

Das Schwarze Auge

REICH DES HORAS



ULISSES SPIELE



INHALT

Vorwort	5	Der Horashof	93
Das Horasreich im Überblick	6	Das Kolonialreich	99
Geographie	6	Die Septimana – Küste der Sieben Seestädte	100
Wetter und Jahreszeiten	7	Grangor – Stadt der Kanäle	104
Flora und Fauna	7	Bethana – die Altehrwürdige	110
Ingerimms Schätze	11	Der Yaquirbruch – Land der Taifas	114
Von Weg und Steg	11	Der Streit der Taifas	117
Die Geschichte des Horasreichs	14	Yaquirien und Gerondrata – Die Kernlande	119
Vorzeitliche Spuren	14	Vinsalt – das neue Bosparan	122
Die Ära des Heiligen Horas (1492 bis 950 v.BF)	14	Hesindestadt Kuslik	134
Das Bosparanische Reich (950 v.BF bis zum Fall Bosparans)	16	Arivor – Hort der Traditionen	144
Das Liebliche Feld unter Garethers Herrschaft (0 bis 744 BF)	22	Aurelat – Bergland am Goldfelser Stieg	148
Der Unabhängigkeitskampf des Lieblichen Felds (744 bis 752 BF) ..	24	Silberstadt Silas	152
Das Königreich am Yaquir (752 bis 996 BF)	25	Die Coverna	155
Amenie die Große (996 bis 1028 BF)	27	Belhanka – die Serenissima	157
Der Krieg der Drachen (1028 bis 1030 BF)	28	Universitätsstadt Methumis	165
Herschertafeln	30	Der Wilde Süden	170
Kultur	31	Neetha – die Weiße Wacht	175
Die Horasier – Weltsicht und Denkweise	31	Dröl – Rosenrot und bleiche Spitze	179
Die horasische Gesellschaft	37	Die Zyklopeninseln – durch Feuer aus dem Meer geboren	183
Erscheinungsbild – Aussehen, Kleidung, Sprachgebrauch	46	Der Archipel im Überblick	186
Götterwelt	53	Rethis – strahlende Stadt des Seekönigs	189
Stadt und Land	59	Teremon – die Schwarze Stadt	192
Erfinder und Entdecker	62	Persönlichkeiten des Horasreichs	195
Fechtkunst	65	Mysteria et Arcana	198
Magie	67	Im Dunkel der Geschichte	198
Schöne Künste	69	Geheimnisse der Gegenwart	201
Politik	72	Geheimgesellschaften	214
Titel, Ränge, Privilegien	72	Arkanes	222
Staatsordnung	77	Anhang	224
Recht und Gesetz	84	Die Historie im Überblick	224
Heer und Flotte	87	Index	227
Die Stadtherrschaft	91	Weitere Pläne und Karten finden Sie in der Kartentasche am Ende des Buches!	





VORWORT

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

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

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

dennoch gefährlich und spannend sind. Dazu weisen wir Ihnen Freiräume, die nicht mit dem Metaplot der DSA-Redaktion kollidieren. Neben der 'Großen Politik' auf horasischer und gesamtaventurischer Ebene thematisieren wir auch den Mikrokosmos der liebheldischen Stadt, in dem viele Abenteuer stattfinden können.

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

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

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

EMPFEHLUNGEN ZUR WEITEREN LEKTÜRE

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

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

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

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


QUELLENVERWEISE

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

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

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



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

Ein Wort noch an den Spielleiter: Im Vergleich zu einigen Vorgänger-Produkten sind die Samthandschuhe im **Reich des Horas** ausgezogen

worden. Das Land präsentiert sich vielseitiger, aber auch gefährlicher. Doch allein Sie bestimmen, wie bedrohlich *Ihr* Horasreich sein soll, indem Sie für Ihre Runde unter anderem die Skrupellosigkeit der Intriganten, die Zahl der an einem Ort zeitgleich aktiven Geheimbünde und die Grenzen der Staatsgewalt festlegen. Wir legen diese gewiss nicht einfache, aber höchst interessante Aufgabe vertrauensvoll in Ihre meisterlichen Hände und beschließen damit unsere langjährige Arbeit.

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

Frank Bartels und Andree Hachmann im März 2010

DAS HORASREICH IM ÜBERBLICK

GEOGRAPHIE

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

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

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

DIE REGIONEN

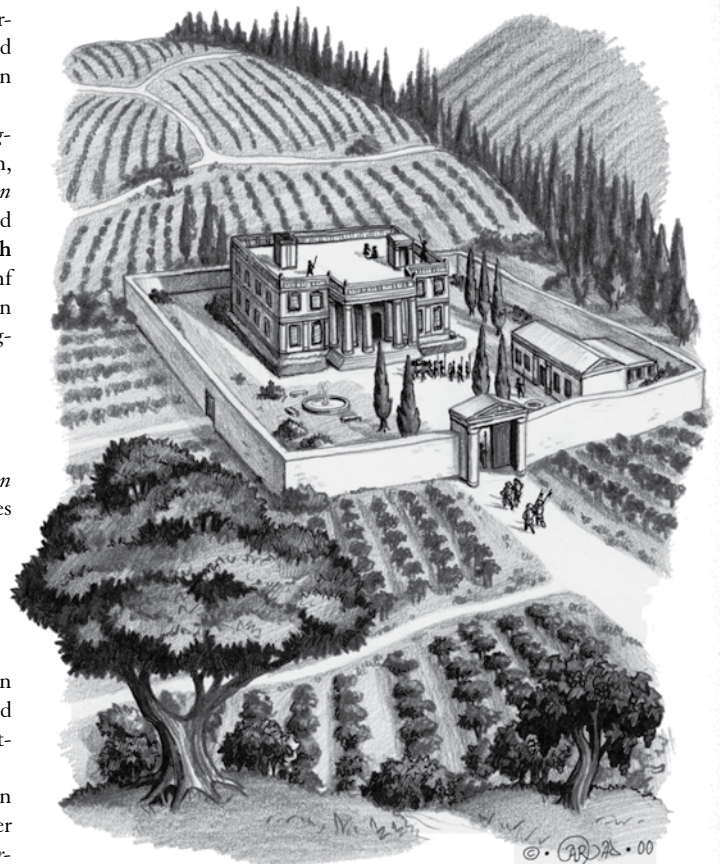
Zwischen den Bergen des *Phecanowaldes* und den nördlichen *Goldfelsen* liegt mit dem *Yaquirbruch* (S. 114ff.) eine der unruhigsten Regionen des Reichs. In dieser sanften Hügellandschaft streiten sich verschiedene Potentaten um jeden noch so kleinen Flecken Land von *Bomed* über *Oberfels* bis weit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

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

Zwischen den großen Metropolen *Kuslik* und *Vinsalt* (errichtet auf den Ruinen der alten Kaiserstadt *Bosparan*) liegt *Yaquirien* (S. 119f.), der am dichtesten besiedelte Teil des Reichs. Schmucke Landstädte wie *Per-*

takis und *Aldyra* reihen sich wie Perlen am Fluss *Yaquir*, der Lebensader des Landes. Das eiserne Herz der *Gerondrata* (S. 120ff.) ist die Rondra-Stadt *Arivor*, die auf dem Goldenhelm über die hügeligen Lande im Osten und die Ebene von *Clameth* im Norden wacht. Zusammen bilden *Yaquirien* und *Gerondrata* die Kernlande des Lieblichen Feldes – in wirtschaftlicher, kultureller und politischer Hinsicht.

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





“Der lieblichste Teil des Lieblichen Feldes”, so heißt es stolz bei den Bewohnern des Landstrichs, ist zweifellos die **Coverna** (S. 155ff.). Strahlender Sonnenschein wärmt ganzjährig die zahlreichen Obsthaie und Rosenfelder, die vor allem rings um die aufstrebende Hafstadt *Belhanka* gedeihen. Das malerische Küstenstädtchen *Malur* und das verträumte *Ankrām* am *König-Therengar-Kanal* prägen ebenso das Bild dieser romantischen Region wie die Universitätsstadt *Methumis* mit ihren berühmten ‘Bunten Mauern’.

Südlich der *Tovalla*, wo durch die *Kabashpforte* zwischen *Goldfelsen* und *Hohen Eternen* heiße Wüstenwinde aus der Khôm über die trockenen Lande wehen, beginnt der **Wilde Süden** (S. 170ff.). Von den Wolfssteppen bei *Kabash* bis zu den Moskitosümpfen rings um *Morbāl* zieht sich die unwirtliche, fast nur entlang der Küsten und Flüsse besiedelte Gegend. Allein *Neetha*, die ‘Weiße Wacht’ am *Chabab*, und

Dról am *Harotrud* sind Zentren städtischer Kultur zwischen endlosen Zypressenwäldern und Tabakplantagen.

Vor den Küsten des Lieblichen Feldes liegen die **Zyklopeninseln** (S. 183ff.) im *Meer der Sieben Winde*. Die kargen, zerklüfteten Eilande beherbergen bis heute Faune, Dryaden, Minotauren und die namensgebenden Zyklopen. Während in *Rethis* auf der Insel *Hylailos* der Seekönig mit seinem Hof fröhliche Feste feiert, liegt einsam auf der Insel *Pailos* die Stadt *Teremon* als letzter aventurischer Hafen vor einer langen Reise ins Guldland.

Das seit einigen Jahrzehnten wachsende **Kolonialreich** (S. 99) des Horasreichs umfasst Inseln im Südmeer voller exotischer Erzeugnisse, Handelsstützpunkte an der Westküste Aventuriens bis zu den *Olportsteinen* im hohen Norden sowie einige geheimnisumwitterte Eilande abseits aller Küsten.

WETTER UND JAHRESZEITEN

Nicht grundlos trägt das Liebliche Feld seinen Namen, ist das Klima doch mild und beständig, mit ausreichend Sonne und Regen, so dass mehrere Ernten im Jahr eingebracht werden. Von Westen bringt der stetig wehende *Beleman* eine feuchte Brise über das Land, die spätestens an den Goldfelsen abregnet und die großen Flüsse speist. Ausgeklügelte Kanalsysteme sorgen für die richtige Bewässerung der Felder. Gräben, Schöpfwerke (meist Windmühlen) und Aquädukte sind ein häufiger Anblick in der Landschaft. In den Hafstädten ist der *Beleman* Begleiter des Tagesgeschehens an den meisten Tagen, drückt schwerfällige Wellen in die Hafenbecken, bläst feine Gischt durch die Gassen und zerrt mal sanft, mal drängend an Rücken und Schals. Noch Meilen landeinwärts sind manche Büsche und Bäume vom Westwind verbogen, so dass sie sich unterwürfig zu Boden neigen.

