

Orbis Incognita

Segure
Stadtbeschreibung

IMPRESSUM

Autor

Niels Bengner, der Schöpfer von Orbis Incognita, wurde 1978 auf Norderney geboren und verbrachte seine Kindheit und Jugend in Ostfriesland. Er beschäftigt sich seit 1994 mit Rollenspiel und studiert seit 1999 in Braunschweig Geschichte. Seine Lieblingsdrogen sind Tee, Schokolade und Bücher. :-)

Version Oktober 2006

Die Stadtbeschreibung Segure für Orbis Incognita ist geistiges Eigentum von Niels Bengner. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Alle Texte und Tabellen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen kann keine Verantwortung oder irgendeine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind sehr erwünscht. Der Autor und die Spieltester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht.

Orbis Incognita hat ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Religionen, Rassen oder Weltanschauungen. Die männliche Anredeform wird lediglich der Praktikabilität halber verwendet und dient in keinsten Weise dazu, bestimmte Geschlechter zu bevorzugen oder zu benachteiligen.

Danke an alle Spieler von Orbis Incognita !

Inhaltsverzeichnis

Lage der Stadt.....	4
Bevölkerung	4
Regierung	4
Stadtbild	5
Verteidigung	7
Wirtschaft	7
Sitten und Bräuche	8
Geschichte	9
Besondere Orte und Institutionen	9
Tipps für Abenteurer	25

Segure

Hauptstadt des Königreiches Bourbon

Lage der Stadt

Segure, die königliche, die prächtige, die größte Stadt des Nordreiches, Zentrum von Handel und Handwerk, Politik und Intrigen, Mode und leichtem Leben, liegt in dem endlos fruchtbaren Schwemmland zwischen den Flüssen Couere und Orond, südlich des Großherzogtums Rondal.

Die Ebene von Segure ist landwirtschaftlich wie auch durch Straßen, Brücken und zahlreiche Kanäle dicht erschlossen. In der Umgebung liegen die Güter des Adels und der reichen Bürger, die einen üppigen Ertrag an Feldfrüchten bringen. Für große Landhäuser, Gärten oder gar Parks und Wälder ist der Boden hier aber viel zu kostbar. Alle Städte im Umland sind nichts als kleine ländliche Marktflecken.

Der größte Kanal, die „*Königstreppe*“, verbindet die beiden Flüsse mit 18 Schleusen auf über 220 km Länge und bildet so die wichtigste künstliche Wasserstraße des Reiches. Die Ufer des Flusses, der einst alle paar Jahre das Bett wechselte und so Dörfer und Städte ersäufte, aber auch die Ebene mit fruchtbarem Schlamm überzog, sind inzwischen befestigt und in soliden Stein gefasst. Dennoch zwingt der Fluss mit seinen Inseln und Furten, die inzwischen überbrückt sind, der Stadt immer noch seine Form auf.

Bevölkerung

Mit offiziell über 220 000 Einwohnern ist Segure die größte Stadt des Nordreiches. Sie ist so groß, dass sie deutlich in den dicht bebauten und neuen Stadtkern und 10 Vorstädte unterteilt ist, von denen jede andernorts eine prächtige Stadt abgeben würde. Die alteingesessene Bevölkerung konzentriert sich auf die 6 Stadtviertel um den Königsring, auch wenn immer mehr reiche Schnösel sich hier um die kostbaren Immobilien bemühen. In den Vorstädten hingegen leben vor allem in den letzten 60 Jahren zugewanderte Leute vom Lande, aus dem Gomdland, den anderen Teilen des Reiches und neuerdings auch den Kolonien des Landes. Die alteingesessenen Bürger sehen natürlich auf diese „Vorstädter“ herab, die sich aber nichtsdestotrotz als Segurer empfinden.

Die nichtmenschliche Bevölkerung macht nur einen recht kleinen Anteil aus, aber zusammen leben hier sicher an die 5000 Elfen, Zwerge und Trolle nebst einigen als Diener, Wachen oder Bettler geduldeten Tiernmenschen. Und natürlich an die 10 000 Squirks, die die Katakomben wie auch Dächer der Stadt bevölkern.

Regierung

Der Stadtrat ist mit seinen 120 Ratsherren für die gewöhnliche Verwaltung verantwortlich, die Vielzahl königlicher Behörden macht ihm aber mehr und mehr die Kompetenzen streitig, viele Ämter wurden extra geschaffen, um verdiente Höflinge in der Stadt zu beschäftigen. Tatsächlich ist der Rat bestenfalls für die kleinen Leute von Interesse, alle wichtigen Angelegenheiten werden vom Krongouverneur und seinen diversen Untergebenen getroffen - oder vom König selbst, der sich oft in die Belange „seiner Stadt“ persönlich einmischt. Dass die Rechtsgrundlage dafür oft mehr als zweifelhaft ist, wird geflissentlich ignoriert. Die einzigen Gebiete, in denen der König nicht nach Gutdünken schalten und walten kann, sind die Universität mit den Resten der Altstadt und das Prinzenquartier.

Die **Universität** hat als eine der ältesten des Reiches einen Haufen Privilegien, die sie auch in der wirren Zeit der Thronkämpfe behalten konnte - vor allem, weil sie immer auf strengste Neutralität geachtet hat. Die *Academia liberté de Segure* kann sich nicht nur selbst verwalten, eigenes Gericht halten und sogar aus ihren Studenten eine eigene Miliz aufstellen (immerhin 5 Regimenter, eines pro Fakultät), sie ist auch nicht auf Steuergelder angewiesen, denn die vorherigen Könige haben sie reichlich mit Land und Grundrechten versehen. Ein guter Teil des Grundes liegt in direkter Nähe der Uni und bildet das letzte nicht totalrenovierte Viertel der Innenstadt. *Pont Scolare* ist so eng, verwinkelt, übelriechend und von Kriminellen verseucht wie die ganze Stadt noch von 20 Jahren, aber auch ein gewachsenes Viertel mit Tradition, kleinen Läden, Wirtshäusern und Pensionen, die für

Gauner und Herumtreiber ebenso wie für Studenten und Künstler von Interesse sind. Der König hasst diesen „letzten Pestsumpf in seinem Garten“, kann aber wenig dagegen tun.

Das **Prinzenquartier** ist kein ganzes Viertel sondern nur ein kleiner Teil des Residentenquartiers, etwa 2 mal 3 Blocks groß. In diesem von einer Mauer umschlossenen Areal haben aber traditionell die „Prinzen“, also die volljährigen männlichen Verwandten ersten und zweiten Grades des Königs, das Sagen. Derzeit wäre das der Halbbruder des Königs, **Markgraf Elophiel von Larenaque**, nebst 6 bestenfalls um 3 Ecken mit ihm verwandten „Vettern“, die hier mehr als Gesellschaft denn als gleichberechtigte Hausherrn geduldet werden. Das „große“ aber für royale Verhältnisse recht enge Schloss für den jüngeren Bruder des Königs ist als einziges ernsthaft als eine königliche Residenz geeignet, dazu gibt es noch ein halbes Dutzend kleinere Schlösschen auf engstem Raum. Diese werden vom Marquis an Günstige verliehen oder für sehr sehr hohe Mieten an solche vergeben, die es gerne wären. Der restliche Raum ist verpachtet, und zwar an ebenso vornehme wie verruchte Etablissements - die Prinzen brauchten schon immer viel Geld, und da sie hier die Gesetze und Sondersteuern des Königs ignorieren konnten, boten sich feine Spelunken einfach an. Das Recht, flüchtigen Verbrechern Asyl zu gewähren, wurde in letzter Zeit aber kaum noch genutzt.

Stadtbild

Noch vor 20 Jahren sah Segure aus wie die meisten Städte der Region (nur eben deutlich größer): Schiefe alte Fachwerkhäuser die sich an enge Gassen und schlammige Straßen drängen, kaum ein Durchkommen für Kutschen, Schatten in denen sich üble Gestalten verbergen und dazwischen einige monumental emporragende Tempel, Paläste und Bauten aus Stein, wie Inseln in einem Meer aus Strohdächern.

Doch kurz nach seiner Regierungsübernahme ließ der junge König einen **Sanierungsplan** entwerfen und gnadenlos in die Tat umsetzen. Aus Gründen der Feuer- und Seuchenverhütung wurden die alten Holzhäuser enteignet, planiert und der freie Grund mit einem Raster aus sehr breiten Straßen versehen, alle zweispurig mit Bürgersteigen außen und gepflegten Baumreihen innen. Die Bewohner landeten übergangsweise in Barackensiedlungen oder den neuen Mietskasernen der wuchernden Vorstädte, viele mussten dort auch dauerhaft bleiben. Für die neuen Stadtviertel, in denen nur noch einige alte Steinbauten von früher zeugten, wurden strenge Bauvorschriften erlassen: Fünf Etagen hohe Mauern

aus Stein ohne Balkone, Erker oder gar Vorsprünge, dafür aber in abgestimmten Farben und mit möglichst viel Stuck, Malerei und Reliefs versehen. Die Dächer im richtigen Winkel mit Ziegel gedeckt, Türmchen und Erker erlaubt, hohe und mit Statuen dekorierte Kamine erwünscht. Dahinter gepflasterte Höfe oder kleine Ziergärten, immer mit Kutscheneinfahrt, darunter eine vorbildliche Kanalisation, Leitungen für Frischwasser und Gewölbekeller.

Durch Druck und rigide Vorschriften, aber auch finanzielle Hilfe des Königs, Investitionen der reichen Bürger und begeistertes Anbieten des neuen wachsenden Hofadels entstanden die neuen Viertel genau so, wie der König geplant hatte - ausgenommen nur die sture altmodische Universität, die nicht einsehen wollte was die Zukunft verlangte und jeden Befehl frech mit einem juristischen Gutachten konterte.

So drängen sich in **Pont Scolare**, dem letzten noch „wildem“ Viertel der Innenstadt, neben Studenten, Künstlern und billigen Gastronomen auch Bettler, Gauner und Huren, ewig Gestrige, Provokateure und Rebellen. Da es seine eigene, nicht sehr strenge (oder kompetente) Polizei und Gerichtsbarkeit hat, Auslieferungen aber immer genau geprüft werden, gilt es den königstreuen und Spießbürgern als Hort des Verbrechens, der Unmoral und der Rebellion, den Freidenkern, die hier auch ihr Logenhaus haben (neu erbaut aber ganz aus Fachwerk) aber als Hort von Freiheit, Rechtsschutz und Asyl. Wenn Verbrechen oder Unruhen Überhand nehmen werden die Nekromanten der Uni ausgeschiedt, ein Einsatz der noch viel zerstörerischeren Zauberer war bislang noch nicht nötig.

Alle 6 Neubauviertel (auch Pont Scolare wird weiter dazu gerechnet, auch wenn es noch kaum Anzeichen auf Sanierung gibt) gruppieren sich um den **Königsring**. Benannt nach der doppelt breiten Straße, die ihn umgibt, die Stadtviertel teilt und mit den Vorstädten verbindet, liegen hier unter anderem das königliche Stadtschloss, der Hochtempel der Sonnenkirche, diverse Ministerien und Behörden sowie einige Botschaften, Residenzen und Quartiere für den Generalstab. Auf der anderen Seite der Straße reihen sich die teuren und prächtigen Läden und Hotels aneinander, und selbst in Pont Scolare hat man sich dazu durchgerungen, wenigstens eine Häuserzeile für das geschlossene Stadtbild zu opfern. Die reichen Bürger und Gäste flanieren hier zu Fuß oder in prächtigen Kutschen, um die royale Atmosphäre zu genießen - für Lastwagen, Arbeiter, Bettler und Herumtreiber ist der Ring natürlich gesperrt.

Das Hafenviertel mit seinen künstlichen Becken, den Ladekränen und -hallen, Kaufleuten und Handwerkern, ist nach Pont Scolare das am wenigsten schmucke Viertel. Betrieb gibt es aber reichlich, denn zigtausende Arbeiter finden hier Lohn und Brot, der Warenstrom darf niemals versiegen und der Verkehr muss rollen. Vorsorglich wurden die Straßen hier gleich dreispurig konzipiert, die Mittelspur für den König, Adelige und Reisewagen reserviert, mit dem Ergebnis, dass es ständig zu Unfällen, Staus und Prügeleien zwischen überholenden Fuhrleuten kommt.

Das Residenzviertel hingegen nimmt die alte Hafenfront ein, an der freilich nur noch einige lizenzierte Passagierboote festmachen dürfen. In dem zweitprächtigen Viertel wohnen die Reichen und Mächtigen, hier befindet sich auch das Prinzenquartier, und neben Wohnhäusern die besseren Hotels und Pensionen. Die Polizei des Viertels achtet besonders auf Ruhe und verscheucht lästige Herumtreiber. Viele Häuser werden dazu aber von privaten Wachleuten, Leibwächtern und fürstlichen Gardisten bewacht, was Dieben das lukrative Geschäft gehörig erschwert. Anders als in den anderen Vierteln sind hier nicht nur in den Höfen Gästen vorgesehen, sondern auch vor jedem Haus ein mit Eisenzäunen geschützter Vorgarten, dessen kaum zwei Schritt Tiefe durch um so üppigeren Bewuchs ausgeglichen werden.

Das Geschäftsviertel ist ganz dem Handel und der Gastronomie gewidmet. In den Erdgeschossen sitzen die Einzelhändler, darüber die feinen und ruhigen Restaurants, und die folgenden 3 Etagen sind mit den Büros der Kaufleute, Bankiers, Verlage und Versicherungen besetzt. Lediglich einige Bedienstete und Ladenbesitzer wohnen hier, und so stört es niemanden, wenn laut und fröhlich bis tief in die Nacht gefeiert wird. Dass es hier auch noch eine gute Straßenbeleuchtung gibt hilft enorm, ein echtes Nachtleben zu etablieren, und arme Leute verdienen sich etwas Geld, indem sie die Nachtschwärmer mit Fackeln oder Laternen sicher nach Hause begleiten. Allerdings kann auch eine verstärkte Polizeipräsenz nicht verhindern, das Prügeleien, Vandalismus, Straßenraub und vor allem Beutelschneiderei hier jede Nacht aufs neue grassieren.

Das Bürgerviertel ist für die nicht so reichen Bewohner gedacht, die Häuser haben bei der selben Höhe eine Etage mehr, dazu nicht selten auch noch bewohnbare Dachböden und Keller, zu denen offene Treppen herabführen. Tags wie auch nachts ist es hier recht ruhig, morgens und abends hingegen schieben sich die Massen zu ihren Arbeitsplätzen in den anderen Vierteln. Da die anderen Innenstadtviertel zu teuer sind, kaum ein echter Bürger aber in

den Vorstädten leben mag, sind die Wohnungen recht klein und nehmen dennoch fast immer Untermieter auf. So verdienen die reichen Hausbesitzer an den Mieten pro Haus oft mehr, als in den reichen Vierteln, in denen die Bewohner die Wahl, Macht und nur zu oft mehr Titel als Geld haben.

