

# Der Heligonische Tavernenführer

## Wegweiser für Reisende

Herausgegeben  
von der heligonischen Schreibstube  
mit der Unterstützung  
vieler Fernwanderer und lokaler Kenner







# Vorwort

„Eine Zeit zu reden und eine Zeit zu trinken“

In fast jedem entlegenen Winkel Heligonias gibt es zumindest die *eine* Taverne, um sich zusammenzufinden, gemeinsam eine gute Zeit zu verbringen und etwas zu trinken.

Der Ansatz dieser Sammlung war es, all diese unbesungenen Stätten und ihre stillen und lauten Helden hinter den Tresen und im Schrankraum zu würdigen und ihnen ein Denkmal zu setzen.

Wenn man über Tavernen redet, hat jeder sofort ein Bild vor Augen, den Archetypus einer Taverne. Allerdings ist dieses Bild bei jedem etwas anderes und in den vielen Jahren, in denen wir uns mit dem Thema beschäftigen, ist uns klar geworden, dass die Wahrheit viel weiter reicht als unser Bild im Kopf.

Denn Kristallisationspunkt der in der gesamten Bevölkerung Heligonias verbreiteten und allseits geschätzten Gastfreundschaft ist seit jeher nicht nur die Taverne oder Schänke, sondern auch die Herberge, Restauration, Spelunke, das Wirtshaus, feine Lokal, Etablissement oder der Gasthof. Vorübergehende Beheimatung hat viele Namen.

Wir haben uns die Frage gestellt, wo die Grenze liegen soll und uns entschieden, sie möglichst weit hinaus zu schieben. In kleinen Orten gibt es die eine Stätte, an der sich unabhängig von ihrer Art oder Benennung alles sammelt. Insbesondere in größeren Ortschaften und Städten existieren verschiedene Treffpunkte, wo sich Untergruppen zusammenfinden nach Religion, Stand, finanziellen Mitteln oder besonderen Interessen. Es gibt auch Begegnungsräume, wo praktisch nicht gesprochen oder getrunken wird, die aber dennoch aufgrund anderer Aspekte in unser Werk passen.

Letztlich haben wir keine genauen Aufnahmekriterien festgelegt. Wichtig war, dass



ein gewisses Gemeinschaftsgefühl eine Rolle spielt, dass die Stätte, auch wenn teils mit beschränktem Zutritt, nicht gänzlich privat oder nur für Einheimische gedacht ist und dass dort regelmäßig etwas zu sich genommen wird, was zumindest in diesem Moment gut tut.

Diese Stätten sind bisher nie gesammelt worden. Um dem ein Ende und einer gezielten Reisevorbereitung einen Anfang zu machen, wurde und wird hier eine Liste hervorhebenswerter Einrichtungen erstellt. Als Schlagwort und Oberbegriff sind wir bei „Taverne“ geblieben. Es wird aber ein sehr viel weiteres Feld abgedeckt, das teils mit dem klassischen Begriff kaum etwas zu tun hat.

Auch in der Form der Beschreibung sind wir sehr offen geblieben. Es gab zu Beginn ein gewisses Grundmuster, das sich in mancher alten und auch neuen Schilderung noch findet oder erkennen lässt. Anderes erreichte uns als Reisebericht oder Stimmungsbild und erfasste das Wesen der Taverne auf individuellere, oft lebendigere Art. Wir haben letztlich entschieden, an keinem Text etwas zu verändern bis auf behutsame Umformulierung unklarer Passagen und Korrektur von Fehlern in Rechtschreibung, Grammatik und Zeichensetzung. All dies geschah möglichst in Abstimmung mit den Autoren.

Zur Abrundung des Werks wurden weitere Aspekte des Tavernenwesens hinzugefügt: Rezepte, Spiele und Lieder, aber auch Informationen über das Wirtshandwerk und mehr.

Damit ist das Kompendium weit über den ursprüngliche Ansatz hinausgewachsen und auch wir, die wir diese Sammlung erstellt haben, sind mehr, sind breiter aufgestellt als am Anfang, denn niemand konnte, wollte oder durfte jede der Stätte besuchen. Wenn man alle mitzählt, die einen Beitrag geleistet haben, sind wir viele, wir sind vielfältig und verschieden, wir sind (fast) ganz Heligonia oder mehr.

Dieses immer vielschichtigere Vorgehen hat uns letztlich auch davon überzeugt, dass der aktuelle Stand kein Abschluss sein kann. Es wird immer wieder Tavernen geben, die aufmachen, die schließen oder noch nicht entdeckt wurden.

Deshalb wird dies eine offene Sammlung bleiben, die jederzeit ergänzt werden kann und von der man zum jedem Zeitpunkt eine für sich abgeschlossene Abschrift fertigen darf.

Wir hoffen Ihr, die Ihr dies lest, zieht Freude und Nutzen daraus!







# Führen einer Taverne



# Tavernenrecht

Ob eine Taverne nun Gasthaus, Wirtshaus, Herberge, Schänke oder Pub genannt wird, das liegt am persönlichen Geschmack der Betreibenden. Es gibt auch durchaus regionale Unterschiede, Vorlieben und Besonderheiten bezüglich der Namensgebung. Jedoch bedarf es immer eines Heliosbriefes, der die Rechte und Pflichten der Wirtsleute regelt.

Grundsätzlich können einzelne oder mehrere Personen eine Taverne nach Ausstellung eines entsprechenden Heliosbriefes eröffnen. Ungelernte Wirtsleute arbeiten dann als Schankwirte und –wirtinnen und sind in ihrem Handeln eingeschränkt. Die Rechte von Wirtsgesellen, Meistern und Meisterinnen sind umfangreicher und erlauben zudem die Übernahme eines Hauses mit Tafernrechten.

## Tavernen mit Tafernrechten

---

Heligonisches Recht und Gesetz sehen vor, dass alle Rechtsträger durch Heliosbriefe legitimiert sein müssen. Normalerweise sind dies heligonische Untertanen, doch es gibt Ausnahmen. Rechtmäßig betriebene Tavernen, Schänken, Gasthäuser oder Herbergen jedweder Art sind an einen eigenen Heliosbrief gebunden, der vom Landesherren ausgestellt wird und unabhängig von den Wirtspersonen besteht. Somit ist die Taverne selbst Trägerin von Rechten, wovon nur die wichtigsten genannt sein sollen:

- Schankrecht
- Herbergsrecht
- Brau- und Brennrecht
- Versammlungsrecht für öffentliche Sitzungen, Gerichtsverhandlungen und Kundgebungen

Da die Tafernrechte an das Gebäude gebunden sind, wird dieses in der Regel sehr gepflegt und in Stand gehalten. Den häufig stattlichen Häusern sind die

zahlreichen Um- und Anbauten deutlich anzusehen. Sehr prominent gelegen macht oftmals ein schmuckvoller Ausleger auf sie aufmerksam.

## *Besenwirtschaften und Heckentavernen*

---

Dies sind saisonal geöffnete Tavernen, in denen der Winzer oder die Imkerin die selbst erzeugten Getränke ausschenken dürfen. Dabei handelt es sich zumeist um Wein, Traubensaft, Meth und honighaltige Getränke. Die Schänke muss sich in unmittelbarer Nähe des Weinbergs oder der Imkerei befinden. Der Zeitraum des Ausschanks darf sich maximal auf vier Monde erstrecken. Der Schankraum darf nur eine begrenzte Anzahl an Sitzplätzen umfassen, diese werden im Heliosbrief festgelegt. Die Küche darf nur kalte und einfache Speisen anbieten.

Die Taverne ist deutlich mit einem Reisigbesen oder einem Bienenstock zu kennzeichnen.





# Das Wirtshandwerk

Wirt zu sein ist - im Gegensatz zu den Zuständen anderenorts - in Heligonia ein ehrbares, in Zünften verfasstes Handwerk. Es ist jedoch auch möglich, eine Taverne ohne eine entsprechende Ausbildung zu führen.

Die Betreibenden handeln dann ausschließlich als Zapfwirtinnen und -wirte ohne weitere Rechte und erhalten auch nur den entsprechenden Heliosbrief. Überschreiten die Wirtsleute ihre Kompetenzen, wird ihnen der Prozess gemacht und die Taverne kann geschlossen werden.

## Handwerk und Zünfte

---

Die meisten Lehensgeber machen jedoch den Wirtshandwerks-Heliosbrief zur Voraussetzung für die Eröffnung oder Übernahme einer Taverne.

## Ausbildung

---

Wer sich einen Wirtshandwerks-Heliosbrief verdienen möchte, muss für mindestens drei Jahre und in wenigstens drei Tavernen als JungwirtIn gearbeitet haben und dies mit einer von den Wirtsleuten geführten Zeugnisrolle nachweisen. Das Schreiben, Lesen und Rechnen sowie Grundkenntnisse der Koch- und Braukunst müssen erlernt werden.

Nach dreijähriger Berufserfahrung als Wirtsgesellin bzw. -geselle kann die Prüfung zur Meisterwirtin bzw. zum Meisterwirt abgelegt werden. Dies geschieht vor einer der obersten Zunftkammern, die zumeist in den Hauptstädten des Königreichs ansässig sind. Unter den strengen Augen der abgeordneten Zunftmeisterinnen und -meister wird die Prüfung abgenommen und nach erfolgreichem Ablegen in einem schmuckvollen Meisterbrief von der Zunft bestätigt.

Ein Meisterbrief berechtigt den Besitzenden sein Wissen weiterzugeben an Akademien und zum Ausbilden von weiteren Wirtsgesellinnen und -gesellen.



Zudem erlaubt der Meisterbrief die Zugehörigkeit zu anderen Berufsständen, sofern es die ansässige Handwerkszunft oder Gilde zulässt. Nicht wenige Wirtinnen und Wirte betreiben neben ihrer Gaststätte einen Zu- oder Nebenerwerb als Winzer, Bäcker, Metzger, Fischer, Schmied, Händler oder Stellmacher. Einige sind sogar ogedische Geweihte oder ceridische Geistliche.

Es gibt viele Meisterwirte in den heligonischen Ländereien, die ein unvergleichliches Erlebnis für den Gast anbieten, doch einige stechen besonders heraus. Bekannte Meisterwirtinnen und -wirte sind:

- Pecunia AyBytan, "Zum geprellten Zecher" bei Ravani
- Eckhart Bleiberg, "Zum Hopfenkontor" in Nordwacht
- Luminosus, "Herberge zur Glitzernden Unke" in Celvar
- Mortimer MadUaine, genannt Meister Mort, "Gwons letzter Halt"
- Oswald Osiander aus Betis







# Meisterwirte





# Pecunia AyBytan

Pecunia AyBytan ist derzeit Geschäftsführerin der Taverne „Zum geprellten Zecher“ bei Ravani in der Grafschaft Darian. Sie entstammt einer weitverzweigten Familie, die seit Generationen das Wirtshandwerk ausübt. Der Begriff Dynastie ist hier durchaus angebracht. Die AyBytans haben die Tavernenkultur Darians maßgeblich geprägt und im ganzen Königreich populär gemacht. Ein weitverzweigtes Netz von Tavernen, die sich vom rauen Norden über die Hafenstadt Betis bis ins ferne Corenia erstrecken, werden von AyBytans geführt. In ihrem Stammland Darian gibt es so viele, dass wir an dieser Stellen auf eine namentliche Nennung verzichten.

Einige der zahlreichen Stationen aus ihrer bisherigen Laufbahn möchten wir hier besonders erwähnen, denn um so einen umfangreichen Erfahrungsschatz zu sammeln war Pecunia unermüdlich auf Reisen:

Sie half in einigen Tavernen Drachenhains aus, verdingte sich als Schankmaid in Ligonii, kochte in zahlreichen Gasthäusern Thals, zapfte Bier in Ostarien und auch vor dem unwirtlichen Ödland schreckte sie nicht zurück. Selbst für die hohen Herrschaften bei politischen Zusammenkünften kochte sie so manches Mahl. Sie weinte zusammen mit Oswald Osiander beim Zwiebeln schneiden, lernte im „Glühenden Wiesel“ von Golo die Gaunersprache, klebte mit Eckhart im Hinterzimmer des „Hopfenkontors“ Etiketten auf die Bierflaschen, zapfte mit Meister Luminosus die Haut von Upen und lernte die perfekte Zubereitung von Rosentee bei Mimi in deren Garten.

Ergänzt wurden ihre eigenen Erfahrungen durch die Empfehlungen ihrer umtriebigen Familie:

Vetter Zakh teilte seinen Erlebnisschatz mit ihr. Er schärfte ihr ein, dass sie niemals Tücher über das Feuer im Zelt hängen sollte. Ein kleiner Windhauch und aus der gemütlichen Behausung wird ein klägliches Aschehaufen. Doch auch die Wertsteigerung von Toilettenpapier durch künstliche Verknappung brachte ihr der gewiefte Vetter bei.



Sie ist die Gevatterin von Ducatia AyBytan, die ihr den vielfältigen Einsatz der gusseisernen Bratpfanne vermittelte.

Pecunias Schwester Petrusilia ist Köchin im „Fliegenden Burai“ in Betis. Diese verfasste unter dem Pseudonym „Eine Köchin aus Betis“ das erotische Kochbuch: „Freuden bei Tisch und danach“. Von ihr lernte Pecunia einige raffinierte Gerichte, denen sie ihre eigene Note verlieh. Getreu dem Motto: alles lässt sich mit Käse verbessern, schuf sie unvergessliche, deliziose Kreationen.

Pecunia AyBytan hat sich in den letzten Jahren auch als Buchautorin einen Namen gemacht. Ihre Werke „Die Kunst der Tavernenschlägerei“, „Unvergessliche Erinnerungen – zahlreiche Ratschläge für Familienfeiern“ und „Der fantasievolle Ausschank“ werden nicht nur von Wirtsleuten gerne gelesen. Als ebenso erstaunlich wie nützlich erweist sich ihr jüngstes Werk, der Ratgeber: „Gieße immer Öl ins Feuer und Wasser in den Wein!“

Besonders deutlich werden ihre besonderen Talente, wenn es um die Zubereitung des Frühstücks geht. Wer bei Pecunia einen Wachmacher bestellt, der bekommt keine Metapher serviert! Scharf gewürzte Aalsuppe mit Zitronen bringen jeden Saufruder und jede Trinkschwester wieder auf die Beine oder schnell zurück ins Bett.





# Eckhart Bleiberg

Eckhart Bleiberg ist Braumeister und Wirt im „Hopfenkontor“ in Nordwacht. Er stammt ursprünglich aus Escandra und hatte sich dort einen Namen als herausragender Bierbrauer gemacht. Er belieferte unter anderen die renommierte Taverne „Zum Roten Bock“, die von seiner Schwester und deren Ehemann, Gerlinde und Manfred Rotbart geführt wird.

Im Jahre 34 n.A.III wurden er, Gerlinde und Manfred von Prosperato Güldenglanz, Leiter der Transparima-Handelskompanie verlockt, sich nach Nordwacht im äußersten Nordwesten Carajos aufzumachen, um dort die „Hopfenkontor“ zu übernehmen. Jedoch entsprach die Taverne in Nordwacht in keiner Weise den Beschreibungen von Prosperato, vielmehr befand sie sich in einem beklagenswerten Zustand. Es kostete einiges an Fleiß und Mühe, die Gaststube wieder fein herauszuputzen. Doch war das Unterfangen durchaus lohnenswert, denn das „Hopfenkontor“ erwies sich als Goldgrube. Die Biervorräte gingen so schnell über die Theke, dass die Frage nach stetigem Nachschub geklärt werden musste.

Manfred und Gerlinde gingen wieder zurück nach Escandra, um den „Roten Bock“ zu führen. Eckhart hingegen blieb in Nordwacht und hat sich dort die Tafernrechte gesichert. Seither braut er dort den legendären „Transparimator“, ein untergäriges Lagerbier, aus dem weichen Wasser Nordwachts. Ein weiterer Genuss aus seinem Braukessel ist das „Parimalz“; eine Kombination aus bitterem Hopfen und süßem Malz bildet einen wahren Strudel aus Aromen. Schluck für Schluck offenbart sich ein neues Geschmackserlebnis.

Aus seiner Zeit in Escandra hat er die Spezialität „Escandra-Doppelbock“ mitgebracht, ein obergäriges Starkbier, das Eckhart nach einem geheimen Familienrezept braut. Bester escandrischer Aromahopfen, Malz aus Heliosgerste und reinstes Quellwasser verleihen dem „Escandra-Doppelbock“ seinen einzigartig würzigen und frischen Geschmack.





# Luminosus

Luminosus Magister und Oberkoch siebten Grades Luminosus war in seinen jungen Jahren eher ein unterdurchschnittlicher Student. Seine Leistungen waren sehr bescheiden, doch sein Forscherdrang ungeheuerlich. In seiner Zeit als Eleve entdeckte er in den Aufzeichnungen der Bibliothek einen Hinweis, dass der Genuss der getrockneten Haut der Unke Parima Eviregarta Halluzinationen hervorruft. Hier sei noch bemerkt, dass die Unke Parima Eviregarta, kurz Upe genannt, eher den spitzwarzigen Froschlurchen zugeordnet wird.

Die Jagd auf die Upe verlief ohne Schwierigkeiten, doch diese stellten sich schnell ein, als es ans Häuten derselben ging. Völlig entkräftet gab Luminosus nach einigen Stunden zähen Ringens auf und verwahrte die aus dem Leben geschiedene Upe unter seinem Bett, um sie dort zu vergessen. Doch eines Nachts forderte die Natur ihren Tribut und Luminosus tastete schlaftrunken nach dem Nachttopf. Versehentlich griff er nach der toten Upe, die sich im schemenhaften Licht wieder in Erinnerung brachte. Die Entsorgung des vertrockneten Kadavers verschob er auf den nächsten Tag. Seine Überraschung war groß, als er entdeckte, dass sich die nun ledrige Haut in feinen Streifen von der toten Upe mühelos abstreifen ließ. Mit spitzen Fingern zupfte er alle Haut ab, die der Upe einst als Schutz gegen die Außenwelt diente.

Die Haut so zu essen erschien ihm banal, ja geradezu barbarisch. Sie musste in eine Mahlzeit integriert werden, am besten in einen vegetarischen Eintopf. Um der Wahrheit die Ehre zu geben, war dies das einzige Gericht, das Luminosus kochen konnte.

Das Ergebnis war großartig, der sonst einfach nur sättigende Eintopf enthielt alle Geschmacksvariationen, die der Eleve bis dahin kannte. Der Geist wurde frei, der Körper schwebte über dem Boden - nichts war mehr unmöglich! Kurzum: eine kulinarische Offenbarung.

Diese Entdeckung war der Beginn einer beispielhaften Laufbahn. Luminosus jagte Upen, kochte Eintöpfe und verköstigte damit Professoren ebenso wie



Kommilitonen. Selbstverständlich auch Frauen, die nach seinem Geschmack waren.

Sein Studium schloss er mit Auszeichnung ab, seine Magisterarbeit mit dem Titel „Das Wechselspiel zwischen krautigem Wurzelgemüse und amphibischen Nagetieren im Einklang mit der Natur des Parimawaldes“ wird heute noch von der Fachwelt gelobt, interpretiert und diskutiert.

Der Upeneintopf wird dieser Tage unter der strengsten Verschwiegenheit und nach dem korrekten Prozedere von Magister und Oberkoch siebten Grades Luminosus gekocht.





# Mortimer Mad'Uaine

## Mortimer Mad'Uaine, Meister Mort, Wirt der Taverne „Gwons letzter Halt“

---

Jedem, der Heligonias Tavernen bereist hat und inzwischen auch in vielen Tavernen, Gasthäusern und Spelunken im heligonischen Ausland, ist die Geschichte von Meister Mort bekannt - Meister Mortimer Mad'Uaine, wie er mit seinem vollen luhnischen Clannamen heißt. Jeder kennt die Geschichte, aber niemand kennt Mortimer. Bis er stirbt.

Denn Meister Mort ist der Wirt in Gwons letzter Halt, dem Ort, an den Gwon die unsterblichen Seelen der Menschen bringt, bevor entschieden ist, ob sie als Ogeden ein göttergefälliges Leben geführt haben und ein Stern am Nachthimmel werden oder ihre Seele der Schlange zum Fraß vorgeworfen wird.

Wie Mortimer letztlich selbst in Gwons letzter Halt gelangt ist, weiß er nicht mehr zu erzählen. Alles, was mit seinem eigenen Tod zusammenhängt, scheint ihm sehr unwirklich, ja verzerrt. Einerseits erinnert er sich an sein vergangenes Leben, andererseits scheint es ihm und den Gästen so, dass er gefühlt schon immer in Gwons letzter Halt gelebt, Getränke ausgeschenkt und die Neuankömmlinge begrüßt hat. So verworren ist es manchmal an den Orten, an denen man den Göttern ganz nahe ist.

Was Meister Mort jedoch sicher weiß: Sollte es einem in den Sinn kommen, dieses..., dieses LIED zu verlangen, oder schlimmer noch, zu spielen... Gnade ihm Gwon!

Das LIED ist „Das Schaf ohne Kopf“, dieser von Marola bis Vjoshaven bekannte Gassenhauer macht selbst vor der Tavernentür zu Gwons letzter Halt nicht ... äh halt. Jeder singt es, jeder liebt es, jeder will es mindestens einmal bis zur Sperrstunde hören. Die einzig bekannte Ausnahme scheint allein Meister Mort zu





sein. Denn er hasst dieses Lied, abgrundtief! Warum? Weil es SEINEN TOD besingt! Damals, Äonen scheint es her zu sein und doch vergingen nur wenige Jahrzehnte in Heligonia, seit Mortimer noch glücklich und lebendig war, war er der Betreiber der gutgehenden, doch etwas abseits liegenden Taverne „Zum Coramshaupt“ (also Schafkopf) im Luchnisch-Buchenfelser Grenzgebiet gewesen. Er hatte Familie, nannte ein zweistöckiges Haus sein Eigen, war geachtet und hatte sein Auskommen. Dann brach über Ostarien die Luchtenwalder Pustelplage herein und seine sämtlichen Bierlieferanten erkrankten. Wahrliches Pech, in den folgenden Monden konnte kein Bier mehr geliefert werden und Mortimer lag mit seinen Gästen auf dem Trockenen. Die Gäste waren größtenteils verständig, tranken eben etwas anderes oder zogen mürrisch weiter. Einer jedoch, ein abgerissener, schmieriger Kerl, nahm die göttergegebene Bierflaute nicht so leicht hin und erschlug Mortimer im Zorn mit einem leeren Bierkrug, mit dem unsäglichen Lied auf den Lippen. Das war das Letzte, was Mortimer auf Erden vernahm.

Deswegen höre mein Freund: Wenn dich eines Tages Gwons Schwingen zur Taverne von Meister Mort tragen, genieße die Gastfreundschaft, koste von Speise und Trank, lass Dir Wein und Bier munden und vertreibe dir die Zeit mit den anderen Gästen. Und damit alles so fröhlich bleibt, singe nicht dieses LIED. Denn wer weiß, was mit all den Seelen passiert, sollte Meister Mort einmal wirklich die Sperrstunde ausrufen.

(Der Wirt: Meister Mort, wurde am Helicon 51 als Gwons letzter Halt bespielt. Für das Con wurden Wirt und Spiele den Gegebenheiten vor Ort angepasst und unterscheiden sich damit von der ursprünglichen Tavernenbeschreibung. Im heligonischen Tavernenwettbewerb hatte die Tavernenbeschreibung den zweiten

Platz gewonnen.: Gwons letzter Halt, in der der Wirt Ak'sel ist: ...denn Ak'sel, ein schlanker Typ mit Hang zu Sand gefülltem Zeitmessgerät und scharfschneidigem Landwirtschaftgerät, betreibt mit seiner Crew nicht allein dieses äußerst göttergefällige Kaltgetränk-Etablissement, sondern er hält auch jenes verheißungsvolles Spektakel ab, das gemeinhin „Das Spiel zur Rückkehr in das Reich der Lebenden“ genannt wird.)



# Oswald Osiander

Geboren und bekocht wurde Oswald Osiander in Betis. Quasi als Vorspeise seiner Karriere unternahm Oswald als fangfrischer Gastwirt etliche Versuche, sich in der Stadt mit tlamanischer "Haute Cuisine" einen Namen zu machen, entfloh aber bald der gesottenen Langeweile und schritt mit Oswalds Wandertaverne in die weite, exotische Welt hinaus.

Im Parimawald legte er das Abenteuererleben für eine Weile auf Eis, um in pikanter Vermengung mit dem Tatzelfelser Methmeister Erdan Weizenklei das "Fass ohne Boden" zu eröffnen. Mehrfach flambierte Räumlichkeiten und eine verdorbene Wirt-Gast-Beziehung beendete diesen Zwischengang rasch.

In Den-Cadain, Norrland-Brassach, eröffnete Oswald einmal mehr einen Gasthof für gehobene Geschmäcker und hinterließ der Nachwelt aus dieser Schaffenszeit ein Kochbuch für Fisch-Aspik-Speisen, denn auch aus diesem Projekt entwickelte sich für ihn keine innere Festigkeit.

Oswalds Wanderjahre fanden in den Leomarker-Jahren ihren Siedepunkt, über etliche Jahre ließ er sich hier nieder und ermutigte sogar Teile seiner Verwandtschaft, es ihm gleichzutun.

Nach vier Götterläufen inneren Reifeprozesses unter den Elfen entschloss sich Oswald kürzlich einmal mehr, die Schürze an den Nagel zu hängen, diesmal um Jungköchen landauf-landab in Topf und Backform zu spähen und (gefragt oder nicht) mit Rat und Tat zu Laibe zu rücken.









# Besuchen einer Taverne



# Sicher unterwegs

Nun hier müssen wir erst einmal unterscheiden, ob Ihr nur zur Taverne um die Ecke geht oder Euch auf einer Reise befindet. Für den ersten Fall genügen ein paar wenige Dinge, die leicht am Gürtel und in den Taschen des Gewandes verstaut werden können.

Zufürderst ist es ratsam, immer einen eigenen Becher mit sich zu führen. Oftmals lässt die Sauberkeit der Wirte zu wünschen übrig und die Barthaare oder noch Schlimmeres des letzten Trinkenden hängen noch am nur notdürftig gereinigten Krug. Das ist nicht nur unappetitlich, sondern kann zum gesundheitlichen Risiko werden!

Ob lässig am Gürtel getragen oder sicher in der Tasche verstaut – ein individuelles Trinkgefäß zeugt von Geschmack und Stil. Unterstreicht Eure Persönlichkeit mit einem wertvollen Becher, den Ihr von Euren Reisen mitgebracht habt. Werdet Ihr darauf angesprochen, dann könnt Ihr für Unterhaltung in der Taverne sorgen und Eure Abenteuer zum Besten geben. Ein wohlfeiner Kelch, den Ihr geerbt habt, vereint Funktionalität mit sentimentalem Wert. Schluck für Schluck bringt er Euch dem Verstorbenen näher. Der robuste Keramikkrug mit bequemen Griff, den Euch ein geliebter Mensch geschenkt hat, ist nicht nur langlebig, sondern frischt mit jedem Schluck die Erinnerungen auf. So macht das Trinken gleich viel mehr Spaß!

Wer kennt das nicht? Ihr verlasst die Taverne und steht auf einer dunklen oder nur spärlich beleuchteten Gasse. Als Ihr das Haus verlassen hattet, war keinerlei Beleuchtung nötig. Sei es nun, weil ihr nüchtern immer den Weg zur Taverne findet, oder weil noch etwas Tageslicht vorhanden war. Daher gehört an jeden Gürtel eine kleine Laterne! Solltet Ihr zu den besonders pfiffigen Tavernenbesuchenden gehören, dann befindet sich sogar eine Kette mit Eurem Haustürschlüssel daran. Das verbindende Element zwischen Eurer Taverne und Eurem Heim ist ein sicherer Weg! Optional könnt Ihr noch ein Hinweisschild am Schlüssel anbringen, das freundlichen Fremden erlaubt, Euch nach Hause zu geleiten, wenn Ihr selbst nicht mehr dazu in der Lage seid. Das obligatorische





Messer im Gürtel wird hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Ein stets mitgeführtes Messer kann sowohl ein nützliches Werkzeug, als auch eine hilfreiche Waffe sein. Doch merke: beim Besuch der Heimattaverne niemals Geld mitnehmen! Nutzt die Möglichkeit des Anschreibens. Eure Zeche könnt Ihr am nächsten Tag im nüchternen Zustand bezahlen. So behaltet Ihr den Überblick über Eure Finanzen, schützt Euch vor Diebstahl und Raub sowie vor Verlust durch eigenes Verschulden.

Dies gilt jedoch nicht für das Einkehren auf Reisen. Jede Wirtin wird Euch sofort verprügeln, mancher Wirt wird Euch den Bütteln oder einem darianischen Händler überstellen, wenn Ihr die Zeche nicht bezahlen könnt. Soviel steht fest: Eure Münzen brauchen einen besonderen Schutz! Locker in der Tasche aufbewahrt gehen sie leicht verloren. In einem Beutel am Gürtel erregen sie unnötige Aufmerksamkeit. Tragt Euer Geld stets nahe bei Euch! Sehr zu empfehlen sind in die Kleidung eingearbeitete Taschen, die Eure Barschaft unsichtbar aufnehmen können. Besonders sicher sind hierbei Körperregionen, die erfahrungsgemäß nicht gerne berührt werden. So könnt Ihr nicht nur Fülle und Pracht vortäuschen, sondern Euren Münzen ein sicheres Versteck bieten. Verteilt Ihr sie auf mehrere Innentaschen, dann könnt Ihr sicher sein, dass selbst von geschickten Langfingern nie alle Geldstücke gefunden werden.

Gleichwohl wie knapp der Platz Eures Reisegepäcks bemessen ist, es muss immer ein Handtuch mitgeführt werden! Das weiche Stück Stoff ist nicht nur zum Abtrocknen gut, sondern erfüllt vielmehr eine ganze Reihe wichtiger Funktionen. Als Kopfkissen oder Zudecke macht es selbst den bescheidensten Schlafplatz ein wenig komfortabler. Unter der Kleidung getragen, wärmt es Körper und Seele. Ein allzu harter Sitzplatz in einer zwielichtigen Spelunke wird mit einem untergelegten Handtuch zum Po-Schmeichler. Selbstverständlich spielen auch beim Handtuch Qualität und Aussehen eine entscheidende Rolle, um sich geschmackvoll zu inszenieren. Vom einfachen Lappen, der nach Gebrauch schnell wieder verstaubt wird, bis hin zum luxuriösen Handtuch, das Wohlstand widerspiegelt – niemals solltet ihr ohne Handtuch reisen!

Von großem Nutzen für einen erfolgreichen Tavernenbesuch sind selbst mitgebrachte Spielkarten und Würfel. Denn seid Euch gewiss: Gauner und Trickbetrüger sehen in Euch ein ahnungsloses Opfer und werden Euch ausnehmen wie eine Festtagsgans! Euren eigenen Würfeln und Karten könnt Ihr bedingungslos trauen, vor allem, wenn sie zu Euren Gunsten manipuliert sind.

Tragt stets ein Schafsdarm-Kondom mit Euch! Egal ob Ihr weiblich, männlich oder dazwischen seid - ein solch praktischer Schutz sorgt dafür, dass Euer Tavernenbesuch immer ohne Folgen bleibt. Erhältlich sind sie bei der Saarkani





Eures Vertrauens. Sie wird Euch auch, wenn nötig, den Gebrauch sorgfältig erklären. Solltet Ihr keinen Zugang zu einer seriösen Bezugsquelle haben, dann prüft sogleich die Luftdichtigkeit des Kondoms, indem ihr es satt aufblast oder mit Wasser füllt. Die wiederverwendbare Wundertüte kann leicht gereinigt werden und wird dann bis zum nächsten Einsatz in trockene Tücher gepackt. Für besonders umtriebige Nächte empfiehlt sich ein zweites Kondom, das dann übereinander oder nacheinander verwendet wird.

Manche Tavernenbesuchende haben den Wunsch auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein, doch mit ein wenig Kreativität kommt ihr mit der Grundausrüstung gut über die Runde. Merke: Einmal in den Alltag integriert, wird Eure Tavernen-Ausrüstung zum Teil Eures Lebens, den Ihr nicht mehr missen möchtet!

# Was soll's denn kosten?

Die Preise für Speis und Trank unterliegen starken regionalen Schwankungen. In einer Gaststätte am Fürstenkanal in Betis müssen die Gäste ganz schön schlucken, wenn ihnen die Rechnung serviert wird. In einem gemütlichen Gasthaus im Thaler Hinterland hingegen bleibt der Geldbeutel voll, auch wenn der Wams spannt. Eine darianische Taverne verlässt man erst, wenn der Beutel leer ist oder die Wirtsleute keinen Kredit mehr gewähren.

|                       |            |
|-----------------------|------------|
| 1 Brot                | 1 Kreuzer  |
| 1 Maßkrug Bier        | 1 Kreuzer  |
| 1 Maßkrug Meth        | 5 Kreuzer  |
| 1 Maßkrug Wein        | 2 Kreuzer  |
| 1/2 Maßkrug Brandwein | 3 Kreuzer  |
| 1 einfache Mahlzeit   | 1 Kreuzer  |
| 1 reichliche Mahlzeit | 3 Kreuzer  |
| 1 Wochenration        | 1 Groschen |

Der Maßkrug ist für den Bedarf eines durchschnittlichen Trinkers ausgelegt. Grundlage für die Maßverkörperung ist der Ostarische Steinzeugkrug, der in der Schustergasse zu Ankur am Gebäude Nummer 12 mittels einer Kette angebracht ist. Gleichzeitig mit dem ostarischen Maßkrug wurden noch dreißig nummerierte Kopien hergestellt. Diese sind in den großen Städten des Reiches für gewöhnlich an öffentlichen Plätzen aufgestellt und können dort jederzeit zur Prüfung herangezogen werden.

Viele Tavernen bieten den Reisenden auch Unterkünfte für die Nacht an. Diese Herbergen sind in der Regel sicher, warm und trocken. Die Preise werden von den Wirtsleuten festgelegt, müssen jedoch gut sichtbar angebracht sein. Ausgenommen ist die Unterbringung von amtlichen Boten, diese müssen in jedem Gasthaus kostenlos aufgenommen und versorgt werden.





|                                         |              |
|-----------------------------------------|--------------|
| Unterkunft im Stall                     | 1 Kreuzer    |
| Einfache Unterkunft in der Schankstube  | 2 Kreuzer    |
| Gehobene Unterkunft im Schlafsaal       | ab 3 Kreuzer |
| Unterbringung des Reittieres mit Futter | 1 Kreuzer    |

Dies sind einige der weiteren Dienstleistungen, die eine Taverne anbieten kann. Die Inanspruchnahme hängt stets von der jeweiligen Reisekasse ab.

|                                                              |              |
|--------------------------------------------------------------|--------------|
| Badestubenbesuch im Gemeinschaftszuber                       | 2 Kreuzer    |
| Badestubenbesuch im privaten Zuber inklusive Seife und Rasur | ab 3 Kreuzer |
| Sichere Verwahrung von Wertgegenständen                      | 1 Kreuzer    |
| Fuhrknecht mit Wagen pro Tag                                 | 1 Groschen   |
| Laternenträger                                               | 3 Kreuzer    |
| Spielmann pro Auftritt                                       | 1 Groschen   |
| Wäsche waschen                                               | 1 Kreuzer    |

Die hier aufgeführten Preise sind nur Richtwerte und wurden am 1. Tag des 1. Heliosmondes 52 n.A.III neu festgeschrieben.



# Herzogtum Ligonii







# Baronie Carajon



# Die Herberge zur glitzernden Unke

Nicht lange nach dem Erscheinen der ehrwürdigen Ersten und Freien Punischen Akademie der Hohen Magie und Arcanem Institut zu Talwacht öffnete die Herberge „Zur Glitzernden Unke“ jenseits der Mauern der Akademie im neu belebten Alt-Talwacht ihre Pforten.

Über der Pforte des schmucken Gebäudes quietscht gemütlich das verschnörkelte Herbergsschild im Wind, auf dem ein Unkenkopf, gekrönt von vier funkelnden Sternen zu sehen ist.

Die stadtbekannte Bleibe ist nicht nur für ihre sauberen Zimmer und ihr ausgezeichnetes Essen bekannt, sondern auch für ihre wechselnde Auswahl kurioser Delikatessen.

Vielleicht ist sie gerade deswegen ein beliebter Treffpunkt der ehrwürdigen Magister des Kollegiums. Aber auch bei der Studentenschaft erfreut sich die glitzernde Unke großer Beliebtheit.

Die Küche der „Glitzernden Unke“ überzeugt durch allerlei verschiedenste Speisen und Getränke. Vom klassischen Upeneintopf bis zum süßlichen Birnhüpfer wird hier angeboten, was das kulinarische Herz begehren kann. Wer es gerne ein wenig ausgefallener möchte, sollte das Stammessen wählen und einen „Traum des Kalifen“ bestellen. Dieses besondere Gericht gedenkt des ursprünglichen Standortes der Akademie im fernen Aventurien.

In Anbetracht des Gros der Kundschaft arbeitet die glitzernde Unke auch eng mit





der örtlichen Bäckergilde zusammen, um ganz nach Geschmack des Akademiekollegiums eine ausgezeichnete Auswahl an Kuchen, Törtchen und Plätzchen bieten zu können. Tatsächlich sind die Backwaren allerdings wegen der unmittelbaren Nähe zur Akademie für gewöhnlich ausverkauft.

An dieser Stelle soll noch eine Empfehlung, aber auch eine Warnung ausgesprochen werden: Das Getränk, das den harmlosen Namen „Grünsäumiger Flirt“ trägt. Der Grünsäumige Flirt ist aufgrund seines besonderen Geschmacks und seiner Schirmchendekoration empfehlenswert. Er führt allerdings sehr schnell zu eklatanten Kopfschmerzen und massiven Gedächtnislücken.

Einmal im Monat findet in der Herberge das sogenannte „Unkenrufen“ statt. Jeder ist eingeladen, an diesem Rätselspiel teilnehmen und seine mentalen Kräfte zu messen. Besonders wenn die unterschiedlichen Fakultäten der Akademie sich gegenseitig Aufgaben stellen, ist es ein ausgesprochen lehrreiches und unterhaltsames Ereignis.

Es gibt auch starke Gerüchte über eine besondere Mäusefamilie, die in den Wänden und Decken der Unke ihr Heim eingerichtet hat und angeblich den Namen Käsekrümel trägt.

Manch ein Student und Magister hat nach dem Verzehr einiger grünsäumiger Flirts steif und fest behauptet, an eine kleine Tür geklopft und von einer sehr betagt aussehenden Maus namens Igbert Ratschläge und Weissagungen bekommen zu haben. Manchmal sollen diese Weissagungen sogar eingetreten sein!

Ob wohl etwas an diesen Geschichten dran ist? Wer weiß!

Probiert es einfach aus und kehrt in die glitzernde Unke ein!





# Wasser und Brot

Pilgerreisen erfreuen sich in der jüngsten Vergangenheit zunehmender Beliebtheit. Um dieser Entwicklung gerecht zu werden, bieten fromme Wirte ihren Glaubensschwestern und -brüdern entsprechende Unterkünfte an. Oftmals werden die Herbergen durch Spenden unterstützt und können so Übernachtung und Verpflegung kostenlos anbieten. Der demütige Ceride trifft hier auf Gleichgesinnte für einen Gedankenaustausch oder ein spontanes Gebet.

Das Gasthaus „Wasser und Brot“ darf an dieser Stelle als mustergültig vorgestellt werden. Es liegt in unmittelbarer Nähe zum bekannten Kloster Gregorsruh. Während Abt Sabrizius nur Obdach für ceridische Ordensleute gewährt, öffnet die Herberge „Wasser und Brot“ ihre Türen für alle ceridischen Gläubigen. Regelmäßige Gebetsstunden gehören ebenso zum Angebot wie eine bescheidene Schlafstelle und zweckmäßige Verpflegung. Die Wirtsleute Aspitania und Ceridion legen Wert auf Reinheit und Sauberkeit des Körpers sowie der Seele. Daher haben sie Latrinen und Waschgelegenheiten am vorbei fließenden Bach errichten lassen, die streng nach Geschlechtszugehörigkeit getrennt sind. Zur Erquickung des Geistes liegen gegen ein kleines Entgelt Schriften über das Leben, Wirken und Sterben des heiligen Gregors bereit.

Neben dem Gasthaus führt ein idyllischer Weg zum Kloster Gregorsruh. Auf diesem können die Gäste die Leidensgeschichte Gregors in Bildern betrachten. Hier können sie bestaunen, wie einst der heilige Gregor die hilflosen Kranken aus dem brennenden Hospiz rettete, indem er sich selbstlos in die bleckende Feuersbrunst stürzte. Gleich einer lodernden Fackel stützte er, getrieben von der Kraft des Einen, die brennenden Balken des Gebäudes, damit die vom Feuer

|            |                              |
|------------|------------------------------|
| Standort   | Gregorsruh, Carajon, Ligonii |
| Wirtsleute | Aspitania und Ceridion       |
| Quartier   | nur für Ceriden              |





Eingeschlossenen der Flammenhölle entkommen konnten. Nur noch wenige Splitter der verkohlten Balken sind bei den Wirtsleuten erhältlich, denn sie sind begehrte Reliquien. Der rasch voranschreitende Wiederaufbau der Wallfahrtskirche ist zu einem beträchtlichen Teil den Spenden der zahlreichen Pilger zu verdanken.



# Zum Geselligen Einsiedler

## Wo finde ich die Taverne?

in Ligonii, Baronie Carajon, Provinz Celvar  
nahe der ehemaligen Burg Talwacht

## Wer ist die Wirtin?

Die Wirtin Anna eröffnete in den Heliosmonden des Jahres 22 n.A.III die einfache Schenke "Zum Geselligen Einsiedler". Zuvor war das Gebäude eine heruntergekommene Kate, in der sich ab und zu ein ceridischer Mönch zur Klausur zurückgezogen hatte. Der wurde jedoch schon seit vielen Jahren nicht mehr gesehen. Die Hütte im Wald war gemeinhin als „Die alte Einsiedelei“ bekannt. Hier ließ sich Anna mit ihrem Findelkind Jork nieder.

Den elternlosen Jork fand Anna am Waldrand nördlich von Murbach, als sie Kräuter und Reisig sammelte. In ihrem Heimatort Murbach war sie fortan mit neugierigen Fragen über die Herkunft des Kindes bedrängt worden, so dass sie beschloss fortzuziehen. Also machte sie sich mit Jork auf den Weg in Richtung Bergwacht, als sie die verlassene Hütte entdeckte. Mit viel Fleiß und geschickter Arbeit wurde daraus eine behagliche Unterkunft und Einnahmequelle für Anna und Jork. Die Geschäfte liefen immer mehr schlecht als recht, doch Anna konnte sich mit ihrem Findelkind in die Ruhe des Waldes zurückziehen und die wenigen fremden Gäste stellten keine Fragen.

In den Xurlmonden des Jahres 24 n.A.III änderte sich das Leben für die Menschen der verschlafenen Provinz Celvar. Händler, Glücksritter und Handwerker zogen

|           |                          |
|-----------|--------------------------|
| Standort  | Celvar, Carajon, Ligonii |
| Wirtsleut | Anna                     |
| Quartier  | nein                     |





vorbei an der alten Einsiedelei in Richtung Parimawald. Die einzige sichere Unterkunft für die Nacht bot Annas Holzhütte, denn der umliegende Wald war voller Geheimnisse, seltsamer Geschöpfe und unbekannter Schrecken. Der einzige Schlafsaal unter dem Dach war jede Nacht brechend voll mit Durchreisenden, selbst im Schankraum wurde auf und unter den Tischen geschlafen. Die Wirtin hatte fortan ein gesichertes Auskommen und änderte den Namen in „Zum geselligen Einsiedler“.

## Was ist geboten?

---

Ein warmes Feuer im offenen Kamin auf dem immer ein Kessel dicker Eintopf brodelt. Ebenso habhaft sind die Würzkartoffeln mit Blutwurst, sowie Sauerkraut mit warmer Leberwurst. Dazu wird frisches hauseigenes Schwarzbrot gereicht. Zum Trinken gibt es Tatzelfelser Honigmeth und starken Kräuterwein – beides wahlweise kalt und warm. Des Weiteren gibt Jork spannende Geschichten zum Besten, die für Kurzweil sorgen. Sie ranken sich um die seltsamen Geschöpfe des Parimawaldes, erzählen von bösen Zauberern, mutigen Hexen, garstigen Räubern, fleischfressenden Pflanzen, verschwundenen Burgen und geheimnisvollen Ereignissen.

## Kritiken

---

- "Mal ehrlich - die Geschichte von der verschwundenen Burg ist doch erfunden!"  
*Siegmann der Unruhestifter*
- "Eigentlich wollte ich weiter in Richtung Parimawald wandern, doch die Geschichten haben mich zur Rückreise bewegt." *Götz Bundschuh, Fernwanderer*
- "Endlich ein Ort, an dem man sich unter gewöhnliche Leute mischen kann, gewöhnliches Essen zu sich nehmen kann und über gewöhnliche Dinge disputieren kann." *Albrich Unkenruf, Alt-Eleve an der punischen Akademie zu Talwacht*

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Als vom 13. bis zum 15. Tag des ersten Xurlmonds im Jahr 24 n.A.III einige Gäste, darunter Magister und Geweihte, zugegen waren, welche die Ereignisse um das mysteriöse Verschwinden von Burg Talwacht aufzuklären versuchten, gab es viel Tumult zwischen den ansässigen Saarkani und Ceriden, ein seltsames Gemälde wurde gefunden und ein verletzter Nachkomme der Familie Celvar verlor seinen Verstand.







## Wer ist der Wirt?

Eckhart Bleiberg stammt ursprünglich aus Escandra und hatte sich dort einen Namen als herausragender Bierbrauer gemacht. Er belieferte die renommierte Taverne „Zum Roten Bock“, die von seiner Schwester und deren Ehemann, Gerlinde und Manfred Rotbart geführt wird.

Die familiär geführte Tavernenwirtschaft sorgte stets für ein gutes Auskommen. Doch als eines Saarkaabends im Jahre 34 n.A.III Prosperato Güldenglanz den „Roten Bock“ betrat, änderte sich Eckharts Lebensweg. Prosperato bestellte einen Doppelbock und kam schon nach dem ersten Schluck ohne Umschweife zum Grund seines Besuchs. Während er sich den Bierschaum mit dem Ärmel vom Bart strich, tönte er wichtigtuersich in blumigen Worten: „Mir untersteht die Transparima-Handelskompanie. Solche Wirtsleut' wie euch kann ich brauchen! Kommt mit mir nach Nordwacht in den nordöstlichsten Teil Carajons und eröffnet dort eine ebenso feine Taverne wie diese hier. Es soll nicht euer Schaden sein, denn fette Gewinne winken...“ Ein Schwall großspuriger Worte ergoss sich über Gerlinde, Manfred und Eckhart. Nach reichlicher Überlegung schlugen sie in den Handel ein. Mit großen Erwartungen und vielen Ideen machten sie sich im ersten Poënamond auf nach Nordwacht, um dort das „Hopfenkontor“ zu eröffnen.

Eckhart hatte eigens zur Eröffnung einige Fässer „Transparimator“, ein untergäriges Lagerbier gebraut. Gerlinde packte mehrere Säcke Zwiebeln der Sorte Tatzelfelser dunkelblutrote Riesen ein. Einem erfolgreichen Unternehmen stand





nichts mehr im Wege.

Jedoch entsprach die Taverne in Nordwacht in keiner Weise den Beschreibungen von Prosperato, vielmehr befand sie sich in einem beklagenswerten Zustand. Es kostete einiges an Fleiß und Mühe, die Gaststube wieder fein herauszuputzen. Doch war das Unterfangen durchaus lohnenswert, denn das „Hopfenkontor“ erwies sich als Goldgrube. Die Biervorräte gingen so schnell über die Theke, dass die Frage nach stetigem Nachschub geklärt werden musste.

Manfred und Gerlinde gingen wieder zurück nach Escandra, um den „Roten Bock“ zu führen. Eckhart hingegen blieb in Nordwacht und hat sich dort die Tafernrechte gesichert.

## Was ist geboten?

---

Der legendäre „Transparimator“, ein untergäriges Lagerbier, das Eckhart aus dem weichen Wasser Nordwachts braut.

Ein weiterer Genuss aus seinem Braukessel ist das „Parimalz“; eine Kombination aus bitterem Hopfen und süßem Malz bildet einen wahren Strudel aus Aromen. Schluck für Schluck offenbart sich ein neues Geschmackserlebnis.