Im **Frühling** gelingt es manchmal auch dem feucht-warmen Südwind *Horoban*, exotische Blütendüfte bis zu den Zyklopeninseln zu blasen und die Küstengebiete bis *Belhanka* in morgendlichen Dunst zu tauchen, so dass die Seefahrer über jedes Leuchtfeuer dankbar sind.

Die **Sommer** sind im Wilden Süden heiß und trocken, während es nach Norden hin immer angenehmer wird. Allein in *Belemans Atempause* im **Herbst**, wenn der frische Westwind für einige Wochen nachlässt, kann es zu drückender Schwüle kommen. Dann gelangt heiße Wüstenluft aus dem *Yaquirbruch*, aber vor allem durch die *Kabashpforte* bis *Vinsalt* und *Neetha*.

Die **Winter** sind im nördlichen Teil des Horasreichs meist kühl und regnerisch, und vor allem in der *Vinsalter* Gegend und an der Küste wird es windig, klamm und neblig. Im Süden des Lieblichen Feldes fällt wenig und südlich von *Neetha* gar kein Schnee.

FLORA UND FAUNA

DAS LIEBLICHE FELD

BÄUME, KRÄUTER, ACKERPFLANZEN

Im yaquirischen Klima gedeiht eine Vielzahl an Früchten und Pflanzen, die das Land wie *Peraines* Paradiesgarten erscheinen lassen. So ist *Peraines* heiliger Apfelbaum allgegenwärtig, dessen *Goldäpfel* auf die legendären *Goldenen Äpfel der Dalida-Horas* zurückgehen sollen. Im Frühling blühen die Apfelbäume mit *Kirschbäumen* und *Amarellen* um die Wette und tauchen das Land in ein Meer aus Blüten. Daneben gehören die *Belhankaner Butterbirne*, die *Methumische Mandelpflaume* und der *Marillenbaum* mit seinen kleinen gelb-orangefarbenen Früchten zu den weit verbreiteten Obstbäumen. Eher selten findet man *Granatäpfel* vor, die vornehmlich in der *Coverna* wachsen. Besonders verbreitet ist der Obstanbau in der Region nördlich des *Yaquir* zwischen *Kuslik* und *Vinsalt* und in der *Coverna* zwischen *Belhanka* und *Methumis*, wo ganze Plantagen von Obstbäumen oder goldgelben *Sirupmelonen* keine Seltenheit sind.

Auf den Äckern der Bauern dominiert der *Weizen*, dessen golden wogende Felder sich besonders auf den fruchtbaren Böden zwischen *Kuslik* und *Vinsalt* aneinanderreihen. Rings um *Grangor* gibt es weite *Flachs-* und in der Gegend von *Clameth* große *Rapsfelder*, die das Land in die blauen und goldenen Farben der *Horaskaiser* tauchen.

Gemüse wird überall angebaut, sei es auf den Feldern der Bauern, sei es im kleinen Garten neben der eigenen Käte. Hier sind vor allem *Erbsen*, *Bohnen*, *Zwiebeln* und *Lauch* zu nennen, aber auch *Tomaten*, *Paprika*, *Salat*, *Spinat*, *Kohl*, *Kürbis*, *Kürbisgurken*, *Melanzanen* und *Grüner Karfiol*. Eine Besonderheit im Lieblichen Feld ist die *Gemüsedistel*, deren Blütenboden als Delikatesse gilt. Bereichert wird die liebfeldische Küche durch die heimischen Gewürze *Methumian*, *On-*

AUS KELLER UND KÜCHE

Der Reichtum an Gewürzen, Gemüse- und Obstsorten sowie Meeresfrüchten hat zur Entwicklung einer kunstvollen Kochkultur mit ausgeklügelten Konventionen geführt, die an den Tafeln der Vornehmen in ausgefeilten Speisefolgen gipfelt. Delikatessen wie *Hummer bethanisch* (in Austernsoße mit Basilikum), *Vinsalter Wildpfeffer* (mit Rotwein, Trauben, Wildblut, Benbukkel und Nelke) oder *Purpurtraum* (Purpurmeisen mit süßem Purpurkohl) werden auf edlem Geschirr aufwändig angerichtet, um alle Sinne zu erfreuen. Bei höfischen Festen glänzen die Zuckerbäcker mit Schlössern, mythologischen Figuren und phantastischen Kreaturen aus Zucker, Eis und kandierten Früchten, während die Pastetenmacher mit großem Backwerk überraschen, dem lebende Vögel, Aale oder Schlangen entspringen und für ein heiteres Durcheinander sorgen. Als pikante Zutaten gelten *Rahjajka* wie Purpurschnecken, Austern, Spargel, Artischocken und Kakao, mit denen man zur Steigerung der Sinnenlust experimentiert.

Weniger üppig, aber überraschend vielseitig ist die Volksküche. Die meisten Rezepte taugen je nach Wahl der Zutaten für ein Patriziermahl oder für ein Arme-Leute-Essen. So besteht die *Efferdsuppe belhancani* (Belhanker Suppe) entweder aus billigen Seesternen, Kraklingen und Winzkrabben mit einer Handvoll Bohnen oder aber aus Sepia, Elidamuscheln und Nixentellern. Es ist Brauch, zumindest am Wassertag Fisch zu servieren (S. 63). Ein gutbürgerliches Gericht sind *Prinz-Therengar-Nudeln mit Hähnchen* (mit einer Soße aus Paprika,



Oliven, Zwiebeln und Pfeffer – bei den Reichen auch Safran). Ohnehin sind die aus Hartweizen hergestellten Nudeln allgegenwärtig, zu ihrer Verfeinerung gibt es unzählige Soßenrezepte. Tomaten, Paprika und Oliven werden entweder zerkocht oder eingelegt als Vorspeise verzehrt.

Als Nachgang werden Obst (Rosinen, Feigen, Zuckermelonen, Mandelpflaumen, Aprikosen, Butterbirnen), Naschwerk (Kürbiskerne, Bosparanien, Mandelzwieback, Lakritze) und eine Käseplatte gereicht, manchmal sogar Spezialitäten wie *Vendraminer* (salziger, würziger Weichkäse) und *Mardilino* (scharf, extrem geruchsintensiver Ziegenkäse mit Knoblauch). Zu einem deftigen Gelage gehören auch Essiggurken und Hartwürste (etwa *Cerebellata* mit Kleinhirn und die *Sikrami* aus Eselsfleisch).

Mit Nüssen und Früchten ist süßer Hirsebrei vor allem bei Kindern beliebt, während er von den Armen ohne Zutaten gegessen wird – und als Notproviant in der Armee verzehrt wird. Segensreich sind liebheldische Entdeckungen wie Schiffszwieback und Sauerkraut, und dennoch (oder deshalb) sehnen sich die meisten Matrosen nach kulinarischer Abwechslung, wenn sie nach langer Seereise zurückkehren.

Unter den Bieren hat nur das helle 'Weizengold' aus Bethana überregionale Verbreitung erlangt, denn das Liebliche Feld ist ein Land des Weines: Allenthalben werden Rot- und Weißweine gekeltert, erlesene Tropfen sind der *Comturey-Felselden-Sandwein* (weiß, edelherb), *Sulvaner* (weiß, trocken), *Tharvuno* (rot, trocken), *Arivorer Blut* (rot, lieblich) und *Goldfelser Morgenrot* (rot, trocken, sehr schwer) sowie *Rahjas Göttergabe* (exquisiter Rosenwein, lieblich). Den berühmten Schaumwein *Bosparanjer* gibt es als *Arivorer* (rot) oder selten *Belkramer* (weiß). Unter den Obstbränden und Likören sticht der *Amaretto* mit dem Aroma der Bittermandel hervor, noch edler sind die *Chababischen Weinbrände* mit ihrem charakteristischen Rosenduft. Ein beliebtes Getränk an heißen Tagen ist die gekühlte *Limonata* aus Limonen und Zuckerwasser, doch als *Limoncello* hat man auch aus dieser Frucht einen süßsaurigen Likör gemacht.

jegano und das *Silasilikum*, das auch Basiliskum genannt wird. In der Gegend von Malur und Methumis, vor allem aber südlich der Tovalla gedeiht der aus Meridiana eingeführte *Methumis-Tabak*, der als mildes Pfeifenkraut geraucht oder geschnupft wird.

Unübersehbar sind die zahlreichen Weinhänge am Yaquir und Sikram sowie in den Hügelländern des Yaquirbruchs, in der Mark Aldyra und am Goldfelser Stieg. Vor allem dunkle Trauben für schwere Rotweine hängen an den Reben. Den Weinbauern macht allerdings die *Schwarznessel* das Leben schwer, die sich um die Rebstöcke windet und ganze Weinberge zerstören kann.

PUTZ- UND HAUSTIERE

Auf den saftigen Weiden des Landes, hier vor allem im Yaquirbruch, am Goldfelser Stieg und in der Gerondrata, findet man das *Güldenländer Braunvieh*, das bereits seit Jahrhunderten von den Rinderzüchtern des Landes gehalten wird und dessen Fleisch als besonders schmackhaft gilt. Weit weniger verbreitet ist die Pferdezucht. Vornehmlich rund um Bomed werden *Elenviner Vollblüter* gezüchtet und in der Gegend von Urbet *Warunker*, während bei Thegün mehrere Gestüte für *Goldfelser Shadif* angesiedelt sind. *Esel* dagegen sind als Last- und Reittiere des einfachen Volkes weit verbreitet. Daneben werden auch andere Haustiere wie *Schweine*, *Schafe* und *Ziegen* gehalten. Bemerkenswert ist das in den Küstenregionen vorkommende *Phraischaf*, dessen seidenweiche Wolle hoch begehrt ist. Alten Legenden zufolge wurde es von der heiligen Familie *Phraisop* aus dem Güldenland nach Aventurien gebracht, zusammen mit Wunderweizen und Mandelpflaumen.

