

FEXEQUE SALUTA

DIE STADT NEETHA

Lage und Umgebung

Neetha liegt an der aventurischen Westküste, wo der Chabab in das Meer der Sieben Winde mündet. Die Hafenstadt im Wilden Süden des Lieblichen Feldes ist Hauptstadt der Provinz Chababien. Die nächsten Dörfer sind Periusa an der chababischen Küste, Rhuvak an der Seneb-Horas-Straße, Korlob an der Straße nach Brelak, Hippios an der Via Chababia, die den Chabab am Südufer begleitet, Kithairon an der Dröler Küste, die nächsten größeren Städte Methumis im Norden und Dröl im Süden.

An klaren Tagen kann man die Zyklopeninseln Ronda und Arkis mit freiem Auge sehen. Von dort kommen jeden Tag einige Fischer gefahren und verkaufen ihren Fang in der Stadt. Viele Schiffe auf der großen Nord-Süd-Passage legen in der seeköniglichen Hauptstadt Rethis an, aber nicht in Methumis, Neetha oder Dröl, und ersparen sich so einen Tag; zwischen diesen Städten und den Zyklopeninseln besteht auch deswegen reger Handelsverkehr.

Nördlich der Stadt erstreckt sich altes Kulturland: mit kniehohen Feldsteinmauern eingefriedete Äcker, auf denen Weizen, Mais und Praiosblumen wachsen, Weingärten mit Obstbäumen zwischen den Reihen der Rebstöcke, schattige Haine mit Pinien und Ölbäumen, immer wieder auch Zypressen und Bosparanien, umfriedete Obstgärten mit Birn-, Pflaumen- oder Pfirsichbäumen. Die Stämme sind weiß gekalkt, um Schädlinge fernzuhalten. Feldwege enden manchmal bei Ziegelgruben und Brennöfen. Immer wieder sieht man Bauern bei der Arbeit, unter großen Strohütten in der Sonne schwitzend; in der Erntezeit bevölkern Scharen von Landarbeitern die Felder und Gärten.

Die Seneb-Horas-Straße wurde noch unter den Bosparanern geschaffen: große Steinquader sind fugenreich und brüchig ineinander gepasst, ausgedorrtes Gras sprießt dazwischen, schwere Wagenräder haben Spurrillen in den Stein gegraben. Einst beschnittene Zypressen beschatten die Allee und schützen halbwegs vor der unerträglichen Sommerhitze. Regener Verkehr von Händlern, Bauern, Landarbeitern, Pilgern, Botenreitern und Postkutschen belebt die alte Reichsstraße. Räuber braucht man so nahe der Stadt nicht mehr zu fürchten.

Die höchste Erhebung der näheren Umgebung ist der sogenannte *Thron des Tugruk Pascha*, ein verrufener Hügel neben der Silem-Horas-Straße, etwa eine Meile südlich der Stadt. Hier ist der Boden weit schlechter bestellt, die alten Felder verwildert, nur Schaf- und Ziegenherden mit ihren Hirten beleben diesen Landstrich. Die stark verfallene Straße nach Dröl wird jedoch seit neuestem instandgesetzt, so dass man auf Bautrupps und Arbeiterlager stoßen kann.

Abseits der Dörfer, Felder und Straßen in Süd und Nord wuchern Mond- und Butterblume, Löwenzahn, Alveransschlüssel, Nelke, Esels-, Kratz- und Golddistel, Schafgarbe, Klee, Knaben-, Heide-, Kleb- und Wiesentraumkraut, Brennessel, Huflattich, Vergißmeinnicht, Feigenkaktus, Wicke, Bittersüßer Nachtschatten, Feuerbohne, Klette, Scharlach- und Pupursalbei, Ginster, Hartriegel, Schwarz- und Weißdorn, Heckenrose und hundert andere Blumen, Kräuter und Sträucher – die Wildnis der chababischen Pampa.

Der erste Anblick

Die helle Stadtmauer im Norden, die *Kurtine*, wird von ferne sichtbar. Die wuchtigen Blöcke, mit Bleiklammern zusammengehalten, von mächtigen Strebepfeilern gestützt, sind feinsten Tempelmarmor. Ihnen zu Füßen viele kleine Gemüsebeete mit Bohnen und Paradeisern, Gurken und Melanzani: Das Vorfeld der Kurtine ist auf erzherzogliche Verordnung von allen Bäumen und Bauten freizuhalten. Die Seneb-Horas-Straße steigt nun sanft nach Hochneetha auf und erreicht am Vinsalter Tor die Stadt.

Zu beiden Seiten der Straße reihen sich die Gräber der Neethaner: viele mit Grabsteinen geschmückt, die ärmsten namenlos, die reichen Kenotaphe wie Tempelchen mit Säulen und Giebeln, bekrönt von marmornen Pinienzapfen, von Zypressen beschattet. Hier findet man Grabdenkmäler für Pferde, die beim *Tunika-Rennen* siegreich waren, das *Nasuleon*¹ für einen Singvogel, den einzigen Spielgefährten eines aristokratischen Mädchens, oder das Grabmal von *Cedor und Ephébes*, Treffpunkt der Verliebten. Doch hier brannten auch die Scheiterhaufen der roten Keuche, und die Asche ihrer Toten ruht in der Erde.

Wer von Süden her kommt, sieht den Chabab sich breit und behäbig dem Meer entgegenwälzen, am anderen Ufer die Stadt, undeutlich im Wasser gespiegelt: den Strand, die Boote, die kleinen Menschen bei der Arbeit, ein blendend kalkweißes Häusermeer allmählich zur Oberstadt hin ansteigend, und über allem schimmern weißlich und rötlich die Türme des Palastes, der Garnison und der Burg. Auf der Thalionmel-Brücke führt die Silem-Horas-Straße über den Fluss auf die Stadtseite, genau dorthin, wo sich von Pinien umstanden der freistehende Komplex des Pilgertempels der Rondra ausbreitet. Die Stadt wirkt offen und verwundbar, als breite sie ihre Arme aus, die Reisenden zu empfangen.

Stadtbild

¹ Nasuleon: prächtiges Grabmal; nach dem Grab des Kaisers Nasul-Horas.

Neetha teilt sich in vier Viertel: die Oberstadt *Hochneetha* mit dem Palast, das westliche *Efferdania* mit Kriegs- und Handelshafen, die Unterstadt *Chabbiata* am Fluss und das östliche *Festungsdreieck*. In der Mitte der Stadt liegt der Große Markt, von dem aus die Phex-und-Efferd-Straße zum Hafen führt, die Seneb-Horas-Straße zum Vinsalter Tor und in den Norden, die Thalionmel-Straße zum Dröler Tor und bis zur Thalionmel-Brücke, von wo aus die Silem-Horas-Straße in den Süden geht. Im Norden und Osten beschützen Mauern die Stadt, im Süden und Westen der Fluss und das Meer. Gut 5800 Menschen leben in Neetha.

Das Straßennetz in Hochneetha und Efferdania beruht auf dem bosparanischen; Chabbiata erinnert mit seinem Gewirr von engen Gässchen an eine tulamidische Stadt. Die Innenstadt liegt etwas erhöht, so dass die Gassen vom Großen Markt und Palast zum Hafen und Chabab doch deutlich, wenn auch nicht steil, hinab führen. Vereinzelt verbinden Treppen parallele Gassen auf verschiedenem Niveau. An Straßenecken finden sich öffentliche Brunnen, wo man Wasser zum Trinken, Kochen und Waschen holen, aber auch tratschen kann. Die meisten Straßen sind nicht gepflastert, nur der Große Markt, die Seneb-Horas-Straße, die Thalionmel-Straße und einige Straßenzüge in Hochneetha mit Granitplatten belegt. Dort bilden die Pflastersteine in der Mitte noch eine Rille, durch die das schmutzige Wasser läuft, überall sonst ist kaum ein Unterschied zwischen Gasse und Gosse, und dies umso weniger, je ärmer und herabgekommener das Stadtviertel.

Da Neetha bei Bosparans Fall kaum zerstört wurde, sind verhältnismäßig viele antike Bauten erhalten geblieben, sodass man in verwinkelten Gassen immer wieder unvermutet die Säulen und Giebel eines bosparanischen Hauses zwischen späteren gekalkten Ziegelbauten hervortreten sieht. Die Stadt wurde einst überwiegend aus Eternen-Marmor errichtet. Die öffentlichen Gebäude, aber auch viele Privathäuser – besonders in Hochneetha und Efferdania – zeigen bis heute prachtvolle Fassaden aus dem weißlichen oder rötlichen Stein, manchmal aus beiderlei gebändert. Dieses ebenso melancholische wie vornehme Weiß der öffentlichen Paläste in Verbindung mit ihrer Grenzlage hat der Stadt den Beinamen *Weißer Wab*² eingetragen. Doch Zeiten der Armut sind nicht spurlos geblieben – Neetha ist zu weiten Teilen eine verfallende Stadt. An nicht wenigen Gebäuden lösen sich allmählich die marmornen Verblendungen von den Ziegelmauern. Nur selten werden neue Bauten ganz aus Marmor aufgeführt – wie die neue Thalionmel-Brücke.

Die heute üblichen Häuser werden aus gebrannten Lehmziegeln gebaut und weiß verputzt. Oft gibt es nur einen einzigen Raum, in dem die ganze Familie schläft. Die Armen haben kein Bett; man breitet eine Decke oder Matte auf dem Boden aus. Manchmal ist die Tür die einzige Lichtquelle. Das alltägliche Leben spielt sich im Freien ab: unter dem Baum im Hinterhof, von Balkon zu Balkon, beim Brunnen auf der Straße. Um die brennende Sonne abzuhalten, sind fast alle Fenster mit Läden ausgestattet, die Luft und Dämmerlicht, aber keine direkten Sonnenstrahlen durchlassen; sind vor vielen Geschäften bunte Markisen aufgespannt, hinter denen das Weiß der Fassaden fast verschwindet; und gehen auf die Straßen fast nur geschlossene Balkone. Quer über die ärmeren Gassen spannen sich unzählige Wäscheleinen, so dass der Himmel oft nur in Lücken zwischen Girlanden trocknender Tuniken und Pluderhosen sichtbar wird, die der leichte Seewind sachte wiegt. Die kaum geneigten Walmdächer werden mit Dachziegeln gedeckt, die ärmsten Hütten mit Schilf und Lehm – weiß vom Mist der Möwen, die zu Hunderten schreiend über der Stadt kreisen.

Auffällig sind einige Haine in Efferdania und im Festungsdreieck mit Zwerg- oder Königspalmen und allerlei exotischen Obstbäumen wie Aprikosen, Perain-Äpfeln und Feigen. Hier wachsen Ziersträucher wie Honigakazie, Goldflieder, Hibiskus, Stechpalme, Oleander, Yasmin, Magnolie, Quitte, Sulvostrauch, Buchsbaum, Fuchsie, Horasie oder Azalee und Blumen wie Alveranie, Rose, Brigonie, Famerlorsblüte, Asmodenie, Großes Löwenmaul, Hyazinthe, Immortelle, Horashaube oder Sonnenröschen. Diese Gärten sind entweder gut gepflegt und von hohen Zäunen umgeben – oder es verkünden große Schilder, dass der Hain von der Stadt für jedermann angelegt wurde; von Pflege wird allerdings nichts gesagt: Die öffentlichen Gärten sind verwahrlost.

In den Straßen laufen – wie in allen Städten üblich – zwischen den Menschen allerlei Haustiere umher: Ziegen, Schweine, Hühner, Hunde und Katzen, die auch laut meckern, grunzen, gackern, bellen und maunzen. Überall sieht man Esel, das Last-, Zug- und Reittier der armen Leute. Seltener sind die (im Lieblichen Feld ;-) berühmten chababischen Pferde. In den ärmsten Häusern teilen sich Menschen und Tiere den einzigen Raum.

Die Menschen Neethas sind vom güldenländischen Typus mit stark tulamidischem Einschlag. An vielen Gesichtern fallen die vernarbten Flecken der roten Keuche auf. Männer und Frauen tragen dieselbe Kleidung: bei Hitze ärmellose Tuniken aus ungebleichtem Leinen und einen Gürtel, gegen die Sonne Hüte, gegen den Regen kurze Umhänge. Bei Kühle zieht man weit geschnittene Pluderhosen über. Frauen schmücken sich mit einfachen Anhängern und Ohrringen. Wer nicht barfuss geht, trägt Sandalen oder Reitstiefel. Daneben sieht man Soldaten in glänzenden Rüstungen und bunten Uniformen oder Geweihte der Zwölfgötter in traditionellen Roben. An Straßenecken und Tempeltoren fallen die Bettler ins Auge. Viele Menschen sitzen müßig in und vor den Tavernen herum. Andere treiben ein Spiel auf der Straße, bei dem sie Holzklötzchen in ein Loch werfen. Selten kann man Sänften, Equipagen und Eskorten wohlhabender Leute beobachten, wie sie in anderen Städten häufig sind.

Die Geräuschkulisse gleicht der anderer Hafenstädte: das Gekreisch der Seevögel, das Marktgeschrei, das Hufklappern und Wagenrollen, das Hämmern der Schmiede und das tausendfältige Summen der Menschen, die hier ein zungenflinkes, südlich und tulamidisch gefärbtes Horathi sprechen. Die Städter unterhalten sich im ersten Stock über die Gasse hinweg, und je dichter der Verkehr in der Gasse und je höher der Lärmpegel, desto lauter werden sie selbst.

² Die ‚Weiße Stadt‘ hingegen ist Rethis.

In den Sommermonaten stinkt die Stadt zum Himmel. Es riecht nach Pferdeäpfeln, Salz, Urin, Fisch, Algen, faulendem Schlamm, Seifenwasser, frischem Weizenbrot, blühenden Gartenblumen: nach der Stadt und dem Meer. Wenige Villen und Paläste verfügen über (Gemeinschafts-) Toiletten mit Wasserspülung. Das übliche sind Nachttöpfe, die morgens in die Gosse entleert werden. Ansonsten erleichtert man sich im Freien – auch öffentlich: Die Leute pinkeln an irgendeine(r) Wand oder gleich in den Chabab – in Sichtweite, aber unterhalb der Rondrapilger ;-)

Stadtviertel

Hochneetha
Efferdania
Chababbiata
Festungsdreieck

Wetter

Der *Sommer* in Neetha ist lang und heiß. Vom weißlichen Himmel brennt eine unbarmherzige Sonne, auf den Straßen flimmert die Luft, nachmittags drohen Gewitter. Es ist staubig und stickig. Sobald die Sonne sinkt, öffnen die Menschen ihre Fensterläden, um die kühlere Nachtluft herein zu lassen. Viele legen sich dann unter dem Sternenhimmel zum Schlaf. Im *Herbst* lässt die Hitze nach. Der häufige, mäßige Westwind bringt Salzgeschmack mit sich, seine Wolken regnen sich in den Bergen aus: der Chabab führt Hochwasser. Im kurzen *Winter* gibt es Stürme und Regen, selten einmal Frostnächte oder Schneeflocken. Der *Lenz* lässt mit der Schneeschmelze in den Bergen wieder den Chabab anschwellen, aber auch Knospen und Brüste. Es ist sonnig und angenehm warm – das *Liebliche Feld*.

Tagesablauf

Morgens wird früh aufgestanden und eifrig gearbeitet, solange es noch angenehm kühl ist. Mittags, wenn die Sonne gnadenlos vom Himmel brennt, gönnt man sich eine lange Pause, die *Siesta*. Wer sich als Fremder zu dieser Zeit auf den Straßen herumtreibt, ist selber schuld. Auch die Händler auf dem Markt halten unter ihren Sonnensegeln ein Schläfchen. Flirrendes weißes Licht füllt die ausgestorbenen Gassen, selbst die Hunde dösen im Schatten, alle Fensterläden sind geschlossen. Doch heißt Ruhe nicht unbedingt Schlaf: Die meisten Neethaner sind während der Siesta entstanden ;-). Abends dann, wenn die Grangorer müde ins Bett steigen, beginnt in Neetha das eigentliche Leben: Es ist Zeit für Fiesta. Auch lange nach Einbruch der Dunkelheit herrscht auf den Straßen reges Treiben, man hört Musik und Lachen, die jungen Leute flanieren Arm in Arm umher und füllen die Tavernen. Es wird getanzt, Wein und Anisschnaps getrunken. Erst nach Mitternacht wird es ruhig, und die Menschen fallen für einige Stunden in Schlaf, bis sich von neuem der Osten rötet.

Wochentage

Rohalstag
Feuertag
Wassertag
Windstag
Erddtag
Markttag
Rondratag

Lebensart

»Man muss Neetha wirklich sehr gern haben, um es ertragen zu können. Wenn ich nur daran denke, was mir passiert ist, als ich letzten Horastag hier im Hafen ankam. Ich hatte noch keine zwei Schritte gemacht, da fiel auch schon einer über mich her, der mir echte Zyklopenwaffen andrehen wollte, dann kam eine andere, die mein Gepäck tragen wollte, mich aber nicht etwa darum fragte, sondern versuchte, es mir mit Gewalt aus der Hand zu reißen, und auf diese Weise belästigten mich noch hundert andere Leute: die eine bot mir eine Sänfte an, der andere eine Herberge, einer wollte schlicht Geld für eine Fahrt mit dem Postendienst Pertakis, weil er eine kranke Mutter im Spital von Dról hat, und als ich dann aus dem Hafen heraus war, ging es erst richtig los: das Menschengewühl, das Geschrei, das grundlos ertönt, die Leute, die dich anrempeeln, kein Mensch stellt sich in einer Schlange an, alle reden mit voller Lautstärke, dann die schrecklich primitiven Tavernen mit den schlechtesten Speisen der Welt, die verwahrlosten Gärten, der Lärm auf den Straßen, der Lärm der Werkstätten, der Lärm überall.«

—Brief einer Bethaner Kauffrau, zeitgenössisch

In der Typenkomödie des Lieblichen Feldes werden die Neethaner³ durch *Aydan die Füchsin* verkörpert: klug, gerissen, geschäftstüchtig – mit anderen Worten Händler, Diebe, Hehler. Und wirklich vereinigen die Menschen hier alle (Un-) Tugenden des Phex in sich. Reisende werden sofort beim Betreten der Stadt darauf angesprochen, ob sie ein Quartier brauchen – und wer die lästigen Frager nicht entschieden verscheucht, wird sie so schnell nicht los. In

³ Der Einfachheit halber wurde auf geschlechtsneutrale Schreibweise verzichtet.

den Tavernen haben die Wirte angeblich kein Wechselgeld und geben dafür Lose heraus. Straßenhändler betrügen die ahnungslosen Fremden nach Strich und Faden – und genießen das ;-)

Wer zum ersten Mal nach Neetha kommt, wird gleich mit einem der wichtigsten Merkmale der Stadt konfrontiert: der Unordnung. So kommt jeder Neethaner, der etwas auf sich hält, aus Prinzip mindestens eine halbe Stunde zu spät, egal ob geschäftlich oder privat. Denn Zuverlässigkeit zählt nicht zu den neethanischen Stärken. Mehr als die Hälfte aller Verabredungen werden aus purer Höflichkeit getroffen und zeigen in der Regel lediglich an, dass man sich an und für sich gerne einmal verabreden würde. Irgendwann ;-)

Dennoch kann man Neetha den Ruf einer überaus (gast-) freundlichen Stadt nicht absprechen. Wahrt man in Grangor beim Kennenlernen erst einmal vorsichtige Distanz, kommt es beim ersten Treffen mit einem Neethaner leicht zum leidenschaftlichen Eingeständnis, dass der/die andere die erste wirklich große Liebe seines/ihrer Lebens ist. Allerdings kann es passieren, dass man am nächsten Tag von der neuen Blutsschwester auf der Straße nicht erkannt wird oder der stürmische Verehrer ein paar Stunden später die nächste erste große Liebe seines Lebens gesteht. Solch schicksalshafte Begegnungen finden meist auf den zahlreichen *Fiestas* statt, bei denen stundenlang getanzt wird und der Anis Schnaps in Massen fließt.

Die Neethaner sind impulsiv und heißblütig – im Guten wie im Bösen. Doch die vermeintliche Liebenswürdigkeit dieser Menschen hat einen Hauch von Korruption und Laster an sich. Man hüte sich, einen Neethaner zu beleidigen. Die Familie wird ihn rächen. Glaubt ein Fremder Brutalität und Egoismus der Neethaner durchschaut zu haben, stößt er manchmal auf eine unvermutete Warmherzigkeit und Menschlichkeit, die er gerade hier nicht vermutet hätte. Man hält zusammen – am liebsten gegen Fremde.

Die Neethaner sind neugierig – und sie tratschen um ihr Leben gern. Die Leute gehen auf den Markt nicht um etwas zu kaufen, sondern um andere Leute zu treffen, den neuesten Klatsch auszutauschen, sich für abends zu verabreden oder politisch zu diskutieren. Sie verwickeln auch Fremde sogleich in lebhaftes Gespräch und beklagen sich gestenreich über die schlechten Zeiten – doch sie jammern wie die Katzen auf dem Dach, die ja gleichzeitig jammern und lieben ;-)

Zwischen den Wohnhäusern hängen die Wäscheleinen, und auf diesen laufen Nachrichten in Windeseile hin und her und verbreiten sich. So kann nichts von all dem, was in einem der Häuser geschieht, vor den anderen geheimgehalten werden: Liebschaften, Hoffnungen, Geburtstage, Ehebruch, Lottogewinne und Durchfall, alles muss allen bekannt sein. Keiner ist frei, aber keiner ist allein, und das milde Klima begünstigt den Strom der Nachrichten, da es erlaubt, Fenster und Türen offenstehen zu lassen.

Neetha blickt als ‚letzter Posten der Kultur‘ ebenso überheblich auf Dról - die einstige Herrin - hinab, wie man selbst in Vinsalt oder Methumis als *Wilder Süden* gilt. Dabei hat sich die Stadtbevölkerung in den jüngsten Jahren stark verändert. In die von der roten Keuche entvölkerte Stadt rief der Erzherzog Zuwanderer aus dem eigentlichen Lieblichen Feld zwischen Grangor und Methumis. Seither gibt es Streit und böses Blut zwischen Eingesessenen und *Vinsaltern*.

