, Geographic 21, Magickunde 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-Zaubermeisterlich

Sonderfertigkeiten: Merkmale Telekinese, Eigenschaften, Elementar(Eis), Limbus; Aufmerksamkeit; Kraftkontrolle, Kraftlinienmagie II, Simultanzaubern und weitere Zauber-SF; Akklimatisierung, Ortskenntnis und Kulturkunde für verschiedene Orte

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.

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 Manufaktur*. Doch insgeheim werkelt die Meistermechanikerin an durch Magie belebten Konstrukten, die nicht nur ergötzen und erstaunen, sondern allenthalben nützliche Dienste verrichten sollen – sogenannten *Automaten* oder *Animaten*. Daher sucht sie nach Spuren *Odenus 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 niederhöllichem 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.

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 Ingersdottir 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. Berlinghan, 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: Effërd, Praios, Hesinde, Ingerimm, Rahja, Phex, Tsa; in der Universität Schreine von Rondra, Peraine, Horas und Nandus
Wichtige Fest- und Feiertage: St. Argelion (11. Praios, Ruderwettbewerb zwischen den Fakultäten), St. Gullaran (Turnier und Volksfest, *Magisters Marsch* von Lehrern und Studenten, 29. Rondra), Tag der Trauer (16. Effërd, Zerstörung durch die Garethen), Phex-Rennen (Pferderennen, 9. Phex), Gedenktag der Schlacht von Olbris (Paraden und Turnier, 18. Ingerimm)

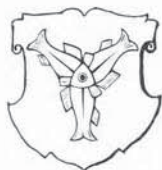
Handel und Gewerbe: Geldverleih (v.a. *Strozza-Bank*), Kupferstecher, Messingschmiede (für Schiffsausrüstung), Seidenhandel, Antiquariate und Buchhändler

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, wiedererrichtete 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!



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 Garethen 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 zvergischen 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.

STADTGESCHICHTE

878 v.BF: Gründung von Methumis (👁️ 200D)

Septimo Berlinghan aus Methumis als Hofbeamter des Horas schriftlich erwähnt

0 BF: Zerstörung der Stadt durch die Garethen; Errettung der Methumier vor dem Hungertod durch den Effërd-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 Berlinghan 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 *Coramarya Strozza* zu Hilfe rufen. Die Söldner werden in der *Schlacht am Henkersgraben* (29. Tsa) vertrieben – seitdem ist die Herrschaft der Berlinghan unbestritten.

MACHTVERHÄLTNISSE IN METHUMIS

Die Dynastie *Berlinghan* 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 Denkriftungen, 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 Aldarenen. 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 Berlinghan ist das **Alte Castello (5)**, direkt am Markt gegenüber dem **Stadthaus (6)** gelegen. Hier wohnt Herzog Eolan, wenn er sich nicht an seinem Hof in Arenkis aufhält. Eigentlicher Hausherr ist jedoch der Präfect der Stadt, *Comto Rommin Berlinghan*. 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,





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 anscheinlichen Lebensstandard zu leisten – wovon so mancher Vermieter, aber vor allem berüchtigte Studentenknecpen der Altstadt wie das *Magister Vno* oder das *Homo Ludens* profitieren. Inzwischen ist es durch herzogliches Dekret in der Methumiser Altstadt 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)
- *Peraïne-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)