Als Begleiter des Menschen sind ferner *Katzen* und *Hunde* zu nennen. Während *Straßenkatzen* in den Städten allgegenwärtig sind, teilen viele Künstler, Kurtisanen und freigeistige Patrizier ihr Leben mit einer reinrassigen, blauschwarzen *Aveskatze*. Hundezüchtungen sind sehr beliebt im Lieblichen Feld, wie die zierlichen *Rahjatänzer*; der langohrige *Bosparaniel* oder die zahlreichen Arten des schlanken *Siebenwindläufer* beweisen, von dem es neben dem weißen *Schloss-Baliiri-Langhaar* auch den kurzhaarigen *König-Khadan-Läufer* gibt. Ein anderer König des Lieblichen Feldes stand Pate für einen kleinen Hund mit struppigem Fell, den überaus loyalen *Therengar-Terrier*. Dieser ist mitnichten ein Schoßhund, sondern ein klassischer Jagdbegleiter zur Pirsch auf Bodenräuber und Vögel und ergänzt so die viel größere *Onjaro-Bracke*, die als Such- und Bluthund eingesetzt wird.

WALDGEBIETE

In den zahlreichen Wäldern des Landes kann man unter *Bosparanien*, *Goldpinien* und *Linden* vor allem Jagd auf *Rotpüschel*, *Riesenöffler*, *Rehböcke*, *Regenbogen-* und *Saphirfasane*, *Rebhühner* und *Wildschweine* machen.

Unter den Böden der Wälder sind auch *Trüffel* zu finden, die in der liebheldischen Küche so begehrt sind, dass sie mit besonders abgerichteten Schweinen gesucht werden. Auf den lichten Waldböden wachsen zudem *Tausendschön*, *Ringelblume*, *Flügelarn* und *Süßmoos*. Hier leben zahlreiche Echsen und Schlangen, darunter die grüne *Smaragdnighter*. Ihre Verwandte, die *Güldenschlange*, lebt in den höher gelegenen Regionen der Goldfelsen, wo sie Beute des majestätischen *Königsadlers* wird, dessen Horste hoch in den Gipfeln des Bergmassivs zu finden sind.

Eine Besonderheit in den yaquirischen Auwäldern ist der *Walnussbaum*, der seit einigen Jahren für den Möbelbau gezielt aufgefördert wird. Doch noch bleibt er ähnlich wie der in den nördlichen Goldfelsen wachsende *Almadanische Goldregen* ein seltener Anblick. Eine echte Rarität im Lieblichen Feld hingegen ist die *Goldeiche*, die allein im *Bosparanshain* nordöstlich von Vinsalt anzutreffen ist.

In den Wäldern finden sich neben dem *Baumbär*, dem wegen seines Fells begehrten *Kaiserhörnchen*, dem *Stinktief*, der buntgefiederten *Gaukelweihe* und dem scheuen *Rotfuchs* auch *Waldwölfe*, die unter Führung einer Wölfin in Rudeln von bis zu 20 Tieren zusammenleben. An den Rändern des Waldes ist das *Süßmaul* zu Hause, eine flinke Dachart.

WIESEN UND GÄRTEN

Am Übergang der Wälder zu den Wiesen und Feldern des Lieblichen Feldes wächst der *Bunte Mohn*, dessen Blütenpracht manch einen Bauernhof verschönert. Auf den Feldern finden sich die prächtigen *Praiosblumen* sowie *Greifenschnabel*, *Eisenkraut* und *Flammenblume*. In der Gerondrata gedeihen neben *Geronsblut* und *Schwertlilie* vor allem die *Famerlorsblüte* und das *Große Löwenmaul* mit seinen fast fingerlangen purpur- bis blutroten Rachenblüten. Am Wegesrand erblickt man die bläuliche *Veronica* (bosp.: Siebringer), die besonders bei Söldnern vor einer Schlacht an den bunten Gewändern zu finden ist. In den Auen des Yaquir, aber auch an den Läufen anderer Flüsse wächst das *Yaquirschilf*, ebenso wie in den feuchten Sumpfböden nahe Kuslik und Belhanka.

In den zahlreichen Palastgärten blühen vor allem die *Horasien* mit ihren rosigen Trugdolden, die fast schrittgroßen *Asmodenien*, hochrote *Brigonien*, bunte *Tulpen*, darunter die blutrote *Arivorer Tulipan*, und natürlich die *Stockrose*, die im Lieblichen Feld besser unter den Namen *Khadania* (purpurrot), *Kusmaria* (schwarz), *Therengaria* (weinrot), *Amenia* (golden) und *Sirlania* (weiß) bekannt ist, um nur die gängigsten Arten zu nennen. Denn seit der Unabhängigkeit wurde jedem Vinsalter Monarchen eine Rosenzüchtung gewidmet. Als ein Glück bringendes Zeichen gilt es, wenn sich der blau-gelbe *Horamantel* auf einer dieser königlichen Rosen niederlässt. Während des Thronfolgekriegs, heißt es, sei kein einziger dieser Schmetterlinge im Horasreich aufgetaucht. Die blutrote *Rahjarose* schmückt dagegen

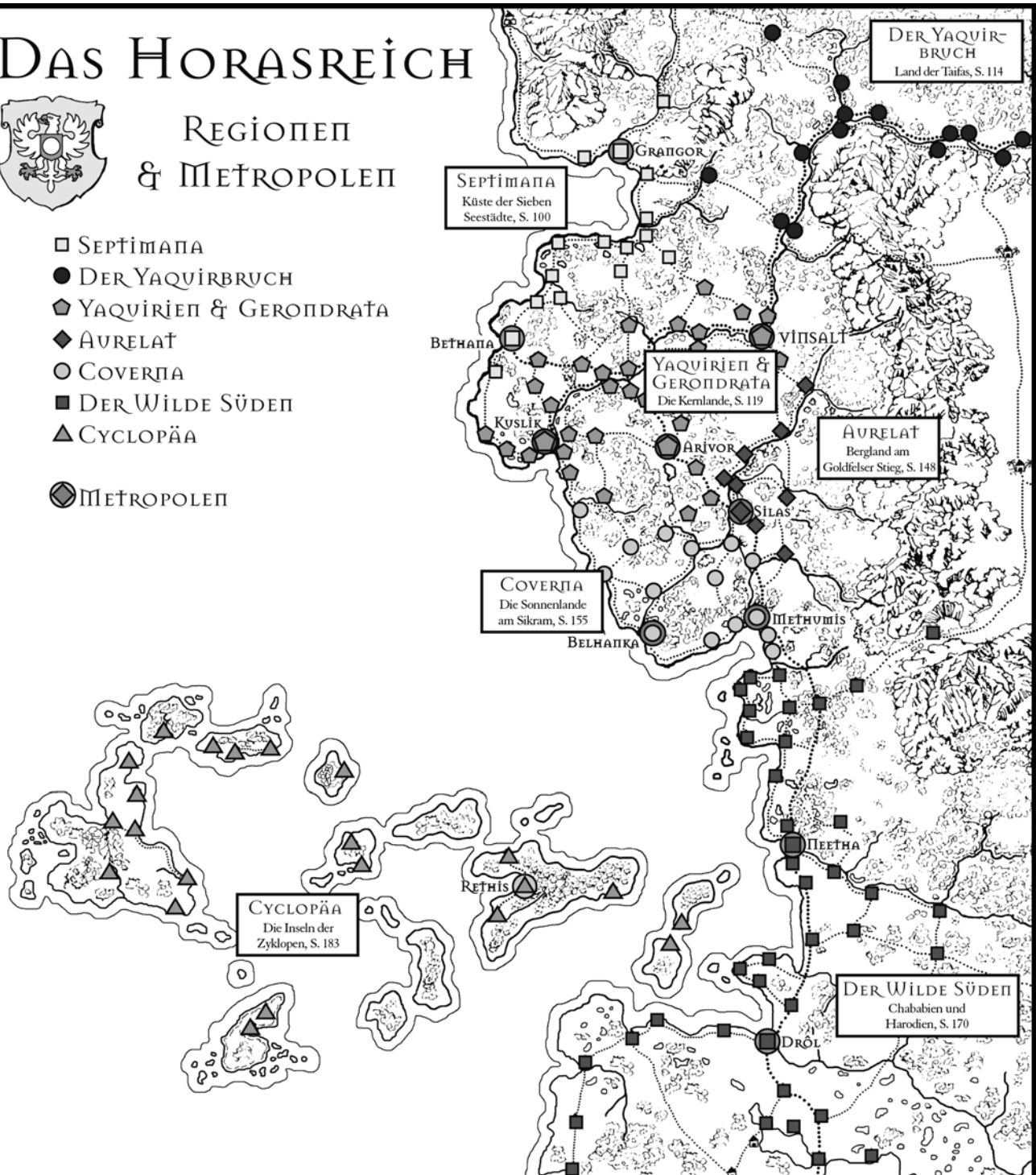


DAS HORASREICH



REGIONEN & METROPOLEN

- SEPTIMANA
- DER YAQUIRBRUCH
- ◆ YAQUIRIEN & GERONDRA
- ◆ AURELAT
- COVERNA
- DER WILDE SÜDEN
- ▲ CYCLOPÄA
- ◊ METROPOLEN



DAS HORASREICH IM ÜBERBLICK

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

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

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

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

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

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



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

zurückziehen, während der Mob in den Gassen tobt. Um die Anhängerschaft bei Laune zu halten, unterstützen die Patrizier 'ihre' Leute bei städtischen Wettkämpfen, stiften Tempelschmuck oder bauen Schulen im passenden Viertel.