Namen

Frauen

Ardare, Arissa, Arsella, Asmodena, Aydan, Belizeth, Belena, Bona, Celissa (Cella), Charina, Chelleo, Chrysis, Coritto, Cusmina, Dela, Dolorez (Dolorita), Dorlen, Dulacia, Efferdane, Efferdita, Elida, Florez, Heliara (Hela), Hesindia, Imacula, Innozenzia, Jette, Julara, Junivera, Jushibi, Kerime, Khorena, Livia, Lucrezia, Ludilla, Lutisana, Neetya (Neetha), Nella, Niam, Niothia, Oljana, Phedra, Phejanca, Phexdane, Phelippa, Phrenya, Praiadne, Praiosmin, Praiociosa, Rahyalina, Rahyamanda, Rahyanis, Rahyaphrodite, Rahyella, Rahyina, Rayada, Rhian, Roana, Rondirai, Rondriane, Rondriga, Rovenä, Saria (Sari), Shahane, Shenny, Sheranya, Sinjara, Tallith, Thalionmel, Titina, Tsadane, Tsarella, Tulameth, Utsinde, Viviane (Viviona), Xerane, Yalanda, Yasinde, Yolde, Zarya, Zidona, Zita

Männer

Alderio, Alrizio, Assaf, Barinn, Belen, Bosper, Cassim (Kasim), Cedor, Chadim, Chelleo, Cordovan, Cumano, Dexter, Dschadir, Efferdan, Efferdaos, Efferdito, Ephébes, Erdano, Eslam, Ezzelino, Federio, Felizzo (Phelizzio), Floros, Furro, Gaftar, Geppert, Geron (Gereon), Gorm, Hal, Hypperio, Imaculo, Jedrech, Jost, Kashban, Kedio, Krateros, Leon, Lessandro, Lorimo, Lucian(us), Lumpino, Malzan, Mezzek, Nazir, Nestario, Novarizio, Orelano, Padrigo, Pagol, Parinor, Pauro, Phecano, Phedro, Phexdan, Phrenos, Piro, Praiokles, Praionor, Pulpio, Quendan, Rahjácómo, Rahjadan, Rastafan, Reo, Rezzan, Rondradan, Rondravio, Rondrigo, Selenio (Selo), Selim, Shimion, Terren, Thariso, Thursis, Tizzo, Tsadan, Ture, Ugo, Uocco (sprich: Fokko), Ursino, Vigo, Vito

Familiennamen

Ager, Amovio, Arculario, Armando, Balneator, Balzo, Bloken, Bonajuto, Bosvani, Camee, Capense, Caranda, Caravita, Chiantanyez, Colophon, Cornamusa, Cristallo, Dróler, Esposito, Färberin, Farfara, Fischerin, Fontana, Gaudioso, Gazpacho, Glaser, Hortulano, Hypocras, Kallias, Kebalak, Kureon, Laevigata, Lamancha, Lammer, Lanza, Lasos, Latifolia, Leophantos, Limetti, Livella, Lolonna, Loramidis, Lucariello, Maddalari, Marillio, Methumian, Montazzi, Nauta, Neander (Neriander), Neroli, Origan, Pamphilos, Pannifex, Paralios, Parrhasios, Passalacqua, Patara, Petrea, Pflücker, Pherekydes, Pistor, Pitane, Plantanego, Regotis, Ricotti, Rocambole, Saliterer,

Salvian, Sartor, Saverio, Scarpone, Schilizzi, Sciscio, Scriptatore, Serpolet, Sigeion, Spinosa, Steinklopfer, Sutor, Teduccio, Torrean, Trequona, Tussilago, Verbenaca, Vincetta, Vinum, Ziganti

Geburt

In einer Stadt wie Neetha werden jede Woche drei bis vier Kinder geboren. Als Geburtshelfer treten oft die Geweihten der Tsa auf. Nach altem Brauch wird dem Neugeborenen Salz auf den Nabel gestreut und ein Finger mit Honig in den Mund gesteckt. Sobald die Mutter aufstehen kann, trägt sie das Kind im Kreis der Familie um das Herdfeuer und nimmt es damit in die Hausgemeinschaft auf. Bei diesem Anlass gibt die Mutter dem Kind auch einen Namen; in vielen Familien den Vornamen ihrer eigenen Mutter bzw. ihres Vaters.

Hochzeit

Wenn sich zwei ledige junge Leute verschiedenen Geschlechts verlieben und heiraten wollen, müssen sie sich an die Eltern wenden. Denn diese sollen traditionell Braut und Bräutigam für ihre Kinder aussuchen und die Hochzeiten arrangieren. Die beiden Familien verhandeln, wer zu wem zieht, wer den Haushalt führt und wie hoch die Mitgift ausfällt. Einer der beiden jungen Leute tritt in die Familie des anderen ein und erhält auch deren Familiennamen. Die Hochzeit beginnt in der Abenddämmerung mit dem Zug der Braut oder des Bräutigams mit ihrer/seiner Familie in das Haus der anderen Familie. Dort wird sie/er vom künftigen Gatten vor dem Haus empfangen, über die Schwelle getragen und den Eltern zum Segen dargeboten. Das Hochzeitsmahl schließt sich an, bei dem auf das Wohl des Brautpaares getrunken wird und die Eheleute den Hochzeitskuss tauschen. Auf dem Land folgt dem Mahl die symbolische Entführung von Braut oder Bräutigam und die Befreiung durch den anderen Teil. Während die Hochzeitsgäste die ganze Nacht tanzen, geleiten Freundinnen und Freunde die jungen Eheleute in das Hochzeitsgemach und lassen sie allein, um Rahja zu opfern.

Tod

Soviel Menschen geboren werden, sterben auch wieder – nicht nur Greise, sondern auch viele Säuglinge und Kleinkinder. Der in sein bestes Gewand gekleidete Körper des Toten wird auf einer Bahre getragen, sodass ihn alle sehen können. Ihm folgen im festlichen Leichenzug Freunde und Familie, Schaulustige und bezahlte Klageweiber, die sich unter lautem Wehklagen die Haare raufen. Der Leichnam wird in eine Grube gelegt und mit Erde bedeckt. Wer es sich leisten kann, errichtet darüber einen Grabstein mit dem Namen und Reliefbild des Toten. Den Ärmsten steht das Massengrab offen, und wenn es voll ist, schüttet man ungelöschten Kalk über die Leichen und verschließt die Grube. (Ein Jahr darauf streut man die Gebeine als Dünger aus.) Die Neethaner Oberschicht praktiziert heute die von Markgraf Thariso ay Oikaldiki eingeführte Thorwaler Feuerbestattung, bei der der Tote auf einem brennenden Floß oder Boot dem Meer anvertraut wird. An die Bestattung schließt sich eine fröhliche *Fiesta* mit Tanz und Totenschmaus. Die Gräber von Neetha reihen sich an der Seneb-Horas-Straße vor dem Vinsalter Tor auf; hier findet man fast nur Armengräber und alte Grabsteine. Anstelle von Gräbern lassen die Reichen Kenotaphe in den Tempeln errichten. Am 1. Boron versammelt sich die Familie um das Grab und gedenkt mit Gebeten und einer Mahlzeit des Verstorbenen.

Essen und Trinken

Die meisten Neethaner essen dreimal täglich, nur die Ärmsten beschränken sich auf vormittags und abends. Das Frühstück ist aber auch bei den anderen ein schmaler, hastiger Imbiss, etwa ein Stück Brot und eine Zwiebel. Um die heiße Mittagszeit nimmt man einen weiteren mäßigen Imbiss ein, bevor man sich zur Siesta legt. Die Hauptmahlzeit gibt es abends, wenn die Arbeit des Tages erledigt ist und auch die Hitze langsam nachlässt. Erst zu diesem Abendmahl wird warm gekocht; nur bei den Reichen kann es schon mittags gekochte Speisen geben. Anders als im eigentlichen Lieblichen Feld begnügen sich die armen Neethaner auch zum Abendmahl mit einer einzigen warmen Speise; mehrere Gänge bei einem Alltagsessen kennen nur die Reichen.

Frauen und Männer essen gemeinsam und im Sitzen an einem Tisch. Nur bei manchen Reichen gibt es noch Trinkgelage im Liegen nach bosparanischer Tradition. Bestecke und eigene Teller haben sich weitgehend durchgesetzt, da die Nudeln und Pizze zerschnitten werden müssen und man sich an den vielen Speisen mit Olivenöl sofort die Finger schmutzig machen würde. Rülpsen, Furzen, Spucken und Trunkenheit sind nicht gern gesehen; die neethanischen Fischer und Arbeiter pflegen ziemlich manierliche Tischsitten.

Der beliebteste Speise in Neetha ist Pizza Chababia: tellergroße dünne Fladen aus Germteig, belegt mit Tomatenscheiben und Büffelkäse, beträufelt mit etwas Olivenöl, gewürzt mit Onjegano. Etwas aufwendiger sind Neethaner Nudeln: handtellergroße Teigtaschen, salzig oder süß; gefüllt mit Schafkäse oder Spinat, Faschiertem oder Rosinen, gewürzt z. B. mit Minze oder Salbei. Das typischste Gericht auf dem Land sind Makkaroni: fingerlange röhrenförmige Nudeln mit Butter und geriebenem Hartkäse angerichtet. Der Chababische Salat besteht aus Gurken, Paradeisern, Oliven, Schafkäse, Zwiebel, Olivenöl und Kräutern. In der Hitze isst man gerne kalte Tomatensuppe. In einer Hafenstadt wie Neetha gibt es natürlich Fisch in jeder Form, sei es gebraten, gekocht oder Fischsuppe. Kleine Fische und Meeresfrüchte werden in Öl eingelegt.

Unübersehbar ist der Einfluss der benachbarten Regionen: Auch in Neetha bereitet man die Dröler Reispfanne mit Gemüse, Hühnerfleisch oder Meeresfrüchten und andere Reisspeisen wie Risotto oder Milchreis. Die Tulamiden brachten den Döner Chabab: ein aufgeschnittenes Fladenbrot, gefüllt mit gebratenem Hammelfleisch und anderen Zutaten nach Wünschen, Launen und Vorhandenem.

Helles Brot wird täglich frisch in großen Mengen verzehrt, sei es als Beilage zu Salat und warmen Speisen, sei es für sich, dann oft in Olivenöl geröstet oder mit Knoblauch eingerieben. Auf dem Land backen die Bauern ihr Brot selbst, in Neetha arbeiten mehrere Bäcker (meist mit Namen *Pistor*). Es gibt Weizenbrot als Wecken, Stangen und Fladen, manchmal mit Oliven.

Aus den Bergen und der Pampa kommen viele Schaf- und Ziegenkäse, ob Frischkäse, in Salzlake, in Olivenöl oder geräuchert, ob Kabasher Kräutereuter (ein milder Weichkäse) oder Brelaker Brennesselkäse. Die Büffelherden der Pampa liefern den Büffelkäse für Pizze, der aber auch allein mit Kräutern, Paradiesern, Olivenöl und Brot gegessen wird.

Als Nachtisch können Maronen, Melonen, Granatäpfel, Zitrusfrüchte, Feigen, Aprikosen, Pflirsche, Trauben und anderes Obst auf den Tisch kommen, in den Villen der Reichen auch Marzipan oder Zitronensorbet. Eine typische Erfrischung sind leicht gesalzene Zitronenscheiben.

Typisch sind die *fliegenden Händler*, ambulante Verkäufer von Wasser, Limonade, Bonbons und hunderterlei Imbissen wie gekochten Tintenfischchen.

Getrunken werden Wasser und Wein, bei großer Hitze auch Essigwasser; Milch und Tee sind weniger üblich. Der Wein ist billig und beleibe nicht nur ein Getränk der Reichen.

Religion

Wie schon ihr Beiname *Die Von Phex Und Efferd Gesegnete* offenlegt, prägte der Kult dieser beiden Götter traditionell und heute wieder zunehmend das religiöse Leben der Stadt. Doch Neetha wurde mit dem Opfertod der Heiligen auch die *Stadt der Thalionmel* und das Ziel von Rondra-Pilgern aus der ganzen Welt. Heute ist der *Tempel des Sieges* der größte Neethas, und der wöchentliche Feiertag heißt hier *Rondratag* und nicht *Praiostag* wie andernorts.⁴

In der Stadt stehen Tempel der Götter Rondra, Phex, Efferd, Tsa, Rahja, Hesinde und Praios. Mit den Häusern des Heilig-Blut-Ordens und der Badilakaner sind Schreine von Horas und Travia verbunden. Im Hesinde-Tempel gibt es einen Schrein des Halbgottes Nandus und eine Kapelle der Hl. Canyzeth, in der Ardariten-Burg eine Kapelle der Hl. Ardare. Jeder Tempel kümmert sich auch um die Schreine derselben Gottheit (so vorhanden) in den umliegenden Dörfern.

Die höheren Geweihten gehören nach Lebensstil und Ansehen zur Oberschicht, die Tempelvorsteher sitzen im Senat der Stadt und in der Curia des Erzherzogs. So nimmt es nicht wunder, dass der Eintritt in einen Tempel mehr mit der Protektion der Kavaliere und Patrizier und der Versorgung von Zweitgeborenen als mit göttlicher Berufung zu tun hat. Die Hochgeweihten entstammen oft dem Landadel der Provinz Chababien und wissen die Interessen ihrer Familien und Gönner mindestens ebensogut zu vertreten wie die Lehren ihrer Glaubensgemeinschaft.

Die Armen dagegen sind in all ihrem Elend inbrünstig religiös geblieben. Es ist Phex, der sie das Überleben lehrt, Efferd, der sie vom Fischfang heimkehren lässt, Rondra, die ihre Stadt verteidigt hat. Die besondere Zwölfgötter-Frömmigkeit der Neethaner ist auch auf die Auseinandersetzungen mit dem Eingott-Glauben der Novadis zurückzuführen. Immer noch brechen Missionare vom Bund des Wahren Glaubens von hier zu den Irrgläubigen auf. Als Stadtheilige wurde die Kaiserin Neetha fast vollständig durch Thalionmel ersetzt.

Die Menschen opfern den Göttern unter Beifall, Geschrei und Dankestränen: Kerzen, Weihrauch, Geld, Blumen, Zweige, Speisen. Selbst die im Liebesakt verströmte Kraft soll zu Rahja fließen und ihr Lust bereiten. Nur noch selten fließt für Rondra das heiße Blut von Opfertieren (Tauben, Lämmer, Ziegen). Die heutigen Pilger spenden Waffen, Rüstungen, Silber, einige Tropfen des eigenen Blutes. Mit dem Rauch der Brandopfer sollen die Gebete nach Alveran steigen. Für Efferd werfen sie Gaben ins Meer. Wenn bei den großen religiösen Feiern der Klingelbeutel zur Kollekte umgeht, geben die Armen mehr hinein als mancher Patrizier. Diese stiften lieber pompöse Kenotaphe und Altäre zur höheren Ehre der Familie – auch wenn sie sagen: *Omnia ad maiorem gloriam Deorum*. Die heutigen Tempelbauten verdanken ihr Inneres der Eslamidenzeit (Goldenes Zeitalter der Stadt), als sie mit üppigen Altären im Ucurianischen Stil ausgestattet und mit großformatigen Fresken ausgemalt wurden.

Doch die Menschen brauchen zur Anbetung nicht nur unsichtbare Götter und Heilige, sondern vor allem etwas Greifbares, und so zeigen fast alle Tempel irgendwelche Reliquien toter Heiliger und Geweihter, seien es die Tunika der Hl. Thalionmel, der Kehlkopf der Hl. Susanna von Engasal oder schmutzige Knochen in goldenen Reliquiaren, die besser kein Anatom untersuchen sollte ;-)) Voll Inbrunst küssen alte und junge Neethaner diese Gegenstände und hoffen durch Berührung selbst ein wenig heiliger zu werden.

Tempel und Schreine

Rondra
Phex
Efferd
Tsa
Rahja
Horas

⁴ Die rondrianischen Pilger auf den Spuren der heiligen Thalionmel besuchen neben Neetha (Thalionmel-Brücke, Bad im Chabab, Tempel des Sieges) oft auch Brelak (gilt als Geburtsort der Thalionmel - umstritten) und den Gerons-See von Abbodom (im schlammigen Seegrund soll das Skelett des Wurmes von Kababien liegen).

Hesinde (Nandus)
Praios
Travia

Feiertage

1. Praios (Sommersonnenwende; Neujahr; höchster Feiertag des Praios; Prozession, Huldigung an Prinz Timor)
7. Praios (Horas' Erscheinen; Parade des Heilig-Blut-Ordens)
5. Rondra (Tag des Schwurs; höchster Feiertag der Rondra, Priesterweihe, Fasten, Meditation)
8. Rondra (Bosparans Fall; Trauertag)
16. Rondra (Schwertfest; minderer Feiertag der Rondra; Tunika-Rennen, Pferdemarkt)
1. Efferd (Tag des Wassers; höchster Feiertag des Efferd; Prozession)
16. Efferd (Nebelfest; geheimer Feiertag des Phex)
30. Efferd (Fischerfest; Opfer an Efferd und Gebete für die Selen Ertrunkener)
4. Travia (Tag der Helden; Feiertag der Rondra; Gedenktag an das Erntefestmassaker)
12. Travia (Tag der Treue; minderer Feiertag der Travia; Hochzeiten)
1. Boron (Totenfest; Gebete für die Seelen der Verstorbenen)
8. Boron (Geburtstag der Kaiserin; Parade des Heilig-Blut-Ordens)
30. Hesinde (Erleuchtungsfest; höchster Feiertag der Hesinde; Prozession, Illumination des Tempels)
19. Tsa (Unabhängigkeitstag des Lieblichen Feldes; Parade des Heilig-Blut-Ordens)
16. Phex (Tag des Phex; Festtag der Händler und Diebe)
24. Phex (Glückstag; minderer Feiertag des Phex; Späße und Streiche)
4. Peraine (Tag der Hl. Thalionmel; wichtigster Feiertag Neethas)
21. Ingerimm (Tag der Waffenschmiede; Feiertag des Ingerimm)
1. - 7. Rahja (Fest der Freuden; Feiertage der Rahja)

Das Tunika-Rennen

»Als der Rennsieger Rahjácómo Laevigata miterlebte, wie sein Sohn Kedio ebenfalls das Tunika-Rennen gewann, bedrängten ihn seine Freunde, sich sofort umzubringen: »Stirb, Rahjácómo«, sagten sie zu ihm, »denn mehr als das kann dir das Leben nicht schenken!«

Jedes Jahr findet zum Schwertfest am 16. Rondra ein großes Pferderennen statt. Die Teilnehmer stellen sich nachmittags auf dem Großen Markt den Rondra-Geweihten vor, die das Rennen ausrichten. Die Rennstrecke führt vom Großen Markt zum Vinsalter Tor hinaus, auf der Brelaker Straße nach Korlob, über eine alte Chabab-Furt nach Hippos ans Südufer, zurück auf der Via Chababia, über die Thalionmel-Brücke, vorbei am Tempel des Sieges, durch Dröler Tor und Thalionmel-Straße wieder zum Großen Markt. Wer als Erster das seidene Band vor der erzherzoglichen Loge (auf dem Balkon des Haus Chababien) durchreitet, hat gewonnen. In der sommerlichen Hitze verlangt das Rennen Pferden und Reitern das Äußerste ab. Ursprünglich war es ein Wettlauf, auf dem die Läufer zweimal über den Chabab schwimmen mussten. Die Bevölkerung des Umlandes sieht entlang der ganzen Strecke zu, in Korlob und Hippos überwachen Rondra-Geweihte den fairen Ablauf. Der Sieger wird gebadet, gesalbt und für die abendliche Siegesfeier im Haus Chababien mit der *Tunika der Thalionmel* bekleidet. Der Sieg im Santa-Thalionmel-Rennen ist sehr angesehen: Das Pferd wird Rondra geopfert (und manchmal in einem prächtigen Grabmal beigesetzt), der Reiter das Jahr über zu allen Fiestas eingeladen und gefeiert.

Thalionmels Tag

Am 4. Peraine starb die Hl. Thalionmel, um Neetha zu retten. An diesem Tag sind die meisten die meisten Pilger in der Stadt, man findet schwer ein Quartier, und die Nächte im Lenz können kühl ausfallen. Morgens versammelt sich die ganze Stadt am Ufer des Chabab und um den Tempel des Sieges. Mit den ersten Strahlen der Sonne schallt Gesang aus dem Tempel und in feierlicher Prozession erscheinen die Rondra-Geweihten mit dem Reliquienschein, der die Tunika der Thalionmel enthält. Eine gesungene Lesung aus der Stadtchronik erzählt von der heroischen Opfertat der Jungfrau von Neetha. Dann drängen sich alle, die Reliquie zu küssen und berühren. Die Menschen werfen Blumen in den Chabab, die Rondra-Geweihten rufen Thalionmel an, die Stadt auch in Zukunft zu schützen. Die Geweihten spenden der Stadt, den Gläubigen, Pilgern und Waffen den Segen der Heiligen. Gegen Mittag endet die religiöse Feier. Nach der *Siesta* messen sich die Pilger und Gläubigen in Wettkämpfen. Die mutigsten Pilger durchschwimmen den Hochwasser führenden Chabab, und die Jugend der Stadt tut es ihnen gleich. Immer wieder gibt es dabei Todesopfer – für Rondra. Abends wird im Hoftheater die Oper *Thalionmel* aufgeführt. An diesem Tag ist es für novadische Händler nicht ratsam, sich in Neetha blicken zu lassen.