Das Tempelviertel schließlich nimmt all die Klöster und Tempel auf, die freiwillig oder nach der Sanierung dorthin gezogen sind, den großen Mondtempel und vor allem auch die steuerlich privilegierten Wohnhäuser von Klerus wie auch weltlichen Magiern, Ärzten, Juristen und anderen Freiberuflern. Es gibt ein großes Militär- und ein kleineres Zivilhospital, Schulen, mehreren kleine Akademien, etliche Fechtschulen und sogar eine inoffizielle Assassinnengilde, in denen die privaten Agenten sich prüfen, lizensieren und anheuern lassen können. Im Zentrum des Viertels liegt der Friedhof der Innenstadt, mehrfach durch Tunnel und Katakomben unterhöhlt und durch die große Zahl an Gräbern und Mausoleen inzwischen zu einem Hügel angewachsen. Nach einem Regen im Sommer legt er eine üble Wolke aus Leichengestank über das ganze Viertel, ansonsten gilt er aber als wichtiges Ausflugsziel - immerhin ist er der einzige öffentliche Park der Innenstadt.

Nicht einmal die Hälfte der Bevölkerung passt in die Innenstadt, der Rest verteilt sich auf die 10 großen **Vorstädte**:

Die bekannteste von allen ist **Ville Royal**, das große königliche Schloss, in dem über 7000 Diener für das Wohl von bis zu 2000 Höflingen sorgen. Mindestens 1000 Gardisten sind immer im Schloss, weitere 2000 in dessen direkter Umgebung, und 1000 Elitegardisten begleiten den König auf Schritt und Tritt. Damit ist das weitläufige Schloss reichlich gefüllt, es gibt kaum einen ungenutzten Flecken, keinerlei Privatsphäre, und schon ein Appartement mit 3 Räumen gilt als purer Luxus. Die umfangreichen Parks schirmen es weitläufig von der lästigen Realität ab, umgeben sind sie von einem breiten Kanal und einer 4 Schritt hohen und gut bewachten Mauer mit vielen kleinen Wachtürmen.

Direkt daran angeschlossen ist **Tranquilité**, ein kleines Waldgebiet mit einem halböffentlichen Park, einem kleinen Jagdschloss des Königs und etlichen ruhigen kleinen Gartenhäusern. Für die gelegentlichen spontanen Jagdgelüste des Königs gibt es einen großen Tierpark mit bis zu 500 Stück Wild, an den sich eine sehr schmuckte Menagerie anschließt, in der exotische Tiere aus aller Welt zu bewundern sind (die gelegentlich auch ein Ende als Jagdbeute finden). Durch eine Straße und einen Kanal mit preiswerten Passagierbooten mit der Innenstadt verbunden, bildet es einen beliebten Erholungsort.

Varbin ist ganz dem Militär gewidmet, die Hälfte der ca. 10 000 Mann, die in der Stadt postiert sind, finden hier Quartier, Exerzierplätze, Arsenale und anderen Bedarf. Eine echte Bevölkerung entwickelt sich aber nicht, denn die Soldaten werden immer wieder verlegt, so dass niemand hier heimisch wird. Immerhin kann der König sich so jedes Regiment seiner Armee irgendwann einmal ansehen, ohne weit reisen zu müssen. Übrigens gibt es kaum 1500 feste Unterkünfte, zumeist werden die Soldaten in ihren Zelten untergebracht (wieder eine sinnvolle Einrichtung, denn so kann leicht überprüft werden, ob das Geld für neue Zelte nicht etwa in die Taschen der Offiziere geflossen ist).

Vier weitere Vorstädte sind in erster Linie billige **Wohnquartiere** mit einigen Wehrstädten und Läden, seelenlose Schlafstädte aus billigem dunklem Backstein. Diese Wohnquartiere, nicht von Mauern geschützt und damit eingezwängt, wuchern Jahr für Jahr weiter in das kostbare und fruchtbare Ackerland, ohne dass die Enge in ihnen nachlässt. Einige Bürger nutzen die billigen Mieten um sich größere Wohnungen zu leisten, vor allem aber leben hier die einfachen Arbeiter, die in der Stadt oder den anderen Vororten arbeiten. Die Stimmung in diesen Vierteln ist bedrückend und melancholisch, wer tatsächlich den sozialen Aufstieg schafft zieht weg, der Rest lebt von einem Wochenlohn zum nächsten. Lebhaft wird es nur, wenn wieder einmal die Brotpreise so weit steigen, dass die wütenden Massen die Bäckereien stürmen oder sich gar auf den Weg in die Innenstadt machen, die sich freilich hinter ihren Mauern verschanzt.

Schließlich gibt es noch die **drei Industriegebiete** an Fluss und Kanal, in denen ein Großteil der Wirtschaftsleistung der Stadt erbracht wird. Neben einigen großen Gießereien, Glashütten und den übelriechenden Gruben der Gerber, Walker und Färber sind es vor allem die Manufakturen der reichen Bürger, in denen angelernte Arbeiter mit Arbeitsteilung und etwas Wasserkraft viel billiger produzieren können als Handwerker in ihren Zünften. Produziert wird hier so ziemlich alles, von billigsten Massenwaren bis zu teuren Luxusgütern nach neuester Mode. Kaum ein Bürger hat sie je betreten, selbst die Schreiber und Verwalter der Besitzer nehmen lieber die Verzögerungen eines langen Weges in Kauf als sich in den hässlichen Orten vollschmutziger Arbeiter aufzuhalten.

Verteidigung

Lediglich die Innenstadt von Segure ist mit einer echten **Wehranlage** umgeben, und die ist nicht einmal besonders stark. Varbin und Ville Royal haben nur schwache Mauern, die bestenfalls gegen Räuberbanden und Reitertruppen einen gewissen Schutz bieten. Ansonsten gibt es in der Stadt noch mehrere alte Burgen, wehrhafte Tempel und ummauerte Klöster sowie einige leicht befestigte Kasernen, Banken, Regierungsgebäude und private Häuser. Insgesamt könnten Feinde nicht lange aufgehalten werden. Aber Bourbon hat immerhin die stärkste Armee des Reiches, ganze Ketten von Festungen an den Grenzen und strategischen Knotenpunkten sowie eine mächtige Flotte. Das Angreifer also jemals bis vor die Tore der Hauptstadt gelangen, kann schlicht als unmöglich angesehen werden.

An **Truppen** ist dafür einiges in der Stadt. Neben der Leibgarde des Königs, den 3 Regimentern zum Schutz seines Schlosses und den über 1500 Mann im Königsring sind 3 bis 10 Regimenter in der Militärvorstadt Varbin zu finden. Hinzu kommen über 2000 Mann Stadtpolizei, Zöllner, Büttel und andere bewaffnete Staatsdiener, über 1000 Mann an fürstlichen, kirchlichen oder privaten Leibwachen und theoretisch eine Miliz von über 40 000 Mann – die allerdings weder trainiert noch organisiert noch bewaffnet ist. Die 5 Regimenter der Universitätsmiliz hingegen, mit über 4000 Mann Sollstärke, straffer Organisation und altmodischer aber vollständiger Bewaffnung, könnten ein echter Machtfaktor sein – was der König aber auf jeden Fall verhindern will. So dürfen sie zwar bei feierlichen Anlässen mit ihren Waffen, Bannern und Abzeichen paradiere, aber nie das Viertel verlassen um auf freiem Feld zu trainieren.

Wirtschaft

Segure gehört zu den reichsten Städten des Reiches, überflügelt nur von Lagunata. Was jedoch die Produktion angeht, ist Segure unumstritten auf Platz eins. In den Manufakturen werden so ziemlich alle denkbaren Waren hergestellt, und der Rest in den spezialisierten Zünften der Stadt. Hinzu kommt der Handel, denn Segure verbindet den Gomb mit dem Sonnenmeer und zieht so einen erheblichen Teil des Warenflusses an sich. Auch die Banken, Versicherungen und Handelshäuser sind in der Stadt angesiedelt, was zahllose besser bezahlte Bürokräfte beschäftigt. Nicht zu vergessen sind die vielen Gelehrten, die durch die Universität und die kleinen Akademien angezogen werden. Schließlich sorgt auch der königliche Hof mit seinen Ministerien,

Behörden und Beamten, aber auch den vielen Dienern, Künstlern und kaufkräftigen Höflingen für reichlich Arbeit und Umsatz.

Die Läden in Segure sind üppig sortiert und immer voll, es gibt Luxusgüter aller Art, die neueste Mode, Bücher und andere Schriften, Importwaren aus den Kolonien und so ziemlich alles, was man sich denken kann. Lediglich bei den Waren aus dem Südreich ist Lagunata deutlich besser sortiert, dafür hat die Kleidermode in der Stadt ein Tempo, eine Eleganz und eine Vielfalt erreicht, wie man sie nirgends sonst finden kann.

Allerdings sind die **Preise** nicht eben günstig: Brot und andere Grundnahrungsmittel werden durch staatliche Maßnahmen nur knapp über der Norm gehalten, dafür sind die Mieten eine Frechheit. Fertigwaren gibt es oft ein Viertel billiger als im restlichen Land. Modeartikel kosten wenigstens das Doppelte, was hingegen aus der Mode ist kann man oft für den halben Realpreis erhaschen - wenn man sich allerdings damit auf der Straße sehen lässt, ist man offiziell deklassiert. Arbeit gibt es reichlich, für qualifizierte Spezialisten sogar gut bezahlt (sehr gut wenn man damit das Prestige des Arbeitgebers heben kann), dafür ist der Lohn für einfache Arbeiter oft ein Viertel niedriger als im restlichen Land - kaum eine Familie kommt mit nur einem Einkommen aus. Aber immerhin finden auch die Armen fast immer irgendeine Arbeit, was besser ist als auf dem Land bei billigen Preisen ohne Arbeit jämmerlich zu verhungern.

Sitten und Bräuche

Seit der König Segure zur Kulisse seiner Auftritte und Schauplatz seiner Dramen auserkoren hat, ist die ganze Stadt wie von einem eitlen hektischen Wahn erfasst. In Folge des riesigen dekadenten Hofes mit seinen stolzen Amtsträgern, geleckten Gecken und verführerischen Schönheiten haben auch die nur etwas wohlhabenden Bürger angefangen, die Hofgesellschaft nach Kräften zu kopieren.

Das wichtigste Medium der Stadt ist **Klatsch**. Von den lauten Marktweibern über feine Damen bis zu den Spitzen der Gesellschaft, wirklich jeder Segurer ist völlig Klatschsüchtig und traut einer geflüsterten Bemerkung mehr als jedem geschriebenen Wort. Tatsächlich ist Klatsch ein sehr wichtiges Mittel, um die Politik im Auge zu behalten, denn bekanntlich haben die Ämter und Titel am Hofe des Königs wenig Bestand, ein Blick, eine Geste oder auch nur ein Schweigen des Herrschers hingegen entscheiden über Aufstieg und Fall, Glück oder Unglück. Die Adeligen sind immer um ihre Stellung besorgt, Gerüchte über sie können sich schnell zu einer

vernichtenden Intrige entwickeln, die über andere hingegen ein Ansatz zu ihrem Sturz sein. Daher wurden etliche Mittel ersonnen, den Fluss des Klatsches immer am Laufen zu halten.

Für Herren ist es morgens der Besuch bei ihrem **Barbier**, der während der Minuten des Rasierens, Frisierens und Puderns schnell und zuverlässig den neuesten Klatsch von sich gibt und dabei gleich nach neuem forscht. Damen hingegen werden morgens von ihrer **Zofe** angekleidet, frisiert, geschminkt und informiert, die wiederum ihr Wissen beim morgentlichen Gang auf den Markt im Gespräch mit den Verkäuferinnen und vor allem anderen Dienstmädchen erhalten hat. Natürlich können einfache Diener nicht wissen, was wirklich wichtig ist, also treffen sich die Herren nach getaner Arbeit am Nachmittag in ihren **Cafés**, wo sie bei Zeitung, Kuchen und belebenden Getränken aus Südland von Gleich zu Gleich plaudern, ihre Allianzen stärken und immer nach möglichen Skandalen Ausschau halten. Damen hingegen treffen sich in ihren **Salons**, wo außer ihnen nur Künstler Zugang haben, denn offiziell geht es um gemeinsame literarische Interessen. Tatsächlich aber schlagen die armen Literaten sich kostenlos die Bäuche voll und halten nach einer reichen Gönnerin Ausschau, während die Damen sich gegenseitig taxieren und um die spitzeste Bemerkung wetteifern.

Diese Vorbereitungen des Tages werden dann bei den abendlichen Ereignissen in die Schlacht geworfen, sei es der Besuch eines Theaters oder gar der neuen Oper, ein privater Tanzball oder ein öffentliches und dafür um so teureres Restaurant. Nur wer von gar nichts überrascht wird und immer sofort die richtige geistreiche Antwort hat, selbst aber bei verschlüsselten Angriffen auf den neuesten Klatsch zurückgreift, hat eine Chance sich vor den Augen der Reichen und Mächtigen zu profilieren.

Sonderregel: Wer sich in Bourbon in den besseren Kreisen bewegen will, darf morgens und nachmittags eine Probe auf Etikette ablegen um sich mit Klatsch zu versorgen, je nach Güte des Barbiers/Dienstmädchens oder Cafés/Salons modifiziert. Auch Geld kann hier helfen, +1 bei $\frac{1}{4}$ Gulden Trinkgeld, +2 bei $\frac{1}{2}$ Gulden und +3 bei einem Gulden. Ohne einen Erfolg hat er bei den wichtigen sozialen Ereignissen am Abend -5 auf soziale Proben, mit immerhin einem Erfolg noch -2. Sollte man aber irgendwie an **exklusiven Klatsch** gekommen sein, hat man +2 auf alle sozialen Proben, +5 gegen das Opfer!

Wer das Opfer von böswilligem Klatsch ist, hat also nichts zu lachen. Sofern ihm an seinem Ruf etwas gelegen ist. Denn in Segure gibt es einen regelrechten Markt für **Skandalnudeln**, die zu allen möglichen gesellschaftlichen Anlässen eingeladen werden. Denn das einzige was schlimmer ist als ein Ball, auf dem alles schief geht, ist ein Ball, auf dem nichts schief geht! Wenn niemand eine willige Angriffsfläche für Klatsch bietet, dann wird man am Ende noch selbst zum Opfer...

„Nein, diese Bande von Rüpeln haben sie in ihren Salon eingeladen? Was die der armen Herzogin angetan haben, ihr dieses furchtbare magische Dingsda zu geben das sie auf einmal nur noch die Wahrheit sprechen konnte, und das in aller Öffentlichkeit...“

„Tja, meine liebste, was soll ich machen, mein Mann ist nunmal bei der Flotte, da kommen einem schon solche Gestalten ins Haus.“

„Wie recht sie haben. Mein Gatte arbeitet jetzt ja für das Ministerium... am Ende werde ich sie noch auf den Ball meiner Schwägerin einladen müssen, was die da alles anrichten könnten... haben sie zufällig gerade ihre Adresse da?“

Ähnlich oberflächlich, hektisch und für den Laien unberechenbar ist die **Mode**, und dazu noch viel teurer. Bei der Kleidung wird natürlich erwartet, dass sie aus der aktuellen Saison ist - sonst -2 auf soziale Proben! Besonders interessant ist es, wenn man es tatsächlich schafft, der nächsten Mode vorzugreifen (+2) oder gar vom König lobend bemerkt zu werden (+5). Missgriffe in der Mode hingegen sind schlimmer als alles andere, und wenn der König sie bemerkt - da bleiben nur noch Exil, Kloster oder Suizid (-5 auf soziale Proben, bis man vergessen ist). Wann immer aber eine neue Mode aufkommt, die dem König und seiner Umgebung zusagt, hat sie sofort kopiert zu werden! Wer dann die nötigen Accessoires liefern kann, der verdient sich in kürzester Zeit dumm und dämlich. Für SC kann es also immer lohnen, unbekannte Federn, Pelze, Muscheln oder gar Sitten aus der exotischen Ferne oder dunklen Vergangenheit nach Segure zu bringen - im besten Fall werden sie mehrfach mit Gold aufgewogen, im schlimmsten landen sie halt im Müllhaufen der Eitelkeit.