FÜRSTEN – DER HOCHADEL

»Was ich von der Familie Cossèira halte? Mein Pferd hat einen längeren Stammbaum als diese!«

—Comto Romin Berlinghan am Rande einer Feier, 1030 BF



DIE KLIENTEL

Eine einzelne Patrizierfamilie kann so viel Land und so viele Handwerksbetriebe besitzen, dass sie Hunderte von Freien in Lohn und Brot hält. Diese *Klientel* bildet die feste Anhängerschaft eines Hauses, gleich einer politischen Parteiung. Der *Patron* oder die *Matrone* bietet den Armen Almosen, den Tüchtigen Arbeit, den Verfolgten Unterstützung vor Gericht und den Ehrgeizigen den Zugang zu städtischen Ämtern. Bei Unruhen ist es oft das Blut der *Klienten* der verschiedenen Familien, nicht etwa der Patrizier selbst, das in den Straßen vergossen wird. Die Reichen können sich in ihre Wehrtürme oder auf ihre Landgüter

An der Spitze der Gesellschaft steht der Hochadel, bestehend aus dem Königshaus und einer Hand voll alteingesessener Familien (oft schlicht als *Fürsten* bezeichnet), insgesamt kaum mehr als 150 Personen. Sie können sich auf großen Grundbesitz, zahlreiche Privilegien und gewinnbringende Investitionen stützen. Wer es geschafft hat, in diesen Kreis aufzusteigen, wird niemals verarmt in der Gosse landen – eher endet er auf dem Schafott. Denn die traditionelle Strafe für Hochverrat ist das Schicksal der meisten Versager, die das Missfallen der Krone erregen oder an den Intrigen ihrer Standesgenossen zugrunde gehen. Erfolgreiche Ränkeschmiede dagegen geben niemandem einen Grund (oder ausreichend Beweise) für eine offizielle Anklage, erwerben sich weitere Würden und

mehren ihren Einfluss auf die Geschehnisse des Reiches. Wenn einer gar nach der Krone greift, beginnt das große Spiel der Macht, das nur Gewinner oder Verlierer kennt und nichts dazwischen. Fürs Erste jedoch scheuen die Fürsten vor einem solchen Wagnis zurück, zu frisch ist der furchtbare Aderlass des Thronfolgekrieges, der jeden dritten Hochadligen in den Tod riss.

DIE VORNEHMSTEN FAMILIEN DES HORASREICHES

Firdayon

Wappen: roter Drache auf Silber

Farben: Rot/Weiß

Stammstz: Burg Aldyramon bei Aldyra

Herkunft: bosparanisch (Kusliker Kaiser)

Berühmte Ahnen: Silem-Horas, Kaiser

des Alten Reichs; Floro Firdayon, Baron

von Aldyramon (vor BF); Festo von Aldyra,

Theaterritter und Drachentöter (149–

213); Khadan, Graf von Vinsalt, erster König des Lieblichen Feldes;

Amene-Horas, die Große Kaiserin (966–1028); Salkya, Ardaritin und

'Königin für Hundert Tage' (991–1029)

Oberhaupt: der Horas (*1022)

Bedeutende Angehörige: Aldare, Magisterin der Magister der

Kaisers (*989); Timor der Schattenprinz (*992); Ralman von

Firdayon-Bethana, Fürst von Vinsalt, Comto Protector (*996)

Besonderheiten: Die meisten Seitenlinien des Kaiserhauses sind im

Thronfolgekrieg ausgelöscht worden. Die Linie derer von Firdayon-

Bethana führt formal den Drachen der Firdayon umgeben von einem

purpurnen Bord, bekannter ist jedoch das persönliche Wappen Fürst

Ralmans: ein goldenes Fallgatter auf Schwarz.



EINE HELDIN AUS DEM PATRIZIAT (SO 10–16)

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

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

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



Berlŋngan

Wappen: dreischwänziger Fisch in Silber auf blauem Grund

Farben: Weiß/Blau

Stammstz: Altes Castello in Methumis

Herkunft: urbosparanisch (Comites der Kaiser)

Berühmte Ahnen: Septimo Berlŋngan (um 842 v.BF); Eolan I., Hofmann des Murak-Horas; Anselmo Praiotin I., Bote des Lichts (11 v.BF–63 BF); Merwyn, mŋnnermordende Herzogin von Methumis, fŋnfmal verheiratet; Herzog Thion, Enkelsohn Merwyns und Vater Eolans IV., begann den Wiederaufbau der Stadt

Oberhaupt: Eolan IV. Berlŋngan, Herzog von Methumis (*981)

Bedeutende Angehörige: Romin, Bruder des Herzogs (*987), Prŋfekt von Methumis; Hardo, Romins Sohn und Lieblingsneffe Eolans, Baron von Olbris (*1008); Pernizia, Base Eolans, brillante, aber an der Erzmagierprŋfung gescheiterte Hellseherin und Contra-Magierin (*978); Nawilf, Pernizias Bruder, Graf von Tocana, Gemahl der horasischen Vizekŋnigin im Sŋdmeer (*985); Duridanya, Nichte, Hochgeweihte der Rahja zu Methumis (*993); Geron, Groŋneffe, Baron von Tikalen (*999)

Besonderheiten: Die Berlŋngans sind die ƒlteste Familie des Reichs und kŋnnen ihren Stammbaum – wenn auch bruchstŋckhaft – bis in die Zeit der Friedenskaiser zurŋckverfolgen.



Aralzin

Wappen: purpurne Seeschlange auf Silber

Farben: Purpur/Weiß

Stammstz: Kŋstenfestung Arxona bei Bethana

Herkunft: bosparanisch (Comites der Kusliker Kaiser)

Berühmte Ahnen: Dorgando Aralzin, Hofmann des Murak-Horas; Brandoval der Seefahrer, Patriarch der Efferd-Kirche (um 150 BF); Arando II., Graf von Bethana, siegreicher Marschall bei Olbris 959 BF; Udora, trickreiche Matriarchin und eigensinnige Gräfin, Mutter Hesindianes (940–1020)

Oberhaupt: Hesindiane Aralzin, Gräfin von Bethana (*983)

Bedeutende Angehörige: Hesindianes vier Tŋchter Bellatrix (*1005), Rahjadike (*1007), Yolande (*1010) und Gharena (*1014); Yolina, Base Hesindianes, Herzoginmutter zu Weiden (*957)

Besonderheiten: Berŋhmt-berŋchtigt war die Heiratspolitik der Aralzin. So verheiratete Gräfin Udora ihre eigenen Schwestern an Herzog Waldemar von Weiden und Prinz Hakaan Firdayon. Gräfin Hesindiane hat nun mit dieser Tradition – man munkelt, aufgrund eigener schlechter Erfahrungen – gebrochen. Bislang hat sich nur Bellatrix, die ƒlteste, einen Gemahl erwƒhlt.



Marvinko

Wappen: silberner Panzerhandschuh auf Grŋn

Farben: Weiß/Grŋn

Stammstz: Burg Goblareth (“Goblin-tod”) am Sikram

Herkunft: garethisch

Berühmte Ahnen: Lutisana von Kullbach, Grŋnderin des Theater-Ordens und Heilige Mƒrtyrerin Rondras (hingerichtet 11 BF); Rondralia von Kullbach, erste Herrin von Marvinko (ab 15 BF); Poldoron von Marvinko, Magister der Magister (504–578), Aureliana Praiodai II., Botin des Lichts (638–700); Tharinda von Marvinko, Gräfin vom Sikram im Unabhƒngigkeitskrieg; Abelmir von Marvinko, Erzwissensbewahrer und Erster Minister des Lieblichen Feldes (978–1029)

Oberhaupt: Croenar von Marvinko, Graf vom Sikram (*978)



Bedeutende Angehörige: Findualia, Baronin von Marudret, Tochter Croenars (*1003); Cordovan, Croenars Sohn aus zweiter Ehe (*1006); Sarissa, Croenars drittes und jŋngstes Kind (*1009); Horasio della Pena, Herr von Kullbach und Statthalter von Bomed, entfernter Vetter (*989)

Besonderheiten: Hatte das Haus Marvinko einstmals wƒhrend des Unabhƒngigkeitskrieges sogar Aussichten auf die Kŋnigskrone, ist es heute nach mehreren Schicksalsschlƒgen und politischen Fehlentscheidungen auf wenige Besitzungen und Mitglieder zusammengeschrumpft.

Oikaldiki

Wappen: goldener Pfau auf Rot

Farben: Gold/Rot

Stammstz: Thalassokratenpalast zu Neetha

Herkunft: unklar, vermutlich in den Dunklen Zeiten von Pailos nach Chababien eingewandert; urkundlich erst ab 200 BF belegt

Berühmte Ahnen: Thursis ay Oikaldiki, erster Markgraf von Chababien nach der Unabhƒngigkeit des Lieblichen Feldes; Phrenos, letzter Markgraf von Chababien, 1019 BF wegen Hochverrats hingerichtet; Lutisana, Gräfin von Thegŋn und Gemahlin des Timor Firdayon (991–1029)

Oberhaupt: Furro ay Oikaldiki, Trodinar von Chababien (*993)

Bedeutende Angehörige: Calliane, Marchesa von Chababien (*1016); Viviona, Baronin von Brelak, intrigante Groŋtante Callianes (*977); Adilron, Bruder Vivionas, Comto Groŋsiegelbewahrer (*975)

Besonderheiten: Die Oikaldiken sind fŋr ihre heiŋen Liebschaften, Scheidungen und aufeinander folgenden Ehen (auch zwischen entfernten Zweigen des Hauses) berŋchtigt – ihr Stammbaum ist daher ƒuŋerst kompliziert. So sind *Tizzo* und *Tilfur* von *Eskenderun*, die Zwillinggrafen von Thegŋn (*1012), als Stiefkinder der verstorbenen Gräfin Lutisana zwar offiziell kein Teil der Familie, sondern Erben des alten bosparanischen Geschlechts derer von *Eskenderun* (Wappen: silberne Harfe auf Rot). Doch stehen sie den Oikaldiken hinreichend nahe, um als ‘Vettern’ zu allen Veranstaltungen geladen zu werden. ƒhnliches gilt fŋr ŋber ein Dutzend Bastarde, Mŋndel und abgelegte Ehegespouse.



Garlischgrŋtz

Wappen: silberne Lilie auf Schwarz

Farben: Weiß/Schwarz

Stammstz: Burg Windehag bei Grangor

Herkunft: Zur Zeit Rohals des Weisen verband sich das nordmƒrkische Geschlecht derer von *Grŋtz* zu *Windehag* mit der liebheldischen Grafenfamilie *Garlish* von *Phecadien*, woraus schlieŋlich der Name *Garlischgrŋtz* verschliffen wurde.