Anderer Zeitvertreib

Die Tavernen sind nicht nur abends, sondern zu jeder Tageszeit voll mit (unfreiwilligen) Müßiggängern, die sich mit allerlei Spielen die Zeit vertreiben. Besonders beliebt ist ein Geschicklichkeitsspiel namens Zoschen, bei dem man seltsam geformte Holzklötzchen möglichst flink in einen Schacht wirft, wobei es nicht selten um einen Einsatz geht. Die Immangruppe *Horastren Neetha* wurde erst im Jahre 1013 BF. auf Initiative von Prinz Timor gegründet – sogleich bildete sich mit *Chababia Neetha* ein patriotischer Widerpart. Die *Meeresreiter von Neetha* sind mit den Thorwaler Söldnern aus der Stadt verschwunden. Beliebt sind auch Hahnenkämpfe und Hunderennen, bei denen die Armen

ihre letzten Kreuzer verwetten – und das *Lotto*, dem auch die Reichen verfallen sind. Lose werden überall auf den Straßen verkauft, oft von Kindern oder Bettlern, und die ganze Stadt fiebert Woche für Woche den Glückszahlen entgegen, die am Markttag im Tempel des Phex gezogen werden.

Sexualität

Eigentlich sollen junge Leute vor der Hochzeit nicht miteinander schlafen, doch darüber wird heute augenzwinkernd hinweggesehen. Wer wirklich noch jungfräulich in die Hochzeitsnacht geht, wird leicht bespöttelt. Der Seitensprung in der Ehe gilt (außer in den höchsten Kreisen) nach wie vor als böse Verletzung des gegenseitigen Treuegelübdes und kann von wilden Eifersuchtsanfällen bis zur Trennung alles auslösen. Schwule und lesbische Lust und Liebe werden allgemein genauso geachtet wie jene zwischen Männern und Frauen. Auf den Straßen sieht man auch Männer Hand in Hand gehen oder Frauen Zungenküsse tauschen. Im Bett erlaubt ist was gefällt: rahjanisch (vaginal von vorne), levthanisch (oral), tulamidisch (vaginal von hinten), maraskanisch (anal)... Anders sieht es mit sog. *Belkelel-Sünden* aus: Sodomaso und Blutschande (Sex mit engen Blutsverwandten) sind ‚nur‘ verpönt, Kinderverführung und Selemie (Sex mit Tieren, Goblins) auch strafbar. Die beliebteste Tageszeit, um es miteinander zu treiben, ist übrigens weniger die Nacht als die nachmittägliche *Siesta*...

Wenn auf offener Straße eine Mutter ihrem Kind die Brust gibt oder ein junges Paar sich leidenschaftlich küsst, findet niemand was dabei, wenn seine Zunge im Überschwang etwa zu ihren Brüsten wandert, wird Schamgefühl die beiden innehalten und einen einsameren Ort aufsuchen lassen. Wenn aus dem offenen Fenster im ersten Stock eines kleinen Hauses in Chababbiata das brünstige Stöhnen eines Pärchens tönt, wird das vielleicht ein Schmunzeln bei Passanten und Nachbarn und einige neckende Rufe provozieren, aber niemanden stören. Wer in der Stadt nackt auf einen Balkon träte, würde befremdete Blicke auf sich ziehen, wer sich zum Bad im Chabab-Fluß, am Strand nördlich der Stadt oder gar im Badehaus *nicht* nackt ausziehen würde, ebenso. Wer am hellichten Tag auf dem Großen Markt sein Wasser abschlagen würde, würde bestraft, das Gleiche an eine allgemein dazu benutzte Hausmauer in Chababbiata interessiert niemanden.

Gruppensex, Tempelprostitution und ‚freie Liebe‘ gibt es im Rahja-Tempel: Männer und Frauen (ab 16), egal ob verheiratet, können, bei gegenseitiger Sympathie, mit Geweihten oder anderen Besuchern schlafen. Eigentlich dürfte daraus kein Gatte dem anderen einen Vorwurf machen, praktisch entsteht leicht Eifersucht. Die Eintrittsspende liegt übrigens höher als der Lohn für ‚käufliche Liebe‘ – ohne etwas zu garantieren. Am freizügigsten geht es beim siebentägigen *Fest der Freuden* zu Beginn des Rahja-Monats zu: Jeder darf mit jedem schlafen (und es niemandem übelnehmen), abends im Feuerschein tanzen die jungen Leute nackt, fast alles ist erlaubt. Kinder aus dem Rahja-Tempel oder dem Fest der Freuden übrigens gelten als Geschenk der Göttin und sind voll gleichberechtigt.

Die Armen

Die neethanische Unterschicht umfasst die Mehrheit der Stadtbevölkerung: Fischer, Hafen- und Manufakturarbeiter, Dienstboten, fliegende Händler, verkrüppelte Veteranen, Bettler, Straßenkinder, arbeitslose Landarbeiter, gestrandete Seeleute, emigrierte Zyklopäer, Stricher, subalterne Beamte, bekehrte Novadis, Kriminelle.

Der barfüßige Fischer taucht als romantische Randfigur auf jedem Bild von Neetha auf, das mit Pinsel oder Worten in den Salons des ‚Nordens‘ entworfen wird, doch die Wirklichkeit sieht nüchterner aus: Die Armen können sich einfach keine Schuhe leisten und tragen geflickte Lumpen aus schierer Not.

Die Neethaner haben die Armut zu einer Lebenskunst entwickelt, freilich nicht aus philosophischen Erwägungen, sondern notgedrungen. Es wird auf Schulden gelebt, arme Verwandte so gut es geht durchgefüttert. Hat jemand eine Arbeit, lebt davon eine dutzendköpfige Familie.

Es ist wohlgeübter Brauch, dass sich die Armen im Schlachthof einfinden. Voll geduldiger Gier warten sie, bis aus den Adern der getöteten Tiere endlich dieser dicke Blutstrahl stößt – sie fangen das schäumende Blut in ihren Behältern auf und tragen es als kostbare Beute davon, weil diese kostenlose Nahrung oft genug die einzige ist, die sie sich leisten können.

Straßenkinder sind allgegenwärtig. Sie verdienen sich ein paar Kreuzer, indem sie Lose verkaufen oder durch Zurschaustellung von verkrüppelten Beinen, amputierten Armen oder horrenden Narben Mitleid erregen. Die Passanten sind aber größtenteils gegen Elend abgehärtet und fühlen sich höchstens belästigt.

Wirtschaft

Neetha ist eine alte Handelsstadt. Doch die Fernhandelswege verlaufen ungünstig für sie. Viele Schiffe auf der großen Nord-Süd-Route legen lieber in Rethis an und ersparen sich damit einen Tag. Die alte Reichsstraße 5, auch Seneb-Horas-Straße genannt, kommt aus dem Lieblichen Feld und führt weiter nach Dröl, endet aber an der Grenze des feindlichen Mengbilla. Die Bedeutung als Handelsstadt ist daher deutlich regional begrenzt.

Früher spielte Neetha eine wichtige Rolle im Handel des Festlandes mit den Zyklopeninseln. Schamlose Händler gaben die Neethaner Langaxt und andere Waffen als echte Zyklopenware aus. Inzwischen dominieren Kuslik und Belhanka den Zyklophenhandel. Von Seuche, Unruhen, Auswanderung und langjähriger Isolation geschlagen, erholt sich die Stadt nur langsam. Die Arbeitslosigkeit ist hoch, manche Läden stehen leer. Die Werft und die Seidenwäsche-Manufaktur gehören dem Staat, das Handelshaus d’Arando dem Ardariten-Orden, das Bankhaus Chababia musste vor der Nordlandbank und dem Bankhaus Bosparan kapitulieren.

Handelswaren aus Neetha sind Öl, Wein, Getreide, Marmor, Glas, Porzellan, Feuerwerke. Der Wirtschaftszweig der Alchemisten bringt nicht nur Geld, sondern auch Ansehen. Eine wichtige Einnahmequelle sind die Rondra-Pilger,

die auf Thalionmels Spuren in die Stadt kommen. Die üppige Hofhaltung des Prinzen Timor verbraucht in Neetha Spendengelder, die der Heilig-Blut-Orden im ganzen Horasreich gesammelt hat.

Prostitution

Prostitution wird in Neetha als die natürlichste Sache der Welt betrachtet. Elegante Kurtisanen werden zu den *Fiestas* offen in die Paläste eingeladen; auch ärmere Leute kratzen die paar Münzen zusammen, um in den billigeren Bordellen für eine Stunde ihr Elend zu vergessen; man kann ebenso ungeniert einen Lustknaben aufsuchen wie etwa einen Barbier oder das Badehaus – in dem natürlich auch die Dienste der Hetären geboten werden.

Jeden Abend sieht man die jungen Dirnen im Park des früheren Rahja-Tempels, vierzehn-, sechzehnjährige Mädchen, die unter den wohlwollenden Blicken der Eltern ihrer nächtlichen Arbeit nachgehen und die erst nach einem anstrengenden Jahrzehnt für die verwehrten Gassen von Chababiata geeignet sind, und die Pfiffe ihrer Galane und Einpeitscher schneiden wie Messer durch die warme neethanische Nacht. Der gewöhnliche Reisende findet hier nur billige Flittchen auf der Suche nach einem Opfer, das auf ihre Reize hereinfällt: Die wirklich schönen und jungen Hetären üben ihren Beruf nicht auf der Straße aus.

Immer wieder gibt es Kurtisanen, die aus den erbärmlichsten Verhältnissen allein dadurch zu erstaunlichen gesellschaftlichen Positionen aufsteigen können, dass sie mit Unterstützung ihrer eigenen Eltern und der ganzen umfangreichen Verwandtschaft den eigenen Körper und die eigene Schönheit geschickt zu vermarkten verstehen. Die Kavaliere gefallen sich darin, hübsche Jungen und Mädchen aus den elendsten Gassen für wenige Monate oder Jahre zu ihren Favoriten zu erheben, um sie dann plötzlich fallen zu lassen.

Ihr Marktwert sinkt ebenso rasch, wie sie älter werden, und zuletzt, nach einer langen Reihe immer ärmerer Freier, nach ‚Arbeitsplätzen‘ von der Villa über das Bürgerhaus bis auf die Straße, finden sich diese Frauen und Männer verbraucht zwischen den Bettlern in der Gosse. Nur eines ändert sich dabei nicht: dass sie Schutzgelder an die *Casanostra* zahlen müssen.

Kriminalität

Die Stadtbürokratie mästet sich an Bestechungsgeldern: Der typische Beamte fände es unhöflich, sich an ihn mit leeren Händen zu wenden ;-) Ohne Schmiergelder oder Empfehlungsschreiben geht also gar nichts. Gerissene Winkeladvokaten mit oder ohne Rechtsschule kümmern sich um alles: Gerichtsakten, Pässe, Lizenzen, Geldstrafen usw. Kapern sie einen guten Klienten, tun sie alles, um seine Angelegenheit zu verschleppen: So können sie immer wieder kleine Geldbeträge kassieren. Das Vertrauen in Gesetze und Gerichte ist daher gering: Streitigkeiten zwischen Neethanern werden oft mit einem Duell auf dem Großen Markt ausgefochten.

Die Geschicklichkeit und Dreistigkeit der Neethaner Taschendiebe sind berüchtigt. Und wer auf offener Straße bestohlen wird, kann kaum auf Unterstützung zählen: auf den Hilferuf „Haltet den Dieb!“ weichen die Leute lieber aus, um keinen Ärger zu bekommen. Hehlerei ist ein blühendes Gewerbe, für das sich eigens der berüchtigte *Westmarkt* etabliert hat. Die typischen Taschen- und Herbergsdiebstähle und Trickbetrügereien richten sich vor allem gegen Pilger und Durchreisende. In den nächtlichen Gassen von Chababiata werden leichtsinnige Reisende überfallen und beraubt.

Die *Casanostra* war ursprünglich eine Vereinigung von Armen zum Schutz ihres Eigentums und Lebens, was in unruhigen Zeiten durchaus berechtigt schien. Nun aber geht man davon aus, dass dieser Schutz auch an Menschen verkauft werden kann, die ihn gar nicht verlangen: Bettler, Prostituierte, kleine Wirte und Händler. Vor kurzem gab es eine plötzliche Verteuerung aller Arten von Gemüsen und Feldfrüchten, weil eine Anführerin dieses eigenartigen Schutzbundes entdeckt hat, dass man auch Bohnen und Gurken, Tomaten und Salat mit einer ergiebigen Schutzgebühr belasten könnte. Neetha ist eine Station für den Rauschkrautschmuggel aus dem Süden in das Liebliche Feld, aber auch legale Waren wie Seidenstoffe werden an bestochenen Nacht- und Brückenwächtern vorbei in die Stadt geschafft, um die königlichen Zölle zu umgehen. Die größte Gefahr für die *Casanostra* ist nicht die städtische Polizei, sondern die in die Stadt drängenden Konkurrenten aus Dról und Mengbilla.

Die städtische Polizei ist unterbesetzt und kann wenig mehr tun, als in ihrem Büro im Stadtgefängnis Anzeigen entgegenzunehmen. Gelegentlich werden *Rechtswahrer* in das Umland ausgeschickt, die Büttel, Richter und Henker in einem sind. Für den Schutz der Günstlinge des Prinzen Timor sorgt ‚sein‘ Heilig-Blut-Orden. Die erzherzoglichen und kaiserlichen Soldaten jedenfalls sind für Polizeidienste nicht zuständig. Im wesentlichen sind Städter und Reisende also auf sich allein gestellt: Wer es sich leisten kann, bezahlt Schutzgeld oder Leibwächter.

Die Reichen

»Die zukünftige Welt wird den Spekulanten, den Räubern, den Raffern, den Schwindlern und Mördern gehören, und alles wird zugrunde gehen, weil mit dem Adel etwas Unermessliches dahingeht: der spontane Sinn für das Absolute, die glorreiche Unfähigkeit zu sparen und auf die Seite zu legen, die göttliche Kühnheit, sich dem Nichts auszusetzen, das alle verschlingt, ohne irgendwelche Spuren zu hinterlassen. Man wird die Kunst der Sparsamkeit erfinden, und der Mensch wird die Gemeinheit des Geistes kennenlernen.«

—Klage eines verarmten Kavaliere, zeitgenössisch

Die neethanische Oberschicht setzt sich aus der Erzherzoglichen Familie, den obersten Beamten und Höflingen, den städtischen Patriziern, höheren Geweihten und den gerade in der Stadt weilenden Granden und Kavaliere der

Provinz Chababien zusammen. Diese schmale Schicht erfreut sich eines Luxuslebens und ignoriert die Armut der unteren Schichten vollkommen.

Herrn wie Damen tragen tagsüber und im Hause ärmellose Tuniken aus weißer Seide oder feinem Linnen, die dem Waffenrock der Rondrageweiheten angelehnt scheinen, an den Schultern mit goldenen Fibeln gehalten werden und am Saum reich mit Stickerei verziert sind. Die Damen schmücken Hals und Arme mit Gold und Juwelen. Der von einem seidenen Band zusammengefasste Nackenzopf oder 'Pferdeschweif' erfreut sich bei den Damen fast ebenso großer Beliebtheit wie bei den Herren. Abends zu den Feierlichkeiten, Staatsakten und im Winter tragen die Kavaliere dagegen die neueste Mode des Lieblichen Feldes mit besonders luftigen Stoffen und lockeren Schnitten und der zartesten Silberspitze. Beliebt sind Fächer, zwischen deren Stäbchen frivole Bettszenen auftauchen. Nur noch selten sieht man die markgräflische Tharinda-Medaille, die zunehmend durch die erzherzogliche Thalionmel-Medaille abgelöst wird.

Die Kavaliere feiern rauschende *Fiestas*, bei denen sich die exquisitesten Genüsse des Lieblichen Feldes mit tulamidischem und südlichem Prunk verbinden. Zwischen Federn, Degen, Handschuhen, Spitzen, künstlichen Blumen und juwelenbesetzten Schuhen werden Menüs mit vierzig Gängen serviert, dazwischen die kristallinen Kelche mit Zitronensorbets gefüllt, die nach Bergamotte duften. Der Schnee wird von den Hohen Eternen heruntergebracht, auf Eselrücken, eingehüllt in Stroh, nachdem er Monate zuvor in der Erde vergraben worden ist, und niemals geht in den Palästen von Neetha das Eis aus. Die Gaumen der Reichen kosten mit essbarem Blattgold verzierten Gerichte, getrüffelter Gänseleberpastete, gebratene Tauben, Drosseln und Wachteln, alfanische Schokolade, Marzipan, und der Bosparanjer fließt in Strömen.

Das Erzherzogliche Hoftheater führt bombastische Opern ('Der Chababische Wurm') und boshafte Theaterstücke ('Die tollen Zwillinge oder Die Saat der Finsternis') auf. Besonders delectiert sich die feine Gesellschaft an den Stimmen der *Kastratensänger*. Als armer Leute Kinder regelrecht verkauft, wurden diese Künstler im Knabenalter kastriert, und ihr durch die Brustresonanz und Lungenkraft des Erwachsenen verstärkter Knabenalt oder –sopran ergibt ein faszinierendes Timbre, von dem besonders die Damen schwärmen.

Um ihre Füße nicht in den Schmutz der Straßen zu setzen, bewegen sich die Kavaliere zwischen den Villen, Palästen und Tempeln in samten gepolsterten Sänften mit vergoldeten Figuren auf den Dächern. Eigene Träger mit Sonnenschirmen sorgen dafür, dass die Reichen und Mächtigen auch bei den Spaziergängen in ihren Gärten im Schatten bleiben. Für Ausfahrten in die Umgebung nimmt man lieber einen der zweispännigen Fiaker, die an den öffentlichen Plätzen zu Dutzenden auf Fahrgäste warten. Vorläufer in den Livreen der Kavaliere verschaffen ihnen Platz und Respekt.

Die Kavaliere bewohnen marmorne Häuser und Paläste, meist in Hochneetha, und beschäftigen sich mit der Verwaltung ihrer fernen und unbekanntenen Güter, mit der Zukunft ihres Geschlechts, mit der Jagd, dem Spiel, den Kutschen, dem Hofieren, den Fragen nach Prestige und Vorrecht. Doch häufig sind die Villen, welche diese Adligen und Patrizier bewohnen, längst nicht mehr ihr Eigentum, sondern für aus Kuslik oder Grangor geliehenes Geld zum Pfand gegeben. Denn darin, dass sie auf Schulden leben, unterscheiden sich die Oberen nicht von den Unteren...

Doch das ist ihr Leben: wie ihre Söhne blutjunge Dienerinnen bedrängen, um sie dann schwanger ins Badilakaner-Asyl zu schicken, die astronomischen Schulden, die Halsabschneidereien, die versteckten Krankheiten, die zweifelhaften Geburten, die Abende in der Gerons-Loge, an denen die ererbten Ländereien verspielt werden, die Zügellosigkeiten in den Bordellen, die wütenden Streitereien zwischen Geschwistern, die geheimen Lieben, die fürchterlichen Racheakte - die Fähigkeit, sich von Brot und Wasser zu ernähren, obwohl man vor der Tür eine Sänfte mit vergoldeten Schnörkeln stehen hat, der ungeheure Stolz, die kapriziöse Intelligenz, die sich darauf versteht, müßig zu bleiben, weil es eine noble Pflicht ist...

Die *Grandezza* der Kavaliere besteht darin, dass sie keine Kosten scheuen, wie hoch sie auch sein mögen. Ein Kavalier rechnet nicht, er versteht nicht einmal etwas von Arithmetik. Dafür gibt es die Vizedomna, den Majordomus, die Dienerschaft. Ein Kavalier kauft nicht, noch verkauft er. Höchstens bietet er das Beste, was der Markt zu bieten hat, derjenigen als Geschenk an, die er seiner Großzügigkeit für wert hält. Wenn alles, was die chababische Erde hervorbringt und wachsen lässt, ihm kraft seiner Geburt, seines Blutes, der göttlichen Gnade gehört, welchen Sinn hat es da, wie ein Händler oder Kleinbürger über Gewinn und Verlust zu grübeln?

Politik

Die Neethaner vertreten politische Meinungen wie Glaubenssätze – welche politische Meinung sie entwickeln, lässt sich aber leicht mit etwas Silber beeinflussen :- (Eines blieb immer gleich: Das Volk hat in Wahrheit nichts zu sagen, Politik machen die Großen untereinander aus.

Die alten Trennlinien verlaufen pro und contra Unabhängigkeit oder Königstreue bzw. Firdayon oder Oikaldiki. Doch diese Fragen sind seit der Erschütterung durch den roten Tod und der Heiratsverbindung der Familien Firdayon und Oikaldiki stark in den Hintergrund getreten. Die Stimmen, die eine Loslösung Neethas von Vinsalt forderten, sind heute fast verstummt. Die Stimmung dieser Tage ist friedlich.

In der Stadt residiert der Kaiserliche Prinz *Timor Horathio ay Firdayon-Oikaldiki*, Erzherzog von Chababien, der die meiste Zeit mit seinen sogenannten 'erzherzoglichen Aufgaben' - wüsten Orgien - verbringt. Die Herrschaft des 'Vinsalter' Erzherzogs ist nicht bei allen Neethanern beliebt, doch jeder seiner Untertanen glaubt zu wissen, dass die Zuneigung des Prinzen zu seiner Kaiserlichen Mutter nicht gerade innig ist, und das macht ihn in ihren Augen allenfalls sympathisch. Die Gemahlin des Prinzen *Lutisana Rahyanis ay Firdayon-Oikaldiki*, Gräfin von Thegün, entstammt der früheren Markgrafenfamilie und hat mit dem Kaiserhaus Frieden geschlossen.

Die führenden Patrizier der Stadt sitzen mit den Hochgeweihten der Tempel im *Senat*, der abwechselnd im Phex- und Efferd-Tempel tagt. Durch die Senatoren (Anrede: Patricius / -a) bevollmächtigt, führen Konsulin *Arsella dall'Sfatto*, Hochgeweihte des Efferd, und Prokonsul *Piro dappa Podillio*, Vogtvikar des Phex, an der Spitze einer korrupten Bürokratie die Geschäfte der Stadt. Der Prinz zeigt wenig Interesse an der Stadtverwaltung und lässt Konsulin wie Senat weitgehend freie Hand. Die Hochgeweihten sind in Personalunion auch Erzherzogliche Minister für die Provinz Chababien (das Cabinet) und Mitglieder der *Curia*. Diese ist der erweiterte Rat des Erzherzogs von Chababien und tagt für gewöhnlich in der *Sala Alverana* des Palastes (Anrede: *Consiliere / -a*). Beide Versammlungen stammen noch aus der markgräflichen Epoche und wurden von Prinz Timor übernommen.