Geschichte

Segure, an einem wichtigen Handelsweg zwischen Gomod und Sonnenmeer in einer der fruchtbarsten Ebenen des Landes gelegen, war schon immer nicht nur wirtschaftlich und strategisch, sondern auch ideologisch wichtig für Bourbon. Hier hatte der König, als einer der ersten des Nordreiches, eine dauerhafte Residenz, und hier traten auch die Vertreter von Bürgertum, Kirche und Adel zusammen.

Allerdings war Segure auch immer schon sehr umstritten, denn ohne natürlichen geographischen Schutz und im reichsten Teil des Landes gelegen war sie in jedem Krieg ein begehrtes Ziel, und auch die Bewohner haben schon bald erkannt, dass ihr Wille mehr bewirken konnte als der von allen anderen Städten - schon mehrere Könige wurden von ihnen erpresst, genötigt, gemacht oder gestürzt. Segure ist also das Herz des Landes, und für die Könige zugleich Schatz und Fluch.

Besondere Orte und Institutionen

Im Königsring:

Das königliche Stadtschloss war zunächst eine solide Burg, von der aus der König die Stadt beherrschen und sich vor Angreifern in Sicherheit bringen konnte. Inzwischen ist es längst zu einem wohnlichen Palast umgebaut, auch wenn der König seit einigen Jahren kaum noch hier, sondern überwiegend in seiner Hauptresidenz vor der Stadt residiert. Besuche im Stadtschloss erfolgen fast nur noch bei besonderen Anlässen und sind jedesmal ein Anlass für Menschenmassen, Reden und Festivitäten.

Das eigentliche Schloss besteht aus 4 engen Flügeln um einen kleinen Innenhof und 2 weiteren neueren an den Seiten. Es hat 4 Etagen und das Dach ist mit glänzenden farbigen Ziegeln in den Wappenfarben des Königs gedeckt. Der riesige Hofstaat des Königs passt nicht einmal annähernd hinein, aber immerhin haben viele Höflinge eigene Häuser in der Stadt oder finden Platz in den nahen Hotels.

Das innere des Schlosses erinnert mitunter an ein Museum oder eher noch eine royale Rumpelkammer, denn der König lässt hier kurzerhand alle alten Möbel und Besitztümer unterbringen, deren Traditionswert gegen ein Verkaufen, Verschenken oder Verschrotten spricht. So türmen sich vor allem in den Dachböden und Turmzimmern Berge von uralten Möbeln, mottenzerfressenen Wandteppichen, rostigen Rüstungen und anderen Schätzen, die vor Jahrhunderten die Könige von Bourbon erfreuten. Ähnlich verstaubt und vielleicht noch wertvoller ist das

Archiv, in dem ein Großteil der staatsrechtlich enorm wichtigen Urkunden aufbewahrt wird.

Die meiste Zeit des Jahres, wenn der König in seinem neuen Schloss weilt oder auf Reise ist, wird das alte Stadtschloss von einem Verwalter, einigen Dienern und 36 altmodisch ausgerüsteten „Königlichen Schlosswachen“ gehütet. Diese Truppe besteht aus verdienten Veteranen, die ihren Lebensabend mit dem Tragen alberner alter Uniformen und dem Bewachen von Türen verbringen, die oft seit Jahrzehnten nicht mehr geöffnet wurden.

Der Hochtempel der Sonne von Segure ist einer der prächtigsten Bauten, auch wenn er schon vom Urgroßvater des Königs in Auftrag gegeben wurde. Die mächtige Hauptkuppel ist komplett mit vergoldeter Bronze gedeckt, an der Innenseite mit einer der schönsten Darstellungen des Paradieses bemalt und groß genug, um in allen Galerien und Emporen bis zu 12 000 fromme Besucher aufzunehmen.

Sehr beliebt ist der Tempel auch als Aussichtspunkt, denn um die Kuppel verläuft eine Galerie, von der aus man die ganze Stadt überblicken kann. Eine Spende von einem Taler macht den Weg frei, während ein Besuch der Kuppelspitze vornehmen Gästen vorbehalten ist und wenigstens $\frac{1}{2}$ Gulden kostet.

Die Nebengebäude und Seitenflügel des Tempels wurden gnadenlos abgerissen, lediglich unter dem Tempel gibt es noch mehrere Ebenen von Gewölben und Katakomben. Neben hunderten verstorbenen hohen Klerikern liegen hier auch 2 Dutzend Verwandte des Königs und die 4 letzten Vorgänger in seinem Amt. Gerüchte sprechen auch von geheimen Kammern, in denen König und Kirchen in den unruhigen Zeiten ihre Schätze verbergen wollten, doch genaueres weiß man nicht.

Das Polizeiministerium ist zugleich auch die wichtigste Polizeiwache der Stadt und Sitz einer Filiale der halbstaatlichen Salzpolei. Tatsächlich ist das Erdgeschoss der örtlichen Polizeiarbeit vorbehalten, im Keller sind Zellen und Verhörräume, im ersten Stock Archive und Salzpolei und im zweiten Stock die Räume des eigentlichen Ministeriums zu finden.

Die Verbrecher der Stadt haben gehörige Furcht vor diesen Räumen, denn anders als in den kleinen Viertelwachen oder den alten Gefängnissen gelten die hiesigen Zellen als fast ausbruchssicher und die Polizisten als kompetent, hart und unbestechlich. Kein Wunder, kann ihr oberster Chef doch bekanntlich durch Wände sehen und Schuld riechen. Jedenfalls sind die Polizisten davon überzeugt und sehen

eine Versetzung in das Hauptquartier gleichermaßen als höchstes Lob und furchtbaren Fluch.

In der modernsten Stadt des modernsten Königs werden natürlich auch die modernsten Methoden der Kriminalistik gepflegt. So stehen dem Polizeiminister hier eine wirksame Kriminalpolizei, eine 30köpfige Sondergruppe für die schwersten Verbrechen, ein umfangreiches Strafarchiv und etliche Inquisitoren, Nekromanten, Polizeiärzte und so neuartige Hilfsmittel wie alchemistische Labors, kriminalpsychologische Schädelvermessung und Lügenprävention per Weihwasserbad zur Verfügung.

Polizeiminister Damion

Beschreibung: Ein langer schwarzer Mantel mit silbernen Schnallen, Knöpfen und Verzierungen ist neben dem typischen Silberstachelhalsband ein klares Zeichen für die berufliche Herkunft des Ministers, der stets emotionslos Verdächtige oder Untergebene anstarrt, sich Bericht erstatten lässt, in kompakter Form Anweisungen verteilt oder deutlich ausschweifende Inkompetenz und Fehler kommentiert.

Rolle: Eigentlich würde der alte Vampirjäger sich am liebsten persönlich um jeden Fall kümmern, entspricht doch kaum ein Viertel seiner Polizisten seinen strengen Anforderungen. Doch vom König persönlich in diese wichtige Position erhoben musste er sich weitgehend auf Administration, Vorplanung und die Vermittlung seiner erheblichen Erfahrungen beschränken. Wann immer er aber selbst in einen Fall eingreift ist, so die eherne Überzeugung von Polizisten wie Verbrechern, die Auflösung nur eine Frage der Zeit - zumeist bricht der entnervte Täter zusammen und gesteht alles, um zumindest noch mildernde Umstände erhoffen zu können.

Persönliche Fähigkeiten: Vampirjäger Grad 4, echt hart und zäh, hat schon so ziemlich alles gesehen (und vieles davon erlegt), unumschränkter und von Justinar begnadeter Großmeister des Verhörs ohne Gewalteinsatz, straffer Organisator und sehr guter Lehrer (mit der Einschränkung, dass mehr als die Hälfte seiner Schüler aufgeben, fliehen oder sich die Kugel geben...).

Macht und Ressourcen: Kann mehr als 1400 Mann Polizei direkt kommandieren, bei Bedarf auch weitere Mittel vom König persönlich anfordern. Da er bei Hofe aber einige mächtige Feinde hat, deren Pläne er durchkreuzt oder deren Angehörige er überführt hat, werden seine Bemühungen auch immer wieder heimlich (nun, sehr heimlich) untergraben.

Das **Schatzministerium** ist bei den braven Bürgern noch gefürchteter, und das nicht nur wegen seiner finsternen Fassaden und den drohend graugesichtigen Beamten. Unter der Aufsicht des Schatzmeisters **Faraque** wird hier die genaueste Finanzverwaltung des Nordreiches betrieben um das teuerste Staatswesen des Nordreiches zu finanzieren.

Die Eingänge werden von Soldaten der eigenen **Schatzgarde** bewacht, die ansonsten vor allem Steuergelder und Steuereintreiber durch das Land eskortieren. Für die schlimmsten (oder zumindest reichsten) Steuersünder gibt es auch einen eigenen Kerker, aber zum größten Teil verlässt man sich auf die anderen Exekutivbehörden. Wie einige Einbrecherbanden in den letzten Jahren übrigens enttäuscht feststellen mussten, halten sich die Bargeldbestände doch ziemlich in Grenzen, die Gelder werden dezentral verwahrt. Dafür gibt es hier eine eigene Druckerei und Siegelschneiderei für die vielen Steuermarken, die an jeder Ware zu finden sind.

Das **Kriegsministerium** ist trotz seiner vor martialischen Szenen nur so strotzenden Fassade in erster Linie ebenfalls eine Finanzbehörde, denn 80% der Arbeit drehen sich um Sold, Pensionen und Beschaffung. Seit einigen Zusammenstößen mit aktiven Offizieren, die sich von den zivilen Militärkommissaren bevormundet und damit auch beleidigt fühlten, wurde die schöne Freitreppe mit Eisengittern und eigenen Wachen gesichert. Auch eine eigene Reinigungskraft für den Vorplatz musste eingestellt werden, denn jeder Offizier der Armee spuckt aus, wenn er das „Ministerium der Diebe“ sieht.

Das **Ministerium für Blumenzucht** ist eine der weniger ruhmvollen bourbonischen Errungenschaften, denn es erfüllt keine echte Funktion, hat kaum einen Etat und ist so eng zwischen zwei der wichtigen Ministerien eingezwängt, dass es den ganzen Tag im Schatten liegt. Was die Beamten nicht weiter stört, denn es hat ja keine Fenster.

Hinter der einzigen Tür der grauen Fassade sitzen die Amtsträger, die vom König bestraft werden, dafür aber keinen legalen Anlass (oder zumindest keine Beweise) geliefert haben. In den stickigen finsternen Räumen, möbliert mit dem Sperrmüll der anderen Ministerien und gezwungen, auf unwichtigen und selbst zu radierenden Akten anderer Behörden zu schreiben, fristen die abgeschossenen Beamten ein höchst freudloses Dasein.

Einziger Lichtblick: Einige besonders sture Beamte haben tatsächlich gewisse förderliche Richtlinien für die Blumenzucht erstellt und für die Erprobung aus eigenen Mitteln einen kleinen Park außerhalb der Stadt erworben. Sie planen, durch die Zucht einer

wahrhaft königlichen neuen Blumensorte das Wohlwollen des Königs zu gewinnen und sich so zu rehabilitieren. Natürlich darf der König nicht wissen, dass immer die Hälfte der Beamten „im Außendienst sind“ und damit ihre Strafe unterminieren. Unterminiert ist auch das Ministerium, denn die Beamten haben sich mit bloßen Händen und Schreibgriffeln einen Fluchttunnel gegraben, der in den Keller des nahen Ministeriums für Spionage führt (dessen Spione bis heute nicht mitgekriegt haben, das jeden Tag über 70 fremde Beamte ihr Gebäude morgens verlassen und abends wieder betreten...).

Das **Generalstabsgebäude** ist das militärische Gegenstück zum zivilen Kriegsministerium. Hier bespricht sich der greise Generalkronmarschall **Marfequa** mit seinen jüngeren Generälen (die alle über 70 sind...) und ignoriert hartnäckig jegliche Erwähnung von neumodischen Albernheiten wie Feuerwaffen, Artillerie oder dergleichen. Daher werden solche Themen immer auf den Nachmittag verlegt, wenn der oberste Heerführer seinen Mittagsschlaf hält.

Auffällig ist neben der üppigen Dekoration der Hallen und Gänge mit erbeuteten Waffen und Feldzeichen vor allem die enorme Vielfalt an Uniformen. Denn jedes Regiment legt großen Wert darauf, hier mit wenigstens einem Oberleutnant vertreten zu sein, und jedes Regiment hat eine eigene Uniform. Ein Teil der 120 Eliteleibwächter des Generalkronmarschalls wird zur Sicherung der wichtigsten Räume genutzt, in denen geheime Karten, Akten und Kriegspläne liegen - sowie ein Teil der Kriegskasse, der sich auf 60 schwere Kisten verteilt.

Die **Botschaft von Albion** ist eine der festen diplomatischen Einrichtungen, die die anderen Länder in der Hauptstadt etabliert haben. In dem kleinen aber ziemlich prächtigen und üppig mit Wappen verzierten Gebäude residiert der offizielle Botschafter, **Graf Sillaring of Fuster**, der die Verhandlungen mit dem König und vor allem seinen Ministern führt. Nebenbei ist hier auch ein wichtiger Treffpunkt für albionische Kaufleute und Reisende, sowie das inoffizielle Hauptquartier des albionischen Geheimdienstes. Ähnliche kleine Botschaften in prominenter Lage unterhalten auch die anderen Königreiche und einige benachbarte Kleinstaaten, während der Rest sich mit halbprofessionellen „Residenten“ und Honorarkonsuln begnügt. Übrigens gibt es keine Exterritorialität, aber die diplomatische Immunität des Botschaftspersonals wird meistens geachtet.

Das **Hotel Imperial** direkt am Königsring ist die feinste Herberge der Stadt, mit der protzigen Fassade, den vergoldeten Metalldekorationen und livrierten Diener auch für die stolzesten Fürsten würdig, die hier den Großteil der Gäste ausmachen. Außer regierenden Fürsten, vermögenden Hochadeligen und sehr vermögenden Patriziern wird auch niemand eingelassen. Selbst wenn ein Kunde von niedrigem Rang die 4 Gulden pro Tag für ein Appartement zahlen kann (in denen Kost und Getränke sowie Unterbringung der Diener und Pferde noch nicht inbegriffen sind) wird er mit herablassender Höflichkeit darüber informiert, dass „die anderen Gäste dadurch in ihrem Rang geschmälert würden“, was natürlich nicht geht, sie verstehen? Immerhin werden auch einfache Gäste im erstklassigen Restaurant und dem nicht weniger guten Teesalon geduldet, sofern sie einen Tisch reserviert haben und kein fürstlicher Gast diesen spontan für sich beansprucht, was die Reservierung natürlich aufhebt.