Berühmte Ahnen: Leomar Garlischgrŋtz, Graf von Phecadien zur Zeit der Unabhƒngigkeit; Khadan, Herzog von Grangorien, weichherziger Vater Cusimos

Oberhaupt: Cusimo Garlischgrŋtz, Herzog von Grangorien, Markgraf vom Windhag (*973)

Bedeutende Angehörige: Orsino, Erbprinz (*1030); Larona, Prinzessin (*1032); Baron Merkan von Farsid, Bastard Cusimos, Oberst der Phecadigarde (*1006); Baron Selchion von Sewamund, Bastard Cusimos, Gesandter in Thorwal (*1001); Prishya, Tante Cusimos, ehemalige Akademieleiterin zu Punin (*955)

Besonderheiten: Beim berŋhmten *Baliiri-Schwur* waren nur Abgesandte der Stadt Grangor, aber kein Mitglied des Hauses Garlischgrŋtz zugegen. Dieses pikantes Detail der Familiengeschichte wird von den Garlischgrŋtz gern verschwiegen, heute aber von Gegnern hervorgeholt, die Zweifel an der Loyalitƒt des Hauses aufwerfen wollen: Als ‘Diener zweier Herren’ hat Herzog Cusimo auch der mittelreichischen Kaiserin Treue geschworen, um seine angestammten Besitzungen im Windhag zurŋckzuerhalten.





DIE SEPTIMANA – KÜSTE DER SIEBEN SEESTÄDTE

Geographische Lage: die Küste von Mhoremis bis zum Kap Windhag sowie das Hinterland vom Arinkelwald über den Lauf des Sewaks bis zum Phecanowald und den Phecadifällen

Landschaft: flache Küsten, Seenlandschaft zwischen Nevorten und Ruthor; im Hinterland vorwiegend Hügel und lichte Wälder, dichtere Bewaldung an den Hängen des Phecanowaldes und der Windhagberge

Geschätzte Bevölkerungszahl: 120.000 Menschen, einige Zwergge im südlichen Phecanowald

Wichtige Städte: Grangor (15.000), Bethana (5.000), Sewamund (3.300), Ruthor (3.000), Nevorten (2.500), Selshed (1.900), Nervuk (1.700), Venga (1.500), Farsid (1.400), Mhoremis (1.000)

Herrschaften: Herzogtum Grangorien, Freie Stadt Grangor, Grafschaft Bethana; starker Einfluss der *Nordmeer-Compagnie*, die alle Sieben Seestädte verbindet

Besondere Örtlichkeiten: bosparanische Altstadt von Bethana, versunkene Inseln von Ruthor, Dämonenstieg von Sewamund nach Veliris, Phecadifälle, Neckerreich in der Grangorer Bucht, verschwundene Stadt Vanith

Stimmung der Region: In der seit Jahrtausenden besiedelten, von Meer und Wind geprägten Gegend verbergen die nüchterne und bisweilen abweisende Natur der Landschaft und ihrer Bewohner nur allzu oft Geheimnisse und Abenteuer.

Im Nordwesten des Horasreichs ist nicht nur das Wetter kühler, auch die hier lebenden Menschen sind in allen Dingen nüchterner als in den südlicheren Gefilden. Denn nur zu gut kennt man in der Septimana die Tücken des Meeres und des Schicksals und weiß: 'Späre in der Zeit, so hast du in der Not'. Daran halten sich vor allem die wage- mutigen Seeleute, die findigen Deichbauer und die fleißigen Fischer,

deren reiche Fänge von Grangorinen, Grangorellen und Thunfischen das Land ernähren oder gesalzen, geräuchert und gepökelt in die Ferne geschickt werden. Aber auch die Handwerker verdienen ihr Silber mit der See, denn der Bedarf der Werften, der Handels- und Kriegsflotten an Seilen, Tuchen, Holz- und Eisenwaren ist schier unersättlich. Selbst die Bauern bauen nicht nur Korn und Kohl an, sondern ebenso Flachs und Hanf für die Seiler und Segelmacher.

Ihr aller Reichtum beruht in erster Linie auf dem Seehandel: Wie Perlen an einer Kette reihen sich alte und wohlhabende Handelsstädte entlang der Küste – die 'Sieben Seestädte' des nördlichen Lieblichen Feldes, der *Septimana*: Nervuk, Grangor, Sewamund, Ruthor, Selshed, Nevorten und Bethana.

Durch über Jahrhunderte gewachsene Handels- und Familienbeziehungen sind die Städte untereinander eng verbunden, und gemeinsam kontrolliert man durch die *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie* nahezu den gesamten Handel des Alten Reichs mit Nordaventurien. Das Handelsgold der Städte bedeutet Macht und Einfluss – nicht zuletzt beim Herzog von Grangorien, dessen kühne Unternehmungen und teuren Vergnügen ohne das Gold der Patrizier undenkbar wären.

Die mit Abstand wichtigste Stadt der Septimana ist Grangor, deren Vorrangstellung von anderen nicht ohne Missfallen betrachtet wird. Vor allem das stolze Bethana, in Grangor nur 'unsere kleine, wider- spenstige Schwester' genannt, geht immer wieder eigene Wege.

HEILIGE SPARSAMKEIT

Die Kultur der Septimana gilt im übrigen Horasreich als 'bescheiden' – ein Urteil, das sich auch in der Typenkomödie in der Figur des *Kaufmanns Stokkvis* widerspiegelt, der gerne stumm und für alle Reize unempfindlich, seine Brotsuppe löffelnd auf der Bühne steht, derweil *Comto Cordovan* seine Gattin verführt.

DIE NORDMEER-COMPAGNIE

Die *Horaskaiserlich Privilegierte Nordmeer-Compagnie* (auf Frachtkisten und Ausrüstungsstücken ist gelegentlich die Abkürzung HPNC zu sehen) wurde am 1. Praios 1024 BF in Grangor gegründet (*Unter dem Westwind* 75). Nach dem Friedensvertrag mit Thorwal 1026 BF erhielt sie weitreichende Handels- und Zollprivilegien für die thorwalschen Gebiete und beherrscht damit den Nordlandhandel. Wichtige Stützpunkte sind Neu-Goldenhelm auf der Insel Gandar (Fischfang, Umschlag von Waren), Salza (Holzhandel, wichtig für den Schiffbau) und Riva (Pelzhandel, Umschlag von Bornland-Waren) sowie die Pelzjäger-Niederlassungen in Narvasholm und Leskari.

Das in Grangor residierende *Directorium* der Nordmeer-Compagnie besteht aus dem General-Director *Alicilian Sandfort* (siehe S. 109), der ersten Vize-Directorin *Usvina Liegerfeld* und dem zweiten Vize-Director *Bran Fondolo* aus Bethana. Keiner von ihnen hat bisher einen Fuß auf thorwalschen Boden gesetzt, man überlässt die Tagesgeschäfte den Vertretern vor Ort.

Das *Directorium* wird aus dem Kreis der 33 *Regierer* gewählt, die wiederum von den Anteilseignern der Compagnie bestimmt werden, wobei sich die Stimmen nach der Einlagensumme richten. Während in Grangor tatsächlich einzelne, schwerreiche Familien wie Sandfort und Liegerfeld das Recht auf eigene Regierer-Posten besitzen, legen die Kaufleute in kleineren Städten in der Regel zusammen, um ihrem Heimathafen ein Mitbestim-

mungsrecht zu sichern. Die Anteile werden nicht frei gehandelt, und mittlerweile ist der Erwerb nur noch den Bürgern einer der Sieben Seestädte erlaubt (siehe nebenstehend).

Damit ist die Nordmeer-Compagnie über ihre merkantilen Interessen hinaus zu einer politischen Größe im Lieblichen Feld geworden, schmiedet sie doch fast alle wichtigen Orte der Septimana zu einem Bündnis zusammen. Nicht zur Liga der Sieben Seestädte gehören die landeinwärts gelegenen Städte sowie die Herzogsstadt *Farsid* und die Bauernstadt *Mhoremis*, die allerdings zum *Contado* von Bethana gehört.

Der Nordlandhandel ist die Lebensader der Sieben Seestädte, und der Erhalt und Ausbau der Vormachtstellung ist das gemeinsame Anliegen aller Beteiligten. Doch innerhalb der Nordmeer-Compagnie wetteifern die Anteilseigner um die größten Gewinne und um Einfluss auf die Geschicke des Gesamtunternehmens – und auf diesem Weg um Geltung und Macht in der Septimana.

Dornen im Auge der Compagnie sind nicht nur albermische und thorwalsche Zwischenhändler, sondern auch einige wenige Kusliker und Belhanker Kaufleute, die direkt mit Thorwal und Riva handeln. Zwar genießen diese weder die Zollerleichterungen noch können sie die etablierten Kontore nutzen, doch stehen sie dennoch dem Streben der Compagnie nach einem absoluten Monopol über den Nordlandhandel im Wege – mit der Aussicht, die Preise beliebig diktieren zu können.



Tatsächlich sind die kulturellen Genüsse hier im Norden eher schlicht – oftmals jedoch nicht, weil man sich nichts Besseres leisten könnte, sondern auch aus einem gewissen Stolz heraus. Denn so wie man im Süden auf die ‘Sauertöpfe’ und ‘Stockfische’ in der Septimana herabschaut, so verachtet man hier unnütze Verschwendung. Respektiert wird, wer sich durch harte Arbeit ein Auskommen sichert, während man Müßiggänger und Tunichtgute geringschätzt. Bescheidenheit gilt als eine Zier – nicht umsonst verheißt ein in vielen Bürgerstuben gern zitiertes geflügeltes Wort: ‘Der allein ist weise, der im Sparen zu genießen und im Genuss zu sparen weiß.’

Diesem Leitspruch eingedenk sind viele Annehmlichkeiten des Lebens recht einfach gehalten. Dafür wird jedoch, wenn man es sich leisten kann, auf gute Qualität Wert gelegt. So besteht das Essen zwar selbst bei den Reichen meist aus Weizengrütze als Vorspeise und Fischgerichten als Hauptgang, doch sind je nach Stand des Tafelnden doch deutliche Unterschiede in Qualität und Zubereitung festzustellen: Das Spektrum der Fischgerichte reicht von billigen Tintenfischen und Muscheln über Salzarelen und Feuerköpfe bis zu Forellen, Lachsen und Hummern, die auf dem Markt in Bethana korbweise verkauft werden. Dazu wird Tee, Milch oder Wasser getrunken. Wein leisten sich nur die Vornehmen – und das meistens auch nur dann, wenn sie Gäste zu bewirten haben. Ansonsten mag man an alkoholischen Getränken besonders den einfachen einheimischen Schnaps aus Getreide, der allerhöchstens noch mit Pfeffer oder Nelkenöl aromatisiert wird. An der Spitze aller Getränke steht das Bier, meist ‘Weizengold’ aus Bethana.