Wappen

Stadt Neetha

über einem blauen Wellenschildfuß auf Silber eine rote Brücke mit vier Pfeilern, über der Brücke zwei rote gekreuzte Schwerter

Erzherzog Timor Horathio ay Firdayon-Oikaldiki

geviert, rechts oben und links unten roter Drache auf Silber, links oben und rechts unten roter Pfau auf Gold, Erzherzogskrone

Gräfin Lutisana Rahyanis ay Firdayon-Oikaldiki

geviert, rechts oben und links unten roter Drache auf Silber, links oben und rechts unten roter Pfau auf Gold, Grafenkrone

Ardariten-Orden

rotes Schwert auf Silber

Garnisonen

Stadtpolizei

Heilig-Blut-Orden

4 Kompanien Erzherzoglich Chababische Pikeniere

3 Kompanien Horaskaiserliche Pikeniere

1 Schwadron Horaskaiserliche Kürassiere

Ardariten-Orden

Seesoldaten der Horasflotte

Die wichtigsten Patrizier

d'Arando (bzw. Darando; Waffenhändlerin)

della Cordaio (Glas- und Porzellanfabrikantin)

Grandoro (Wein- und Obsthändler)

Iguvio (Werftdirektor)

la'Mandaia (ex Bankiers *Bankhaus Chababia*)

Mercator (Getreidehändlerin)

Nevrant (Ziegelfabrikantin)

da Nociella (Hotelier *Haus Chababien*)

Patras (Kolonialwarenhändler)

Profitios (Pächter der erzhzgl. Marmorsteinbrüche)

Der Senat

Domña *Arsella dall'Sfatto*, Hochgeweihte des Efferd, Konsulin

Dom *Piro dappa Podillio*, Vogtvikar des Phex, Prokonsul

Dom *Erdano ya Sciadappa*, Schwertbruder der Rondra

Domña *Utsinje di Forforo*, Hochgeweihte des Praios

Domña *Khorena Siryana di Marnese*, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde

Dom *Padrigo Felizzo Cornamusa*, Hochgeweihter der Rahja

Domña *Phelippa d'Arando*, Patrizierin, Esquiria de Neetha

Domña *Zarya della Cordaio*, Patrizierin, Esquiria de Neetha

Dom *Efferdito Iguvio*, Patrizier

Domña *Arissa Phejanca la'Mandaia*, Patrizierin, Comtessa de Neetha (im Exil)

Dom *Hypperio da Nociella*, Patrizier, Esquirio de Neetha

Dom *Vigo Patras*, Patrizier

Das Cabinet (Die Minister)

Generalrichterin: Domña *Utsinje di Forforo*, Hochgeweihte des Praios

Generalkapitan: Dom *Erdano ya Sciadappa*, Schwertbruder der Rondra

Provinzial-Admiralin: Domña *Arsella dall'Sfatto*, Hochgeweihte des Efferd

Großkanzlerin: Domña *Khorena Siryana di Marnese*, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde

Grand-Camerlengo: Dom *Piro dappa Podillio*, Vogtvikar des Phex

Grand-Majordomo: Dom *Padrigo Felizço Cornamusa*, Hochgeweihter der Rahja

Die Curia

Dom *Timor Horathio ay Firdayon-Oikaldiki*, Erzherzog von Chababien, Ksl. Prinz

Domña *Lutisana Rahyanis ay Firdayon-Oikaldiki*, Gräfin von Thegûn, Ksl. Prinzessin

Dom *Silvolio di Sanceria*, horasksl. Colonello und Garnisonskommandant

Dom *Erynnion Quendan Eternenwacht*, Titular-Erzwissensbewahrer, Abtprimas der Draconiter

Domña *Oljana ya Cavacasta*, Oberst-Komturin des Ardariten-Ordens

Dom *Phedro ya Mezzani*, Hochmeister des Ordens der Grauen Stäbe

Domña *Utsinje di Forforo*, Hochgeweihte des Praios, Generalrichterin

Dom *Erdano ya Sciadappa*, Schwertbruder der Rondra, Generalkapitan

Domña *Arsella dall'Sfatto*, Hochgeweihte des Efferd, Provinzial-Admiralin und Konsulin

Domña *Khorena Siryana di Marnese*, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde, Großkanzlerin

Dom *Piro dappa Podillio*, Vogtvikar des Phex, Grand-Camerlengo und Prokonsul

Dom *Padrigo Felizço Cornamusa*, Hochgeweihter der Rahja, Grand-Majordomo

Dom *Julfo Horathio di Vulci*, Leib-Comtur des Heilig-Blut-Ordens, Signor von Faldoret

einE GeweihteR der Tsa

Stadtviertel, Bauwerke und Institutionen

HOCHNEETHA

Zwischen dem Großen Markt und dem Erzherzöglichen Palast erstreckt sich Hochneetha, die vornehme und auch topographisch erhöhte Oberstadt. Eine Kompanie des Heilig-Blut-Ordens patrouilliert durch Hochneetha und schützt den Besitz der Reichen vor dem Hunger der Armen.

1. Großer Markt

Auf dem Großen Markt verkaufen Händler, Bauern und Fischer unter Sonnensegeln, die Ware auf verwegene aufgebauten Ständen oder Tüchern am Pflaster ausgebreitet. Bienenhonig, Meersalz, Knoblauch, Zwiebel, Basilikum, Limonen, Arangen, Mandeln, Feigen, Oliven, frische Weinblätter, lebende Weinbergschnecken, tote Hasen oder hundert andere Dinge – hier gibt es alles für die neethanische Küche. Die kreischenden Variationen und Kunststücke der Obst- und Gemüsehändler, die die Früchte der chababischen Landschaft und der menschlichen Arbeit mit großer Erfindungsgabe an Worten und Gebärden anpreisen; dazwischen ihre Kollegen, die von Kondomen aus Ziegendärmen über das Verhütungs-Kräutlein Rahjalieb bis zur Brautausstattung buchstäblich alles verkaufen; die fliegenden Händler, die Erfrischungen, Imbisse und Konfekt anbieten – das alles erscheint den Pilgern aus nördlicheren Ländern unglaublich. Und alles unter freiem Himmel und inmitten einer schiebenden und stoßenden Menge.

Außer am Rondratag wird hier jeden Wochentag Markt gehalten. Jeden Tag findet hier auch der unvermeidliche Fischmarkt statt, auf dem die Fischer ihren nächtlichen Fang verkaufen. Die prachtvollsten und schauerlichsten Polypen kriechen schleimig und hartnäckig mit ihren tastenden Fangarmen über die Verkaufstische, rotbraun gefleckte Krebse, Krabben und Langusten tanzen hysterisch in ihren engen Behältern, silbrige Fischleiber türmen sich glitschig und verlockend in primitiven Kisten und Schachteln. Die Städter feilschen um jeden einzelnen Fisch; die Fischer verteidigen mehr verdrossen als lautstark ihren Anteil, von dem sie mit ihren Familien manchmal tagelang leben müssen. Nicht alle Verkäufer sind aus der Stadt: Die Fischer der Zyklopeninseln Ronda und Arkis dürfen nach altem Privileg direkt nach Neetha liefern.

In der Mitte des Großen Marktes steht ein abgegriffener Meilenstein: M. XCII DRÔL – 92 Meilen von Drôl. Etwas abseits befindet sich ein Brunnen, an dem vor wenigen Jahren die blutjunge Comtessa Sheranya la'Mandaia ihr Leben aushauchte. Rund um den Großen Markt logieren in marmornen Palästen einige der vornehmsten Institutionen der Stadt: der Phex-Tempel, das Hotel Chababien, das Bankhaus Bosparan, der Praios-Tempel, die Rechtsschule, der Hesinde-Tempel. Der Große Markt ist auch Schauplatz für Duelle von Bürgern, die einen Rechts- oder Ehrenstreit haben, sich aber nicht an die korrupten und überlasteten Behörden wenden wollen. Für Hinrichtungen wird ein hölzernes Schafott aufgebaut; sie sind aber selten, da Schwerverbrecher lieber auf die Galeeren oder in die Steinbrüche geschickt werden.

2. Tempel des Phex

Vogtvikar: Piro dappa Podillio

Der öffentliche Phex-Tempel steht an der Ecke Großer Markt / Phex-und-Efferd-Straße. Einen zweiten, geheimen Phex-Tempel soll es in Chababbia geben. Über dem Haupteingang leuchtet die Inschrift EFARDE FEXEQUE SALUTA – von Phex und Efferd gesegnet. Die bronzenen Flügeltüren kommen aus dem früheren Seeköniglichen Palast. Im Inneren gibt es keine große Halle, sondern viele kleine Zimmer. Auf den ucurianischen Altären in Gold und Silber ist schon mal ein altes Glückslos ausgestellt; Fresken zeigen das Handelsleben, Kontore, Kaufleute beim Geldzählen, reiche Warenladungen, von eifrigen Arbeitern geschleppt – ein ganz und gar diesseitiges Panorama. Die Händler und Gläubigen kommen zum ruhen, plaudern, spielen, Geschäfte machen und auch beten. Die wichtigen Familien haben ihre eigenen Zimmer, kümmern sich um Schreine und Altäre, stiften neue. Abwechselnd hier und im Efferd-Tempel versammeln sich die Patrizier und Hochgeweihten der Stadt zum Senat. Das Senatszimmer weist eine prächtige vergitterte Loge auf, sodass der Erzherzog den Verhandlungen ungesehen lauschen kann, ohne formal zugegen zu sein. Prinz Timor ist ein häufiger Gast des Tempels. In den Hinterzimmern befinden sich die Büros der städtischen Beamten. Hier amtiert auch das Schiedsgericht für Streitigkeiten auf dem Großen Markt mit je einem Geweihten des Phex und Efferd als Beisitzer. Der Vogtvikar verwaltet als erzherzoglicher Grand-Camerlengo die Steuergelder ;-) und fungiert als städtischer Prokonsul. Seine bekannteste Aufgabe ist jedoch die Lotteriezugung jeden Markttag. Ein Seiteneingang führt in die öffentliche Latrine, die vor allem von Fremden benützt wird – Eintritt 1 Kreuzer. Spötter sagen nicht nur darum, das Tempelmotto sei *pecunia non olet* – Geld stinkt nicht! So gilt denn auch die Registrierkasse des Hl. Odenius (aus Rethis gestohlen) als wichtigste Reliquie des Tempels.

3. Hotel Chababien

Director: Hyperio da Nociella

Das beste Hotel der Stadt fiele in Belhanka oder Kuslik nur in die zweite Kategorie. Hier logieren die Kavaliere des Wilden Südens, wenn sie in die Stadt kommen. Ihre blasierte *Grandezza* spiegelt sich in der leicht verstaubten Eleganz der Räume und des Personals. Man hat schon vieles erlebt und verzieht keine Miene. Auf den Großen Markt geht ein Balkon, von dem sich Prinz Timor zum Tunika-Rennen am 16. Ronda dem Volk zeigt. Vor den Stufen des Eingangs warten Fiaker auf Fahrgäste. Vor einigen Jahren malte der Universalgelehrte Golodion ya Gallasini aus seinem verdunkelten Hotelzimmer den Großen Markt zur Mittagsstunde – das vielfach kopierte Bild hängt heute in

vielen Salons des Lieblichen Feldes. Während des Khomkrieges teilte die Nisut ni Kemi Peri Setepen gar ein Zimmer mit einem gewissen Herrn Lamertien aus Festum. Auf die heiße südliche Rückseite gehen die Privaträume der Hoteliers-Familie da' Nociella, die dem Senat der Stadt angehört.

4. Bankhaus Bosparan

Die staatliche Bank führt die Geschäfts- und Privatkonten des Prinzen und vieler Höflinge. Mit seinen Säulen und Stufen sieht das Bankgebäude einem Tempel ähnlicher als der eigentliche Phex-Tempel. Über der Tür prangt denn auch ein Motto: DO UT DES PLUS – ich gebe, damit du mehr gibst...

5. Karzer

Das düstere alte Gefängnis ist auch Sitz der Stadtpolizei. An das Tor mit der Inschrift EFQS sind Steckbriefe gesuchter Diebe, Räuber und Dämokraten geheftet. Daneben befindet sich eine Plakatwand, wo die Wandzeitung angeschlagen wird und fahrende Drucker ihre Dienste feilbieten. Von hier aus brechen die Rechtswahrer der Commissura Debellatio Sceleris in die Provinz auf, um in Abwesenheit gefällte Urteile der erzherzoglichen Gerichte zu vollstrecken. Die vergitterten schmalen Fenster der besseren Zellen gehen auf die Straße, und es ist ein alltäglicher Anblick, dass dort Angehörige mit den Gefangenen sprechen und Essen hinunterreichen.

6. Tempel des Praios

Hochgeweihte: Utsinje di Forforo

Über dem Portal des Tempels steht geschrieben: SALUS ANIMARUM LEX SUPREMA – das Seelenheil ist oberstes Gesetz. Zwölf kannelierte Säulen aus rötlichem Marmor schmücken die imposante Fassade. Heller weißer Marmor dominiert die lichte Tempelhalle. Eine Ehrentafel enthält die Namen der Wohltäter des Tempels. An der Stirnseite strahlt ein Altar im ucurianischen Stil aus Gold, Zitrinen und Heliotropen: zwei Statuen für Kaiser Belen-Horas und seine Gemahlin Neetha, in der Mitte die von Sonnenzungen umkränzte Monstranz, in der ein Funke des Ewigen Lichts von Neu-Gareth leuchtet. Eine geschnitzte Kassettendecke mit vielen vergoldeten Rosen weist auf die Geschichte des Tempels und der Stadt hin: In seiner goldenen Zeit beherbergte der Neethaner Praios-Tempel einen eigenen Illuminaten, der unter den Priesterkaisern gar über Stadt und Provinz regierte. Auch heute noch gehört der Tempel zur Ordnung Drôl. Hier verhandelt das städtische Friedensgericht über mindere Delikte, und die Hochgeweihte ist auch erzherzogliche Generalrichterin und sitzt im Senat der Stadt. Der größte Schatz des Tempels war bis zu ihrer Überführung nach Marano die heilige *Kette der Zwölfgötter*, zu den verbliebenen Reliquien gehören eine hauchzart aus Gold getriebene Rose und die Geißel, mit der sich die Illuminatin Hildemara von Wehrheim zu schlagen pflegte.

7. Rechtsschule

Die Neethaner Rechtsschule ist neben Vinsalt, Kuslik und Methumis die bedeutendste ihrer Art im Horasreich. In der Priesterkaiserzeit durch den berühmten Anwalt Federio Verbenaca gegründet, ist sie auch heute noch dem Praios-Tempel angegliedert. Der momentan bekannteste Professor der Rechtsschule ist Elkrad Bosserosi, der in seinem Traktat *De Corona Garethica* zum Schluss kam, die rechtmäßige Kaiserin von Gareth sei – Gräfin Hesindiane von Bethana-Aralzin. Die Schülerinnen und Schüler zitieren gerne Bosparano wie *Audiat et altera pars*, *In dubio pro reo* oder *Nemo plus iuris transferre potest quam ipse* habet, prügeln sich mit denen von der Hohen Schule und gehen in die Taverne *Zur grünen Schlange*.

8. Tempelplatz

Wie die Bewohner der umliegenden Häuser noch wissen, stand hier der Tempel des Sieges, der beim Erdbeben von 815 BF. einstürzte. Heute ist vom alten Rondra-Tempel nichts mehr zu sehen.

9. Taverne Löwenkrug

Am Fuß des Tempelhügels steht der *Löwenkrug*, seit vielen Generationen das Stammlokal der Rondrianer und Offiziere.

10. Prinz-Timor-Theater

Das bosparanische Theater stürzte beim Erdbeben von 815 BF. ein, ein Teil des verfallenen Halbrunds mit seinen dunklen Bogenöffnungen steht aber noch zwei Stockwerke hoch – mit Wohnhäusern überbaut. Seit kurzem wird auf der notdürftig hergerichteten Bühne wieder gespielt, und die Einwohner der Häuser können gratis zusehen. Die neue Compagnie nennt sich ‚Prinz-Timor-Theater‘, und der Streit zweier zwielichtiger Geschäftsleute, wessen Protegé die weibliche Hauptrolle im Stück ‚Die Saat der Finsternis‘ spielen dürfe, hat das Etablissement schlagartig bekannt gemacht.

11. Tempel der Hesinde

Titular-Erzwissensbewahrer: Erynnion Q. Eternenwacht, Abtprimas der Draconiter in Thegún

Hobe Lehrmeisterin: Khorena Siryana di Marnese

Der Hesinde-Tempel bewahrt viel völkerkundliches Wissen aus der Zeit auf, als Neetha der Sitz der hesindianischen Kulturregion Südaventurien war. Er ist noch heute direkt der Magisterin der Magister in Kuslik unterstellt. Sechs

schlangengleich gewundene Säulen tragen das Giebelfeld mit den Worten SCIO NON SCIRE: Ich weiß, dass ich nichts weiß. Die lange, hohe Halle ist vollständig mit Fresken ausgemalt, die Wunder und Gestalten der aventurischen Geschichte zeigen: die Posaunen von Perricum, die Schlange Trika, die Schlacht von Brig-Lo, die Prophetin Illumnestra, die Sturmflut von Havena, den Hl. Geron und den Wurm von Kababien, die Seuche von Al'Anfa, Horas und Fuldigor, die Joborner Verbrüderung und viele andere. Vom goldenen Schöpfungs-Altar fließen die tausend Tränen des Los auf den hingestreckten Leib der Sumu herab und verwandeln sich in ungezählte Kreaturen. Lotosblüten liegen hingestreut. Der Draconiter-Orden unterhält eine Kapelle der Hl. Canyeth, in der das Gehirn der Heiligen unter einem Glassturz zu bewundern ist. Die zweite wichtige Reliquie des Tempels befindet sich im Schrein des Nandus: ein Halm des heiligen Strohsacks aus Brabak.

12. Thalionmel-Straße

Die Thalionmel-Straße führt vom Großen Markt zum Drôler Tor. Diese Straße soll die Hl. Thalionmel auf ihrem letzten Weg gegangen sein. Als eine von wenigen ist sie sogar gepflastert.

13. Wechselstation der Beilunker Reiter

Schwarz gekleidete Männer und Frauen, das geflügelte ‚B‘ auf der Brust, reiten mit Eilbriefen in den Satteltaschen ein und aus. Der Botendienst aus Gareth steht unter harter Konkurrenz des Postendienst Pertakis.

14. Drôler Tor

Das alte Stadttor, über dem EFQS geschrieben steht, ist eigentlich ein bosparanischer Triumphbogen mit Säulen und Giebel, der später in die Stadtmauer einbezogen und mit einer Brustwehr überbaut wurde. Heute steht das Tor stets offen und die runden Türme beiderseits sind unbesetzt – klaffen doch auch Breschen in der ganzen alten Stadtmauer, die einen Wachdienst sinnlos machen würden. In den baufälligen Türmen hausen obdachlose Bettler.

Villen und Stadthäuser

Die meisten neethanischen Patrizier bewohnen Villen aus rötlichem oder weißlichem Marmor, oft auch in beiderlei Farben gebändert, von ruhigen Gärten und hohen Mauern umgeben, die Lärm und Gestank der Straßen aussperren. Ihre Kontore, Lager und Manufakturen aber liegen meist in Efferdania. In Hochneetha wohnen die Familien d' Arando, della Cordaio, Grandoro, Iguvio, Mercator, Nevrant, Patras und Profitios. Die Villa der Familie la'Mandaia dagegen steht in Chababbiata, und die Familie da'Nociella wohnt in ihrem eigenen Hotel am Großen Markt. Ebenfalls über Hochneetha verteilen sich die Stadthäuser der Granden und Kavaliers, die lieber in der Stadt als auf ihren entlegenen Landgütern wohnen. Aber manche Adelsfamilie unterhält aus Tradition auch für seltene Besuche ein eigenes Haus, anstatt wie andere im Hotel Chababien abzusteigen. Derzeit besitzen die Baronin von Suderstein Siona Efferdane ash Manek und die Señores von Belhainis, Bir el-Mezzekât, Bir Zedrim, Castravilla, Durmêwat, Gelgel al-Pashmân, Honâk, Morlak, Praiodomo, Purfo, Silvana, Sumpêra, Terdan, Vinreb und Westherfolden Stadthäuser.

15. Seneb-Horas-Straße

Die mit Granitplatten belegte alte Reichsstraße 5, unter Kaiser Belen-Horas erbaut, aber nach seinem Vater und Sohn benannt, führt vom Großen Markt zum Vinsalter Tor und nach Methumis.

16. Postendienst Pertakis

Hier kann man Briefe aufgeben oder eine der regelmäßigen Postkutschen in die Städte des Lieblichen Feldes besteigen. Die Station besteht aus Aufgabe-Büro, Stallungen, Remise und Unterkünften für das fahrende Personal. Von hier werden auch einlangende Briefe ausgetragen.

17. Vinsalter Tor

Tags werden Reisende am Vinsalter Tor nur flüchtig nach ihrem Vorhaben befragt und durchgewunken, nachts müssen sie sich einer genaueren Prüfung und Durchsuchung des Gepäcks unterziehen. Zwei runde Türme flankieren das eigentliche Tor, das über seinem Rundbogen die Buchstaben EFQS eingemeißelt trägt.

18. Horasplatz

Am Horasplatz – vormals Phrenosplatz, nach dem letzten Markgrafen – zwischen der Seneb-Horas-Straße und dem Haupttor des Palastes findet man die Comturei des Heilig-Blut-Ordens und wartende Fiaker.

19. Comturei des Heilig-Blut-Ordens

Comtura: Asmodena Teduccio

Der Heilig-Blut-Orden sorgt mit seinen Gardisten in Scharlachrot und Purpur für den Schutz des Palastes, des Prinzen, seiner Günstlinge und des Stadtviertels Hochneetha. Prinz Timor ist Marschall des Ordens. Am 7. Pra. (Horas' Erscheinen), 8. Bor. (Geburtstag der Kaiserin) und 19. Tsa (Unabhängigkeitstag) zeigt sich der Orden in prächtigen Paraden. In der Comturei steht ein Schrein des Hl. Horas gläubigen Besuchern offen.