Die wenigen, die an den Türstehern vorbei in die oberen Etagen kommen, müssen zunächst lange Gänge mit dicken Teppichen, fünfarmigen Wandleuchern und opulenten Seidentapeten durchqueren, in deren Nischen dezente Dienstboten auf ihren Einsatz warten. Die Appartements haben 3 bis 6 Zimmer, üppig ausgestattet (Minimum 200 Gulden pro Raum für Möbel und Einrichtung) und geräumig mit sehr hoher Decke, eigenem Kamin, eigenem Bad und eigenem Diener im Vorraum. Insgesamt hat das große Gebäude mit seinen 5 Etagen gerade einmal 36 Appartements, die allerdings meist von Paaren oder ganzen Familien belegt werden, mit den eigenen Dienern im Vorraum.

So unschöne Dinge wie Wachen, Kampfhunde oder Sicherheitsmaßnahmen gibt es natürlich nicht, zumindest nicht sichtbar. Aufmerksame Diener melden jeden, der ihnen verdächtig erscheint oder Ärger macht. Wenn die höfliche Bitte des Türstehers nicht ausreichen sollte, ihn zum Gehen zu bewegen, können binnen weniger Runden königliche Soldaten von der anderen Straßenseite herbeigerufen werden, wo immer reichlich im Dienst sind. Der Hintereingang hingegen ist rund um die Uhr mit 2 Wächtern gesichert, denn Diebe haben sich hier schon mehrfach an den teuren Lebensmitteln bedient. Und schließlich haben die meisten Gäste auch eigene Diener, Leibwächter und Waffen dabei. Wer hier Ärger macht, dem ist eine ganz besonders liebevolle Behandlung durch die Polizei sicher.

Kategorie: Luxus++, Preise x 10.

Die **neue Oper** ist der letzte Prachtbau im Königsring, der für die Fertigstellung des Ensembles noch fehlte. Die antikisierende Fassade ist mit hunderten Bögen aufgelockert, in denen alte oder auf alt gemachte Statuen stehen, dazwischen ist jeder freie Fleck mit Szenen aus den klassischen Stücken, Erzengeln der Artisia und tausenden kleinen fetten Liebesengelchen mit Harfe oder Bogen bemalt. Das Dach besteht aus 17 bleigedekten Kuppeln, zwischen denen schlank aufragende Ziertürmchen bewusst den Eindruck eines Palastes oder Prophetentempels aus dem Südreich erwecken. Zum überbreiten Portal mit seinen 5 mächtigen vergoldeten Säulen führt eine 4 Schritt hohe und 40 Schritt breite Freitreppe. Für das Personal und exklusive Gäste gibt es natürlich Nebeneingänge.

Im inneren dominiert der gewaltige, von zwei mächtigen Säulen gestützte Hauptraum, dessen Zuschauerränge die Bühne auf 3 Seiten umschließen. An den Wänden türmen sich die Logen, und hinter wie über der Bühne und auch um die beiden Säulen ist hinter bunten Sperrholzfassaden die modernste Bühnenmaschinerie des Reiches untergebracht. Um die Zuschauerränge erstreckt sich die 3 Etagen hohe Lobby, sauber nach Klassen und Billettpreis getrennt, in der man in den Pausen essen und trinken, sich unterhalten und frisch machen kann. Alle Wände sind geschmückt wie in einem Palast, und neben zahllosen Bediensteten stehen in Nischen auch überall **Theaterwachen** in pseudotideonischen Rüstungen mit Rundschild und Speer. Die Schilde sind mit den beiden Masken für Komödie und Tragödie bemalt. Diese Wachen sehen zwar aus wie Gecken oder Karnevalsoldaten, haben aber echte Waffen und sind auch nicht schlechter als andere Soldaten.

Hinter der Bühne befindet sich der Raum für die Schauspieler. Neben mehreren großen Garderoben für die einfachen Akteure, einem Dutzend Stargarderoben, 2 Proberäumen und der Schneiderei mit einem Teil der Garderobe und Requisite gibt es hier auch einen speziellen Salon, in dem sich die bekannten Schauspielerinnen nach der Vorführung mit ihren treuesten (und reichsten) Verehrern treffen können. Der Zutritt wird von einigen der schmucken Theaterwachen kontrolliert, an denen nur ein üppiges Bestechungsgeld vorbei führt.

In den finsternen, stickigen und engen Räumen über und unter der Bühne ist der Großteil der Theatermaschinerie untergebracht: Treträder treiben über endlose Pleulstangen und Keilriemen Aufzüge und Windmaschinen an, dutzende von Künstlern bemalte Hintergründe, Himmel, schwebende Balkone, Wolkenwagen und Hebebühnen mit Bäumen, Felsen und ganzen Häusern warten hier auf ihren Einsatz, und nur ein spezialisierter Klan von Zwergen (Klan

Lichtspiel) kann all die vielen Maschinen am Laufen halten, unterstützt von bis zu 200 Bühnenarbeitern. Noch weiter hinten oder über der Lobby schließlich liegen die Lagerräume und Werkstätten, die zu finden schon genaue Kenntnis des Ortes erfordert, und noch weiter unten und oben liegen die engen Entwässerungs- und Belüftungsröhren, die das enorme Gebäude am Leben erhalten.

Natürlich ist in einer Oper, die zum großen Teil aus Holz, Stoff und Pappe besteht, in der tausende Lampen brennen, Feuerwerker das Publikum verblüffen und im Winter offene Feuerbecken für Wärme sorgen, die Feuergefahr enorm. Neben strengen Vorschriften, Sandeimern und Wasserbecken in allen Etagen sowie einer kleinen Feuerwehr aus Feuerhütern sorgen auch mehrere permanent gebundene Wassergeister für Brandschutz.

Im Hafenviertel:

Das Hafengefängnis ist für die kleinen Fische da; in dem trostlosen Gebäude sind hinter soliden Eisengittern 300 bis 400 Gefangene in 10 großen Zellen untergebracht. Die meisten Insassen haben Strafen von unter einem Jahr abzuleisten. Und leisten müssen sie einiges, denn sie müssen in zwei Schichten die Tretradkräne am Hafen bedienen, die den Warenumschlag beschleunigen. Und da die nun mal nicht gut geschmiert sind, müssen Kleinkriminelle in Segure nicht brummen, sondern - quietschen.

Die Taverne „Flussratte“ zwei Straßen weiter liefert dann auch gleich einen guten Teil der Insassen, denn keine Kaschemme der Stadt ist so berüchtigt für ihre Schlägereien und anderen kriminellen Umtriebe. In dem billigen Lokal, das sich über 2 Etagen verteilt, kehren vor allem Schiffer und Hafendarbeiter ein, die Preise sind entsprechend gemäßigt. Aber weder verdünnter Landwein noch Schnaps ungeklärter Herkunft ziehen die Gäste hierher, sondern die allabendlichen „Vergnügungen“:

Wann immer SC den Laden betreten, sollte der SL mit **W6** würfeln. Bei 1 bis 2 bahnt sich gerade eine Schlägerei an, bei 3 bis 4 ist gerade eine Schlägerei im Gange, bei 5 tobt eine wirklich satte Massenschlägerei und bei 6 liegen überall die traurigen Reste einer Schlägerei herum. Dementsprechend verlagert der Wirt immer einen Pfand für Becher und Krüge, die Tische und Bänke sind aus solidem Holz und am Boden verankert und es gibt eine eigene geschützte Nische, in der immer ein Chirurg, ein Priester und 2 bis 3 billige Advokaten herumsitzen. An der Tür steht ein Aufpasser, der per Glocke die Gäste warnen kann, wenn die Polizei eine Razzia plant,

und dass die noch nie die 3 geheimen Hinterausgänge blockiert hat liegt vor allem an den großzügigen Bestechungsgeldern des Wirtes. Übrigens: Den Hauptumsatz macht dieser nicht mit den Getränken, sondern mit dem **Becherpfand** - 6 Heller für die kleinen harmlosen, 2 Taler für die großen wirksamen, und bestenfalls die Hälfte wird wieder eingelöst...

Kategorie: Billig, Preise x 1½.

Landors Lagerhaus ist eines der vielen großen Lagerhäuser am Hafen, allerdings hat es sich auf kleinere Kunden spezialisiert. In den 5 Etagen und den Kellergewölben sind Räume von 12 bis 60 m² zu mieten, dazu kann man kleinere Güter auch in einer der großen Hallen unterstellen lassen. Miete 1 T pro Monat und m² für Räume, Platz in der Halle je nach Größe der Ware. Die nicht geringe Miete erklärt sich einerseits durch die hohen Immobilienpreise in der Stadt, andererseits auch durch die soliden Sicherheitsmaßnahmen: An den 3 Türen stehen tagsüber immer kräftige, aufmerksame und fast unbestechliche Wächter mit Knüppeln und Alarmpfeifen, alle Fenster sind fest vergittert, die inneren Türen solide und mit ordentlichen Schlössern versehen und der Lagerverwalter passt genau auf, wer mit welchem Schlüssel zu welchem Raum geht. Nachts sind im Lagerhaus 3 ziemliche unfreundliche Kampfhunde unterwegs (zwei Bullbeißer und eine Norsotodogge), und der mit einer Donnerbüchse bewaffnete Nachtwächter lässt nur bekannte Kunden hinein. Gerüchte sprechen davon, dass mehrere Diebes- und Schmugglerbanden hier ihre Waren lagern, wie auch etliche gute Bürger, die gewisse Güter vor Steuer oder Ehegatten verbergen wollen.

Im Residenzviertel:

Die Maison de Vassil ist ein typisches Haus im Residenzviertel. Hinter dem kunstvoll geschmiedeten Eisenzaun mit den vergoldeten Spitzen und dem schmalen Ziergarten mit seinen Rosen, Lilien und den beiden antiken Marmorstatuen aus der Zeit von Tideon liegt die schmale aber reichlich mit Flachrelieffs verzierte Fassade des fünfstöckigen Gebäudes, dessen Dächer mit langsam grün werdendem Kupfer gedeckt sind. Eine kleine Treppe führt zum **Portal**, wo ein Messigklopfer in Form eines Fuchskopfes die Aufmerksamkeit des Hausdieners weckt.

Im **Vorraum** ist zugleich der Zugang zum nächsten Stockwerk, eine für so ein schmales Haus übertriebene Freitreppe. Nachdem der Diener Mäntel und Gehstöcke in einem Wandschrank untergebracht hat und die Herrschaft informiert, können Gäste auf einem mit bunter Seide bezogenen Sofa

warten und sich an den kleinen Gemälden, Statuen und anderen Kunstwerken erfreuen. Genehme Gäste werden dann in den kleinen **Salon** ein Stockwerk höher geführt, ein ebenfalls vor allem auf Prestige konstruierter Raum, wo sie bei einer kleinen Erfrischung ihre Anliegen vorbringen können.

Der Rest des Hauses, vor allem die **Wohn-** und **Schlafzimmer**, das **Esszimmer** mit der langen Tafel, die kleine **Bibliothek** neben dem **Arbeitszimmer** des Hausherrn und der **große Salon** der Hausherrin, sind der Familie und engen Freunden vorbehalten. Der **Hausherr** ist die meiste Zeit ohnehin nicht zu Hause, tagsüber geht er den Pflichten seines Amtes in der Bank nach, Nachmittags trifft er sich mit anderen **Großbürgern** in gepflegten Kaffeehäusern und am Abend geht er mit der **Gemahlin** aus. Diese aber ist am Tag an ihr Haus gebunden, und um nicht vor Langeweile zu vergehen hat sie ihren großen Salon.

Nach den Einkäufen und lästigen Besuchen von unbedeutenden kleinen Menschen am Vormittag, aber noch vor den öffentlichen Vergnügungen des Abends, trifft sich einmal pro Woche eine wohl ausgesuchte Gruppe aus feinen Damen der Gesellschaft, geselligen Priestern, einigen jungen männlichen Verwandten und brotlosen aber talentierten Künstlern, um im Kreise von Gleichgesinnten den neuesten Klatsch auszutauschen, neue Bücher und Theaterstücke zu diskutieren, gemeinsam zu musizieren und sich vor allem im diffizilen Geflecht der Verbindungen, Interessen und Optionen vorzutasten, mit denen man seine Kinder in aufstrebende Positionen oder standesgemäße Ehen bugsieren kann. Während einige Salons ziemlich langweilige Klatschrunden sind, treffen sich bei den interessanten Damen, wie auch bei **Madame Vassil**, die einflussreichsten und reichsten Damen auch aus dem Hochadel sowie die geistreichsten Künstler und Intellektuellen.

Der Rest des Hauses, vor allem das hintere Erdgeschoss mit der **Küche**, der **Keller** und der **Dachboden** mit den **Gesindekammern**, ist den Dienstboten vorbehalten. Als ein typischer Haushalt des gehobenen Bürgertums gibt es hier 5 fest angestellte **Diener**: Eine **Köchin** der das weibliche Personal untersteht, eine **Küchen-** und **Putzmagd**, einen **Kutscher** der die meiste Zeit seinen Herrn begleitet und sich sonst um die Tiere kümmert, eine **Zofe** die auch teilweise als Stubenmädchen dient sowie den **Hausdiener**, der die Dienerschaft anleitet, Geld und Silber verwaltet, Gäste empfängt und generell für Ruhe und Ordnung sorgt.

Das **Kindermädchen** konnte entlassen werden, nachdem der Sohn an der Offiziersschule angenommen wurde und beide Töchter im Kloster der Artisia erzogen werden. Jeden Morgen vor Sonnen-

aufgang kommt noch ein **Kohlenjunge**, der Brennmaterial und frisches Wasser auf die Räume verteilt und im Winter die Öfen anheizt, sowie bei Bedarf ein **Gärtner**, der den Vorgarten pflegt. Schließlich leben im Haus noch die beiden verzogenen **Langhaarschnuffel** der Hausherrin, ein einsamer und gelangweilter **Sauhund** (ein gut gemeintes Geschenk eines adeligen Jagdfreundes) sowie ein **Papagei**, der nach einigen verbalen Neuerwerbungen vom Vorzimmer in die Küche verbannt werden musste, wo die Magd ihm fröhlich weitere Schimpfworte beibringt.

Der **geheime Palast** des Königs ist nur einigen Mitgliedern der Oberschicht bekannt - vor allem weiblichen, denn hier trifft der König sich mit seinen neuesten Favoritinnen zum heimlichen Liebesspiel. Aber mitunter sind die Treffen hier noch prickelnder, wenn der König sich nämlich mit Geheimbotschaftern, Verrätern oder Spionen zu Besprechungen trifft, zu denen nicht einmal seine engsten Vertrauten Zutritt haben. Wo genau dieses Haus liegt, bleibt dem SL überlassen. Nach außen hin ist es jedenfalls unauffällig, der König betritt und verlässt es durch einen Geheimgang. Sollte aber eine interessierte Macht es finden, böte sich hier die ideale Gelegenheit für eine Entführung oder ein Attentat - denn außer einem alten Ehepaar und einigen Hunden gibt es keine sonderlichen Schutzmaßnahmen (die bekannt wären).

Das **Hotel Floraine** im Residenzviertel gehört zu den bezahlbaren Hotels, was vor allem an der jämmerlichen Größe der Zimmer liegt. Hinter der schmucken Fassade gibt es ein ziemlich gutes Restaurant mit ebenfalls chronisch kleinen Tischen, über 40 Zimmer von 6 bis 10 m² und ein nicht sehr zahlreiches aber aufmerksames Personal. Die Zimmer zum Hinterhof sind noch etwas günstiger, da hier immer ein reger Verkehr von Wagen, Trägern und Waren herrscht, die die umliegenden Häuser versorgen.