Dieselbe Schlichtheit und Sparsamkeit zeigt sich auch in der Kleidung: Nur selten trägt man hellfarbige Stoffe (erst recht keine mehrfarbigen), sondern bevorzugt schwarze und vor allem blaue und dunkelgraue Töne. Ein bekanntes Beispiel sind die einfachen grauen Mäntel und steifen Hüte der Ratsleute in Bethana. Siehe hierzu jedoch die Anmerkung auf S. 47.

Auch in ihrem übrigen Lebenswandel ist die große Mehrheit der Septimananen zurückhaltend und konservativ. Die Zurschaustellung heftiger Gefühlsaufwallungen in der Öffentlichkeit wird allgemein missbilligt. Die alten Werte dagegen (siehe S. 42) haben sich hier, wo man auf das eitle Treiben in Kuslik und Vinsalt stets mit einer Mischung aus Herablassung und Skepsis herabschaute, besonders gut erhalten. Fremden begegnet man zwar gastfreundlich, doch weiß man dabei stets eine unsichtbare Schranke aufrechtzuerhalten, die zu durchbrechen Zuwanderern manchmal erst nach Generationen geling.

EINE REISE DURCH DIE SEPTIMANA

Die Septimana wird bestimmt durch das Meer und den stetig wehenden Beleman, der salzige Luft und regenreiche Wolken bis weit ins Land trägt. In der Gegend von **Bethana** (S. 110) landeten die ersten Siedler aus dem Güldenland, und noch heute zeugen dort altbosparanische Bauten vom Stolz und Reichtum der Stadt. Das südlich gelegene **Mhoremis** wurde hingegen von den Garethern vollständig niedergebrannt und erholte sich nie wieder von diesem Schlag. Der Hafen versandete, und heute ist Mhoremis Bethana tributpflichtig und lebt vor allem von der Landwirtschaft.

Nördlich von Bethana erstreckt sich eine weite, hügelige Landschaft, immer wieder unterbrochen von lichten Wäldchen, spiegelnden Seen, kleinen Gehöften und Weilern mit den für die Gegend typischen Fachwerkhäusern. Traditionell zählt der Landstrich zu den am dichtesten besiedelten im Horasreich. Doch in den letzten Jahrzehnten sind viele Menschen in die umliegenden Städte gezogen. So sind die Hafenstadt **Nevorten**, die vor allem für ihre Seiler bekannt ist, die Salzstadt **Selshed** und das einst beschauliche **Ruthor** (S. 104) erheblich gewachsen. Manches Herrenhaus liegt mittlerweile verlassen und wird von den *Küstenfüchsen* – einer dreisten Räuberbande – und anderem herumstreunenden Gesindel als Unterschlupf genutzt.

SEEMANNSGARI

Überall in der Septimana kennt man Erzählungen über die weite See und die Tiefen der Bucht von Grangor, über grausame Windhager Piraten, geisterhafte Schiffe und gewaltige Wasserdrachen, die so manches Schiff und so manche Mannschaft verdarben.

Lokale Sagen sprechen von einem *Neckerreich unter den Wellen* – und tatsächlich wird immer wieder einmal an der Küste ein Wassertier gesehen (👁️ 224B). Andere Geschichten erzählen von *Vanith*, einer einstmalen reichen und heute verschwundenen Handelsstadt an der Küste, die sich angeblich in Vollmondnächten zeigen soll (👁️ 224A). Und auf den *versunkenen Inseln von Ruthor* sollen je nach Quelle immense Reichtümer oder schreckliche Kreaturen zu finden sein.

Keine Legende ist jedenfalls das *Schwarze Schiff*, das 1013 BF die Kinder Ruthors entführte – und mit dessen Wiederkehr man in der Septimana dem ungehorsamen Nachwuchs droht.

An der Mündung des *Sewak* in die Grangorer Bucht liegt das wohlhabende **Sewamund**. Hier treffen die Wege aus Vinsalt, Grangor und Kuslik aufeinander. Ein weiterer Pfad aus dunklem Basaltgestein, entstanden durch finstere Dämonenwirken (siehe das Abenteuer *Spur in die Vergangenheit*), führt nach Veliris – der so genannte *Dämonenstieg*, auf dem sich des Nachts Geistererscheinungen und andere seltsame Begebenheiten zutragen sollen. Nur die ganz unerschrockenen Zeitgenossen betreten den Dämonenstieg daher nach Sonnenuntergang, zumal an der gesamten Straße nicht eine einzige Herberge zu finden ist.

Die Landschaft wird an der Küste vor allem von weiten Ackerflächen und Weiden, alten Kanälen und Riedwiesen geprägt. Je tiefer man jedoch ins Landesinnere vorstößt, desto dichter werden die Forste, bis der Reisende schließlich den **Phecanowald** erreicht, der sich von hier weit nach Norden bis zum *Eisenwald* im Mittelreich zieht. An den Gebirghängen finden sich viele Steinbrüche und einige aufgegebene Eisenminen. Heute wird hauptsächlich Salz gewonnen oder Holz geschlagen und dann den Sewak hinab ins Tal geflößt.

Von ganz anderer Art ist das Leben in **Farsid** (S. 104). Denn hier, wo das Siebenwindige Meer und die Hänge des Phecanowaldes beinahe aufeinander stoßen, steht das herrliche *Lilienschloss* der Herzöge von Grangorien, und die Stadt lebt beinahe ganz vom prächtigen Hofstaat und den Gästen des Herrschers.

Von der Stadt des Herzogs ist es kaum eine Tagesreise bis zur großen Handelsmetropole **Grangor** (S. 104). Von hier aus fahren Schiffe in die ganze Welt – doch die Weiterreise zu Lande ist zumeist beschwerlich. Nach Westen folgt man der steilen und staubigen Küstenstraße nach **Nervuk**, das mit seiner Festung den einzigen Landweg nach Harben kontrolliert.

Nach Norden führt von Grangor der lange vernachlässigte *Phecadistieg* über *Venga* bis nach *Elenvina*. Weil sich der Handel ob des Friedens zwischen den Kaiserreichen in den letzten Jahren sehr belebt hat, wurde damit begonnen, den Phecadistieg wieder auszubessern. Der *Phecadi* dagegen ist zum Leidwesen der Händler als Wasserstraße nicht nutzbar. Denn schon nach wenigen Meilen stoßen die Schiffe auf ein unüberwindliches Hindernis und unvergleichliches Naturschauspiel: Die **Phecadifälle**, die hier mehr als vierzig Schritt in die Tiefe stürzen. Über dem Talkessel – der von ständigem Dröhnen erfüllt ist – liegt stets ein leichter Sprühnebel, der bei entsprechendem Licht prächtige Regenbogen erzeugt. Wer es wagt, kann die hohen Basaltpfiler erklimmen, die sich in der Nähe der Fälle befinden und einen atemberaubenden Blick über das Umland bis zur Bucht von Grangor genießen.

Wie *Imdal* und *Felswacht* auf mittelreichischer Seite (**Land am Großen Fluss 102 f.**) profitiert auch das alte *Venga*, an der Mündung des Flusses *Durin* in den Phecadi gelegen, von dem vermehrten Handel zwischen Elenvina und Grangor. Über Jahrhunderte stand die Zeit



Praiokles liebt Palamydas, doch nicht ohne eine deutliche Spur Berechnung, denn er achtet sehr wohl darauf, dass er und seine Familie nicht zu kurz kommen.

CHALYNDRIA THALIYIN, HOCHGEWEIHTE DES EFFERD
Die Gemahlin des Seekönigs Mermydion II. ging nach dem Tod ihres Gatten in den Efferd-Tempel zu Rethis, dem sie nunmehr als Hochgeweihte vorsteht. Chalyndria (*971, wallendes graues Haar, mütterlich-würdevoll, blind) verging vor Sorge, als ihr Sohn, Kronprinz Haridiyon (siehe S. 178), mit der Expedition der Harika von Bethana verschwand und für tot erklärt wurde. Doch dann geschah das Wunder: Der Meeresherr nahm ihr das Augenlicht, aber schenkte ihr seherische Fähigkeiten – und auf diesem Wege die feste Gewissheit, dass ihr Sohn zurückkehren würde. 1030 BF endlich trat diese Prophezeiung ein, und seitdem ist Chalyndrias Ansehen bei Volk und Priesterschaft noch gestiegen. Ihren Sohn aber trifft sie nur selten, denn zum Dank für die Errettung Haridiyons widmet sie jede wache Stunde dem Dienst an den Göttern. 🐞 221A



AVESANIOS PESTRIOTIS, REGATTA-KAPITÄN

Der Rethiser Kapitän (*1005, groß, muskulös, braungebrannt, blendend weiße Zähne, offenherzig, zupackend) hat, obschon noch jung an Jahren, bereits dreimal die silberne Delphin-Statue als Sieger der *Regatta der Sieben Winde* nach Hause getragen. Sein Ziel ist es, die sieben Siege der legendären Seglerin *Eulyria Kassorethis* zu schlagen – und dafür benötigt er immer wieder neue Geldgeber und Mannschaften. Denn seinen Lebensunterhalt verdient der schöne Avesanios als Handelskapitän in Diensten der Reederei dylli Garén. Den Traum vom eigenen Schiff hat er sich noch nicht erfüllen können, aber vielleicht hilft eine verschlüsselte Schatzkarte seines Großvaters *Tymphalos Nestriotis* dabei, der als Matrose unter dem berühmten Piraten *Kun Storbäck* fuhr? Dumm ist nur, dass die Karte unter Tymphalos' Kindern in vier Teile zerlegt wurde und Avesanios nur einen davon erbt.