20. Palast des Erzherzogs

»Erzherzog Timor und seine reizende Gemahlin Lutisana zwingen die Höflinge dazu, stundenlang kniend zu verharren, während sie speisen. Es heißt, die Gräfin gefalle sich darin, ihre Kekse in einen Kelch mit Wein von den Zyklopeninseln zu tauchen, den ihre Hofdame ihr hinhalten muss, immer kniend. Kein schlechtes Theater, was meint Ihr?«

—eine Hofschranze zur anderen

Ob *Chababischer Palast*, *Palacio Chababio*, *Palacio Granducal* oder *Erzherzoglicher Palast* genannt – die Residenz des Prinzen Timor Horathio ay Firdayon-Oikaldiki, Erzherzog von Chababien, und seiner Gemahlin Lutisana Rahyanis ay Firdayon-Oikaldiki, Gräfin von Thegün, ist vielleicht nicht das schönste, gewiss aber das protzigste Bauwerk der Stadt – ganz aus weiß- und rötlichem Marmor. Der kreuzförmige Palast und seine drei Nebengebäude entstanden vor dreihundert Jahren im Eslamidischen Stil. Berühmt sind die *Salæ Magnificæ* – kostbar ausgestaltete Wohn-, Empfangs- und Festräume – mit der prachtvollen *Sala Alverana*, die Säulenhallen und Wandelgänge, der Löwenbrunnen und die weitläufigen Gärten.

Hier ist die gesamte Verwaltung der Provinz Chababien untergebracht, etwa die Erzherzogliche Curia, die Signatur (Hoch- und Freigericht) und die chababische Procuratur des Staats-Ordens vom Goldenen Adler. Die zahlreich umherspazierenden Hofschranzen sind deshalb von zahllosen Bittstellern umschwärmt, die Ansuchen einreichen und Bestechungsgelder plazieren wollen.

Berüchtigt ist der Palast für zügellose *Fiestas*, mit denen sich Prinz Timor das Dasein in Neetha versüßt. Freudenmädchen und Lustknaben streichen diese unzüchtigen Nachtempfänge in ihren Kalendern als Glückstage an. Patriziat und Aristokratie aus Stadt und Provinz strömen dann vereint in den Palast – die wildeste Orgie erstreckt sich über die fünf Tage und sechs Nächte zwischen den Jahren.

Schon in den Dunklen Zeiten stand an dieser Stelle ein Seeköniglicher Palast. Später residierten die Markgrafen von Neetha aus der Familie Oikaldiki im Chababischen Palast. Heute hält hier das Haus Firdayon-Oikaldiki hof. Prinzessin Lutisana bewohnt eine Zimmerflucht gleich neben der des Prinzen – pikanterweise dieselbe, in der ihr Bruder Furro logierte, als er noch Timors Geliebter war.

Aus der Schar der Höflinge sticht der Kaiserliche Prinz Tolman Horasio von Firdayon-Bethana, ein Vetter des Erzherzogs, hervor. *Padrigo Felizzo Cornamusa*, Hochgeweihter des *Rahja-Tempels*, arrangiert als *Grand-Majordomo* alle *Fiestas*. *Julfo di Vulci*, *Signore* von *Faldoret*, sorgt sich als *Leib-Comtur* um des Prinzen Sicherheit: Die vom *Heilig-Blut-Orden* gestellte Leibgarde trägt sogar seidene Uniformen.

In den Stallungen stehen nicht nur die besten Pferde aus dem erzherzoglichen Gestüt von *Valavet* – das musikuntermalte *Ballett der Pferde* bietet ein herrliches Schauspiel – sondern auch ein königliches Geschenk aus *Brabak*: ein leibhaftiger Elefant, der einmal sogar nach *Hylailos* verschifft wurde, damit Prinz Timor auf seinem Rücken zu einem seeköniglichen Maskenball erscheinen konnte.

Das ganze Areal ist für Besucher der Behörden, Tempel und Theater öffentlich zugänglich. Den Park umgibt nur eine Gartenmauer, gegen die Stadt hin steht eine marmorne Wehrmauer mit Zinnen. Das große Tor auf den *Horasplatz* ist tagsüber offen; Sänften und Fiaker bringen die Reichen, Hohen und Schönen herbei. Im höchsten offenen Stockwerk des linken Torturms hängt ein goldener Gong; auf dem Dach des rechten Turmes ist die Fahne des Hauses Firdayon-Oikaldiki – Drache und Pfau – gehisst.

21. Park des Palastes

Die Parkanlagen des Chababischen Palastes waren das Vorbild für zahlreiche ‘Chababische Gärten’ des Lieblichen Feldes. Pinien, *Bosparanien* und ein alter Feigenbaum spenden Schatten; gewundene Kieswege, murmelnde Brunnen und marmorne Gartenbänke laden zum Flanieren und Ruhen ein; Mandel- und Zitronenbäumchen, Zwergpalmen und Agaven säumen die Spazierwege; Rosenbüsche, Goldflieder, Hibiskuse, Oleander, *Yasmin*, *Magnolien*, *Horasien*, *Horashauben*, *Asmodenien*, *Brigonien*, *Alveranien*, *Famerlorsblüten*, *Sonnenröschen* und viele andere Büsche und Blumen wachsen, blühen und duften, Prinzessin Lutisana lässt nun auch *Adlerpflocke* pflanzen. In der Mitte des Parks erstreckt sich ein Labyrinth, in dem sogar Tierfiguren aus Buchsbaum geschnitten wurden. Verstreut in den weitläufigen Gärten finden sich der *Rahja-Tempel*, das Hoftheater, die Hohe Schule, ein *Zwillings-Wasserturm* und andere Gebäude. Der Park steht allen Besuchern offen, da ‘die Liebe des Volkes seinen Erzherzog schützt’. So kann man Hofschranzen, einfache *Neethaner* beim *Rondratags-Spaziergang*, junge Leute beim abendlichen Flanieren, Liebespaare, *Rahja-Geweihte*, übende Zöglinge der Hohen Schule, vielleicht gar den Erzherzog selbst sehen – und die zahlreichen Leibgardisten des *Heilig-Blut-Ordens*.

22. Tempel der Rahja

Hochgeweihter: Padrigo Felizzo Cornamusa

Als Privattempel für die Familiengöttin der Oikaldiki gegründet, steht der *Rahjatempel* heute allen Gläubigen offen. Durch seine fremdartig-schönen Formen unterscheidet sich das Haus auf den ersten Blick von allen anderen in den Palastgärten. Um eine große Kuppel aus blassrosigem Marmor gruppiert sich ein Kranz von kleineren Kuppelräumen. In der Mitte der runden Halle steht der Altar der Hingabe, Nischen bergen Statuen in den grundlegenden Stellungen des Liebesspiels, Fresken schmücken die geschwungenen, fensterlosen Wände. Ein Dutzend Ruhebetten ist in lockerer Ordnung über den Raum verteilt. Als derzeit populärste Reliquie des Tempels gelten die [*zensiert*] des Schwertkönigs (Echtheit ungesichert, da gleich mehrere Tempel *Aventuriens* dasselbe

behaupten). Prinz Timor ist ein häufiger Gast des Tempels, und hier tanzte sogar schon die borongläubige Peri Setepen, Nisut (Königin) von Kemi.

23. Hoftheater Speculum Mundi

Nicht nur dem Erzherzoglichen Hof, sondern öffentlich zugänglich ist das Theater im Palastgarten. Als ironischer 'Spiegel der Welt' pflegt man die Liebfelder Typenkomödie, wobei hier natürlich die 'Füchsin' Aydan im Mittelpunkt steht, oder führt auch Opern wie 'Thalionmel' oder 'Der Chababische Wurm' auf.

24. Hohe Schule

Rectorin: Florez Praiosmin da' Parador

Die Hohe Schule im Palastgarten ist in einem hübschen, über 600 Jahre alten Bau aus weißem Marmor untergebracht. Hier werden Mädchen und Jungen aus Chababien und dem restlichen Horasreich zu jungen Edelleuten erzogen. Auf dem Stundenplan stehen vormittags Bosparano, Tulamidya, Rhetorik, Literatur, Tanz, Musik, Staatskunde, Etikette und Mathematik, nachmittags Ringen, Springen, Laufen, Schwimmen, Reiten, Fechten und Kriegskunst, abends Derographie, Theologie und ein Götterdienst. Die Hohe Schule ist die Nachfolgerin der alten Garnisonsschule, die ihrerseits aus dem bosparanischen Gymnasion hervorging. Nachtappelle, Exkursionen in die Pampa und die Berge, Laufen am Strand, Schwimmen im Chabab usw. sollen die oft verwöhnten Adelskinder abhärten. Die Schüler bekommen eigene Pferde, und die Hohe Schule schickt jedes Jahr einen Reiter ins Tunika-Rennen. Der Unterricht mit Pferden, leichten Rüstungen und Säbeln bildet die jungen Leute zu Kavalleristen im 'Amazonenstil' heran. Es gibt einen gemeinsamen Schlafsaal, schmale Kost und wenig Ausgang: eine (!) Stunde am Rondratag. Trotzdem klettern die jungen Leute natürlich über die Gartenmauer und stürzen sich in das Neethaner Nachtleben.

EFFERDANIA

Das geschäftige Viertel der Händler und Handwerker um Westmarkt, Kriegs- und Handelshafen heißt dem Wassergott zu Ehren Efferdania. Vom Großen Markt fallen schmale, unebene Gassen an Lagerhäusern und billigen Läden vorbei zum Hafen ab. Tavernen und Wohnheime der Matrosen wechseln mit Werkstätten, Kontoren und Manufakturen ab. Hier stellen die neethanischen Alchemisten Kelche, Karaffen, Flaschen und Phiolen aus bunten, zarten Gläsern, Geschirre aus Porzellan und spektakuläre Feuerwerke her. Und hier in Efferdania erwirtschaften die Armen aus Chababiata den Wohlstand, den die Reichen in Hochneetha konsumieren.

25. Westmarkt

Den Mittelpunkt Efferdantias bildet der von Tavernen und Pfandhäusern umringte Westmarkt, der seit langem den Ruf eines Hehlermarktes genießt: Fast alle hier angebotenen Waren sind weit billiger als auf dem Großen Markt und gelten allgemein als Diebesgut – obwohl das meiste Ramsch oder verfallene Pfänder sind. Wie auch immer, wer in Neetha bestohlen wird und das liebgewonnene Stück zurückhaben will, geht einfach auf den Westmarkt und kauft seine eigenen Sachen zurück... Doch Eile ist geboten, denn wertvolle oder ausgefallene Dinge finden auch andere Interessenten. Gelegentlich erscheinen Ordensleute der Badilakaner und appellieren – meist vergebens – an die Moral der Käufer. Doch die Menschen sehen lieber den wandernden Porträtzeichnern und Marionettenspielern zu, während Beutelschneider die unaufmerksamen Zuschauer um ihr Silber erleichtern.

26. Taverne Schumschuk

Die nach dem sagenhaften König der Diebe benannte Taverne gilt als Treffpunkt der Diebe und Hehler.

27. Phex-und-Efferd-Straße

Diese breite Straße verbindet die Tempel der Stadtgötter Phex und Efferd. Als lebhafte Hauptstraße Efferdantias führt sie vom Großen Markt über den Westmarkt zum Handelshafen hinab. Säulenreiche Fassaden, geschlossene Balkone und bunte Markisen säumen die marmorne 'Straße der Banken', die bis heute nicht gepflastert wurde. In den alten Palästen logieren das Dröler Commerciens-Syndicat, die Seehandels-Gesellschaft Terdilion aus Belhanka, die Nordlandbank aus Festum, die Handelsbank ya Strozza aus Methumis, die Grangorer Darlehensbank, das Handelshaus Aldubhor aus der Yaquirstadt Bomed, das Aves-Casino und diverse andere.

28. Aves-Casino

Das 'Aventurische Casino zu Neetha für dem Aves wohlgefällige Ehrenleute' ist ein Treffpunkt der vornehmen Weltenbummler und erfolgreichen Glücksritter, die von hier aus auf die Zyklopeninseln, in den Tiefen Süden, die Wüste Khom oder gar ins Güldenland aufbrechen.

29. Nordlandbank

Die Neethaner Filiale der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle kämpft mit der feindseligen Stimmung der Einheimischen. Das Gebäude gehörte einst dem Bankhaus Chababia (Familie la'Mandaia) und wurde von der Nordlandbank einfach aufgekauft. Der Vorgänger des jetzigen Principals wurde gar vor einigen Jahren ermordet. Der Erzherzog und mit ihm viele Höflinge und Honoratioren haben ihre Geschäfts- und Privatkonten inzwischen zum neugegründeten Bankhaus Bosparan verlegt.

30. Tempel des Efferd

Hochgeweihte: Arsella dall'Sfatto

Auf der Efferd-Mole zwischen den beiden Becken des Handelshafens steht im Angesicht des Meeres der bosparanische Tempel des Efferd. Ein Bau in klassischem Stil aus hellem Eternen-Marmor mit Säulen, Cella, Postament und beschriftetem Frontispiz: EFARDE FEXEQUE SALUTA, von Phex und Efferd gesegnet, besagen die Lettern über den hohen Türen aus Zedernholz. Einfach und eindrucksvoll zugleich ist das Innere des Heiligtums: Ein silberner Altar im Ucurianischen Stil veranschaulicht das weite Reich des Efferd: Fischerboote, Ruder, Netze, Fische, Krabben, Krebse und unzählige andere Wasserwesen, im Zentrum ruhend eine polierte blaue Kugel aus Lapislazuli, die größte der bekannten Welt, darauf thronend die Statue des Gottes aus massivem (!) Silber mit fließendem Bart, der in die Wellen übergeht, den Dreizack in der Faust, die heiligen Delphine Ulan und Truban zur Seite springend. Ein großes Fresko zeigt die Seeschlacht von Neetha. Hier tagt abwechselnd mit dem Phex-Tempel der Senat der Stadt. Die berühmteste Reliquie des Tempels ist der Schädel der Hl. Elida von Salza im Alter von 11 Jahren (der Tempel in Brabak hütet dafür den Schädel der Hl. Elida im Alter von 56 Jahren, und in Salza soll die Kinnlade der 70jährigen Elida liegen ;-)) Die Geweihten wohnen in einem eigenen Haus neben dem Tempel.

31. Handelshafen

Die Wogen des Meeres brechen sich an den Blöcken der Ufermauern, aber der größte Teil des Hafengeländes ist festgestampfter Lehmboden, auf dem sogar einige Bäume wachsen. Gemauerte Molen und hölzerne Bootsstege strecken sich in das Wasser hinaus, aus dem auch viele Pfähle ragen, an denen man Boote befestigen kann. Der Tidenhub von Ebbe zu Flut beträgt je nach dem Stand des Mondes zwei bis drei Schritt.

Die Chabab-Mole deutet wie ein Finger nach Westen, an dessen Spitze sich die Wasser des Chabab mit dem Meer der Sieben Winde vermählen, die Efferd-Mole trennt die beiden Becken des Handelshafens, die Horas-Mole legt sich wie ein schützender Arm vor den Kriegshafen.

Neetha ist der beste Hafen für eine Schiffspassage zu den Zyklopeninseln – bei gutem Wetter erkennt man die Inseln Ronda und Arkis am Horizont. Reisende erhalten gegen gutes Geld einen kaiserlichen oder königlichen Pass ausgestellt, und kommt ein Handelsschiff aus fremden Reichen oder Provinzen, fallen kaiserliche, königliche oder erzherzogliche Zölle an.

In der **Hafenmeisterei** (32) kann man Informationen über ein- und auslaufende Schiffe einziehen, im Efferd-Tempel für eine glückliche Reise danken oder bitten. Ein Büro der Seefahrer-Gilde *Efferdgeschwister* kümmert sich um Seeleute in Notlagen, eine Werft legt neue Schiffe auf Kiel. Im Hafen finden sich viele billige, teils auch verrufene Tavernen: **Silberner Fisch** (33), **Zyklopenauge** (34), **Rostiger Anker** (35), **Schartiges Entermesser** (36). Aber auch Garküchen und fliegende Händler bieten Speis und Trank an.

Eine Vielzahl kleiner, rot, grün oder blau gestrichener, Fischerboote wiegt sich in den bezähmten Wellen. Aber auch dicke Potten, schlanke Karavellen und vielrudrige Galeeren werfen ihre Anker in Neetha. Lastenträger und Seeleute ent- oder beladen sie mit Hilfe hölzerner Kräne und schleppen Waren zwischen Schiffen und Lagerhäusern hin und her. Unter bunten Sonnensegeln prüfen Beauftragte der Handelshäuser mit ihren Waagen Mangeln und Gewichte.

Abends fahren die Fischer aufs Meer hinaus. Aus den Fischgründen vor Neetha holen sie Grangorinen und Grangorellen, Zackenmakrelen, blaue Hummer, Feuerköpfe, Horas-, Gülden-, Blind- und Thunfische, Knurrhähne, Tintlinge, Groß- und Riesentintler, Kraken, Elida-, Warzen-, Pilger-, Herz- und Nixenmuscheln, Taschenkrabben, Schuppensegler und häufiger als anderswo den rondrianischen Schwerthai.

Morgens laufen die bunt bemalten Boote mit reichem Fang in den Hafen ein. Die Frauen und Männer werfen ihren silbrig glitzernden Fang in Eimer und Kisten, flinke Kinderhände greifen nach den zappelnden Leibern, schlagen drauf, schlitzten auf, lassen die stinkenden Innereien in den Kübel plumpsen und den Fisch in ein Fass; große, grauweiße Möwen schreiten gierig geckerdnd darum herum. Thunfische werden in Öl gelegt, Makrelen, Feuerköpfe und Schuppensegler geräuchert, Tintler mariniert und gesotten, Hummer warten lebend auf ihr Schicksal.

Ein typisches Fischerboot

Dieses größere Fischerboot (ca. 8 mal 3 Schritt) kann mehrere Tage auf See bleiben. Mit dem Dreieckssegel am schrägen Mast erreicht man (vor dem Wind) 10 Meilen pro Stunde. Das sehr bewegliche Schiffelein besitzt nur geringen Tiefgang (unter 1 Schritt, je nach Ladung) und keinen Anker. Eine Hütte aus Weidengeflecht soll die etwa sechsköpfige Besatzung vor den Unbilden des Wetters schützen. Der Kutter steht meist im gemeinsamen Besitz einer oder mehrerer Fischerfamilien. Immer wieder gehen altersschwache Boote auf See verloren, denn die Fischer warten mit dem teuren Ersatz von der Werft so lange wie möglich.

37. Werft Iguvio und Töchter

Direktor: Efferdito Iguvio

Die größte Neethaner Werft baut schnelle und wendige Karavellen, aber auch geräumige Potten. Die Firma geriet vor Jahren in finanzielle Schwierigkeiten und steht heute in horaskaiserlichem Besitz. Inzwischen ist die Auftragslage wieder gut und ernährt so manche Familie, doch viele Lokalpatrioten zürnen immer noch über die Art, wie die traditionsreiche Firma der Familie Iguvio 'fertiggemacht' wurde.

38. Handelshaus d'Arando

Leiterin: Phelippa d'Arando

Das größte der Neethaner Fernhandelshäuser, im Ausland als *Darando* bekannt, residiert in einem Gebäude aus weißem Marmor am Handelshafen. Seit dem Tod des hundertjährigen Patriarchen Lessandro leitet seine Tochter Phelippa die alte Firma. Die traditionelle Domäne des Hauses d'Arando ist der Handel mit den Zyklopeninseln. Am Seeköniglichen Hofe verfügt die Firma immer noch über erheblichen Einfluss. Doch aus dem Geschäft mit Massengütern der Zyklopeninseln und des Südens ist das Haus d'Arando von der Reederei Terdilion weitestgehend verdrängt worden.

Daher hat die Firma ihren Schwerpunkt auf den breiten Waffenhandel verlegt. In enger Kooperation mit dem Ardariten-Orden, dem Produzenten Saladan und den Zwergen von Schradok ist die Gesellschaft der führende Lieferant von Reitersäbeln und Entermessern für die horasische Armee. Daneben bietet das Haus d'Arando immer noch eine unvergleichliche Expertise für Zyklopenwaffen und edle Einzelklingen aller Art. Doch nur ein kleiner Teil der Geschäfte läuft noch über Neetha.

Die Firma wahrt schwierige Balancen: Der günstige Einkauf Arivorner Waffen braucht das Wohlwollen der Rondrianer, doch die Armee verlangt 'unrondrianische' Armbrüste und Arbaletten. Für den Zyklopenhandel scheint die Hilfe von Ingerimm-Geweihten unentbehrlich, denen aber die Manufakturen der Firma und ihrer Geschäftspartner ein Dorn im Auge sind. Khunchomer Waffen sind begehrt, doch ihre Einfuhr stört Merkantilisten und Horas-Patrioten.

Das Haus d'Arando ist heute ein schwer überschaubares, intrigereiches Dickicht aus der kleinen Stammfirma in Neetha und unzähligen Beteiligungen, geheimen Übernahmen, diskreter Hegemonie an Handelsunternehmen, Manufakturen, Kontoren und anderen Unter-, Neben- und Scheinfirmen. Die Muttergesellschaft selbst gehört inzwischen mehrheitlich dem Ardariten-Orden und Blitzstrahl-Bund.

39. Kriegshafen

Vice-Admiral: Tanglan Casparo von Heyen

Der Neethaner Kriegshafen heißt höchstamtlich *Port Belen-Horas*. Hier liegen Kriegsschiffe der Liebfelder Heimatflotte (Flagge: goldener Adler auf Grün) und der Zyklopenflotte (Flagge: goldenes Auge auf Blau). Dagegen gibt es zwar eine chababische Provinzial-Admiralin, aber keine erzherzogliche Flotte.