Dazu stehen Brotsuppe sowie Schmalzbrote mit karamellisierten Bierzwiebeln auf der Speisekarte.

## Kritiken

---

- "Karamellierte Bierzwiebeln lindern das Heimweh!" Alrik Meltinger, Wanderhändler aus Escandra
- "Niemals in einem Schlafsaal mit Gästen vom Hopfenkontor nächtigen. Vor





# Baronie Escandra







# Das Haus der Träume

Hier sollte jeder einmal gewesen sein, denn der Name hält, was er verspricht. Geführt wird die Taverne nämlich von einem waschechten Illusionisten, einem Mentalis aus Sedomee namens Yaf'iit.

Lasst Euch nicht vom äußeren Anschein des Gebäudes täuschen, denn es sieht nach einer typischen escandrischen Kaschemme aus, die etwas in die Jahre gekommen ist. Betretet Ihr jedoch den Schankraum, dann werdet Ihr überrascht sein vom dem was Ihr vorfindet: eine Taverne, wie Ihr sie euch immer erträumt habt. Sie wird genau dem entsprechen, was ihr Euch immer gewünscht habt. Das Abbild Eurer Sehnsüchte, Eure kühnsten Träume und wildesten Fantasien spiegeln sich in diesem Raum wieder.



|           |                   |
|-----------|-------------------|
| Standort  | Escandra, Ligonii |
| Wirtsleut | Yaf'iit           |
| Quartier  | nein              |

Würde ich Euch beschreiben, was ich gesehen habe, dann wärt Ihr verwundert, dass Ihr nicht das Gleiche vorgefunden habt. Vielmehr werdet Ihr ebenfalls freudig verückt sein, Eure makellose Taverne vorgefunden zu haben.

Die einzigartigen Eindrücke sind nur eine perfekte Illusion, die für jeden Gast individuell gewirkt wird. Selbst die Speisen und Getränke, gleichwohl wie ausgefallen sie sein mögen, werden nach Euren Wünschen in Windeseile kredenzt. Vollkommen im Geschmack und von vortrefflicher Güte.

## Kritiken

- "Ich konnte meinen Augen nicht trauen! Die Schankmaid war nackt!" Largo LaGrande Tuchhändler aus Betis



- "Wenn alles nur Illusion ist, warum fühlte ich mich so satt, nachdem ich die zehn Schwanenbrustfilets gegessen hatte?" Lumperjockel, Holzfäller aus Tolens
- "Alles Betrug, da war nur ein leerer Schuppen, kein Schankraum weit und breit!" Bruder Ceridion aus Dunkelstein
- "Die Preise sind echt in Ordnung, habe aber wohl mehr Trinkgeld gegeben als ich wollte..." Berthola, Handlungsreisende aus Carajon
- "Der Himbeerschnaps war abnormal gut, ich versteh nur nicht, warum ich danach eine Bierfahne hatte..." Alrik der Glücksritter

# Mimi's Rosengarten

Am südwestlichen Stadtrand von Escandra findet Ihr in der ansonsten unscheinbaren Brazacherstraße ein mit Efeu umranktes Gartentor. Darüber hängt ein handgemaltes Schild mit der Aufschrift "Mimi's Rosengarten". Habt Ihr Glück, hängt darunter ein zweites Schild auf dem "geöffnet" steht. Dann zögert nicht, öffnet das Gartentor und betretet den Steinweg, der durch einen Laubengang aus Rosen führt. Am Ende öffnet sich der Weg in eine herrliche Blumenwiese und Ihr findet Euch in Mimi's Rosengarten wieder.

Ihr erblickt kleine Sitzgruppen, die unter Obstbäumen und blühenden Sträuchern verteilt sind. Die Stühle, Bänke und Tische sind nicht wie üblich aus Holz, sondern weiß gestrichene Eisenmöbel, deren filigran verschnörkelte Verzierungen elfisch anmuten. Feine, bestickte Leinendecken zieren die Tische, die mit Blumenschmuck und passendem Geschirr eingedeckt sind. Teller, Tassen und Becher wirken, als wären sie aus Elfenbein geschnitzt. Bei näherem Betrachten stellen sie sich jedoch als cremeweiß bemalte Holzgefäße heraus, welche in blauer Farbe künstlerisch mit verschiedenen Blumenmotiven verziert wurden.

Je nach Jahres- und Tageszeit werden verschiedene Getränke und Speisen gereicht. Ab den Poënamonden bis in die Xurlmonde werden im Garten erfrischende Kräutertees, spritzige Biermischgetränke und Fruchtsäfte gereicht. Dazu gibt es täglich wechselnde Kuchen sowie herzhaftes und süßes Kleingebäck. In den kalten Monden wärmen heiße Getränke nicht nur den Körper, sondern auch die Seele. Besonders beliebt sind dann warmer Tatzelfelser Metpunsch oder der „luchnische Tee“, der immer einen ordentlich Schuss Whiskey enthält. Gehüllt in einem Fell oder einer warmen Decke sitzen die Gäste im Gartenhaus, das von





einem bullernden Gusseisenofen geheizt wird.

## Wer ist die Wirtin?

---

Mimi ist eine sehr alte, liebenswerte Frau. Sie lebt seit ihrer Geburt in dem Haus in der Brazacher Straße und ist nach eigenen Aussagen noch nie in einer anderen Stadt gewesen. Ihr Rosengarten war nicht immer ein Gasthaus, das hatte sich einfach so entwickelt. Nach der Heirat ihrer 4 Töchter wurde ihr das große Haus zu ruhig. Daher lud Mimi regelmäßig ein paar Freundinnen zu Tee und Kuchen ein. Sie ließ sich Geschichten von deren Erlebnissen in anderen Städten und Orten erzählen und hörte verträumt zu.

Irgendwann wurden ihr die immer gleichen Geschichten jedoch zu langweilig und Mimi begann, Leute anzusprechen, die vor ihrem Garten vorbeikamen und lud diese zu Gebäck und Tee ein. Im Gegenzug verlangte sie eine Geschichte oder ein Lied von den Gästen. So wurde aus ihrem privaten Garten eine zauberhafte Gastwirtschaft, die vor allem bei Damen und romantischen Paaren sehr beliebt ist. In den letzten Jahren wird sie von ihren zahlreichen Enkeltöchtern unterstützt.

## Kritiken

---

- „Die Schankmädchen tanzen beim Servieren durch den Garten.“ Wernulf vom Schafsstall, Barde aus Tatzelfels
- „Die Wirtin ist so charmant, die Einrichtung so liebevoll und das Gebäck ist köstlich. Die perfekte Rast nach meinem Aufenthalt im Kloster Gregorsruh“ Schwester Hilaria
- „Der Tee hätte schon mehr Schuss vertragen.“ Moogie Mad`Uaine, Schafhändlerin aus Luchnar
- „Die Wirtin hat an meinen Lippen gehangen, während sie ständig nachgeschenkt hat.“ Götz Bundschuh, Fernwanderer

# Zum Adlerhorst

## Wie komme ich hin?

Die Gaststätte "Zum Adlerhorst" ist nicht schwer zu finden. Im westlichen Teil des Marktplatzes, wo die Universitätsgasse auf ebendiesen trifft, befindet sich ein hohes Fachwerkhaus mit schmiedeeisernem Ausleger, auf dem eine Adlerstatuette mit scharfen Augen den Eingangsbereich zu bewachen scheint.

## Was ist geboten?

Hier werden Getränke aus ganz Heligonia und über die Grenzen hinaus angeboten. Die Kellergewölbe sind gefüllt mit verschiedensten Weinen und Bierfässern, aber auch Meth und feine Schnäpse werden dargeboten. Eine Besonderheit ist, dass jedem Gast kostenloses Trinkwasser zur Verfügung gestellt wird. Übernachtende Boten erhalten sogar pro Abend ein Freigetränk nach Wahl. Gutbürgerliches Essen mit frischen Lebensmitteln vom täglichen Markt ist selbstverständlich, liegt doch der Marktplatz direkt vor der Tür. Speisen und Getränke sind auch für den normalen Bürger bezahlbar. Wie in den meisten Wirtsstuben sind auch im Adlerhorst Barden willkommen. Ihnen steht außer dem kostenfreien Wasser eine kleine Mahlzeit am Morgen nach dem Auftritt zu. Es gibt vom Gruppenschlafraum bis zum luxuriösen Einzelzimmer für jede Preisklasse eine Übernachtungsmöglichkeit. Ein Pferdestall bietet außerdem Platz für etwa 20 Reittiere. Kutschen können in einer Seitengasse abgestellt werden, der Platz ist aber begrenzt und für eine Bewachung muss selbst gesorgt werden.

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| Standort  | Escandra, Baronie Escandra, Ligonii |
| Wirtsleut | Aarhelm und Willa                   |
| Quartier  | ja                                  |





## Wer ist Wirt?

---

Die Wirtsleute Aarhelm und Willa betreiben die Gaststätte schon gefühlt eine Ewigkeit. Über ihr Alter wird nur spekuliert, jedoch sind beide sehr rüstig und wachsam. Aarhelm hat die Statur eines Kämpfers, ihm fehlt der typische Wirtsbauch. Willa ist schlank und flink, ihr langes Haar stets zu einem kunstvoll geflochtenen Zopf geflochten. Die beiden haben stets eine Handvoll Schankhilfen eingestell-

## Wen trifft man hier?

---

Wer Informationen jeglicher Art sucht, ist hier richtig. Der Adlerhorst mutet manchmal eher einem Taubenschlag an, so rege gehen Boten aus ganz Helig und den angrenzenden Ländern ein und aus. Die Gerüchteküche übertrifft nicht nur die zahlreichen tatsächlichen Gerichte, die der Adlerhorst zu bieten hat. Der Schankraum enthält viele Nischen, in denen man beinahe ungesehen Informationen austauschen kann. Besonders die königlichen Boten werden gerne bedrängt, daher hat Aarhelm beim König um Wachen gebeten, die bei Bedarf einschreiten. Es wird aber in Gaunerkreisen gemunkelt, dass die Wachen bestechlich sind und es durchaus möglich ist, auch hin und wieder an geheimen, brisanten Informationen zu gelangen. Ob dies der Wahrheit entspricht, muss jeder für sich selbst herausfinden.

## Kritiken

---

- Tork: „Dort habe ich schon viel Zeit verbracht - vor allem mit Warten auf eine oder andere wichtige Nachricht. Das Warten lohnt sich.“
- Glirofundel Espenlaub: „Ohne den Adlerhorst könnte ich einpacken.“
- Gundis, Bardin: „Allein für das Bardenfrühstück hat es sich gelohnt, dort zu übernachten. Und mittags ist man gleich am Markt und kann dort musizieren.“



# Zum Roten Bock

## Wer sind die Wirtsleute?

Das Wirtspaar Gerlinde und Manfred Rotbart sind nicht nur einfache Wirtsleute, sondern haben seit Generationen das Tafernrecht. Unterstützt wurden sie vom Bruder der Wirtin, Eckhart Bleiberg, einem legendären Bierbrauer.

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Standort  | Escandra, Ligonii            |
| Wirtsleut | Gerlinde und Manfred Rotbart |
| Quartier  | -                            |

## Was ist geboten?

Zu den Spezialitäten des Hauses zählt der „Escandra-Doppelbock“, ein obergäriges Starkbier, das Eckhart nach einem geheimen Familienrezept braut. Bester escandrischer Aromahopfen ebenso wie heimisches Malz aus Heliosgerste und reinstes Quellwasser verleihen dem „Escandra-Doppelbock“ seinen einzigartig würzigen und frischen Geschmack.

Einfache, aber überaus schmackhafte Gerichte runden den Biergenuss ab. Gerlinde bereitet karamellisierte Bierzwiebeln zu, mit denen sie dann eine Brotsuppe oder ein unspektakuläres Schmalzbrot in ein kulinarisches Erlebnis verwandelt.

## Warum war der „Rote Bock“ für einige Monde geschlossen?

Eines Saarkaabends im Jahre 34 n.A.III betrat Prosperato Güldenglanz den „Roten Bock“, bestellte einen Doppelbock und kam schon nach dem ersten Schluck ohne Umschweife zum Grund seines Besuchs. Während er sich den Bierschaum mit dem Ärmel vom Bart strich, tönte er wichtigtuersich in blumigen Worten: „Mir





untersteht die Transparima-Handelskompanie. Solche Wirtsleut‘ wie euch kann ich brauchen! Kommt mit mir nach Nordwacht in den nordöstlichsten Teil Carajons und eröffnet dort eine ebenso feine Taverne wie diese hier. Es soll nicht euer Schaden sein, denn fette Gewinne winken...“ Ein Schwall großspuriger Worte ergoss sich über Gerlinde, Manfred und Eckhart. Nach reichlicher Überlegung schlugen sie in den Handel ein. Mit großen Erwartungen und vielen Ideen machten sie sich im ersten Poënamond auf nach Nordwacht, um dort das „Hopfenkontor“ zu eröffnen.

Eckhart hatte eigens zur Eröffnung einige Fässer „Transparimator“, ein untergäriges Lagerbier gebraut. Gerlinde packte mehrere Säcke Zwiebeln der Sorte Tatzelfelser dunkelblutrote Riesen ein. Einem erfolgreichen Unternehmen stand nichts mehr im Wege.

Jedoch entsprach die Taverne in Nordwacht in keiner Weise den Beschreibungen von Prosperato, vielmehr befand sie sich in einem beklagenswerten Zustand. Es kostete einiges an Fleiß und Mühe die Gaststube wieder fein herauszuputzen. Doch war das Unterfangen durchaus lohnenswert, denn das „Hopfenkontor“ erwies sich als Goldgrube. Die Biervorräte gingen so schnell über die Theke, so dass die Frage nach stetigem Nachschub geklärt werden musste.

Manfred und Gerlinde gingen wieder zurück nach Escandra, um den „Roten Bock“ wieder zu eröffnen. Eckhart hingegen blieb in Nordwacht, hat sich dort die Tafernrechte gesichert und braut weiterhin erfolgreich den „Transparimator“, während Gerlinde in Escandra nach alter Familientradition den „Escandra Doppelbock“ braut.

Brotsuppe sowie Schmalzbrote mit karamellisierten Bierzwiebeln stehen sowohl beim „Roten Bock“ als auch beim „Hopfenkontor“ auf der Speisekarte.



# Baronie Tlamana







# Beim Moosmutzelchen

## Wer ist Wirt?

Die Taverne "Beim Moosmutzelchen" auf Burg Wachtstein in Tlamana wird von Minou Fabrège geführt. Familie Fabrège ist eine berühmten Bierbrauer- und Xurlgeweihten-Familie, die bis ins Jahr 104 v.A.III bei Wachtstein einen Xurlschrein pflegte und eine Schenke führte. Nach dem wirtschaftlichen Niedergang der Gegend durch das Verschwinden der Wunderquelle zog ein Teil der Familie nach Tabruk und eröffnete dort eine Schenke mit Badestube namens "Zum aurazithenen Rad".

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Standort  | Burg Wachtstein, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleut | Minou und Ninette Fabrège         |
| Quartier  | nein                              |



## Wen trifft man dort?

Arlette Fabrège, die älteste Schwester, zog im Jahr 31 n.A.III nach Großlinden nahe Wachtstein und lockte ihre beiden jüngeren Schwestern Minou und Ninette ein Jahr später zurück in die Heimat der Familie. Auf Burg Wachtstein eröffneten die Schwestern zusammen mit ihren nicht ganz so geschäftstüchtigen Ehemännern eine Taverne. Da Gerüchten zufolge die verschwundene oder versiegte Wunderquelle wieder frisches Wasser sprudelte, beschlossen die Geschwister in der Hoffnung auf alten Wohlstand auf den Spuren ihrer Vorfahren zu wandeln. Um wie früher möglichst viele Pilger und Wanderer anzulocken, einigten sie sich anfangs auf den Namen "Zur Wunderquelle". Da die Wunderquelle aber wohl wieder versiegte oder die Gerüchte sich als unwahr herausstellten, griffen sie die Erzählungen aus dem nahegelegenen Wyrdwald auf, in dem Märchengestalten wie das Moosmutzelchen gesichtet wurden. Wenngleich das Moosmutzelchen dem luhnischen Sagenschatz entspringt, so gibt es zahlreiche Augenzeugen, die eines im Wyrdwald gesehen haben wollen.



Minou Fabrège, die mittlere der drei Fabrège-Schwestern, ist die energischste. Es ist im Wesentlichen ihr Verdienst, dass die Burgschenke tatsächlich eröffnet wurde. Sie hat, ganz in der Tradition ihrer Vorfahren, das Bierbrauen gelernt und das Bier das ausgeschenkt wird, hat sie selbst gebraut. Darauf ist sie zu Recht stolz. Sie achtet auf ein Mindestmaß an Ordnung in der Taverne und weist allzu freche Gäste, meist mit Verstärkung ihres Ehemanns Bertrand, zurecht. Gerne redet sie mit ihrer jüngeren Schwester über gutaussehende Männer... Die Gatten kennen das Spiel, verdrehen dann die Augen und schweigen.

Ihr Ehemann Bertrand spielt sich gerne als Wirt auf, obwohl es offensichtlich ist, dass seine Frau alle Fäden in der Hand hat... Meist stutzt sie ihn dann schnell wieder zurecht. Bertrand ist ebenfalls Nachkomme aus einer Brauereifamilie und hat Minou auf einer Zunftfeier kennen gelernt. Leider ist er zu hastig und ungeduldig, um gutes Bier zu machen.

Ninette ist die jüngste, aber keineswegs schüchtern. Sie arbeitete in Tabruk in der großen Taverne „Zum aurazithenen Rad“ am Markt und kennt das Geschäft. Sie mag die lebendige laute Atmosphäre und liebt Musik. Gerne spendiert sie einem Spielmann auch mal ein Bier, damit er bleibt und weitersingt... natürlich nur, wenn er schön singt. Auch Geschichtenerzählern hört sie schwärmerisch zu.

Gaspard Merveille ist ein guter Freund der Familie. Er war lange Ninettes Kollege im „Aurazithenen Rad“ und kennt das Geschäft. Er hat die Kasse immer im Blick, weiß wie man Betrunkene höflich zur Tür hinaus bugsiert und schaut darauf, dass keine der Frauen allein in der Taverne Dienst tun muss. Gaspard ist ein tiefgläubiger Ogede und die Hoffnung, einen Wunderquell des Xurl zu sehen, war für ihn der Hauptgrund, den Schwestern ins Hinterland von Tlamana zu folgen. Rätselhaftes und Unergründliches ziehen ihn magisch an, deshalb war er schon des Öfteren im Wyrdwald, um nach den Sagengestalten zu suchen.

Sein Bruder Hervé hatte schlicht und ergreifend nichts besseres vor; als Minou ihn fragte, sagte er spontan zu, denn er war nie über seinen Geburtsort Tabruk hinausgekommen. Eigentlich hat Hervé fast jeden Tag, ach was jede Stunde, andere Zukunfts-Pläne, von denen er völlig überzeugt ist und sie mit den Gästen bespricht. Die anderen nicken und schmunzeln und sind sich sicher, dass Hervé auch morgen noch da ist.

Leverand Scheunenmeister wollte dringend weg aus Tabruk, denn er hatte Spielschulden, die er nicht begleichen konnte, bei einem Kerl der deutlich größer und breiter als er ist und außerdem eine Menge schlecht gelaunter Freunde hat... Also bot er der Fabrège Schwestern seine Mitarbeit an. Sie kannten ihn als Kunden

aus dem „Aurazithenen Rad“ (dort war er immer bevor der Abend richtig losging zum Vorglühen). Er hat auch dort meist angeschrieben. Da er kräftig, nüchtern und freundlich wirkte, nahmen sie ihn mit und seither ist er geblieben.

## *Was wird geboten?*

---

Carmelie Les Galettes ist zwar keine Fabrègue, tratscht aber mindestens genauso gerne und ausdauernd wie die Schwestern. Sie ist eine gute Freundin von Minou und hat in ihrer Heimat in Ardelun die Kunst des Cidre-Machens gelernt, von dort, vom Hof ihrer Eltern, stammt der in der Taverne ausgeschenkte, unvergleichliche Cidre.

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Vom 11. bis zum 13. Tag im 1. Poënamond, 32 n.A.III war die Burg von Besuchern nahezu überfüllt, die nach der wundersamen Quelle suchten.





# Déjà Vue

Die Taverne gibt es schon seit über 75 Jahren. Bis zur Gründung der Academia Rei Praeheliotica (Universität zu Idyllie, Tlamana) war es eine gemütliche und überschaubare Dorfkneipe am Ostrand von Neidhardt, welches am Fuße des Berges von Schloß Idyllie liegt. Die Kneipe liegt leicht außerhalb und befindet sich in einem größerem Gutshof mitsamt Stallungen, was sie inzwischen auch für reisende Gäste attraktiv macht. Mit Gründung der Universitas im Jahre 28 n.A. III entwickelte sich in kurzer Zeit ein Studentenbetrieb - als Geheimtipp unter den Studenten, wenn man dem Hausmeister Leberknecht (der immer streng und nachhaltig für Ruhe und Ordnung auf Idyllie sorgt) oder/und den Magistern entkommen wollte. Hier konnten die Studenten ausgelassen feiern und sich auch bis zum Umfallen betrinken, ohne dass... naja, das dürfte nun wohl klar sein. Selbstverständlich hieß das Wirtshaus nicht Déjà Vue. Der Name kam erst durch die Studenten auf (um das "wie genau" ranken sich verschiedene Gerüchte), wurde dann aber schnell auch offiziell verwandt (und auch über diese Gründe gibt es verschiedene Geschichten: Diese haben wohl einen wahren Kern, da sie immer im Zusammenhang mit Magistra Mabignon erzählt werden).

|           |                           |
|-----------|---------------------------|
| Standort  | Idyllie, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleut | Jean, Isabeau und Loretta |
| Quartier  | ja                        |



## Was wird geboten?

Das herkömmliche Angebot umfasste Bier, einen leichten tlamaner Roten und Fleischsuppe, sowie zweierlei Brot (frisches und altes). Der regelmäßige Besuch der Studenten erweiterte das Angebot um viele weitere Genußmittel: z.B.

- Kalter Pierre



- Flammkuchen
- Erdnussschälchen
- Tlamanische Schnitten
- Phiarae Trunk (starkes Gesöff, damit man nachher auch die Rätsel versteht, die sonst keiner versteht, haha)

Nach einiger Zeit fiel es auch den Magistern auf, dass etliche ihrer Studenten des Abends immer verschwanden und erfuhren vom Déjà Vue. Nach einer dann durchgeführten ähm... Kontrolle... ähm eines Besuchs. Nunja, seitdem besucht Magistra Mira Mabignon regelmäßig jeden Freitagabend, soweit ihre Zeit dies zulässt, mit ihren Studenten das Déjà Vue. Sie benötigt ab und zu Abstand vom Theoretisieren ihrer Kollegen und findet dort oft einen geselligen und vergnüglichen Abend.

Im Jahre 33 n.a. III wurde der Studentenbetrieb offiziell aus "Sicherheitsgründen" eingestellt, so dass nur noch "laufende" Studenten an der Universität lernen.

Man sollte nun meinen, dass das Déjà Vue nun wieder zur üblichen Dorfkeiße schrumpfte, aber nein - mitnichten. Die Dorfbevölkerung wunderte sich, dass der Besucherstrom innerhalb kurzer Zeit wieder anstieg und sogar mehr wurde. Einige Reisende mieteten sich sogar für mehrere Monate ein. Auch an Hilfskräften für den Gutshof mangelte es nie. Die Wünsche wurden teilweise ausgefallener und vielfältiger. Einige, die länger blieben, bestanden auch auf gepflegtere Zimmer. Dies führte dazu, dass neben dem eigentlichen Schankraum auch einige Schlafstätten (in verschiedener Qualität) verfügbar sind. Einige wollten auch eine stillere Ecke im Schankraum haben. Man berichtet auch, dass sich inzwischen einige der Magister öfters blicken lassen und auch gerne mit dem einen oder anderen Gast reden.

Die Kunde scheint die Runde gemacht zu haben. Es kommen nun noch mehr durchreisende Gäste in das Déjà Vue und die Speisekarte wurde nochmals erweitert:

z.B.

- Käseplatte à Tamara
- Camembert, Roquefort & Brie (das Fameuse Trio genannt)
- Crepes Aurazith
- Bouef Stroganoff
- Ratatouille à Herian





- Flammkuchen Tabruker Art

- dazu auf der Getränkeseite den roten Beaulomar und den prickelnden Choutoll.

Die alte Jacque(line) Plaque und der junge Henry Hindersee (sehr schön und beliebt \*g\*) spielen jeden Freitag zünftig auf. Zu besonderen Anlässen werden auch andere Spielleut eingeladen und gerne gesehen sind die sogenannten "Aufsteher" - also das unangekündigte Spiel eines Gastes.

Die Taverne ist mittlerweile im Besitz einer Rhythmomaschine, welche interessierte Gäste für das Pfand von einem Silberstück ausleihen können. Das soll sogar schon vorgekommen sein, auch wenn es für normale Menschen schwer begreiflich sein mag.

## Wer ist der Wirt?

---

Betrieben wird die Taverne durch den Wirt Jean, seinem Sonnenschein Isabeau und der zweiten Tochter Loretta. Ab und zu spricht der Wirt davon "aus einer anderen Zeit zu sein" - doch damit meint er wohl, dass er etwas alt geworden ist und nicht mehr alles versteht, was sich so in der Welt tut.

## Kritiken

---

- "Déjà Vue? Très chic!" *Betiser Austauschstudent*
- "Das Déjà Vue ist ein super Ort um mal richtig vom Studieren runter zu kommen. Da kann man sich super den Kopf frei machen. Vor allem nach einer Prüfung! Vorgestern erst eine geschrieben und mit meinen Kommilitonen die ganze Nacht durchgezecht. Vor allem der Trunk Weißer Carajoner hat es in sich. Ich bin dann heute morgen vor dem Déjà Vue aufgewacht. Allerdings kann ich mir nicht erklären, woher ich diesen blauen Fleck und das Seitenstechen habe?" *Student im achten Semester*
- "Déjà Vue? Nie gehört, was soll dieses Déjà Vue sein? Ich muss mich auf meine Prüfungen vorbereiten! Das heißt Aufstehen um 4 Uhr, Dauerlauf um den Unihügel, dann Waschen, Anziehen, Frühstück und die Skripte der heutigen Vorlesungen vorbereiten. Allerdings bin ich heute beim Dauerlauf über so einen Penner vor einer dieser Spelunken gefallen und habe mir das Knie gestoßen. Ich bin mit dem Fuß voll an ihm hängen geblieben! So ein Depp. Soll gefälligst in seinem Bett schlafen!" *Student im ersten Semester*
- "Déjà Vue? Je t'aime, je t'aime; oh oui, je t'aime! Déjà Vue!" *Südtlamanische Studentin*
- "Im Déjà Vue kann man sich auch gemütliche Nebentische reservieren. Das

Essen ist ganz passabel. Vor allem Trüffel à la Dauphine mit Pfefferminzsauce ist zu empfehlen. Allerdings kommt es zu Beginn des Semesters vor, dass neue Gäste noch nicht die Gepflogenheiten und Tischverteilung des Déjà Vue kennen. Setzte sich doch so ein frecher junger Bursche an meinen Tisch. Als ich ihn darauf hinwies, dass Schwein und Adler nicht am selben Tisch äßen, besaß er doch die Efrontesse zu antworten, dann fliege er mal weiter! Wenn der mal in meine Vorlesung kommt! Das Gesicht habe ich mir gemerkt." *Magister Sine Adelmus*

- "Im Déjà Vue gibt es sehr gute Möglichkeiten, sich sein Studium zu finanzieren. Schließlich muss man sehen, wo man bleibt." *Darianischer Austauschstudent*





# Du Bretone Rageur

## Was ist geboten?

Wollt Ihr essen wie die Götter in Tlamana, hier gibt es die Möglichkeit: In der liebevoll eingerichteten Taverne Du Bretone Rageur wird das Essen zum Geschmackserlebnis. Ausgewählte Speisen vom bâtard au beurre, über œuf sur plat bis hin zum chevalier pauvre erfreuen den Gaumen. Landestypische Weine wie zum Beispiel Chateau de Migraine oder Paradis du Clochard runden das lukullische Mahl ab. Aber auch für den kleinen Geldbeutel ist etwas dabei: Wie wäre es vielleicht mit einem saftigen gnon dans la gueule nach Art des Hauses oder einem herzhaften coup dans le cul du Chef?

|           |                          |
|-----------|--------------------------|
| Standort  | Mirain, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleut | -                        |
| Quartier  | nein                     |



## Wie komme ich hin?

Das Du Bretone Rageur ist in Mirain am Tiefen See in Tlamana, Ligonii zu finden.

## Besonderheiten

Jeden Redontag am Abend gibt es eine 'Barrage de Masse', die man nicht verpassen sollte.



# SatzhochDrei

## Kundschaft aus der Schenke "SatzhochDrei" auf Schloss Idyllie

Sei begrüßet, mein edler Freund! So komme ich eben aus den ehrwürdigen Hallen von **Schloss Idyllie**, jenem hochgeschätzten Bau, der die Universität zu Idyllie beherbergt. Die Academia, deren Ruhm weit über die Grenzen des Reiches hinaus strahlt.

Tief im Herzen dieser erhabenen Stätte verbirgt sich die elitäre Schenke **SatzhochDrei**, ein Juwel für Magister und Studenten gleichermaßen – wo das Wissen, die Kunst und die Geselligkeit Hand in Hand gehen.

Sobald man die eichene Pforte überschreitet, empfängt einen der verführerische Duft des legendären "**Schwarzen Reiters**", eines Getränks von solcher Tiefe und Komplexität, dass es die Herzen der Feinschmecker höher schlagen lässt.

Mit einem kunstvoll gravierten Krug in der Hand nimmt man Platz an den reich verzierten Holztischen, wo sich ausschließlich die Gelehrten und geladene Gäste in geistreicher Unterhaltung und poetischem Wettstreit üben.

## ♣ Poetischer Wettstreit voller Esprit

Einmal wöchentlich hebt sich der Vorhang für das Spektakel der Poesie: Junge Studenten und geübte Magister erheben ihre Stimmen und lassen ihre Verse fließen, mit einer Leichtigkeit, die an die Eleganz der Betiser Salons erinnert.

|           |                           |
|-----------|---------------------------|
| Standort  | Idyllie, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleut | -                         |
| Quartier  | nein                      |





Hier kämpft man nicht mit Schwertern, sondern mit scharfen Gedanken und wohlgesetzten Worten.

## 🍷 Tlamanische Delikatessen für den Gaumen

Zu deinem Wein erwartet dich ein Fingermahl für die Sinne: **Zarte Ballen** und knusprige **Kichererbsen**, die in den duftenden tlamanischen Kräutern aus Magistras Garten gerollt wurden.

Ein wahres Vergnügen für den Gaumen, dem selbst die anspruchsvollsten Feinschmecker nicht widerstehen können.

Die Stunden flogen dahin, während die Luft erfüllt war von Wortverdrehern, Ellipsen, schlagfertigen Euphemismen, Hyperbeln, Allegorien und schwankenden Oxymoronen.

Mir bleibt im Gedächtnis meines Besuchs so klar doch nur einmal gehört, der Reim über den Wein - er prägte sich ein:

Klarer noch denn vorhin

*Der Wein entfacht im Magisters Geist,  
Ein Feuer, das die Zunge speist.  
Die Worte, sonst so streng und klar,  
Erbühen jetzt wie Sterne, rar.  
Er spricht in Rätseln, tief und fein,  
Als wäre jedes Wort ein Wein.  
Die Sinne taumeln, scharf und weit,  
Im Rausch erwacht die Wirklichkeit.  
Das Denken löst sich, leicht wie Rauch,  
Die Logik schmilzt im sanften Hauch.  
Die Zunge, einst von Wissen schwer,  
Schwingt nun wie Blätter, leicht im Meer.  
Der Wein entbindet jedes Band,  
Und lässt die Sprache frei, entbrannt.*

Ein zweiter Auftritt aus dem Stegreif geschmettert, eskalierte den Abend. Die Replik kam auf diesen, darauf gleich aus mehreren Kehlen !

## Die zwei Seiten

*Gold oder Wissen? Du fragst, als gäb's 'ne Wahl,  
Als wär'n sie zwei Schätze, gleich, doch fatal.  
Gold glänzt, verführt, doch ist nur Schein,  
Ein Kettenbrief aus Glanz, sonst nichts allein.  
Wissen, das brennt, lässt Narben zurück,  
Es kratzt, es bohrt, es bricht dir das Genick!  
Gold kannst du zählen, hübsch in der Bank,  
Doch Wissen? Das sprengt dir die Schranken, Gott sei Dank.*

In der warmen, fast magischen Atmosphäre von SatzhochDrei verschwanden die dicken Mauern des eifrigen Studierens und es war, als würde man schweben.

So sage ich dir, mein Freund: Willst du einen Abend voller Esprit und feinem Wein genießen, so sei dir die Academia gepriesen!





# Teestube Rosenbusch

## Wer sind die Wirtsleute?

Die Rosenbuschs sind Nachkommen der Ritter von Wachtstein. Da ihnen Lehen und Herrschaft entzogen wurden, sie jedoch über diesen Verlust nicht sehr traurig waren, wurde die Familie aber schon eine Generation später nach dem Rosengarten vor ihrer Kate in Großlinden genannt. Die adlige Abstammung äußert sich jedoch noch immer in guten Manieren, feiner Lebensart und einem höheren Bildungsgrad. Viele Familienmitglieder können lesen und schreiben. Die gesamte Familie ist tief gläubig und stark mit Poena verbunden.

|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| Standort   | Burg Wachtstein, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleute | Familie Rosenbusch                |
| Quartier   | nein                              |



Konrade Rosenbusch war einige Zeit

Aushilfe beim Bäcker Ingdredt Pastetenmacher. Schon damals dachte sie stets darüber nach, ob man nicht eine Art Teestube eröffnen könnte, um die leckeren Nusskekse mit den vorzüglichen Teemischungen ihrer Mutter zu verbinden. Doch bei den drei Wanderern, die normalerweise den Weg von Kreuzwegstetten auf Burg Wachtstein fanden, hätte sich das nicht gelohnt. Als jedoch aufgrund von Gerüchten über eine wundersame Quelle immer mehr Fremde auftauchten, ergriff sie ihre Chance, überredete ihre Geschwister Birkclindt, Weiderich und Gutmund und wagte das Experiment. Die vier Geschwister ergänzen sich gut.

Birkclindt Rosenbusch arbeitet normalerweise im Kräuter- und Gemüsegarten ihrer Mutter, sie kennt sich mit der Zubereitung von wohlschmeckenden Teemischungen bestens aus und ist sehr daran interessiert, es ihren Gästen wohl und gemütlich zu machen. Gastfreundschaft war den Rosenbuschs nämlich schon immer ein Anliegen.

Weiderich Rosenbusch ist an gutem Umsatz interessiert, denn er spart schon sehr lange auf ein gutes Schwert. Zum Entsetzen seiner Familie möchte er irgendwann einmal zu den Grenztruppen... aber man wird ja auch nicht jünger.

Gutmund Rosenbusch ist ein freundlicher und gut gelaunter Mann, er ist kräftig, arbeitet und hilft gerne. Er liebt den Rosengarten seiner Familie.

Und dann gibt es da noch die alte Dame, Brenna von Wachtstein. Die Geschwister nennen sie die Ahne und man munkelt, dass sie schon einige hundert Jahre alt sein soll. Die magische Quelle soll ihr ein langes Leben geschenkt haben, munkelt man. Kein Wunder, dass zeitweise viele Quellsuchende auf Burg Wachtstein nächtigten und somit auch die Teestube besuchten.

### *Was wird geboten?*

---

Die Gäste sollen freundlich und mit Kultur bewirtet werden... und wer Tee trinkt, trinkt schon kein Bier ... und wo kein Bier fließt, da gibt es meist auch keine blutigen Nasen.

Da Weiderich gerne jongliert, tritt er regelmäßig in der Teestube auf, wenn gerade keine Barden zugegen sind. Auch im Burghof zieht er mit Hilfe der Keulen die Aufmerksamkeit auf sich und vergisst nach Ende der Vorführung nie, auf die Teestube hinzuweisen.

Gutmund lauscht gern den Geschichten der Reisenden, um diese im Gegenzug neuen Gästen nachzuerzählen.

### *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Vom 11. bis zum 13. Tag im 1. Poënamond, 32 n.A.III war die Burg von Besuchern nahezu überfüllt, die nach der wundersamen Quelle suchten.





# Zum aurazithenen Rad

## Wo ist die Taverne?

Am westlichen Rand der geschäftigen Handelsstadt Tabruk, dort wo die Straßen aus den Hügeln von Tlamana auf die breiten Plätze der Aurazithhändler treffen, liegt die Schenke und Badehausanlage „Zum aurazithenen Rad“. Das Gebäude ist ein auffälliger, zweistöckiger Bau aus hellem Stein, dessen Fassade mit einem großen, kupfernen Wasserrad geschmückt ist. Dieses Rad dreht sich langsam durch die Kraft einer kleinen, künstlich angelegten Wasserzufuhr – ein Symbol für die alte Verbindung der Familie Fabrègue zum Xurlschrein, den die Familie in vergangenen Zeiten gepflegt hatte.

|           |                          |
|-----------|--------------------------|
| Standort  | Tabruk, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleut | Familie Fabrègue         |
| Quartier  | ja                       |



Die Taverne befindet sich im belebten Viertel der Handwerker und Brauer, nur wenige Schritte vom Markt entfernt. Reisende, Pilger und Händler finden hier gleichermaßen Unterkunft, Erfrischung und die berühmten Fabrègue-Biere.

## Was wird angeboten?

Die Küche des aurazithenen Rads ist bekannt für ihre kräftigen, würzigen Speisen, die perfekt zu den Bieren der Fabrègues passen. Besonders beliebt sind:

- Tabruker Aurazith-Eintopf – mit Wurzelgemüse, Hülsenfrüchten und einer Prise des berühmten "Fabrègue-Gewürzes"
- Brot der Quelle – ein mildes, helles Brot, das nach alter Tradition der Familie gebacken wird

- Fabrège-Biere – darunter das Redonsbräu, ein bernsteinfarbenes Starkbier, und das Wachtsteiner Mild, eine Hommage an die alte Heimat

## Wer sind die Wirtsleute?

---

Die Familie Fabrège war einst für die Pflege des Xurlschreins bei Wachtstein bekannt. Über Generationen hinweg bewahrten sie die Traditionen der Xurlgeweihten und betrieben eine Schenke, die von Pilgern aus ganz Heligonia besucht wurde. Doch als die wunderwirksame Quelle versiegte und der Pilgerstrom ausblieb, verfiel die Region wirtschaftlich. Ein Teil der Familie entschloss sich, nach Tabruk zu ziehen – eine Stadt, die für ihre Handwerker, Händler und ihre Nähe zu den Aurazithminen bekannt ist. Hier eröffneten sie das „Zum aurazithenen Rad“, um ihre Braukunst und die Traditionen ihrer Ursprünge als Xurlgeweihte in neuer Form weiterzuführen.

## Was ist geboten?

---

Die Taverne ist bekannt für ihre Xurlabende, die jeden 7. Tag eines Mondes stattfinden. Im Badehaus finden regelmäßig Dampf Nächte statt, bei denen die Becken mit aromatischen Kräutern und warmem Dampf gefüllt werden. Viele Gäste schwören, dass diese Nächte Körper und Geist reinigen.

## Kritiken:

---

- „Das Redonsbräu hat mich fast umgehauen – im besten Sinne.“ – Tabruker Schmiedin Laretta Eisenquell
- „Ich schwöre, im Dampfbad habe ich das Meer rauschen hören.“ – Gilbert aus Mirain





# Zum grünen Kranz

## Die alte Herberge

Die Herberge "Zum grünen Kranz" in Großlinden war einst das beste Speiselokal am Ort und besonders für ihre Fleischpasteten berühmt. Viele reiche, adelige und berühmte Gäste stiegen dort ab. Die reiche Wirtsfamilie Pastetenmacher war weithin bekannt. In dem großen Raum unter dem Dach wurden viele Hochzeiten und Familienfeste gefeiert.

Seit dem wirtschaftlichen Niedergang der Region verdiente sich Familie Pastetenmacher jedoch viele Jahre lang wieder als Gemüsebauern, Metzger und Bäcker ihren Lebensunterhalt.

## Wer ist Wirt?

Erst nachdem die Region durch die wundersame Quelle und die vielen Fabelwesen im Wyrdwald für Wanderer und Abenteurer interessant wurde, entschieden Ingdredt Pastetenmacher, seine geschäftstüchtige Frau Arlette aus dem Hause Fabrège und sein Bruder Andredt, die Herberge wieder zum Leben zu erwecken. Arlette, deren Schwestern die Schankstube "Zum aurazithenen Rad" in Tabruk betreiben, übernahm anfangs selbst den Ausschank. Sie lernte jedoch sehr rasch ihren Schwager Andredt an, damit sie sich voll auf die Bewerbung der Taverne und die Organisation der Herberge konzentrieren konnte.

## Was wird geboten?

|           |                                             |
|-----------|---------------------------------------------|
| Standort  | Großlinden, Tlamana, Ligonii                |
| Wirtsleut | Ingdredt Pastetenmacher und Arlette Fabrège |
| Quartier  | ja                                          |



Ingdredt holte sich indes Hilfe von seiner Tante Adeltraudt. Die reife Dame war die einzige, der das alte Familienrezept für die berühmte Fleischpastete noch bekannt war. Als Köchin kennt sie jedoch auch andere typisch tlamanische Rezepte, welche durch die köstlichen Backwaren ihres Neffen ergänzt werden. Auch das Feiern und Nächtigen ist weiterhin in der Herberge möglich.



# Zum Pfauengarten

## Wie kommt man hin?

Inmitten des gewundenen Landpfades, zwischen dem Anlegesteg des kleinen Brazachs und der Ardeluner Hauptstadt Solodgia-zwischen-Baum-und-Feld, biegt, kurz nach der alten Mostmühle, ein von Obstbäumen gesäumter Hohlweg ab, der sich zwischen Heckenrosen und Haseln hinab in ein sanftes Tal von Streuobstwiesen schmiegt. Für große Fuhrwagen weist die Straße nur unzureichende Breite auf – wohin sollten etwaige Ochsen gespanne auch fahren? Im Frühling ist die Luft hier schwer von Apfelblüten, im Spätsommer hängt sie süß vom gärenden Fallobst. Am Ende des Weges, wo sich ein kleiner, klarer Bach schlängelt und über eine robust gebaute Steinbrücke führt, lockt endlich das Tavernengehöft „Zum Pfauengarten“ – halb Fachwerk, halb Efeu – ganz verwunschen.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Mark Ardelun, Tlamana  
Elluard vom Knauf  
nein



## Wer ist Wirt?

Elluard vom Knauf, einst getreuer Recke am tlamanischen Hof, ist heute ein grauhaariger, hagerer Mann mit wettergegerbter Haut und schmalen Gesicht. Trotz seines Alters bewegt er sich mit erhabener Eleganz – als ob jede Geste noch den Geboten von Fechtsaal und Exerzierplatz alter Tage gehorche. Seine Stimme ist leise, aber fest. Die rundklobige Imkerpfeife scheint mit seinem Mundwinkel verwachsen, ihre Schwaden gemahnen an das süß-balsamische Rauchwerk des Südens. Seit dem Austritt bei Hofe vor sechs Jahren und der Rückkehr in seine Heimat pflegt er die Anlage samt umgebender Wiesen, getrieben von stiller, tiefer Achtung vor allem, was wächst und lebt. Was wenige wissen: Der Pfauengarten



wurde ihm von seinem letzten liebwerten Schützling, Prinzessin Lenia von Drachenhain-Tlamana, Freifrau von Ardelun, für seine übertreuen Dienste zum Geschenk gemacht.

## *Wen trifft man hier und aus welchem Grunde?*

---

Reisende Kaufleute, wandernde Spielleute, eifrige Gelehrte mit Zeichenbrettern und nicht zuletzt saumselige Müßiggänger – sie alle suchen den sanften Schatten der Streuobstwiese, den murmelnd erfrischenden Bachlauf, das wirklich exquisite Angebot an Speis' und Trank und auch das besänftigende Rufen des edlen Federgetiers wie Pfau, Fasan und Rebhuhn, das sich hier frei und ungerührt zwischen Baum und Strauch, Tisch und Stuhl bewegen darf. Vor allem aber kehren hier Barden, Harfner und Lautenspieler ein, die dem Ruf der nahen Werkstätten von Solodgia-zwischen-Baum-und-Feld gefolgt sind, die gerne Besitzer eines solch edlen Instruments werden wollen und hier aufgeregt Zwischenhalt nehmen oder sich glücklich auf dem Heimweg befinden und ein solches Meisterwerk eng am Leibe halten. Denn in ihren namhaften Werkstätten fertigen die anstelligen Instrumentenbauer Solodgias edle Lauten, Zistern und Harfen – aus Birnbaumholz, Nussbaum und geschnitztem Apfelgehölz. Und so stellt sich unter den von kundiger Hand beschnittenen Zweigen wahrlich ein ganz besonderer Geist, eine besondere Haltung zur eiteln Kunst ein: Wer hier musiziert, tut es mit Händen, die achtvollen Respekt haben vor Holz, Klang und Ganzheit.

## *Was ist geboten? Warum sollte man hier einkehren?*

---

Die Taverne liegt inmitten uralter Streuobstwiesen, die Elluard allezeit mit stillem Stolz hegt. Zur Hand gehen dem alten Ritter eine handverlesene Schar mit dem Ardeluner Land verwurzelter Mägde und Knechte, die fleißig summend, wie die hiesigen Bienenvölker, ihre Arbeit im Kreislauf der Jahreszeiten und nach Tradition und Kenntnis der Altvorderen tun – was hier wächst, wird nicht nur gepflückt und veredelt, es wird verwandelt. Und so werden auf blanken Birnholztafeln, mit saubergeschwungener Handschrift, unter anderem die folgenden Köstlichkeiten feilgeboten:

Himbeer-Lavendel-Trunk mit feiner Honignote Birnenmost mit kandierten Morellen in hohen Gläsern Frisches Quellwasser auf Blütenschaum Viererlei-Apfel-Auflauf mit Cidre-Mandelkruste Geröstetes Kernobstbrot mit Quittenschmalz Hirsekrapfen mit Apfelblütenhonig Zwetschgen-Kirsch-Eis auf Honigwabe

Und dazu: Obstbrände von seltener Reinheit, wie sie nur unter langsamem Feuer in kupfernen Brennblasen entstehen. Besonders geschätzt wird: Pflaumengeist „Zwischen-Baum-und-Feld“ – tief bernsteinfarben, mit Nachhall von Rauch und





dunklem Holz, sowie „Elluards Kirschdampf“, süß und klar wie ein Gebirgsbach.

Landauf, landab bekannt ist der Pfauengarten aber insbesondere für seine ausgefallenen Cidre-Arten: „Morgentau“, ein heller Apfel-Birnen-Cidre, mit einem Hauch von Melisse und Blütenhonig. Mildblumig und sanft, wie der erste Tau auf den Wiesen. „Holznebel“, kräftig-herb mit rötlich-trübem Schleier, aus allerlei Holzapfelsorten und einem Quäntchen Anisgeist. Für alle, die das Bittere dem Süßen vorziehen. „Pfauenschrei bei Nacht“, durch zugefügten Brombeerenlikör dunkler, fast violetter, Cidre. Sacht beim ersten Schluck, voll und wild im Nachhall. Wird gern zum Absacker vor dem Zubettgehen bestellt. „Tamaras Träne“, feiner Rosé-Cidre aus Wildrosenblüten und Herbstbirnen, leicht gezuckert. Ehrbezeugung und Reminiszenz an die vormalige Baronin von Tlamana. „Wabenklang“, ein milder Sommer-Cidre, in dem Honigwaben mit vergoren werden. Goldgelb, sirupartig und duftend – ein kulinarisches Harfenstück. „Bergmannskuss“, ein schwerer, gewürzter Cidre, mit einem Schwung Zwetschgenbrand, Zimt und Apfelring. Wird direkt am Tisch auf kleinen Kohlebecken in Kupferkessel erhitzt und dampfend in Zinnbechern ausgeschenkt.