Herausragende Eigenschaften: CH 14, GE 15, KK 15;
Gut Aussehend, Richtungssinn
Herausragende Talente: Schleuder 11, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 13, Orientierung 14, Boote fahren (Einmaster) 17(19)
Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Meister der Improvisation, Standfest, Ausweichen II

ΤΕΡΕΜΟΝ – DIE SCHWARZE STADT

Einwohner: 2.000

Wappen: Ingerimms Finger in Schwarz auf Bronze (Zeichen des Heiligen Aisyphan)

Herrschaft/Politik: Archontin Arakne Cossaira

Garnisonen: 1 Banner *Pailoten* (Archontengarde mit archaischer Bewaffnung), zwei Dutzend Büttel und Hafengewachen; zu jedem Zeitpunkt sind ca. 100 Seesoldaten, Seesöldner und Matrosen unter dem Befehl der Archontin in der Stadt

Tempel: Rahja, Aves, Ingerimm, Efferd, Hesinde

Wichtige Fest- und Feiertage: Fischerfest (30. Efferd, Armenspeisung und Wettschwimmen im Hafenbecken), Regatta der Sieben Winde (letzter Windstag im Peraine, Wettfahrt von Teremon nach Rethis), Palakaria (1. Ingerimm, Fest des Heiligen Aisyphan und Untergang Palakars, Fackelumzüge, Brandopfer, Kränzung des besten Bildhauers der Stadt), Tag des Kelchs (11. Rahja, Ankunft der *Seestute* mit dem Kelch der Rahja, rauschende Festnacht)

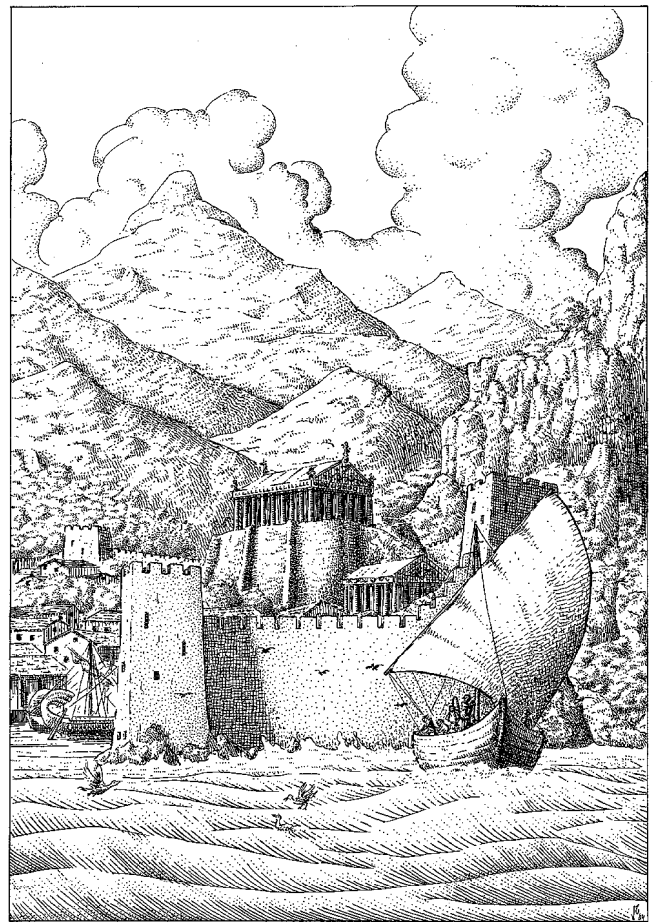
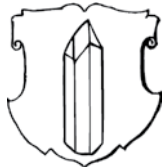
Handel und Gewerbe: Purpurgewinnung, Fischfang, Handel mit pailischem Basalt, Granit und Rotem Obsidian; letzte Station für Güldenlandsegler

Wichtige Gasthäuser: Hotel *Zyklopenblick* (luxuriös, Q8/P9/S20), Hotel *der Winde* (Q7/P6/S30), Gasthaus *Güldenfahrt* (Güldenlandreisende und Aufschneider, Q4/P3/S20)

Besonderheiten: Kartothek im Hesinde-Tempel, Liebesgrotten im Rahja-Tempel

Wetter: milde Winter, aber sehr heiße und trockene Sommer, in denen die Bäche der Insel weitgehend austrocknen

Stimmung in der Stadt: Das Leben in Teremon ist beschaulich und gleicht nicht dem geschäftigen Treiben der Metropolen auf dem Festland. Nur Güldenlandfahrer, Pilger und Forscher bringen etwas fremdländischen Trubel in den Hafen am Rande Aventuriens.



Der Hafen von Teremon liegt in der zweifachen Caldera, den eingestürzten, wassergefüllten Magmakammern eines erloschenen Vulkans. Da der dunkle Fels nicht nur als Untergrund, sondern auch als Baumaterial dient, hat sich Teremon den Beinamen 'Schwarze Stadt' erworben. In den Tiefen des Gesteins gibt es zahlreiche und ausgedehnte Kellergewölbe, die teilweise miteinander verbunden sind. Doch an der Oberfläche wird das düstere Bild durch die farbenfrohen

Schmuckbänder an den Häusern und die hell gekleideten Teremoner durchbrochen.

Der Sage nach entstand Teremon um den Rahja-Tempel herum, der von einer schiffbrüchigen Geweihten errichtet wurde. Unbestreitbar ist in jedem Fall die enge Verbindung der Stadt und ihrer Bewohner zu Rahja, die hier nicht nur als Freudenspenderin, sondern auch als Göttin der Fruchtbarkeit verehrt wird.



STADTRUNDGANG

DAS HAFENRUND

Teremon wird von einer gewaltigen mondsichelförmigen Bucht dominiert, die von einigen Riffen begrenzt wird. Einige der Riffe wurden durch mächtige und mit Bastionen gesicherte **Wallanlagen (1)** miteinander verbunden, so dass nur eine mit einer Zyklopenkette gesicherte Durchfahrt im Norden und ein enger Durchlass im Süden die Zufahrt in den Hafen erlauben.

Die der Bucht zugewandte Seite des alten Walls wird heute als **Kriegshafen (2)** genutzt. Hier liegen stets einige Karavellen und Biremen vor Anker. Von der Spitze des **Leuchtturms (3)** *Lichte Wacht* wies einst der kürbisgroße Gwen Petryl *Efferdsstern* ankommenden Schiffen den Weg. Seit der Pirat Kun Storback ihn geraubt hat, müssen die Efferdbrüder widerwillig ein Feuer entzünden, um die sichere Fahrt in den Hafen zu weisen.

Inmitten des Hafenbeckens erhebt sich eine Felsnadel mit einem Anleger für die **Prunkgalerie Seestute** der Rahja-Kirche. Auf der Spitze befindet sich die berühmte **Halle der Rahja (4)**, deren mit rosarotem Purpurschneckenkalk verputzte Kuppel weithin sichtbar ist. Im Innern des Tempels steht die berühmte Statue der vielbrüstigen Rahja, vor deren Angesicht die meisten Ehen der Stadt geschlossen werden. Auch Kinder werden immer wieder im Tempel zur Welt gebracht, da die Geweihten einen guten Ruf als Heilkundige und Hebammen haben.

Unterhalb des Tempels erstreckt sich eine geräumige und vielfach verzweigte Grotte, die über hell erleuchtete Gänge mit dem Tempelinnern verbunden ist. Das dunkelblaue Wasser spendet während der Hitze des Tages angenehme Kühle, so dass viele Rituale in den schummrig beleuchteten **Liebesgrotten** stattfinden. Besonders schön sind die Grotten zur Morgendämmerung, wenn der Wind durch die Tropfsteine am Eingang bläst und eine unheimliche, sehnsuchtsvolle Melodie komponiert, während der Sonnenaufgang langsam die Grotte rot färbt. Einen solchen Augenblick in den Armen seines Liebsten zu genießen, berauscht vom Tharf, gehört zweifellos zu den schönsten Momenten des Lebens.

DAS HAFENVIERTTEL

Der eigentliche **Hafen** der Stadt befindet sich im Westen und Norden der Bucht. Während am westlichen Sandstrand allerlei Fischerboote und kleine Kutter auf Land gezogen werden, erlauben im Norden Anleger auch größeren Schiffen den Besuch der Stadt. Hier befindet sich die berühmte **Pailische Werft (5)**, die vor allem leichte und schnelle Karavellen auf Kiel legt. Diese Dreimaster waren die ersten, die wieder das Güldenland erreichten, was für die Qualität der hiesigen Segler spricht. Auch die *Regatta der Sieben Winde* gewinnen immer wieder Pailische Karavellen. Direkt am Hafen liegt das **Gasthaus Güldenfahrt (6)**, dessen Wirt *Efferdaios Nanduriopoulos* behauptet, selbst einmal im fernen Güldenland gewesen zu sein. Hier treffen sich wagemutige Matrosen und Seefahrer, um im Wettstreit über das größte Seemannsgarn zu gewinnen.

Oberhalb des Hafens ist das von einer wehrhaften Mauer umgebene **Hafenviertel** in den Hang hinein gebaut. Während sich direkt an den Kaianlagen die Lagerhäuser und Bootschuppen befinden, erstrecken sich darüber zunächst die Unterkünfte der Schauerleute und Fischer und schließlich ganz oben die Häuser reicher Kapitäne und Händler. Einzig das **Kontor des Handelshauses Darando (7)** befindet sich direkt an den alten Kaianlagen, da die Festländer nur wenig auf die hiesigen Sitten geben und lieber "nah am Geschehen sind". Dominiert wird das Viertel vom **Wehrtempel des Efferd (8)**, der noch aus der Zeit stammt, als Piratenüberfälle an der Tagesordnung waren. Die prächtige Säulenhalle wird vor allem von Fischern und Angehörigen von Seefahrern besucht, die hier für eine sichere Ausfahrt beten. Nahebei befindet sich die kleine, aber angesehene **Bildhauerschule (9)**, die in der Tradition des Heiligen Aisyphan vor allem steinerne Wunderwerke für die Kirchen der Zwölfgötter erschafft.

STADTGESCHICHTE

850 v.BF: Stadtgründung

567 v.BF: Durch Flüchtlinge vom Festland verdoppelt sich die Bevölkerungszahl der Stadt nahezu, und es kommt zu sozialen Unruhen, die blutig niedergeschlagen werden.

0 BF: Der Kelch der Rahja wird vor den marodierenden Garether Truppen nach Teremon in Sicherheit gebracht.

97 BF: Der heilige Kelch wird nach Belhanka verschifft, das Hauptsitz der Rahja-Kirche wird.

ab 650 BF: Mit den neuen Karavellen werden wieder Reisen ins Güldenland möglich. Teremon erlangt Bedeutung als letzter aventurischer Hafen vor der Überfahrt.

979 BF: Der Pirat Kun Storback raubt den heiligen Gwen Petryl *Efferdsstern* aus dem Leuchtturm zu Teremon.

1000 BF: Zwischen Teremon und Ayodon wird ein Tempel des Namenlosen ausgehoben und versiegelt.

Efferd 1008 BF: Thorwaler Piraten unter Trulinda Drakasdotir plündern die Stadt.