40. Kasernen der Seesoldaten

Die Söldnerinnen und Söldner der horaskaiserlichen Flotte sind meist auf See, so dass immer nur eine kleine Anzahl gerade die Hafenkasernen bewohnt. Früher dienten hier sogar Thorwaler Söldner.

41. Admiralsvilla

In diesem marmornen Haus logiert nicht nur der Vice-Admiral mit seiner Familie, hier sind auch das Offizierscasino und die Offizien der Marinebürokratie einquartiert.

42. Arsenal

Das Arsenal enthält Taurollen, Fässer, Segeltuch, Hylailer Feuer und vieles mehr.

43. Klapperturm

Der nördliche Turm in der Einfahrt des Kriegshafens ist ein Glied in der Kette der Semaphore zwischen Dröl und Grangor. Tags fallen von weitem die hölzernen 'Winker' auf, die gelegentlich in geheimnisvolle Bewegung geraten; nachts leuchten manchmal Feuerzeichen von der Spitze des Turmes.

44. Rotzenturm

Auch der südliche Turm hat eine ständige Besatzung, die allerdings nicht nach Winkzeichen, sondern Thorwaler Drachenschiffen oder Mengbillaner Galeeren ausspäht. Die namensgebenden 'Rotzen' (Torsionsgeschütze) sind von unten unsichtbar.

45. Wassersperren

Vor der Einfahrt des Kriegshafens soll eine Reihe künstlich aufgeschütteter und -gemauerter Untiefen das feindselige Eindringen größerer Schiffe verhindern. Bei Flut verschwinden die Wassersperren ganz unter den Wellen, bei Ebbe ragen ihre höchsten Spitzen über den Meeresspiegel. Den horaskaiserlichen Kapitänen und Steuerleuten ist das richtige Fahrwasser natürlich bekannt.

Kriegsschiffe in Neetha

VII. Flottille der Heimatflotte

Karavelle Belen-Horas

Karavelle Santa Neetha

Karavelle Santa Thalionmel

Karavelle Admiral Thursis

X. Flottille der Zyklopenflotte

Kogge Nußschale
Kogge Delphin
Kutter Seekuh
Kutter Muräne

XI. Flottille der Zyklopenflotte

Trireme Zyklopin
Trireme Sirene von Karsina
Trireme Löwin der Meere
Trireme Dryadentochter
Bireme Albatross
Bireme Grandessa
Bireme Haridiyon
Bireme Mörderbraut
Bireme Schönheit
Bireme Güldenland

CHABABBIATA

Das neethanische Elendsviertel fällt sozial und topographisch zum Chabab ab. Viele Pilger und Reisenden bekommen die schmutzstarrenden und von absoluter Hoffnungslosigkeit erfüllten Arbeiterquartiere am Abhang des Stadthügels nie zu sehen. Die Gassen führen eng und düster zwischen den Häusern hindurch, voll von stinkendem Unrat, in dem Ferkel, struppige, kläffende Hunde und abgemagerte Katzen auf der Suche nach Fischgedärmen wühlen. Manchmal verbinden schmale Stiegen parallele Gassen, die quer zum Abhang verlaufen. Die tieferen Hütten werden in schlechten Jahren von Überschwemmungen des Chabab fortgespült.

In den armseligen Häusern ist es dunkel. Der Schlafplatz, von einem geflickten Moskitonetz umgeben; eine fleckige metallene Waschschißel; ein Backtrog auf geflickten Füßen; ein Herd, aus dem beißender Rauch hervorquillt. Der Boden ist die nackte Erde, auf der sich Rillen vom Fegen mit dem Rutenbesen abzeichnen. Neben der Tür steht ein Esel und frisst von einem kleinen Strohhaufen, ein paar Hühner schlafen zusammengekauert mit den Köpfen unter den Flügeln. Wer es nicht gewohnt ist, muss bei der Vielfalt aufdringlicher Gerüche den Mund verziehen: Kot, eingetrockneter Urin, geronnene Milch, Kohle, gedörrte Feigen, Kichererbsensuppe. Der Rauch dringt in Mund und Augen und reizt zum Husten.

In diesem Gewirr hoher und abscheulich düsterer Häuser und einstmals pompöser Hinterhöfe suchen Liebfelder Romantiker das ‚wahre Neetha‘. Die Sonne vergoldet auf unnachahmliche Weise die Wäschegirlanden, die wie ein Wald von weißen und gelben und blauen und roten Fahnen zwischen den Häusern hängen. Doch wenn ein plötzlicher Regen den Schmutz von Neetha in eine schlammige Suppe verwandelt, fließt sie dem Fluss durch Chababbiata entgegen.

Die stechende Sonne weckt auch üble Gerüche und üble Gewohnheiten. Die Menschen kippen die Notdurft der Nacht morgens auf die Gasse, dann schütten sie einen Eimer Wasser hinterher und befördern so alles ein Stückchen den Abhang hinunter – was dann geschieht, geht sie nichts mehr an. Doch die Leute weiter oben machen es genauso: übelriechender, fliegenumschwärmter Abfall bedeckt die Gassen auf ganzer Länge. Die gleichen Fliegen lassen sich auf den Gesichtern der Kinder nieder, die spielend am Straßenrand sitzen – sie kleben an den Augenlidern, als gäbe es Köstlichkeiten auszusaugen. Die Kinder sehen mit diesen Fliegentrauben aus, als trügen sie groteske, gespenstische Masken.

In diesen Gassen konzentriert sich das verunstaltete, gepeinigte und trotzdem vor Sinnlichkeit platzende Leben zu einer Ansammlung von Armut und Laster, Leidenschaft und hysterischer Lebensgier. Chababbiata ist schlichtweg ein Tummelplatz der Schmuggler und kleinen Gauner, der Taschendiebe und Zuhälter – der Kinder mit den kleinen gelblichen Gesichtern, die auf offener Straße ihre geschmuggelten Rauschkräuter verkaufen. Alle Neethaner glauben zu wissen, dass hier ein geheimer Tempel des Phex verborgen liegt, und es gibt keine Patrouillen irgendeiner Polizei.

Wer mit offenen Augen durch Chabbiata geht, findet eine ekelhafte Mischung aus Verfall und Gemeinheit, aus herabgekommenen Häusern und desolaten Palästen, in denen die hochmütigen und selbstherrlichen Anführer der Schmugglerfamilien wie Kavaliere leben und wo zwischen kümmerlichen Handwerkerläden, Bergen von verfaulendem Gemüse und riesigen Hausaltären, deren süßlicher Kitsch anderswo jeden Glauben verspotten würde, sich dennoch der Stolz auf diese Stadt regt.

Schnapsleichen und andere Obdachlose schlafen zu Dutzenden an der alten Stadtmauer. Die meisten Einwohner sind Fischer, Tagelöhner, Arbeiter der Manufakturen und Werften, doch hier kommen auch Bauernkinder aus der Provinz, Zedern-Flößer von den Bergen her und allerlei Volk aus Übersee zusammen: gestrandete Seefahrer, gescheiterte Glücksritter, Auswanderer von den Zyklopeninseln, die ihr Glück auf dem Kontinent suchten. Doch sie fanden – Chababbiata.

46. Rahja-Park

In diesem Garten befanden sich einstmals der Rahja-Tempel und eine kleine Tanz- und Musizierschule, die jedoch beim Erdbeben von 815 BF. in Flammen aufgingen. Heute warten in dem verwilderten öffentlichen Park Prostituierte auf Freier, und von ihren Zuhältern kann man auch Rauschkräuter kaufen.

47. Villa la' Mandaia

Das vornehme Anwesen mitten in Chababbiata wirkt wie ein Fremdkörper. Die meisten Fensterläden sind geschlossen. Die zweigeschossige Villa ist rundum in weiß- und rötlichem Marmor gebändert. Daneben schließt die Mauer noch die Stallungen mit Remise und ein Haus für Gäste und Gesinde ein. Die alte Familie la'Mandaia gehörte zu den Patriziern der Stadt und betrieb das renommierte Bankhaus Chababia. Nach dem Zusammenbruch der Bank nahm der letzte Markgraf die Familie in seinen Dienstadl auf. Doch die junge Comessa Sheranya la'Mandaia kam tragisch ums Leben und ihre Schwester Comessa Arissa wurde der Verschwörung gegen den Erzherzog überführt und auf die Waldinseln verbannt. Heute bewohnen nur noch einige alte Diener der Familie das Anwesen.

48. Herberge *Zur grünen Schlange*

Die *Grüne Schlange* ist seit Generationen Absteige und Treffpunkt der Hesinde-Geweiheten, ODL-Magier, Alchemisten und Rechtsschüler.

49. Erzherzogliche Hofschneiderei Neetha

Die Hofschneiderei ist ein freistehendes Bauwerk von etwa sieben Schritt Höhe und wird von einem fast flachen Walmdach gekrönt. Die repräsentative Fassade aus rötlichem Marmor zeigt viele Schnörkel und Erker. In den Boden des Foyers ist das Stadtmotto Efarde FexeQue Saluta eingelegt. Die frühere Corsettagen-Manufaktur stand im Besitz des Handelshauses Gerbelstein aus Mengbilla und wurde nach dem Sturz des letzten Markgrafen für den neuen Erzherzog beschlagnahmt. Seit Thorwaler Söldner wegen der Verarbeitung von Walbarten die Manufaktur verwüsteten, ist die Corsettagen-Produktion eingestellt. Die Firma stellt heute seidene Unterkleidung für wohlhabende Damen und Herren in ganz Aventurien her – immer mit dem Kürzel EFQS bestickt. Prinz Timor lässt hier seine Günstlinge ausstaffieren und hat gar seine Leibgarde in seidene Uniformen hüllen lassen.

50. Apotheke *Heiliger Kedio*

Der kleine Laden ist bis oben hin vollgestopft: Bündel getrockneter Blätter und Zweige hängen an langen Schnüren von der Decke, Kräuter und Blüten häufen sich in Körbchen, und in ölgefüllten Gefäßen schwimmen weitere Pflanzenteile. Ein neues Bildchen des heiligen Kedio, der der roten Keuche zum Opfer fiel, hängt über der Theke. Der auffällig magere Inhaber Bosper Hortulano mit den buschigen Augenbrauen, deren jede als stolzer Schnauzbart dienen könnte, pflegt eine gedrechselte Redeweise – und handelt unter der Theke auch mit Giften.

51. Pension *Bei Muttern*

Eine spießige Pension.

52. Flusswerft Kureon

Für Handel und Transport auf dem Chabab werden größere Boote und Windenfrachter gebaut.

53. Herberge *Der blinde Fährmann*

Eine billige Herberge mit viel Ungeziefer. Der Name erinnert an die alte Fähre vor dem Neubau der Thalionmel-Brücke.

54. Tulamidisches Bad

In diesem Badehaus kann man nicht nur selbst ein heißes Wannen- oder Dampfbad nehmen, sondern auch die Kleider waschen lassen. Vormittags baden Frauen und Kinder, nachmittags Männer. Die Räume sind mit abstrakt gemusterten Fliesen in Blau und Weiß ausgekleidet.

55. Flötenschnitzer Têrfan

Niemand schnitzt lieblicher klingende Flöten als der alte Selim Têrfan, der im Kreise seiner Familie in einem ärmlichen Haus wohnt.

56. ODL-Ordenshaus

Großmeister: Pbedo Hypperio ya Mezzani

Die Grauen Stäbe von Perricum bilden in diesem Ordenshaus Magier und Laien zur Verteidigung der Liebfelder Akademien aus. Um einen Hof gruppieren sich mehrere Häuser und Anbauten in verschiedenen Stilen: teils tulamidische Spitzbögen, teils festungsartig mit Schießscharten und Zinnen bewehrt, teils aufstrebender Yaquirtaler Stil mit schlanken Türmchen. Hier logierte zuvor das 'Phantasmagorische Institut', bis sich diese weiße Illusions-Akademie mangels Mitgliedern um 920 BF. freiwillig auflöste. Seit der Orden in Ostaventurien Krieg mit Borbarads Erben führt, erlebt auch das Neethaner Ordenshaus verstärkten Zulauf junger Idealisten.

57. Asyl der Badilakaner

Vorsteherin: Soror Ludilla Rabyalina ya Tramontá

Der mildtätige Badilakaner-Orden betreibt hier ein Obdachlosen-Asyl mit Armen-Ausspeisung. Die Travia-Jünger versuchen nicht nur das Elend zu lindern, sondern auch Kriminellen und Reichen gleichermaßen ins Gewissen zu reden – die aber wollen nicht hören. War die verwitwete Ludilla als junge Aristokratin doch selbst auf allen rauschenden *Fiestas* zu finden. Der Schrein der Travia im Asyl ist schlecht besucht und die Opfer fallen spärlich aus – vielleicht auch, weil die Badilakaner keine zugkräftige Reliquie vorweisen können ;-)

58. Volksschule

Hier hat der Lehrer Pauro Limetti – als junger Lehrer an der Hohen Schule in Ungnade gefallen – eine Volksschule für die Armen eröffnet. Er unterrichtet die Kinder der Fischer, Arbeiter und Handwerker in Lesen, Schreiben und Rechnen. Da die Familien seiner wenigen Schüler das geringe Schulgeld oft nicht bezahlen (können), muss Pauro Hunger leiden und fadenscheinige Tuniken tragen. Und eines Morgens fand er eine Warnung auf seine Tür geschrieben, die Armen länger zu unterrichten...

59. Taverne *Drachenhort*

Der Wirt ist ein ehemaliger Glücksritter, der eine Neethanerin geheiratet hat.

60. Herberge *Siebenstreich*

Eine billige und schlecht beleumundete Herberge.

61. Eselmühlen der Familie Lanza

Das Hufetrappeln und Schleifen der Esel und Mühlsteine dringt bis auf die Gasse.

62. Schmiedin Verissia

Shenny Verissia genießt als einzige Schmiedin in Neetha das verbrieft Privileg des Rondra-Tempels, Löwen, Löwenköpfe und Löwenpranken zu schmieden.

Tempel der Tsa

Die Überlebenden der roten Keuche danken der Jungen Göttin des Lebens. Der Tempel der Tsa zieht ständig um und hortet auch keine Reliquien längst verstorbener Menschen.

63. Pilgertor

Dieses verfallene Stadttor verbindet Chababiata mit dem Rondra-Tempel. Der linke Turm ist nur noch bis zur halben Höhe erhalten; hier kommen die Leute zum ‚Hetztheater‘ zusammen: Hahnen-, Hunde- und andere Tierkämpfe, bei denen sich schon mal die Zuschauer in die Haare geraten. Im rechten Turm schlafen unter einem löchrigen Dach die verwehrten Veteranen, die tagsüber am Tor und vor dem Tempel die Pilger um Almosen bitten.

FESTUNGSDREIECK

Am östlichen Rand von Neetha gelegen, soll dieser Komplex aus Stadtmauern, Garnison und Ardariten-Burg die Stadt vor militärischen Angriffe schützen, auch wenn die Bauten aus weiß- und rötlichem Marmor mehr heiter als abweisend wirken. Pilger und Städter ergehen sich im üppigen Grün des Stadtgartens und vergnügen sich mit sportlichen Spielen auf dem Prater. Vor allem aber steht hier – zu Füßen eines felsigen Hanges – der berühmte Rondra-Tempel, und die Thalionmel-Brücke schwingt sich über den Chabab.

64. Zeltlager der Pilger

Viele Pilger kommen nach Neetha, um in dem durch Thalionmels Opfer geweihten Wasser des Chabab zu baden. Neben dem Rondra-Tempel bildet sich in den Spitzenmonaten Rondra und Peraine ein Zeltlager dieser Pilger. Dabei sieht man dem Ganzen die rondrianische Einstellung sofort an: Das Leben läuft mit fast militärischer Disziplin ab, zu den meisten Tageszeiten herrscht fast völlig andächtige Stille - die Zelte selbst sind natürlich von den Pilgern so schnurgerade in Reih und Glied aufgebaut worden, dass ein Wehrheimer Koporal seine Freude daran hätte. Diejenigen, die nicht gerade bis zum Nabel im Chabab waten, meditieren über Rondras Taten oder üben sich im Kampf. Von Zeit zu Zeit veranstalten die Pilger Wettkämpfe. Essen und Trinken bekommen die Pilger in einer Garküche mit Ausschank, die in einem großen Zelt in der Mitte des Lagers steht. Der Speisezettel ist einfach, Fleisch gibt es nur am Rondratag. Täglich wird am späten Vormittag auf dem Platz in der Mitte des Lagers ein festlicher Feldgottesdienst für alle Pilger zu Ehren Rondras begangen: Ein Geweihter aus dem Tempel leitet ihn, unterstützt von einem Ardariten.

65. Tempel des Sieges

Schwertbruder: Erdano ya Sciadappa

Der Name des Rondra-Tempels erinnert an den Sieg der Heiligen Thalionmel über die Novadis. Dieser Tempel am Ufer des Chabab, heute der wichtigste der Stadt, wurde als Schrein für Thalionmel von auswärtigen Pilgern gegründet. Denn bis zum Erdbeben von 815 BF. befand sich der eigentliche Rondra-Tempel in der Stadt. Schon dieser Eslamidische Kuppelbau mit der berühmten Kolossalstatue der Kriegsgöttin hieß ‚Tempel des Sieges‘ – nach

dem Sieg des Hl. Geron über den Wurm von Kababien. Doch als der Stadttempel einstürzte, wurde der Sitz des Rondrakultes an den Schauplatz des Opfergangs der Thalionmel verlegt. Dank zahlreicher Spenden wuchs der Pilgertempel rasch und wurde vielfach aus- und umgebaut. Heute umschließen die weiß und rot gebänderten Bauten einen Hof, der sich zur Thalionmel-Brücke öffnet. Das Motto über dem Hauptportal lautet NOSTRA AMOR TUA GRACIA – unsre Liebe dein Lohn. Der dunkle Weg durch das Innere gleicht einem Irrgarten. Rötlich flackernder Fackelschein wird von blinkenden Waffen und Rüstungen gespiegelt und vervielfacht – Spenden und Votivgaben der Pilger. Fresken schildern die ‚fünf Streiche‘ des Hl. Geron. Keine Statue der Rondra, sondern ein Panoramagemälde des Kampfes auf der Brücke und ein Reliquienschrein mit der *Tunika der Hl. Thalionmel* aus Glas und Silber schmücken das Allerheiligste. In einer dunklen Kammer, die nur den Geweihten zugänglich ist, liegt der zertrümmerte marmorne und silberne Leib der Rondra-Statue aus dem alten Tempel aufgebahrt. Seit das Löwenschwert der Hl. Thalionmel von den Ardariten nach Arivor entführt wurde, ist offene Feindschaft mit dem Orden ausgebrochen. So rötet sich der Schlamm des Chabab in blutigen Duellen. Die bekannteste Geweihte aus dem Tempel in neuerer Zeit war die Moha Kamala, die heute ein wichtiges Amt im Orden der Hohen Wacht bekleidet.

Die Tunika der Hl. Thalionmel

Eine alte kostbare Tunika aus schneeweißem Leinen, die Löwin der Rondra in blutroter Seide auf Brust und Rücken; Zunge, Klauen und Schweif golden verbrämt. Sie wird im Rondra-Tempel von Neetha als Reliquie gehütet; am 16. Rondra trägt sie der Sieger des Santa-Thalionmel-Rennens zur abendlichen *Fiesta*. Thalionmel dürfte die Tunika in Wahrheit nie gesehen haben, wird diese doch erstmals um 820 BF. erwähnt.

66. Thalionmel-Brücke

Nach einer siebenjährigen Bauzeit mit Unterbrechung durch die rote Keuche und einen Verkehrsunfall beim Tunika-Rennen, der das Baugerüst zum Einsturz brachte, konnte 1030 BF. die neue Brücke über den Chabab eingeweiht werden. Das Bauwerk aus rötlichem Marmor ruht auf mehreren Pfeilern. Eine provisorische Zollstation hebt die Brückenmaut und den erzherzoglichen Zoll ein, der an den Rondra-Tempel verpachtet ist. Die viele Generationen rege genutzte Chabab-Furt liegt plötzlich verwaist, die alte Fähre ist eingestellt. Anstelle der eingestürzten Silem-Horas-Brücke verbindet nun die Thalionmel-Brücke das Neethaner mit dem Dröler Ufer. Damit entfällt der Umweg zur Brücke von Shilish, der über Jahrhunderte während der Hochwässer im Frühling und Herbst notwendig war. Die Schifffahrt auf dem Chabab wird durch die Brücke allerdings behindert. Der wiederaufgebaute Schauplatz des Opfers der Heiligen Thalionmel zieht bereits viele Pilger an.

Thalionmels Opfergang

»Und so geschah es also, dass sich die Heerscharen der Wüstenkrieger gen Norden wandten und unter großem Geschrei auf die Brücke zurannten und -ritten, welche den Chabab überspannt. Und was in ihrem Weg stand, das machten sie nieder, ob Kind oder Greis, ob Kriegermann oder Bauersfrau. Unser Heer überfiel ein großes Entsetzen ob dieser Wildheit, und gar viele verzagten und wandten sich zur Flucht hinter die sicheren Mauern der Stadt.

Da war aber eine Kriegerin, Thalionmel mit Namen, die war eines Bauern Kind und eine treue Neethanerin. Obgleich sie erst achtzehn Jahre zählte, war sie doch von der Göttin mit Mut und starkem Arm gesegnet. Als sich also gar die Hauptleute zur Flucht wandten, da stand sie auf, ergriff Schwert und Schild und versperrte die Brücke, wo sie am engsten war. Viele der heranreitenden Wilden holte sie mit einem einzigen Schlag aus dem Sattel und ermöglichte so den letzten Soldaten und Landleuten die Flucht ans rettende Ufer.

Und da die Wüstenkrieger sahen, dass ein Weib ihre Besten erschlug, da erfasste sie noch größerer Grimm, und sie begannen, die Brücke mit einem Hagel aus Pfeilen zu bedecken, dass sich der Himmel verfinsterte. Thalionmel aber fuhr fort, wie ein Schnitter im Weizen unter den wilden Reitern blutige Ernte einzubringen.