Kategorie: Gepflegt, Preise x 2.

Im Geschäftsviertel:

Das **Bankhaus Vassil** ist eine der vielen kleinen Banken des Landes, die in erster Linie davon leben, das Geld ihrer Anleger in einige mehr oder minder gewagte Unternehmungen zu stecken und nebenbei noch Privatkredite und diverse andere Bankdienstleistungen anzubieten. Die einzige Filiale im Geschäftsviertel nimmt immerhin ein schmuckes Haus ein, von dem aber zwei Etagen an kleinere Unternehmen vermietet sind. Hinter dem prächtigen **Portal**, das reich mit Bronze beschlagen ist,

erstreckt sich ein von 4 Säulen getragener **Vorraum** mit einer netten Sitzecke, einigen Schreibtischen mit Bankangestellten und einem **vergitterten Schalter**, an dem Bargeschäfte getätigt werden. Darüber sind die besseren Räume und das großzügige **Büro des Direktors**, und noch eine Etage höher die einfachen Schreiber und ihre Akten untergebracht.

Hinter den Gittern des Schalters, der nur über eine Seitentür im Treppenhaus zugänglich ist, führt eine steile Treppe in den **Gewölbekeller** mit seinen über einen Schritt starken Mauern hinab. Hinter einer eisenbeschlagenen Tür mit 2 guten Schlössern (2 x öffnen -5, PW 4, 80 LP) liegt der **erste Kellerraum**, in dem über 80 kleine Tresore von Privatkunden genutzt werden, um Dokumente und Schmuckstücke aufzubewahren. Die Fächer haben Türen aus solidem Eisen (PW 6, 30 LP, öffnen -5). Dahinter wartet der Stolz des Hauses: Die geschmiedete Eisentür, hinter der der **große Tresor** mit mindestens 20 000 Gulden Einlage zu finden ist (2 x öffnen -10, PW 8, 200 LP). Am Tag sind immer mindestens 30 Angestellte und 4 Wächter in der Bank, nachts 2 Nachtwächter mit Kettenhemden, Säbeln und Donnerbüchsen sowie 2 wachsamen Kampfhunden.

Einlagen werden ab 100 Gulden akzeptiert und derzeit mit $7\frac{1}{4}$ % verzinst, Premianleger mit mindestens 1000 Gulden Einlage erhalten $9\frac{3}{4}$ % und ein besonderes Angebot für risikofreudige Anleger verspricht satte 30% - ob allerdings die damit finanzierte Gewürzplantage im Korallenmeer wirklich so viel Ertrag bietet, wird sich frühestens in 5 Jahren zeigen, wenn die erste Dividendenzahlung fällig wird. Bis dahin steigen und fallen die Anteile je nach Piraterie, Wetter, Gewürzmarkt und politischer Lage. Kredite werden an angesehene Personen mit Sicherheit ab 12% vergeben, weniger sichere Geschäftskredite ab 18%, und wer sich mit dem Direktor besonders gut versteht muss gerade einmal 9% im Jahr zahlen.

Das Haus des kolonialen Handels war anfangs eine Art propagandistische Warenschau und zeigte eine bunte Auswahl der Waren, für deren Eroberung so viele Steuergelder verbraucht wurden. Anfangs wurde nur wenig auch vor Ort verkauft, aber nach und nach zog das reizvolle Warenangebot immer mehr Kunden an. Inzwischen hat das Kolonialministerium das Haus an eine private Betreiberfirma verpachtet, die in dem prächtigen Gebäude mit seinen 5 Etagen zum offenen Lichtschacht im Zentrum ein Kaufhaus der Luxusklasse eingerichtet haben.

Kolonialwaren, also Gewürze, Seide, Zucker, Tabakwaren und dergleichen, bilden nach wie vor die wichtigste Warengruppe. Vor allem zwei Stände

ziehen das begeisterte Interesse auf sich, der eine bietet exotische Südfrüchte (die, unter enormem logistischen und magischen Aufwand aus Südland hergebracht, wenigstens $\frac{1}{4}$ Gulden pro Stück kosten) und einem weiteren mit ebenso exotischen und wohlriechenden Blumen. Ansonsten gibt es Kosmetik und Parfum, Kleider und Möbel, Gebrauchsgüter und Kitsch aller Art, alles aber mehr oder weniger exotisch. Die anderen Geschäfte der Stadt, ob allgemein oder spezialisiert, können in Sachen Pracht und Exotik einfach nicht mithalten. Daher müssen die gestressten Wächter auch andauernd nicht ganz so feine Kunden rausschmeißen, die weniger kaufen als viel mehr gaffen wollen.

Klan Silberhall ist einer der wenigen Klans der Zwerge, der geschlossen in die Stadt gezogen ist. Neben erlesenen Klingen guter und sehr guter Qualität, die er schon seit langem fertigt, gehören inzwischen alle erdenklichen Waren zum Angebot, die ein Offizier für seinen Dienst oder das nachdienstliche Flanieren benötigt. Viele der Waren, wie Pistolen, Rüstungen oder Sattelzeug, werden von anderen Klans gekauft, überarbeitet und zu kompletten Ausstattungen zusammengestellt an den Stolz der Armee verkauft. Anderes, vor allem Uniformen und die vielen aus Messing, Silber und Gold hergestellten Abzeichen, Beschläge und Kleinteile, werden nach Kundenwunsch vor Ort gefertigt.

Zu den wichtigsten Kunden gehören die vielen Reserve- oder Titularoffiziere, die nie in den Krieg ziehen werden, aber mit einer möglichst prächtigen Uniform bei Hofe erscheinen oder doch zumindest Militärbälle besuchen wollen. Natürlich kommen solche Kunden nur, wenn auch die echten Militärs hier einkaufen, und so erhalten Obristen und Generäle mit genügend Orden einen satten Rabatt bis unter die Beschaffungskosten. Für echte junge Feldoffiziere hat man auch günstige Leutnants- und Oberleutnantsuniformen im Angebot, die aber von billigeren Schneidern gefertigt und hier verkauft werden. Einfache Soldaten und Unteroffiziere werden hier aber nichts passendes finden.

Dafür bietet der Laden einige Schätze für Abenteurer, vor allem in einem dunklen Nebenraum, in dem gebrauchte, in Zahlung gegebene oder nicht abgeholte Waren angeboten werden. Wer sich nicht zu schade ist, vernähte Löcher und ausgewaschene Blutflecken zu ignorieren oder sich an den ausgekratzten Abzeichen von exilierten Offizieren oder aufgeriebenen Regimentern nicht stört, kann hier hochwertige Uniformen, Waffen und Zubehör von guter Qualität bis 30% unter Marktpreis finden.

Der **königlich lizenzierte Reliquienmarkt** ist eine Einrichtung, wie sie nur im reichen Segure mit seinen kaufkräftigen Hochadeligen überleben kann. In der Nähe des Juwelenmarktes, in dem die Goldschmiede ansässig sind, liegt der kleinere aber ähnlich gestaltete Markt für alle (legalen) Artefakthändler der Stadt. Die kleinen soliden Buden zwischen den engen Gassen mögen für die Stadt ungewöhnlich sein, machen aber Sinn, wenn man an das enorme magische Potential der Waren denkt. Direkt neben dem Artefaktmarkt liegt der **Alchemikalienmarkt**, und gemeinsam bilden sie einen großen und etwas explosiven Handelsplatz.

Eingang findet man nur durch eine bewachte Tür aus Schmiedeeisen, und mehrere vereidigte Stadtmagier prüfen Waren, Händler und Kunden. Vor allem wird für Runen aus Sterblichen immer die nötige Lizenz der Gilde gefordert, und auch bei den anderen Zauberdingen wird immer auf eine gesicherte Herkunft geachtet. Dafür kann man sich darauf verlassen, dass alle Artefakte hier funktionieren und sicher sind. Jede Bude hat einen kleinen bunkerartigen Gewölbekeller und ein Dach aus Bleiblech, um „magische Zwischenfälle“ auf einen kleinen Bereich zu begrenzen.

Im Angebot sind alle gängigen Zauberwerke und eine enorme Auswahl von Runen, Edelsteinen und Reliquien bis zum Grad 2. Alle sinnvollen Reliquien bis zum Grad 2 sind zu 50% auf Lager, weniger übliche oder mächtigere bei einer 1 auf W6. Die ansässigen Magier und Artefaktschmiede bieten natürlich auch Auftragsarbeiten an, sofern die Runen zu bekommen sind.

Im Wohnviertel:

Die **Pension Damian** ist eine der vielen preiswerten und kleinen Pensionen, die mehr aus Not denn aus Planung heraus entstanden sind. Die 3 mietbaren Räume sind Teil einer Wohnung, die für die dort wohnende Witwe inzwischen nicht mehr bezahlbar ist und daher Raum- und wochenweise vermietet wird. Im mäßigen Preis von $\frac{1}{2}$ Gulden pro Woche sind auch Frühstück, Feuerholz, Kerzen und Reinigung enthalten, allerdings ebenso eine rigide Kontrolle, denn die misstrauische Witwe Damian hat stets Furcht davor, sich „Diebe, Gotteslästerer und Mordgesindel“ in ihre Wohnung zu holen. Bei nächtlichem Lärm sieht sie mit einer Bratpfanne nach dem Rechten, deren Beulen im Boden ein deutlicher Hinweis auf die Dringlichkeit der Nachtruhe sind.

Die **Rue de Loronde Nr. 126** ist ein typisches Wohnhaus im Wohnviertel, das hier näher beschrieben werden soll. Im Erdgeschoss finden sich zwei kleine Läden, ein **Milchgeschäft**, das nur morgens seine Kunden findet und daher nur im Wohnviertel überleben kann, sowie ein ruhiges kleines **Lokal** mit Weinhandel und Garküche, in dem sich tagsüber die Hausfrauen mit Kleinigkeiten versorgen und abends die heimgekehrten Ehemänner noch einen kleinen Schluck gönnen. Dazwischen führt ein **Bogentor** durch das Haus zum **Hinterhof**, wo mehrere **Ställe** für Kleintiere, ein **Hofbrunnen** und ein einzelner **Baum** stehen, außerdem sind hier auch die **Aborte** – immerhin mit direktem Zugang zur Kanalisation und daher deutlich hygienischer als in anderen Städten, wo sie ins Grundwasser versickern. Zum Hinterhof hin ist das Haus sehr schlicht gehalten, es gibt schon einige klapprige und illegal aus Holz **angebaute Balkone** sowie ein Gewirr aus **Wäscheleinen**.

Im Torgang führen 2 Türen zu den **Treppenhäusern**. Sie sind tagsüber geöffnet, werden nachts aber von der **Hausverwalterin** geschlossen und nur auf Wunsch geöffnet, was **6 Heller Schlüsselgeld** kostet und dazu viel Gemecker der misstrauischen alten Frau. Im ersten Stock sind dann die besten **Wohnungen** – noch leicht zu erreichen, im Sommer kühl und im Winter warm. Jede Wohnung hat einen eigenen Ofen in der Küche, im Erdgeschoss sogar einen zweiten im kleinen Wohnzimmer, dazu Abwasserrohre, doppelte Glasfenster und eine schön modellierte Stuckdecke. In den 3 Etagen darüber sinken die Mieten von Etage zu Etage, normale Wohnungen von 40 m² kosten unten **36 Gulden Mietzins im Jahr** (quartalsweise zu zahlen, im Voraus) und oben immer noch **18 Gulden** – allerdings sind die Mauern hier oben schon recht dünn, die Decke ziemlich niedrig, der Flur richtig schmal und im Sommer ist es nicht sehr angenehm.

Unter dem recht flachen Ziegeldach sollten eigentlich nur **Trockenböden** für Wäsche und Gerümpel sein, wegen der großen Nachfrage wurde aber gut die Hälfte des Dachbodens zu **kleinen Wohnungen** ausgebaut, die bei 20 m² mit winzigem Dachfenster immer noch freche 12 Gulden im Jahr kosten. Im Winter pfeift der Wind durch alle Ritzen, im Sommer heizt die Sonne die Räume backofenartig auf. Daher wohnen hier fast nur verarmte Bürger, Tagelöhner oder Dienstboten, die lieber offiziell in einem guten Viertel wohnen als sich eine bessere Wohnung in einem der Vororte zu nehmen.

Im Tempelviertel:

Der Hochtempel der Mondkirche ist nicht kleiner als der Sonnentempel, aber trotz seiner beiden hoch aufragenden Türme und der Heerscharen von Skulpturen am dunklen Mauerwerk nicht annähernd so prächtig – und schon gar nicht entspricht das alte Gemäuer den Vorstellungen des Königs, entstand es doch in der selben Zeit wie die verhasste Uni und wurde auch noch vom selben Baumeister entworfen. Doch alle Vorschläge, den Bau durch einen modernen Tempel zu ersetzen, wurden einhellig abgelehnt – die Mondpriester hängen an der imposanten klassischen Schönheit des Baues, die Sonnenpriester wollen auch weiterhin den modernsten Tempel der Stadt, die Bürger haben sich an den Bau gewöhnt und *Faraque* versucht generell alles, um die teure Bauwut des Königs in Grenzen zu halten. Also begnügt man sich mit einigen (mitunter geschmacklich zweifelhaften) Verschönerungen, indem man Teile des Innenraumes neu ausmalt und Zierelemente aus Stuck anbringt, die Außenseite ebenfalls farbig auffrischt und (auf Wunsch und Kosten des Königs) nach und nach die alten Schieferplatten auf dem Dach durch blendend weißen Kalkstein ersetzt.

Innerhalb des recht kleinen **Tempelbezirkes**, der durch eine Mauer gekennzeichnet ist, stehen noch die meisten alten Häuser des Klerus, die sich eng an den Tempel schmiegen und nur vor dem Hauptportal einen kleinen Platz frei lassen. Der Hohepriester ist freilich längst in einen neuen Palast im Residenzviertel umgezogen und sein alter enger **Palast** dient als Verwaltung, Archiv und Tagungsort der Domherren. Des weiteren gibt es hier diverse **Wohnhäuser** und **Gästeräume**, die **Bauhütte** des Tempels, **Handwerker für Tempelbedarf** und eine auf mehrere Gebäude verteilte **Tempelschule**, die trotz zunehmender Konkurrenz durch moderne Gymnasien und Akademien immer noch einen sehr guten Ruf hat. Die **Tempelwache** besteht aus 30 Mann, von denen immer 4 Mann den Hohepriester begleiten und 4 weitere seinen neuen Palast bewachen. Der Rest sorgt im Tempel für Ordnung und ist im ganzen Umland der Stadt unterwegs, um örtliche Probleme zu lösen, Kirchenzehnten zu transportieren oder Priester zu eskortieren.

Abgesehen von den Bauarbeiten und der nicht immer wirklich sinnvollen Verwendung von bunten Farben, Blattgold und fetten kleinen Engelchen zur „Verschönerung“ ist der Tempel ein eindrucksvoller Bau mit sehr hohen Decken, Fenstern, Säulen und Türmen im alten Stil. Auf dem verwinkelten Dach und zwischen den vielen Ziertürmchen, Wasserspeiern und Stützrippen läuft ein Gewirr von Gängen, das zu einigen weniger bekannten Räumen führt. Hier oben

gibt es neben **Glockenstuben**, einem **Taubenschlag** für die hohepriesterliche Tafel sowie mehreren **Werkstätten** der Bauhütte auch mehrere **Kammern** mit altem Gerümpel, geheime **Grabkammern** für in ungnade gefallene Mondkirchler (die laut Befehl nicht „im Mondtempel begraben“ werden durften und daher hier oben bestattet wurden), sowie in einer **vermauerten Turmkammer** der mumifizierte Leichnam einer Windechse, die irgendwann einmal hier gehaust hatte, sowie die **Gebeine** ihrer Opfer, die sie hierher verschleppte.