blaue Holzläden und allerlei Steinmetzarbeiten zieren das Gebäude, dessen Innenhof in Pfirsichblütenrosa getüncht ist. Eindrucksvolle Rekonstruktionen sind der *Schlangensaal* mit dem Herzogsthron und das *Blaue Cabinet*. Der größte Schatz der Berlinghan ist jedoch die *Pinaothek*, 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 Schulturm der Stadt und das *Gesteck* (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-Cabinet' 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 *Peraïne-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 Patri- zier, die man vornehmlich in der Altstadt antrifft, gerät das 'andere Methumis' leicht in Vergessenheit: die Fischer, Seefahrer, Handwer- ker und Söldner der niedrig gelegenen *Unterstadt*, von deren Tatkraft und Fleiß letztlich die ganze Stadt lebt. In *Inradella* finden sich Fi- scherhäuser, 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 ander- er 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 Meerestische feilgeboten werden. Eingerahmt von zwei uralten Rotbuchen liegt das rosenmarmorne Gebäude des **Rahja-Tem- pels** (21). Die Hochgeweihte **Dwidanya Berlinghan**, eine Kusine des Herzogs, steht zudem der *Fakultät für Musiklehre* vor, die einen her- ausragenden Ruf besitzt. Viele arme Studiosi der Schule begannen ihre Laufbahn als *Gullaraner* – als Sänger im berühmten Waisenchor des an- gegliederten **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. Ge- genüber steht auf einem steinernen Pier eine anderthalb Schritt große, bunt bemalte hölzerne Schnitzfigur des Stadtheiligen *Gullaran*, der nach Bosparans Fall täglich netzevoll Thunfisch und Schuppenseg- ler 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 Ef- ferd-Tempel ist ein kuppelgekröntes hölzernes Gebäude mit kleinen Butzenglasfenstern, das als Nachbau eines altertümlichen Fracht- schiffes 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 Ko- jen, das Gemach des Hochgeweihten ist einer behaglichen Kapitän- skajüte 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 Menghilla 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 *Herzogen-*

schule 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 aus- getragen: Dann treten die besten Abgänger beider Schulen auf dem Gesteckfeld 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 Ailing- la 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 meng- billanischen Kaufherren durch den Seidenhandel seit Jahrzehnten eng verbunden. An der benachbarten **Freien Volksschule** (32) ertei- len Hesinde- und Nandus-Geweihte sowie einige Laien jedermann unentgeltlich Unterricht im Lesen, Schreiben, Rechnen und Landes- kunde.

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 erhal- ten eine strenge höfische Ausbildung, die auch Etikette, Staatskunst, Leibesertüchtigung, Fechtkunst und Strategie umfasst. Hier wurden nicht nur verschiedene Comiti von Grangorien oder Bethana erzogen,

DAS IDEAL DES FÜRSTENHOFES

Nicht nur die Universität ist ein wohlberechnetes und organi- siertes Kunstwerk, sondern auch der Hof des Herzogs. *Eolan IV. Berlinghan* unterhält so viele Künstler, Baumeister, Gelehr- te 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 Ka- rossen, brokattragende Lakaïen 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 Unter- fangen gesteckt.

Zahllose Künstler und Autoren verdanken ihm ihren Ruhm – darunter so namhafte wie die Malerin *Daria Vindest*, die Phi- losophin *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 *Sebastiano 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 ei- nem 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 Trak- tat *Von den zwölf Tugenden*, das vom Boten des Lichts höchst- persönlich gelobt wurde, hat er nicht zuletzt eine maßgebliche Handreichung zur Vervollkommnung der eigenen Lebensfüh- rung verfasst.

Längst strahlt "das Licht Methumiens", wie *Polissena di Fru- ganza* den Herzog schmeichelhaft betitelte, über die Grenzen der Provinz hinaus. Insbesondere die Edelleute, die eine Aus- bildung in Methumis genossen haben, versuchen sich wie Eo- lan 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, weitestern 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. BERLINGHAN, 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 Staatskernern 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 Berlinghan** (*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 Gebir-

ge (S. 150) ganz sein eigener Herr ist, sondern den Berlinghan 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 *Vimossa* (*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 Tüchhandel, 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 Lessandro, 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 *Lessandro 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 Dröler 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 Lessandro 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, KONFORMEISTER

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, GEISTESGRÖÖE

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 Bosparaner, 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 belcundete Helden zurückgreifen. 213E, 216B

BOSPER DA MERIPAL,

AKROBAT UND FRAUENSCHWARM

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, Gaukelcien 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 Harodröl; 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; scenreiche 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 Harodröl

Wichtige Städte: Nectha (9.000), Dröl (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 Dröl, Grafschaft Thegûn, weitere (teils aufgegebene oder derzeit vakante) Grafschaften

Besondere Örtlichkeiten: Kabashpförte, Shafirs Höhle, Abbodom (entrücktes Kloster), Loch Harodröl

Stimmung der Region: Urtümlich, kriegerisch, eigensinnig, rücksichtlos – 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 Zwingtete eines adligen Grundherrn.

In Chababien und Harodien mischt sich Liebfelder Kultur mit novadischen, zyklöpäischen 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 Paprikasößen 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 Jagdspele.