Sobald die Witterung es zulässt, werden die Tische mit weißem Leinen bespannt und unter freiem Himmel aufgestellt – direkt unter das ausladende Blätterdach, in welchem filigrane Windlichter auch in Dämmerung und Dunkelheit warmes Licht spenden. Hier, wo das Gras sanft wiegt und stets der Duft von süßem Obst in der Luft liegt, schreiten die Pfaue und Fasane zwischen den Gästen umher, stolz und gemessen. Niemand jagt sie fort. In feinen Schalen, verteilt unter den Tischen, wird ihnen beste Hirse gereicht, wie es in Ardelun nach alter Väter Sitte Brauch ist. Die Gäste wissen: Wer hier einkehrt, teilt seinen Raum mit edlem Federvieh. Wann immer ein Tier ein Prachtstück seines schmucken Federkleides vor den Füßen eines Gastes abwirft, wird dies als besonderer Glücksfall und hoher Gunstbeweis bewertet. Die bunt leuchtende Feder wird fortan mit großem Stolz am Kopfputz oder im Knopfloch getragen. Winters lockt das behaglich mit vier Eisenöfen beheizte Innere des Pfauengartens. Auf bequemen, filigran gedrechselten Stühlen, an runden, glanzpolierten Tischen lässt es sich, mit Blick auf die märchenhaft vereiste Frostwelt draußen, bei heißem Cidre oder Honig-Grog redlich wohlsein.



# Zum Vollen Methorn

## Wo ist die Taverne?

Die imposante Burg Niederkamm thront vor den Gipfeln des Schlangenkamms. Diese wehrhafte Spornburg schützt die ertragreiche Aurazithmine Edaq an der Grenze zwischen den Baronien Tlamana und Carajon. Im inneren, geschützten Burghof befindet sich die Taverne „Zum Vollen Methorn“ - eine gemütliche Schenke, die in ihrer überschaubaren Gaststube vor allem von den Minenarbeitern des nahegelegenen Dorfes besucht wird. Nach der Beendigung der harten Arbeit sitzt man hier gerne beisammen.

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Standort  | Burg Niederkamm, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleut | Colette und Klarette Bertrand     |
| Quartier  | nur bedingt als Gast der Vogtin   |



## Was wird angeboten?

Die Speisen und Getränke sind trotz der günstigen Preise nennenswert. Durch die Lage im Schlangenkamm sind Bier und tlamanischer Cidre sowie der namensgebende Tatzelfelser Met stets besonders kühl und erfrischend. Es gibt verschiedene Suppen zum Aufwärmen sowie reichhaltige, habhafte Mahlzeiten, um die Arbeiter zu kräftigen.

## Wer sind die Wirtsleute?

Bis vor Kurzem bewirteten Louis und Orlette Bertrand die Gäste auf der Burg. Das aus Mirain stammende Ehepaar wurde von Burgvogtin Sarah von Tlamana im Jahr 21 n.A.III angeworben, nachdem die ehemaligen Wirtsleute altersbedingt die Burgschenke nicht mehr stemmen konnten. Doch nun möchten auch sie sich auf



das Altenteil zurückziehen und überlassen ihren Töchtern Colette und Klarette die Geschäfte. Nur an Festtagen helfen sie noch aus.

## Was ist geboten?

---

Als Reisender wird man sich eher selten auf Burg Niederkamm verirren. Doch am alljährlichen Fest zur Mineneröffnung, das zu Ehren der Göttin Poëna am ersten Tag des 1. Poënamondes stattfindet, lohnt sich ein Besuch allemal. Stets wird dasselbe, sehr gut inszenierte Theaterstück vorgeführt, das von sprechenden Statuen handelt. Das Werk trägt den Namen "Erinnerung - Über Gefangenschaft, Wahnsinn, Vergessen, Erinnerung und Verantwortung".

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Vom 28. Tag im 3. Saarkamond bis zum 2. Tag im 1. Poënamond, 24 n.A.III, hatte Baronin Tamara von Tlamana eine Gesellschaft auf Burg Niederkamm eingeladen.

## Kritiken:

---

- „Obgleich der Titel eher nach einem ernsten Stück klingt, kann man sich auf einen herrlich amüsanten Abend freuen.“ Götz Bundschuh, Fernwanderer, Buchautor und Kritiker
- „Sogar die Vogtin und ihr gutaussehender Bruder Joven wohnen dem Schauspiel bei.“ Carabella aus Carajon auf Cavallierstour
- „Eine der Statuen im großen Saal ist dem ehemaligen Vogt Deraton so realistisch nachempfunden, dass ich schwören könnte, sie habe sich bewegt.“ Horst Hopfenheld, Stammgast



# Zur Stollenschänke „Zum flackernden Frosch“

## Wie kommt man hin?

In Yrladun, jener Eisenerzminen-Siedlung tief in den Nebelhängen der Eisspitzenmassivs des Schlangenkamms, führt vom wuchtigen Werkhof, entlang an mehrstöckigen Windenpodesten, ein schmaler, mit groben Holzbohlen befestigter Pfad hinab in eine abschüssige Felsklamm. Mit groben Nägeln in das kohlestaubgeschwärzte Tor des alten Stützbalkenlagers gehämmert, kündigt ein blechernes Schild mit stilisiertem Zinnkrug und zwei gekreuzten Grubenhacken vom nahen Abstieg zur Stollenschänke. Dreißig grob behauene Steinstufen später, vorbei an vier rostigen Lüftungsschächten, öffnet sich der Schankraum als eine gedrungene Felshalle, worin in kleinen, in den Felsen getriebenen Wandnischen eine Unzahl der namensgebenden, tönernen Froschlampen schummrig-rußendes Licht spenden. Die außerordentliche Bedeutung jener etwa handtellergroßen Lichtquelle für den tlamanischen Bergmann, verdeutlicht folgendes Sprichwort wohl am trefflichsten: „Miner ohne Licht, ein armer Wicht!“

|           |                           |
|-----------|---------------------------|
| Standort  | Yrdalun, Tlamana, Ligonii |
| Wirtsleut | Bingeborg Wackerstein     |
| Quartier  | nein                      |



## Wer ist Wirtin?

Bingeborg Wackerstein, kaum dreißig Jahre alt, hat den Betrieb vor zehn Jahren von ihrem Vater Aderbert, einem ehemaligen Stollenmeister, übernommen. Mit emsiger Hand, ihrer kecken Art und dem Talent fürs besondere Bierbrauen hat sie die Stollenschänke zu einem überregional beliebten Treffpunkt gemacht. Dabei leuchtet ihr hochgestecktes Haar im Schein der Lampen wie eine marktneue Kupferbürste, und ihre volle Stimme vermag selbst das Schaben von Schürfkellen



zu übertönen.

## *Wen trifft man hier?*

---

Vor allem Grubenarbeiter, wie Kohlekratzer, Brockenschaufler und Felssprenger, die nach mühevoller Schicht einkehren, um mit kühlem Trunk Staub und Splitter die Kehle hinunterzuspülen. Auch allerhand Händlervolk aus Hüttstadt und anderswo rasten hier gerne, um Werkzeuge und Zubehör unter die Leute zu bringen und um ihre Kontakte zu pflegen. Desgleichen sind die harten Gesichter der im Eisspitzenmassiv allgegenwärtigen Minenwächter vertrauter Anblick, was nebenbei zu artigem, nicht zu ausgelassenem Trunke veranlasst. Nicht selten trifft man auch auf einen Althauer, der bei einem Humpen aus dem legendären Katastrophenjahr 10 n.A.III berichtet, als das Breitfeld, „samt Mann und Lore“, nach einer Schlagwetter-Explosion nach unten „in die unauslotbare Tiefe“ entwand.

## *Was ist geboten? Warum sollte man hier einkehren?*

---

Als ehemalige Lampenstube zwischen Kaue und Schacht – wo die Minenarbeiter also von alters her ihre persönlichen Lampen sorgsam in zugeteilten Wandfächern verwahren und pflegen – ist der Frosch kein Ort für feinen Zwirn. Wer aber die Gesellschaft ehrlicher Handwerker und ein kräftiges Mahl schätzt, der ist hier genau richtig. Das Balkenschwammerl-Bier, ein obergäriges Gebräu von tiefschwarzer Farbe und erdigem Aroma, wird in tiefen Kammern in alte Bohrwasserfässer eingelagert. Es enthält eine geheime Mixtur aus dem gefürchteten Grubenholzpilz und dem hiesigen Bergquellwasser. Wie allüberall in Tlamana verschafft jene kleine Tätowierung auf dem Handrücken, die ihren Besitzer als Mitglied des Bergmannbundes ausweist, jederzeit zu einem Sitzplatz und einem freien ersten Getränk, egal wie brechend voll die Schänke ist.

## *Was es zur Stärkung gibt:*

---

Als Spezialitäten des Hauses gelten insbesondere Tiefquellsproten auf knusprigem Essebrot samt Kellerbutter und daumendicke, eichenholzgebeizte Stollenwurst-Räder, serviert in Schwammerlrahm, dazu Steinsalzkuchen, mit zwei Kellen Spaltbeermus.



# Ligonii Grenzgebiete





# Nufborgs geselliger Hort

*Schmecktnet, worom kochsch Du nemme  
mid dem Dudmanet?  
Dädsch Du med oim koche, wo end Supp  
spuckt, wennd net nagucksch?  
Hano, sell däd i net!  
Siehsch, der Dudmanet au net*

Brazfurt in den Nordlanden ist ein kleines Dorf am Rande des Parimawalds. Wie in der einschlägigen Fachliteratur (immerhin 6 Seiten) beschrieben, beginnen hier Wetter und Stimmung schlecht zu werden und dagegen hilft in gewissem Umfang Alkohol. Deshalb kennt sich auch jeder aus Brazfurt im Brauen oder Brennen aus. (Männer sind für Bier zuständig, Frauen für Likör, beide für Schnaps.) Bei Feierlichkeiten – und davon gibt es trotz der mäßig geselligen Natur der Brazfurter einige – ist es aber günstig, wenn zwei oder drei Leute sich als Wirte um den Ausschank kümmern. Schließlich soll es später noch aufs Maul geben und da hilft eine vernünftige Grundlage. Nachdem sich die früheren Wirte zerstritten hatten, übernahmen Nufborg und Naborg im Jahre 27 nach HA III die verantwortungsvolle Aufgabe. Ihre für Brazfurt ungewöhnlichen Namen könnten auf eine zweifelhafte Herkunft hindeuten, aber das soll an dieser Stelle nicht weiter erörtert werden.

*So... kommsch au*

Im folgenden Sommer bekamen die Brazfurter Besuch. Nicht nur zwei oder drei Durchreisende, das kam immer wieder vor, sondern zwei große Gruppen, die aus irgendwelchen Gründen genau hier hinwollten, mit den Anführern Karr der Jäger

|           |                            |
|-----------|----------------------------|
| Standort  | Brazfurt in den Nordlanden |
| Wirtsleut | Nufborg                    |
| Quartier  | nein                       |





und Prinzessin Syria Jaldis von Drachenhain. Die Namen sagten den Brazfurtern zwar nichts, aber Prinzessin klang nach Gewinn. Nufborg und Naborg witterten das Geschäft ihres Lebens. Schnell errichteten sie einen offenen Stand mit einigen Tischen und Bänken. Dann schleppten sie Getränke herbei und einen riesigen Kochtopf, denn eine Suppe war offensichtlich die einfachste Methode, die große Anzahl an Gästen zu verköstigen. Auch die Brazfurter selbst kamen auf den Geschmack und Futterten ordentlich mit. Nur der Schmecknet, einer der ehemaligen Wirte, der sich mit einer fragwürdigen Fleischbeilage einschleimen und mitverdienen wollte, wurde gnadenlos weggejagt.

*Des isch besser wia ebbes net so Guats*

Also schnippelten Nufborg und Naborg die nächsten Tage Karotten, Zwiebeln, Sellerie und alles mögliche sonstige, füllten den Topf immer wieder nach und verkauften ein Bier nach dem anderen und sogar Wasser, denn dem Wasser am Parimawald sei nicht zu trauen. (Woher das verkaufte Wasser kam, sagten sie nicht.) Die Reisenden jagten derweil, offenbar wegen einer Wette, wie irre in der Gegend herum, versuchten, in den Parimawald einzudringen, bis sie in Ohnmacht fielen, belästigten den Wächter am Waldheiligtum, handelten den Brazfurtern größtenteils nutzlose Gegenstände ab und gingen dem ganzen Dorf immer mehr auf die Nerven. Nur Nufborg und Naborg waren zufrieden, denn das hektische Gewusel der Gäste führte zu großem Hunger und starkem Durst. Irgendwann aber hatte jemand die Wette wohl gewonnen und die ganze Blase zog ab. Die Brazfurter mochten allmählich auch kein zerkochtes Gemüse mehr, lieber beschränkten sie sich wieder auf Ziegenbraten und Fisch als Beilage zum Alkohol. Schließlich ließen Nufborg und Naborg es gut sein und gossen den Rest der Suppe dem Schmecknet in den Hof.

*Was machsch no? Bleeds Gsiecht!*

Und so musste Brazfurt wieder ohne Dauertaverne auskommen, was keinem schwerfiel, denn Saufen kann man auch so und Geld ist den Brazfurtern trotz aller sonstiger Fehler nicht besonders wichtig. Insbesondere dem Nufborg hat die Geschichte aber gut gefallen. Irgendwann hat er ein Schild gemalt („Nufborgs geselliger Hort“), das er seither, also seit über einem Vierteljahrhundert, bei passender Gelegenheit samt Kochtopf aus dem Schuppen zieht. Wenn ihr also einmal durch Brazfurt kommt, insbesondere in größerer Gruppe: Für euer körperliches Wohlbefinden wird gesorgt.

Allerdings vermutlich auch für seelisches Unbehagen. Was Außenstehende betrifft, ist die Botschaft, die Nufborgs Schild vermittelt, doch stark geschönt. Insofern – überlegt es Euch.





*Gell, da glotzsch! Gschieht dir recht!*

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Vom 28. bis 30. Tag im 2. Heliosmond 28 n.A.III trugen hier Prinzessin Syria Jaldis von Drachenhain und Karr der Jäger mit vielen Gefolgsleuten eine Wette aus, die bis tief in den Parimawald führte





# Herzogtum Ostarien









# Baronie Buchenfels





# Zu den nicht ganz so Heiligen

## Das gestrichene Kapitel

„Eines der Gästezimmer ist dauerhaft Schwester Eva Gina überlassen. Wenn ein Mönch ein dringendes zwischenmenschliches Bedürfnis verspürt, darf er Schwester Eva Gina aufsuchen. Maximale Verweildauer sind zweieinhalb Stunden, maximal einmal pro Woche. Dispens für Stundengebete wird hierfür nicht gewährt.

Eines der Gästezimmer ist dauerhaft Bruder Sextus überlassen. Wenn eine Nonne ein dringendes zwischenmenschliches Bedürfnis verspürt, darf sie Bruder Sextus aufsuchen. Maximale Verweildauer sind zweieinhalb Stunden, maximal einmal pro Woche. Dispens für Stundengebete wird hierfür nicht gewährt.

Schafdarm ist verpflichtend und wird jeweils gestellt.“

## Die Taverne

Im schönen Kreuzfuhr am Rande des Luchtenwaldes in der Baronie Buchenfels liegt die Taverne „Zu den nicht ganz so Heiligen“. Sie gehört seit zehn Jahren dem Ehepaar Anderlin und Ludwigie Strassbeter sowie Ludwigies Vetter Hans Stiefel. Der Name spielt auf die Vergangenheit des Ehepaares an. Beide traten in jungen Jahren dem Orden der Hilariusiten bei und legten das Gelübde ab. Dem strengen Klosterleben nicht voller Inbrunst zugeneigt, wurden sie von ihren Oberen in die ceridische Gaststätte und Taverne „Der Heilige der ekligen Dinge“ positioniert, wo

Standort

Kreuzfuhr, Buchenfels,  
Ostarien

Wirtsleut

Anderlin und Ludwigie  
Strassbeter und Hans Stiefel

Quartier

nein





sie sich kennen und schätzen lernten – so sehr schätzen, dass sie den Orden letztlich verließen. Aus Mönch und Nonne wurden wieder Anderlin und Ludwigie, genannt Anderl und Wiggi. Die beiden übernahmen den reichlich abgewirtschafteten Gasthof „Zum Stiefel“ von Hans' Vater und krepelten alles um.

Heute ist „Zu den nicht ganz so Heiligen“ eine gelungene Mischung aus Kreuzfuhrter Tradition und ceridisch-hilariusitischen Elementen. Organisation, Küche und Ausschank liegen in den Händen von Anderl und Wiggi, Hans bringt Körperkraft und handwerkliches Geschick ein, bedient an den Tischen und kümmert sich um den Großteil der vielen kleinen Routinetätigkeiten.

Die Einrichtung besteht weitgehend aus Holz und ist recht rustikal gehalten, fängt aber dennoch den Blick, da jedes Möbelstück von Hans aus unterschiedlichen Brettern und Balken gezimmert wurde, so dass wie im „Heiligen der ekligen Dinge“ kein Tisch und keine Bank den anderen gleicht.

Die Wirtsstube wird einerseits noch von Relikten aus der alten Gaststätte wie Hirschgeweihen und einem übergroßen, mit Blumen bepflanzten Stiefel geschmückt. Anderes stammt aus der Ordenszeit der Strassbeters wie ein Kreuz oder Abbildungen des Heiligen Hilarius und des Heiligen Furlan, der ein grünes Getränk in kleine Gläser ausschenkt. Außerdem finden sich Zeichnungen der mittlerweile drei Kinder des Paares.

Das Essen hat kaum etwas mit der abseitig-experimentellen Kost des „Heiligen der ekligen Dinge“ zu tun, ist aber deutlich origineller als das frühere dorfbürgerliche Wenigerlei. Am Hilariustag gibt es das Hilariusmahl nach Laune der Besitzer. Dies kann ein bewährtes Gericht aus anderen Teilen Heligonias sein, gerne auch kombiniert wie Thaler Festtagsblunz'n mit Escandrischen Bierzwiebeln oder eine provozierend nach grauer Sträflingskost aussehende Eigenkreation, die sich als schmackhaftes Wildgulasch in Kirschsauce entpuppt.

Das Getränkeangebot ist klassisch mit Wasser, Säften, Tees und Kaffee, dazu an Alkohol selbst gebrautem Bier, weißem und rotem Hauswein und diversen Bränden. Es gibt zwei ungewöhnliche Spezialitäten, deren Rezepte Wiggi Bruder Libertin aus dem „Heiligen“ abgeschwatzt hat – obergäriges Hanfbier und einen Schnaps aus Wasserlinsen, die Scharfgrüne Ente.

Trotz ihres Austritts aus dem Orden haben sich Wiggi und Anderl einige ceridische Rituale bewahrt. Insbesondere feiern sie täglich zwei der klösterlichen Stundengebete, die für alle offen sind, die teilnehmen wollen. Vor Betriebsbeginn





kurz vor Mittag findet die Vesperterz statt, die zwar zeitlich weder der klassischen Vesper noch der Terz entspricht, aber die ceridischen Früh- und Vormittagsgebete vereint. Nach Zapfenstreich (meist kurz vor oder nach Mitternacht) wird die Komplet begangen. Alle Gäste, die hieran noch teilnehmen wollen, erhalten ein großes Stamperl Scharfgrüne Ente auf Kosten des Hauses.

Die Stundengebete selbst orientieren sich lose an der Ordensliturgie. Die musikalischen Teile werden sehr frei interpretiert von Wiggis Sopran und Anderls Laute, untermalt durch Hans' dumpfe Basstrommel.

Kaum einer der Dorfbewohner vermisst noch die alte, von vielen als „Stinkstiefel“ verspottete Gaststätte. Die meisten sind stolz auf ihre besondere Taverne und auch von den umliegenden Gehöften und Ortschaften pilgert so mancher gerne und regelmäßig zu den nicht ganz so Heiligen.

## *Und das gestrichene Kapitel?*

---

Das hängt als Mitbringsel an der Wand. Es wurde von unbekannter Hand einerseits in die Rohfassung der Tavernenbeschreibung des „Heiligen der ekligen Dinge“ eingeschmuggelt und andererseits dort im Kreuzgang an der Wand aufgehängt. Inhaltlich trifft nichts davon zu. Das Pamphlet spielte aber auf das offene Geheimnis an, dass Schwester Eva Regina und Bruder Sextus ihre Finger einfach nicht voneinander lassen konnten. Es war auch der letzte Anstoß dafür, dass die beiden den Orden verließen und sich wieder zurückwanderten zu Ludwigie-Wiggi und Anderlin-Anderl, bevor Bruder Libertin gezwungen gewesen wäre, seine Vorgesetzten zu informieren.

Das Paar schied aber im Guten aus Orden und Gaststätte und ist mit Libertin weiter in Kontakt und auf vertrautem Fuß. Libertin war es auch, der die Kirche davon überzeugen konnte, den neuen Namen der Kreuzfuhrter Taverne stillschweigend zu dulden. Schließlich leitet er ja selbst mit eigenwilligem Namen und Konzept eines der erfolgreichsten ceridischen Gasthäuser.

Auch Wiggi und Anderl haben seither bewiesen, dass man mit dem Ansatz eines fröhlichen, teils augenzwinkernden Ceridentums so manchen Gläubigen und auch nicht Gläubigen weitaus besser erreicht als mit der reinen strengen Ordenslehre.



# Baronie Emarania







# Seehaus zum Paradies

## Seehaus zum Paradies

Am Ufer des Emeransees steht auf einer Anhöhe das „Seehaus zum Paradies“. Es ist umgeben von Obstbäumen und Rosenhecken und ist ein stattliches Anwesen mit Gasthaus, Übernachtungshaus, Stallungen und Wirtschaftsgebäuden. Eine überdachte Treppe führt den kurzen Abhang von der Gaststube Richtung See hinab zum Tanzsaal - ein Augenschmaus für jeden Architekturliebhaber und Schmuckstück des Anwesens. Die hölzerne Plattform ist teilweise an Land und teilweise auf den See hinaus gebaut. Dabei ist sie so filigran, dass die Tanzfläche über dem See zu schweben scheint.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Emarania, Ostarien  
Travajone Amatello  
nein



## Wie komme ich hin?

Seid ihr im Süden, z. B. in Thal, dann geht nach Norden, bis ihr nach Ostarien kommt. Seid ihr im Norden, z. B. Vjoshaven, dann geht nach Süden, bis ihr nach Ostarien kommt. Seid ihr im Osten, z. B. in Carajon, dann geht nach Westen, bis ihr nach Ostarien kommt. Seid ihr im Westen, dann ... wisst ihr jetzt hoffentlich, wohin ihr euch wenden müsst.

Seid ihr dann in Ostarien, dann fragt nach dem Emeransee. Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn. Habt ihr den See erreicht, dann folgt dem Ufer. Das Seehaus zum Paradies ist nicht zu verfehlen.



## Wer ist der Wirt?

---

**T**ravajone Amatello ist der Gastwirt, wobei Gastwirt eine starke Untertreibung ist. Er ist ein Genie, wenn es um die Organisation und Inszenierung von Concertos geht. Sein Name ist, wie in diesen Kreisen üblich, ein Künstlernamen, mit dem man sich auch im fernen Betis sehen lassen könnte. Er ist hoch aufgeschossen, extrem schlank und trägt immer eine andere muntere Kopfbedeckung. Es heißt, er habe elfische Vorfahren.

## Wen trifft man hier?

---

**H**ier trifft sich die gehobene Gesellschaft ganz Heligonias. Amatello hat es geschafft, mit seinen Inszenierungen sich in das Herz der kunstbeflissenen Heligonier zu spielen. Allein aufgrund der örtlichen Nähe ist das Stammpublikum vor allem aus den Städten Wasserau, Quellstedt und Lodenstadt. Manche lassen es sich nicht nehmen, bereits am Nachmittag mit blumengeschmückten Boten über den Emersensee zur Anlegestelle des Seehauses zu segeln.

## Was ist geboten?

---

**K**ulinarisch ist das „Seehaus zum Paradies“ ein Fest. Es gibt alles, was das Herz begehrt. Besonders hervorzuheben sind die Dammwild-Pasteten, die einzigen wirklich zarten Garstbock-Koteletts und die Emeranseeorelle nach Beamtenart an Kartoffelrösti in Stempelform. Sogar der legendäre heligonische Held Utzgolf wusste die wohlschmeckenden Fische aus dem Emeransee zu schätzen. Der Stoff aus dem Legenden gemacht sind!

**V**or allem an den Redonstagen ist das Seehaus brechend voll, wenn Amatello wieder ein Concerto organisiert hat. Gespielt werden u.a. bedeckte Versionen der Weisen von Harald Schönefont, dem berühmten ostarischen Komponisten und Interpreten. Während auf der Tanzfläche der Flamingo getanzt wird, leuchten auf dem See hunderte bunte Papierlaternen, die an den Boten festgemacht sind, auf denen ebenfalls der Musik von Schönefont gelauscht wird. Es gibt ein Lied, welches nur Harald Schönefont so unfassbar herzerreißend cantieren kann. Es handelt von der letzten Wirtin Mathilda, die Harald Geld gestohlen haben soll und damit in Richtung Süden durchgebrannt ist. Dieses traumatische Erlebnis hat er in einem seiner bekanntesten Lieder verarbeitet.

**A**ngewöhnlich mischt sich immer wieder und unerkannt Utzgolf unter die Zuhörer. Er tut dies heimlich, denn niemand soll die Träne erblicken, die er verstohlen aus dem



Augenwinkel wischt. Utzgolfs Tränen gehören zu den seltensten Flüssigkeiten dieser Welt. Hätte man alle Tränen Utzgolfs seit Gründung des Königreiches Heligonia gesammelt, sie passten auf den Daumennagel einer Stiefmütterchen-Fee. Beschlossen werden die Konzerte, wenn sich die tiefstehende Sonne rot im Wasser des Sees spiegelt. Dann wird ein letzter Tanz gespielt, zu dem Schönefonte eine gewisse Angelina auffordert, ihr Akkordeon zu holen und für ihn zu spielen, da er zurück vom See kommt. Danach stellt sich am Ende der Tanzfläche, mit dem See und der untergehenden Sonne im Rücken, der Chor der Emeransee Fischer auf. Den Refrain des Liedes der Emeransee Fischer singt jeder mit und weithin erklingt ihr Lied über den Emeransee, welches die Herzen Aller rührt.

## Kritiken

---

„Also ich hatte das letzte Mal den Garstbock. Zart war das Fleisch schon, aber ein wenig gehammelt hat es. War aber durch noch etwas mehr Knoblauch gut zu überdecken.“ (Gast aus Ankur)

„Habe ich euch schon erzählt, dass ich Utzgolf im Seehaus gesehen habe? Er muss aus Thal sein, denn er war so geizig, dass er sich sein eigenes Bier mitgebracht hat. Heimlich hat er es unter seiner Brustplatte hervorgeholt! Wahrscheinlich war es nicht einmal verzollt.“ (Hoher Beamter aus Torpstein)

„Das ist noch gar nichts. Vor zwei Monaten hatte sich der steckbrieflich gesuchte Rebell Adveri in der ersten Reihe vor den Chor der Emeransee Fischer gestellt und lauthals mitgesungen. Ich habe ihn erkannt, denn ein Schwager dritten Grades ist ein Freund eines Geschäftspartners aus Betis, der mit ihm bei der Ostarischen Marine war und sie hatten gemeinsam in Betis in einem gewissen Etablissement zuviel Rebenhainer. Und er hat mir erzählt, wie Adveri in Wahrheit aussieht.“ (Adlige Dame aus Ankur)

„Da merkt man, dass ihr noch nicht lange im Seehaus zum Paradies verkehrt. Als Prinz Anselm einst inkognito nach seiner entführten Liebe suchte, da rastete er auch im Seehaus. An seinem sehnsüchtigen und traurigen Blick habe ich ihn sofort erkannt. Und natürlich an dem Taschentuch mit ihrer Initiale, welches er immer um sein Handgelenk gebunden hatte. Der Prinz hat schnell den Ärmel wieder über das Tüchlein geschoben, als es unter demselben herausgerutscht war. Aber ich habe ihre Initiale sofort gesehen. T für Tlamana.“ (Adlige Dame aus Ankur)

„Das Beste am Seehaus ist, wenn Travajone die Bestellung aufnimmt. Er weiß einfach, was einem schmeckt. Mit seinen Augen scheint er einem direkt in die Seele blicken zu können. Dann schmelze ich dahin, wie carajoner Speiseeis in der Sonne und bestelle alles, was er mir vorschlägt.“ (Dame eines hohen Beamten aus Neuenstein)









# Erzmark









Vom Landungssteg sind es nur wenige Schritte zu dem gediegenen Fachwerkhaus direkt am Ankurer Hafen. Das Wirtshausschild ist klein und unauffällig, trotzdem kennt jeder Seefahrer dieses Haus.

Durch den niedrigen Eingang kommt man in die voll mit dunklem Holz vertäfelte Wirtsstube. Einige wenige Bilder von Schiffen auf See, mit exakt zu den See- und Windverhältnissen passender Besegelung und einige exotische Mitbringsel aus fernen Ländern schmücken die Wände. Die sauber geschrubbten Dielenböden, tadellose Anstriche und das überall polierte Messing bringen Ruhe und Behaglichkeit ins Herz der Seefahrer. Hier fühlt man sich zu Hause, hier ist alles in bester Ordnung.



Die Düfte, die aus der Küche dringen, versprechen all das, was man auf See so lange entbehren musste. Frisch gebackenes Brot, Pasteten und Kuchen, frisches Gemüse und Obst in Hülle und Fülle, frische Kräuter, frische Eier, dazu Sahne, frische Milch und Butter und ganz frisches Fleisch, das niemals mit Salzlake in Berührung gekommen ist. All diese Köstlichkeiten, gebraten oder gekocht mit würzigen Saucen wie schon Mutter sie machte, lassen nach langen Entbehrungen Träume wahr werden. Der Koch des Ankers fuhr selbst viele Jahre als Kapitänsmutje zur See, verlor ein Bein durch eine brechende Rah, als er Kaffee und Gebäck an Deck servierte und wollte lieber auf nicht schwankendem Boden weiterarbeiten – er weiß aber genau, wonach sich seine Kundschaft sehnt. Seine blondgelockte, adrette Frau sowie die ebenso hübschen wie ehrbaren Töchter helfen in gestärkten Spitzenkleidern beim Auftragen. Die Söhne bringen Bier, erlesene Weine und Spirituosen aus dem niedrigen Gewölbekeller und halten die



drei Kamine gut beheizt. Egal wie sehr es draußen regnet und stürmt, im Anker findet man Wärme und Komfort.

Ein besonderer Service ist der Barbier, der auf Wunsch ins Haus kommt, die ebenfalls sehr ehrbare beheizte Badestube im Hinterhof und der Wäscheservice, bei dem ein geplagter Seefahrer seinen ganzen Seekisteninhalt abgeben kann. Mit frischem Süßwasser gewaschen, ausgebürstet, gestopft und gestärkt erhält er alles zurück.

Die meisten Seeoffiziere, mitreisende Passagiere und vermögende Decksoffiziere nehmen sofort dort Quartier, sobald das Schiff im Hafen anlegt. Sie lassen sich erst mal „aufpolieren“, bevor sie weiter zu ihren Familien heimreisen. Der tadellose Ruf des Hauses ermöglicht es auch Ehepartnern und Kindern, dort auf die Schiffe ihrer Lieben zu warten. Für dieses Publikum gibt es einen abgetrennten, helleren Speiseraum zum Hof hin.

Fast alle Seesoldaten, Matrosen und Hafenarbeiter kennen die Adresse ebenfalls, da sie auf Befehl häufig Seekisten, Briefe und Päckchen dorthin bringen. Dort etwas zu trinken, würde ihnen ebenso wenig in den Sinn kommen, wie sich auf dem Schiff an den Tisch der Offiziersmesse zu setzen.

Ankurer Reeder und Händler halten sich auch gerne und oft im Anker auf, dort erfährt man Neuigkeiten über See- und Handelswege aus erster Hand und ist stets über alles und jeden informiert. Sollte ein Schiff außer Dienst genommen werden oder länger wegen Reparaturen festsitzen, ist der Anker auch der Ort, an dem man hört, welche Kauffahrer Stellen neu zu besetzen haben oder welcher Reeder demnächst ein neues Schiff vom Stapel laufen lässt und dafür noch kompetente Leute sucht.

## Kritiken

---

„Seit zwei Monaten träume ich vom Süßwasserbad im Anker und den gebratenen Schweinelendchen mit Apfel-Preiselbeer-Sahnesoße und dem Weißbrot mit Butter und Erdbeermarmelade. Habe ich gebratenen Speck mit Eiern und Apfelstrudel erwähnt? Sobald ich sauber und wieder ein Mensch bin, werde ich drei Tage nur essen.“ Hendrik Küfer, erster Offizier der „Gerentrude“, Handelskogge

„In zwei Monaten ist die „Eugenie“ fertig, ein schönes kleines Schiff mit ordentlichem Laderaum. Seit einigen Tagen höre ich mich im Anker um, wessen Ankunft demnächst zu erwarten ist und wie es mit den freiwerdenden Offizieren aussieht. Eine gute Navigatorin und einen erfahrenen Bootsmann habe ich schon gefunden, der Wirt erwartet die Ankunft der „Fredegunde“ in zwei Wochen, die danach außer Dienst gestellt wird. Da schnapp ich mir den ersten Offizier, der ist

reif für sein erstes Kommando, einfallsreich, aber nicht zu verwegen, genau der Mann, dem man eine kostbare Ladung und ein neues Schiff anvertrauen kann. Das Essen dort ist wunderbar, das Bier und der Apfelstrudel sind exzellent.“ Udelgert Halfslip, Reeder





## Bei Yanni (eigentlich „Zum Trockendock“)

Das Gasthaus „Zum Trockendock“ liegt in der zweiten Reihe hinter der Hafenfront am Ende einer Gasse zwischen einem Lagerhaus und einer Werfthalle und hat schon bessere Tage gesehen. Die einst respektable Wirtschaft „Zum Trockendock“ ist in die Jahre gekommen und müsste überholt werden. Bis dahin sind die Räume an Yanni, eigentlich Yannek Eisenhart, einen fast zwei Meter großen, sehr kräftigen ehemaligen Bootsmannsmaat und seine Frau Lissy vermietet. Die beiden betreiben dort und in einem angrenzenden Lagerhaus eine große Unterkunft für Seeleute an Land und eine Schankwirtschaft. Die Unterkünfte sind günstig. Für Landmenschen sind sie nicht mehr als eine Art Besenkammer oder größerer Schrank mit Bett und Stuhl und Platz für eine Seekiste. Für Seeleute an Land sind sie jedoch das Paradies – mit echten Holzbetten, Wolldecken und etwas Privatsphäre und immerhin fast so groß wie Offizierskajüten. Bei Yanni gehen Seeleute auf Landgang, Seesoldaten, ärmere Hafen- und Werftarbeiter und glücklose Fischer ein und aus.



Die rauchgeschwärmte Schankwirtschaft mit hohen Decken und dem Arbeitsgerät der Hafen- und Werftarbeiter als Wandschmuck ist nur spärlich möbliert. Kleine Tische stehen in den verborgenen Ecknischen, lange Tische und von vielen Hintern blankpolierte Bänke durchziehen die Halle. Es wird hauptsächlich günstig und viel getrunken. In Lissys Kesseln köchelt immer ein Fleischeintopf, über den man nicht zu viele Fragen stellen sollte. In einer Ecke ist immer Platz für Spielleute und in der Halle wird viel gesungen, getanzt und gelacht. Wenn keine Spielleute da sind, singen die Matrosen einfach ihre eigenen Lieder. Die Stimmung ist immer gut. Die Schankmädchen sind im Kerzenschein hübsch und oft recht keck. Am Tresen des



Ausschankes sind immer wieder auch Frauen und Männer aus Ankur und dem Umland anzutreffen, die für Geld zu gewissen Zugeständnissen bereit sind. Yanni drückt ein Auge zu und interessiert sich nicht dafür, wer mit wem in welche Unterkunft geht. Es wird gemunkelt, dass Lissy dafür die eine oder andere Münze mitkassiert. Wenn ein Gast Ärger macht oder grob oder unflätig zu den Mädchen wird, dann gibt es Ärger mit Yanni, und zwar knochenbrechenden Ärger und Hausverbot. In einem Hinterzimmer wird gewürfelt und es werden Karten geklopft. Hier hat nicht jeder Zutritt. Bewusstlos Betrunkene schleppt Yanni einfach in ihren gemieteten Verschlag oder wirft sie in den kleinen Hinterhof, wo sie vor Dieben und Halsabschneidern geschützt sind, bis sie sich selbst wieder aufrappeln und verschwinden können. Angeschrieben wird bei Yanni nicht. Wer kein Geld hat, kann woanders trinken. Yannis Lagerhaus hat eine Hintertüre, die in eine Seitengasse des besseren Teils des Hafens führt. Kein Offizier oder begüterter Bürger, dem sein Ruf lieb ist, würde jemals in Yannis Schankstube treten, nur einige vorwitzige rebellische Bürgerkinder wagen sich gelegentlich hier her. Wer allerdings durch die Hintertüre hereinkommt, darüber schweigen sich Yanni und Lissy eisern aus. Die Ankurer Obrigkeit übersieht Yannis Betrieb meist großzügig. Vielleicht hängt das mit der Hintertür zusammen, vielleicht auch nur damit, dass so die Seeleute auf Landgang weniger Ärger machen.

## *Zitate*

---

"Lissys Eintopf kann man essen, hab ihn schon mehrfach überlebt. Die Stimmung bei Yanni ist grandios, der Schnaps ist günstig und das Leben schön. Davon träumt man auf See, wieder bei Yanni auf den Putz zu hauen." Gideon Reepschläger

"Es heißt, er hätte an der Hintertür auch weitere Unterkünfte, die größer und schöner sind. Und es muss ein weiteres Spielzimmer geben, in dem es um richtig hohe Einsätze geht, mehr als ein armer Arbeiter wie ich je aufbringen könnte. Gesehen habe ich es nicht, aber gehört habe ich schon viel. Der Eintopf ist grässlich, das Bier und der Wein sind gut und die Stimmung ist einfach super. Ich gehe immer hin, wenn ich es mir leisten kann. Schreib meinen Namen nicht, sonst gibt es wieder Haue von Lissy, weil ich Klatsch verbreite." Anonyme Person





# Cuthberts Bude

An einem der Landungsstege am Ankurer Hafen steht eine kleine Holzbude mit größerem Vordach. In dieser Holzbude lebt und kocht Cuthbert, ein ehemaliger Klosterbruder, der aus dem Konvent ausgeschlossen wurde. Cuthbert hat einen kleinen Ofen, in dem er ständig Fladenbrot backt und eine kleine gemauerte Kochstelle mit Kamin, in dem er ständig Eintopf kocht; meist Erbsensuppe mit Speck oder Fischeintopf mit Graupen. Neben dem Kamin steht ein Bierfass. Bier, Brot und Suppe sind sehr günstig. Cuthbert schreibt an, auch wenn er weiß, dass er das Geld niemals sehen wird. Cuthbert spricht fast nie, betet viel, lächelt freundlich und hat nachts oft Alpträume. In seiner Holzbude leben und essen auch eine kleine Horde Waisen und Hafenkinder, die ihm auch im Betrieb mithelfen und ihn gegen alles und jeden verteidigen würden. Cuthberts Bude hat immer offen. Ob im Morgengrauen oder in der dunkelsten Winternacht, bei Cuthbert finden fröhliche Nachtschwärmer ein letztes Bier vor dem Schlafengehen, verlorene Seelen eine Zuflucht und Matrosen, die ihre Heuer komplett durchgebracht haben, einen Platz, wo sie nüchtern werden können.

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| Standort  | Ankur, Ostarien |
| Wirtsleut | Cuthbert        |
| Quartier  | nein            |



Cuthbert ist eine Institution. Er hat nur eine bestimmte Menge an Geschirr; wenn alles in Verwendung ist, muss man warten, bis Krug, Schüssel und Löffel von den Kindern gesäubert und abgespült wurden. Oder man bringt sein eigenes Zeug mit. Trotz mangelnder Geschäftstüchtigkeit kommt Cuthbert über die Runden. So mancher, der in einer dunklen Stunde anschreiben ließ, hat nach einer gut gelaufenen Fahrt seine Schuld doppelt und dreifach bezahlt. Marktstandbetreiber und Fischer spenden oft unverkaufte Ware und einige begüterte Familien bringen Mehl und Bier als Spende. Sicher hat er mehr Werke im Dienst des Einen

vollbracht als jeder andere in Ankur. Über Cuthberts Lebensgeschichte kursieren wilde Gerüchte. Er schweigt sich dazu aus.

## Kritiken

---

„Ohne Cuthbert wäre ich tot oder im Gefängnis. Er hat mich noch die vier Tage durchgefüttert, bis ich wieder auf mein Schiff konnte, nachdem mich ein Saukerl an der Hafenpromenade ausgeraubt hat. Ich hätte nicht gewusst, wohin ich sonst gehen sollte. Ich kannte damals noch niemanden hier. Seine Erbsensuppe hält Leib und Seele zusammen und das Brot ist wunderbar.“ Meinrad Stakenbinder

"Wenn alle anderen zumachen, gehen wir zu Cuthbert und holen uns einen letzten Krug Bier und eine warme Suppe. Von seiner Bude aus hat man einen tollen Blick auf den erwachenden Hafen, kann zusehen, wie die Schiffslaternen ausgehen und das Tagesgeschäft erwacht. Das Bier ist gut und nicht so stark und solange man dort sitzt, wird man nicht beklaut oder belästigt. Seine Suppe ist oft etwas dünn, ich zahle aber trotzdem immer mit Silber." Albrecht Guldentaler





# Miltrauds Butterpfännchen

Das kleine Wirtshaus steht direkt am Hafen zwischen respektablen Handelslagerhäusern und den dunklen Ecken voller abgewrackter Lagerschuppen. Der Betrieb, von Tante Miltraud vor mehr als 40 Jahren gegründet, wurde an die Nichte selben Namens, Miltraud Pfannenstiel, vererbt, die es weitere 12 Jahre sehr erfolgreich führte. Dann fuhr Miltraud plötzlich selbst zur See, heuerte als Smutje auf der legendären „Brassach“ an und wurde dort gerne genommen. Die Matrosen kannten und schätzten ihre Art zu kochen sehr und nahmen sie mit Begeisterung auf. Da auch alle ihre Vettern und Geschwister dem Ruf des Wassers gefolgt waren, war dies keine große Überraschung. Den Betrieb übergab sie ihrer Nichte Anna Miltraud Pfannenstiel, die ihn ganz im Sinne der vorherigen Miltrauds weiterführt.



In der kleinen, niedrigen und heimeligen Wirtsstube mit den großen runden Tischen und Bänken, auf die man immer noch ein paar Leute quetschen kann, gibt es gutes, aber günstiges Bier und auch Wein und Schnaps, dazu allerlei Frisches und Leckeres, in Butter Geschmortes. Ob Fisch oder Fleisch, ob Möhren oder Kartoffeln, Speck und Eier in der Pfanne landen, hängt davon ab, was der Ankurer Markt gerade zu bieten hat. Wer möchte, der kann Eintopf und Brot haben oder Labskaus. Bei Miltraud fühlen sich vor allem die Matrosen, manchmal auch umgängliche Decksoffiziere zu Hause und betragen sich meist ordentlich, egal wie betrunken sie sind. Sollte doch jemand über die Stränge schlagen, so sorgen die Kameraden selbst für Ruhe. Niemand möchte bei Miltraud Hausverbot bekommen. Die Wirtin weiß, wer auf welchem Schiff ausfährt und gehört zu den wenigen, die es bemerken und betrauern, wenn Seefahrer ohne Familie nicht von einer Fahrt

zurückkehren. Immer wieder haben die Miltrauds auch Seefahrern, die einen Durchhänger hatten, mit Anschreiben der geschuldeten Summe, einem Schubs in Richtung nächstem Schiff oder auch mit einer ordentlichen Standpauke wieder in die Bahn geholfen.

## Kritiken

---

„Bei Miltraud bist Du immer willkommen, wenn Du halbwegs beieinander bist. Was auch immer sie ihn ihr Pfännchen haut, es ist unverschämt lecker und in der Runde der Seeleute kannst Du erzählen, was dir zugestoßen ist, und man glaubt dir auch. Ich mag auch den Wein dort, er ist nicht zu trocken, nicht zu süß.“ Hein Garnmacher, Vollmatrose

„Miltrauds Pfannenfisch ist eine Delikatesse. Niemand kann so braten wie sie. Auch find ich die Leute dort angenehm, lauter gediegene Seeleute. Das aufgedrehte Jungvolk und die, die frisch an Land kommen, gehen woanders hin. Wenn man dann alle Sinne wieder beieinander hat und einfach gutes Essen und gute Gesellschaft braucht, dann geht man zu Miltraud. Da ist alles wie bei Muttern.“ Piet Laurenz Kesselschmied, Segelmacher



# Schlüssel

Die Taverne "Schlüssel" ist keine übliche Taverne, sondern die ceridische Trinkstube des Ankurer Pilgerhauses. Der Name rührt daher, dass der ceridische Glaube der Schlüssel zu einem erfüllten Leben ist. Sie wird von den Augustinus Brüdern des Domklosters betrieben, die auch das Bier brauen.

## Wie komme ich hin?

Wenn ihr vor dem Dom in Ankur steht, geht in die Gasse auf der linken Seite. Hinter dem Dom ist das Pilgerhaus und danach folgt die Taverne Schlüssel.

## Wer ist der Wirt?

Es gibt keinen Wirt, sondern diese ceridische Trinkstube wird von den Brüdern des Augustinus Domklosters betrieben. Je nach Arbeits-Einteilung haben verschiedene Augustinus Brüder Dienst in der Trinkstube.

## Wen trifft man hier?

Vor allem ist der Schlüssel ein Ort, um sich von den Anstrengungen der Pilgerreise auszuruhen und am nahrhaften Augustinus Bier zu laben. Nach der Messe kehren auch ceridische Gläubige ein, um ihre trockene Kehle vom Singen und Beten mit flüssigem Gerstensaft zu kühlen. Der Schlüssel steht auch mittellosen Glaubensbrüdern und -schwestern offen, die fest im ceridischen Glauben stehen und offen praktizieren. Sie können ein Bier für Gotteslohn bekommen. Sie müssen nur den Augustinus Dombrüdern namentlich und als eifrige Kirchgänger bekannt sein.

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Standort  | Ankur, Ostarien                   |
| Wirtsleut | Brüder des Augustinus Domklosters |
| Quartier  | ja (Pilger)                       |



## Was ist geboten?

---

Der Schlüssel ist eine ceridische Trinkstube, in der das Bier gesittet, fromm und andächtig verköstigt wird, zur höheren Ehre des Einen. Es sind keine Spiele erlaubt und es wird sich nur flüsternd unterhalten. Zu jedem Bier wird ein Dankgebet gesprochen oder von einem der Dombrüder vorgelesen. Neben dem selbst gebrauten Augustinus Dunkel und Weizen schenkt man auch verschiedene andere Klosterbiere aus, wie Dunkelsteiner Pils und St. Aluiner Hell.

## Kritiken

---

“Vor der Messe sollte man nicht im Schlüssel beten. Sonst drückt einen die Blase noch vor der Segnung.”

“Das Bier ist kräftig und nahrhaft, die Gebete lang und fad.”

“Wenn das die Dombrüder hören, bekommt ihr kein Bier mehr für Gotteslohn im Schlüssel.”

“Das ist meine zwölfte Pilgerreise nach Ankur und nach der Messe ist es mir eine Pflicht, auch ein oder mehrere Gebete im Schlüssel zu sprechen.”





# Zum alten Herzog

Schon beim Betreten der im Ladehafen gelegenen Taverne weht einen die Geruchsmischung nach Rauch, Urin und verschüttetem Bier fast wieder zur Tür hinaus. Die plötzlich aufhörende Musik des einäugigen Spielmanns in der Ecke, die verstummenden Stimmen und abschätzig drohenden Blicke der sonst anwesenden grobschlächtigen Gestalten tun dazu ihr übriges. Wer zu feine Kleidung trägt oder sonst irgendwie nach Landlubber aussieht, läuft Gefahr, verprügelt und ausgeraubt zu werden. Die Grenze zwischen Seemann und Pirat scheint hier zu verschwimmen.



Wer unbehelligt die Theke erreicht, kann billiges Bier oder billigen Schnaps bestellen. Das Ordern eines Eintopfs (samt hartem und schimmligem Brot), der am einzigen Kamin an der Nordwand seit Wochen über dem Feuer blubbert, gilt als Mutprobe.

Das Mobiliar ist sehr einfach, wurde immer wieder ausgebessert und scheint aus Strandgut gezimmert.

Dieses Lokal wurde schon mehrfach von der ostarischen Obrigkeit wegen Hygienemängeln, der Erregung öffentlichen Ärgernisses und fehlender Lizenzen geschlossen und der Wirt eingekerkert.