Unter dem Tempel liegt ein Gewirr aus Gängen und Kammern, besonders bekannt sind die „**Beinhallen**“ mit den Knochen von über 30 000 Seuchenopfern, sowie die prächtigen Sarkophage der Hohepriester und einiger kirchenfreundlicher Adelige, die von einer kleinen Armee aus Untoten bewacht werden. Eine **Kapelle der Eschtola**, komplett aus den Gebeinen von Sterblichen gebaut, wird nur selten geöffnet. Daneben gibt es diverse weitere Gräber, mehrere massiv gesicherte **Geheimkammern** zur Verwahrung von gefährlicher Magie (darunter ein legendäres Ungeheuer aus „flüssigem Metall“, das vor über 400 Jahren hier eingesperrt wurde, da man es nicht vernichten konnte). Schließlich sind nicht weniger als 6 Verbindungen zu den Katakomben unter der Stadt bekannt, von Entwässerungsschächten bis zu Geheimtüren als Fluchtweg.

Der Tempel des Achut-Raama stellt im Tempelviertel eine Provokation dar, denn er gehört zu keiner etablierten Kirche, sondern einer der vielen neuen kleinen Sekten, die sich insbesondere an die Reichen und Glangeweilten der Stadt wenden. Anders als die meisten aber, die ihre Riten im Geheimen abhalten, hat diese Sekte sich einen kleinen Prunkbau gegönnt, der bis zu 1200 Anhänger aufnimmt. Vom Stil her ist das Gebäude ungewöhnlich, das Flachdach und die massiven Säulen erinnern an die uralten Bauten im Totenland des Südreiches, bemalt ist es mit bekannten und unbekanntem okkulten Symbolen und der vergöttlichenden Darstellung des Sektengurus **Mashakulla Achut-Rama**. Gäste haben Zutritt zu der Vorhalle mit noch viel mehr bildlicher Propaganda, dezent aufdringlichen Klerikern und einer ständigen hypnotischen Musik. Aber nur, wenn sie sich offen interessiert zeigen und wenigstens 2 Stunden lang belehren lassen, dürfen sie auch einen Blick in den halbdunklen Innenraum werfen, in dem finster drohende Dämonengestalten auf der einen Seite den vergoldeten Abbildern des Gurus auf der anderen Seite gegenüberstehen.

Wie die restlichen Tempelräume aussehen ist nicht bekannt, Gerüchte der Reichskirchen sprechen von Orgienhallen, Drogenpfuhlen, Schatzkammern und

Foltergefängnissen, die Propaganda der Sekte hingegen vom „Paradies auf Erden“. Bekannt ist immerhin, dass das Obergeschoss nutzbar ist und von etlichen Säulen gestützt wird, und dass auch unter dem Tempel einiges an Kellerräumen liegt. Denn trotz der Bemühungen von Inquisition und Polizei konnten bislang der Sekte nichts nachgewiesen werden, was eine Durchsuchung gerechtfertigt hätte. Mehrere der seltsam gewandeten Kleriker sind ausgebildete Juristen, und der Tempel führt so viel Geld an Steuern ab, dass man auch fiskalisch nichts zu beanstanden hat. Und die Tatsache, dass von den gut 3000 Anhängern viele wohlhabend oder in Machtpositionen sind, sorgt für einen weiteren Schutz.

Was genau hinter der Sekte steckt, soll dem SL überlassen bleiben. Fakt ist, dass der charismatische Guru seine Anhänger unglaublich fest unter Kontrolle hat, reichlich Geld von ihnen erhält und sich fast nie in der Öffentlichkeit zeigt. Nachweislich verfügt die Sekte über Magier und Artefakte, aber ob sie auch einen realen Gott oder Erzgeist als Unterstützung hat, ist fraglich. Die Anhänger sind (magisch, durch Drogen oder Zwang) nicht in der Lage, Geheimnisse auszuladern, und wenigstens ein dutzend Wachen, gute Schlösser und magische Sicherungen halten allzu Neugierige fern.

Der alte Friedhof im Tempelviertel ist uralte und türmt sich inzwischen zu einem Hügel auf, unter dem wenigstens 10 Schichten von Gräbern liegen. Die etablierten Familien haben hier Grabstellen, die immer wieder neu belegt werden, dazu gibt es ganze Bereiche mit alten Gräbern, die seit Urzeiten nicht mehr gepflegt werden. Neue Grabbesitzer werden nicht mehr zugelassen, und eigentlich sollen auch die alten Grabinhaberfamilien abgelöst werden, aber ihre Rechte sind sehr lange bestätigt und daher kaum aufzuheben. Als eine der wenigen Grünflächen in der Stadt ist der Friedhof einerseits ein beliebtes Ziel für Ausflüge, andererseits entwickelt er bei warmem feuchten Wetter einen entsetzlichen Leichengestank und erregt dadurch den ernsthaften Unmut der städtischen Behörden, die ihn am liebsten komplett beseitigen würden. Die Tatsache, dass hier wenigstens 38 bestätigte Untote hausen und schon mehrfach in der Nachbarschaft Zwischenfälle gemeldet wurden (trotz der Mauer mit den gesegneten Steinen, die eigentlich alle Untoten drinnen halten sollte) macht ihn auch nicht sicherer.

Der neue Friedhof liegt deutlich vor der Stadt zwischen den Vorstädten, gehört organisatorisch aber zum Tempelviertel. Er ist in einem ordentlichen Raster angelegt, mit sauberen Kieswegen, tiefen

Gräbern und neuen prächtigen Mausoleen der reichen Familien. Viele Bürger stören sich daran, dass er so weit vor der Stadt liegt, aber die Bestatter, die jetzt mehr für Träger und Leichenwagen verlangen können, sind zufrieden. Das Kloster der Eschtola hat hier eine Außenstelle mit Kapelle errichtet, bleibt sonst aber in der Stadt.

Die Fechtschule der „Drachenklingen“ ist eine der 4 großen Schulen der Stadt (die anderen sind die „Blitzdegen“, „Goldschwerter“ und „Eisenschlangen“) an der einerseits die berühmten bourbonischen Fechtmeister ihre Künste schärfen, andererseits aber auch einfache Edelleute, Offiziere und Bürgersöhne eine erstklassige Fechtausbildung erhalten. Die Zugehörigkeit zu einer Fechtschule, die auch einen eigenen Stil hat, wird zumeist lebenslang stolz gepflegt, und viele Duelle ersten Grades werden zwischen Abgängern unterschiedlicher Schulen abgehalten.

Das Gebäude ist nach außen nicht sehr aufregend, im Inneren gibt es eine langgezogene Fechthalle mit einer Balustrade für Zuschauer. An allen Wänden hängen Waffen aller Art, scharf oder stumpf, sowie echte Rüstungen und gepolsterte Schutzkleidung für Übungskämpfe. Dazu gibt es noch diverse kleinere Nebenräume für Material, Büros, Geheimtraining oder dergleichen, sowie einen eigenen erfahrenen Chirurgen, der die vielen kleinen und gelegentlich größeren Verletzungen gleich vor Ort behandelt. Der Zutritt kostet für Schüler und trainierende Gäste 6 Heller, für Zuschauer auf der Balustrade 1 Taler, ältere Schüler und Fechtmeister, die hier als Lehrer arbeiten, kommen kostenlos hinein.

Es gibt keine zentrale Schulleitung, die Schüler suchen sich entweder einfach Fechtpartner ihrer Klasse oder bezahlen einen älteren Schüler oder Lehrer für Unterricht. Die Tarife entsprechen den üblichen Ausbildungskosten, die 5 sehr guten Lehrer nehmen aber nur gute Schüler (FW 15+) oder den dreifachen Preis. Es ist üblich, dass nach den Übungen am Vormittag und der Mittagspause am Nachmittag Übungsduelle ausgefochten werden, die immer sehr viele Zuschauer anziehen und so die Schule finanzieren. Fechtmeister erhalten daraus ein mageres Grundgehalt von 4 Gulden, ältere Schüler als Anfängerlehrer 1 Taler Tagesgeld. Wer einen guten Stil hat und/oder beliebt ist, kann leicht ein Dutzend Schüler finden und ziemlich gut verdienen. Zwischen den Meistern herrscht aber ein harter Konkurrenzkampf, und je nach Erfolg bei ihren Duellen können gerade die zahlungskräftigsten Schüler sehr schnell wechseln.

Die Akademie der neuen und angewandten Naturkunde ist eine der neuen Hochschulen, die dank reichlicher Förderung des Königs in der Stadt entstanden sind. Das Gebäude ist nicht sehr groß, aber immerhin mit exotischen Tieren und Pflanzen bemalt und daher recht auffällig. Ausgebildet werden hier sowohl interessierte Gelehrte als auch Praktiker aller Art in den neuesten Erkenntnissen der Naturkunde, Geographie, Tier- und Pflanzenkunde, Geologie und Wetterkunde. Diese Ausbildungsgänge werden aber immer noch mehr von interessierten Laien und Universalgelehrten angenommen als von den Medizinern, Seeleuten, Ingenieuren und Handwerkern, für die sie eigentlich gedacht waren. An der Schule sind mehrere gute Lehrer zu finden, die aber nur zahlenden Privatschülern die volle Aufmerksamkeit schenken. Ansonsten können die normalen Kurse für 2 Gulden im Monat besucht werden.

Das königliche Veteranenhospital ist ein Prachtbau mit 3 Innenhöfen und opulenter Fassade, in dem bis zu 6000 Invalide Platz finden sollen. Tatsächlich sind derzeit mehr als 8000 ehemalige Soldaten und dazu noch einmal fast 1000 alte oder verkrüppelte Zivilisten hier untergebracht, die sich nicht mehr selbst versorgen können. Im Inneren sind die Räume nicht ganz so schick wie außen, zumal in vielen der winzigen Zimmer von knapp 6 m² inzwischen 2 Personen untergebracht werden. Auch das Essen ist nicht so gut und reichlich, wie es die honorigen alten Kämpen eigentlich verdient hätten, aber immerhin haben sie es besser als Söldner, denen nach ihrer aktiven Zeit meist nur ein jämmerlicher Lebensabend als Bettler ohne Familie bleibt.

Die Überfüllung der Räume liegt vor allem an den vielen zähen Kriegen des Königs, die nicht immer gut geführt werden. Nur ein Teil der Soldaten kann sich nach der Militärzeit eine Familie und eine Existenz aufbauen, daher werden viele im Alter so lange wie möglich im Staatsdienst mit Hilfstätigkeiten wie Gefängniswärter, Zöllner, Laternenanzünder, Hilfsförster oder auch Dorfschullehrer beschäftigt. Erst wenn sie auch für diese Tätigkeiten nicht mehr taugen, können sie auf Halbsold gesetzt (zumeist also nicht mehr als 2 oder 3 Gulden im Monat) einen Platz im Hospital beantragen. Dort verbringen sie ihre Tage, immer noch stolz in ihre alten Uniformen gehüllt, mit Geschichten über ihre früheren Taten und wenn möglich irgendeiner leichten Heimarbeit, die nicht nur die Zeit vertreibt, sondern auch das magere Gehalt aufbessert, von dem immerhin noch einmal $1\frac{1}{2}$ Gulden für Essen und $\frac{1}{4}$ Gulden Kleidergeld einbehalten werden.

Das Gnadenhospital hingegen zeigt schon nach außen, dass hier nicht viel zu erwarten ist. Hinter den grauen Mauern mit den kleinen vergitterten Fenstern werden über 3000 Alte, Kranke, Krüppel und Irre eingesperrt und versorgt, die in den Straßen der schönen Stadt stören würden. Die Ernährung aus einer Schale dünner Suppe und einem Pfund hartem Brot am Tag ist jämmerlich, die Räume stinkend und überfüllt, Möbel, Matratzen und Bettzeug sind Mangelware. Hierher kommt man nicht um Gesund zu werden, hierher kommt man zum Sterben. Hilfe bieten nur die zumeist ebenfalls armen Verwandten, die Nonnen der Matrina, die Teile ihrer Klostermittel für die armen Insassen abziehen (ihr Haus hingegen gilt als sauber und gut geführt, hat es doch reichlich Ländereien und Nonnen aus guter Familie) sowie ein kleiner und wenig besuchter Hilfsverein von wirklich wohlthätigen Bürgern - Spenden fließen sonst eher an die schönen Klöster, Tempel und Logen, die sich aber nicht um die „hässlichen Armen“ kümmern.

Aber eine Form von „Spenden“ gibt es immerhin noch: Die Wärter führen gegen Geld neugierige Reiche durch die Räume und präsentieren ihnen die Krüppel und Geisteskranken wie Tiere in einem Zirkus, die auch wie Tiere unter bösem Gelächter mir Brotkrumen gefüttert werden, während das Geld in den Taschen der Wärter verbleibt. Prügeleien und Ausbrüche von Wut und Verzweiflung bringen noch mehr Geld, und so sind die Wärter nicht gerade an guten Verhältnissen interessiert. Fast alle Arbeiten werden von den weniger schwachen Insassen gegen eine kleine Zulage an Essen oder die Zuteilung einer eigenen Woldecke geleistet. Der Direktor dieser Einrichtung, der sich derzeit intensiv um die Einweisung auch von Kriminellen und Waisenkindern „zur besseren Auslastung“ bemüht, gilt als einer der bösesten und korruptesten Beamten der Stadt. Er hat es tatsächlich geschafft, mehr als ein Drittel des Etats direkt in seine Taschen zu leiten.

Die Privatpraxis Dr. Getzmer hat den Ruf, eine der besten des Landes zu sein, übertroffen höchstens von einigen renommierten Hofärzten und Professoren. Die eigentliche Praxis ist klein, nimmt nur einen Teil der ersten Etage ein und wird nicht übermäßig stark frequentiert, denn Dr. Getzmer macht zum großen Teil Hausbesuche, bei denen er von einem Assistenten unterstützt wird. 3 weitere Ärzte übernehmen in seiner Abwesenheit die Praxis oder weitere Hausbesuche, denn der Ruf des Doktors lockt viel mehr Patienten an als er selber behandeln könnte. Er selbst kümmert sich daher vor allem um schwierige Fälle der einen oder anderen Art - viele Patienten bedürfen in erster Linie seiner Aufmerksamkeit und weniger Medikamente.

Und da sie diese Dienste gut bezahlen, kann es sich der Doktor leisten mit einer prächtigen vierspännigen Kutsche vorzufahren und seine Praxis wie einen Adelsitz auszustatten. Ein Besuch in der Praxis kostet ohne Medikamente schon $\frac{1}{2}$ Gulden, ein Hausbesuch 2 bis 5 Gulden, eine Operation ist nicht unter 10 Gulden zu haben. Seine Ärzte sind nur wenig schlechter als er, dazu sind zwei auf Kräuterkunde und Chirurgie spezialisiert und haben FW 16. Dazu ist die Praxis sehr gut ausgerüstet, es gibt das beste Material (+2) und eine sehr gut ausgestattete Apotheke.