Als aber die Göttin dies erkannte, da sandte sie Unwetter und Hagelsturm und Flut. Und als Thalionmel schließlich fiel, durchbohrt von mehr denn fünfzig Pfeilen, da erhob sich eine Woge im Osten. Die Wüstenkrieger, ihres Sieges gewiss, erstürmten die Brücke zu Hunderten, wobei sie Thalionmels Leiche zerhackten und zertrampelten und schließlich in den Chabab warfen. Noch bevor sie jedoch das nördliche Ufer erreichten, riss die Woge die Brücke ein und schwemmte alle, die auf ihr waren, in ein nasses Grab.

Da war ein Heulen und Zähneknirschen unter den Wüstenkriegern, und die Unsrigen fielen auf die Knie und dankten Rondras unermesslicher Gnade. Wahrlich, so geschah es am Vierten des Perainemondes im Jahre 767 nach dem Untergange Bosparans, und so soll es auch fürderhin berichtet werden.«

—Aus der *Städtischen Chronik von Neetha*

67. Burg der Ardariten-Ordens

Oberst-Komturin: Signora Oljana ya Cavacasta

Die Ordensburg wurde nach Thalionmels Tod errichtet, um die Chabab-Furt gegen weitere Angriffe der Novadis zu sichern. Sie untersteht als quasi exterritoriales Gelände nicht der Jurisdiktion des Erzherzogs. Über den Mauern und Türmen aus weiß- und rötlichem Marmor weht die Fahne des Ordens mit dem roten Schwert auf weiß. Hier war Nepolemo ya Torese Oberst-Komtur, bevor er nach Arivor an die Spitze der Ardariten berufen wurde. Spätestens seit die Ardariten das Löwenschwert der Hl. Thalionmel nach Arivor entführten, sind Ardariten-Orden und Rondra-

Tempel verfeindet. Während der Schwertbruder des Tempel traditionell aus Chababien kommt, hat der Orden mit Oljana ya Cavacasta wieder eine Oberst-Komturin aus dem Lieblichen Feld entsandt.

68. Stadtgarten

Vor der alten Stadtmauer breitet sich der etwas verwilderte Stadtgarten aus. Wo die Spazierwege von den umliegenden Straßen abzweigen, besagen rötlich marmorne Tafeln: HORTULI PUBLICI. EFQS – öffentliche Gärten der Stadt Neetha. Königspalmen, Zypressen und Bosparanien erheben sich über das Dickicht der Honigakazien, Stechpalmen, Quitten, Sulvosträucher, Fuchsien, Agaven und Azaleen, zwischen denen Große Löwenmäuler, Hyazinthen, Immortellen, Rosen und andere Blumen und Gewächse entsprossen. Die marmornen Pavillons waren bis zur Öffnung der Palastgärten beliebte Treffpunkte für verliebte Paare, in letzter Zeit kam es auf dem unübersichtlichen Gelände aber zu nächtlichen Raubüberfällen.

69. Prater

Zwischen Garnison und Ardariten-Burg liegt ein freies Feld mit spärlichem Bewuchs von Gras und Gebüsch: der Prater. Das von der Brelaker Straße durchschnittene Gelände fällt leicht zum Bocksbach ab. Hier spielen *Chababia Neetha* und *Horastren Neetha*, die beiden organisierten Immangruppen. Rondra-Pilger messen sich auf dem Prater gern in sportlichen Wettkämpfen. Im Rondra-Monat findet auf dem Prater der Pferdemarkt statt.

70. Brelaker Tor

Hier verlässt die ungepflasterte Straße nach Korlob und Brelak die Stadt, schwer gesichert durch zwei Mauertore und den Zwinger unter der Ardariten-Burg. Eine steinerne Brücke überwindet die Schlucht des Bocksbaches.

71. Garnison

Erzherzoglicher Generalkapitan: Erdano ya Sciadappa

Horaskaiserlicher Colonello: Silvolio di Sanceria

Die Garnison ist der Sitz der erzherzoglichen und horaskaiserlichen Truppen: 4 Kompanien Erzherzogliche Pikeniere, 3 Kompanien Horaskaiserliche Pikeniere, 1 Schwadron Horaskaiserliche Kürassiere. Die Erzherzoglichen tragen Uniformen in Schwarz, Weiß und Rot, die Horaskaiserlichen in Grün und Gold. Die Fahnen beider Seiten wehen über den Quartieren. Die Garnison selbst ist ganz aus weißlichem und rötlichem Marmor erbaut. Innerhalb der starken Mauern sind Exerzierplätze, Kasernen, Stallungen, das Arsenal, das erzherzogliche Gefängnis (im Turm) und die kaiserliche Wechselstation XVI untergebracht. Ein schönes Schauspiel bieten die Pferde der Garnison bei der Schwemme im Chabab.

72. Bocksbach

Der schluchtartige Bocksbach schneidet den Hügel von Hochneetha ab, die Flanken sind mit kümmerlichem Gras und Dornengesträuch bewachsen. Einige schmale Pfade führen zum Wasser hinunter, das eher spärlich zwischen vielen Steinen rinnt. Hierher treiben manche Hirten ihre Ziegen zur Tränke. Eine Meile bachaufwärts wird das meiste Wasser in unterirdischen Röhren zu den Wassertürmen des Palastes abgeleitet, von wo es zu verschiedenen öffentlichen Brunnen verteilt wird.

73. Chabab

Wenn der Chabab in das Meer der Sieben Winde mündet, hat er gut 220 Meilen seit seiner Quelle hoch in den Bergen zurückgelegt. In der Ebene angelangt, verbreitert und verlangsamt, formt der Fluss eine eigene Landschaft: das Chabab-Tal. Nur zwei Brücken überqueren hier den Fluss: die Brücke von Shilish und eine Tagesreise danach die neethanische Thalionmel-Brücke. Der schiffbare Chabab bei Neetha ist auch im Sommer zu tief, um durchwaten zu werden. Wenn im Herbst und Lenz die Hochwässer kommen, wird selbst das Schwimmen gefährlich. Dennoch lassen sich die Rondra-Pilger nicht davon abhalten, in dem schlammigen Wasser zu baden. Im Sommer badet die ganze Stadt.

Typische Personen

Efferdita Schilizzi, Fischermädchen

Körper: gerade erwachsen geworden, mittelgroß, sehr schlank, schwarze Haare

Kleidung: geflickte Tunika, barfuss

Leben: Die See ist ein Teil von Neetha, doch für Efferdita ist sie die einzige Möglichkeit, einen kleinen Verdienst zu erwirtschaften. Bei den Schilizzis ist es wie bei vielen armen Familien üblich, die Kinder früh durch eine Heirat zu verbinden – dass Efferdita immer noch keinen gefunden hat, spricht nicht gerade für ihre Schönheit. Deshalb bemüht sie sich anderswie die Aufmerksamkeit der Männer zu erwecken. Manchmal nachts steuert sie das Boot ihrer Familie durch den Handelshafen. Bündel werden von bestimmten Schiffen geworfen. Mit dem Adressaten dieser Bündel, Alrizio Sciscio, pflegt sie sich anschließend zu treffen, doch dabei wird weniger Geld ausgetauscht als Rahja gehuldigt. Deshalb ist Efferdita immer noch arm.

Alrizio Sciscio, Lebenskünstler

Körper: Ende 20, groß, halblange braune Haare, rasiert

Kleidung: leicht unsaubere Tunika aus gutem Stoff, Pluderhose, Sandalen

Leben: Lebenskünstler und Lump werden beide mit L geschrieben, das kann im Falle von Alrizio kein Zufall sein. Seit sich bereits zwei seiner Ammen darum stritten ihn stillen zu dürfen, hat er keinen Tag mehr gearbeitet. Wenn er nicht gerade die Gunst älterer Damen sucht, trifft er sich mit dem Fischermädchen Efferdita Schilizzi. Sie bringt ihm Bündel mit Rauschkraut, die er wiederum für einen kleinen Aufpreis an einen Mittelsmann weitergibt. Aus unverständlichen Gründen hat ihn Hesinde nicht mit Neugier ausgestattet, denn wüsste er, dass sein Kontaktmann hier als Händler für die Dröler arbeitet, würde er sicherlich schlecht schlafen. Schließlich ist die *Casanostra* dafür bekannt, dass sie Konkurrenz nicht gerade schätzt.

Rahjadan Paralios, Lastenträger

Körper: Mitte 20, mittelgroß, kräftig, kurze braune Haare, rasiert

Kleidung: geflickte Tunika, barfuss

Leben: Schwer und hart ist die Arbeit eines Lastenträgers im Hafen, noch dazu wenn man wie Rahjadan von der Zyklopeninsel Phrygaios stammt. Böswillige Stimmen behaupten, dass in seinen Adern das Blut jener Wesen steckt, die seinen Heimatinseln den Namen gaben, doch wird der biedere Arbeiter wegen seiner außerordentlichen Kraft von vielen geschätzt.

Selim, Strichjunge

Körper: ca. 20, mittelgroß, mager, kurze dunkelbraune Haare, kurzes Kinnbärtchen

Kleidung: Tunika, Sandalen

Leben: Das Rahjas Priestertum nur einen Teil der Liebe abdecken, wird klar, wenn man sich anschaut, wie Selim seinem ‚Geschäft‘ nachgeht. Sein Weg aus dem elenden Nest Duar Kukuruz am Chabab in die von Phex und Efferd gesegnete Stadt war schwer und hat den Jungen geprägt. Seine Kunden sind nicht gerade die Feinsten, und so war der Strichjunge gut beraten, sich unter den Schutz der *Casanostra* zu stellen, die seinen ‚Laufplatz‘ überwacht.

Fastidio de Fastidiis, Kastratensänger

Körper: Anfang 60, mittelgroß, füllig, braune Haare, bartlos

Kleidung: bestickte Tunika, Pluderhose, Sandalen

Leben: Wer kennt sie nicht, die komischen Alten in den Genreoperen? Schrill, laut und urkomisch. Mal bringen sie die Liebenden zusammen, mal wieder auseinander. Und wer anders könnte solche Rollen idealer ausfüllen als Fastidio, der ‚König‘ (nicht Horas, soweit geht er aus guten Gründen nicht) der chababischen Kastratensänger. Geboren vor über sechzig Jahren, verlor er durch einen tollwütigen Novadi seine Manneskraft. Er floh aus seinem Heimatdorf in Dról und schlug sich nach Neetha durch. Hier wurde das schon früh dick gewordene Kind für seine Stimme berühmt. Vom Pagen über Komiker bis jetzt zu den komischen Alten verlief seine Karriere, und er hat mannhaft allen Angeboten aus anderen Städten widerstanden. Und wenn sich die Nacht über Neetha legt, die Vorstellung längst vorbei ist, kann man ihn in einer der Tavernen sehen, wo er ohne Gage einige warmherzige und romantische Balladen zum Besten gibt.

Dschadir Scriptatore, Gerichtsbeamter

Körper: Ende 50, groß, hager, gelichete graue Haare, rasiert, tintenbefleckte Finger

Kleidung: abgetragene Tunika, Sandalen, Schreibzeug

Leben: Wer kennt ihn nicht, den typischen Diener der horasischen Gerichtsbarkeit. Seine Arbeit am Gericht bringt ihn mit vielerlei Personen zusammen, denen er für ein entsprechendes Entgelt zu Diensten ist. Er lässt Akten verschwinden, schreibt falsch datierte Vorladungen und sorgt dafür, dass bestimmte Angeklagte vor bestimmten Richtern erscheinen. Auch Dschadir gehört zu dieser Kategorie, ist geradezu ein Virtuose auf dem Gebiet. Dass er es trotzdem nicht zu einem großen Vermögen gebracht hat, ist mit zwei Tatsachen schnell erklärt. Zum einen finanziert er das Studium eines Neffen an der Rechtsschule in Vinsalt. Zum anderen leistet er regelmäßig große Spenden an die lokalen Anhänger von Marix und Angels. In seinem Herzen ist Dschadir nämlich ein unheilbarer Romantiker und

würde gern eine Welt sehen, in der es weder Richter noch Anwälte gibt. Dass er sie nie sehen wird (schließlich sind nicht wenige Anhänger der beiden Philosophen selbst gescheiterte Rechtsgelehrte) lässt ihn trotzdem nicht an seiner Überzeugung zweifeln.

Jost, Losverkäufer

Körper: Ende 50, mittelgroß, aufgedunsen, graue Haare, unrasiert, steifes Bein

Kleidung: geflickte Tunika, Sandalen, Krücke

Leben: Der Name – eine Legende aus alten Zeiten. Wer ihn noch kennt, wird kaum glauben, dass der Invalide, der auf dem Großen Markt einen kleinen Lotteriestand unterhält, einmal der Gewinner des Tunika-Rennens war. Wie groß war sein Ruhm, doch ein Adeliger aus der Umgebung von Neetha, dessen Bastard nur den zweiten Platz belegt hatte, ließ Jost von seinen Schlägern überfallen und zum Krüppel schlagen. Aber die *Casanostra* vergisst nicht Leute, die ihr einstmals gedient haben, und verschaffte Jost einen Posten als Losverkäufer. Doch seit einigen Monaten treiben sich an Josts Stand einige Leute herum. Es sind Abgesandte von Vigo Carjaval, die die Einnahmen des Losverkäufers einschätzen. Irgendwann soll er einmal durch einen Dröler ersetzt werden.

Jette Steinklopfer, Taschendiebin

Körper: Anfang 20, mittelgroß, schlank, kurze schwarze Haare

Kleidung: Kleid im Dröler Stil, Sandalen, Sonnenschirm

Leben: Die harmlose Dienerin, die in Eile eine Person umrennt, um sich blitzschnell ihrer Börse zu bemächtigen, nimmt man der schönen Frau nicht mehr ab. Jetzt ist sie eher die ausländische Dame, die entweder durch ihre Reize oder eine gekonnte Ohnmacht ihr Opfer ablenkt.

Cusmina Latifolia, Klageweib

Körper: alt, mittelgroß, dicklich, schwarze Haare

Kleidung: Tunika, Pluderhose, Sandalen

Leben: Man muss sie nicht lieben, man muss sie nur hören. So oder ähnlich ist die Meinung der meisten Hinterbliebenen oder Totengräber über die Neethaner Klageweiber, und Cusmina ist eine besondere Könnlerin in diesem Fach. Sie ist es, die bei einem Leichenzug in die schrillsten Schreie verfällt, um aber bei der anschließenden Leichenfeier mit wenigen gekonnten Griffen die Tafel abzuräumen. Die besondere Spezialität sind Beerdigungen in der Unterwelt (so nicht der Chabab als nasses Grab dienen muss). Vor dem offenen Sarg des ‚teuren Verblichenen‘ pflegt sie schreckliche Verwünschungen auszustoßen, auf Wunsch sogar den Namen des Mörders preisgebend, worauf man sicher sein kann, dass auch bald dessen Hinterbliebene Kunden von Cusmina sind.

Kashban Gazpacho, Glasbläser

Körper: junger Bursche, klein, stämmig, dunkelbraune Haare

Kleidung: Tunika, Sandalen

Leben: Keine zwanzig und schon ein gefragter Handwerker, dann muss man schon gut sein. Kashban beherrscht die Kunst des Glasblasens, wobei er weniger dem Angbarer Ritus des Ingerimm-Kultes als der Göttin Rahja anhängt.

Dorlen Fischerin, Seifensiederin

Körper: Mitte 30, groß, lange schwarze Haare

Kleidung: Tunika, Pluderhose, barfuss

Leben: Dass jemand wie ‚die Fischerin‘ Seifensiederin wurde, ist klar, wenn man sieht, wie die Göttin Tsa ihren Haushalt geradezu mit Kindern überflutet. Wenn man schon für deren Wäsche Unmengen von Seifenlauge braucht, kann man ruhig noch mehr produzieren, hat sich die Frau gedacht, die vor der Ausbeutung aus Arivorien nach Neetha geflohen ist.

Lessandro Neriander, Friseur

Körper: Ende 40, groß, hager, strähnige hellbraune Haare, rasiert

Kleidung: Tunika, Sandalen

Leben: Selbst wenn man den wahren Beruf des ‚Haarkünstlers‘ Lessandro nicht kennt, merkt man das spätestens, wenn er den Mund öffnet. Mit dem ihm angeborenen Charme berichtet er über jeden Klatsch, allerdings auch nur solchen, der ungefährlich ist. Schließlich ist Lessandro auch Friseur für einige führende Köpfe der *Casanostra*, wobei er Hausbesuche bevorzugt, nachdem vor Jahren ein solcher Kunde in seinem Geschäft durch den gezielten Einsatz einer Keule zur Strecke gebracht wurde.

Eslam Pannifex, Pilgerkoch

Körper: Anfang 50, mittelgroß, dicklich, schwarze Haare, rasiert

Kleidung: Tunika, Sandalen

Leben: Es ist gewiss nicht Götterlästerung, wenn man sagt, dass nicht nur der Tempel der Heiligen Thalionmel die Pilger anzieht, sondern auch die Garküche von Eslam Pannifex. Wenn sich eine riesige Menge der Pilger um seine Küche in der Mitte des Zeltlagers drängt, ist der umsichtige Fünfziger in der Lage, Unmengen von Speisen und

Getränken gleichzeitig zu präsentieren. Selbst verwöhnte Gaumen von Prinz Timor abwärts zeigen sich gelegentlich an der Pilgerküche, um Verbundenheit mit den Rondra-Gläubigen zu demonstrieren.

Furro Esposito, Obsthändler, ranghohes Mitglied der Casanostra

Körper: Mitte 50, mittelgroß, untersetzt, schwarze Haare, rasiert

Kleidung: bestickte Tunika, Pluderhose, mehrere Ringe, Sandalen

Leben: Mitglied der *Casanostra* zu sein liegt bei der Familie Esposito im Blut. Der Großvater war ein Schläger, der Vater der Anführer einer der Straßenbanden, und Furro schaffte es schließlich, für einen Teil von Chababbiata die Oberherrschaft zu erringen. Doch das ist auch das Ende der Fahnenstange. Furro wird nicht weiter aufsteigen, da ihm die richtige Ausbildung fehlt. Zwei seiner Kinder, die er auf die Rechtsschule in Vinsalt schickte, werden es vielleicht schaffen. Währenddessen hat er es darauf angelegt, sich andere Statussymbole zuzulegen, dazu gehört auch Walpurga Lowentraub. Natürlich weiß er, warum er ihre Zuneigung genießt, doch das ist dem alten Straßenkämpfer so gut wie egal. Furro ist ein bulliger Typ, von dem man sagt, er könne einen vollen Marktstand hochheben. In seiner Jugend hat er schon viele Gegner zu Boron gesandt, und wenn es hart auf hart kommt, kann er durchaus seinen Mann stehen.

Vigo Carjaval, Tabakhändler, Abgesandter des Dröler Syndikats

Körper: Anfang 40, groß, schlank, bleich, halblange schwarze Haare, Schnurr- und Spitzbart

Kleidung: Hemd und Hose im Vinsalter Stil, Stulpenstiefel, Zigarillo

Leben: Das Dröler Syndikat entsandte Dom Vigo nach Neetha, um die Belastbarkeit der *Casanostra* zu prüfen. Hat er mehr als Erfolg, wird er eine beherrschende Rolle einnehmen, wenn nicht, ist ihm von seinen Chefs geraten worden, besser nicht so schnell nach Dröl zurückzukommen. Natürlich hat er schon vor langen Jahren die Ehe geschlossen, doch die attraktive Schauspielerin Phexdane Monteporado bietet ihm zum einen Vergnügung, zum anderen die Möglichkeit, über deren Konkurrentin Walpurga Lowentraub seinen Widersacher Furro Esposito zu ärgern.

Walpurga Lowentraub, Schauspielerin

Körper: Anfang 30, mittelgroß, stämmig, lange blonde Haare

Kleidung: etwas bäuerliches Kleid im Arivorer Stil, Sandalen

Leben: Die schöne Tochter Yaquirias ist ein Produkt der Theaterszene des Lieblichen Feldes. Beide Elternteile waren Schauspieler, und so brach sie nach Neetha auf, weil sie sich dort bessere Aufstiegsmöglichkeiten versprach. Nach zeitweiligen Erfolgen am Hoftheater spielt sie nun am weniger vornehmen Prinz-Timor-Theater. Walpurga hat es immer geschafft, sich wohlhabende Gönner zu sichern, derzeit Furro Esposito. Dabei ist sie nicht so unselbständig, wie sie oft den Eindruck erweckt. In früheren Engagements wurde sie gegenüber Rivalinnen sogar handgreiflich. Einer Konkurrentin schnitt sie die Haare ab, was ihr einige sehr unangenehme Stunden am Pranger einbrachte. Ihr Ziel ist es immer noch, in Neetha die Nummer eins zu werden – doch dafür wird es langsam, aber unerbittlich zu spät.

Phexdane Monteporado, Schauspielerin

Körper: Anfang 20, mittelgroß, schlank, schön, lange schwarze Haare

Kleidung: Kleid im Dröler Stil mit Seidenblumen besetzt, Sandalen, gesuchte Eleganz

Leben: Phexdane war ein Bastard einer der besseren Familien Dröls. Ihr Vater gehört zum inneren Kreis des Syndikates und richtete ein, dass sie dem aufstrebenden Vigo Carjaval vorgestellt wurde. Ihre Vorliebe für Theater traf sich gut, als ihr Galan nach Neetha aufbrach. Hier spielt sie am Prinz-Timor-Theater und bemüht sich, ihre berühmtere Konkurrentin Walpurga Lowentraub auszustechen. Dabei zieht sie es vor, sich nicht selbst die Finger schmutzig zu machen. Schließlich hat Dom Vigo sie mit einer ausreichenden Anzahl von Leibwächtern ausgestattet. Tatsächlich ist Phexdane ein aufgehender Stern, und ihre größte Gefahr ist eigentlich nur ein Anflug von Eitelkeit.