Nichtsdestotrotz scheint der "alte Herzog" stets binnen weniger Tage wieder zu öffnen. Der neue Schankwirt ist immer ein schwächlicher, unrasierter und schmieriger Kerl, bei dessen Pferdeschwanz man sich unsicher ist, ob er geteert ist oder einfach nur vor Dreck starrt. Ebenfalls hinter der Theke steht eine massige

Frau, die gelangweilt den Dreck in den Holzbechern mit einem schmutzigen Tuch eher verteilt statt ausreibt. Erfahrene Stammgäste bringen deshalb häufig ihr eigenes Trinkgefäß mit.

Das sonstige Geschirr besteht nur aus Holz, was bei den häufigen Schlägereien deutlich weniger zu Bruch geht. Bedienung gibt es keine, jeder bestellt an der Theke. Die 'Rangordnung' der Gäste ist klar erkennbar daran, ob der Wirt oder die Wirtin überhaupt erst einmal vom Betrachten ihrer schmutzigen Fingernägel aufschauen, wie schnell im Voraus kassiert wird, wie müde und gelangweilt der Becher gefüllt wird, ob hineingespuckt wird und wie letztendlich der Becher auf die Theke knallt.

## Kritiken

---

"Ich bin nur durch Zufall dort hinein geraten. Mit Müh und Not habe ich ein Bier bekommen, das mir danach jemand einfach aus der Hand gerissen hat. Dann bekam ich einen Schlag ins Gesicht, meine Gugel wurde mir über die Augen gezogen, meine Hose wurde entwendet und ich wurde in die Gasse hinausgeworfen. Nie wieder!" Friedolin Sägeblatt

"Ich komme gerne her. Man bekommt hin und wieder ein Bier von einem Landlubber spendiert, kann sich prügeln und jetzt habe ich sogar eine neue Hose!" Matze (ohne Nachnamen)





# Zur Bornbuche

## Aus einem Reisebericht:

„...Die Domgasse ist eine der kleineren Straßen, die vom Augustinusplatz abzweigen. Das dritte Haus auf der rechten Seite ist "Die Bornbuche", ein weiteres jener schmucken Fachwerkhäuser, die ganz über die schmutzigen und armen Viertel der Stadt hinwegtäuschen. Ganz ohne Frage werden hier in den Poëna-Monden Blumenkästen aus den Fenstern gehängt. Jetzt allerdings wehte ein kalter Wind, der das Wirtshausschild, eine besonders knorrige Version des ostarischsten aller Bäume, zum Schwingen brachte. Das Innere war sauber und hübsch eingerichtet. Ein angenehmer Duft nach Schweinebraten kam uns entgegen. Auf unsere Anfrage hin wies uns der Wirt eine ausreichende Anzahl an ebenso sauberen und hübschen Zimmern zu. Wir freuten uns sehr auf eine geruhsame Nacht unter rot-weiß-karierten Federdecken. Diesen Luxus hatte es auf unserem Schiff nicht gegeben. Doch zunächst verleibten wir uns noch einen wirklich köstlichen Schweinebraten mit Dörripflaumensoße und Semmelknödeln ein. Dazu ein Dunkelsteiner Klosterbier. Auf die Informationen meines Freundes war wirklich Verlass! Zwischendurch wurde uns noch ein spezieller Käse aus der Erzmark angeboten. Doch da wir bereits vorgewarnt wurden, lehnte ich eine Kostprobe des "Märkischen Stinkers" mit einem Verweis auf unsere gut gefüllten Mägen dankend ab. Wie man hört, soll sich diese Spezialität noch tagelang durch einen erhöhten Darmdruck bemerkbar machen, vor allem, wenn man seinen Genuss nicht gewohnt ist. Nach einer geruhamen Nacht machten wir uns gut erholt auf, noch ein wenig die Stadt zu erkunden. ...“

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| Standort  | Ankur, Ostarien |
| Wirtsleut | ?               |
| Quartier  | ja              |





# Zur Ratsstube

## Wie komme ich hin?

Ohne das nötige Kleingeld kommt ihr überhaupt nicht hin. Das Bürgertum in Ankur ist reich durch seine vielen Handelsbeziehungen und finanziellen Beteiligungen an der Ostarischen Handelsmarine. Wo sonst leistet man sich einen Dom, der über 130 Schritt hohe Türme verfügt und davon gleich zwei? Wo sonst findet man eine Stadt, die durch drei Ringmauern geschützt ist? In diesem Zentrum liegt Birkners Ratsstube. Das Bürgertum verfügt über hohe finanzielle Mittel, man hütet sich aber, den Adel damit zu provozieren. Birkners Ratsstube ist die gute Stube für die Ratsherren der Stadt. Hier trifft man sich vor der Ratssitzung und bespricht die kommenden Ereignisse und man trifft sich nach der Ratssitzung, um entweder auf die gewonnene Abstimmung anzustoßen oder sich bei einem hervorragenden Essen die Wunden zu lecken, wenn die anderen sich durchsetzen konnten. Hier werden Verträge geschlossen und Handelsopportunitäten eruiert. Entweder ihr kennt bereits den Eingang zu Birkners Ratsstube oder man hat euch schon einmal dorthin eingeladen und mitgenommen. Falls nicht, dann habt ihr dort auch nichts verloren.

|           |                         |
|-----------|-------------------------|
| Standort  | Ankur, Ostarien         |
| Wirtsleut | Almudena Peitza-Birkner |
| Quartier  | nein                    |



## Wer ist der Wirt?

Die Wirtin ist Almudena Peitza-Birkner. Sie hat Vorfahren aus Jewel im Süden Sedomees. Sie ist experimentierfreudig und hat die fleischlastige ostarische Küche mit der Leichtigkeit des Südens und Meeresfrüchten kombiniert, natürlich alles auf hohem Niveau und von bester Qualität.



## Wen trifft man hier?

---

Hier trifft sich das reiche Bürgertum Ankurs. Händler, Kontorsbesitzer, Ratsherren und Persönlichkeiten der Stadt, die alles drei in einem sind. Gäste und Händler aus allen Ländern des Königreiches werden hier eingeladen und Geschäftsabschlüsse gefeiert. Natürlich schmückt sich das reiche Bürgertum auch gerne mit seinem Kunstverstand und so sind auch immer wieder Künstler aus allen Bereichen, vor allem aber der Gesangs- und Instrumentalkünste zu Gast. Auch reiche Kapitäne oder der eine oder andere Gildenmeister wurde hier schon gesehen.

## Was ist geboten?

---

In ganz Nordheligonia bekommt man keine frischeren Muscheln und Fischgerichte, direkt aus den Seen um Ankur und dem Brazach. So atmen auch Gerichte, die eine lokale ostarische Grundlage haben, wie Rinderbraten an einem Fond aus Thaler Frühlingskräutern, ligonischen Preiselbeeren und Parimawaldfrühkartoffeln den Hauch der weiten Welt. Besondere Kreationen sind die Nachspeisen, wie Speiseeis nach carajoner Rezept mit darianischen Diamanten, aus karamellisierter Buraimilch oder kandierte Garstbocknasen auf ödlandischem Krebsoufflé mit Angaheymer Ischi beträufelt. Für ganz starke Mägen und Nasen wird in einem extra Zimmer auch sauer eingelegter Hering aus Vjoshaven mit Blutpudding vom aelvkindeländer Weideschaf serviert - allerdings nur ein Mal im Monat, um danach die mehrere Wochen dauernde Lüftung des Raumes sicherstellen zu können. Ob dies zur Beschleunigung zäher Verhandlungen, zur Schaustellung fehlgeleiteter kulinarischer Offenheit und Überwindung von körperlichen Schutzreaktionen oder der Pflege von Handelsbeziehungen auch zu den kulinarisch-kulturell fremdesten Völkern dient, bleibt ein Geheimnis von Birkners Ratsstube und ihren Kunden.

## Kritiken

---

“Wenn dir hier irgendetwas nicht schmeckt, dann stimmt was mit deinem Geschmack nicht.”

“Was ein Zwölgänge-Menü im Birkners kostet? Keine Ahnung. Über Geld redet man nicht. Man hat es.”

“Hast du schon die neueste Kreation von Almudena probiert? Einfach der W-a-h-n-s-i-n-n!”

“Natürlich hat die sedomeesische Schokoladentorte so viel Zucker, wie eine ganze darianische Sippe in zwei Jahren verbraucht. Aber abnehmen kann ich auch noch im nächsten Monat.”



# Baronie Hohenforingen







# Das Wirtshaus im Ehlerwald

## Wie komme ich hin?

An der Waldstraße von Hohenforingen nach Jolberg, etwa einen Tagesmarsch von Waldstedt entfernt, liegt idyllisch mitten im Ehlerwald das Wirtshaus im Ehlerwald.

## Wer sind Wirt und Gäste?

Geführt wird dieses Haus vom Wirt Lodwig Pulver, der trotz oder vielleicht auch wegen der Abgeschlossenheit über eine große Anzahl Schankmägde und -knechte verfügt. Seine Kundschaft besteht aus Reisenden und verwegenen ...Holzfällern(?). Ja, diese rauen Gesellen mit ihren Äxten müssen wohl Holzfäller sein. Weit abgelegen von der Zivilisation fragen diese vorbeikommende Reisende gern nach ihrem Ziel, dem Zweck der Reise, ob sie allein unterwegs wären, ob sie Verwandte hätten, welche sie vermissen, und ob ihre Reisekasse auch gut ausgestattet wäre.

## Besonderheiten

Schon mancher Reisende ist auf das ein oder andere wohlschmeckende Bier dort eingeladen worden und danach etwas schwankend, aber begleitet (oder eher gestützt) von jenen Holzfällern auf den rechten Weg geleitet worden. Da die meisten Holzfäller eine große Abneigung gegen Pferdegeruch hegen, lässt sich auch kaum ein solcher im Wirtshaus blicken, wenn gerade eine Patrouille der Ehlerwaldkavallerie dort Station macht.

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Standort  | Ehlerwald, Hohenforingen, Ostarien |
| Wirtsleut | Lodwig Pulver                      |
| Quartier  | nein                               |





## Kritiken

---

- "Besser als im Wald zu übernachten, und das Bier mit den Holzfällern hat geschmeckt, potzblitz!" *Hupse Morgendengler, fahrende Scherenschleiferin*
- "Es war fürwahr kein Leichtes, mich dort wieder herauszukaufen! Ich hätte besser im Wald übernachtet." *Claus Watz von Reit und Sprotzelbach, Ratsherr aus Quellstedt*
- "Was soll ich sagen, wir sind halt gesellige Leute." *ein ungenannt bleiben wollender Holzfäller*

# Wirtshaus Guldental

## Wer ist Wirt?

Der Inhaber ist der aus Lodenburg stammende berühmte Koch und Astrologe Johannes Fahler, einst Leibkoch des früheren Barons Teemon von Hohenforingen. Er ist fest davon überzeugt, dass die Sterne einen großen Einfluss auf Geschmack und Gelingen des Essens haben. Trotz der deswegen öfters wechselnden Speisekarte und der manchmal wagemutig scheinenden Kombination von Zutaten erntet seine Küche großes Lob.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Hohenforingen, Ostarien  
Johannes Fahler  
nein



## Was ist geboten?

Die Wirtsstube ist etwas eigenwillig mit Sternen dekoriert, dennoch wirkt sie gemütlich und ist sonst edel eingerichtet. Das Publikum besteht meist aus Honoratioren und Prominenz der Gegend, welche das notwendige Kleingeld für die exquisiten Speisen vorweisen kann. Als besonderen Dienst am Kunden erstellt Johannes Fahler für eine entsprechende Zuzahlung sogar ein Horoskop.

## Besonderheiten

Man munkelt, dass von Zeit zu Zeit sogar Baron Adalbert auf die Stimme der Sterne hört, oder zumindest auf die Stimme seines Magens.

## Kritiken

- "Alle Achtung, nach der 'Canard à l'alcool' sah ich tatsächlich nur noch Sterne!"



*Der lichte Horst, stadtbekannter Gourmand*

- "Die Speisekarte ist mir zu tlamanisch und zu teuer" *Ronald Mad'Donald*,  
*durchziehender Hochländer*





# Baronie Jolberg







# Klub Xurliana

Am Rand des Marinehafens der Stadt Jolberg liegt der exklusive Klub Xurliana, welcher vor allem der Creme de la Creme der Offiziere der Herzöglich-Ostarischen Jolbornflotte dazu dient, in geschlossener Gesellschaft Festivitäten abzuhalten. So wird hier jedes Jahr anlässlich des Geburtstags des Herzogs durch Großadmiralin Agatha von Oggnitz-Garstfelden ein Bankett abgehalten und auch die Siege über die Ödländer sowie gegen die Stürener wurden hier ausgiebig gefeiert. Für diese Veranstaltungen gibt es einen großen Saal, der mit allerlei maritimen Schmuckstücken, wie Schiffsmodellen und Steuerrad-Leuchtern ausgestattet ist und etwa 100 Gästen Platz bietet. Für kleinere Veranstaltungen und den täglichen Betrieb gibt es die „Kapitänsstube“, in der vor allem abends zahlreiche Offiziere der Herzöglich-Ostarischen Marine gemeinsam essen und trinken.

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Standort  | Stadt Jolberg, Jolberg, Ostarien |
| Wirtsleut | Gerwulf                          |
| Quartier  | ja                               |



Bei gutem Wetter kann man auf der großzügigen Veranda speisen und den ein- und auslaufenden Schiffen zuschauen.

Das Gebäude selbst gehört der Admiralität der Jolbornflotte, ist aber an eine Wirtsfamilie verpachtet.

Der Wirt und Koch Gerwulf folgte der Großadmiralin als Kapitäns-Smutje von Schiff zu Schiff, von Kommando zu Kommando und genießt ihr absolutes Vertrauen. Zusammen mit seiner Frau, einigen Vertrauten und seinen erwachsenen Kindern betreibt er den Klub im Normalbetrieb. Bei den großen



Festen hilft das halbe umliegende Viertel, fast alles Verwandte von Gerwulf, beim Kochen und der Bewirtung mit. Natürlich alle in properem Marinedress, die meisten sind selbst zur See gefahren und kennen die Gepflogenheiten der Gäste. Man kennt sich und man hält zusammen.

Von den Speisen und Getränken her beherrscht Gerwulf das volle Repertoire. Von köstlichem Labskaus über einfachen gebratenen Käse bis hin zum vielgängigen Galadinner, dass ausländische Gäste beeindrucken muss, er kann alles. Serviert wird im makellos sauberen Gastraum je nach Anlass auf einfachem Tongeschirr oder auf Silberware. Serviert wird vom Wirt selbst mit einem freundlichen Wort oder von einer Heerschar livrierter Diener mit weißen Handschuhen, ganz wie es der Anlass erfordert. Wenige Menschen beherrschen die Marine Etikette wie Gerwulf und sein Haushalt.

Landlubber, die der Zufall in den Klub verschlägt, werden zuvorkommend und höflichst bedient, aber oft ein wenig bedauert. Wie arm und ereignislos muss ein Leben sein, dass sich nur auf dem Land abspielt. Von den Tischgesprächen verstehen sie sicher kaum etwas und sicher ecken Sie mit Ihren ungelenen Manieren verschiedentlich an.

# Zum aurazithenen Apfel

## Was ist geboten?

Beste Küche aus Ligonii. Außer erlesenem Jolberger Schädelspalter (ältere Jahrgänge) als Alternative zu erlesenem Ardeluner Cidre aus dem Hause Jean Bonne "Pomme" und dem Wildbret für das Menü "Boque Garstienne Tlamanesque" werden ausnahmslos alle der ausgewählten Zutaten der Cuisine von Maitre Grève aus Tlamana importiert.

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Standort  | Stadt Jolberg, Jolberg, Ostarien |
| Wirtsleut | Georges Grève                    |
| Quartier  | nein                             |



## Wer sind Wirt und Gäste?

Der "Aurazithene Apfel" wird von Maitre Georges Grève betrieben, einem äußerst distinguierten Meisterkoch der tlamanischen Küche, vormals dritter Hofkoch in Mirain, Tlamana und Betiser Bürger des Monats im 2. Saarka des Jahres 32 n.A.III. Maitre Grève hat einen Zwirbelbart. Gäste sind hauptsächlich betuchte Jolberger, hochgestellte Marineoffiziere und vornehme Gäste aus Betis.

## Wie komme ich hin?

Der "Aurazithene Apfel" ist im Norden der Stadt Jolberg am Velansplatz 7 im ehemaligen Schädelspalterkontor des Handelshauses Guldentaler zu finden.



## Besonderheiten

---

Immer wieder gab es von Maitre Grève ersonnene Themenmonde. So veranstaltete er etwa einen vielbeachteten pruzzischen Sommer, in dem "Saussage Crude en Crème de Cidre" (Grobe Hartwurst an Apfelbrand-Mus), "Boque Garstienne au Rein du Paon" (Garstbock gefüllt mit Pfauennierchen) oder der nicht zuletzt von Großadmiralin Agatha von Oggnitz-Garstfelden so sehr geschätzte "Pot de Bon avec du Sable d'Aurazithe" (Dicker Bohneneintopf mit Aurazithstaub) kredenzt wurden.

Anlässlich der Eröffnung am 15. Tag des 3. Helios im Jahre 32 n.A.III wurde das Restaurant von Baronin Leabell von Tlamana persönlich mit einer Enthüllung des prunkvollen Schildes über dem Haupteingang eingeweiht.

## Kritiken

---

- "Hiermit weihe ich dieses Restaurant ein!" *Baronin Leabell von Tlamana*
- "Erlesene Speisen im Schädelspalterland - dinieren mit echten ostarischen Marineoffizieren - essen wie Xurl in Tlamana! Letzter kultureller Höhepunkt vor dem Ödland!" *Herzogliche Ostarische Hofgazette im 52. Heligonischen Boten*

# Zum gespaltenen Schädel

Die am Marktplatz der Stadt Jolberg gelegene, urig-ursprüngliche Schänke „Zum gespaltenen Schädel“ ist wahrlich einen Besuch wert, denn sie beherbergt gleich mehrere Besonderheiten: Erstens handelt es sich um die Taverne Heligonias, in welchem der Gast die größte Auswahl an Gerstenbranntspezialitäten erhält. Dank eines besonderen Vertrages mit der nahe gelegenen Brennerei werden neueste Kreationen der Brennereimeisterin sowie Spezial- und Jubiläumsausgaben aus exquisiten und limitierten Fässern meist zuerst an diesem Ort und manchmal auch ausschließlich hier ausgeschenkt. Das liegt mit Sicherheit auch an den Verwandtschaftsbeziehungen, denn beim Wirt Laurenz Schnapsdrossel handelt es sich um den Bruder der Leiterin der Schädelspalter-Destillerie. Zum anderen kann man an manchen Tagen der Woche im gespaltenen Schädel verschiedenen Veranstaltungen beiwohnen. So gibt es hier Schädelspalter-Verköstigungen, bei denen der Teilnehmer auch vielerlei Wissenswertes über die Herstellung und die verschiedenen Varianten des Gerstenbrannts erfahren kann. An anderen Abenden werden Quizrunden abgehalten: Tavernenbesucher können als Tischrunden an einem Rätselspiel teilnehmen, bei dem heimatkundliche oder pruzzengeschichtliche Fragen gestellt werden. Dem Sieger winkt als Preis ein Fläschchen Schädelspalter. Besonders lebhaft geht es zu, wenn traditionelle Barden aus der Baronie aufspielen. Sehr populär ist derzeit eine Bardengruppe mit dem Namen „Die fünf Pruzzen“, deren Mitglieder unter den Künstlernamen Pruzz Springstein, Pruzz Willes, Pruzz Wein, Pruzz Li und Robert der Pruzz herrlich urige, ursprüngliche Lieder auf traditionellen Musikinstrumenten und Tänze zum Besten geben.

Standort

Stadt Jolberg, Jolberg, Ostarien

Wirtsleut

Laurenz Schnapsdrossel

Quartier

nein









# Baronie Lodenburg







# Der Heilige der ekligen Dinge

## Die Vorgeschichte: Der Heilige Furlan

„Alles, was der Eine erschaffen hat, hat er mit Bedacht erschaffen.“

Diesen allgemein gehaltenen Ausspruch des heiligen Hilarius sehen manche Hilariusiten als Ansporn, sich vor allen mit den kleinen, ärmlich wirkenden, als belanglos geltenden oder leicht zu übersehenden Dingen im Leben zu beschäftigen.

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Standort  | Luchtenwald, Lodenburg, Ostarien |
| Wirtsleut | Bruder Libertin                  |
| Quartier  | ja                               |



Ein Jünger des Hilarius, Furlan mit Namen, ging noch weiter und widmete sein Leben der Aufgabe, des Einen Sinn im allem zu entdecken, was gemeinhin für sonderbar, widerlich oder abstoßend gilt. Fäulnis, Schleim und Ausdünstungen aller Art entwickelten sich zu seinem Spezialgebiet und er wurde nicht müde zu etonen, dass die richtige Zusammensetzung des Körperschleims der menschlichen Gesundheit dient und das Leben vieler Tiere erst möglich macht und dass die Fäulnis nur ein Werkzeug des Einen im Kreislauf des Vergehens und Entstehens ist. Er erforschte darüber hinaus auch wenig beliebte Lebewesen wie Insekten, Spinnen und niederes Gewürm, wie Schleimpilze, Flechten und Algen. Darüber hinaus interessierten ihn sonderbare Riten und Neigungen seiner Mitmenschen, solange sie nicht mit Gewalt zu tun hatten, die er ablehnte.

Von Bannkreuzern wurde Furlan deshalb mit dem Spottnamen „Heiliger der ekligen Dinge“ belehnt. Er selbst wies diesen Namen immer zurück, allerdings



ausschließlich wegen der Bezeichnung „Heiliger“. Furlan sah sich sein Leben lang als einfacher Diener des Einen. Tatsächlich erlangte er den Rang eines Priors, denn er war in vieler Hinsicht zu begabt für die niederen Ränge. Weitere Beförderungen aber, die durchaus möglich gewesen wären, lehnte er jeweils mit dem Hinweis auf die gute Eignung anderer Kandidaten ab.

Ohne dass es ihm voll bewusst war, galt Furlan unter den Hilariusiten als leuchtendes Vorbild und das wurde hinter den Türen auch von maßgeblichen Vertretern der anderen Orden auf ihre Weise anerkannt. Schon wenige Jahre nach seinem Tode und sicher gegen seine Intentionen wurde er deshalb tatsächlich heiliggesprochen. Die Bezeichnung „Heiliger der ekligen Dinge“ gilt unter Hilariusiten und auch manchen Pretoriusanern seither als Auszeichnung.

## Der Wirt: Bruder Libertin

---

Auch wenn die meisten Hilariusiten die Lehre des heiligen Furlan gutheißen und für sehr hilariusgefällig halten, kümmern sich doch die wenigsten um ihre praktischen Aspekte. Einer dieser wenigen ist Seyfried Hosengasser aus Bray in Emarania, der schon in jungen Jahren unter dem Ordensnamen Libertin ins nahegelegene hilariusitische Kloster Torfstein, ebenfalls in Emarania, eintrat – zum Leidwesen seiner Eltern, die ehrbare Betreiber eines kleinen Landgasthofs waren und ihn als Nachfolger ausersehen hatten.

Bruder Libertins Hauptinteressen im Orden wurden zum Ersten der Dienst für den Einen an sich, zum Zweiten die Lehren des heiligen Furlan und zum Dritten die dem Kloster Torfstein angegliederte Landwirtschaft, die die Mönche versorgte. Dabei konzentrierte er sich zunehmend auf dem Pflanzenbau und wurde nach einem Dutzend Jahren zum Leiter des Klostergartens bestellt.

In dieser Eigenschaft begann er auf Basis von Furlans Lehren mit ungewöhnlichen oder als Nahrungsmittel kaum bekannten Kräutern und Pflanzen wie Wolfsfurz und Wasserlinsen zu experimentieren und obwohl nicht alle seine Versuche von Erfolg gekrönt waren, konnte man doch zweifellos behaupten, dass in keinem anderen Kloster in Emarania eine derart exzentrische, aber auch reichhaltige Kost geboten wurde.

Seine Vorgesetzten waren sich nie wirklich sicher, ob Libertin für seinen Posten nun besonders geeignet oder nicht ganz geeignet war. Als sich die Frage erhob, wer Vorsteher einer neu zu gründenden ceridischen Rast- und Gaststätte an der Straße von Ankur in den Westen Ostariens werden sollte, fiel die Wahl auch deshalb einstimmig auf ihn. Libertin, der seine Herkunft aus der Gastwirtschaft nie ganz



vergessen hatte, nahm diese Aufgabe, die ihm der Eine nun stellte, mit Demut und Freude an und hat nicht mehr zurückgeschaut.

Libertins Arbeitstag ist seither noch voller gepackt als früher und wohl nur deshalb durchzuhalten, weil es sich wirklich um eine Berufung handelt. Er überwacht früh am Morgen die Ansätze der kalten Küche und organisiert später die Zubereitung der warmen Speisen. Nachmittags forscht er in Garten, Wald, Feld und Bach und entwickelt immer neue Speisen und Getränke, außerdem kümmert er sich um den Ansatz komplexerer Alkoholika. Abends steht er in der Wirtsstube und leitet schließlich die Komplet. Wie er zu genügend Schlaf kommt, weiß nur der Eine.

## *Der Gasthof: Der Heilige der ekligen Dinge*

---

Der Gasthof wurde im Jahr 93 nach der Erleuchtung (30 nach Helos Aximistilius III) bei Luchtenwald in Lodenburg an der Straße von Lodenstadt über Oraneck nach Ankur gebaut. Er liegt in Sichtweite des Ortsausgangs Richtung Oraneck am Rande eines kleinen Wäldchens und gehört letztlich nach Überzeugung sowohl der Hilariusiten als auch der Ortseinwohner zu Luchtenwald dazu.

Die geräumige Gaststube ist annähernd quadratisch. Drei der vier Ecken werden von mächtigen Bäumen gebildet, die vierte Ecke, schräg zur Straße gelegen, bildet den Eingang, mit einem davor liegenden Windfang. Zwischen den Bäumen und zum Ausgang befinden sich sorgfältig gezimmerte Holzwände. Zu Beginn war die Abdichtung zu den Bäumen schwierig, diese stemmen sich aber mit den Jahren zunehmend in die Wände und die sonstigen Dämmmaßnahmen wurden optimiert. Im Bereich der hinteren Ecke befindet sich der Ausschank. Von hier führen auf beiden Seiten Türen zu den Küchen: straßenseitig zur geschlossen gebauten Winterküche, gegenüber zur offenen Sommerküche.

Für Bau, Einrichtung und Unterhalt wurde dem Orden ein beschränktes Recht auf Nutzung des anliegenden Waldes eingeräumt und so ist die Einrichtung ganz aus massivem Holz. Natürliche Unregelmäßigkeiten wurden dabei geglättet, aber nicht entfernt und so gleichen kein Tisch und keine Sitzgelegenheit der anderen. Straßenabseits stehen vor dem Gasthof weitere Tische und Bänke für die warme Jahreszeit.

An den Wänden finden sich neben einem großen Kreuz jeweils eine Statue und eine Abbildung des Heiligen Hilarius und des Heiligen Furlan sowie Kopien von Zeichnungen und Schriftstücken, die auf die beiden zurückgehen.

Die obere Etage ist recht verwinkelt gebaut, weil sie sich an die zunehmenden





Verästelungen der drei Bäume anpasst. Sie bietet einfache Übernachtungsmöglichkeiten. Es gibt einen größeren Gemeinschaftssaal für männliche und einen kleineren für weibliche Gäste sowie einige Zimmer für Ehepaare oder höher gestellte Besucher.

Die Sommerküche geht über in das eigentliche Reich von Libertin: Kräutergarten und Erdbeete, Nutzteich und Bachbeete, Insektenhaus und Gewürmerei. Jenseits des Baches liegen zum Wald hin die Schwamm- und Flechtenbänke, zum Dorf hin Felder mit eher klassischem Anbau von Gemüse und Korn.

## *Die Speisekarte: Wagnis und Aushängeschild*

---

An der Speisekarte erkennt man am besten, dass die Taverne ihren Namen zu Recht trägt. Wenige der Gerichte wird der Gast aus anderen Wirtschaften kennen und wenige wird er beim nächsten Besuch in gleicher Form wiederfinden. Zubereitet wird immer das, was Garten, Feld, Wald, Teich und Bach frisch hergeben; im Winter ergänzt durch haltbare Kost aus dem Speicher. Insgesamt ist das Angebot äußerst vielseitig und so können hier nur Beispiele gegeben werden.

Kalte Küche gibt es bereits mit Öffnung der Bewirtschaftung eine Viertelstunde vor Sonnenaufgang, spätestens nach der Prim.

Stets wird eine Grütze geboten, die auf Basis von Wasserlinsen (die beliebte Entengrütze), Schleimpilzen oder Froschlaich hergestellt werden, aber auch einfach aus vergorener Milch bestehen kann. Die Einlage besteht aus getrockneten Ameisen oder anderen Insekten, gerne aber auch aus Fadenalgen oder Libellenlarven.

Dazu wird Brot gereicht, gebacken aus Hanf-, Buchecker- oder Haselnussmehl, mit einer Marmelade aus Seerosenblüten, eingelegten grünen Walnüssen oder einem herzhaften Wurmaufstrich mit einer Prise Wolfsfurz.

Wer die Speise des jeweiligen Tages nicht schätzt, bekommt auch Brot aus verschiedenen, aber einigermaßen gängigen Getreiden und simple Butter - aus Kuhmilch.

Nach der Sext, also ab Mittag, gibt es auch warme Speisen. Diese haben meist einen Fleischanteil wie Maulwurfsgehacktes, blaue Molchsuppe oder, wenn die Schlangenfalle zuschnappt, Natter pochiert oder vom Grill. Als Beilagen dienen etwa Knollen vom Igelkolben, geröstete Grillen oder gerollte Hanfblätter. Auch Salate gibt es, so besteht der beliebte Sternensalat aus grünem Sternstängel mit



karamellisierten Sternblumenzwiebeln, gewürzt mit herzblättrigem Hechtkraut.

Manchmal werden auch in anderen Regionen traditionelle, aber in Ostarien kaum bekannte Gerichte zubereitet wie gefüllte Krähe Darianer Art, Hochlandgras im Schaf oder luhnische Feldhamsterstew mit ganzen Hamstern. Der Bruder Cellerarius aus dem Kloster Torfstein ist ein alter Freund von Libertin und beschafft, falls Platz bei Transporten ist, gerne haltbare Zutaten aus entfernteren Teilen Heligonias.

Auch die verwendeten Gewürze sind oft in anderen Landesteilen durchaus gängig, wie das bereits erwähnte Wolfsfurz aus dem Drachenhainer Hochland oder rotes Görenkraut aus dem Ödland.

An süßen Nachtischen gibt es zum Beispiel überzuckerte Malve oder frittierte Blüten der Saison mit einem Sirup aus Löwenzahn-Blütenkörbchen.

Auch zur angebotenen warmen Küche gibt es immer eine gewöhnlichere Alternative, meist eine Suppe mit Buchweizen oder Dinkel und Gemüse der Saison.

An Getränken wird stets Wasser gestellt, pur oder mit verschiedenen Bach-, Wald- und Feldblütenaromen und Tees auf Schwamm- oder Flechten-, aber auch Blüten- und Beerenbasis.

Alkoholika gibt es fast jeden Geschmacks und jeder Stärke, von Hanfblütenbier und Morchel-Ale über Dattelwein (wenn eine Lieferung eintraf) und Gurkenlikör bis zu Dill-Rosmarin-Geist mit eingelegten Hirschkäfern. Favorit der Einheimischen ist aber ein Schnaps aus Wasserlinsen, die Scharfgrüne Ente.

Der Heilige Furlan hat auch auf dem Gebiet der Heilkunde geforscht. Dies ist nicht Libertins Hauptinteresse. Insbesondere drei Kuren hält er aber regelhaft vor, für kranke Reisende, aber auch für das Personal und für Einheimische. Durchfall und Magen-Darm-Erkrankungen kuriert Libertin mit Heilschleim auf Pilzbasis, nach einem Geheimrezept Furlans selbst, das in der Taverne nur zwei weitere Mönche kennen. Bei Erkältungen werden innerlich und inhalativ klassische Thymian- Holunderbeer- und Beifuß-Sude angewendet, angereichert mit einigen Zutaten aus Insekten- und Gewürmhaus. Gegen Verletzungen und Schmerzen hilft warmes Hanfbier mit Hummelhonig, Mauerpfeffer und gemahlenem Mohn.





## Die Gäste: Reisende, Experimentierfreudige und Einheimische

Das Publikum ist deutlich vielfältiger als Unkundige denken und als die Hilariusiten bei der Gründung erwartet haben.

Zielgruppe waren ursprünglich ceridische Reisende, denen eine religiös geprägte, aber doch flexible und an verschiedene Bedürfnisse angepasste Heimstatt auf ihrem Weg geboten werden sollte. Diese Gruppe war und blieb auch wichtig, stellt aber nicht einmal die Hälfte der Gäste.

Eine Untergruppe dieser Reisenden besteht aus Pilgern und Büßern. Der Weg von Lodenstadt, aber auch von Emarania oder Hohenforingen über Oraneck in die Erzmark führt durch Luchtenwald. Nach Ankur zu pilgern, gilt in Ostarien als dem Einen wohlgefällig. Die Erzmark und Ankur sind aber stark durch Templer und Bannkreuzer geprägt, so dass Pilger, die sich eher an Hilarius oder Pretorius orientieren, über eine entspannende, ihnen nähere stehende Zwischenstation froh sind. Büßer stellen den Aspekt der niedrigen, armselig erscheinenden „Furlanskost“ in den Vordergrund, schätzen aber insgeheim, dass diese im wesentlichen von Bruder Libertin entwickelte Kost deutlich angenehmer und gehaltvoller ist als die üblichen kargen Büßermahle.

Die zweite, vor allem in der wärmeren Jahreszeit relevante Gruppe besteht aus experimentierfreudigen, eher weltlich orientierten Ceriden, aber auch Ogeden und Andersgläubigen, die einmal etwas völlig Unbekanntes ausprobieren wollen. Zwei Sommer lang war es eine Art Mode, sich im „Heiligen der ekligen Dinge“ in Gruppen mehrere Tage in Folge durchzufuttern. Es begann mit einer Reisegesellschaft aus Jolbruck, von dort schwappte der Trend weiter nach Herzogenbruck und Lindfurt bis nach Betis. Der Tavernenmannschaft wurde es zum Teil zu viel, Libertin sah es aber auch als Segen des Einen. Mittlerweile hat sich dieser Besuch wieder auf ein annehmbares Maß reduziert.

An dritter Stelle ist die sehr heterogene Gruppe derer zu nennen, die keine Ahnung haben, auf was sie sich einlassen. Vor allem Reisende, deren Weg länger dauerte als gedacht oder die noch spät unterwegs sind, erreichen aus Richtung Ankur als erstes die vor Luchtenwald selbst gelegene Raststätte und kehren zügig ein. Einige wenige Besucher werden auch durch den ungewöhnlichen Namen verlockt.

Zur vierten Gruppe zählen preisbewusste Gäste, vor allem Stammgäste, die den „Heiligen“ als günstigste Gaststätte, Taverne oder Übernachtungsmöglichkeit am Ort schätzen. Hierzu zählen einerseits sparsame oder schlechter situierte Ceriden wie Ogeden, die die Route durch Luchtenwald regelmäßig zurücklegen und andererseits Ortsansässige mit knappem Geldbeutel, überlappend zu einer weiteren Gruppe.



Diese fünfte und letzte Gruppe besteht aus Einheimischen, die nach der Arbeit gerne in eine Taverne einkehren, aber maßvolle Geselligkeit wilden Gelagen und Raufereien vorziehen. In der Regel sind sie nicht oder nur gelegentlich an Experimentalkost interessiert, wissen aber, welche Getränke ihnen munden und bestellen eigentlich immer dasselbe.

## Der Tagesablauf: Orientierung an den Stundengebeten

---

Die ceridisch-klösterliche Prägung des „Heiligen der ekligen Dinge“ zeigt sich vor allem im Tagesrhythmus, der sich an den ceridischen Stundengebeten orientiert und an der ausschließlich aus Mönchen und Nonnen bestehenden Belegschaft.

Die Bewirtschaftung beginnt mit kalten Speisen und Getränken in den Sommermonaten eine Viertelstunde vor Sonnenaufgang, in der kälteren Jahreszeit nach der um sechs Uhr stattfindenden Prim. Die warme Küche öffnet nach der Sext um die Mittagszeit.

Abends können warme Speisen bis zur zehnten, kalte bis zur elften Stunde bestellt werden, Getränke bis Viertel nach elf. Die letzte Runde wird jeweils durch einen Gong angekündigt.

Eine Viertelstunde vor Mitternacht erfolgt eine Ansage: „Der Heilige der ekligen Dinge schließt in zehn Minuten. Bitte beendet Euer Mahl.“ Zehn Minuten vor Mitternacht spricht Libertin selbst folgende mittlerweile traditionelle Formel: „Der Heilige der ekligen Dinge schließt in fünf Minuten. Wer jetzt sein Mahl nicht gegessen hat, möge es stehen lassen. Wer jetzt nicht ausgetrunken hat, möge dies in einem Zug tun. Bitte verlasst anschließend die Gaststube, damit sie abgeschlossen und hernach um Mitternacht die Komplet gefeiert werden kann. Wer sich hierzu anschließen will, ist willkommen. Die Gaststube wird morgen eine Viertelstunde vor Sonnenaufgang wieder für Euch geöffnet.“ Der Schlusssatz lautet im Winter: „Die Gaststube ist morgen nach der Sext wieder für Euch geöffnet. Ihr seid auch schon zur Teilnahme an der Sext willkommen.“

Die Stundengebete sind für die Belegschaft Pflicht und finden bei jedem Wetter draußen statt, im oder vor dem Kreuzgang zwischen Kräutergarten und Außenbetischung. Gestaltung und Zeiten sind an die Bewirtschaftung angepasst, hierfür gibt es genehmigte Abweichungen zum üblichen Ritus. Die Laudes findet statt, bevor die kalte Küche vorbereitet wird, das ist eineinhalb bis spätestens eine Stunde vor Öffnung des Betriebs, also zu wechselnden Zeiten. Durch die



vielfältigen Rhythmen ist nicht sie das frühe Hauptgebet sondern die Terz um 9 Uhr. Prim, Sext und Non sind zu den üblichen Zeiten (6, 12 und 15 Uhr), aber auf sechs Minuten verkürzt. Die Vesper ist relativ früh um 18 Uhr. Nach Ladenschluss beendet die Komplet um Mitternacht den Tag, allerdings wird danach noch aufgeräumt.

Da praktisch rund um die Uhr in relativ flexiblen Schichten gearbeitet wird, erhalten die früh Tätigen Dispens für die Komplet, die spät Tätigen für Laudes und Prim. Die einzige zusätzliche Ausnahme gilt für Küchenverantwortliche, während die warme Küche vorbereitet und gestellt wird (Dispens für je eine Person für Sext, Non, Vesper).

Zu den Stundengebeten wird der Gastbetrieb jeweils unterbrochen (Prim, Sext und Non zehn bis fünfzehn Minuten, Terz und Vesper dreißig Minuten). Belegschaft und Gäste, die teilnehmen wollen, sammeln sich im Kreuzgang. In dieser Zeit werden keine Bestellungen aufgenommen oder aufgetragen. Zwischen Ende der Vesper gegen halb sieben Uhr abends und dem Bewirtungsende kurz vor Mitternacht entstehen durch die geänderten Zeiten keine Pausen.

## Betrieb, Belegschaft, Erfolg: Ein ungewöhnliches Gesamtkonzept

---

Das ursprüngliche, sehr einfach gehaltene Konzept des Gasthofs war, eine Ruhestätte zu bieten für Pilger aus dem Westen Ostariens nach Ankur. Es geht noch auf die Zeit zurück, als die Baronien Lodenburg, Emarania und Hohenforingen zu Teemoranien vereinigt waren. Bereits damals wurde als Standort Luchtenwald nahe der Grenze zu Oraneck ausgewählt.

Die Umsetzung erfolgte erst Jahre später, als Lodenburg längst wieder selbstständig war und der Ansatz war deutlich vielseitiger im Sinne einer klösterlich geprägten Gast- und Raststätte für ceridische Reisende. Im weiteren Verlauf entwickelte sich auch ein Tavernenbetrieb für Reisende und Einheimische, die gesittete Geselligkeit bevorzugten.

Eine an den Lehren des Heiligen Furlan orientierte Kost war nie Teil des Konzepts, wurde von Bruder Libertin aber von Anfang an geplant und umgesetzt. Auch der für viele kaum einladende Name „Der Heilige der ekligen Dinge“ geht auf Libertins Initiative zurück. Dass er ihn durchsetzen konnte, zeugt von größerer Macht im Orden als ihm nach seinem Posten eigentlich zusteht – oder aber von einflussreichen Gönnern.



In der Anfangszeit gab es einige Male Ärger mit nicht ceridischen Gästen, die den klösterlich geprägten Tagesablauf und das ungewöhnliche Essen nicht akzeptieren wollten oder sich daran stießen, dass ein Gast bei den leisesten Anzeichen von Trunkenheit keine weiteren alkoholischen Getränke mehr erhält. Inzwischen achten selbst die wenigen ogedischen Stammgäste auf Einhaltung der weitgehend ungeschriebenen Regeln.

Die Belegschaft ist gut besetzt und rekrutiert sich aus dem Kloster Torfstein in Emarania und anderen ostarischen Klöstern mit pragmatischen Vorstehern. Diese wissen, dass manche Novizen, wiewohl gläubig und arbeitsam, nicht dauerhaft für das strenge, abgeschiedene Klosterleben geschaffen sind. Wirtschaft, Gästehaus, die angrenzenden Felder und auch Libertins theoretische und praktische Forschungsarbeit zur Lehre des heiligen Furlan bieten hingegen vielfältige Aufgaben und den Kontakt mit buntem Publikum. Durch diese Alternative bleibt mancher, der das Gelübde sonst nicht abgelegt hätte, dem Orden erhalten. Es heißt, das entsprechende Kandidaten bereits früh behutsam in diese Richtung geleitet werden. Ob das zutrifft, ist nicht bekannt.

Das von vielen anfangs kritisch gesehene Modell hat sich seit langem durchgesetzt. Der „Heilige der ekligen Dinge“ ist nicht nur von den Besucherzahlen, sondern auch wirtschaftlich ein Erfolg.

Erster Grund hierfür sind die günstigen Bedingungen, die bei der Gründung ausgehandelt wurden. Nach den Wirren um die Herrschaft von Teemon von Hohenforingen und die Pustelplag waren die Ortsansässigen froh über einen Anker der Stabilität und gaben Grundstück und Felder umsonst sowie ein begrenztes, aber dauerhaftes Nutzungsrecht des angrenzenden Waldes.

Zweitens war der Bauplatz an der Straße nach Ankur, kurz vor Luchtenwald, auch im Nachhinein klug gewählt. Die Straße ist seit vielen Jahren wieder stark frequentiert und die geringe, aber vorhandene Entfernung zum Ort bietet dem Betrieb viele Freiheiten.

Drittens ist die komplette Belegschaft aus dem Orden und erhält keinen Lohn. Nur selten, insbesondere zur Erntezeit, werden zusätzliche helfende Hände aus Luchtenwald benötigt, die aber in Naturalien bezahlt werden.

Schließlich ist Bruder Libertin eine Persönlichkeit mit großer und gewinnender Ausstrahlung; er weiß sowohl gut zu erzählen als auch zuzuhören. Jeden Abend pendelt er zwischen Küche und Gaststube, sorgt dafür, das alles läuft und plaudert mit den Gästen. Er ist sich aber auch nicht zu schade, hinter den Kulissen mit



anzupacken und sich um Fragen und Nöte der Brüder und Schwestern zu kümmern und hält so seine Mannschaft bei der Stange.

In der Zusammenschau ist „Der Heilige der ekligen Dinge“ sicher eine der ungewöhnlichsten Tavernen-, Gast- und Raststätten in Ostarien und ganz Heligonia und zumindest einen Besuch wert.

## Das gestrichene Kapitel

---

wurde zum Glück noch rechtzeitig entfernt und hängt jetzt in der Taverne „Zu den nicht ganz so Heiligen“ an der Wand.

## Die Kurzversion

---

„Der Heilige der ekligen Dinge“ ist ein ceridischer Rast- und Gasthof mit Tavernenbetrieb bei Luchtenwald in der Baronie Lodenburg.

Der Name geht zurück auf den Heiligen Furlan, einen Hilariusiten, der die Betitelung zunächst im Spott erhielt; seit langem wird sie aber durchaus anerkennend verstanden. Furlan widmete sein Leben der Aufgabe, des Einen Sinn im allem zu entdecken, was gemeinhin für sonderbar, widerlich oder abstoßend gilt: Fäulnis, Schleim und Ausdünstungen aller Art, Insekten, Spinnen und niederes Gewürm, Schleimpilze, Flechten und Algen.

Der Wirt des „Heiligen der ekligen Dinge“, Bruder Libertin, ist in einem Landgasthof aufgewachsen, wurde dann Hilariusit und Anhänger der Lehre des Heiligen Furlan und im Kloster Torfstein schließlich Leiter des Klostersgartens. Dort begann er mit ungewöhnlichen Kräutern und Pflanzen zu experimentieren und eine vielseitige, exzentrische, aber auch reichhaltige Kost zu entwickeln. Als Vorsteher einer ceridischen Rast- und Gaststätte war er eine logische Wahl.

Erbaut wurde der Gasthof im Jahr 93 nach der Erleuchtung (30 nach Helos Aximistilius III). Die geräumige Gaststube ist ganz aus Holz errichtet, an drei der Ecken sind mächtige Bäume in die Wände integriert. Auch die Einrichtung ist aus massivem Holz, das wie gewachsen verbaut wurde, alle Möbelstücke sind somit unterschiedlich. Vor dem Gasthof stehen weitere Tische und Bänke für die warme Jahreszeit. An den Wänden finden sich Memorialien, die auf die Heiligen Hilarius und Furlan verweisen.

Die obere Etage bietet einfache Übernachtungsmöglichkeiten, je einen Gemeinschaftssaal für männliche und weibliche Gäste sowie einige kleinere



Zimmer. Hinter dem Gasthof befinden sich Winter- und Sommerküche sowie das eigentliche Reich von Libertin: Kräutergarten und Erdbeete, Nutzteich und Bachbeete, Insektenhaus und Gewürmerei, Schwamm- und Flechtenbänke, Wald und Felder.

Die Speisekarte bietet ein täglich wechselndes, vielseitiges und – sich auf Furlan berufend – exzentrisches Angebot an frischer Kost, von der hier nur ein Beispiel geboten werden kann.

„Die kalte Küche ab früh am Morgen besteht heute aus Grütze auf Basis von Wasserlinsen oder Schleimpilzen mit getrockneten Ameisen oder Libellenlarven. Dazu wird Bucheckerbrot gereicht mit einer Marmelade aus Seerosenblüten oder einem herzhaften Wurmaufstrich mit Wolfsfurz. An warmer Speise gibt es ab dem Mittag Maulwurfsgehacktes mit gerollten Hanfblättern oder Knollen vom Igelkolben in blauer Molchsuppe. Als Salat wird grüner Sternstängel mit karamellisierten Sternblumenzwiebeln und herzblättrigem Hechtkraut aufgetragen. Nach Tisch sind frittierte Blüten der Saison mit einem Sirup aus Löwenzahn-Blütenkörbchen. Wie stets kann aber auch Dinkelbrot mit Butter oder eine Buchweizen-Gemüsesuppe bestellt werden. Als Getränk empfehlen wir heute Wasser mit Bacharomen, Flechtentee, für den Genießer Hanfblütenbier, Gurkenlikör oder Scharfgrüne Ente. Morgen könnt Ihr Euch auf ein traditionelles Drachenhainer Gericht freuen: Hochlandgras im Schaf.“

Das Publikum ist überraschend vielfältig. Ein Gutteil besteht natürlich aus Reisenden, die eine betont ceridische Heimstatt schätzen, darunter Pilger und Büber. Vor allem im Sommer kommen aber auch experimentierfreudige, eher weltlich orientierte Ceriden, Ogeden und Andersgläubige, die einmal etwas völlig Unbekanntes ausprobieren wollen. Manche Gäste kehren auch hier ein, weil sie wenig Geld haben (der „Heilige“ ist der günstigste Gasthof der Gegend) oder weil dies die erste Raststätte in Lodenburg an der Straße von Ankur ist. Letztlich wird der Tavernenbetrieb gerne von denjenigen Einheimischen genutzt, die sich an maßvoller Geselligkeit erfreuen.