Dr. Getzmer

Beschreibung: Mit gepflegter Erscheinung, sorgsam gestutztem grauem Bart und eleganter Kleidung, die mit den Zeichen der Heilkunst in Gold bestickt ist, macht der distinguierte Arzt einen überaus vertrauenswürdigen Eindruck.

Rolle: Als Luxusarzt ist der Doktor ständig in der Welt der Reichen und Mächtigen unterwegs und dort sehr angesehen. Dass er nebenbei noch für einen mächtigen Gönner am Hof ein bisschen spioniert und gelegentlich Konkurrenten durch harmlose Medikamente einige Tage ausschaltet, ist bislang noch niemandem aufgefallen.

Persönliche Fähigkeiten: Diagnose 16, Chirurgie 13, Kräuterkunde 13, Wasserheilung 14, Erste Hilfe 14, Einschmeicheln 17, Verhören 15.

Macht und Ressourcen: Dank seines guten Rufes ist der Doktor kaum angreifbar, ein Dutzend der mächtigsten Familien würden ihm bei Bedarf sofort helfen. Er hat ein nettes Vermögen und mehrt es durch ärztliche Tätigkeit wie auch Zuwendungen seines geheimen Gönners.

Die Gesellschaft der Assassinen stellt die einzige offizielle Organisation für Privatspione dar, die im Nordreich bekannt ist - nirgends sonst gibt es wohl auch so einen großen Bedarf nach ihren Diensten. Das Haus ist groß und schmuck, also in Segure völlig unauffällig. Nur der Eingangsbereich im Erdgeschoss ist für Gäste und Kunden zugänglich, sonst bleiben die Assassinen gerne unter sich. Weitere Räume hier unten sind vor allem die Verwaltung, ein Büro zur Vermittlung von Aufträgen, ein Geheimarchiv mit chiffrierten Akten und Berichten sowie einen Salon, in dem die Assassinen in netter Umgebung essen, trinken und rauchen können. Oben gibt es dann einen einzigartigen Übungsraum für Spione, in dem sie Klettern, Schleichen, Schlösseröffnen, Nahkampf und andere Künste ihres Gewerbes üben können.

Natürlich sind längst nicht alle Assassinen auch in der Gesellschaft registriert, sowohl die Anfänger und Halbamateure wie auch die Vollprofis mit einer

festen Anstellung lassen sich hier kaum blicken. Aber die Mittelschicht der seriösen Freiberufler kann sich hier ein Zertifikat besorgen, das für ihre Kunden eine gewisse Garantie darstellt. Verräter, Versager, Meuchelmörder und Doppelagenten werden von der Gesellschaft geächtet, mitunter sogar von den Assassinen beseitigt. Kunden können hier für mindestens 10 Gulden pro Auftrag (davon 20% an die Gesellschaft) Agenten anheuern. Assassinen unter den SC wiederum können hier eine Lizenz erwerben (FW 10+ in allen Berufsfertigkeiten), gute Lehrer finden und Aufträge erhalten.

Im Univiertel (Pont Scolare)

Die Academia liberté de Segure genießt als älteste Universität des Nordreiches immer noch einen exzellenten Ruf, zieht etliche hochkarätige Gelehrte und tausende Studenten an. Allerdings sind dem König von Bourbon die Privilegien der Universität ein Dorn im Auge - darf sie doch neben einem eigenen Hochgericht und Steuerfreiheit sogar eine eigene Armee aufstellen und ins Feld schicken, was selbst den Fürsten und Städten nicht mehr gestattet ist. Daher unterstützt der König lieber die anderen Unis oder seine eigenen Akademien. Außerdem muss sie als Hort der hartnäckigsten Traditionalisten der Wissenschaft angesehen werden.

Die Gebäude der Uni sind alt und wie Hochtempel kostbar mit Maßwerk und Skulpturen verziert, durch die hohen schmalen Buntglasfenster fällt das Licht auf antike Mosaik, Reliefs aus den Ruinen von Tideon und dunkle alte Eichenmöbel. Eine hohe Mauer schließt die altherwürdigen Hallen vor der Stadt ab. Es gibt unter anderem eine Bibliothek mit über 10 000 Bänden, einen Anatomiesaal mit richtig ekligen Präparaten in großen Gläsern, Schlafsäle für arme Studenten (40 pro Raum, kalt und zugig) sowie einen erstklassig abgeschirmten Beschwörungsraum. Die eigene Fechtschule kann sich nicht mit den 4 großen messen, ist aber für Studenten kostenlos und besser als die meisten Provinzfechtschulen. Zwar ist das Studium an sich kostenlos, aber Studenten müssen sich Lebenshaltung, Schulmaterial, Nachhilfe und eine teure Grundausstattung leisten können. Daher sind die meisten aus guten Familien oder per Empfehlung Stipendiaten.

Der Senat der Universität ist eine der wenigen noch unabhängigen Organisationen der Stadt, und nicht nur geistig sehr mächtig. Die ehrwürdigen Professoren verfügen über fast 10% der Grundstücke in der Stadt, mehr als 50 Dörfer im Umland und bei Bedarf eine kleine Armee aus Studenten. Dazu sind sie nicht nur angesehen, sie haben auch das Recht,

alle königlichen Erlasse zu prüfen, stellen für alle Revisionsprozesse des königlichen Gerichtes die Gutachter und haben Stimmrecht bei der Auswahl aller anderen Professoren des Landes. Damit sind sie für den König ein echter Dorn im Hintern, den man nicht so leicht ziehen kann.

Die Diebesbrücke ist die älteste Brücke der Stadt, war lange die einzige und wurden nach dem Bau der zweiten der Universität geschenkt, die mit der Brückenmaut ein nettes Zusatzeinkommen hat, aber auch für die Bewachung sorgen muss. Letztere Pflicht wird offenbar nicht sehr ernst genommen, denn wenn sie auch leidlich gepflegt und bei Bedarf repariert wird, scheint doch kein Kraut gegen das Gesindel gewachsen zu sein. Auf den Seiten der Brücke drängen sich Händler mit kleinen Ständen, Angler, Diebe, Huren und Ausrufer, die Werbung machen oder Flugblätter anpreisen. Fuhrwerke nehmen lieber die anderen Brücken der Stadt, aber die sind meist überlastet, und so wird sie täglich von tausenden überquert. Angeblich hat das aber noch nie ein Fuhrwerk mit seiner kompletten Ladung geschafft, selbst Hufeisen wurden hier schon von den laufenden Pferden gestohlen.

Alle Passanten werden hier mehrfach belästigt und wenigstens einmal mit langen Fingern abgetastet (je nach Kleidung und Schmuck, Waffen und Narben 1 bis 5 Versuche mit FW 10 bis 18). Andererseits ist die Brücke einer der wichtigsten Treffpunkte für die Gauner der Stadt, ein wichtiger Fluchtpunkt (auf der einen Seite die sichere Uni, auf der anderen die Vororte und Landstraßen) und inoffizielles Quartier der Diebesgilde (außer bei Regen). Unter der Brücke wird aus Kähnen mit Hehlerware gehandelt, die man bei den wenigen Razzien in Töpfen ins Wasser wirft und später wieder bergen kann. Diebesgut ist hier für den halben Wert zu haben, Schmuggelgut für 80% des Normalpreises.

Die Rotlichtgassen sind, der Name deutete es schon dezent an, die Rotlichtmeile der Stadt, ein Gewirr aus engen Gassen und kleinen Freudenhäusern, die durch rote Laternen als solche gekennzeichnet werden. Jede Gasse gehört einer Bande aus Luden, die die Eingänge bewacht und dafür zumeist ein Drittel der Einkünfte verlangt. Ein weiteres Drittel geht an die Bordellmütter, die die einzelnen Häuser betreiben, dafür sind Kost und Logis im Preis mit enthalten. Natürlich scheuen dennoch die meisten käuflichen Damen diese hohen Abgaben, aber in den Gassen sind sie immerhin vor Übergriffen recht gut geschützt, was auch für die Kunden gilt, die hier selbst total besoffen vor Räubern und Dieben sicher sind - die Luden können rechnen, und wenn ein Dieb

einen Stammkunden vergrauelt wird es teuer - für ihn...

Abseits der Gassen gibt es 3 Alternativen für das horizontale Gewerbe: Luxuskurtisanen der Oberklasse leben natürlich im Residenzviertel oder gleich in den Palästen des Hochadels. Im Wohn- und Geschäftsviertel gibt es eine Reihe von geheimen Amüsierbetrieben für den biedereren Mittelstand, die ebenfalls hohe Abgaben und Unfreiheit mit sich bringen. Auf den Straßen schließlich ist höchstens noch die Diebesbrücke leidlich sicher, ansonsten sind die Bordsteinschwalben den Übergriffen von Dieben, Polizei und vor allem adeligen Kunden schutzlos ausgeliefert. Letztere sind Fluch und Segen zugleich, auf der einen Seite geben sie oft ein Vermögen für ihre perversen Vergnügungen aus, auf der anderen werden sie nur allzu schnell gewalttätig und müssen kaum Strafen fürchten. Gerade in den armen Vororten sind schon etliche Straßenmädchen spurlos verschwunden oder ermordet worden.

Zur blutigen Faust ist eine Keipe der untersten Art, in der vor allem Schläger auf den nächsten Auftrag warten. Arbeit gibt es genug, denn der Adel kann sich keine offenen Fehden leisten, Duelle sind sehr gefährlich und Intrigen erfordern oft einfach zu viel Verstand. Bleibt also die heimlich gelenkte Straßengewalt, um sich an Feinden zu rächen. Die Schläger der „Faust“ sind erfahren und abgehärtet genug, um der Polizei nie ihren Auftraggeber zu verraten, und sie achten darauf, niemanden zu töten - die Polizei reagiert auf Morde an vornehmen Persönlichkeiten nämlich höchst ungemütlich, während eine Tracht Prügel maximal einige Monate gequitsche bringt. Schergen kann man hier für 1 Gulden pro Auftrag mieten, härtere Gegner bringen den Preis schnell auf das 10fache, Daueraufträge hingegen lassen sich auf 6 bis 10 Gulden pro Monat herunterhandeln. Die meisten Schläger sind Grad 1, haben STR 12, FW 13 und maximal Schlagringe, Knüppel und Messer als Waffen sowie Lederkleidung als Schutz.

Mörder und Söldner sind in der Stadt deutlich schwerer anzuheuern. Söldner werden hier nicht geduldet, wenn sie nicht einem Fürsten oder Bürger mit gutem Leumund unterstehen. Mörder gibt es natürlich, aber sie gehören meist zur gehobenen Kategorie und kosten wenigstens 100 Gulden pro Profi und 20 Gulden pro Helfer. Da König und Polizei aber in der Hauptstadt kein übermäßiges Blutvergießen dulden, gehen Auftragsmorde nicht selten nach hinten los - wie gesagt, die Sondergruppe der Polizei ist ziemlich gut, und irgendwie kann man in der Stadt über alles und jeden Informationen aufreiben.

Dr. Taberke

Beschreibung: Der fette schmierige alte Arzt, der sich ständig im Schritt kratzt, macht nicht eben den Eindruck eines echten Mediziners - und dennoch hat er tatsächlich studiert und (fast) seinen Doktor der Medizin gemacht.

Rolle: Er deckt die medizinischen Bedürfnisse der untersten Schichten ab, vor allem der Bettler, Verbrecher und Prostituierten. Ambulant von einer Kneipe aus behandelt er ohne zu fragen alles und jeden, der seinen Preis zahlen kann: Bettler müssen Werbung für ihn machen, Diebe zahlen mit wenigstens 1 Gulden den höchsten Preis (wenn sie denn Beute haben) und Huren dürfen ihre Gebühren auch in Naturalien zahlen (Geschlechtskrankheiten stellen dabei kein Hindernis dar...).

Persönliche Fähigkeiten: Diagnose 12, Chirurgie 11, Erste Hilfe 14, Kräuterkunde 12. +3 in seinen speziellen Bereichen (Entfernung von Brandzeichen, Stichwunden, Haut- und Geschlechtskrankheiten), -3 nach Einbruch der Dunkelheit, wenn er sich nicht mehr mit dem Drogenkonsum zurückhält. Sein Immunsystem ist zwar völlig verseucht, aber auch enorm gut trainiert (VT 19).

Macht und Ressourcen: Die Diebesgilde der Stadt hat ihn unter Schutz gestellt und, ohne dass er selbst es bemerkt hätte, schon zweimal vor Verhaftung oder Überfall geschützt. Außerdem ist er nicht nur bei der Unterschicht sehr bekannt, er hat auch ein gutes Wissen über die Unterwelt und wer sich dort herumtreibt, ohne eigentlich dorthin zu gehören.

Imlas Taverne wird von einem Elfen betrieben, der seinen Mangel an geschäftlichem Talent durch seine Gabe ausgleicht, eine unvergleichliche Atmosphäre der künstlerischen Inspiration aufzubauen. In seinem Wirtshaus, in dem es warmes Essen, kühle Getränke und preiswerte Betten in einem Schlafsaal gibt, wird den ganzen Tag Musik gespielt, die Wände sind mit Bildern und Kunstwerken aller Art bedeckt und auch das Haus selbst, aus krummen naturbelassenen Stämmen und Ästen gebaut, scheint ein einziges Kunstwerk zu sein und wird wohl mehr vom Efeu als Handwerkskunst zusammengehalten.

Prinzipiell ist hier jeder Gast willkommen, sofern er sich künstlerisch betätigt. Nicht wenige zahlen auch mit ihren Werken oder indem sie einige Stunden lang musizieren, rezitieren oder improvisieren. Der Wirt kümmert sich nicht sehr um das Geschäft, so hat er schon seit vielen Jahren kein Personal mehr eingestellt oder entlassen, da die Kellner und Köche das schon irgendwie unter sich regeln. Gelegentlich kommt natürlich ein wütender Lieferant mit einer offenen Rechnung, aber bislang konnte der gerufene

Gerichtsvollzieher immer mit ein oder zwei Bildern von der Wand abgespeist werden und ließ sogar noch Geld da - kein Wunder, denn die meisten bekannten Künstler haben hier in jungen Jahren einige Werke hinterlassen. So wurde unlängst ein Tisch versteigert, in den der geniale Komponist *Seliad de Silance* im Vollrausch eine Symphonie geschnitzt hat (deren letzte Strophen leider immer noch auf den Dielen des Wirtsraumes stehen).

In den Vororten

Ville Royale, die königliche Hauptresidenz, bildet eine eigene Stadt für sich und verdient eigentlich auch eine eigene Stadt-(oder eher Palast-)beschreibung. Daher nur so viel:

Das Palastgelände ist samt Parks und Wirtschaftsbereichen satte 4 x 6 km groß und auf der kompletten Länge von einer Mauer samt Wachtürmen und Graben umgeben, die aber nur einen geringen militärischen Wert haben. Es gibt ein imposantes Triumphtor für herausragende Anlässe, ein Königstor nur für gekrönte Häupter, 6 Fürstentore und wenigstens ein Dutzend kleinere Tore und Pforten für Personal und Wachen. Angeblich gibt es auch Geheimgänge, was aber bei der Größe des Geländes anzuzweifeln ist. Ein Eindringen ist für Diebe und Spione wie auch kleinere aufständische Horden fast unmöglich, für eine Belagerung mit schwerer Artillerie stellt die Mauer aber kein Hindernis dar.