1030 BF: Nach dem Tod des Herzogs Berytos Cosseira reißen alanfanische Truppen die Macht in Teremon an sich, Goldo Paligan erhebt Anspruch auf Pailos, Phenos und Putras. Erst im Travia können die Inseln von Hylailer Seesöldnern unter Arakne Cosseira zurückerobert werden.

1031 BF: Arakne Cosseira wird als Archontin von Pailos bestätigt.

MACHTVERHÄLTNISSE IN TEREMON

Uneingeschränkte Gebieterin von Teremon ist die Archontin **Arakne Cosseira (1a, 2a, 3b)**, deren Herrschaft sich auf ihren alten Namen, ihre Garde und ihre guten Beziehungen zu den Hylailer Seesöldnern stützt.

Ihr gegenüber steht mit dem Haus **dylli Lyios (1d, 2d, 3b)** die zweitmächtigste Familie der Insel. Der Patriarch und ehemalige Stadtvogt Brilydion A'Hiralphis dylli Lyios hätte lieber selbst die Nachfolge des Herzogs angetreten und fühlt sich vom Adlerthron übervorteilt. Die **dyll Aralthis (1b, 2b, 3a)** kümmern sich nur wenig um Politik, sind aber eine der wichtigsten Familien im Purpurhandel des Archipels. Ihre direkten Konkurrenten sind die skrupellosen **dyll Ujos (1c, 2c, 3d)**.

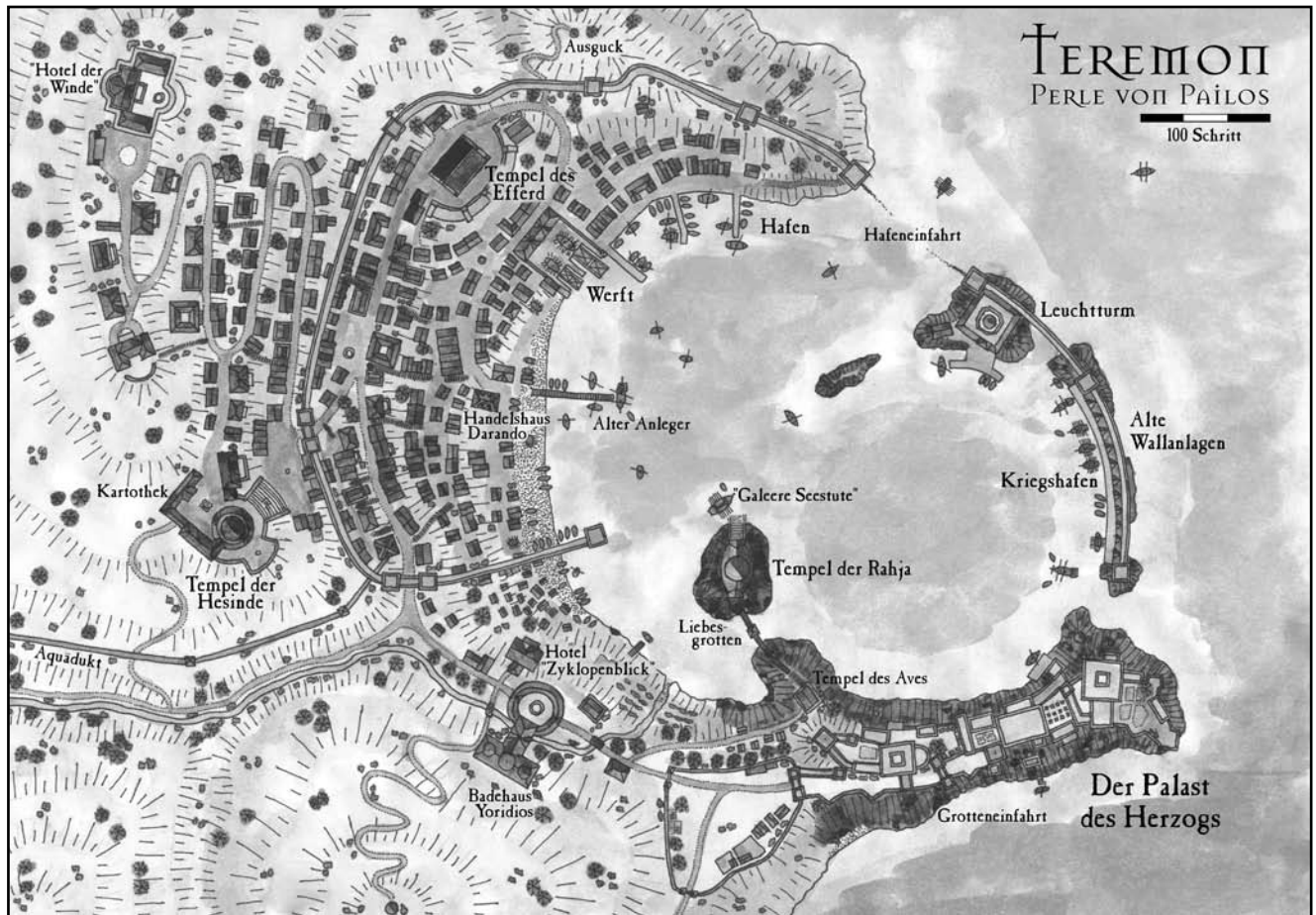
Das Neethaner **Handelshaus Darando (1a, 2a, 3c)** bestreitet den Großteil des Handels mit dem Festland und verteidigt seine Pfründe erbittert gegen die vordringenden Belhankaner Händler.

Aktuelle Themen:

(1) Die Archontin: Die Herrschaft der Archontin ist ein guter Schritt hin zu Frieden und Wohlstand (a), ändert auch nichts an den Zuständen auf der Insel (b), bindet uns zu stark an den Seekönig und den Horas (c), ist ungerecht und sollte beseitigt werden (d).

(2) Al'Anfa: Die Al'Anfaner sind seit jeher unser Todfeind und müssen vernichtet werden (a), müssen mit Vorsicht betrachtet werden (b), ein Handelspartner wie jeder andere auch (c), unsere wahren Freunde, von denen wir stark profitieren können (d).

(3) Die Wesen der Feenwelten: sind unsere Verbündeten und sollten gut behandelt werden (a), unheimlich und zu fremdartig, um mit ihnen zu verkehren (b), ein Ärgernis im Handel mit den Schätzen der Inseln (c), eine Gefahr, die es auszurotten gilt (d).



KYRIOPAG

Westlich der Mauern schlängelt sich eine Prunkstraße den **Kyriopag** ('Herrenhügel') hinauf, wo sich die Villen der pailischen Oberschicht befinden. Je höher die Domizile liegen, desto prächtiger werden sie, bis hin zu den beeindruckenden Anwesen der dyll Ujös und dylli Ljyos nahe der Hügelspitze. Hier oben steht auch seit alters her das **Hotel der Winde (10)**, eine alte (und manche meinen verfluchte) Adelsresidenz.

Am Fuße des Herrenhügels befindet sich der **Hesinde-Tempel (11)**, der aus der schon zur Gründerzeit angelegten **Kartothek (12)** entstand, in der wertvolle Karten selbst des Güldenlands lagern. Die sechseckige Kuppel aus Rotem Obsidian wirkt wie ein halbiertes Rubin und weist den Wissensdurstigen schon von weitem den Weg.

AUF DEN KLIPPEN

Südlich des Herrenhügels verläuft der **Aquädukt (13)**, der nicht nur die Brunnen der Stadt mit Wasser versorgt, sondern auch das **Badehaus Yoriidos (14)**, das am Fuße der Klippen und doch schon hoch über der Stadt thront. Ein verschlungener Pilgerweg führt von hier zum **Ingerimm-Tempel (15)**, einer hoch gelegenen Kaverne im Vulkangestein, deren Wände, Böden und Decken von pilgernden Steinmetzen im Laufe der Jahrhunderte immer weiter verziert wurden. Es heißt, in den Halbreliefs sei manch Fingerzeig aus alter Zeit versteckt.

Über eine Brücke mit der Halle der Rahja verbunden ist der **Aves-Tempel (16)**. Er wird oft von Seefahrern und Reisenden aufgesucht, bevor sie sich auf große Fahrt begeben. Besonders die Güldenlandfahrer machen hier Station, lassen die mit dem Paradiesvogel bestickten Segel ihrer Schiffe segnen und beten am **Altar der Roten Harika**. Wichtigstes Artefakt des Tempels ist die **Alveransfeder**, eine anderthalb Schritt lange Schwungfeder in hundert schillernden Farben, die angeblich von Aves' Reitvogel stammen soll. Mit ihr ruft der 'Weltsehende' (Tempelvorsteher) *Rhayamanthys Saimodos* den Segen des Gottes

auf die Güldenlandfahrer herab, und es heißt, niemand bestehe die Fahrt, dessen Schiff nicht auf diese Weise gesegnet worden sei.

Auf der Spitze der sich südlich über dem Hafen erhebenden Klippen liegt schließlich der trutzige und aus finsterem Vulkangestein erbaute **Palast der Archontin (17)**. Nachts schallt oft der Lärm der lauten Feste in die Stadt hinab. Die Klippen unter dem Schloss sind von Gängen, Verliesen und Grotten regelrecht durchlöchert (siehe das Abenteuer **Masken der Macht**).

TEREMON IM SPIEL

Teremon ist das Tor in die zauberhafte Welt der westlichen Zykloneninseln. Von hier liegen die verwunschenen Wälder der Feen, die Vulkangrotten der Zyklopen und die felsigen Höhen der Minotauren nur einen kleinen Marsch oder eine kurze Schiffspassage entfernt. Gleich ob die Helden einfach aus Neugier oder im Auftrag eines Hylailers Alchimisten aufbrechen, erste Station wird immer Teremon sein. Hier lassen sich Sagen und Legenden erfahren, die Karten des Hesinde-Tempels oder die Berichte des Aves-Tempels durchstöbern und auch einheimische Führer finden.

PERSÖNLICHKEITEN TEREMONS

ARAKNE COSSEIRA, ARCHONTIN VON PAILOS

Lange führte Arakne (*964, 1,96 groß, graues Haar über den Schläfen) zu zwei Schnecken geflochten, hinten ein hüftlanger Pferdeschwanz) die Hylailers Seesöldner an, und die Erfahrung vieler Schlachten ist der in jeder Hinsicht schlagfertigen Hünin in die Falten ihres Gesichtes geschrieben. Mit eiserner Hand herrscht sie heute über Pailos, Phenos und Putras und wird jeden zerquetschen, der den Anspruch