Der Tagesablauf orientiert sich an den ceridischen Stundengebeten. Vor Sonnenaufgang, aber spätestens nach der Prim wird die Bewirtschaftung mit der kalten Küche geöffnet, mittags nach der Sext gibt es warme Küche. Abends schließt die Gaststube kurz vor der Komplet um Mitternacht. Die Stundengebete sind für die Belegschaft Pflicht und finden im oder vor dem Kreuzgang statt. Gäste, die teilnehmen wollen, sind willkommen. Zeiten und Dauern sind an die Bewirtschaftung etwas angepasst. Der Gastbetrieb wird für Sext, Terz, Non und Vesper unterbrochen, in dieser Zeit werden keine Bestellungen aufgenommen oder aufgetragen.





Aus der ursprüngliche geplanten Ruhestätte für Pilger ist letztlich ein vielseitiger Betrieb geworden: eine klösterlich geprägte Gast- und Raststätte für (nicht nur) ceridische Reisende, ein Tavernenbetrieb für Reisende und Einheimische und ein nicht mehr geheimer Tipp für Liebhaber ungewöhnlicher Kost. Insbesondere Letzteres wie auch den Namen hat der Wirt Bruder Libertin um- bzw durchgesetzt.

Die Belegschaft rekrutiert sich aus dem Kloster Torfstein in Emarania und anderen ostarischen Klöstern mit pragmatischen Vorstehern, die hier gläubige und arbeitsame, aber nicht dauerhaft für das abgeschiedene Klosterleben geschaffene Brüder und Schwestern unterbringen.

Der von Zustrom wie Wirtschaftlichkeit unerwartete Erfolg hat mehre Gründe: Gute Startbedingungen (Grundstück und Felder erhielt das Kloster gratis), die günstige Lage, eine Belegschaft, die nicht bezahlt werden muss und den Wirt Bruder Libertin mit seiner großen und gewinnenden Ausstrahlung.

In der Zusammenschau ist „Der Heilige der ekligen Dinge“ sicher eine der ungewöhnlichsten Tavernen-, Gast- und Raststätten in Ostarien und ganz Heligonia und zumindest einen Besuch wert.

## Kritiken

---

- „Die pochierte Natter ist ein kulinarischer Leckerbissen - sehr zart und schmeckt nach Hühnchen.“

Hilaria, Ordensschwester im Kloster Gregorsruh

- „Die merken immer erst nach der achten Ente, dass ich echt genug habe. Vielleicht drückt Bruder Libertin auch ein Auge zu, weil ich seit 20 Jahren herkomme und nie Ärger gemacht habe.“

Rambert, Knecht aus Luchtenwald

- „Habe ich noch nicht erlebt. Komm ich rein, sage ich: Bin Vegetarierin, esse nichts, wofür jemand sterben musste. Sagt Schwester Anamaria hinter der Theke: Trifft sich gut. Heute gibt es Kuhplazenta, da muss sogar jemand geboren werden.“

Berenike am Anda, Betis



# Baronie Neuenstein







# Drackensteiger Krug

Die offizielle Haustaverne des Hauses Neuenstein befindet sich in der Hauptstadt Wingen, gegründet und bis heute geführt unter dem Namen "Drackensteiger Krug". Sie wird mittlerweile in fünfter Generation von der Familie Feudelwitz betrieben.

Es gibt dort ein manniglich Angebot an Speis und Trank. Besonders der Nebelsteiner Rote und der Drackensteiger Simsegrebsler gelten unter Weinkennern als empfehlenswert, aber auch Weine aus benachbarten Baronien und sogar aus Betis sind für einen entsprechenden Obolus erhältlich. Darüber hinaus sind alle gängigen Biere, Weine und Hochprozentiges aus Ostarien und Nurian auf der Karte zu finden. Das Canicer Mönchsbräu ist das Hausbier der Lokalität und wird zweimal wöchentlich geliefert.

Die Speisekarte wechselt saisonal und es gibt täglich ein Hausgericht für den schmalen Beutel. Die Köchin Adela Feudelwitz ist bekannt für ihre gefüllten Krapfen und ihr Wildschweingulasch.

Darüber hinaus stehen für den müden Reisenden Gästezimmer mit zwei, vier oder sechs Betten bereit, ebenso wie ein Stall für das Reittier und auch eine Badestube, um sich den Staub und Schweiß einer langen Reise abzuwaschen.

Heliostags und am Vorabend sind oft Musikanten und Gaukler zu Gange, um das Publikum zu belustigen. Außerdem gibt es inoffiziell auch einen Darok-Club, der sich dem Kartenspiel verschrieben hat und immer zur Wochenmitte dort tagt.

|           |                            |
|-----------|----------------------------|
| Standort  | Wingen, Baronie Neuenstein |
| Wirtsleut | Familie Feudelwitz         |
| Quartier  | ja                         |





Im Drackensteiger Krug gilt allgemeines Waffentrageverbot, was durch den Hausherrn, Adalbert Feudelwitz und seine beiden Neffen Hans und Franz auch sehr strikt durchgesetzt wird.

Baron Karolus von Neuenstein und seine Familie sind dort ebenso gern gesehene Stammgäste wie alle anderen auch.

Der Drackensteiger Krug gilt als Schmelztiegel für allerlei Stadtgeflüster und auch für die Neuensteiner Zeitung als Quell von Neuigkeiten.



# Baronie Oraneck







# Die Burgschenke

Das Rittergeschlecht derer von Kendeley ist eine alte und sowohl streitbare als auch unstrittbar ehrwürdige Familie mit vielen Traditionen - und eine davon führte dazu, dass die Burgschenke der Feste Kendeley etwas Besonderes wurde.

Damals, als die Zeiten dunkel und karg waren - und das waren sie in Oraneck zuweilen - schwor ein Ritter von Kendeley, dass es für die Menschen der Stadt immer einen Ort der Zusammenkunft geben soll. Also wurde die Burgschenke für alle Menschen der Stadt geöffnet - und für die, die sich ein Getränk und eine Schale Eintopf nicht leisten konnten, kam der Ritter auf.

Damit ist die Geschichte aber nicht zu Ende: Man erzählt, es wäre die Braut des Sohnes eben jenes Ritters gewesen, der bei der Ausrichtung ihrer standesgemäß prächtigen Hochzeit die große Kluft zu den schlichten Hochzeiten der gewöhnlichen Leute missfallen habe. Neben den großzügigen Spenden an das Volk, setzte sie sich als gute Ceridin dafür ein, dass auch die einfachen Leute zumindest ein wenig Glanz und Romantik wie die von höherem Stand erleben dürfen: Jedes verlobte Paar aus der Grafschaft Kendeley darf sich beim Haushofmeister der Burg bewerben. Werden sie angenommen (was durchaus nicht selten ist), dürfen sie einen Abend zu zweit im kleinen Saal der Burg bei Kerzenlicht dinieren und den großartigen Ausblick von der Festung hinab genießen, während sie vom Personal der Burgschenke und der Burgmüche bewirtet werden.

Auch wenn man nicht zu diesen Glücklichen gehören sollte, ist die Burgschenke ein guter Ort, um die einfachen Menschen von Kendeley zu treffen. Das gilt auch

|           |                             |
|-----------|-----------------------------|
| Standort  | Kendeley, Oraneck, Ostarien |
| Wirtsleut | ?                           |
| Quartier  | nein                        |





für die Schlossherrschaft, von der sich Teile gelegentlich später am Abend unter das Volk mischen. So manches Anliegen wurde so schon mit weniger Sorgen und Stammeln vorgebracht und so mancher Streit über ein, zwei Krug Bier geklärt anstelle am Gerichtstag.



Es heißt ja, die Liebe gehe durch den Magen - und in der oranecker Stadt Alvan ist dieses Sprichwort gleich in zweierlei Weise auf eine dortige Taverne anwendbar.

Die Geschichte dieses Gasthauses beginnt mit einem Reisenden, einem wackeren Gesellen aus dem tiefen Süden, den es in seinen Wanderjahren in die heligonischen Lande verschlagen hatte. Aufgeschlossen und voll jugendlicher Energie führte ihn sein Weg immer weiter nach Norden, hinein nach Ostarien. Schon immer kulinarisch interessiert, war er jedoch insbesondere von der ostarisch/oraneck'schen Küche geradezu begeistert - so begeistert, dass er die örtliche Kochkunst dort erlernen wollte.



Es war in Alvan in der Taverne "Zum Schiefen Berg", als der Zufall es wollte, dass der Reisende aus dem Süden spät am Abend an einem Tisch mit dem alten Wirt saß. Der Wirt, bekannt für sein Temperament wie für seine Speisekarte, geriet mit seinem Gast in eine hitzige Diskussion über Gewürze, Pfannen, Ölsorten und Töpfe. Als der nächste Morgen über Alvans Dächern heraufzog, hatten beide Männer einen mächtigen Kater - und der Reisende aus dem Süden als Küchenjunge beim "Schiefen Berg" angeheuert. Im folgenden Jahr studierte und übte der Südländer nun die verschiedenen Rezepte ostarischer Tradition unter Anleitung des alten Wirtes - und gelegentlich auch dessen junger hübscher Tochter. So kam es, wie es mit jungen Männern und hübschen Töchtern ach so oft kommt: Der Mann aus dem Süden verliebte sich in die Wirtstochter. Allein, der angehende Koch war zu schüchtern und zu unsicher in seinem Stand, als dass er ihr seine Gefühle eingestehen wollte.



Wenngleich die Beziehung der beiden nicht mehr werden durfte, so entwickelte sie sich doch dahin, dass nicht nur der Fremde die ostarische Küche lernte, nein, auch die Wirtstochter fand Interesse an den Ideen und Rezepten der heimatlichen Küche des Südländers. So tat sie, was er sich niemals getraut hätte: sie setzte ein paar südlich exotische Rezepte auf die Speisekarte des "Schiefen Berges" - und siehe da, die fremdländischen Geschmäcker und Genüsse kamen bei den Leuten von Alvan sehr gut an! Im Nu wurde die einstmals einfache Taverne bekannt, fast schon berühmt und Mittag für Mittag, Abend für Abend waren die Tische des Gastraumes gut gefüllt.

Es hätte lange so weitergehen können, als das Schicksal zuschlug und der alte Wirt schwer erkrankte und bald darauf starb. Die Wirtstochter, als sein einziges Kind, stand nun alleine da - und um die Sache noch schlimmer zu machen, stellte es sich bei der amtlichen Abwicklung des Nachlasses heraus, dass der alte Wirt bei den Schanksteuerabgaben zwölf Jahre im Rückstand war! Das gaben selbst die Einnahmen der letzten Zeit nicht her! Ihr sonst fröhliches Herz schwer vor Gram, bereitete sich die junge Wirtin darauf vor, die Taverne schließen und verkaufen zu müssen.

Man erzählt sich, die Wirtin wäre eines Abends schweren Mutes in die Küche gekommen, um dort aufzuräumen, als sie dort den Südländer am Tisch sitzend vorfand. Gefasst, doch mit vor Nervosität heiserer Stimme bat er sie, sich zu ihm zu setzen - er habe ihr ein Angebot zu machen, das sie nicht abschlagen wollen würde. So eröffnete er ihr, dass er dereinst auf seinen Reisen durch Geschäfte zu Geld gekommen war, mit welchem er aber nicht prahlen wollte, aber das er aufgehoben hatte, um sich damit an einem Ort seiner Wahl niederzulassen. Ursprünglich sollte das natürlich nach seiner Rückkehr in die Heimat im Süden sein - doch immer wenn er sie, die junge Wirtin erblickte, und immer wenn er in die Küche des "Schiefen Berges" kam, wurde ihm klarer, dass seine Heimat hier im Norden sein würde.

So gestand er ihr seine Liebe und bot ihr gleichzeitig an, die Taverne von Schulden freizukaufen und mit ihr zusammen zu führen. Ohne lange nachdenken zu müssen, sagte die junge Wirtin "Ja" - zunächst zum geschäftlichen und dann zu ihrem Südländer. Es dauerte nicht lange, bis eine Hochzeit gefeiert wurde und die Taverne neu eröffnet wurde. Allerdings sollte von da an der Name der Taverne nicht mehr "Zum Schiefen Berg" sein, denn der neue Wirt hatte darauf bestanden, sein Gasthaus nach seiner neuen Heimat zu benennen - allerdings in Wort und Schrift seiner Muttersprache.

Daher steht nun im ostarischen Alvan ein Gasthaus, bekannt für seine Mischung aus leckeren Speisen ostarischer und südländischer Küche, für sein temperamentvolles Wirtspaar und für eine gelegentlich von Verwandten aus dem Süden mitgebrachte Kiste samtigen roten Weines. Der Name des Gasthauses ist "L'Ostaria".



# Zur Alten Garde

Durchschreitest du das Stadttor zu Yllmar, Freund, und steht dir der Sinn nach einem schattigen Ort mit vielen Möglichkeiten, dann geh quer über den Torplatz, verlasse die breiten belebten Straßen mit ihren Händlern, Zöllnern, Reisenden, Bürgern und Bettlern, und finde den Weg in die schmalen Gassen. Lass das protzige Gasthaus links neben dir liegen, doch folge seinen Mauern, bis das Gebäude selbst vorbei ist, geh weiter an den Stallungen und dem Lager vorbei. Dort wo unter dem Holz der Scheuer noch grobe Mauersteine mit Spuren von schwarzem Ruß zu sehen sind, wirst du eine ausgetretene Treppe finden, die dich nach unten führt. Dort unten, wo selbst am hellsten Sommertag Helios' Strahlen nicht ihren Weg zwischen den Häusern und Schachtwänden hindurchfinden, liegt ein alter Kellereingang. Die Türe klemmt, aber sie ist offen. Mach ein paar Schritte hinein - wenn du ein Licht brauchst, bring es selber mit. Nun siehst du zu deiner Linken eine Türe mit einem kleinen Fenster, welches vor Dreck längst undurchsichtig geworden ist. Wenn du daran lauschst, könntest du darin geschäftiges Murmeln hören, das Klappern und Klicken von Krügen und Gläsern - es könnte aber auch sein, dass jemand die Türe gerade grob aufreißt und dich beim Lauschen erwischt. Hier unten hat jeder ein Messer griffbereit.



Ist das Lauschen weniger dein Begehrt als das Trinken, Rauchen oder Spielen, dann klopfe doch lieber an der Tür. Bring etwas Geduld mit und eine Prise Glück - vielleicht wird sich das Fenster einen Spalt öffnen und ein rauhes, aufforderndes "JA?!" erklingen. Das ist jetzt der Moment, in dem du etwas sagen musst. Was genau? Na, das kann ich dir nicht verraten - nicht hier, nicht so. Das wäre auch egal, die Losung ändert sich eh immer wieder. Aus Erfahrung weiß ich aber, dass



die Leute an der Türe Humor haben und gelegentlich Fremde nach Laune auch mit Sätzen wie "Zum Gurgoroth beim Morgenrot" herein gelassen haben. Wie ich sagte: Bring ein bisschen Glück mit!

Hast du dieses dabei, öffnet sich dir die Tür ein Stück weit und gibt einen düsteren, verrauchten Keller mit niedriger Decke preis zwischen dessen Holzstützen und Steinwänden sich Tische, Stühle und Gesindel wie wir drängen. Willkommen in der Taverne "Zur Alten Garde". Wenn du etwas trinken willst - und warum wärest du sonst hier? - durchquer den Raum bis zur Theke und bestell dir etwas. Das Bier schmeckt wie oben, gut aber fad, doch hier ist das Angebot viel breiter. Frag nach dem, wonach dir der Sinn steht - es gibt immer die Chance, dass es vorrätig ist oder rasch aufgetrieben werden kann.

Wenn du aber eine typische und besondere Erfahrung suchst, dann frag nach den Spezialitäten des Hauses: Die "elfischen Liköre" sind obskure Gebräue mit dickflüssiger Konsistenz und monatlich wechselnden Farben, deren Genuss dich leicht in entrückte bis fiebrige Tagträume entschwinden lässt. Ist das nicht dein Ding, dann frag einfach nach "Onkelchens Wasser". Du bekommst dann einen leicht grünlichen scharfen Schnaps, der brennt und so unerwartet widerlich schmeckt, dass man gleich noch ein Glas braucht, um sicherzugehen ...

Was du da unten genau treibst, ist deine Sache - jedenfalls so lange du niemanden störst, zum Beispiel, indem du in die Privatsphäre der Leute eindringst. Niemand zeigt da unten gerne sein Gesicht, auch und vor allem nicht die guten Menschen hinter der Theke. Bei Beschwerden und Nachfragen wird übrigens gerne auf "Den Besitzer" verwiesen. Diesen findet man in einer mit dicken Tauen abgesperrten noch etwas dunkleren Nische des Kellers. Dort kauert er als vierschrötige Gestalt mit einer fleckigen Maske an seinem eigenen, mit einer einzelnen Talgfunzel erhellten Tisch und hat den Schankraum stets im Sichtfeld. Unter den Gästen ist es immer wieder ein Lacher, wenn ein Fremder dort hinschleicht, sich windet oder herausfordernd aufbaut und versucht, die Aufmerksamkeit des Besitzers zu erringen - bis unter brodelndem Gelächter der anderen Gäste klar wird, dass sich hinter der Maske mit der langen Nase nur eine Strohuppe verbirgt...

Warum ich zögere? Na ja, ich bin nicht mehr der Jüngste und habe sicher schon mehr gesehen, gesoffen und eingesteckt als gut für mich ist, aber bei Saarkas eisigen Fingern, ich hätte mehr als einmal schwören können, dass sich die Puppe hinter der Maske bewegt hat. War aber sicher nur der Schnaps, der Rauch und der elfische Likör in meinem Blut.



## Zur Neuen Wache

Wenn man einen Reisenden, der gerade Station im schönen Yllmar gemacht hat, nach einer Taverne fragt, dann ist die Antwort mit einer guten Wahrscheinlichkeit die "Neue Wache". Der Grund dafür liegt nicht nur darin, dass das besagte Gasthaus einen großen, gut besuchten Schankraum, gutes Bier zu fairen Preisen, ein schlichtes, aber sowohl schmack- als auch nahrhaftes Speisenangebot und saubere Zimmer für die Nacht hat. Eine große Rolle dürfte auch der Umstand spielen, dass die "Neue Wache" für jeden Besucher deutlich sichtbar gegenüber dem Stadttor zu Einker und Rast lockt.

|           |                           |
|-----------|---------------------------|
| Standort  | Yllmar, Oraneck, Ostarien |
| Wirtsleut | Wirtsfamilie Heller       |
| Quartier  | nein                      |



Wie der Name des Gasthauses schon andeutet, befand sich dort zuvor das Gebäude der alten Stadtwache samt angeschlossenem Zellentrakt zu "Verwahrung und Verhör", welches allerdings vor gut zwanzig Jahren bis auf die Grundmauern abbrannte. Während das tatsächliche neue Gebäude der Stadtwache sich nun ein paar Straßen weiter befindet, entstand an dessen ursprünglichen Ort eben das Gasthaus "Zur Neuen Wache".

Fragt man nach dem Besitzer des Hauses, landet man schnell bei der Wirtsfamilie Heller, von deren Patriarchen man sagt, er habe damals mit den Männern des alten Barons so viel Handel gehabt und wäre so oft in der Zelle gelandet, dass er quasi auch schon vor dem Brand auf dem Grundstück gewohnt habe. Die jungen Wirtsleute lachen über solche Geschichten - vor allem, wenn dabei eine Runde Bier ausgegeben wird - aber der alte Wirt schmunzelt dann immer nur tiefgründig und verschwindet alsbald im Hinterzimmer.



Ein Wort der Warnung sei aber angebracht: Zwar lässt es sich gut mit Fremden und Yllmarern in der "Neuen Wache" feiern, essen und trinken, wen aber der Geschmack nach schärferen Getränken oder zwielichtigen Geschäften treibt, der halte sich von der "Neuen Wache" fern. Erstere werden dort nicht angeboten und Zweitere rigoros von den Wirtsleuten und der echten Stadtwache unterbunden.



# Baronie Soltran







# Fuchswinkel

Nähe dem Fuchstor in Veitsburgs neuer Handwerkerstadt liegt der Fuchswinkel; eine billige Absteige für Lehrlinge, Gesellen und Gesindel. In diesem Holzverschlag kann man hervorragend Geld verspielen, billiges Bier trinken und aneinander geraten. Die Nähe zum Stadttor verhindert allerdings in der Regel größere Ausschreitungen.

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Standort  | Veitsburg, Soltran, Ostarien |
| Wirtsleut | ?                            |
| Quartier  | nein                         |





# Kaffeehaus Brückenblick

Nähe dem Herzog-Angilbert-Kanal und mit Blick auf die Herzog-Angilbert-Brücke

Das "Brückenblick" ist ein gehobenes Kaffeehaus in dem sich wohlhabende Reisende, Offiziere der Jolbornflotte und wohlhabende Händler der soltranischen Handelscompaney tagsüber auf ein exotisches Heißgetränk aus der letzten Lieferung der Handelsflotte und abends auf ein gutes Gläschen Veitsburger Luft treffen. Die Atmosphäre ist ruhig und gesittet - und dennoch kann man hier das ein oder andere interessante Gespräch belauschen.

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Standort  | Veitsburg, Soltran, Ostarien |
| Wirtsleut | ?                            |
| Quartier  | nein                         |



# Maisies schWeinstube

In dieser Kellertaverne im Matrosenviertel von Veitsburg vergnügen sich die Matrosen der soltranischen Handelscompaney und die der herzoglich-ostarischen Jolbornflotte ebenso wie der eine oder andere zweifelhafte Reisende. Die Wirtin Maisie ist stolz auf ihr ausgestopftes Wildschwein an der Wand, in dessen Maul eine leere Flasche einer guten Rebenhainer Weinsorte klemmt. Warum, das weiß niemand so genau. Die Stadtwache muss hier öfter Streitigkeiten schlichten oder hinterher aufräumen. Zwischenzeitlich wurde ein explizites Waffenverbot verhängt, dessen Durchsetzung sich aber als zu aufwendig herausstellte.

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Standort  | Veitsburg, Soltran, Ostarien |
| Wirtsleut | Maisie                       |
| Quartier  | nein                         |





# Veitsburger Bürgerkeller

Am Marktplatz von Veitsburg, zwischen Handelskontoren und den Wohnhäusern der ansässigen Fernhändler, in den Fels unter der Veitsburg gebaut, liegt der altehrwürdige Veitsburger Bürgerkeller, in dem sich schon seit Generationen Bürger, Händler und Adlige der Baronie auf einen Becher Wein oder einen Humpen Bier sowie zu Geschäften aller Art treffen. Der Wirt Adelbert zahlt ein Vermögen an Pacht an die Soltranische Handelscompaney. Aber durch seine zahlungskräftige Kundschaft und hervorragende Beziehungen zur Veitsburger Brennergilde kann er das gut stemmen.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Veitsburg, Soltran, Ostarien  
Adelbert  
nein





# Baronie Tristenberg







# Wirtshaus zum Stiefelchen

Das Wirtshaus zum Stiefelchen liegt in der Nähe einer Kaserne und weil es im waldreichen Tristenberg liegt, liegt es auch im Wald. Es ist eine gut geführte Schenke, die ehrliches Bier und deftige Mahlzeiten anzurichten weiß, aber auch für den armen ceridischen Pilger immer etwas übrig hat.

## Wie komme ich hin?

Nordöstlich des Emeransees, doch ohne direkten Zugang dazu zu haben, liegt im Herzogtum Ostarien die Baronie Tristenberg. Vom Lodenburger Emeranseeufer folgt ihr dem Fluss, der nach Norden in den Wald führt. Neben dem Fluss führt ein Treidelweg bis in die Hauptstadt von Tristenberg, dem Ort Kalarn. Auf der letzten Anhöhe vor der Stadt folgt dem breiten Pfad nach Osten durch den Wald. Ihr fragt euch, wie ihr wissen könnt, ob es die letzte Anhöhe vor Kalarn ist, wo ihr doch die Berge und Täler vor lauter Bäumen nicht sehen könnt? Dann gebt einfach acht und folgt dem Schild: Wirtshaus zum Stiefelchen.

## Wer ist der Wirt?

Bertenbrecht Runkelbrauer ist der Wirt des Gasthauses, der lieber bei seinem Spitznamen „Stiefelchen“ gerufen werden möchte. Sein Vater war Soldat und sein Großvater ebenso. Er liebte es schon als Kind, die viel zu großen Armeestiefel anzuziehen und stolzierte darin herum. So kam er schon früh zu diesem Namen, bei dem ihm bald alle riefen. Natürlich trat auch er den Tristenberger Plänklern bei. Im Ödlandkrieg schwer verwundet, versuchte er sich zwar erneut in die Schlacht zu werfen, musste aber feststellen, dass er im Kampf gegen den Ödling



|           |                           |
|-----------|---------------------------|
| Standort  | Tristenberg               |
| Wirtsleut | Bertenbrecht Runkelbrauer |
| Quartier  | nein                      |



wenig ausrichten konnte. Sein Fähnleinführer wusste, dass der alte Wirt Hilfe brauchte und empfahl ihm Bertenbrecht, der nach dem natürlichen Tod des Wirts das Gasthaus übernahm und sehr zur Freude der Soldaten der nahen Kaserne fortführte.

## Wen trifft man hier?

---

Jeden Abend trifft man hier hauptsächlich die Soldaten der Kalарner Kaserne. Natürlich nur die, die keinen Dienst haben, oder junge Rekruten, die einen Krug Bier für die Wachhabenden holen, damit sie in der nächtlichen Kälte nicht frieren. Reisende und Pilger sind ab und an auch zu treffen, aber in Tristenberg selten unterwegs. Häufiger finden sich auch die Holzfäller aus den umliegenden Wäldern ein, die nach einem anstrengenden Tag bei Spiel, Bier und deftigem Essen wieder zu Kräften kommen.

## Was ist geboten?

---

Wenn Soldaten und Holzfäller aufeinandertreffen, dann bleibt es nicht aus, dass schnell ein Wort das andere ergibt. An guten Tagen entscheidet ein Armdrücken über den Sieg, an schlechten eine ordentliche Keilerei. Das Mobiliar ist inzwischen aus Tristenberger Eiche gefertigt und hält einiges aus. Also besser ausweichen oder ihr seht die Sterne.

Gern gesehen sind auch die Marketenderinnen, die mit ihrem gekonnten Lautenspiel, süßen Stimmen und sehnsuchtsvollen Liedern auch den härtesten Soldaten und den größten Holzfällerklotz erweichen können.

## Kritiken

---

„Vor drei Wochen, da haben die Holzfäller so gezecht, dass die sofort auf die Soldaten los sind. Das halbe Mobiliar lag in Stücken und die Soldaten trugen sich gegenseitig in die Kaserne. Am nächsten Tag kamen die Holzfäller und haben alles wieder repariert oder neu gemacht. Man sitzt dort jetzt besser als jemals zuvor.“

Stiefelchen: „Was zu essen?“

Gast: „Ja, mhh...“

Stiefelchen: „Was?“

Gast: „Wie meinen?“

Stiefelchen: „Die Bestellung! Aber zackig!“

Gast, mit ängstlicher Stimme: „Das Tagesgericht! Das Tagesgericht!“

Stiefelchen: „Na, geht doch.“

Gast, murmelnd zu sich selbst: „Rüpel.“

Stammgast: „Hört zu Fremder. Der Wirt war mal selbst Soldat. Das heißt, es ist nichts Persönliches, wenn Ihr hier im Kasernenhofen angesprochen werdet.“

Gast nickt.

Stammgast: „Und nennt ihn immer Stiefelchen, nie bei seinem richtigen Namen.“

Gast: „Wie lautet dieser.“

Stammgast, flüsternd: „Bertenbrecht“

„STIEFELCHEN!“, schallt es aus der Küche.

Alter Haudegen zu einem jungen Zimmermann: „Beim Armdrücken kann jeder mitmachen, aber gegen die Soldaten und erst recht die Holzfäller hat man wenig Chancen. Allerdings kommt manchmal auch der Baron ins Wirtshaus. Er nennt das „Volksnähe“. Er gewinnt das Armdrücken manchmal, aber ob er wirklich so stark ist oder ein kluger Vertrauter vorher ein paar Münzen verteilt, wurde schon oft heiß diskutiert.“









# Fürstentum Drachenhain









# Baronie Antrutzen







# Das Langhaus

Auf der abgelegenen Hochebene rund um den Schwarzsee scheint die Zeit stillzustehen. Die Menschen leben in Pfahlbauten, die im flachen Ufergewässer des Sees errichtet wurden und durch schmale Stege untereinander und mit dem Ufer verbunden sind. Fremde verirren sich nur selten hierher. Die Waren, von denen die Gemeinde lebt, werden von Einheimischen der Antrutzen ins nahegelegene Gfelenbach oder nach Apfelstedt gebracht. In Schwarzsee haben sich einige alte Bräuche erhalten, die anderswo in Heligonia längst vergessen sind oder vielleicht auch nie existiert haben. Die Leute hier sind eigenwillig und eigenbrötlerisch, waren sie doch immer arm, abgelegen und unwichtig genug, als dass irgendein Landesherr, Prophet oder Beamter an ihren Sitten und Gebräuchen Anstoß genommen hätte oder sich gar die undankbare Aufgabe zugemutet hätte, die Einheimischen eines Besseren zu belehren.

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Standort  | Schwarzsee, Antrutzen, Drachenhain |
| Wirtsleut | ?                                  |
| Quartier  | ja                                 |



Dennoch ist man sehr gastfreundlich. Zwar unterhält man keine Taverne im eigentlichen Sinne, doch im Langhaus, einer sehr eigenwilligen Mischung aus Verwaltungssitz, Versammlungsraum, Ballsaal, Götterschrein, Schule, Werkraum und Taverne sind Gäste gerne gesehen und können sich am Feuer wärmen. Ein Bier, Met oder eine Suppe findet sich auch immer für hungrige oder durstige Gäste und ein Platz zum Schlafen wird Euch, wenn nötig, in einem der Nebenräume bereitet.

Aber bedenkt, im Langhaus auf dem Schwarzsee seid Ihr Gast und kein Kunde, also verhaltet Euch auch so! Also „bezahlt“ Eure Zeche mit Geschichten oder



Nachrichten aus der Ferne, mit Musik und Gesang oder gar einem Tänzchen, hilft bei der Arbeit oder zeigt einem Handwerker eine neue Fertigkeit. Aber zahlt nicht in klingender Münze, ihr würdet nur die Einheimischen um der Götter Lohn für ihre Gastfreundschaft betrügen!



# Gasthof zum Rad und Gasthof zum neuen Markt

Seit Generationen war der Gasthof zum Rad in Glefenbach - im Volksmund einfach nur „Gasthof am Markt“ genannt - die bevorzugte Anlaufstelle für Einheimische und Reisende, für alle Händler, Handwerker und Honoratioren die speisen oder nächtigen wollten. Hier konnte man in gediegener, wenn auch bodenständiger Atmosphäre trinken, speisen oder nächtigen. Die gehobenen, jedoch nicht unverschämten Preise sorgten dafür, dass das einfache Gesindel außen vor blieb und eher in eine der Schenken in einer Seitengasse neben dem Markt ging. Ansonsten traf man jedoch vom einfachen Bauern oder Handwerker über Händler bis hin zum niederen Adel ein sehr breites Publikum. Einzige ernsthafte Konkurrenz war das altehrwürdige „Zum Ochs und zum Stecken“, das jedoch mittlerweile von der Familie Apfelstedter in die durchaus empfehlenswerte Spielemanufaktur „Wurfzabelei“ umgewandelt wurde. Das änderte sich jedoch mit dem Bau des neuen Marktes an der Aximistiliusstraße, am bisherigen Ortsrand von Glefenbach. Hier entstand nach dem Willen der Obrigkeit ein neuer und größerer Markt, um der wachsenden Bedeutung des Ortes als einem der zentralen Umschlagplätze für Waren im Fürstentum Drachenhain gerecht zu werden. Dort wurde auch ein neuer Gasthof erbaut und damit ging der Streit los.

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Standort  | Glefenbach, Antrutzen, Drachenhain |
| Wirtsleut | ?                                  |
| Quartier  | nein                               |



Die Traditionalisten, allen voran die örtlichen Handwerker und kleineren Händler sahen überhaupt keinen Bedarf an einem neuen Gasthof, während die reichen Händler und die Auswärtigen durchaus den Komfort eines neuen, modernen Hauses zu schätzen wussten. Daher gibt gerade das zahlungskräftigere Publikum statt dem verwinkelten und in die Jahre gekommen Bau am alten Markt mittlerweile dem Gasthof am neuen Markt den Vorzug. Vor der Eröffnung suchte



die Baronie einen Pächter für den neu erbauten Gasthof, und den Zuschlag bekam kein Geringerer als der Koch des Gasthofs zum Rad, der - um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen - der Ehemann der Inhaberin eben jenes Gasthofs ist. Der Koch hat in den feinsten Häusern von Betis und Escandra gelernt, konnte jedoch seine Fähigkeiten im alt eingesessenen Gasthof zum Rad nie richtig anwenden. An seiner neuen Wirkungsstätte dagegen versteht er es, einheimische Spezialitäten wie Glefenbacher Eichelschwein, Schwarzseesaibling oder Apfelstädter Met geschickt mit exotischen Zutaten, die der neue Glefenbacher Markt zu bieten hat, zu kombinieren und so in Szene zu setzen.

Eine Szene machte ihm - dem Vernehmen nach - jedoch auch seine Gattin, die ihn sogleich aus dem ehelichen Schlafzimmer geworfen haben soll. Böse Zungen behaupten hingegen, das Ganze sei ein abgekartetes Spiel der beiden Eheleute, um sowohl die Traditionalisten als auch die Anhänger und Befürworter des neuen Marktes als Kundschaft behalten zu können.

Dem geneigten Leser kann das jedoch egal sein. Beide Häuser sind empfehlenswert, wer das Bodenständige liebt, ist mit dem Gasthof am Alten Markt bestens bedient, wer die feineren Genüsse schätzt, dem sei der getrüffelte Schwarzseesaibling mit glasierten Glefenbacher Steckrübchen im Gasthof zum neuen Markt wärmstens empfohlen.



# Zum keuchenden Steiger

Nebelhorn liegt in einem engen Tal inmitten von Wäldern am Fuße des gleichnamigen Berges, der die höchste Erhebung der Antrutzen darstellt. Vom Gipfel des Nebelhorns hat man (wenn es mal keinen Nebel hat) einen famosen Blick über Drachenhain. Im Norden erhebt sich das Hochland, davor im Nordwesten die Drachentrutz. Im Westen blickt das Auge bis Rebenhain und Jolbenstein an sehr klaren Tagen sogar bis zu den Bergen jenseits des Jolborn. Im Süden blickt man über Wolfenfeld und Sengenbergr bis zum Schlangenkamm jenseits von Thal. Der Ort am Fuße des Berges hat schon bessere Zeiten erlebt. Hier war einst eine der ertragreichsten Silberminen Heligonias, doch das ist lange her und der Bergbau hat an Bedeutung verloren. Doch an die gute alte Zeit, als es in Nebelhorn Silber im Überfluss gab, erinnert noch immer die Bergmannstaverne „Zum keuchenden Steiger“.

Standort

Nebelhorn, Antrutzen,  
Drachenhain

Wirtsleut

Franziska Knapp

Quartier

nein



Die Wirtin Franziska Knapp erzählt, der Name beziehe sich auf ihren Urgroßvater Franz Xaver Knapp, der seinen Beruf als Steiger in der Silbermine wegen schlimmen Atembeschwerden an den Nagel hängen musste und - da er nicht auf die Gesellschaft seiner Kumpels verzichten wollte - direkt am Ausgang der Zeche eine Taverne eröffnete. Der ursprüngliche Name der Taverne sei überdies „Glück Auf!“ gewesen, der Name habe sich jedoch keinen Monat gehalten.

Der Gastraum der Taverne ist dunkel und urig, die Wände und Regale sind voll von alten Bergmannsutensilien und Andenken. Jeder Bergknappe, der regelmäßig dort trinkt, hat seinen eigenen Krug, der auch jeweils einen festen Platz in den Regalen hat. Gern gesehene Gäste von anno dazumal werden von den Wirtsleuten



dadurch geehrt, dass ihr Krug seinen Platz behält, auch wenn die Besitzerin oder der Besitzer niemals wiederkehren wird.

Der Legende nach hört man in manchen mondlosen Nächten weit nach der Sperrstunde aus dem verschlossenen Gastraum das Keuchen von Franz Xaver und die Stimmen mancher früherer Gäste, deren Krug noch im Gastraum steht. Manchmal erscheint es Passanten, die so spät nachts noch an der Taverne vorbeikommen sogar so, als sei leise das bekannte Steigerlied zu vernehmen.

# Zum Schwarzmüller

Von Gleenbach führen zwei Wege hinauf zum Schwarzsee. Der kürzere, alte Weg führt durch die Schwarzbachklamm. Der Pfad ist eng und steil und führt an mehreren Stellen über hölzerne Stege, die teils direkt über dem Wasser errichtet wurden, da gleich rechts und links des Schwarzbachs steile Felswände aufragen. An einigen anderen Stellen wurden Stufen in den Fels gehauen. Hat man den Weg zu etwa zwei Dritteln erklommen, öffnet sich die Klamm in einen etwa eine viertel Meile großen Kessel mit steilen Felswänden ringsherum. Am unteren Ende des Kessels steht ein kleines Xurl-Heiligtum. (Überhaupt ist die ganze Gemeinde Schwarzsee sehr dem Xurl zugeneigt.) Am oberen Ende hingegen steht eine Wassermühle, die einen Hammer und einen Mühlstein antreibt. Die Mühle beherbergt in einem niedrigen Anbau auch die kleine Taverne "Zum Schwarzmüller", an der man - so man kein Einwohner von Schwarzsee ist - einen geringen Wegzoll für die Benutzung des Klammweges entrichten muss. Der Legende nach sind die Schwarzmüllers, die das Gebäude bewirtschaften Nachfahren eines aus der Gemeinschaft von Schwarzsee Ausgestoßenen, der sich weigerte, in der Not eines besonders harten Winters - wie es am Schwarzsee Sitte ist - seine Vorräte mit den anderen Dorfbewohnern zu teilen. Doch diese Geschichte ist - sollte sie sich jemals wirklich zugetragen haben - sehr lange her und man hegt keinen Groll aufeinander.

Es gibt einfache, aber schmackhafte Kost, meist Eintöpfe, eben das, was die Schwarzmüllerin gerade im Topf hat. Brot, geräucherten Saibling und frisches, selbstgebrautes Bier aus vor Ort gemälzter Gerste gibt es jedoch täglich.

Standort

Schwarzbachtal, Antrutzen, Drachenhain

Wirtsleut

Familie Schwarzmüller

Quartier

nein









# Feste Drachentrutz







# Zum Goldenen Stechapfel

Das bullige, festungsartige Äußere mit Pechnase und Schießscharten verführt, der Legende Glauben zu schenken, der Stechapfel habe bereits zu den Gründertagen an Ort und Stelle gestanden. Damals, als es außer der alten Feste Drachenzahn weder Ansiedlung, Wehrmauer oder gar Treppenaufgang gab, muss der Aufstieg auf den Hortberg eine mühsame und durstreibende Angelegenheit gewesen sein. Wer mag es Reisenden da verdenken, vor anvisierter Geschäftigkeit beim Herrn von Drachenhain noch einmal Kehle geölt, Haupt gewaschen und Wams gerichtet zu haben?

|           |                           |
|-----------|---------------------------|
| Standort  | Drachentrutz, Drachenhain |
| Wirtsleut | Meister Aglis             |
| Quartier  | ja                        |



Dieser Tage mögen selbstgebraute und selbstgebrannte Köstlichkeiten – freilich nach streng gehütetem Familienrezept – allein schon hinreichende Gründe zur Einkehr darstellen, denn Meister Aglis führt das Wirtshaus, seit dem überraschenden Tod seines weiter berühmten Vaters Willkus, mit ruhiger Hand und wohlfeinem Sinn für die unwandelbaren Geschmäcker seiner anspruchsvollen Gäste. So bewahrte er alles wie von jeher gewesen und begehrte nicht etwa mit neumodischem Firlefanz, wie tlamanischen Kleintellerspeisen oder verrückten sedomeesischen Likören, auf. Auch die rustikale Urgemütlichkeit der Räumlichkeiten beließ Aglis nach alter Wirtsväter Sitte unverändert, gönnte den schweren, altersschwarzen Eichenplanken, die ja an Spanten eines Schiffsbauchs erinnern, allenfalls eine Politur – gleichfalls nach traditionellem Ahnenrezept.

Das Gasthaus gilt in vielerlei Hinsicht als Dreh- und Angelpunkt für das gemeinschaftliche Leben und gute Miteinander auf der Feste Drachentrutz, wie ein Auszug aus dem Helios-Boten (Ausgabe 54) zum Amtsantritt des Fürsten Leomar,



verdeutlichen mag:

[...] Seine Durchlaucht hielt hierauf den Zug wiederum an, diesmal vor einem mir wohlbekannten Gasthaus, auf dessen hölzernen Tavernenschild "Zum Goldenen Stechapfel" zu lesen war. Der Fürst stellte sich auf ein leeres, mannshohes Fass, das offenbar zu Dekorationszwecken diente und hielt erneut eine Rede:

"Hochgeschätzte Leut von Markten! Wir müssen weder erklären wer Wir sind, noch was Wir wollen - somit können wir alle uns etwas Zeit sparen. Sicherlich hat es hier drinnen im Stechapfel am frühen Morgen schon die Runde gemacht, dass Wir kommen und Unser Amt antreten werden!", der Fürst deutete lächelnd in die Schankstube, worauf von drinnen zur Belustigung aller, der folgende besserwisserische Ruf herausdrang: "Nein, wir wussten gestern schon von Eurem Kommen, Euer Durchlaucht. Herzlichen Glückwunsch auch zum neuen Amt! Kommt ruhig zu uns, wenn es Euch einmal danach verlangt zu wissen, was im Escandrischen so vor sich geht - bevor es im Boten steht...!" "Auf dieses Angebot werden wir sicherlich zurückkommen, Meister Stechapfel!" gab der Fürst gut gestimmt zu verstehen. [...] Zu guter Letzt ist wohlbekannt, dass im Stechapfel all jene Absprachen hitzig verhandelt werden, die im Anschluss in öffentlicher Versammlung mit Brief und Siegel Verkündung finden. Weit gefehlt wer da glaubt, all dies finde unter Maskerade und in Hinterzimmern statt, denn dergleichen sucht man im Goldenen Stechapfel vergeblich, wo es heißt: „Offenes Gesicht, findet offene Hand, findet offenes Herz!“

# Zum Mantelhaken

Nahe des Südtors der Feste Drachentrutz, bereits in Wurfweite des Mauergangs, befindet sich die Stammkneipe der hiesigen Utzgan-Mannschaft, Wurfarm Drachentrutz, und ihrer treuen Anhängerschaft. Hier werden gemeinsam Siege mit Bier und Wein gefeiert und ebenso Niederlagen ertränkt. Auf einem erhabenen Regalbrett steht ein einsamer, recht zerbeulter Pokal, den der Wurfarm vor etlichen Jahren einmal nach Hause brachte. Böse Zungen behaupten, die Luchtenwalder Pustelplag solle hierbei mit Abstand die meisten Utze geworfen und maßgeblich zum Turniersieg beigetragen haben...

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Standort  | Feste Drachentrutz,<br>Drachenhain |
| Wirtsleut | Aldersa Schalderhag                |
| Quartier  | nein                               |



Bis vor einigen Jahren versuchte sich Wirtin Aldersa Schalderhag an der Zucht und Hege von Karnickeln und Federvieh, doch lohnte sich irgendwann aufgrund der andauernden Diebstähle die Mühe nicht mehr.



# Zur rollenden Rosie

## Wie kommt man hin?

Wer sich auf der Feste Drachentruz an Markttagen auf dem Kohlmarkt durch die Enge geschäftigen Treibens zwängt, dessen Ohr wird alsbald von hellem, trällerndem Gesang eingefangen. Die Verse sind von frivol-frecher Beschaffenheit, über gewitzte Knappinnen, trinkfeste Pfaffen und das Schicksal verliebter Narren – stets selbstersonnen, stets mit Augenzwinkern, stets ein wenig zu laut. Die Stimme gehört niemand anderem als der rollenden Rosie, die mit ihrem tuchbespannten Leiterwagen über Heustadt, Baerend bis Eichen wechselnd Station macht.

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Standort  | Feste Drachentruz,<br>Drachenhain |
| Wirtsleut | Rosamundis Radner                 |
| Quartier  | nein                              |



Der Aufbau ihres Wagens besteht aus flatterndem Flickwerk unterschiedlichster Stoffe, Farben und Muster. Rosies Stolz, ein ausfahrbares Tresenbrett, sowie vier ausklappbare Schemelplätze, dazu ein wildes Sammelsurium kleiner und großer Trinkgefäße aus Zinn und Ton, laden den durstigen Marktbesucher zum kurzentschlossenen Verweilen ein, währenddessen im verhüllten Wageninnern lustig die Eierkohlen eines kleinen Garofens knacken. Rundherum ist das Gefährt von festgezurrtten Kisten, Beuteln, Töpfen und Kalebassen behangen, die zu Rosies Gesang einen arhythmischen Takt schlagen.

## Wer ist Rosie?

Rosamundis Radner, genannt die rollende Rosie, ist eine wahrhaft schillernde Persönlichkeit, inmitten ihrer besten Jahre. Mit wettergebräuntem Frohgesicht, buntgetupftem Halstuch und dem Tamburin mit farbenfrohen Bändern am breiten Gürtel, stellt sie auf der tristen Feste einen wahren Farbklecks dar. Frech gibt sie



vor, als Bankerl eines hohen ceridischen Würdenträgers, die Lebenslust in persona zu sein. Als vormalis wandernde Bardin, nun Wirtin auf Rädern, betitelt Rosie sich und ihr gepflegtes Gefährt vollmundig als „kleinste fahrende Taverne des Fürstentums“ – bislang ohne Widerwort. Und wie beim Schnaps, geizt Rosie auch beim Ausschank ihrer Lieder nicht – beides stets mit gutem Gespür für das rechte Maß!

Ja, wo Rosie singt, da versammeln sich die Leute.

### *Wen trifft man hier?*

---

So bunt wie ihr Zeltwagen, so bunt ist auch Rosies Kundschaft, stets begleitet von einer Schar Kinder, die begeistert von Honigerbsen naschen und beim raschen Auf- und Umbau emsig Hand anlegen. So geben sich müdbeinige Beschicker und deren Kundschaft mit vollen Körben ein Stelldichein. Wachleute beschwören, dass Rosies Beerenschnaps „auch nach dem vierten Becher die Beine kerzengerade stehen lässt“. Auch das Drachentrutzer Stadtvolk schaut gerne auf einen Tratsch, einen Schwank oder ein kurzes Tänzlein vorbei. Und nicht selten gesellen sich reisende Spielleut auf Du und Du an Rosies Wagen, um von der Weite und den Gefahren der Straße zu künden. Nie wird jemand abgewiesen, doch lernen krakeelende Süffler bald die eisenbeschlagene Hebestange aus Rosies Radkasten kennen.

### *Was ist geboten? Warum sollte man hier einkehren?*

---

Wer bei Rosie ein stilles Plätzchen sucht, ist wahrhaft am falschen Ort. Denn hier wird erklärtermaßen gesungen, geschmatzt, gelacht, gekleckert und gereimt. Die rollende Taverne ist Speiseort, Tanzboden, Theaterbühne und Spott- nebst Neuigkeitenbörse zugleich. Kein Platz für Dünkel und Hoffart – doch wer mit offenem Herzen und leeren Magen kommt, wird kaum enttäuscht von dannen ziehen.

Übrigens ist Rosie ein Liedlein – egal wie windschief vorgebracht – fast ebenso viel wert wie harte Münze; vor allem von jenen, die im Moment ohne Barschaft sind.

Als Geheimtipp für müde Marktgänger gilt Rosies Quasselwasser, ein selbstgebrauter Efeublütenschnaps – über Zutaten und Zubereitung schweigt sie sich aus –, der sich Gerüchten zufolge auch zur Einreibung müder Waden eignen soll.

### *Was es zur Stärkung gibt:*

---





Zarte Täubchen in Brunnenkresse, auf dem Feuer der Garküche gegrillt.  
Wurzeleintopf, garniert mit getrocknetem Mauerblümchen – kräftig, sättigend,  
„garantiert ohne ungebetene Fleischbeilage“. Lauwarmer Honigerbsen für den  
Handteller. Gesottene Kräuterapfelringe, stets beliebt bei Kindern. Rosies  
Quasselwasser – glüht beim Trinken und beim Singen. Und für ganz Mutige:  
„Dreiverskompott“, ein wildes, fruchtiges Allerlei, bei dem man zuvor drei  
Liedzeilen dichten muss, sonst gibt's nur Dörrobst.