Das eigentliche Schloss liegt etwa im Zentrum und ist mit allen Flügeln fast 1000 Schritt breit, auf der Vorderseite liegt ein Prunkplatz mit Wasserspielen sowie eine breite Prachtstraße zum Triumphtor und der dahinter liegenden Stadt, an die Hinterseite grenzen die Blumen-, Obst- und Gemüsegärten, die Orangerie mit ihren beheizten Glashäusern sowie hinter einigen Baumreihen die Ställe, Küchen, Wach- und Personalquartiere, Werkstätten und anderen Nutzbauten. Links und rechts der Prachtstraße liegen zwischen den Wäldchen und Hügeln mehr oder weniger versteckt etliche Pavilions, Schlösschen und Gästehäuser, Kapellen und antikisierende Tempel, künstliche Ruinen und Grotten, ein romantisierendes Bauerndorf voller „Bauern“ sowie ein eigenes Theater für Freiluftspiele. Ein meisterhaftes System von Pumpen und Wasserleitungen erschafft ein System von kleinen Bächen und Teichen mit Fontänen und Wasserfällen.

Das Haupthaus des Palastes teilt sich in 6 Haupt- und 18 Nebenflügel mit 12 Innenhöfen. Die Hauptflügel haben je 3 Etagen (bei 5 Schritt Deckenhöhe), die Nebenflügel nur 2, nennenswerte Türme sucht man vergebens. Es gibt auch eine Kellerebene, die

aber nur vom Personal genutzt wird, das auch unter dem Dach unterwegs ist. Natürlich gibt es alles an Sälen und Salons, Bibliotheken und Musikzimmern, marmornen Bädern und samtigen Spielwiesen, was man in einem riesigen Palast erwartet. Dazu reihen sich vor allem in den Nebenflügeln mehr als 800 kleine bis mittlere Appartements aneinander, in denen die gut 2000 Höflinge untergebracht sind - außer dem König, seiner Familie und 30 oder 40 bevorzugten Lieblingen aber keiner auch nur annähernd so bequem wie in den heimischen Landschlössern. Die besten Appartements erstrecken sich über 2 oder 3 Etagen und haben viele große Räume, sonst aber bestehen die meisten nur aus 2 kleinen Zimmern und einer Dienstbotenkammer/Abstellraum.

Die Ausstattung des Schlosses ist komplett im modernsten Stil gehalten und dem Geschmack des Königs entsprechend mit tonnenweise Blattgold und Armeen fetter Engelchen überladen, keine Handbreit ist ohne Schnörkel, Blumen, Ranken oder Muster. Das Vorhandensein von Bädern mit warmem Leitungswasser wie auch von Fußbodenheizungen stellt einen besonderen Luxus dar, der König selbst hat sogar ein Bad mit heiligem Wasser, das mühsam in großen Kristallbehältern herangeschafft wird. Geheime Türen, Räume, Gänge und Treppen gibt es reichlich, viele sind allgemein bekannt, andere hingegen echte Geheimnisse. Gerüchte sprechen auch von Guck- und Hörlöchern in allen wichtigen Räumen, hinter denen ein Heer von Spionen lauert.

Die Dauerbelegung des Schlosses besteht aus 3000 Dienern (vor allem Gärtner, Stallknechte, Handwerker und anderes „Hintergrundpersonal“) und 1000 Soldaten der Palastgarde (welche vor allem die Tore, Mauern und Türmchen besetzt, weniger innen zu finden ist). Weitere 2000 königliche Diener und 1000 Elitegardisten begleiten den König auf Schritt und Tritt, und jeder Höfling darf einen eigenen Diener mitbringen (mehr aber nur mit Genehmigung, und in den kleinsten Appartements ist schlicht kein Platz für Dienstboten). Damit leben im Palast mehr Menschen als in den meisten Städten des Landes!

Tranquilité ist ein kleines Jagdschloss, das hier, in einem Landstrich ohne Wälder oder gar größere Wildbestände, eigentlich nichts zu suchen hat. Aber wie die meisten Hochadeligen liebt der König die Jagd und will dafür nicht immer in die Provinz reisen. Also hat er unweit seiner Residenz ein Jagdschloss im ländlichen Stil erbauen lassen, mit Obergeschoss aus Fachwerk, altmodischen Türmchen und das Dach mit Holzschindeln gedeckt. Damit gleicht es den üblichen Jagdschlössern des Adels, ist aber um

einiges Größer und bietet Platz für bis zu 500 Gäste (die hier allerdings nicht übernachten können).

Hinter einem sorgsam angepflanzten Wald, für den man halb ausgewachsene Bäume auf übergroßen Karren heranschaffen musste, liegen die Gehege und Käfige für das Wild: 300 Wildschweine, 100 Hirsche, 50 Wölfe und 10 Bären sind immer auf Lager, dazu hunderte Kaninchen und Tauben für Übungszwecke. Die armen Tiere werden durch ein System aus Holzwänden, die mit Waldszenen bemalt sind, den Jägern vor die Flinten getrieben, je nach Wunsch auf flachem Land, durch Gebüsch oder gar schwimmend durch einen See. Gelegentlich lässt der König dann auch mit kleinen reichverzierten „Jagdkanonen“ schießen, damit auch der blindeste alte Fürst auf eine imposante Strecke kommt. Die Jäger und Wildhüter hier hassen ihren Arbeitsplatz, und echte Jäger verachten den dekadenten Hof für diese unwaidmännische Grausamkeit.

Zu den gekreuzten Flaggen ist eine der großen preiswerten Soldatenkneipen neben dem weiten Lagergelände, in denen die Soldaten ihren Sold verausgaben können. Entsprechend ist der Laden auf riesige rauflostige Menschenmengen eingestellt, die an endlosen Tischen sitzen und Marschlieder grölen. Auf der Empore können die Offiziere standesgemäß speisen, unter ihnen gibt es Einzeltische für die Unteroffiziere. Der militärischen Saison gemäß ist der Schankraum überfüllt und selbst vor dem Laden werden noch Tische aufgebaut, dann wieder kommt wochenlang kaum ein Gast. Das Personal muss daher immer mit längeren Trockenzeiten rechnen.

Interessant ist diese Wirtschaft vor allem, wenn man Gerüchte und Informationen über das Militär benötigt, denn die Soldaten und Offiziere sind hier in entspannter Atmosphäre immer redselig. Nur wenn man allzu auffällig fragt, kann man unsanft in der Pferdetränke enden. Außerdem verkaufen die Soldaten hier Unmengen von Kram, vor allem Beute und gebrauchte Ausrüstung aller Art, mitunter aber auch kostbare exotische Schätze weit unter Preis.

Ile de No. 16 ist der unschöne Name eines auch nicht sehr ästhetischen Bauwerkes in einer der seelenlosen Wohnstädte, ein Mietshaus mit 5 Etagen, das einen kompletten Block einnimmt und dessen graubraune Ziegelmauer schon vor dem Richtfest die ersten Risse aufwies. Das Haus hat gleich 2 schmale schattige Innenhöfe, um noch mehr Wohnungen im Innenflügel aufzunehmen. Im Erdgeschoss, das noch über die besten Mauern und solide Gewölbedecken verfügt, reihen sich billige Läden, Tavernen und kleine Werkstädte aneinander, darunter liegen die

Keller, in denen wahlweise Lagerräume oder die billigsten, feuchten und ungezieferverseuchten Wohnungen zu finden sind. Als eine der ersten „Wohninseln“ findet sich das Gebäude dutzendfach kopiert in den Vorstädten, unterschieden höchstens durch Farbe oder die noch schlechtere Bausubstanz – bereits 2 der Mietskasernen sind eingestürzt, ohne das Feuer, Überschwemmung oder auch nur starker Frost einen entschuldigenden Anlass geboten hätten. Auch bei den Neubauten sehen die Inspektoren des Ministeriums gerne beiseite, wenn dafür blinkende Goldmünzen den Besitzer wechseln.

Denn sofern die Häuser nicht in der Innenstadt zusammenbrechen und genug Mieter finden, stört sich niemand an der Verwendung von gebrauchten oder schlecht gebrannten Ziegeln, morschen oder viel zu frischen Balken und so genanntem Mörtel, der ehrbare Zwerge zum Axtmord treiben könnte. Und die armen Arbeiter sind froh, wenn sie eine der nur 30 m² kleinen Zweiraumwohnungen ergattern können und nicht als „Hausgäste“ im „warmen Bett“ wohnen müssen, also am Tag in dem Bett schlafen, das ein anderer Mieter des Nachts belegt. Die **Mieten** liegen immer noch zwischen **18 und 12 Gulden** pro Jahr (quartalsweise im Voraus zu zahlen), unter den Dächern kann man eine jämmerliche **Bretterkammer** für **6 Gulden** im Jahr mieten, wenn einem nichts an der eigenen Gesundheit liegt: Schon die besseren Wohnungen im 1. oder 2. Stock sind ungesund, geben ihren Bewohnern VT -1. Im 3. und 4. Stock zieht es, die dünnen Wände halten keine Wärme und es gibt weder Heizung noch Kochgelegenheit: VT -2. Keller oder Dachboden schließlich bringen ihren ohnehin meist unterernährten Bewohnern noch einmal VT -4, und so hört man in der Nacht nicht das Zirpen der Grillen, sondern das Röcheln der am chronischen Zehrhusten leidenden Armen.

Diese spezielle Mietskaserne bietet zur Straße hin **3 Tavernen** (am besten ist noch **Mama Clemiens Weinstube**, wirklich übel die Schnapskaschemme **Bleirohr**, wo harter Suff in noch härteren und oft blutigen Schlägereien endet) und **4 Garküchen** (die je nur 1 oder 2 Gerichte bieten, billige Eintöpfe, Brei oder dünne Suppen, in denen altes Gemüse und hier und da ein Stück Hühnerhaut oder Schweineknochen schwimmen), wo sich die meisten Bewohner täglich ihre einzige warme Mahlzeit besorgen. Einige schwarz klaffende Fenster zeigen, welche Risiken die Benutzung einer verbotenen Feuerstelle birgt. Bei dem Feuer kamen 3 Bewohner ums Leben, 2 sind durch Narben grausam entstellt. Ein **Krämerladen** bietet billige Alltagswaren, noch billiger ist das, was der nahe **Pfandleiher** an **Gebrauchtem** bietet. **Sidru „die Ratte“** ist nebenbei auch Hehler und vor allem Pfandleiher, bei dem fast ein Drittel der Bewohner in

der Kreide stehen, und er lässt sich wie ein hoher Herr mit Handkuss und Verbeugung grüßen.

Der eine Innenhof wird komplett von den Waren und Werkbänken eines **Fassbinders** eingenommen, der aber keine neuen Fässer herstellt, sondern nur alte Fässer wieder brauchbar macht – allerdings wagt kaum ein Kunde es, in den übelriechenden Billigbehältern noch ess- oder trinkbares zu lagern. Jede Nacht lässt der Geschäftsmann ohne Rücksicht auf die Nachbarn einen großen einäugigen Hund frei, der jeden Fremden angreift und immer wieder Katzen verbellt, die über Dächer und Fensterbänke schleichen. Der andere Hof schließlich wird von einem **Fuhrmann** als Stellplatz für seine 3 Wagen benutzt, alle wertvollen Metall- oder Lederteile aber werden jeden Abend abmontiert und in einem kleinen Schuppen eingeschlossen. Der Gestank der Pferdeäpfel mischt sich mit dem der 4 Scheiðhäuser, die hier für alle Mieter reichen sollen. Viele Mieter aber, gerade der oberen Etagen, leeren ihre Nachttöpfe einfach aus dem Fenster.

Ein weiteres „Geschäft“ wird von 5 Huren der unteren Kategorie in einem illegalen aber allseits bekannten **Bordell** betrieben, dessen Nachbarn immer wieder unter betrunkenen und Notgeilen Kunden zu leiden haben, die sich in der Tür irren oder mit Preis und Leistung nicht zufrieden sind. Der fette schmierige Lude **Bodure „Schweinezahn“** mit dem weit über die Oberlippe ragenden Zahn kassiert schamlos ein Drittel der Löhne und noch einmal 2 Taler pro Tag für Kost und Logis, allerdings sind die Huren immer weniger mit seiner Gegenleistung zufrieden, seit eine ihrer Kolleginnen ermordet im Treppenhaus gefunden wurde. Der Lude macht zwar mit großen Sprüchen und drohendem Fuchteln der rostigen Pistole auf starker Mann, sein Suff und seine Spielleidenschaft machen ihn aber zu einem sehr unzuverlässigen Beschützer.

Nach mehreren nächtlichen Angriffen auf Frauen, die von der Wache mit „Treibt euch nicht nachts herum und euch passiert nichts!“ kommentiert wurde, ist es schon der dritte Mord, aber der erste, der als solcher erkannt wurde – beim ersten Mord hat sich niemand die Leiche näher angesehen, die zweite Leiche ist spurlos verschwunden und lediglich die Verwalterin **Madame Lufoch** betrauert den Verlust, denn die tote Arbeiterin schuldete ihr noch einiges an Miete. Welcher von den vielen Mietern, die oft ohne An- oder gar Abmeldung wechseln, der Mörder sein könnte ist unklar, mit Sicherheit aber gehört er zu den Bewohnern und wird mit der Zeit immer sicherer und blutiger. Die „anständigen Frauen“ verlassen ihre Wohnungen nur wenn nötig, aber wenn man den ganzen Tag arbeitet, muss man drängende Dinge eben in der Nacht erledigen.

Die Webstube „3 Lilien“ ist eine typische kleine Manufaktur, in der 48 Frauen in 2 Schichten die 24 Webstühle klappern lassen, dazu gibt es pro Schicht eine gnadenlose Vorarbeiterin, die Gespräche unterbindet, Pausenzeiten penibel überwacht und jeden noch so kleinen Webfehler mit Lohnabzügen bestraft. Jede Weberin muss pro Schicht wenigstens 1 Fuß Leinwand weben, auch nur ein Fingerbreit weniger halbiert den Tageslohn von 5 Talern, pro Fingerbreit darüber gibt es 2 Heller Bonus - aber schon die 30 Fingerbreit Grundleistung sind kaum zu schaffen. Die harte öde Arbeit in dem finsternen, stickigen und staubigen Raum ist hart, und immer wieder werden Arbeiterinnen krank. Außer ihnen arbeiten hier noch 2 Schreiber, ein Fuhrknecht und ein Webmeister, der die Webrahmen in Ordnung hält und die Garne prüft. Sowohl das Garnspinnen als auch das Färben und Walken der Tuche werden in anderen Betrieben abgewickelt.

Tipps für Abenteurer

Segure ist die größte Stadt des Kontinentes, ein Moloch von Stadt, in dem alle denkbaren Personen leben, alle Geschäfte zu finden sind und immer Arbeit auf mutige Abenteurer wartet. Gerade der nahe Königshof und die vielen Adeligen bieten immer reichlich Stoff für Intrigen aller Art, in den feinen Salons, aufstrebenden Firmen und luxuriösen Restaurants verkehrt die feinste Gesellschaft, und es gibt mehr als genug Auftraggeber. Pont Scolare ist in der hochmodernen Stadt ein Sammelbecken der Gauner, Künstler und Querdenker, hier können auch SC Schutz vor Verfolgern finden, dazu Gelehrte und Magier der Extraklasse. Kurz und gut: Segure bietet jede Form von Abenteuer, die in einer großen Stadt zu erwarten sind.