Timor Horathio ay Firdayon-Oikaldiki, Kaiserlicher Prinz, Erzherzog von Chababien, Marschall des Heilig-Blut-Ordens

Körper: Mitte 30, mittelgroß, schlank, lange rötlich-braune Haare, rasiert, gezielte Bewegungen

Kleidung: seidene Toga, seidene Tunika, Siegelring, Sandalen

Leben: geheimer Phex-Priester, infolge einer allzu wilden Jugend in Vinsalt nach Neu-Oberfels geschickt, wo er de facto in der Verbannung lebte, schloss sich dort dem noch unbedeutenden Heilig-Blut-Orden an, der den Halbgott Horas verehrte, und baute ihn nach seiner Berufung zum Erzherzog von Neetha (gleichermaßen Bewährungsprobe wie Abschiebung in den Wilden Süden) zu einem im ganzen Lieblichen Feld agierenden Schwindel-Unternehmen aus, das den Leichtgläubigen im Namen des Horas reiche Spenden abnimmt, um sie in die Kassen des Prinzen nach Neetha zu leiten. Timor ist ein brillanter Intrigant und Genussmensch, umgibt sich gern mit Schmeichlern und Verschwörern, die ihn als künftigen Kaiser sehen, er wird anders als seine ältere Schwester Aldare von den Staatsgeschäften ferngehalten (vertrat allerdings seine Mutter beim Friedensschluss zu Weidleth). Im Jahre 1022 BF. fiel der Prinz den Thorwal-Piraten in die Hände, die das Festschiff der Rahja-Priesterschaft überfielen, und wurde von kaiserlichen Agenten aus dem Hohen Norden zurückgeholt. Timor ist bekannt für zügellose Lebensweise, luxuriöse Hofhaltung und ausschweifende Orgien. Unter seinen rasch wechselnden Geliebten und Favoriten, Frauen wie Männern, waren Furro ay Oikaldiki, der Sohn des gefallenen Markgrafen Phrenos und damit rechtmäßige

Markgraf von Neetha, die tulamidische Tänzerin Yshija, die aranische Wesirin und Hexe Mara ay Samra. Im Jahre 1023 BF. heiratete er Furros Schwester Lutisana ay Oikaldiki und führte damit einen Ausgleich mit der Familie Oikaldiki herbei. Timor hat trotz aller Affären bisher keine Kinder oder Bastarde, was zu Gerüchten über die (Un-)Fruchtbarkeit des prinzlichen Samens Anlass gibt. Wenn er sich nicht in Neetha aufhält, weil er meist in einem seiner Paläste in Valavet, Belhanka und Arivor.

Lutisana Rahyanis ay Firdayon-Oikaldiki, Gemahlin des Prinzen, Gräfin von Thegûn

Körper: Mitte 30, mittelgroß, lange dunkelbraune Haare, Hautbild einer grün-blau geschuppten Schlange in der linken Brust

Kleidung: üppige Kleider im Belhankaner Stil, Schmuck (Amethyste, Onyxkameen), Siegelring, Sandalen, Fächer

Leben: Als Lutisana als zweites Kind des Markgrafen Phrenos und seiner Gemahlin Florez geboren wurde, ahnte niemand, was aus ihrem Leben werden sollte. Ihr älterer Bruder Furro sollte einmal Markgraf werden, und Lutisana war für das Amt einer Rahja-Priesterin bestimmt. Die Mutter verunglückte tragisch auf einem Turnier in Silas. Lutisana war eine junge Novizin, als ihr Vater gestürzt und zum Tode verurteilt wurde. Sie musste wie alle Oikaldikis die Provinz verlassen und lebte einige Jahre in Methumis. Als Furro zurückkommen durfte, kehrte auch Lutisana in die Stadt der Thalionmel heim, zog sich aber bald auf die Güter ihrer Mutter in Eskenderun zurück. Die Entmachtung des Thegûner Kronvogts Cedor de Celianada und die Errichtung des Erzherzogtums Chababien auf dem Blutkonvent von Arivor führten dazu, dass sie zur Gräfin von Thegûn berufen wurde, womit die Oikaldikis einen Teil ihrer Güter und Rechte zurückerhielten. Im Jahre 1023 BF. heiratete sie Prinz Timor, den Erzherzog von Chababien, und führte damit den endgültigen Frieden ihrer Familie mit dem Kaiserhaus herbei. Ihre Verbindung wurde allerdings noch nicht mit Kindern gesegnet. Lutisana ist sehr kunstsinnig und liebt die Blumen. Ihr derzeitiger Galan ist Dom Anduan Largamon Aeneas Garén, der Comto di Valavet. Sie weilt bevorzugt in Neetha, Belhanka oder bei ihrem Bruder in Eskenderun.

Phelippa d'Arando, Familienmatriarchin des Handelshauses d'Arando

Körper: sehr alt, mittelgroß, halblange weiße Haare

Kleidung: Toga, Tunika, ein Schmuckstück mit Rondra-, Phex- oder Efferdzeichen, Siegelring, Sandalen

Leben: Domña Phelippa musste eine alte Frau werden, bevor sie die Firma von ihrem Vater übernehmen konnte, der mit hundert Jahren als verehrungswürdiger Greis starb. Zuvor hatte er das alte Handelshaus in schlechten Zeiten so weit herabgewirtschaftet, dass nur der geheime Verkauf der Mehrheitsanteile an den Ardariten-Orden einen Bankrott abwenden konnte. Die d'Arandos sind nicht mehr Herren im eigenen Haus, und das nagt an der stolzen Handelsherrin. Sie würde alles geben, damit diese Schande nicht öffentlich ruchbar wird. Für einen Rückkauf der Anteile braucht die Familie Geld – sehr viel Geld. An die anderen Familien kann man sich nicht wenden, ohne das Gesicht zu verlieren. So bleibt nur eine Möglichkeit – die *Casanostra*. Phelippa zögert noch. Doch sie will ihren Kindern, Enkeln und Urenkeln eine freies Handelshaus hinterlassen.

Erdano ya Sciadappa, Schwertbruder der Rondra, Generalkapitan der Provinz

Körper: Anfang 40, mittelgroß, muskulös, lange rote Haare, Kaiser-Alrik-Schnauzbart

Kleidung: weiße Tunika, darauf eine rote Löwin gestickt, das Schwert an einer seidene Schärpe hängend, silberne Brosche in Form eines Löwenkopfes, Siegelring, Schuhe

Leben: Rothaarig und durchtrainiert ist der Vorsteher des Rondra-Tempels sogar inmitten der kriegerischen Pilger eine imposante Erscheinung. Sein lautes und häufiges Lachen ist bekannt, und er hätte bestimmt noch mehr Freunde, würde er nicht alananischen Tabak in großen Mengen rauchen. Aber ein Schatten liegt auf seiner Familie. Sein Bruder Hesindio wurde als Verschwörer gegen Prinz Timor entlarvt (*Bund der Neun*). Zwar kostete das Erdano nicht das Amt des Generalkapitans, das ihm als Tempelvorsteher zusteht, doch wähnt er sich nicht zu Unrecht ständig von den Spitzeln des Prinzen beobachtet.

Oljana ya Cavacasta, Oberst-Komturin des Ardariten-Ordens

Körper: Ende 40, mittelgroß, hager, blond mit vielen grauen Strähnen

Kleidung: weiße Tunika, darauf ein rotes Schwert gestickt, siberne Brosche in Form gekreuzter Schwerter, Kettenhemd, Schwert, Gürtel, Wehrgehenk, versilberte Beinschienen, Schuhe

Leben: Wenn das Schicksal eine Rondra-Priesterin wie Domña Oljana, die in ihrem Leben kein Duell und Grenzscharmützel ausgelassen hat, in ein so hohes Alter kommen lässt, dann hat es noch etwas mit ihr vor. Davon ist die Befehlshaberin auf der Ardariten-Burg überzeugt. Ihre ergrauten Haare und ihr trainierter Körper zeigen eine Asketin, doch die mit Worten sparsame Consiliera verbirgt dahinter mehr politische Fähigkeiten als andere Mitglieder der erzherzoglichen Curia. In (ein)geweihten Kreisen gilt sie als mögliche Nachfolgerin des Ordens-Seneschalls ya Torese in Arivor, der ja auch ihr Vorgänger in Neetha war. Und manchmal träumt sie von noch höheren Aufgaben. Schließlich ist sie auch eisern zu sich selbst. Sie steht sich gut mit Utsinje di Forforo.

Piro dappa Podillio, Vogtvikar des Phex, städtischer Prokonsul, Grand-Camerlengo der Provinz

Körper: ca. 40 Jahre, mittelgroß, sehr schlank, lange schwarze Haare, zum Pferdeschweif gebunden, rasiert

Kleidung: kurze graue Tunika, silberne Ringe, Anhänger, Armbänder und Ohrgehänge, Pluderhose, Schuhe

Leben: Der gewandte Vorsteher des Phex-Tempels enttäuscht viele Vorurteile über die Priester des Geld- und Glücksgottes. Der Finanzverwalter der Provinz Chababien kommt aus einer neethanischen Familie, hat aber auch starke tulamidische Wurzeln. Er gilt nicht nur als schalkhaft, sondern auch als ausgesprochen trinkfreudig. Wenn Dom Piro sich in der Sänfte mit den Zeichen von Fuchs und Mond durch die Straßen seiner Heimatstadt tragen lässt, überall angesprochen wird, halten lässt und bescheiden mit vielen einfachen Bürgern plaudert, glaubt man kaum, dass dieser Mann einer der korruptesten Politiker des Wilden Südens ist. Deshalb sind logischerweise auch seine Kontakte zur *Casanostra* besonders intensiv.

Arsella dall'Sfatto, Hochgeweihte des Efferd, Stadt-Konsulin und ‚Provinzial-Admiralin‘

Körper: ca. 30 Jahre, mittelgroß, lange hellbraune Haare

Kleidung: blaue Toga mit silbernem Schuppenbesatz, Tunika, Muschelketten, Schuhe, Elfenbeinstäbchen

Leben: Die wendige, lebhaft Konsulin von Neetha ist zehn Jahre jünger als ihr Stellvertreter und somit für eine lange Zeit auf diesen Posten ausgerichtet. Trotzdem gilt sie, die als kindliche Novizin aus dem Lieblichen Feld nach Neetha kam, vielen als ‚Vinsalterin‘. Das betrübt Arsella, die längst eine Neethanerin geworden ist.

Khorena Siryana di Marnese, Hohe Lehrmeisterin der Hesinde, Großkanzlerin der Provinz

Körper: alt, klein, rundlich, Altersflecken, halblange, grauweiße, lockige Haare

Kleidung: langes Kopftuch, Schlangenhalsband aus Bronze, gewickelte Tuchbahnen um den Oberkörper, Glockenrock, alles in grüner und goldener Seide, Gehstock mit Elfenbeinknauf, drei lebende Goldschleichen ringeln sich um Hals und Arme

Leben: Die Tempelvorsteherin mit der herzlichen Ausstrahlung kann man nun wirklich als ‚Vinsalterin‘ bezeichnen. Sie nahm bereits einen hohen Rang in der Hesinde-Priesterschaft ein, als sie nach Neetha geschickt wurde. Sie weiß, dass sie diese Position ihrer Gönnerin, der Kaiserin, verdankt und drängt Prinz Timor eloquent zu einer reichsfreundlichen Politik.

Utsinje di Forforo, Hochgeweihte des Praios, Generalrichterin der Provinz

Körper: ca. 50 Jahre, groß, mager, blass, blonde lockige Haare (gepudert)

Kleidung: rote, goldbestickte Filzmütze, rote, golddurchwirkte Seidenrobe, vom goldseidenen Gürtel hängen drei goldene Kugeln

Leben: Schmeichlerisch nach oben, arrogant nach unten, bekleidet Domña Utsinje als Generalrichterin ein Amt, das in falschen Händen gefährlich werden könnte. Und in ihrem Falle trifft das zu. Schon als Musterschülerin des Dröler Tempels geriet die ungeliebte Tochter einer reichen Kaufleutefamilie durch Mitschüler in schlechte Kreise, sprich die Chefs des Dröler Syndikates. Obwohl sie es gegenüber anderen Leuten niemals zugeben würde, nahmen diese Persönlichkeiten einen prägenden Einfluss auf sie. Nach langjährigen Tempeldiensten in der Rosenstadt war Utsine nicht zu übergehen, als der Posten des Hochgeweihten in Neetha zur Besetzung anstand. Hier nutzt sie ihre Position aus, um die ‚Dröler‘ zu schützen. Was kleine Gerichtsbeamte wie Dschadir Scriptatore auf unterster Ebene machen (allerdings ohne endgültige Parteinahme), leistet sich Utsinje auf ihrer Ebene. Kaum ein Fall, der nicht im Interesse ihrer ‚Freunde‘ erledigt wird. Kleine Gauner ohne Protektion dürfen dafür mit umso größerer Strenge rechnen. Das blieb natürlich den Drahtziehern der *Casanostra* nicht verborgen, und so sammeln sie Beweise, um die Generalrichterin zu überführen. Die selber ist jedoch schon dabei, den Höhepunkt ihrer Karriere zu planen. Ihre ‚Freunde‘ haben ihr Aussichten auf das Amt des Wahrers der Ordnung in Dröl eröffnet, trotz des Wissens, dass sie damit nicht nur völlig überfordert wäre, sondern gegen die Kandidaten der Familie Balligur nicht den Hauch einer Chance hätte.

Padrigo Felizzo Cornamusa, Hochgeweihter der Rahja, Grand-Majordomo des Palastes

Körper: ca. 30 Jahre, groß, schlank, lange schwarze lockige Haare, rasiert, sehr gutaussehend

Kleidung: Toga aus durchscheinender roter Seide, Sandalen

Leben: Charmant und sympathisch zu jedem und jeder, ist der gebürtige Neethaner einer der wenigen Vorsteher des Rahja-Tempels, die nicht der Familie Oikaldiki entstammen. Bis zur Heirat von Prinz Timor und Lutisana ay Oikaldiki verstand er sich auch durchaus als Platzhalter für die alte neethanische Markgrafenfamilie. Doch mit der real gewordenen Möglichkeit, dass er wieder durch einen Oikaldiki abgelöst werden könnte, sieht die Sache allmählich anders aus. Einfacher Priester will Padrigo doch nicht wieder werden. Der dadurch entstandene Druck wird von ihm mit Rauschkraut ausgeglichen. Er bezieht die Ware von jenem Kontaktmann der ‚Dröler‘, an den Alrizio Sciscio liefert.

Phedro ya Mezzani, Magier, ein Großmeister des Ordens der Grauen Stäbe

Körper: unbestimmtes Alter, klein, blass, Halbglatze, kurze graue Haare, Spitzbart

Kleidung: Perücke (leicht gepudert), rotes Käppchen, Halbbrille, breiter Spitzenkragen, rotes Skapulier, graue Robe, graue Schuhe und Strümpfe (die Ordenstracht)

Leben: Einer der vier Großmeister des Ordens, dem Hochmeister Tarlisin von Borbra in Perricum unterstellt. Sein Amtszeichen ist der Zauberstab *Cedraion*. Phedro wirkt kultiviert, aber nicht blasiert. Er handelt stets vorsichtig und setzt lieber Bestechung oder politischen Druck ein, als Gewalt einzusetzen. Der Absolvent der Anatomischen Akademie zu Vinsalt war Vorsteher des dortigen Ordenshauses, bevor er nach Neetha berufen wurde. Sein

Vorgänger hier, Adaon von Garlichgrötz-Veliris, lief zu den Anhängern des Dämonenmeisters Borbarad über und trat in die Dienste der abtrünnigen aranischen Prinzessin Dimiona, Herrscherin über Llanka und Elburum.

Silvolio di Sanceria, Colonello der kaiserlichen Truppen in Neetha

Körper: Mitte bis Ende 30, groß, mager, lange aschblonde Haare, Schnur- und Spitzbart

Kleidung: Vinsalter Kleidung in grünem Goldbrokat, Hut mit Federbusch, Degen, im Dienst dasselbe mit Kürass

Leben: Mit 17 königlicher Soldat, als Armbruster nach Neetha versetzt. Sergeant nachdem er einen Kolonello im Scharmützel mit chababischen Banditen gerettet hatte. Wechselte das Regiment, Ensignio. Nach dem Tod des Vorgängers Garnisonskommandant. Verehrer der vielbewunderten Comtessa Arissa la' Mandaia, diese stellte sich allerdings als Verschwörerin gegen Prinz Timor heraus (*Bund der Neun*). Trotz dieses Kummers blieb Silvolio der Kaiserin und ihrem Sohn treu, dessen Ausschweifungen er allerdings ablehnt. Verkehrt selbst nur selten mit den Kurtisanen. Charakter: zurückhaltend, freundlich, treu, mutig, pflichtbewusst – idealer Soldat, etwas naiv und phantasielos.

Neethanisches Liedgut

Das Lied der Löwin von Neetha

Thalionmel - Wer ist Thalionmel?

Thalionmel war eine Kriegerin,
Sie hielt unsre Brücke mit tapferem Sinn,
Sie hat uns gerettet, sie trägt die Kron,
Sie starb für uns, unsre Liebe ihr Lohn.
Thalionmel.

Einst hatte ein Bauer ein Töchterlein hold,
Die Augen so blau und die Haare wie Gold,
Gar schön von Gestalt und von aufrechter Art,
Eine bessere Maid nie gesehen ward.
Thalionmel.

Zu Neetha im Tempel der Löwin kühn,
Dort sah man die Jungfrau beim Standbilde knien.
Der Göttin Gefallen erregte sie bald,
Denn stolz war ihr Sinn, hoch ihre Gestalt.
Thalionmel.

Rastullah, der Wüstendämon, voller Neid,
Mißgönnte Frau Rondra die mutige Maid,
»Vernichtet dies Weib und brennt nieder die Stadt«,
So befahl er im Grimme den Beni Novad.
Thalionmel.

Und der Wüstensöhne finsterer Hauf,
Zu Hunderten brachen gen Neetha sie auf,
Bedeckten das Land mit Feuer und Tod,
Getreu ihres grausamen Götzen Gebot.
Thalionmel.

Und als sie sich endlich Neetha genaht,
Da hatten gehalten sie blutige Mahd,
Und sie riefen voll Wut: »Nun soll fallen die Stadt,
Wie Rastullah, der Eine, geboten uns hat!«
Thalionmel.

Und die Bürger von Neetha, die fragten verzagt:
»Gibt es einen hier, der zu kämpfen wagt?«
Da rief Thalionmel: »Frau Rondra zur Ehr
Will aufhalten ich der Ungläub'gen Heer!«
Thalionmel.

Und sie hielt unsre Brücke, der Leuin gleich,
Und ihr blinkendes Schwert führte manchen Streich,
Und sie focht bis zum Abend mit Löwinnenmut,
Und der Chabab ward rot von der Feinde Blut.
Thalionmel.

Von Wunden bedeckt und von Pfeilen durchbohrt,
Focht sie bis zum Tode getreu ihrem Wort.
»Hilf, Herrin Rondra, und steh uns bei!«
So hallte zum Ufer ihr letzter Schrei.
Thalionmel.

Da machte Frau Rondra in göttlicher Wut
Das Wasser des Chabab zur reißenden Flut,
Die der Ungläub'gen Heerschar wohl mit sich nahm,

Und nicht einen gab es, der ihr entkam.
Thalionmel.

So ward Neetha gerettet nach Rondras Rat,
Und durch Ihrer Dienerin Opfertat,
Du blühende Blume, du Kriegerin hell,
Unsre Liebe dein Lohn, heil'ge Thalionmel.

Ina Kramer

Literatur

DSA-Produkte

Geographie Aventurica S. 62
Die Welt des Schwarzen Auges S. 66
Das Land des Schwarzen Auges S. 89
Das Königreich am Yaquir S. 28, 52f
Das Reich des Horas S. 7, 17, 52, 56f, 64, 66, 68, 96-98, 124
Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges
Findet das Schwert der Göttin
Shafirs Schwur S. 11-28
Fürsten, Händler, Intriganten S. 67f, 78, 91-94 (rote Keuche, Darando, Kontore)
Thorwal S. 8, 34, 37, 41 (Piratenüberfälle, Namen)
Vom Leben in Aventurien S. 7f (Hohe Schule)
Kaiser Retos Waffenkammer S. 24f (Langaxt)
Die Seefahrt des Schwarzen Auges S. 15, 46, 55 (Pässe, Potte, Kutter)
Wie der Wind der Wüste S. 24f = Die Phileasson-Saga S. 132f (Zug der Bettler)
Schwarze Splitter S. 49 (Phedro ya Mezzani)
Das Geheimnis der Zyklopen S. 8f, 11, 17f, 38, 61 (Praiostempel, Großer Markt, Kette der Zwölfgötter, Taverne)
Der Götze der Mohas S. 7-9, 12f, 16, 21, 23-25, 27f, 32, 35, 37 (Hafen, Schiffe, Tavernen, Badehaus, Vigo Patras)
Treibgut S. 39, 73, 75, 138-168 (Gefängnis, Apotheke)
Die Löwin von Neetha S. 122, 125-127, 151f (alter Rondratempel, Garnisonsschule)
Thalionmels Opfer S. 75, 129, 150, 157 (alter Rondratempel, alter Rahjatempel, Tavernen)
Aventurischer Bote #33 S. 2 (Peri und Lamertien), #52 S. 20 (Thalionmel-Brücke), #53 S. 16 (Taverne)

DSA-Fanprodukte

Malbeth und Delhena S. 33 (Têrfan-Flöten)
Warrior Express #21 S. 14 (Familie Nevrant)

Andere Publikationen

Luciano de Crescenzo, Also sprach Bellavista
Humbert Fink, Süditalien – Tränen unter der Sonne
Dacia Maraini, Die stumme Herzogin
Giuseppe Tomasi di Lampedusa, Der Leopard

DSA-Abenteuer in Neetha

Gruppenabenteuer

Findet das Schwert der Göttin
Shafirs Schwur
Der Bund von Land und Meer (in: Im Schatten des Adlers)

Soloabenteuer

Das Geheimnis der Zyklopen
Der Götze der Mohas

Kontakt mit dem Autor

Michael Hasenöhl
Gießhüblerstraße 8
A-2344 Maria Enzersdorf
Tel. 0043/2236/860211
0676/7384412
a9304690@unet.univie.ac.at

Aktualisiert von

Julian Marioulas
Am Knill 3
22147 Hamburg
webmaster@chababien.de