# Baronie Flaitney







# Bis zum letzten Tropfen

Die Taverne liegt direkt am Hauptplatz der Stadt Croith'no'na in Flaitney. Sie ist quasi nicht zu verfehlen. Und wenn man das Fässchen über der Tür doch übersehen sollte, führt einen der laute Gesang zum „Letzten Tropfen“.

Die Taverne wird von Duncan & Ailsa geführt. Sowohl Duncan als auch seine Frau Ailsa sind vom echten hochländischen Schrot und Korn, nehmen kein Blatt vor dem Mund und sind dem rauen Umgang der in der Taverne herrscht, durchaus gewachsen. Lautes Gegröle und Prügeleien sind hier fast an der Tagesordnung. Für zart Besaitete ist diese Taverne eher nichts.

Der „Letzte Tropfen“ rühmt sich damit, das größte Whiskyangebot von ganz Heligonia zu führen und in der Tat ist die Auswahl beträchtlich. Auch die dort ausgeschenkten Ales sind von guter Qualität. Speisen gibt es hier nur einfacher Art. Neben Wurst, Käse und Brot, gibt es noch ein brauchbares Stew.

Einmal in der Woche gibt es Livemusik, dann unterhalten Spielleute die Gäste mit typischer Tavernenmusik und –gesang. Einmal pro Monat können die Hochländer ihre Fertigkeiten in Trinkfestigkeit, Geschicklichkeit und Muskelkraft messen. Hier winken den Gewinnern Preise in flüssiger Form.

Das Besondere dieser Taverne ist, dass, wenn man das Glück hat, eines der Getränkefässer mit seinem bestellten Getränk zu leeren, an diesem Abend 3 Freigetränke bekommt. Das soll den Getränkeumsatz ankurbeln. Und in der Tat ist hier der Getränkedurchsatz überdurchschnittlich - selbst für Hochländer.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Croith'no'na  
Duncan und Ailsa  
-





Früher hieß die Taverne „Zum vollen Fass“. Zu jener Zeit winkte einem den ganzen Abend Freibier, wenn man eines der Fässer leerte. Da fast niemand je diesen Preis gewann, munkelte man, dass Argaille, der damalige Wirt, betrog. Man konnte ihm aber nie etwas nachweisen. So hörte zu dieser Zeit auch Utzgolf von der Taverne und dem Preis, der einem winkte und stattete dem „Vollen Fass“ einen Besuch ab. Er bestellte ein Ale nach dem anderen und leerte tatsächlich das erste Fass. Nun blieb dem Wirt nichts anderes übrig, als Utzgolf den ganzen Abend Freibier auszuschenken. Utzgolf war begeistert und kostete seinen Gewinn in vollen Zügen aus. Humpen um Humpen, Fass um Fass, bis der ganze Alevorrat leer getrunken war - „Bis zum letzten Tropfen“. Seit diesem Tag hat die Taverne einen neuen Namen.

## Kritiken

---

- "Große Whiskysammlung , Slainte" Harris aus Luchnar
- "Habe gestern dort beim Meinungsaustausch zwei Zähne verloren. Morgen gehe ich sie dort suchen." Keith aus Flaitney
- "Nie wieder, alles Barbaren. Und dieser Lärm..." Morris aus Escandra
- "Wer das Hochland kennenlernen möchte, ist dort richtig" Malcolm aus Flaitney
- "Whisky, Weib und Gesang" Neil aus Gaeltacht

# Das Lied

Folgt man Ardens Pilgerweg in Flaitney bis zum „Drei-Ulmen-Hof“, befindet sich in unmittelbarer Nähe der danebenliegenden Bardenakademie die Taverne „Das Lied“.

Ein erst ein paar Jahre altes Gebäude, welches nahezu komplett aus Holz gebaut wurde, fällt einem sofort ins Auge. Der Innenraum der Taverne ist hell und freundlich und der große Kamin lädt besonders in der kalten Jahreszeit zum Bleiben ein. Die einzigartige Deckenkonstruktion bietet Gesangs- und Musikdarbietungen, die auf der Bühne in der Mitte des Gastraumes vorgetragen werden, eine hervorragende Akustik. Auf den darum aufgestellten Tische und Stühle haben den Gästen somit auch einen guten Blick auf die dargebotenen Vorführungen. Zu den Gästen zählen zum großen Teil Bewohner der Bardenakademie und Pilger, die auf den Spuren von Arden unterwegs sind. „Das Lied“ wird von Millie und Ciaran geführt, die bis vor wenigen Jahren noch die Taverne „Zum Fiddler“ in Croith'no'na geführt hatten. Dieser brannte jedoch eines Nachts bis auf die Grundmauern nieder. Die beiden konnten nur in letzter Minute dem Flammeninferno entkommen. Baron Foranan Mc Donough, der „Das Lied“ aus eigener Tasche finanziert, bot den beiden an, diese neue Taverne zu übernehmen.

Millie, eine begnadete Fiddlerin, zeichnen noch heute die Brandwunden im Gesicht, die sie aber mit Hilfe einer halbseitigen Maske zum größten Teil verbirgt.

Bezahlt werden Speisen und Getränke im „Lied“ nicht mit barer Münze, sondern mit Liedern, Musikbeiträgen oder Geschichten, die auf der Bühne vorgetragen

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Drei-Ulmen-Hof, Flaitney  
Millie und Ciaran





werden müssen. Seien es Lieder und Geschichten aus eigener Hand und Mund oder bekannte Stücke, fast jede Darbietung wird im „Lied“ akzeptiert. Der Preis für die jeweilige Verköstigung von Speis und Trank wird von Millie und Ciaran eigenständig festgelegt. In Ausnahmefällen kann aber auch hier mit Kupfer oder Silber bezahlt werden.

Neben einheimischen Speisen und Getränken werden auch regelmäßig Köstlichkeiten aus anderen heligonischen Landen angeboten. Tanzabende und Wettbewerbe zwischen Musikschülern und Barden gehören hier ebenso zur Tagesordnung wie Millies Fiddlekünste. Lautes Gegröle und derbe Tavernengesänge sind hier allerdings äußerst selten zu hören.

## Kritiken

---

- "Ein unvergessenes Erlebnis" Ellie aus Tolens
- "Musik, Musik, Musik" Caleb, Schüler der Akademie
- "Gutes Essen, nette Menschen" Muhammed aus Darian
- "Habe dort die Liebe meines Lebens gefunden" Lucy aus Flaitney

# Der Schafstall

Tief im Herzen von Flaitney, nördlich des Eissees, am Fuße der Hügel, findet man den „Schafstall“. Das heißt: Finden ist eigentlich das falsche Wort. Denn wer auf den Schafstall stößt, hat sich entweder verirrt oder weiß genau wonach er sucht.

Ein schmaler Pfad zweigt nach Osten von der Hauptstraße nach Ostarien ab. Nach nur wenigen Meilen trifft auf die Taverne. Hält man sich nördlich des Eissees, kann man sie eigentlich nicht mehr verfehlen.

„Der Schafstall“ ist, wie der Name schon sagt, ein Schafstall, der auch noch als solcher genutzt wird. Besucht wird er fast ausschließlich von Schäfern und Torfstechern und gelegentlich verirrtten Wanderern. Er hat nur an zwei Tagen in der Woche geöffnet, am Frohntag und am Redontag.

Dann verwöhnen Rory & Meghan Mc Lachlan die Gäste mit allerlei Köstlichkeiten vom Schaf. Frisch gebackene Pasteten und Brote aus dem sich dort befindenden Ofen oder ein über dem Feuer köchelndes Stew verwöhnen den Gaumen ebenso wie auch die anderen Produkte von Schafen. (Trockenwurst, Käse, Milch etc.). Natürlich darf ein gutes Ale und ein heimischer Whisky dazu nicht fehlen. Während Meghan für das leibliche Wohl sorgt, begeistert Rory seine Gäste mit seinem Wissen über Schafzucht, sowie Geschichten und Legenden aus dem Hochland. Was er über Schafe und ihre Zucht nicht weiß, wurde noch nicht erfunden, so sagt man sich. Er sei ja schon fast 100 Jahre alt. Und in der Tat, Rorys & Meghans Alter ist ein großes Geheimnis.

Das Panorama ist wohl einzigartig. Im Süden der Blick auf den Eissee und im

|           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| Standort  | nördlich des Eissees, Flaitney |
| Wirtsleut | Rory und Meghan Mc Lachlan     |
| Quartier  | -                              |





Norden die rauhen zerklüfteten Hügel des Hochlandes. Einmal im Jahr findet am „Schafstall“ ein großes Treffen aller Schäfer statt. Sie messen sich im Schafscheren, Leiten von Schafen durch einen Parcours etc.

## Kritiken

---

- "Bestes Stew, das ich je gegessen habe" Allister aus Flaitney
- "Ich werde jetzt Schäfer" Tom, Sohn eines Torfstechers
- "Wie gut, dass ich mich verlaufen habe" Ruben aus Betis
- "Unvergessliches Panorama" Sorchia aus Wolfenfeld

# Die Grotte

Der wohl ungewöhnlichste Ort für eine Taverne: Hoch im Norden der Baronie, auf der breiten Handelsstraße nach Ostarien, tief unter den Hügeln Flaitneys gelegen – im Lämmerbuckeltunnel.

Eine beim Bau des Tunnels entdeckte Grotte brachte ein paar verrückte Hochländer dazu, dort eine Taverne zu eröffnen. Eine etwa 30 Meter im Durchmesser messende Höhle bietet Platz für mehrere Handelswagen der durchfahrenden Händler und einen geräumigen Gastraum.

Durch ein ausgeklügeltes Schachtsystem an die Oberfläche, welches die Tunnelbauer entworfen haben, wird tagsüber Sonnenlicht und des Nachts Mondlicht in die Grotte gelenkt. Das eingeleitete Licht wird vom Erz in den Wänden reflektiert und vom darin liegenden unterirdischen See widergespiegelt. Selbstverständlich gibt es auch Laternen für sonnen- und mondfreie Tage.

„Die Grotte“ hat rund um die Uhr geöffnet. Reisende werden hier zu jeder Tag- und Nachtzeit bedient. Für die Gäste stehen für die Übernachtung einfache Schlaflager zur Verfügung und auch für die Versorgung der Zugtiere ist gesorgt.

Die Taverne wird von den Zwillingsbrüdern Craig und Hamish geführt; zwei Hünen von Hochländern, die kaum voneinander zu unterscheiden sind. Gäste sind vornehmlich Reisende und Händler, die auf der Handelsstraße nach Ostarien oder Flaitney unterwegs sind. Aber auch die Grenzpatrouillen aus dem Hochland statten der Taverne oft einen Besuch ab.

Standort

Lämmerbuckeltunnel,  
Flaitney

Wirtsleut

Craig und Hamish

Quartier





Einheimische Speisen und Getränke stärken die durchreisenden Gäste. Der grenznahe Standort der „Grotte“ wird von Händlern seit einiger Zeit zunehmend für den Tausch von Handelswaren genutzt, um dadurch die vorhandenen Binnenzölle zu umgehen.

Wer durch Flaitney in den Norden reist, sollte dort auf jeden Fall einen Besuch abstatten.

## Kritiken

---

"Ist auf jeden Fall einen Besuch wert" Matthew, Wache aus Flaitney

"Aufregend" Lily aus Wolfenfeld

"Eine ungewöhnliche Taverne an einem ungewöhnlichen Ort" Brodie, Händler aus Tatzelfels

"Tavernen gehören in Zelte, nicht in Höhlen" Achmed aus Darian

"Rund um die Uhr geöffnet. Was will man mehr." Harper, Händler aus Betis





# Baronie Gaeltacht





# Kaelens Cheann

In einer Seitenstraße des Tairngirer Marktplatzes liegt das gemütliche Pub "Kaelens Cheann" in einem alten Steinhaus. Die Einrichtung ist typisch hochländisch, Holzmöbel bemalt mit gaeltacher Mustern oder Ornamenten aus dem Hochland.

Das Kaelens Cheann ist ein Pub, in das ein gemeiner Hochländer abends nach getaner Arbeit einkehrt, ein Ale oder einen Whiskey trinkt (manchmal auch mehr), sich mit Freunden trifft und dann nach Hause geht. Zum Essen wird nichts angeboten, jedoch spielen immer wieder Barden zur Unterhaltung der Gäste im Pub.

Trunkenbolde, Schläger oder zwielichte Gestalten sind nicht willkommen. Diese werden vom Wirt Rorie McGodfrey eigenhändig vor die Tür gesetzt.

Der Name Kaelens Cheann bedeutet auf hochheligonisch soviel wie Kaelens Kopf; woher dieser Name stammt, ist nicht bekannt. Manche sagen, dass der Kopf von Kaelen McCaylor, einem berühmten Gaeltacher Barden, der vor vielen Jahren bei einem Steinschlag verschwand, hier begraben ist. Andere sagen, es wäre das örtliche Wort für einen Brummschädel.





# Podanks Inn

Schatzsucher aus nah und fern zieht es in den Ringwald, um den sagemuwobenen Schatz der Pordankies zu finden und sie alle kehren ins Pub "Podanks Inn" ein. Sie suchen zuerst einmal ein stärkendes Ale, einen kräftigen Eintopf und natürlich Informationen über die Pordankies.

Fragen wie "Hast du schon einmal einen Pordank gesehen?", "Wo hat wieder einmal ein Schabernack stattgefunden?" oder "Hast du einen Tipp für mich?" bekommt der Wirt Rowie McGrath oft zu hören. Geduldig beantwortet er diese Fragen, denn er verdient gut an den Schatzsuchern und hält das Geschäft mit aufregenden Erzählungen am Leben.

Das Pub findet man, wenn man der Hochlandstraße von Rebenhain herkommend nach Tairngire folgt und an einem Felsen, der Saarkas Sichel gleicht, nördlich abbiegt und dem Weg ungefähr eine Stunde folgt. Der Weg gehört zu Gaeltachts offiziellen Wegen und ist mit dem Wandersymbol des roten Schafes gekennzeichnet. Der Pub an sich ist ein einfaches Haus, unten aus Stein, oben aus Holz und steht vor drei mächtigen Eschen. Im Inneren gibt es eine einfache Gaststube und vor dem Haus viele Sitzgelegenheiten und Feuerstellen zum Lagern für die Schatzsucher. Die Umgebung zieren geschnitzte Pordank Holzfiguren, alle vom Wirt hergestellt, ebenso kann man bei ihm Karten vom Ringwald erwerben.

Die Sage um die Pordankies:

Immer wieder wird in Gaeltacht von den Pordankies berichtet. Die Alten erzählen in Sagen ihren Enkeln von den kleinen Wesen mit verrunzeltem Gesicht und sehr





flinken Fingern. Eine Plage sollen sie sein und den Menschen Streiche spielen und sie mögen alles was glänzt, blinkt oder glitzert. Ihre Namen sind lang und für Menschen unaussprechlich und sie werden mehrere hundert Jahre alt. Besonders im Ringwald sind sie zu finden. Dort leben sie in Sippen in unterirdischen Höhlen. Sie lauern den Menschen auf, oft bei Dämmerung und Nebel, und bestehlen sie. Im Lauf der Jahre sollen sie einen riesigen Schatz angehäuft haben, den sie irgendwo unter Poënas Leib im Ringwald versteckt haben. Gefunden hat, soviel man weiß, noch nie jemand etwas.

# Zur Baronin

Zwei große Handelsstraßen führen durch die Baronie Gaeltacht, die eine west/ostwärts von Rebenhain nach Flaitney, die andere süd/nordwärts von Sengenbergr nach Buchenfels. Der Kreuzungspunkt der beiden Straßen ist der große Marktplatz in Tairngire, Gaeltachts Hauptstadt.

Neben vielen kleinen und großen Pubs, Tavernen, Geschäften und Handelshäusern fällt dem Reisenden sofort ein großes Gebäude auf, das den zentralsten und besten Platz am Marktplatz einnimmt - die Herberge "Zur Baronin".

Viele Reisende meinen, dass der Name der Herberge "Die Baronin" auf die jetzige Baronin Caileen McGodfrey zurückzuführen sei. Aber nein, weitgefehlt, lieber Reisender, die Namensgeberin war Baronin Victoria McPhee, die vor ungefähr 100 Jahren lebte und jeden Xurltag die Herberge besuchte und sich dort auf ein Ale mit dem Volk traf und sich seine Anliegen anhörte.

Die Herberge wird seit ihrer Gründung und nunmehr in 7. Generation vom Clan der McPhees bewirtschaftet. Der Wirt Allen McPhee, ein kleiner und schwächlicher Mann mit feuerrotem Haar, führt die Baronin mit emsiger Geschäftstüchtigkeit, nie scheint er zur Ruhe zu kommen, man findet ihm am Ausschank, die Bestellungen überprüfen, Dienstmägde antreiben oder selbst einmal den Besen schwingen. Seine Frau Betty McPhee, ebenfalls von kleiner Statur, aber rund und kräftig gebaut, ist nicht weniger fleißig. Sie führt das Regiment in der Küche, neben typischen Hochlandgerichten wie dem Haggis, Eintöpfen und diversen Pies, lässt sich Betty auch immer wieder ausgefallene Eigenkreationen wie den PieTower oder

|           |                      |
|-----------|----------------------|
| Standort  | Tairngire, Gaeltacht |
| Wirtsleut | Allen McPhee         |
| Quartier  | ja                   |





den Gaeltachter Traum einfallen. Die Eheleute führen die Herberge mit großem Erfolg und genießen einen tadellosen Ruf.

Die Herberge hat einen großen Gastraum, der mit rustikalen Buchentischen und Bänken, alles Holz aus dem Ringwald, ausgestattet ist. Weiterhin gibt es auch noch kleinere Gasträume, die man ebenfalls anmieten kann. In den oberen Geschossen finden sich Unterkünfte für die Nacht. Es gibt ein großes einfaches Lager unter dem Dach, in dem 20 Personen Platz finden, aber auch diverse Zimmer im 2. Stock für die wohlhabenden Gäste. Die Zimmer sind sauber und gemütlich, Bett, Stuhl, Tisch und Truhe und eine bunt gemusterte Plaiddecke gehören zur Standardausstattung.

In einem dieser Zimmer wohnt seit 6 Jahren ein Dauergast, Ruben Mech-Raliuah, ein seltsamer Bursche aus dem Süden. Er reitet jeden Morgen mit seltsamen Messinstrumenten in die Highlands, kehrt am Nachmittag zurück und will am besten nicht angesprochen werden. Von den Tairngirern wurde er anfangs sehr argwöhnisch beäugt, mittlerweile haben sie sich an den seltsamen Mann gewöhnt. Für die Wirte ist er ein willkommener Gast, er zahlt immer im Voraus und macht keinen Ärger.

Im Hinterhof findet man einen großen Stall, in dem die Reisenden ihre Pferde unterstellen können und auch Futter für diese angeboten wird.

# Zur Schwemme

Wenn ein Reisender nach langer Wanderung durch's wilde Dournacker Hochland einkehren will, so findet er an der Schwemme im gleichnamigen Gasthaus einen warmen und freundlichen Platz, etwas zu essen und selbstverständlich ein gutes Hochlandbier. Die Gastwirte Dun McPipe und seine Frau Ainsley sind gut organisiert und können auch so manches Getränk vorweisen, welches man an diesem Orte nicht erwarten würde, liegt er doch weitab von größeren Siedlungen.

Ein Handelsreisender wird nach einer kurzen Erholung oder Übernachtung sicherlich weiterziehen, doch seid ihr ein Wandersman auf der Suche nach dem "Schönen", so nehmt euren Stab und erkundet die Gegend, die schon den bekannten Minnesänger Robert den Gebrannten später zu folgendem Vers inspiriert hat, als er gezwungen war, sich in Dumfreeshire niederzulassen.

Mein Herz ist in den Highlands, mein Herz, es ist nicht hier.

Mein Herz ist in den Highlands, es jagt die heilige Jagd,

Es jagt das wilde Tier, es folgt dem schönen Reh,

Mein Herz ist in den Highlands, wo immer ich auch geh'.

Zu Ehren des Dichters gibt es im 2. Saarka die "Brennende Abendmahlzeit", auch



|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Standort  | Dournacker Hochland,<br>Gaelacht |
| Wirtsleut | Dun und Ainsley McPipe           |
| Quartier  | ja                               |



"Burner" genannt. In den anderen Monaten sollte der Interessierte zu der ortsüblichen Spezialität des "Weißen Pudding" greifen. Die Betten sind hochlandüblich. Wie es in einsameren Gehöften des Hochlandes auch üblich ist, kann hier gegen Arbeitsleistung versorgt werden.

**B**esondere Empfehlung: Eine Wanderung vorbei zur Statue auf dem Waldhügel, die angeblich die mythische Saarkakriegerin Scarthàch darstellen soll.



# Baronie Jolbenstein





# Freigeist

## Die Stube

Hier gibt es fast alles zu trinken, was das Herz begehrt. Zu essen gibt es nichts. Zu reden gibt es viel.

Wer im Freigeist einkehrt, möchte in der Regel nicht nur trinken, sondern auch diskutieren – meinungsstark, lautstark, ausdrucksstark. Es ist nicht entscheidend, was diskutiert wird und wie man dazu denkt.

Du hast eine Meinung, die nicht unbedingt Mehrheitsmeinung ist und möchte sie mit Gleichgesinnten durchrühren? Hier bist Du richtig.

Du hast eine Meinung, die nicht unbedingt Mehrheitsmeinung ist und möchte sie gegen Andersdenkende vertreten, schließlich hast Du die besseren Argumente? Hier bist Du richtig.

Du hast mit einem Nachbarn einen Streit und möchtest eine letzte Gelegenheit nutzen, diesen über einigen Krügen auszuräumen, bevor einer von Euch zum Heliosgeweihten rennt oder es zu Übergriffen kommt? Hier bist Du richtig.

Die Wirtin Marga lässt fast alles gelten, mit ganz wenigen Ausnahmen wie Gewalt gegen Kinder oder Raubmord. Hinter dem Tresen stehend, zapft sie und beobachtet das Geschehen, während die Familie die Getränke serviert.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Jolbruck, Jolbenstein  
Marga  
nein





Wenn sie den Eindruck hat, dass an einem Tisch nicht mehr auf Argumente gehört wird, sondern nur noch Überzahl oder Lautstärke gelten, schickt sie Ehemann, Sohn oder Tochter, um in der Regel für die benachteiligte Seite mitzudiskutieren und weitere Argumente ins Feld zu führen. Das hat schon manche Diskussion in eine neue Richtung gebracht oder anderweitig wieder interessant gemacht. Von Seiten der Wirtsfamilie wird allerdings nie endgültig Partei ergriffen und schon gar nicht Schiedsrichter gespielt.

Wenn Ihr Euch am Ende aber nur darauf einigen könnt, dass eine Einigung unmöglich ist, servieren Euch Marga oder ihr Mann die Feindschaftskrüge, gefüllt mit einem Getränk, das ihnen passend erscheint. Damit könnt Ihr dann brummelig auf Euer Zerwürfnis anstoßen, statt aufeinander einzuprügeln oder Euch an den Haaren zu ziehen. Gewalt mag eine Lösung sein, aber nicht in der Stube.

Zwischen neun und zehn Uhr abends verschwindet die Wirtin und ihr Ehemann nimmt den Posten hinter dem Tresen ein.

## Die andere Stube

---

Es gibt einen Hinterhof, der auf einem ganz anderen Weg über zwei geschlossene, aber nicht abgeschlossene Tore zu erreichen ist. Zufällig kommt hierher niemand. Wer zu späterer Stunde an die niedrige Pforte in der Mauer klopft, dem öffnet die Wirtin Marga. Eingelassen wird allerdings nur, wer schon Stammgast in der Stube ist und wen sie außerdem aus persönlichen Gesprächen als geeignet befindet.

Hier geschieht eigentlich das Gleiche wie in der Stube. Es gelten auch die gleichen Regeln, nur kann man sich noch freier unterhalten. Vorne weiß man am Ende doch nicht, wer vielleicht alles mithört. Hier weiß man es und wenn man es nicht weiß, weiß es Marga.

Hier treffen sich Unzufriedene, die Meinungen vertreten, die sozial derzeit als fragwürdig gelten oder nicht erwünscht sind.

Hier treffen sich Zufriedene, die ihre Gedanken gerne schweifen lassen und nicht überlegen möchten, wohin sie das trägt.

Außerdem treffen sich hier auf neutralem Grund Leute, die öffentlich niemals miteinander sprechen würden und sich nicht in den Einflussbereich des Anderen begeben wollen, die aber etwas miteinander zu besprechen haben.





Ob die besprochenen Themen der heligonischen Halsgerichtsordnung zuwiderlaufen oder religiöse Regularien verletzen, ist völlig irrelevant. Marga entscheidet einzig und allein selbst, ob in eine Diskussion eingegriffen werden muss. Dies ist allerdings höchst selten der Fall.

Du denkst, Alt-Jolbenstein müsste man nach der Teilung vor einem Vierteljahrhundert endlich wiedervereinigen? Du meinst, der nutzlose, dünkelfhafte Adel sollte dringend abgeschafft werden, die Hochlandvögte waren nur der Anfang? Hier darfst Du das argumentativ ausbreiten.

Du findest, die Saarkani von Mahanel machen sich viel zu mausig, mischen sich in Dinge ein, die sie nichts angehen und müssten einmal zurecht gestutzt werden? Oder St. Aluin sollte schon morgen geschleift werden, der Abt am besten gleich mit? Hier kannst Du mit Gleichgesinnten Szenarien durchspielen oder Andersgesinnten mit Deinen Argumenten die Stirn einrammen.

Du möchtest oder musst etwas bereden, aber weder Dein Umfeld noch das Deines Gegenübers sollen von diesem Gespräch erfahren? Marga setzt Euch in eine der Nischen und ihr habt einen ganzen Abend Zeit.

Manchmal tragen selbst hier Gäste das Gesicht mit einem Tuch oder einer Maske verhüllt. Nur Marga und eventuell die Gesprächspartner wissen dann, um wen es sich handelt.

Das klingt wie ein Risikofaktor für die andere Stube, ist aber das genaue Gegenteil. Meist handelt es sich um sehr hochgestellte, wohlhabende und / oder einflussreiche Leute, die ein großes Interesse daran haben, dass hier alles genau so weiterläuft wie bisher. Diese Leute haben auch die Möglichkeiten, Plaudertaschen zu überzeugen, dass sie in Zukunft nicht mehr plaudern – mit welchen Mitteln auch immer.

Ob solche Methoden jemals zur Anwendung kamen, weiß niemand oder wenn es jemand weiß, dann wird dieses Wissen nicht geteilt. Margas Ziel ist jedenfalls, dass allein der Gedanke daran dafür sorgt, dass die vertrauenswürdigen Gäste, die sich hier einfinden, auch vertrauenswürdig bleiben.

Es gilt als gesichert, dass Baronin Jefferindell Karelia von Jolbenstein regelmäßig inkognito zu Gast ist.

Falls Du es geschafft hast, hierher zu gelangen: Willkommen!

Und: Was in der anderen Stube besprochen wird, bleibt auch hier.





# Hafentaverne Poënas Segen

## Ort und Menschen

Poënas Segen ist eine ältere Taverne, unweit des Hafens von Jolbruck. Viele Reisende hat es bereits dorthin verschlagen, zum einen aufgrund der Geschichten der Seefahrer, der Fischer und der Wirte, zum anderen aufgrund des Getränkes "Den Segen der Poëna", nach welchem die Taverne benannt wurde. Wenn man diesen trinkt, so solle man sich lebendiger und unbeschwerter fühlen.

Derzeitig unterliegt die Leitung der Taverne den vergleichsweise jungen Geschwistern Eberhart und Lisbeth, welche das Geschäft von ihren Eltern übernahmen. Während Lisbeth, mit ihrer angeborenen Fähigkeit köstliche Getränke zu mischen, plant, die Taverne weiterhin zu führen, möchte ihr Bruder lieber Poënageweihter werden, was ihm bisher noch nicht gelungen ist.

## Geschichte der Taverne

Die Legende besagt, dass die Taverne, damals noch unter anderem Namen, vor einiger Zeit in Geldnöten war. Die Speisen und Getränke waren nichts Besonderes und es gab keine Gäste, die sich Geschichten erzählten. Der damalige Wirt, ein Vorfahr der Geschwister, wusste keinen Rat und beschloss, die Taverne alsbald zu schließen. Seine Frau, eine Poënageweihte, betete zu ihrer Göttin und erbat Hilfe. So kam es, dass tags darauf ein Händler vorbeikam und dem Wirt als Dank für seine Mahlzeit ein Rezeptbuch überließ. Der Wirt, welcher die Hoffnung ohnehin schon aufgegeben hatte, nahm das Buch dankend an. Zu einer späteren Tageszeit beschloss der Wirt einige Rezepte auszuprobieren. So blätterte er durch das Buch,

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Jolbruck, Jolbenstein  
Eberhart und Lisbeth





als eine Seite herunterfiel. Es war ein namenloses Getränkerezept und der Wirt beschloss, es zu mischen. Als es vollendet war, roch es so gut, das der Wirt nicht anders konnte, als es zu kosten. Es schmeckte hervorragend und sofort spürte er eine sanfte Sorglosigkeit und fühlte sich so lebendig wie lange nicht mehr. Dieses Getränk wurde in kürzester Zeit sehr beliebt und die Taverne war so voll wie lange nicht. Der Wirt und seine Frau hielten dieses Rezept für den Segen der Poëna und nannten es und die Taverne danach und so ist die Taverne heute sehr gut besucht und beliebt.

(Ob diese Geschichte wahr ist unklar; "Den Segen der Poëna" allerdings gibt es tatsächlich und er wird seinen Namen angeblich gerecht.)

## *Taverne Heute*

---

Lisbeths köstliche Getränke und die guten Speisen Eberharts resultieren in vielen Gästen, die von lokalen Seefahrenden und Fischern bis hin zu Reisenden reichen, welche alle gerne und oft Geschichten erzählen. Somit ist die Taverne häufig besucht und ein beliebter Treffpunkt der Hafenstadt.





# Baronie Lindfurt







# Der Schwarze Anker

Das einst dreimastige Quarantäneschiff „Zum schwarzen Anker“, das niemals am selben Anlegeplatz zu finden ist, ist unlängst zu einem gehobenen Etablissement mutiert, in dem man mit Stil und Anspruch speist. Hier treffen sich besonders gerne die Lindfurter Handelsfamilien sowie viele von denen, die am Hafen angekommen sind. Es geht in der Regel ruhig und gediegen zu.

Jedwede Religionszugehörigkeiten, Herkunftsmerkmale, Familienriten oder sonstige Eigenheiten legt man bereits an der Brücke des Schiffes ab.

Jeder bekommt einen rübenroten Leinenumhang mit Kapuze und wird höchstselbst an einen der Sechsertische eskortiert. Es bietet sich an, zu fünft zu kommen, da nur bis zu fünf Personen an einen Tisch gesetzt werden. Der sechste Platz ist für Alleinreisende reserviert, die wahllos einer der Tischgruppen zugeordnet werden.

Es wird gemunkelt, dass hier die wahren Geschäfte abgeschlossen werden, deshalb ist es wichtig, sich frühzeitig nach dem jeweiligen Standort und Anlegeplatz der Taverne umzusehen.

Hier werden ausschließlich Waren aus allen anderen Teilen Heligonias und darüber hinaus angeboten. Einzig einheimisch sind alle Arten von Minzgerichten und Minzetränken, denn die besten Minzsorten stammen nun einmal aus Lindfurt.

*Angebote Getränke sind*

|           |                                    |
|-----------|------------------------------------|
| Standort  | Lindfurt, Lindfurt,<br>Drachenhain |
| Wirtsleut | Heinrich Güldenbaum                |
| Quartier  | nein                               |





- Erdbeerminzgor
- Minzgurgler
- Minzbrandt
- Minzbräu
- Gorgrün
- Grüner Minzmet
- darüber hinaus Getränke aus dem Heligonischen Brauwesen, z.B. ostarische Biere wie das Dunkelsteiner Festbier sowie Wolfensteiner und Rebenhainer Weine

Die Gerichte sind aus allen Landen.

Begehr ist das nur gelegentlich auf der Speisekarte stehende weiße Burai (eine Süßspeise aus Eiweiß und Sirup) mit Dattelfrucht. Aber auch Burai süßsauer (manche behaupten auch weißes...) mit Datteln und Feigen in Metsoße findet reißenden Absatz. Der Besitzer dieses Lokales wechselt monatlich, meist wird es jemand aus den hohen Handelshäusern.

Der Inhalt bleibt dabei exakt gleich. Auch der Wirt Heinerich Güldenbaum ist ein fester Bestandteil. Er zeichnet sich dadurch aus, kaum aufzufallen und die Getränke seiner Gäste bereits vor dem Wählen aus der Speisekarte treffsicher zu servieren.

Einmal wöchentlich kommt ein Barde und versüßt die Speisen mit seinem Gesang. Newpermuck Stempflinger, auch News genannt, bestückt dabei auffallend oft seine Darbietungen mit Zahlen.

So mancher Gast verließ daraufhin glücklich oder eher wütend das Lokal.

Übernachtungsmöglichkeiten im Schiffsbauch gibt es nur für Sturzbesoffene; diese sind allerdings nur für eine Nacht und erweisen sich als sündhaft teuer.

# Pilgerstätte Hoch hinaus

Die Pilgerstätte Hoch Hinaus ist eine in einem stabilen Holzhüttenhaus untergebrachte Brotzeitstube für Pilger und Wanderer. Es liegt am höchsten Punkt Lindfurts im Ort Höhen. Auf Grund des doch sehr flachen Lindfurts wird es liebevoll „Hoch Hinaus“ genannt, denn so mancher Lindfurter kam nie höher als bis hierher. Es gibt keinen Alkoholausschank, da der Wirt Hinausius Klebeweidner schlechte Erfahrungen mit den Brazachfischern und deren unliebsamem Umgang mit dem Mobiliar im besoffenen oder angeheiterten Zustand gemacht hat und das nicht weiter hinnehmen wollte.

Neben geräucherten Sumpfaal wird auch Käse aus Ziegen- oder Schafsmilch gereicht und warmes frisches Brot, das täglich gebacken wird. Getränke sind neben Wasser und Ziegenmilch, Kräutertees aller Art (auch Minztee) - kalt und heiß serviert.

Die Pilgerstätte ist ein sehr günstiger Tavernenersatz, denn auch erschwingliche Übernachtungsmöglichkeiten sind in Weidenkörben vorhanden. Tagsüber hängen die ovalen Körbe mit hochgezogenen Kopfteil dicht unter der Decke, wo sie nachts an Seilen heruntergelassen ca. 1 Meter über dem Boden der Schankhalle baumeln. Einziger Nachteil: Zapfenstreich! Alle Gäste gehen zur gleichen Zeit ins Bett.

Standort

Lindfurt, Lindfurt,  
Drachenhain

Wirtsleut

Hinausius Klebeweidner

Quartier

nein





# Randstädter Tauschbörse

In der Randstädter Tauschbörse in Randstadt direkt am Platz, in einem Haus mit vier gleichen Seiten befindet sich eine Taverne mit drei langen Tafeln und Langbänken als Sitzgelegenheiten.

Hier kommt allerhand auf den Tisch, rechts wird angeboten, links gegenüber wird angenommen, zur Besichtigung liegen die Produkte in der Mitte. Kommt der Tausch zustande, wird er mit Met besiegelt. Hier bekommt man auch die berühmte Lindfurter Brazachforelle in Minzsoße. Exakt zum zweiten Gebetsläuten des Lindfurter Eustachius Doms wird sie an die Tische gereicht und gierig von allen Handelnden mit Gabeln oder Fingern von den Platten weg in den Mund verspeist. (Bis zum Mittagsläuten muss sie der Frische halber aufgegessen sein.)

So mancher Erstbesucher greift aber auch beherzt nach der Lindfurter Pressfleischschlange, die man in der Hand haltend ohne weiteres Besteck verspeisen kann. Preislich günstig, jeder zahlt das gleiche – aber je größer die Bratzen (Hände und Gabeln), desto mehr gibt es fürs Geld.

„Brauchste was findste das“ wird hier ihre kleine Lebenshilfequelle genannt. Und die Neulinge und Zugereisten brauchen immer irgendwas. So floriert das Tavernengeschäft und der Wirt Halberich Schnitzler ist sehr zufrieden mit wenig Aufwand viel Geschäft zu machen.

Kritiker: Die wenig schmackhafte Forelle wird inzwischen nurmehr auf einer Platte serviert. Der Preis ist quasi eine Zwangsabgabe - Wenige kosten wenig davon. Es wird gemunkelt, dass so das Nationalgericht zur Umgewöhnung fremder Geschmäcker genutzt werden soll.

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| Standort  | Randstadt, Lindfurt,<br>Drachenhain |
| Wirtsleut | Halberich Schnitzler                |
| Quartier  | nein                                |





# Baronie Luchnar





# Das Schaf ohne Kopf

## Die Geschichte

„Das Schaf ohne Kopf“ ist die älteste Taverne Luchnars, vielleicht sogar des ganzen Hochlands. Sie liegt in Tuachallnioch auf dem Clansgebiet der MadUaine. Ein Gründungsjahr ist nicht bekannt, aber die Taverne existierte auf jeden Fall schon, bevor Hochland und Tiefland zu Drachenhain vereinigt wurden und ist seither durchgängig bewirtschaftet worden. Der Name hat folgenden Ursprung: In der Anfangszeit war die Taverne nur sehr unregelmäßig geöffnet. Sobald dies wieder einmal der Fall war, stürmte halb Tuachallnioch auf sie ein, kopflos wie eine in Panik geratene Schafherde. Lange nur von Einheimischen frequentiert, hat der Zuspruch seit dem Bau der Aximistiliusstraße deutlich zugenommen und so wurde die Schankstube mittlerweile um einen zweiten Raum erweitert und behutsam modernisiert.

Der vermutlich bekannteste Barde Luchnars, Canoch MadUaine, stammt aus Tuachallnioch und ist in der Taverne praktisch aufgewachsen. Hier entstand auch sein berühmtestes Werk „Ein Pub ohne Bier“, besser bekannt als „Das Schaf ohne Kopf“. Das Lied bezieht sich natürlich nicht direkt auf die Taverne (hier gab und gibt es IMMER Bier), ist aber durch den Namen und die Wirtsstube inspiriert.

So erzählt man es in der Taverne und so tragen es die meisten Reisenden in die Welt.

Alle Luchner und einige wenige Tiefländer, vor allem solche, die schon vor dem

Standort

Tuachallnioch, Luchnar,  
Drachenhain

Wirtsleut

Clan MadUaine  
(Tuachallnioch)

Quartier

nein





Ausbau der Aximistiliusstraße 1 über die Goirid, die alte Kötzelstraße gezogen sind, wissen:

Nichts davon ist wahr.

## Das luchnische Tavernenwesen

---

Luchnar ist ein dünn besiedeltes Land mit nicht einmal 2000 Einwohnern. Es gibt fünf alte, größere Siedlungen mit 100-300 Einwohnern (die so genannten Niochs), drei weitere entwickeln sich in diese Richtung. In diesen Niochs wird natürlich seit Jahrhunderten auch gemeinsam getrunken – in Stuben, Ställen und Scheunen, an Feuern und Tränken, auf dem Anger und den Feldern. Und auch, ja auch in Tavernen.

Es gibt also wenige Luchner und viele Orte, um zu trinken und damit keine Notwendigkeit vieler Schenken, so dass sich kein mannigfaltiges Tavernenwesen entwickelt hat. Jedes Nioch hat seinen Pub, wo seit undenklichen Zeiten die immer gleiche Art von Leuten die immer gleichen Getränke trinken, auf Luchnisch die immer gleichen Geschichten erzählen und die fast immer gleichen Lieder singen, vielleicht kommt alle zehn Jahre eines dazu. Über Jahrhunderte konnte nichts daran etwas ändern. Nicht die Entstehung Drachenhains, nicht Fährnisse mit der Anderswelt, nicht Scharmützel im Hochland.

Vor einem Jahrhundert zerstritten sich die Clans so sehr (das sogenannte Dòrchiu), dass der Fürst Tiefländer einsetzte als Baron und als Vögte, die den Niochs vorstanden. Dies löste Probleme und erschuf neue. Aber es betraf nicht die Pubs. Denn die Tiefländer tranken natürlich nicht dort, sondern auf den Vogtssitzen. Und die wenigen tiefländischen Reisenden, die begannen, sich ins Hochland zu verirren, tranken ebenfalls auf den Vogtssitzen. Was sollten sie auch an Orten, wo man ihre Sprache nicht sprach?

Vor einem halben Jahrhundert begannen die jungen Hochländer, schon als Kinder die heligonische Sprache zu erlernen und die jungen Tiefland-Hochländer spielten mit ihnen im Nioch und eigneten sich mehr als rudimentäre Kenntnisse des Luchnischen an. Aber auch das betraf nicht die Pubs. Sollte die Jugend doch ein paar Bier auf dem Anger oder den Feldern zusammen trinken, solange nicht mehr geschah (oder sie sich dabei wenigstens nicht erwischen ließen).

Vor einem Vierteljahrhundert wurde die befestigte, gut ausgebaute Helos Aximistiliusstraße durch das Hochland gebaut und eine Flut von Reisenden schwappte über Luchnar, Reisende, die früher das Hochland umgangen oder sich





gar nicht auf den Weg gemacht hatten, Reisende, die kein Luchnisch sprachen und keine Ahnung vom Hochland hatten. Sie verstopften die Niochs und sie wollten essen und trinken und sie fragten nach Rasthäusern und Tavernen und die Vogtssitze wurden im Sommer überrannt. Und das – das betraf jetzt auch die Pubs, in die sich Tiefländer verirrten mit Wünschen, die man ihnen hier einfach nicht erfüllen konnte.

## Die Lösung

---

Dann eskalierte die Situation in Tuachallnioch.

Tuachallnioch ist ein Nioch im Clansgebiet der MadUaine. Der damals außerhalb Luchnars fast unbekannte Canoch MadUaine hatte an dem berühmten Bardentreffen auf dem Drei-Ulmen-Hof in Flaitney teilgenommen, wo Arden, das Kind der Götter (auch als „Das Lied“ bekannt) in die Welt kam. Einer seiner Wettbewerbsbeiträge mit dem Titel „Ein Pub ohne Bier“ verbreitete sich als „Das Schaf ohne Kopf“ binnen kurzer Zeit über ganz Heligonia. Und die Reisenden in Tuachallnioch begannen, nach ihm zu fragen. „Wo ist Canochs Haus? Wo ist der Pub, nach dem er sein Lied benannt hat?“ Offenbar hatten sich absurde Gerüchte über Canoch verbreitet. „In dieser kleinen dunklen Taverne soll er aufgewachsen sein? Wo ist denn das Pubschild mit dem Schaf?“ Der reale Pub von Tuachall konnte den Vorstellungen der Leute in keinsten Weise standhalten. „Kommt Canoch heute abend noch vorbei?“

Binnen Monaten hatten nicht nur die Stammgäste und die Wirtin des Pubs, sondern alle Tuachallniocher die Nase gestrichen voll. Ihr wollt unbedingt ein Schaf ohne Kopf? Verdammt noch mal, ihr kriegt eins!

Der alte Rory MadUaine, früh verwitwet und kinderlos, aber mit einem großen Herzen und vielen Freunden gesegnet, stiftete sein für einen einzelnen Mann ohnehin überdimensioniertes Haus. Alle trugen zusammen, was sie über die Erwartungen der Tiefländer an einen Hochlandpub wussten und halb Tuachallnioch packte mit an. In erstaunlich kurzer Zeit wurden die untere Etage mit Eingangsraum, Stube, angrenzendem Stall und Küche komplett zu einer geräumigen Taverne umgebaut. Da Rorys Haus zwar keine hundert Meter von der Aximistiliusstraße entfernt, aber von anderen Häusern verdeckt stand, bekam auch kaum einer der Durchreisenden etwas davon mit und wenn doch, wurde da eben an irgendeinem Haus gebaut.

Zu Beginn spielten der alte Rory selbst und einige seiner Freunde, die mit ihm schon seit vielen Jahren gerne in seiner Stube getrunken hatten, reihum Wirt und

Schankburschen. Nach einem Jahr zog sich Rory aber an die große Tafel in der Ecke zurück, wo er mit anderen MadUaine saß, trank und nett aussehende Reisende zu sich an den „Clanstisch“ rief, um ihnen in für seinen Jahrgang erstaunlich gutem Heligonisch alte und neue luhnische Geschichten zu erzählen, Hochlandlieder zu singen, ein bisschen vor der Anderswelt zu warnen und am Schluss eine Runde Whisky oder Or-Ban zu spendieren. Die Taverne war immer voll und brachte den MadRuadh erstaunlich viel Geld ein.

## Das Schaf ohne Kopf heute: Gäste

---

Und wenn man heute das Schaf ohne Kopf aufsuchen will?

Dann muss man eigentlich gar nicht mehr danach fragen. Denn mitten in Tuachall steht ein riesiges Holzschild, auf dem ein Schaf abgebildet ist, natürlich ohne Kopf, mit einem entsprechenden Schriftzug und einem Pfeil. Dieser schickt die Suchenden in eine Querstraße, in der man nach einer sanften Kurve noch einmal auf das gleiche Schild stößt. Es prangt an einem schmucken großen Haus. Sich nähernd, erkennt man unter dem Schild metallische Lettern in luhnischer Keilschrift. Das muss das alte Tavernenzeichen sein! Schon steht man im Pub, der aus einer kleineren und einer größeren Stube besteht. In der größeren ist die lange, lange Theke, an deren Ende auf dem Tresen ein riesiges Fass steht, um das ein echtes Wolfsfell drapiert wurde. Hoch hinter der Theke steht Flasche an Flasche in einem Regal – alle unbeschriftet, keine leer. An einem großen Tisch im Eck sitzen einige Männer und Frauen in luhnischer Tracht, mit Ketten aus Metallstücken um den Hals und Kurzschwertern an der Seite und diskutieren unter dröhnendem Lachen mit einigen Tiefländern, vor jedem ein riesiger Krug. Auch an den anderen Tischen sitzen Reisende und Hochländer, letztere auch mit mehreren Hunden. Die Wände sind geschmückt mit feinen Stickereien und kostbaren Silberarbeiten. In der kleineren Stube prasselt ein Feuer im Kamin, über dem ein riesiger Zweihänder hängt. Ein Barde trägt gerade ein Stück vor, hier wird andächtig gelauscht, einige Jugendliche kuscheln miteinander. Als das Lied verklingt, brandet Applaus auf, eine Schankmaid erscheint mit einem Tablett mit lauter kleinen Metallbechern. Fast alle nehmen einen, werfen eine Münze aufs Tablett und dann hoch die Becher und runter den Whisky! So lässt es sich doch leben!

Wer genau hinschaut, könnte sehen, dass das Holz im alten und neuen Teil des Pubs erstaunlich gleich aussieht, dass die Wirte nicht auswendig wissen, was in den Flaschen ist, sondern auf kleine Schilder auf dem Regal schauen und dass außer am Clanstisch niemand ein Kurzschwert trägt.

Aber wenn es genügend Essen, Trinken, Musik, Mitfeiernde gibt, wer will denn genau hinschauen? Ist es da noch wichtig, dass Canoch eigentlich von einem





Gehöft einige Meilen entfernt stammt, seine Kunst auf den Feldern gelernt hat und die Inspiration zu dem Lied ein Spruch eines Großonkels war?

## Das Schaf ohne Kopf heute: Einheimische

---

Die Luchner selbst haben, teils zu ihrer eigenen Überraschung, das Schauspiel von Anfang an genossen. Gastfreundschaft, wenn auch manchmal in brummiger oder schwer zu deutender Form, war in Luchnar immer wichtig und die Gesellschaft befindet sich seit langem, ohne es richtig zu merken, im Wandel, wird offener, ausgleichender, hat die Urenkel der ersten Vögte als andere Art von Hochländern akzeptiert und akzeptiert auch die Fremden, wenn sie selbst aufgeschlossen auftreten. Die Extrovertierten unter den MadUaine sind stolz darauf, ihre sehr alte Kultur in etwas modernerer Art unter die Leute und in die Welt zu bringen – nichts anderes hat ja Canoch gemacht. Sein einstiger Lehrmeister, Mick Farcaon MadUaine, singt selbst gerne im Pub und präsentiert seine besten Lieder aus fünfzig Jahren und die Nachwuchsbarde träumen davon, dass eines ihrer Stücke ein Gassenhauer wird wie das „Schaf ohne Kopf“. Eigentlich ist hier fast nichts mehr Schauspiel, außer dass darauf geachtet wird, immer ein Mindestmaß an Einheimischen im Pub zu haben und dass immer geeignete Gäste – also alle mit Ausnahme arroganter Deppen und desinteressierter Langweiler – die Auszeichnung bekommen, an den „Clanstisch“ gebeten zu werden. Der Wirtsposten wird weiterhin wechselnd von verschiedenen MadUaine ausgeübt, denn die Taverne gehört ganz Tuachallnnoch – Rory hat sie dem Clan vermacht. Mittlerweile ist auch ganz Tuachallnnoch stolz auf sie.

## Der alte Pub

---

Bleibt noch, ein paar Worte über den alten Pub zu verlieren. Den gibt es immer noch. Denn auch wenn sie „Das Schaf ohne Kopf“ gutheißen – es gibt immer noch manche, die lieber hier sitzen und ihre Ruhe haben, viele Ältere, aber auch einige Jüngere. Sie reden und singen immer noch lieber luchnisch, sie brauchen keine zwanzig Sorten Whisky, sie brauchen kein Wolfsfell an einem Riesenfass und keinen Clanstisch. Sie brauchen die große Welt nicht.

Aber wenn sich die große Welt zu ihnen hineinverirrt, sind sie auch nicht mehr verloren. Sie können zumindest einigermaßen heligonisch. Sie wissen, wie man verwirrte Schafe oder Reisende an den Tisch bittet, ihnen einen Krug hinstellt, beruhigend auf sie einredet oder sie reden lässt. Auch hier wandelt sich die Zeit, wenn auch ganz, ganz langsam. Und wenn das Schaf dann wieder den Weg zum Dorfbauer findet, sei es nüchtern oder gut abgefüllt, hat es vielleicht gemerkt, dass es da an etwas älterem, ursprünglichem, echterem geschnuppert hat, dass diese Stätte Dinge bewahrt, um in hundert Jahren wieder zu prüfen, ob sie noch bewahrenswert sind.

Das nächste Mal rennt der Reisende dann wieder zu seiner Herde im „Schaf ohne Kopf“.





# Die Inseln im See

Aus dem Süden kommst? Was verschlägts hierher? Nach Tatzelfels? Da bist im letzten Nioch falsch abbogen. Hier geht's nimmer groß weiter. Hier gib't nur die Berge und den See.

Zurück wird zu spät, da hast recht. Wird sich schon ein Schlafplatz finden. Jetzt kommst erst mal mit.

Bisschen dämmrig der Weg um die Zeit, da zwischen den Bäumen am See, stimmt schon. Nein, zum Dorf zurück geht's da net. Nein, auch net um den See, das tät bis morgen früh dauern. Keine Angst, ist net weit. Willst doch net ins Bett? Sind gleich da.

Schau der Steg auf den See hinaus, der taugt uns. Nein, Geländer braucht's net. Der Steg ist breit. Ist auch gut so. Musst ihn auf dem Rückweg ja noch treffen.

Das Feuer da draußen. Ja, da geht's hin. Aber net gleich. Da vorn, jetzt siehst die Hütten. Auf der kalten Insel. Dahin müssen wir erst.

Jetzt kommst einmal ein in die Hütten. Leg dein Kram ab. Hast was zu trinken dabei? Nein, kein Wasser. Aber ein Horn oder einen Krug hast? Hier, kriegst was von mir. Musst dein Zeug mitbringen hier. Oder Du zapfst aus dem Fass. Aber das Winterfass hier ist leer. Hier trinkt sichs nur, wenns die kalte Zeit ist. Jetzt stoßmer aber an.

Standort

Cailleachnioch, Luchnar, Drachenhain

Wirtsleut

keine eigentlichen Wirtsleute - Einwohner von Cailleachnioch

Quartier

nein





Hast leer? Magst nochmal? Sonst bedienst dich aus der Flaschen dahinten. Wenn wer was dalasst, das dürfens alle trinken. Essen hast noch? Gut. Muss auch jeder mitbringen. Hab aber nix dabei, hab schon essen. Komm, nun geht's rüber! Nimm die Flaschen mit. Dein Kram lass da, den nimmt keiner. Wenn nachher nimmer rüber magst, kannst auch dort schlafen. Greifst Dir ein Schaffell und Decken.

So, da ist der Steg zur warmen Insel. Siehst gut im Feuerschein. Schau, da sitzens und grüßen schon. Musst keine Angst haben. Beißt keines. Siehst, ist genug Platz am Feuer. Setzen uns rüber zu Ayleen und Liamoch, reden gern mit Gästen von fern. Musst aber net reden. Kannst auch nur trinken. Oder rauchst? Liamoch verteilt gern sein Tabak, sammelt und trocknet er selbst. Ist der beste.

Dia dhuit allerseits! Beim Sommerfass sitzens, die Schlauschäfer. Zapfmer besser gleich noch einen. Legst nachher ein Geld in die Hütten, so viel oder wenig wie magst. Jeder bringt seins, aber die großen Fässer braut und bringt nur die Kiasha, da legen alle zusamm, sonst wird's ungerecht. Dia dhuit, Ayleen, Liamoch. Hab euch wen mitbracht.



# Leroy's Nicht-Schänke

**„Die Hälfte der Reise besteht im Aufbruch“** (*Hochländisches Sprichwort*)

Der Nebel hing handbreit vor meinen Augen. Meine Haare waren davon mittlerweile so benetzt, dass mir Wassertropfen aufs Gesicht perkten, es begann zu dunkeln und was ich unter meinen Füßen erahnte, war eindeutig keine Straße mehr. Es war nicht einmal ein Weg.

Ein Tropfen fiel in meinen Nacken und ganz langsam spürte ich, wie mit ihm ein ungutes Gefühl mein Rückgrat hinunterlief und begann, sich auf die Schulterblätter auszubreiten. In diesem Land gab es Wölfe und, wie man erzählte, noch weitaus Seltsameres, Unaussprechliches. Just in diesem Moment knackte ganz nah ein Ast. Schlagartig gerann das Gefühl zu blanker Panik, wie ein Blitzschlag in Arme und Beine zuckend und ich rannte einfach los. Doch ich kam nicht weit. Nach wenigen Schritten prallte ich gegen etwas Großes, etwas sehr Großes mit nassem rauem Fell.

„Ceata anbeit?“, oder so etwas Ähnliches sagte eine Stimme, und dann, menschlicher und verständlicher, wenn auch mit schwerem Akzent: „Wenn habn wir denn da?“ Ich sah direkt vor meiner Nase ein grimmiges Gesicht mit einem dunklen Bart, daneben eine breite Klinge, die nach oben und unten im Nebel verschwand. Ich war nicht in der Lage zu antworten.

„Einen Tiefländer“, sagte eine zweite, weibliche Stimme hinter mir. „Betis, Jolbruck, Herzogsbruck. Irgendwo aus dieser Ecke. Vielleicht auch Welzen. Nun schau doch nicht so, Du machst ihm ja Angst.“

|           |                                                                     |
|-----------|---------------------------------------------------------------------|
| Standort  | Gwarras, Luchnar, Drachenhain                                       |
| Wirtsleut | Leroy MadRuadh                                                      |
| Quartier  | nein (aber benachbartes Gästehaus, Kontakt Ian Tulberlate MadRuadh) |





Das stimmte. Die Tatsache, dass die Frau – oder das Wesen – hinter mir in diesem Nebel sowohl meine Herkunft errahnen als auch den Gesichtsausdruck ihres Begleiters erkennen konnte, machte mich aber auch nicht ruhiger.

Der Mann grunzte und nickte dann. Er steckte sein Schwert weg und nahm mich beim Arm, während an meiner anderen Seite die Frau erschien, die deutlich kleiner, blond und – den Göttern sei Dank – menschlich zu sein schien. „Am besten kommst Du mit uns“, sagte sie. Es war kein Vorschlag, sondern eine Feststellung und mangels sinnvoller Gegenvorschläge nickte ich stumm. So wurde ich von dem Paar in den Nebel hinein abgeführt.

Wir waren keine fünfzig Schritte gelaufen, da erschien im Nebel eine Holzwand mit einer Tür. Der Mann klopfte. Von der anderen Seite kam ein unverständliches Gebrüll, der Mann antwortete etwas Längeres, ebenso Unverständliches und dann öffnete die Tür sich. Licht drang heraus, ich wurde über die Schwelle geschoben, meine Begleiter folgten mir und ich stand – in einer Schänke oder zumindest in etwas Vergleichbarem.

Fast alles hier war aus Holz. Tische, Bänke, einzelne Sitze, die Wände, der Boden, der schwere Tresen. Nur der Kamin und das Geviert davor bestanden aus Stein, nicht gemauert, sondern aus behauenen Quadern zusammengesetzt. Zwei Hunde lagen davor, die bei unserem Eintreten aufsprangen, sich auf einen Wink des Mannes am Tresen aber wieder hinlegten und uns nicht mehr beachteten. Kerzen brannten auf den Tischen und mehrere Talglampen standen und hingen umher; Felle lagen auf den Bänken und auf dem Boden, mehrere Schwerter und eine Axt ruhten an der Wand hinter dem Tresen, weitere Waffen auf einem Gestell am Eingang. Dann waren da die Menschen.

Ein gutes Dutzend Erwachsener, Männer wie Frauen, saßen an zwei Tischen, in einer Ecke spielten zwei größere Kinder, ein Mann und eine Frau mit einem Säugling hockten bei den Hunden. Die meisten trugen Gewänder sowohl aus Leder als auch aus Stoff, einige auch Felle. Jeder schien eine Kette, einen Beutel oder ein Stirnband zu tragen, soweit ich es sehen konnte, auch Schwertscheiden und eine Frau hatte eindeutig einen Dolch im Stiefel. Mittendrin und völlig fehl am Platz erscheinend saß eine Frau in Drachentrotzer Tracht. Und alle, alle schauten zu mir her – schweigend. Tödliches Schweigen, so kam es mir vor, als hätte ich ihre geheime Zusammenkunft gesprengt und würde nun gleich bestraft werden.

Dann sagte einer etwas in ihrer unverständlichen Sprache und haute seinen Krug dabei auf den Tisch, alle begannen brüllend zu lachen und hoben ihre Krüge und Hörner und der Mann, der mir am nächsten saß, machte eine einschenkende Geste



zum Wirt und deutete auf mich. Der Wirt nickte und füllte etwas aus einer großen Holzkaraffe in ein Krüglein. Als sich der Lärm etwas beruhigt hatte, erhob die Frau an meiner Seite das Wort.

„Wir haben ein verirrttes Lamm gefunden, das wohl ein bisschen gepöppelt werden muss“, sagte sie. Brüllendes Gelächter, sich hebende Krüge. Der Wirt drückte mir das Krüglein in die Hand und nickte ermutigend. „Austrinken“, sagte er leise. Ich roch an dem Getränk – zu meiner Erleichterung handelte es sich offenbar ganz einfach um Bier. Da kenne ich zum Glück keine Scheu und einem geschenkten Getränk schaut man nicht ins Maul – man gießt es in dasselbe. Ich hob also das Krüglein und trank es in einem Zug leer. Die Gäste johlten, prosteten mir zu und tranken ebenfalls. Der Wirt klopfte mir auf die Schulter und schob mich ans Ende eines der Tische, meine Begleiter setzten sich zu mir. Ich legte meine Tasche zu meinen Füßen ab. Zum ersten Mal, seitdem ich von der Aximistiliusstraße abgekommen war, fühlte ich mich entspannt.

„Ich bin Leroy“, sagte der Wirt. „Wie heißt Du?“ Ich nannte meinen Namen und sofort hob die blonde Frau neben mir die Hand. „Chisnedy!“, rief sie. „Jerrock“ brummt der Mann, in den ich im Nebel gelaufen war – das nasse Fell war sein schafswollener Umhang gewesen, aus dem er sich jetzt schälte. Sein Schwert, dessen Größe ich mit vier Schritt doch etwas zu hoch geschätzt hatte, hängte er an den Waffenständer, während einer nach dem anderen im Saal einen hochländischen Namen in den Raum warf, den ich mir nicht merken konnte. Nur die drachentrutzisch gekleidete Frau hieß einfach Gerlind.

Mittlerweile stand ein neuer Krug Bier vor mir. Ich dankte Leroy und machte ihm ein Kompliment wegen seiner hübschen Schänke. „Nun, das ist gar keine Schänke“, sagte er. „Eigentlich wohne ich hier.“ „Und machst Bier“, sagte Jerrock. „Und setzt Or-Ban an“, ergänzte Chisnedy. „Und drückst Dich vor dem Schafehüten“, lachte Gerlind. Jeder hatte ein Argument beizusteuern, warum Leroy letztlich fast immer hier war und schließlich hob dieser grinsend die Hände. „Jaja, ich weiß. Es ist irgendwie wohl doch eine Schänke, aber nicht – wie heißt es – offiziell. Also das kam so...“

Leroy geriet ins Erzählen. Offenbar machte es ihm Spaß, mit einem neuen Gast zu reden und derweil spielte eine der Frauen die Wirtin, wenn jemand etwas brauchte. Eine eigentliche Bedienung gab es nicht, man holte sich seine Getränke am Tresen ab. Dort gab es auch Brot, geräucherte Würste, einen seltsamen Käse, Crodh genannt und essigsauren Krautsalat, der mir nicht so lag, die Schafsrrippchen, die gegen später aus der Speisekammer geholt wurden, dafür umso mehr.

Schließlich musste auch ich berichten, was mich eigentlich über die Aximistiliusstraße trieb und wie ich im Nebel den Weg verloren hatte. Das sei gar nicht so einfach, wurde mir beschieden. Aber die guten Geister (es fielen über



Alfare bis zu Moosmutzelchen verschiedene seltsame Namen) hätten mich ja vor dem schrecklichen Schicksal bewahrt, auf ewig in der Anderswelt zu wandeln und mich sanft vor die Hintertür von Leroy's Nicht-Schenke geschoben, um dort aufgelesen zu werden. Es setzte sich immer wieder jemand anders zu mir, um mit mir zu plaudern. Offenbar waren Tiefländer hier willkommen. Ich schaute zu Gerlind.

„Woher aus dem Tiefland ist Gerlind?“, fragte ich Chisnedy. „Frag sie doch selber“, antwortete diese. „He, Gerlind! Unser Gast behauptet, Du bist Tiefländerin!“ Gerlind erhob sich und trat zu uns. „Bin ich doch auch“, sagte sie. „Tiefland-Hochländerin. Also meine Familie kam mit anderen vor einigen Generationen hierher. Das hing mit dem Dòrchu zusammen, wie es in unserer, also in meiner anderen Sprache heißt. Aber das muss ich Dir wohl erläutern...“ „Sie wird dir mehr darüber erzählen, als Du je wissen wolltest“, meinte Chisnedy. Mich beschäftigte etwas anderes mehr. „Du hast zwei Sprachen?“ Gerlind schaute mich erstaunt an. „Hallo?“ fragte sie und wies rund im Schankraum umher. Ich hatte es bisher nicht wahrgenommen oder nicht verarbeitet, aber jedes Gespräch, von dem ich Wortfetzen erhaschen konnte, fand auf tiefländisch statt, mit schwerem, leichtem oder gar keinem Akzent. Sogar die Kinder, die gerade einen der Hunde zärtlich triezten, taten dies mit mir verständlichen Worten.

„Es ist unhöflich, jemand den Mund zu verbieten“, erläuterte Chisnedy. „Und das täten wir letztlich, wenn wir nur in unserer Sprache reden würden. Meine Großeltern hätten sich da schwer getan und Gerlinds auf der anderen Seite auch, aber mittlerweile kann hier eigentlich jeder zumindest einigermaßen auch die andere Sprache.“ „So etwas habe ich noch nie erlebt“, sagte ich. „Dass eine ganze Schänke die Sprache umstellt, nur weil einer wie ich daher kommt. Und es sind viele Frauen hier und auch Kinder...“ Ich hätte mir fast in die Zunge gebissen – idiotisch, so etwas zu zwei Frauen zu sagen! Aber die beiden zuckten nur die Achseln. „Das Hochland ist rau“, sagte Chisnedy. „Man muss hier zusammenhalten, egal, woher man kommt und was man ist. Der Einzelne ist verloren. Ich weiß, dass es im Tiefland mancherorts anders ist, vor allem in den Städten, aber hier sind die Rudel noch intakt, weil es nicht anders geht – und Gäste sind willkommen, denn auch wir sind anderswo Gäste. Und was die Frauen angeht, verrate ich Dir ein Geheimnis.“ Sie beugte sich zu mir und flüsterte mir ins Ohr: „Wir bewachen auch die Herden. Wir suchen auch Eithill in der Einöde. Wir führen auch das Schwert.“ Es fiel mir schwer, ihren Worten zu folgen, denn ihr Ausschnitt hing genau unter meinen Augen, aber ich konzentrierte mich. „Weißt Du, wir sind überall! Ihr Männer seid schließlich auch überall! Und die paar Unterschiede – die siehst Du ja!“ Ich zuckte errötend zurück und erwartete, umgehend von Jerrock oder irgendjemand anderem gefordert zu werden. Aber offenbar war Chisnedy niemandem versprochen oder wie auch immer die Mechanismen da waren. Jerrock sah mich wohl grimmig an, Leroy eher amüsiert und Chisnedy selbst wollte sich ausschütten vor Lachen. „Wir sind überall“, rief sie. „Das ist ein gutes Stichwort. Lauren, sing uns ‚Kashai von Überall‘!“ „Geht nicht“, antwortete ein drahtiger



Mann vom Nebentisch. „Ich verliere gerade beim Würfeln!“ „Und aus!“, rief sein Gegenüber. „Du zahlst für mich! Komm schon, ich gebe einen Or-Ban aus, wenn Du singst!“ „Na gut“, brummte Lauren. „Muss mich nur kurz auf den Text besinnen...“ Während Lauren umständlich von der Bank aufstand, goss Leroy schon eine milchige Flüssigkeit in kleine Holzbecher und einer landete auch vor mir – und war ruckzuck, da alle die Becherchen hoben, in mir. „Sapristi... - was war denn das?“, fragte ich keuchend. „Or-Ban“, sagte Leroy. „Kennst Du das nicht? Kennt doch jeder...“ Da begann Lauren zu singen. Er sang nicht direkt schön, aber ausdrucksstark und auf tiefländisch. Es ging um eine Beziehung-doch-nicht-Beziehung zwischen einem Hochländer und einer Tiefländerin; das Motiv war hier offenbar recht aktuell. Als nächstes folgte ein Lied, das ich kannte! Ich grölte den Kehrreim mit und bemerkte anschließend zu meinem Nebensitzer, der wieder gewechselt hatte (nur Chisnedy blieb konstant an meiner Seite): „Ihr kennt das ‚Schaf ohne Kopf‘ also auch?“ „Wieso auch?“, fragte er irritiert. „Das Lied ist doch von Canoch MadUaine.“ Wer auch immer das war, es war offensichtlich einer von ihnen. Ich musste wohl noch viel lernen...

Der Abend schritt weiter voran, und irgendwie stand immer ein Getränk vor mir, wir landeten beim Whiskey und schließlich wieder beim Bier, ich lernte mir unbekannte Spiele kennen und diskutierte darüber, ob man nach den Tod in Poënas Garten oder doch als Stern an den Himmel kommt. Es kamen wenige Gäste dazu und es gingen auch wenige, der Säugling wurde irgendwann ins Bett gebracht und relativ spät verzogen sich auch die Kinder. Was alles noch geschah, ist mir leider nicht mehr komplett in Erinnerung geblieben, ich glaube noch zu wissen, dass ich lauthals ein Lied in einer Sprache sang, die ich gar nicht kannte, dass es eine kleine Rauferei gab, an der ich aber nicht beteiligt war und dann ist da noch ein vages Bild, wie ich von jemandem gestützt eine hölzerne Stiege hinaufwankte. Dann war Nacht oder etwas Tieferes, Undurchdringlicheres als Nacht.

Als ich wieder zu mir kam, lag ich auf und unter Fellen und musste dringend auf den Abort. Meine Gewänder und meine Tasche lagen neben mir und darauf einige lange blonde Haare. Ich war aber allein. Die Sonne schien durch ein kleines Fenster und stand schon halbhoch am Himmel. Mühsam warf ich mir etwas über. Die Stiege fand ich nicht, dafür eine Leiter, die mich in einem benachbarten, nicht abgetrennten, aber tieferliegenden Raum führte. Dieser hatte eine Tür nach außen. Ich landete auf einer Wiese, hinter mir ein mittelgroßer Bau aus rohen, wenig behauenen Steinen – ganz eindeutig nicht die Nicht-Schänke von Leroy. Ein wenig weiter entfernt sah ich einige Gehöfte. Die meisten Bauten waren mit der Rückwand in eine Art Wall einbezogen - offenbar handelte es sich um ein hochländisches Nioch. Ein Abtritt und ein Brunnen waren nicht weit, ich benutzte erst den einen, dann den anderen, warf mir etwas Wasser ins Gesicht, wankte wieder zu meiner Schlafstatt und zog mich vollends an. Die blonden Haare waren nicht mehr da und ich war mir nicht sicher, ob ich sie mir nicht vielleicht





eingebildet hatte. Ich packte die Tasche und verließ das Haus. Jenseits der Wiese lag der Anger und im dahinterliegenden Wall sah ich ein Tor, an dem Menschen standen und auf das ich zusteuerte. Ich war mir fast sicher, dass ich keine Seele kennen würde und fragte mich, ob ich noch in Luchnar, ob ich überhaupt noch in meiner Zeit war. Aber dann sah ich Lauren am Tor.

„Hast bei Ian gefrühstückt?“, fragte er. „Ich habe gar nicht gefrühstückt“, sagte ich. „Da war gar niemand in diesem Bau, wo ich geschlafen habe. Wo war das überhaupt?“

„Na, Ians Gästehaus. Wo Gäste eben schlafen. Früher wurden die ja immer bei einem von uns aufgenommen, aber seit die Aximistiliusstraße ausgebaut ist, schlafen Reisende in der Regel in diesem Gästehaus. Ist ja gleich ums Eck. Ihr seid doch irgendwann in diese Richtung verschwunden...“

„Sind... wir?“

Lauren sah mich an. „Ja... seid *ihr*. Nachdem wir lange über die offenen ostarischen Utzgan-Meisterschaften und die Luchnari und die MadRuadh-Attacke diskutiert haben und Du Dich dann wieder zu... sag mal, Erinnerst Du Dich da überhaupt nicht mehr dran?“

„Nicht mehr so richtig“, gab ich zu.

„Co shey“, rief Lauren. „Mannomann. Wenn Du das nächste Mal nach Gwarras kommst, musst Du unbedingt wieder vorbeischaun. Aber halt Deine Sinne ein bisschen besser beisammen. Es lohnt sich.“

## **Leroy's Nicht-Schänke (inoffiziell; kein offizieller Name)**

**Besitzer:** Leroy MadRuadh

**Einrichtung:** Gemütlich, etwas rustikal

**Preise:** Günstig Publikum: Meist Einheimische, je nach Verkehr auf der A1 und Jahreszeit aber auch unterschiedlicher Anteil Reisender aus ganz Heligonia und Nachbarländern

**Atmosphäre:** Hochländisch-stimmungsvoll, gastfreundlich.

**Übernachtung:** Nein (aber benachbartes Gästehaus, Kontakt Ian Tulberlate MadRuadh)

**Bewertung:** Sehr empfehlenswert!



# Tych Haus - Bei Eyllinde und Ailleen

## Ein wenig Geschichte

Vor über hundert Jahren wurden in der Hochlandbaronie Luchnar nach dem Dòrchiu, einer politischen Krise unter den Clans, Tiefländer als Verwalter eingesetzt – ein Baron und mehrere Vögte. Das größte Nioch, also die größte feste Behausung war Esclarmond im Süden des Clansgebiets der MadUaine. Der neu eingesetzte Vogt nannte sich von Esclarmond, baute als Stammsitz die Feste Esclarwehr und wurde rasch zum wichtigsten Vogt des Landes, nach ihm sein Sohn und dann sein Enkel Eylhardt.

In Eylhardts Zeit wurde das Vogttum zunehmend unwichtiger und das konnte der stolze Vogt schlecht ertragen. Schließlich erhielten die tieflandstämmigen Hochländer ihr eigenes Lehen, dafür wurde das Vogttum aufgegeben. Es kam fast zum Aufstand, aber letztlich verließ Eylhardt mit seinen Getreuen und einem Teil seiner Familie das Hochland. Damit fiel Esclarmond wieder an die MadUaine und wurde in Caistlemond (heligonisch Kastelmond) umbenannt. Nur die Feste Esclarwehr blieb im Familienbesitz der verbleibenden Hälfte von Eylhardts Kindern, die sich nunmehr von Kastelmond nannten.

Geplant war die Umsiedlung der Tiefland-Hochländer in das neue Hochländerlehen Artir mit den Hauptsiedlungen Rotmark/Ruadhimora im Norden und Neu-Esclarwehr (vorläufiger Name) im Süden, letzteres nur wenige Meilen von Kastelmond entfernt. Die in Kastelmond verbliebenen Tiefländer zeigten jedoch wenig Lust, sich in einer kleineren, wirtschaftlich noch zu etablierenden Siedlung niederzulassen, wo sie doch in Kastelmond alles hatten, was sie

|           |                                                |
|-----------|------------------------------------------------|
| Standort  | Caistlemond / Kastelmond, Luchnar, Drachenhain |
| Wirtsleut | Eyllinde von Kastelmond und Ailleen MadUaine   |
| Quartier  | ja                                             |





brauchten. Wenige zogen nach Rotmark, einige auf die halb entvölkerte alte Feste, einige blieben einfach in ihren Häusern nahe der Feste. Das Projekt Neu-Esclarwehr wurde stillschweigend fallengelassen.

## *Tych Caistlemond / Haus Kastelmond (Tych Haus)*

---

Während Eylwine, die ältere Tochter Eylhardts, zur Freifrau des neuen Lehens Artir bestimmt wurde, übernahm die jüngere Eyllinde die Feste Esclarwehr und nannte sie um in Haus Kastelmond, luchnisch Tych Caistlemond. Um jeden Gedanken an die nicht immer angemessene Herrschaft ihrer Vorfahren zu bannen, entschloss sie sich, das ganze untere Stockwerk der ehemaligen Feste mit Leben zu füllen und in eine Art Marktplatz zu verwandeln, mit Läden, Schule, Heilerstube und nicht zuletzt einer Taverne. Diese sollte hoch- und tiefländische Aspekte Luchnars abbilden und zugleich für Reisende auf der durch das Nioch verlaufenden Fernhandelsstraße A1 (Aximistiliusstraße 1) attraktiv sein. Die Organisation lag und liegt weitgehend in Eyllindes Händen, wobei sie die Hilfe ihrer Freundin Ailleen MadUaine und weiterer Kameraden aus dem Nioch hat. Ihr Bruder Eylram pendelt zwischen Rotmark und Kastelmond hin und her und hilft, wenn anwesend, tatkräftig mit.

Dass der offizielle Name Tych Caistlemond / Haus Kastelmond recht sperrig ist, stört in der Praxis wenig. Beim Sprechen wird nur der Name der jeweiligen Sprache verwendet. Auch bürgert sich im Nioch selbst zunehmend der Kurzbezug Tych Haus ein.

## *Bei Eyllinde und Ailleen - Die Taverne*

---

Die Taverne „Bei Eyllinde und Ailleen“ wurde im ehemaligen Festsaal der Feste eingerichtet. Sie ist räumlich wie Luchnar aufgebaut, mit Tischen in Stil und Dekoration der einzelnen Clans und Artirs. Im Süden und Norden finden sich hier die MadUaine wieder, in der Mitte die MadRuadh, im Westen die Artirer, in einer erhöhten Nische im Osten die MadGlas. Für die MadUaine stehen Möbel aus hellem Holz und Tischschmuck in Grüntönen, für Artir dunkles Holz und Sandbraun, für die MadRuadh rötliches Holz und geflochtete Ruten sowie Kupfertöne, für die MadGlas Stein (mit Schaffellen auf den Sitzen) und Silbergrau/Schwarz. Im Südosten steht der Tych Haus-Tisch, der MadUaine- und Artir-Stile vereint. Laufwege in der Taverne sind die A1 von der Drachentrutz (Eingang) nach Tatzelfels (Küche und Lager) und die bei den MadRuadh-Tischen abzweigende Q1 nach Flaitney (zur Theke).

Es gibt aber keine Reservierungen und keine Stammtische. Eyllinde und Ailleen ist wichtig, dass insbesondere die im Nioch ansässigen MadUaine und Artirer nicht



nur an ihren „eigenen“ Tischen sitzen.

## Bei Eyllinde und Ailleen - Die Wirtinnen

---

Eyllinde von Kastelmond ist das jüngste Kind des berühmten Eylhardt und mit seiner Lehre aufgewachsen, dass man die Konflikte mit den Hochländern nur mit Stärke bestehen kann. Als Jugendliche schlich sie sich allerdings immer häufiger aus der Feste und fand die Wahrheit im Nioch ganz anders und viel interessanter als die Predigten ihres Vaters. Hier traf sie auch Ailleen MadUaine und verbrachte immer mehr Zeit mit ihr, wenn Ailleen nicht auf den Weiden unterwegs war. Die Hirtentochter ihrerseits fand das Leben im Nioch und die Feste selbst deutlich spannender als das Schafehüten.

Heute sind aus dem niedlichen Nesthäkchen der Feste und der unzufriedenen Nachwuchsschäferin zwei selbstbewusste junge Frauen geworden, die ihre Taverne mit viel Energie und Leidenschaft führen und auch direkt über ihr wohnen. Eine der beiden ist eigentlich immer anwesend, abends meist beide. Wenn Reisende auf der Aximistiliusstraße Sonderwünsche haben, sehen sie zu, ob nicht irgendein MadUaine oder Artirer sie erfüllen kann, soweit das im Hochland möglich ist.

Unterstützt werden die beiden von so manchen Bewohnern des Niochs, vor allem alten und sehr jungen, die hier an einzelnen Tagen oder nach Bedarf arbeiten.

## Bei Eyllinde und Ailleen - Essen und Trinken und mehr

---

Morgens werden Übernachtungsgäste, so es sie gibt, mit einer Brotzeit versorgt, zu der Wurst, Crodh-Käse, Butter und Schmalz gehören, aber auch kaltes Fleisch, eingelegtes Gemüse, Kompott oder Marmelade. Wer zu dieser Zeit mehr oder weniger zufällig vorbeikommt, darf mitessen.

Wirklich geöffnet wird die Taverne am Mittag. Es gibt dann durchgehend bis etwa Mitternacht die Brotzeit und eine Stew mit wechselnden Inhalten, je nachdem, was man im Marktladen einige Schritt weiter bekommt. Abends gibt es auch einige andere Gerichte, die frisch zubereitet werden, je nachdem, was es an Zutaten gibt. Es kann deshalb eine Weile dauern, bis das Essen fertig ist. Übernachtungsgäste werden gleich bei Ankunft gefragt, was sie als Nachtmahl wünschen, bevor sie ihre Zimmer beziehen. Einheimische kommen einfach zwei Stunden vorher vorbei und bestellen oder schicken eines ihrer Kinder.

Zu trinken gibt es alles, was Keller, Lager und das benachbarte Rauch und Rausch hergeben, das ist den meisten Gästen mehr als genug. Weinkenner können fragen,



was im „tiefen Keller“ der Familie von Kastelmond noch so ruht – das kann allerdings als Einziges hier teuer werden.

Wenn es abends voller wird, schickt Ailleen einen abkömmlichen Jugendlichen im Nioch herum, ob nicht jemand von den begabteren Feierabendbarden ein paar Lieder zum Besten geben mag.

Übernachtet wird nicht im Tych Haus selbst; hierfür wurden zwei benachbarte Häuser hergerichtet, deren ehemalige Besitzer das Hochland mit Eylhardt verlassen haben.

## Die Schule

---

Eine Schulpflicht gab es in Luchnar nie. Interessierte Kinder lernten lesen und schreiben bei den Sagai, uninteressierte lernten es eben nicht. Rechnen für den Hausgebrauch brachte einem die Familie bei, denn wer seine Schafe nicht zählen konnte, galt noch in den hintersten Winkeln des Landes seit jeher als dümmlich. Bei den Tiefland-Hochländern war eine gewisse Schulbildung immer Tradition. Da es in jedem Nioch aber allenfalls zwei Handvoll Kinder gab, erhielten diese auf den Vogtsitzen Unterricht durchaus unterschiedlicher Qualität.

Mittlerweile halten vor allem in den Niochs an der Aximistiliusstraße 1 auch manche traditionelle Hochländer eine gewisse Schulbildung für sinnvoll und so hat Eyllinde von Kastelmond im Tych Haus einen Schulraum eingerichtet. Als Lehrkräfte konnte sie Shobhan MadUaine und Ferdnand Roythenbaum gewinnen.

Shobhan MadUaine ist eine alte Geschichtenerzählerin, die sich schon immer für Sprache interessierte, vermutlich die erste Hochländerin, die Luchnisch und Heligonisch akzent- und fehlerfrei in Wort und Schrift beherrschte. Ferdnand Roythenbaum ist seit zwei Jahrzehnten der beste tiefland-hochländische Lehrer Luchnars. Während der komplette Rest der Familie Roythenbaum nach Rotmark zog, gelang es Eyllinde, ihn mit der Perspektive einer echten Schule nach Kastelmond zu locken.

Eine Schulpflicht gibt es immer noch nicht. Shobhan und Ferdnand unterrichten an fünf Tagen in der Woche zwischen acht Uhr morgens und zwei Uhr nachmittags alle Kinder, die – egal wie unregelmäßig und egal wann – aufkreuzen, mit großer Begeisterung und dem notwendigen großen Improvisationstalent.

Es werden auch für Erwachsene Kurse in Lesen und Schreiben heligonischer und luchnischer Schrift angeboten. Shobhan und Ferdnand wissen, dass eigentlich



niemand die luchnischen Runen mehr braucht, aber sie sind letztlich Kulturgut und Teil der Identität.

## Bücher / Cyrz - Bibliothek und Buchladen

---

Wie die Schule untersteht die Bücherladen-Bibliothek Shobhan MadUaine und Ferdnand Roythenbaum. Sie öffnet nachmittags, wenn die Schule schließt und bleibt so lange offen, wie einer der beiden will.

Hier kann man alles kaufen, was jemals auf der Feste Hautzensteyn und der Feste Drachentrutz veröffentlicht wurde und noch verfügbar ist und vieles aus anderen Teilen Heligonias. Die beiden sammeln auch hochländische Erzählungen, Traditionen und Berichte und schreiben sie auf, jeweils auf Heligonisch und Luchnisch. An diesem „Hochland-Archiv“ arbeiten die beiden im Laden, wenn keine Kunden da sind (was häufig der Fall ist) oder diese fröhlich in irgendwelchen Büchern der Bibliothek lesen. Von allen Verkaufsbüchern gibt es auch ein Leseexemplar, niemand soll hier das Lamm im Sack kaufen.

Ab und zu kommt jemand von der Bardenakademie in Flaitney vorbei, bringt neue Lieder und Berichte oder nimmt etwas mit für das Archiv der Akademie oder um es ins Flaitneyer Idiom zu übertragen.

## Die Heilerstube

---

Die meisten der luchnischen Heiler sind Sagai, also hochländische Ogedengeweihte. Außerdem kennen sich in jeder Familie Leute etwas mit der Heilkunst aus, schließlich ist man im Land unterwegs und weiß nie, wo das Schicksal zuschlägt. Es gibt in Luchnar aber tatsächlich eine kleine Heilerschule, wo auch Nicht-Geweihte von Sagai, klassischen Feldschern und sogar ceridischen Mönchen die Heilkunst erlernen. Einer der luchnischen Absolventen ist Gerolf von Nybelschütz.

Gerolf war schon Heiler unter Vogt Eyllhardt auf der Feste Esclarwehr. Als jemand, der stets engen Kontakt zu den hochländischen Sagai hatte, kam es für ihn nie in Frage, Luchnar zu verlassen. Er war allerdings sehr froh, als Eyllinde ihm eine neue offizielle Aufgabe gab. Tatsächlich hat sich ganz Kastelmond rasch an die neue Heilerstube gewöhnt. Die Sagai haben vielfältige Aufgaben, Gerolf kümmert sich nur um die Heilkunst und ist an vier Wochentagen fast durchgängig in der Heilerstube. Die restlichen drei Tage werden von Poëna-, Xurl- und Saarka-Sagai abgedeckt. Wer es also nicht eilig hat und zu einem oder einer bestimmten Sagai will, weiß, an welchem Wochentag er kommen muss.



Gerolf wohnt aber seit jeher im heutigen Haus Kastelmond, ist für Notfälle eigentlich immer erreichbar und wird mitunter sogar von den Sagai selbst angefordert.

## Rauch und Rausch

---

Dies ist das Reich des alten Oishin MadRuadh, der vor 40 Jahren der Liebe wegen nach dem damaligen Esclarmond kam. Sein Motto war schon immer: „Nach 3 Bier und 2 Whisky verstehe ich mich mit fast allen, egal woher sie kommen.“ 40 Jahre war er Schafzüchter und kann sich nun mit diesem Laden einen Lebenstraum erfüllen. Hier gibt es alles, was man im Luchnar und vieles, was man im übrigen Hochland an Alkohol erwerben kann, außer Bier („Das holt ihr Euch gegenüber in der Taverne, als Fässchen oder frisch gezapft, so wie ich!“) und höherwertigen Weinen („Das wächst hier nicht, wieso sucht ihr so was im Hochland?“). Einige einfachere Rebenhainer Tropfen sind aber zu bekommen, auch Tatzelfelser Met. Oishins Vorräte sind so groß, dass Eyllinde ihm einen der Kellerräume des Tych Haus zur Verfügung gestellt hat. Oishin lässt seine Kunden auch gerne probieren und probiert mit, seine Konstitution ist außergewöhnlich.

Außerdem ist Oishin ein begeisterter Pfeiferaucher und hat auch hier ein breites Angebot. Etwas verschämt gesteht er allerdings ein, dass fast alles Importware ist, der einheimische Eithill ist zu selten und wird überhaupt nicht verkauft. Wer viel erwirbt, bekommt ein Probepfeifchen, wenn noch etwas vorrätig ist. Oishin hat aber Kinder und Enkel in den MadUainegebieten und Freunde in Artir sowie die MadRuadh-Verwandtschaft darauf angesetzt, die kostbare efeuähnliche Flechte an entsprechenden Orten anzupflanzen. „Bis da verkaufbare Mengen wachsen, vergehen aber noch ein paar Jahre.“

## Silber und Stoff

---

Luchnar ist zumindest in Drachenhain bekannt für erstaunlich feine Silberarbeiten und Stickereien. Diese werden allerdings in der Regel für den Hausgebrauch angefertigt und keiner kann damit den Lebensunterhalt verdienen. Eyllinde hat jetzt zwei Fachleuten unter den MadUaine die Möglichkeit gegeben, dies doch zu versuchen und im Tych Haus einen Arbeits- und Verkaufsraum eingerichtet. Niome MadUaine fertigt hier seither ihre Stickarbeiten, Fylian MadUaine wurde eine kleine Feinschmiede eingerichtet. Der Raum ist relativ vollgestellt mit Werken der beiden und auch einzelnen Stücken anderer Hochländer, die vielleicht nicht das breite Talent von Niome und Fylian haben, aber bei bestimmten Motiven oder Techniken besonders geschickt sind.



Auch wenn mehr geschaut als gekauft wird, findet sich immer wieder ein Durchreisender, der etwas erwirbt. Die Motive sind weitgehend hochländisch. Wer ein bestimmtes Motiv oder einen bestimmten Gegenstand möchte, kann dies individuell vereinbaren und das fertige Werk zum Beispiel auf der Rückreise abholen oder mit einem durchreisenden Transport liefern lassen.

Niome hat schon zweimal einen größeren Auftrag eines Betiser Händlers erhalten, mit dem sie Wochen beschäftigt war und einen ganzen Batzen Geld verdient hat.

Der Steinmetz Grach MadGlas aus Soilach liefert ab und zu Steinskulpturen, die im Eingangsbereich aufgestellt werden. Gekauft wird fast nur der springende Wolf. Grach hat aber schon signalisiert, dass er allmählich keine Lust mehr hat, weitere Wölfe zu fertigen.

## Der Marktladen

---

Eigentlich gibt es in Luchnar weder Märkte noch Läden. Die meisten Familien bekommen ihren Lebensunterhalt selbst zusammengestoppelt und wenn man etwas braucht, tauscht oder borgt man beim Nachbarn oder in den Niochs ein paar Häuser weiter. Das Konzept eines Raumes, in dem man selbst Angebautes oder Hergestelltes anderen verkauft, wurde von den meisten Hochländern zunächst misstrauisch beäugt. Geld ist im Hochlandalltag immer noch nicht sehr präsent.

Der Raum im Tych Caistlemond war aber ansprechend und groß, der zweitgrößte nach der Taverne. Schnell sahen gerade die Alten, denen die Arbeit auf den Weiden und in den Beeten mühsam wurde, hier eine gute Möglichkeit, zugleich für die Familie nützlich zu sein, auf Enkel oder Urenkel aufzupassen, mit alten Freunden zu palavern und all das im Warmen und Trockenen. Zwischendurch kann man in der Taverne kosten, ob die Stew, in der die eigenen morgens mitgebrachten Karotten mit Nachbars Hammel köcheln, auch gut geworden ist.

Außerdem haben natürlich in einem Nioch an einer der größten Handelsstraßen des Landes selbst die Traditionalisten bemerkt, dass Geld seinen Wert hat und Reisende, die etwas benötigen, durchaus gut bezahlen. Mit den Nachbarn tauschen oder Abmachungen treffen kann man hier ja trotzdem.

So ist der Marktladen heute ein Treffpunkt, wo keiner einen festen Stand hat, aber jeder verkaufen kann, was er gerade aus dem Garten gezogen oder von der Weide heimgebracht hat, was im Winter gewoben oder genäht wurde, was zu Hause zu viel, aber noch neuwertig ist. Kinder laufen durchs Bild oder kommen aus dem





Schulraum herüber und mancher Reisende wagt einen Blick und tätigt einen Kauf, der gar nicht geplant war.

## Das Gesamtbild

---

Tych Haus ist eine seltsame Mischung verschiedener Einrichtungen, aus hochländischen und tiefländischen und durch die Reisenden fremdländischen Aspekten, eine spontane Idee mit gar nicht ganz durchdachtem Konzept, die sich irgendwie verselbständigt hat. Wenn es einen Ort gibt, wo sich Hochland und Tiefland zu etwas Eigenständigem vereinigen könnten, dann ist das hier. Eyllinde, die alles angestoßen hat, denkt viel darüber nach, sagt aber wenig. Denn erzwingen kann man im Hochland gar nichts.

Am liebsten würde sie auch das erste Stockwerk von Tych Haus mit weiteren Ideen, Läden und Erlebnisstätten bevölkern. Aber dafür ist Kastelmond / Caistlemond wohl doch zu klein.

# Zur Junkerin

## Ein wenig Geschichte

Bis vor 100 Jahren fühlten sich die wenigen Tiefländer, die sich nach Luchnar verirrt, oft fremd und verloren. Die luchnische Gastfreundschaft rettete zwar manchem von ihnen Gut und Leben, aber sie war sehr, sehr anders als alles, was man aus den heimischen Dörfern und Städten gewohnt war.

Das änderte sich, als nach dem Dòrchiu, einer politischen Krise unter den Clans, Tiefländer als Verwalter eingesetzt wurden – ein Baron und mehrere Vögte. Die Vogtssitze in den drei Niochs an der Goirid, der alten Hauptstraße durch Luchnar, hoben sich baulich deutlich ab und wenn ein Reisender dort klopfte, erhielt er Speis und Trank in einer recht hochklassigen Umgebung, die ihm meist deutlich näher lag als die Hochlandfeuer.

Heute ist die Zeit der Vögte vorbei, Hochland und Tiefland sind nicht nur von der Reisezeit her näher aneinander gerückt und die Hochländer sind durchaus in der Lage, es Gästen aus der Ferne angenehm zu machen. Einzig in Turlach existiert noch eine Reminiszenz an die Zeit, da das noch anders war.

## Die Wirtin

Margarete von Turlach ist die Nichte des letzten Vogtes von Turlach, Simuniel von Turlach, der noch lebt und als letzter den Titel noch führen darf. Politische Macht besitzt er nicht mehr - im Gegensatz zu seinem Sohn Samuel von Turlach,

|           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| Standort  | Turlach, Luchnar, Drachenhain |
| Wirtsleut | Margarete von Turlach         |
| Quartier  | nein                          |





Margaretes Vetter, der als Schwertführer Drachenhains einen anderen Weg zu Einfluss gefunden hat.

Schon als junge Frau interessierte Margarete sich für die gastfreundliche Betreuung Reisender auf der Aximistiliusstraße 1, die hier Rast machten – als einzige ihrer Familie, die dies ansonsten nichtadligen tiefland-hochländischen Bediensteten überließ. Für regelmäßig durch Luchnar Reisende ist sie deshalb seit langem das Gesicht derer von Turlach.

Als sich abzeichnete, dass das Vogttum enden würde, sah sie in der Gastbetreuung eine Möglichkeit für ein zukünftiges Auskommen und auch der Bewahrung einer gewissen Tradition. Sie lernte beim damaligen Koch und den anderen Verantwortlichen alles, was es zu lernen galt und wandelte letztlich die halboffizielle Gästestube in eine echte Gastwirtschaft um.

Der frühere Koch und die Bediensteten sind mittlerweile ins luchnische Tiefländerlehen Artir gezogen. Margarete von Turlach führt den Betrieb nun mit ihrem aus Tatzelfels stammenden Ehemann sowie Tochter und Sohn.

## Die Gaststätte

---

Der ehemalige Empfangssaal des Vogtsitzes, der schon seit Jahrzehnten auch zur Bewirtung von Reisenden genutzt wurde, ist nun zur reinen Gaststube geworden. Die alte Einrichtung wurde durch weiteres Mobiliar im gleichen Stil ergänzt. Weiße Tischdecken verhüllen zum Gutteil die Intarsien der mächtigen Holztische. Die Stühle sind mit Hirschleder gepolstert, die hohen Lehnen mit rotem oder grünem Samt bespannt. Ein weit ausladender Lüster erhellt den Raum, dazu stehen Armleuchter auf den Tischen. Man tafelt von Schalen und Tellern aus fast schwarzem Holz und wenn das Besteck nicht aus Silber ist, so doch aus einer an Silber gemahnenden Legierung und die Krüge sind aus schwerem, verziertem Blei.

Die Atmosphäre ist also die eines (einstigen) Vogtsitzes, der sich nach außen präsentieren will, auch wenn dieses Bild nicht dem damaligen Alltag entspricht, aber das weiß kaum noch jemand. Relativiert wird alles durch die meist recht bunte Gesellschaft der Reisenden auf der Aximistiliusstraße.

Der Name „Zur Junkerin“ geht auf die inoffizielle Bezeichnung für die luchnischen Vögte als Junker zurück, diese war ursprünglich spöttisch gemeint. Dies ist im Hochland aber nicht mehr wichtig und Reisenden in der Regel nicht bekannt. Da es den Titel Vogt nicht mehr gibt, hat Margarete von Turlach beschlossen, den Begriff Junker zu übernehmen und positiv zu besetzen.



## Essen und Trinken

---

Die Speisekarte bietet eine bunte Mischung traditionell-gutbürgerlicher mittelheligonischer Gerichte. Qualität und Zubereitung sind von gleichbleibend hoher Qualität, auch die Portionen sind für hungrige Reisende angemessen. Es finden sich auch wechselnde althergebrachte, aber in der modernen Küche etwas in Vergessenheit geratene Speisen. Exotischere Kost aus fernen Gegenden oder hochländische Klassiker sucht man allerdings vergeblich.

Die Getränkeauswahl entspricht diesem Ansatz, das Sortiment an Weinen dürfte in Spitze und Breite das beste im gesamten Hochland sein. Anders als bei den Speisen werden auch Favoriten des Hochlands geboten, insbesondere unter den Spirituosen.

Der Grundgedanke Margaretes von Turlach ist letztlich, den Gästen Mahlzeiten zu bieten, wie sie sie in ihrer Kindheit und Jugend hier auf dem Vogtssitz regelmäßig genossen hat und das setzt sie konsequent um.

In der Zusammenschau könnte die „Junkerin“ auch ein gutbürgerlicher Gasthof überdurchschnittlich-gehobenen Niveaus in jeder größeren Stadt Mittelheligonias sein, mit nur wenigen abweichenden Details. Dies gilt auch für die Preise.

## Die Gäste

---

Mittlerweile sind die meisten Tiefland-Hochländer in ihr neues Lehen Artir im Südwesten Luchnars übersiedelt, in Turlachnioch leben fast nur noch Angehörige der Familie von Turlach, denen der ehemalige Vogtssitz immer noch gehört. Die MadRuadh von Turlach sind nicht sonderlich glücklich mit dem explizit tiefländischen Stil des Gasthofes. Margarete hat aber eine Begründung für ihr Konzept:

„Wir liegen an der Aximistiliusstraße von Jolbruck nach Escandra und die meisten Reisenden sind Tiefländer. Wer eine rein hochländische Taverne sucht, findet mit „Leroys Nicht-Schänke“ in Gwarras, dem nächsten Ort an der Straße nach Süden und mit dem „Schaf ohne Kopf“ in Tuachallnioch, dem nächsten Nioch im Norden ausgezeichnete Alternativen. Dort sind auch alle Tiefländer willkommen. Hier ist es umgekehrt. Reisende, denen das Hochland fremd oder vielleicht bedrohlich erscheint oder die einfach zu abgehetzt sind, um sich auf etwas Neues einzulassen, finden hier eine vertrautere Umgebung – weitgehend tiefländisch orientiert, so wie ich noch aufgewachsen bin. Und natürlich sind auch alle Hochländer willkommen.“



Allerdings finden sich nicht viele Hochländer in der „Junkerin“ ein, eigentlich nur solche, die mit Mitgliedern der Familie von Turlach näher befreundet sind. Es gibt aber genügend Reisende auf der Aximistiliusstraße, die hier gerne und auch wiederholt einkehren.

## Das Vogtsmuseum

---

Von der Eingangshalle vor der Gaststube geht ein Raum ab, den Margarete von Turlach etwas hochtrabend "Vogtsmuseum" betitelt hat. Hier werden im Wesentlichen Erbstücke der Familie ausgestellt, viele davon aus der Frühzeit des Vogtums derer von Turlach, einige auch noch aus der Zeit, bevor die Familie ins Hochland kam. Es handelt sich vor allem um Prunkgewänder, Schmuck und einige alte Dokumente. Wenige Ausstellungsstücke stammen von anderen tiefland-hochländischen Familien, darunter ein Faksimile des Heliosbriefes von Raklemo von Hautzensteyn, des ersten tiefländischen Barons von Luchnar und Großvater des jetzigen Barons Koldewaiht von Hautzensteyn. Der Baron hat außerdem ein Portrait seines Großonkels Radebrecht von Hautzensteyn gestiftet, der laut Familienüberlieferung in der Anderswelt verschollen ist. Wer tiefer in die Geschichte eintauchen will, greift zu dem ausliegenden Lese-Exemplar des Epos „Wie der Drach' den Wolf bezwang“.

Das Museum ist abgeschlossen und wird nur auf Wunsch von Gästen geöffnet, die dann eine kleine Führung von einem Familienmitglied der von Turlachs bekommen. Es wird eher selten besucht, aber Margarete ist es wichtig, die Erinnerung an eine Zeit zu bewahren, die fast vorüber ist. Ihr ist bewusst, dass man in einigen Jahrzehnten unter Tiefland-Hochland nur noch das neue Lehen Artir verstehen wird.



# Baronie Rebenhain





# Heinrichs Wandertaverne

In Rebenhain, im Trüffelforst, soll es eine seltsame Taverne geben, über die man viele Erzählungen in Pogelsweiler im Hafenviertel hören kann, die jedoch kaum jemand wohl jemals gesehen hat: Eine Taverne, die nie da ist, wo sie sein sollte, und die nie auf einem graden Wege gefunden wird – so scheint es. Der Wirt, so heißt es in den Erzählungen, soll Heinrich heißen. *Heinrich mit dem Wässerlin*.

Angeblich ist seine Taverne nicht an einem festen Ort, sondern zieht im Wald umher – immer dorthin, wo sie gebraucht wird.

Gäste von außerhalb des Waldes haben es daher auch besonders schwer, Heinrich und seine Zuflucht zu finden. Offenbar bietet der Wirt vor allem einen Ausschank für die – ebenfalls seltsamen -

Waldbewohner an, was ihm offenbar

genügt. Kommen doch einmal Abenteurer zu ihm in die Taverne – wohl weil sie sich verlaufen haben – dann werden sie den Weg niemals ein zweites Mal finden, so sagt man. Dies mag auch daran liegen, dass Heinrich einen besonderen Schnaps aus den Früchten des Waldes ausschenkt, der einem rasch zu Kopfe steigen mag:

Vogelbeerenschnaps, Eibenwasser oder Waldhimbeergeist tun ebenso wie Kupferfelsenbirnen-Destillat oder Holzapfelwässerchen eine erstaunliche Wirkung.

Ob daher jede Geschichte wahr ist, die man sich über Heinrichs Wandertaverne und seine *Wässerlin* erzählt, muss offen bleiben. Berühmt – oder besser: legendär – sind aber seine Mittsommer-Schnaps-Feste um den 1. Helios herum, bei denen

eine große Anzahl *Wässerlin* verkostet werden kann. Auch Gegrilltes soll es dann geben. Dennoch bleibt die Wandertaverne im Trüffelforst mehr eine Sage als eine

Gewissheit. Bekannt wurde sie einem größeren Publikum auch außerhalb Rebenhains, als eine Abenteurergruppe im Jahr 30 n. A. III berichtete, dort

gewesen zu sein („in der Nähe der Treidellande...tief im Forst auf einer Lichtung“)

.... allerdings konnte sie von neugierigen Nachahmern dann nicht mehr gefunden werden.

Standort

Trüffelforst, Rebenhain,  
Drachenhain

Wirtsleut

Heinrich mit dem Wässerlin

Quartier

nein





# Im roten Becher

**Im Roten Becher** geht es vor allem um eines: Feierabend! Feierabendtrinken, Feierabendsaufen, Feierabendvergnügungen verschiedenster Art. Interessanterweise scheint immer jemand gerade Feierabend zu haben, besonders natürlich gegen Abend. Alle machen hier Feierabend: Stauer und Packer, Schiffer und Flößer, Büttel und Soldaten, Reisende und Flüchtige, Verfolger und Verfolgte. Nur die Werber machen hier keinen Feierabend, die kommen zum Arbeiten her. Dann sollten insbesondere Fremde schauen, dass sie raus kommen, sonst kommen sie unter Umständen in eine Sache rein, aus der sie nicht so leicht wieder raus kommen. Aber zum Glück tauchen die nicht so oft auf.

|           |                                      |
|-----------|--------------------------------------|
| Standort  | Störenweiler, Rebenhain, Drachenhain |
| Wirtsleut | Hans mit dem flinken Auge            |
| Quartier  | nein                                 |



Der Rote Becher ist leicht zu finden. In Störenweiler im Hafen ab der Zollbude Richtung Marktplatz gehen. In die zweitdunkelste Gasse abbiegen. In die Tür eintreten, über der ein überdimensionierter roter Becher hängt.

Der Wirt ist Hans, der mit dem flinken Auge. Hans' Glück ist die Größe seiner Taverne. Er selbst zieht nur die Fäden, sodass alles läuft. Seine Aufgabe besteht darin, Feierabend zu machen. Ja, die Formulierung „Feierabend machen“ ist bei Hans nicht ein Akt des Moments in dem die Arbeit beendet ist, sondern Feierabend machen ist Hansens Arbeit. Und das macht er richtig gut: Er trinkt mit den Gästen, er unterhält sich mit den Gästen, er macht Musik mit den Musikern, er tanzt mit den Gästen, er animiert die Gäste zum weiter trinken. Wie er das seit Jahren durchhält, ist nicht so ganz klar. Allerdings arbeitet er auch nicht so viele Stunden am Tag wie seine Angestellten.



Eine Besonderheit ist der namengebende rote Becher. Dabei handelt es sich um eine gepolsterte, mit rotem Stoff ausgeschlagene Ecke, die so etwas ähnliches wie einen roten Becher darstellt. Eigentlich trifft die Form eher eine Trinkschale, aber sonst wären die Ränder zu steil und man könnte sich nicht so gemütlich noch auf einen Absacker reinlummeln. Dass es in der Mitte einen Abfluss gibt, muss ins Reich der Legenden verwiesen werden.

## Kritiken

---

- "Da ist immer was los, es ist ja auch der größte Laden in der Stadt." *Jakob Schulterer, Packer und Stauer*
- "Und dann waren da diese Kerle, die immer nachgeschenkt haben. Und mein Beutel war eh so leer." *Frieder mit dem langen Schuh, ehemaliger Fernwanderer, jetzt Soldat*
- "Mit ner Hübschen im Becher rumlummeln, was will man mehr" *Götterlieb, genannt Blondlocke, Schönling und Faulpelz*



# Baronie Sengenberg





# Feuchter Schmatz

Es heißt, der feuchte Schmatz findet dich immer im dichtesten Nebel der nördlichen Regionen der Baronie Sengenbergl. Abseits fester Wege und nicht in Reichweite der örtlichen Obrigkeit achtet Thieß Schwammfeld peinlichst genau darauf, sich nur die richtigen Gäste an seinen Tresen einzuladen. Trotzdem sucht man hier Wachen vergeblich. Einen Stelzkraller hat man allerdings immer im Blickfeld. Ihrem durchdringender Blick scheint nichts verborgen zu bleiben.

Plötzlich aufziehender, dichter Nebel, über sich kreisende Stelzkraller und umgehend triefend nasse Füße künden diese Taverne an. Wer hier eingetroffen ist, kann die nassen Füße aus seinen schmatzenden Schuhen ziehen, diese am Feuer trocknen, sich bei einem Sauerbier entspannen und dazu ein torfig gegrilltes Moorhuhn mit Pfeilkrauteintopf genießen.

Man munkelt, dass in der Vergangenheit einige der Treffen von Hans Tiem, Breanys Vanya und Radon Barnas eben hier stattfanden.

Zwischen Kisten und Fässern kann Schwammfeld finden, was immer du benötigst - ob du dir darüber im Klaren bist oder nicht.



|           |                                                              |
|-----------|--------------------------------------------------------------|
| Standort  | im Nebel der nördlichsten Regionen, Sengenbergl, Drachenhain |
| Wirtsleut | Thieß Schwammfeld                                            |
| Quartier  | nein                                                         |



# Zum lustigen Wassermann

Die Taverne „Zum lustigen Wassermann“ ist nicht leicht zu finden, aber ein echter Geheimtipp in Echtsenberg. Sie befindet sich versteckt auf der kleinen Felseninsel Hardigland, die am nördlichen Rand des Tiefenquells liegt, in einer der vielen Höhlen, die das Wasser über die Jahre dort hineinfraß. Nur wer trittsicher ist und genau weiß, wo sich die Taverne befindet, kann sie entdecken. Wie der Wirt Georg Flinkfuss die Höhle entdeckte, ist unklar und die Geschichten variieren, je nachdem, wen man fragt. Abends wird die eher kleine Schenke von Fackeln erhellt. Sie besteht aus nur zwei Tischen mit jeweils fünf Stühlen, dennoch brummt das Geschäft, denn vor allem das Jungvolk erfreut sich an den Geschichten, die der Wirt immer genau eine Stunde, nachdem der erste Gast eingetroffen ist, zu erzählen beginnt. Meist denkt er sich Wesen aus, die am Grund des Sees hausen sollen, was sich anbietet, da das Sengenberger Flüsschen Skaldensang seine Quelle tief im See hat. Ein weiterer Vorteil: Alles in der Taverne verwendete Wasser ist somit nämlich frisch aus der Quelle. Während also die Älteren an den Tischen sitzen, trinken und die ausgezeichneten Fischgerichte mit den Fischen aus dem Tiefenquell genießen, drängen sich die Jüngeren um die Theke, solange erzählt wird. Das ist mal länger und mal kürzer. Manchmal erzählen noch andere ihre Geschichten, manchmal wird gesungen. Wenn die Geschichten vorüber sind, kann jeder eine Münze für die Wasserwesen in eine Schale am Ausgang der Taverne legen, die bis zum nächsten Abend verschwunden sein wird. Manche munkeln, die Wasserwesen seien in Wirklichkeit eine Erfindung des Wirtes, um die winzige Taverne zu erhalten. Doch das stört niemanden. Schließlich lieben die Eingeweihten diesen Ort des gemütlichen Zusammenseins und auch den nun schon etwas älteren Georg Flinkfuss.

Standort

Felseninsel Hardigland,  
Sengenber, Drachenhain

Wirtsleut

Georg Flinkfuss

Quartier

nein





Wer sich dieser Runde einmal anschließen möchte, sollte am besten in einem der Dörfer nach einer Familie mit Kindern suchen und nach dem „Wassermann“ fragen. Mit ein wenig Glück wird man beim nächsten Mal mitgenommen.



# Baronie Sichelmark







# Zu den drei tänzelnden Tölpeln

## Wo finde ich die Taverne?

Die Taverne zu den drei tänzelnden Tölpeln befindet sich im Sichelmarker Ort Brunnensteig, nord-östlich von Sichelhof. Der Ort, und damit die Taverne liegen direkt an der wichtigen Route zwischen Jolbenstein, der Sichelmark und Sengenbergr.

|           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| Standort  | Brunnensteig, Sichelmark, Drachenhain |
| Wirtsleut | Alfons, Alfred und Albert             |
| Quartier  | nein                                  |



## Was ist geboten?

Neben einer sichelmarktypischen Küche und dem örtlichen Enthusiasmus für verschiedene Biere ist die Taverne vor allem bekannt für ihre Abendunterhaltung, bei welcher die drei Brüder Alfons, Alfred und Albert humoristische Kurzauftritte und Tanzeinlagen zum Besten geben. Mit musikalischer Untermalung der örtlichen Bardentruppe "Armbrüste&Geranien" und einem regelmäßig wechselnden Programm erfreut sich die Taverne großer Beliebtheit und einer Bekanntheit weit über die Sichelmark hinaus.

## Wer sind die Wirte?

Die Brüder Alfons, Alfred und Albert führen die Taverne, brauen das örtliche Bier und gestalten das Tanztheater. Die Küche und der Ausschank werden von ihren Frauen und den Söhnen und Töchtern übernommen. Die Brüder geben sich größte Mühe, allabendlich für Unterhaltung zu sorgen, indem sie kleine, humoristische Szenen oder Tänze in entsprechenden Kostümen zum Besten geben. Die Taverne übernahmen sie schon vor vielen Jahren von ihrem Vater, die Idee zu den



Aufführungen kam ihnen allerdings erst später. Dadurch, dass die drei Brüder sehr unterschiedliche Ansichten hatten, was die Führung der Taverne, die zu diesem Zeitpunkt noch „Zum Eberskopf“ hieß, betraf, kam es immer wieder zu Streitereien, die durch wilde Argumentation, Klapse auf den Hinterkopf und die Nutzung diverser Speisen als Wurfgeschosse untermalt wurden. Dies schien die Gäste bestens zu unterhalten und lockte sogar neue Gäste an. Als sich die Brüder dessen bewusst wurden, beschlossen sie, das Konzept auszubauen und ihre Streitigkeiten als komödiantische Einlagen auszuarbeiten und dies, auf Drängen von Alfred, um die Tanznummern zu ergänzen.

## Wen trifft man hier?

---

Durch die Lage an einer wichtigen Verbindungsstraße finden sich hier viele Reisende ein. Dadurch, dass sich die Aufführungen weithin herumgesprochen haben, kommen allerdings auch Gäste gezielt um die Aufführungen zu sehen, häufig aus allen Teilen der Sichelmark und der benachbarten Baronien und sogar darüber hinaus. Man findet also viele Neugierige auf der Suche nach einem unterhaltsamen Abend, Stammgäste, die die Vorführungen schon gesehen und für lustig befunden haben, sowie natürlich Ortsansässige, die nur den Tag ausklingen lassen wollen. Generell eignet sich die Taverne allerdings vorwiegend für humorvolle Gäste; wer mit etwas derberem Humor seine Schwierigkeiten hat, wird hier wahrscheinlich eher mit wenig Begeisterung einkehren.

## Kritiken

---

- Gustav S., Tabakhändler aus Sengenbergl: „Wenn ich an die Nummer mit den zehn gedeckten Apfelkuchen denke, muss ich immer noch lachen.“
- Heribert G., Weinhändler aus Rebenhain: „Das Essen ist gut, der Wein nur mäßig, aber das Bier hat es in sich und nach drei, vier Humpen kommt man aus dem Lachen nicht mehr heraus.“
- Ignaz T., Ostarischer Beamter auf der Durchreise: „Der Name ist Programm. Ich habe selten so etwas Albernese gesehen.“
- Schrägstrich, Barde: „'Armbrüste und Geranien', warum bin ich da nicht drauf gekommen...?“
- Ortsansässiger Stammgast: „Immer lustig da, gute Stimmung und auch nicht teurer als die anderen Läden hier im Ort.“





## Wo finde ich die Taverne?

Die Taverne, oder besser der Gasthof „Zur Dolde“, liegt idyllisch ein Stück außerhalb von Sternenstein im Süden der Sichelmark. Man biegt vor Sternenstein, aus südlicher Richtung von St.Aluin kommend, von der Hauptstraße ab, folgt dem Weg ein kurzes Stück durch die dortigen Hopfenfelder und kommt dann zum Gasthof, der sich in der Biegung der Rinne direkt am Bach befindet.

|           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| Standort  | Sternenstein, Sichelmark, Drachenhain |
| Wirtsleut | Helene Hopfenbauer                    |
| Quartier  | nein                                  |



## Was ist geboten?

Direkt neben der „Dolde“ befindet sich das Sternensteiner Brauhaus, das für das so genannte „Hopfenwunder“ bekannt ist, welches dort von der Familie Hopfenbauer aus sichelmarker Gerste und lokalem Hopfen mit Wasser aus der Rinne gebraut wird. Daher ist die Dolde weithin für ihr Bier bekannt, auch weil neben dem Hopfenwunder immer wieder saisonale Spezialitäten gebraut und in der Taverne ausgeschenkt werden. Gelegentliche Verkostungen neuer Sorten locken zudem immer wieder Bierfreunde von überall her in die Dolde. Die idyllische Lage tut ihr Übriges dazu, dass der Gasthof gerne von Reisenden zur Rast genutzt wird. Die Wirtin legt zudem großen Wert auf saubere Betten, Ordnung auf den Zimmern und gescheites Essen.

## Wer ist die Wirtin?

Helene Hopfenbauer ist die dritte von sechs Geschwistern der Hopfenbauer-Familie, die neben der Dolde das Brauhaus und Hopfenanbau betreiben. Ihr



ältester Bruder Ewald ist zuständig für den Hopfen, der zweitälteste, Conrad, betreibt das Brauhaus und der Gasthof wird von ihr geführt, während die jüngeren Geschwister aushelfen, wo sie gebraucht werden. Stets freundlich und aufgeschlossen gegenüber den Gästen, ist sie dennoch für ihre klaren Ansagen gegenüber dem Personal und ihren kompromisslosen Anspruch auf die Qualität im Gasthof bekannt. Auch gegenüber Gästen, die etwas zu tief in den Bierkrug geschaut haben und ihre Kinderstube vergessen, scheut sie sich nicht, entsprechende Maßnahmen zu ergreifen. Hausverbote sind bei Fehlverhalten durchaus zu erwarten und manch einer fand sich schon morgens neben der Hauptstraße nach Sternenstein wieder. In der Dolde zweifelt niemand, wer das Sagen hat.

## Wen trifft man hier?

---

Neben den Reisenden, die abseits der Hauptstraße eine ruhige Nacht, ein sauberes Bett und eine gute Mahlzeit suchen, finden sich in der Dolde häufig Besucher von Bierverkostungen oder allgemein Bierliebhaber. Wen man nicht bzw. nur kurz antrifft, sind rüpelhafte und ungehobelte Personen, da diese von Helene konsequent des Hauses verwiesen werden. In der Dolde trinkt man gesittet, wenn auch durchaus mit Freude und Genuss.

## Kritiken

---

- Robert Marquardt, Brauerei- und Brennbeauftragter der Sichelmark: „Die Dolde ist das Musterbeispiel sichelmärker Gastfreundschaft. Hier findet sich alles, was ein gutes Gasthaus in der Sichelmark ausmacht: exzellentes Bier, delikate Speisen aus regionalen Zutaten und eine gemütliche Unterkunft in herrlicher Lage.“
- Gunzbert, Söldner: „Dolde? Dolde? - ja, sagt mir was. War nur ganz kurz drin, hab grade an meinem Bier genippt und wollte der Schankmaid an den... naja... wie auch immer... das nächste, woran ich mich erinnere, ist der Sternenhimmel über mir und ne Beule am Kopf.“



# Abtei St. Aluin







# Gasthof zum barmherzigen St. Adrian

## Wie kommt man hin?

Entweder erreicht man den Gasthof direkt vom Brazach her, über das seichte Ufer einer neu geschlagenen Dalbenrinne bis hin zum hauseigenen Anlegesteg. Oder man gelangt von Lande her, über einen breiten Ochsenweg, an den umgebauten ehemaligen Klausenhof „Barmherzig-St. Adrian“. Hier betreiben die Mönche des Ordens vom heiligen Pretorius eine kleine, doch weithin bekannte Gaststätte. Das niedrige Steinhaus mit seinen weiß gekalkten Mauern, den dunkelgebeizten Balken und dem von Weinlaub überwachsenen Giebel lädt Reisende, Pilger wie Schiffer, gleichermaßen ein.

|           |                                           |
|-----------|-------------------------------------------|
| Standort  | St. Aluin, Abtei Sankt Aluin, Drachenhain |
| Wirtsleut | Mönche des Ordens vom heiligen Pretorius  |
| Quartier  | nein                                      |



## Ausschank und Speisen

Größter Stolz der Brüder ist ihr selbstgebrautes Dinkelbier, bernsteinfarben und kräftig, das in kühlen Tonkrügen ausgeschenkt wird. Der Gerstentrunk, so heißt es, werde andernorts wohl gern als „Bauernbier“ verschmätzt, doch verleihe der Dinkel dem Getränk erstaunliche Heilkraft und fördere eine robuste Magenstärke. Dazu bieten die Mönche allerlei Fischspeisen, frisch aus dem Fluss gefangen oder in Salzkisten haltbar gemacht: gebratener Hecht mit Zwiebeln, in Weinessig eingelegter Aal oder auch die berühmten „Adrianlinge“ – kleinere Fische im Bierteig, knusprig serviert mit Gartenkräutern.

## Was ist geboten? Warum sollte man hier einkehren?



Die eigentliche Besonderheit der Gaststätte ist jedoch der still gepflegte Kult um St. Adrian. Vor einigen Jahren wurden auf den Feldern rings um das Kloster einige Scheffel geweihter Graberde des Heiligen ausgestreut, die bis heute als besonders segensreich gilt. In der Schenke können Gäste kleine Tiegelchen mit Adrianserde erwerben, um damit das Gedeihen des eigenen Gartens zu verbessern oder gegen Unheil zu schützen. Nicht wenige Pilger nehmen auf diese Weise gerne ein Stück des Segens mit nach Hause und der Verkauf sorgt für den einen Teil des regen Zustroms an Gläubigen und Neugierigen. Denn mehr noch rühmt man landauf landab die heilende Kraft der Adrianserde, die – in Wasser verrührt – als Augenwaschung Verwendung findet. So mancher Gast will nach einer solchen Anwendung den Blick klarer, die Farben heller und die Welt selbst viel lichter wahrgenommen haben.

## *Wen trifft man hier und aus welchem Grunde?*

---

Wanderer, Fuhrleute und Fischer kehren hier ebenso ein wie Kaufleute, die von Lande wie zu Wasser gerne einen Zwischenhalt einlegen. Darüber hinaus steht in einer Ecke des Schankraums stets ein langer Tisch für Angehörige der ostarischen Brazachflotte bereit. Seit Beginn des Stuerenkrieges haben diese wackeren Frauen und Männer hier ihren vertrauten Rast- und Ankerplatz gefunden. Gerne machen sie unter dem feingestickten Wandbehang mit der Devise „Deus custodit navigantes“ Halt, wenn sie stromauf- oder -abwärts reisen. In den schlichten Gemäuern und beim kräftigen Bier finden sie jene Heimeligkeit, die sie fern der Heimat allzu oft vermissen.

So ist das Gasthaus „Zum barmherzigen St. Adrian“ ein Ort, an dem sich frommer Ernst und weltliche Freude einhellig die Hände reichen: Pilger kaufen Erde, Schiffer heben den Krug, und zwischen Psalmen und Seemannsliedern liegt stets der Duft gebratenen Fisches über dem Fluss.

# Mönchsstab

## Wie komme ich hin?

Verlasst St. Aluin in südlicher Richtung zum Brazach hin. An der Kreuzung der Straße aus der Abtei mit der Straße, die nördlich am Brazach entlangführt steht das kleine Kloster der barmherzigen Brüder.

## Wer ist Wirt?

Bruder Ubertus ist der Cellerar des Klosters. Der Wirtsdienst wird reihum von den Brüdern versehen.

## Wen trifft man hier?

Für den ceridischen Pilger gibt es eine warme Mahlzeit und ein Schlafstelle für die Nacht; wenn er sich auf dem Pilgerweg befindet für Gotteslohn. Dann bekommt man eine dünne Wassersuppe und eine Nacht im großen Schlafsaal. Wem das zu unruhig ist, der kann gegen ein paar Nickel oder Groschen auch eine eigene Zelle und deftigere Essen bekommen. Klosterbier gibt es nur gegen Aufpreis.

## Was ist geboten?

Schweigen während der Mahlzeiten, dafür eine Lesung durch den Bruder Cantor. An geraden Tagen wird aus dem Hilarium, an ungeraden Tagen aus dem Luxarium vorgetragen.

## Kritiken

|           |                                                                 |
|-----------|-----------------------------------------------------------------|
| Standort  | Kloster der barmherzigen Brüder, Abtei Sankt Aluin, Drachenhain |
| Wirtsleut | Bruder Ubertus (Cellerar)                                       |
| Quartier  | nein                                                            |





- „Jedes Opfer ist dem Einen zur Ehr! Und wenn es nur eine Suppe ist.“ Pilger aus der Erzmark
- „Diese Mönchen machen aus einem Kloster gegen Geld eine erste Klasse Residenz. Was wohl der Primus dazu sagen würde? Eine eigene Zelle für die Nacht! Schweinebraten mit Rotkraut und Klöß! Was hat das mit einem enthaltsamen Leben für den Einen zu tun?“ Entgeisterter Pretorussianer aus Lodenburg



# Baronie Tatzelfels







# Besenkammer

Gäste kommen hier gänzlich unverhofft, denn das Äußere der schlichten Bude lässt keinesfalls darauf schließen, in den Genuss guter, herzhafter Küche und wird sicher nicht hungrig vom Tische aufstehen. Denn die Portionen sind an den hungrigen Mägen schuftenden Minenarbeitern und durchgefrorenen Fischern des Umlands bemessen. Quasi aus deren Hände Arbeit gelangt auch die Spezialität des Hauses, Räucheraal mit gebratenen Erdäpfeln, in die betriebsame Küche der Besitzerin, Resa Lupsenschein mit Namen.

Eine lokale Besonderheit, nein Sehenswürdigkeit, stellt der „zurückgelassene Hut“ dar. Als 35 n.A.III Freiherr Falkenur von Schwarzenbing, Vogt von Erkenay, am Schattenauer Grenzland sein unglückliches Ende fand, soll zuvor in der Besenkammer Halt gemacht und bei der Gelegenheit seinen auffälligen Hut mit imposanter Falkenfeder vergessen haben. Die angebotene Rückgabe des gewiss wertvollen Kopfputzes soll seine Schwester, die Edle Sysillia von Schwarzenbing, nachfolgende Vogtin von Erkenay, dem Vernehmen nach mit den Worten ausgeschlagen haben: „Dort wo mein Bruder nun weilt benötigt er keine Kopfbedeckung mehr, lasst ihn hängen, wo er ihn zuletzt hängen ließ, gedenkt seiner und trinkt stets das vierte Bier auf Falkenurs Wohl und Seelenruh!“

Eine weit boshaftere Variante der Geschehnisse um den „zurückgelassene Hut“ will wissen, der trinkfeste Vogt habe an jenem letzten Abend seine Zeche nicht gänzlich bezahlt und diesen edlen Filz als Handpfand zurückgelassen. Sein Unfalltod ließ eine spätere Auslösung freilich nicht mehr zu und so hängt das gute Stück bis heute dort.

|           |                                                              |
|-----------|--------------------------------------------------------------|
| Standort  | Minensiedlung/Erkenay,<br>Baronie Tatzelfels,<br>Drachenhain |
| Wirtsleut | Resa Lupsenschein                                            |
| Quartier  | nein                                                         |





# Die aurazithene Wabe

Ehedem galt das Gasthaus als gute Adresse für wohlbetuchte Bürger, doch ließ sich der gehobene Standard in puncto Verkostung, Ausstattung und luxuriöser Zerstreung trotz zentraler Lage in der Vogteihauptstadt auf Dauer nicht halten. Im Jahre 50 n.A.III krepelte Wirtin Immelda Weizenklei, Besitzerin des Hauses und Angehörige einer namhaften und weitverzweigten Imkerfamilie, daher ihre Geschäftsidee grundsätzlich um: vormals verschwenderisch große Einzelzimmer wandelte sie in gemeinschaftliche Schlafräume um. Das edle Interieur beließ sie – zunächst eigentlich nur der schierer Not wegen – unverändert. Bald zeigte sich, gerade dies sollte fürderhin all jene Gäste in die Wabe anlocken, deren Geldkatze zuvor zu schmal für dieses Ambiente gewesen war. Auch die Speisekarte wurde einer ähnlichen Neuerung unterzogen und die Weizenkleierin bot preiswerte, aber gute Hausmannskost, serviert auf edlem Keramikgeschirr alter Bestände.



Anlässlich des traditionellen Methfestes zu Hundertsingen, das genau einhundert Stunden andauert, mietet Frau Weizenklei zusätzlich zu ihrem Gastraum umliegende Wiesen und Felder an, um diese dann mit Tuchüberdachungen (ehedem Tischdecken und Leintücher) und bequemen Liegetextil (alten darianischen Sofas) ausstatten. Zu diesem Fest werden alljährlich die Probe des Jahrgangs und die Methprämierung durch einen Ehrengast, sowie den Baron persönlich, vorgenommen. Die darauffolgende Wahl des Methkönigpaares und das Methbienturnier, bei welchem die Imker der Baronie ihre Bienenreiche zum Vergleich stellen, finden ohnehin unter freiem Himmel statt und sind von je her

eine Attraktion für jung wie alt und arm wie reich. Es ist ein Erlebnis hier einmal gewesen zu sein, die erlesenen Honigmethsorten zu kosten und den nachweislich meisterlichsten Imkern des Königreiches bei ihrer beeindruckenden Kunst zuzusehen.





# Die Dachshöhle

Ein wahres Kuriosum unter den Tavernen ist mitten in der Stadt Willfurt zu bewundern. Denn in der Dachsburg, einem größtenteils zerfallenen Bollwerk aus beridhaner Tagen, bauten findige Wirtsleute einen durch Einsturz abgetrennten und lange ungenutzten Teil der Festung zu einer Taverne aus. Die Decke ist mit massiven Balken abgestützt worden, die Wände mit nostalgischen Motiven aus der bewegten Geschichte des Ortes bemalt. Hier trifft man in vielerlei Hinsicht echtes Tatzelfelser Urgestein; darunter auch so manchen Tropf, der nach ein paar Bechern zu viel die Rückkehr des alten Beridhans prophezeit. Bislang galt die Dachshöhle, ob des Ambientes und des köstlichen selbstgebrauten Kellerbiers, als wahrer Geheimtipp. Wie lange man diesen Ort dergestalt noch besuchen kann, ist schwerlich zu sagen, dass die Schankstube den Segen der Tatzelfelser Obrigkeit genießt, ist wohl stark anzuzweifeln.

Standort

Willfurt/Vogtei Distelwiel,  
Tatzelfels, Drachenhain

Wirtsleut

Quartier

nein





## Erste Rast

„Wahrlich die erste Möglichkeit zur sicheren Rast bietet sich hier dem aus Luchnar der A1 folgenden Reisenden. Die kleine Herberge ist direkt an die Trutzburg Wolfenwehr angebaut und untersteht damit dem Burgherrn Konrad Trutzborg, der jedoch dort so gut wie nie anzutreffen ist. Das liegt wohl an seinem Amt als oberster Straßenbaumeister.“

So ein früher Eintrag im heligonischen Tavernenführer. Doch die Wahrheit ist, ein rätselhaftes Missverständnis führte offenbar einstmals dazu, der Trutzburg obige Taverne zuzuschreiben.

Möglicherweise missinterpretierte ein Schreiber des Tavernenführers damals die großmütige Gastfreundschaft des weithin beliebten Burgherrn als gastronomisches Gewerbe. Dazu befragt räumt der

Grenzvogt lachend ein, Anreisende stets mit gleichbleibender Grußformel: „So kommt doch hindurch zur ersten Rast nach Luchnar“ anzusprechen und auf ein Getränk, oder zwei, und bei offensichtlicher Bedürftigkeit, auch zu einer Mahlzeit einzuladen. Dahinter habe ursprünglich aber mitnichten ein monetäres Interesse bestanden – ein zugesteckter Obolus sei aber zugegebenermaßen „nicht allzu vehement“ abgewehrt worden.

Soweit die Vergangenheit, denn inzwischen – und dies scheint der Geschäftstüchtigkeit der reizenden Gatten des Edlen von Trutzborg zu verdanken – floriert die Herberge „Zur ersten Rast“ tatsächlich und die Eheleute haben sich, samt ihren beiden wohlgeratenen Kindern, auf die „Gastwirterei“ als zusätzliche Einnahmequelle ausgerichtet, freilich nach freundlicher Zustimmung des guten Barons. Der Zuspruch der Reisenden nahm inzwischen derart zu, dass sie in der unweit gelegenen Hauptstadt Burquill zwei weitere Herbergen eröffnet haben.

|           |                                                                 |
|-----------|-----------------------------------------------------------------|
| Standort  | Trutzburg Wolfenwehr/Vogtei Schattenau, Tatzelfels, Drachenhain |
| Wirtsleut | Der Edle Konrad Trutzborg und Familie                           |
| Quartier  | nein                                                            |





# Kontor des Hauses Güldentaler aus Jolberg

Im engsten Sinne keine Taverne, soll diese Sehenswürdigkeit dennoch auf jeden Fall ihren Platz in dieser Sammlung haben. Im zweigeschossigen Kontorhause kann nicht allein jeder erdenkliche Jolberger Schädelspalter-Schnaps gekostet und käuflich erworben werden, nein, auch diverse andere Spezereien aus den Regionen Jolberg und Angaheym werden fachkundig, frisch und preiswert feilgeboten. Auch über Herstellung und Geschichte jener Produkte erfährt der Neugierige jede Menge Wissenswertes.

Eine Besonderheit stellt hierbei die in einem Hinterzimmer eingerichtete, Pruzzenausstellung dar, wo jung und alt Erstaunlichkeiten über Lebens-, Jagd- und Schlafgewohnheiten, sowie Kleidung, Kopfputz und Bewaffnung desjenigen des uralten Volksstammes betrachten können, der noch vor der beridhaner Zeit dieses Land besiedelte. Der Höhepunkt hier ist das Rekonstruktionsmodell eines pruzzischen Dorfes aus der Einwanderungszeit. Der alte Hansel Garstbrenner pflegt als Kontorinhaber all dies liebevoll und schafft es immer wieder die Besucher in eine längst vergangene Zeit zu entführen. Legendär ist sein pruzzischer Kampfschrei, der gegen Ende der Führung, einen jeden zurück in die Wirklichkeit holt. Trotz all dieser Sehenswürdigkeiten ist der Eintritt ins Museum kostenlos. Geöffnet wird hier von der Mittagsstunde bis zum Sonnenuntergang.

|           |                                                                    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------|
| Standort  | Beridheim/Vogtei Tatzelfels,<br>Baronie Tatzelfels,<br>Drachenhain |
| Wirtsleut | Hansel Garstbrenner                                                |
| Quartier  | nein                                                               |





# Zum fahrenden Ritter und Zum durstigen Knecht

Zu Burquill an der Aximistiliusstraße stehen zwei Gasthäuser, verbunden mit gemeinsamer Stallung in der Mitte, Seit an Seit. Tatsächlich enden damit auch schon die Gemeinsamkeiten, abgesehen von der Inhaberschaft der Gebrüder Raubacher. Die Stube „Zum fahrenden Ritter“ ist für den Herrn- mit gedämpftem Licht, sauberem Schanktisch, Leinen auf den Tischen und gestickten Wandbehängen, die große Schlachten, Jagden und Turniere vergangener Zeiten zeigen. Nebenan, „Zum durstigen Knecht“, lässt es sich dagegen ganz anders an: Hier schäumt das Bier aus hohen Krügen, es riecht nach Hammelbraten und das Binsenstroh bedeckt eine Handbreit den gestampften Boden. Hier klappern die Würfel und klopfen die Kartenspieler bis tief in die Nacht. An den Wänden hängen bunt bemalte Schindeln mit allerlei lebensfrohen Zeichnungen und versehenen Spottversen über hohe Herren, holde Maiden und knausrige Pfeffersäcke.



An Speis' und Trank bieten die Gebrüder die besten Erzeugnisse der Umgebung dar: Im „Ritter“ gibt es gebratenes Lamm mit Honigglasur, serviert mit feinen Kräutern und Pasteten aus Korn und Wurzelgemüse. Im „Knecht“ wird dagegen dasselbe Fleisch grob gegrillt auf den Tisch gebracht, dazu ein Stück Fladenbrot und eine Handvoll gerösteter Erbsen gereicht – heiß, kräftig und flugs bei der Hand und auch im Magen.

Und so trennen sich zum Abend stets die Wege zwischen Herrn und Knecht, wenn sie gemeinsam getrennt einkehren wollen, der Ritter schwenkt links, der Knecht nach rechts – und beide sind damit zufrieden.



Manchmal jedoch verschwimmt die Scheidelinie zwischen den beiden Häusern – nämlich dann, wenn die Gäste in „Sangeskampf“ geraten. Dann fordert der eine Gastraum den anderen heraus, und bald fliegen linker Hand die Lieder von Heldenmut und edler Liebe durch die Luft, doch bald schon tönt es von rechts von den lärmenden Zechern, die grölend Spottlied und Heuballaden schmettern. Die Holzbalken zittern, die Krüge schlagen im Takt, und die Gebrüder Raubacher stehen lachend in der Mitte, um das Urteil zu fällen: Denn als Verlierer gilt jene Stube, in die sich zuerst das Vieh aus dem mittleren Stall flüchtet. So kam es schon vor, dass die beleidigte Eselin aufstampfend dem „Knecht“ die Ehre raubte, oder eine aufgebrachte Gänseschar schnatternd die „Ritter“ zur Aufgabe zwang.

Dem einkehrenden Wanderer sei indes geraten, beide Häuser kennenzulernen – und sich am besten ein Herz zu fassen, selbst ebenfalls Strophe und Lied zum Besten zu geben – Gans und Esel werden fürwahr unbestechliche Schiedsrichter sein.

# Zum lautesten Sänger

Die Stadt Hundertsingen gilt als „Ursprungquelle“ des Methes, schließlich wurde hier nachweislich schon zu Beridhaner Zeiten Meth gebraut. Dazu der Auszug aus einer über vierhundert Jahre alten Urkunde.

*...so süßelich dieser aurazithne Tranke doch ist, der da gebreuet wird im Stadtelan Hundertsang, den Herzogen von Beridhan zu Ahren und Freyd...*

Alljährlich findet dort das Methfest zu Hundertsingen statt. Da an diesem Ort allgemein sehr viel Meth getrunken wird, ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Bevölkerung oftmals singend und lachend durch die Gassen taumelt. Daher stammt wohl auch der Name der Stadt. Und ganz in dieser Tradition steht dieses gemütliche Gasthaus mit feucht-fröhlichem Charme. Wer hier nicht singt, gilt als bierernst und muss ein selbiges in einem Zug leeren, bevor er wieder einen Meth bekommt. Ganz im Sinnspruch des Hauses: „Dem laut'sten Sänger einen Meth, damit es denn noch lauter geht. Denn nur wer singt, den mag man hier; drum sing auch du so laut wie wir.“

|           |                                              |
|-----------|----------------------------------------------|
| Standort  | Hundertsingen, Vogtei Distelwiel, Tatzelfels |
| Wirtsleut | -                                            |
| Quartier  | -                                            |





# Zum Ochsen

Dies älteste und gleichzeitig größte Wirtshaus der Tatzelfelser Hauptstadt hat in all den Jahren seines Bestehens nichts an Beliebtheit eingebüßt – ganz im Gegenteil muss man sagen.

Anteil daran, man kann es drehen und wenden wie man will, wird das jähe Ausscheiden des „Ochsenwirts“, Prillohner Wunkel, gehabt haben. Mitten im heftigsten Ausschankbetrieb hatte den ewigen Choleriker der Schlagfluss getroffen und mausetot zu Boden gestreckt. Böse Zungen behaupten, ursächlich dafür sei die Reklamation eines schlechttemperierten Honigmeths gewesen. Mit dem unentwegten Nörgeln, Schimpfen und Anschreien seiner Schankgehilfen war danach auf alle Fälle Schluss, was den ein oder anderen zartbesaiteten Gast mutmaßlich vertrieben hatte. Die Witwe Wunkel übernahm hernach pflichtschuldig Zepter und Zapfhahn und wusste durch ihre herzlich-verbindliche Art vormals verprellte Gäste zurück, wenn nicht gar zusätzlich neue Kundschaft zu gewinnen. Ähnlich erfolgreich scheinen beide Söhne und das Töchterlein die drei weiteren Wirtshäuser der Familie in der Stadt zu betreiben, namentlich das „Schwan und Hahn“, „die Humpenforke“ und „Zum Altkeller“ – ebenfalls allesamt sehr empfehlenswerte Adressen!

|           |                                                              |
|-----------|--------------------------------------------------------------|
| Standort  | Beridheim/Vogtei Tatzelfels, Baronie Tatzelfels, Drachenhain |
| Wirtsleut | Witwe Wunkel                                                 |
| Quartier  | nein                                                         |



Anders als anderswo, erfolgt im Ochsen der Ausschank des Tatzelfelser Honigmeths ausschließlich „traditionell“, also aus Originalfässern des legendären Fassbauers und langjährigen Schultheiß der Stadt, Regisbart Brasstorin. Echte Kenner wollen den Unterschied sogar mit verbundenen Augen herauschmecken. Einmal im Jahr, zur sogenannten „Brasstorin-Testung“, wird jene Blindverkostung

vor begeistertem Publikum unter Beweis gestellt.

Doch nicht zuletzt dem großen Andrang an Vergnügungssüchtigen während der methseligen Festtage, sondern auch der zunehmenden A1 reisenden Händlerschar ist es zu verdanken, dass im Ochsen mittlerweile die unterschiedlichsten Getränke ausgeschenkt werden. Über den Honigmeth und den von der Sonne verschonten Tatzelfelser Wein, den der Baron so sehr schätzt, bis hin zu einem ausgewählten Sortiment feiner Biere von nah und fern.

Besonders ist ein Besuch im Ochsen zur Jahres- und zur Helioswende zu empfehlen, wenn die besten Barden und Possenreißer zu Kost und Logis freigehalten werden, um den Gästen nochmals ihr Repertoire zum Besten geben, sollten diese den Tag über etwas vom Spektakulum verpasst haben. Mehr denn je ist es jedoch ratsam, sich frühzeitig Platz und Bett zu sichern, wenn man von auswärts kommt, denn der Ochsen ist an solchen Tagen stets vom Dach bis in den Keller mit gut zahlenden Gästen voll belegt.





# Zum ruhigen Fritz

Der Erzählung nach soll dem Wirt dieser Taverne der Stier gehört haben, der zum Spitznamen des Vogtes und zum neuen Namen der Taverne führte.

Vor einigen Jahren, am Geburtstag des Vogtes Friedrich von Walchsee, so erzählt man sich hier, sei ein Stier entlaufen und habe die im Freien stattfindende Feier durch Zerstörung von fünf Gästetafeln gestört. Der Gastgeber saß seelenruhig da und nachdem er erfahren hatte, dass wie durch ein Wunder niemand ernsthaft zu Schaden gekommen war, kommandierte er amüsiert die Wachleute ab, den Stier einzufangen. Dann ließ er die Gäste enger zusammen rücken und den nächsten Gang auftragen. Der Stier sei dann zum Ochsen gemacht worden. Das Spezialgericht des Hauses sind heute noch gebratene Ochsenragoutstreifen. Obgleich inzwischen sicher viele Ochsen auf den Tellern der Gäste landeten, schwört der Koch jedes Mal aufs Neue, diesmal sei es ganz gewiss der Ochse aus der Geschichte.

Standort

Garentingen, Vogtei  
Klagenfeld, Tatzelfels

Wirtsleut

-

Quartier

-



# Zum vollen Stiefel

Dies ist der Ort schlechthin für Liebhaber von Schauergeschichten. Hier am Rande des Moors, das sich erst seit kurzem wieder zurück zieht, nachdem es sich für Jahre immer weiter ausgebreitet hatte, sammeln sich des Abends die dreckigen Stiefel der Torfstecher vor der Tür. Drinnen erzählen ihre Besitzer dann von der verfluchten Stadt im Moor, der unheimlichen Moorfee und dem Blutpakt des Landesherrn, der ihn aus ihren Klauen entkommen ließ. Sie berichten von im Moor gefundenen, grässlich entstellten Leichen und Irrlichtern im Nebel, Verschwundenen, Schreien in der Nacht und mehrere Schritt langen Schlangen.

|           |                                          |
|-----------|------------------------------------------|
| Standort  | Torfingen, Vogtei Schattenau, Tatzelfels |
| Wirtsleut | -                                        |
| Quartier  | -                                        |





# Zur Siebten Quell

Als sich im Jahre 27 am Ufer des Weißensees ein göttliches Schauspiel bot und die Bewohner Siebenquells Zeugen wurden wie Arika, Tochter des Xurl, durch den See göttliche Warnungen empfing und ein Aussätziger von einem weißen Wasserstrahl geheilt wurde, nahmen dies Klaas Wagenbauer und seine Frau Hilde zum Anlass, eine Unterkunft für Pilger zu errichten. Etliche Wallfahrer bleiben hier einige Tage, um jeden Morgen im Weißensee zu baden. Manche gehen auch hinüber zur Klosterburg, um dort mit den Angehörigen des Ordens vom weißen Wasser zu beten.

Standort

Siebenquell, Vogtei Haydeck, Tatzelfels

Wirtsleut

Klaas und Hilde Wagenbauer

Quartier

ja





# Baronie Wolfenfeld





# Flusskrebs

## Was ist geboten?

Ein Wirtshaus der gutbürgerlichen Kategorie mit - je nach Geldbeutel – gehobenem Standard. Das Gebäude besteht aus drei miteinander verbundenen Stadthäusern und einem Innenhof mit Wirtschaftsräumen und Pferdestall. Insgesamt stehen 45 Betten in 16 Zimmern zur Verfügung, einige davon sogar mit einem Dienerkämmerchen. Alle sind jedoch auch mit einem Klingelzug in die Küche ausgestattet, ein Luxus, den der Wirt von Betis abgeschaut hat.

Gasträume gibt es im Erdgeschoss in verschiedenen Größen, vom großen Saal, der gern für Hochzeiten oder Gildenfeste genutzt wird, bis zur kleinen Weinstube für vertrauliche Geschäfte.

Das Personal ist sauber, aufmerksam und diskret, gegen Aufpreis werden die Kleidung gewaschen, das Pferd rundum versorgt und auch kleinere Besorgungen erledigt. Die kostenlose Benutzung der kleinen Badestube für die Übernachtungsgäste ist selbstverständlich.

Gegessen wird an der großen Tafel, es gibt jeden Abend ein wechselndes Menü mit drei Gängen und Getränken nach Wahl. Wenn es der Geldbeutel erlaubt, können allerdings auch Gerichte nach Wunsch zubereitet und auf dem Zimmer serviert werden.

Standort

Sarniant, Baronie Wolfenfeld, Drachenhain

Wirtsleut

Bartholomäus Birnbaum

Quartier

ja





## Wer sind Wirt und Gäste?

---

Ursprünglich ein Gasthaus wie alle anderen, erlebte der „Flusskrebs“ unter Bartholomäus Birnbaum einen nie dagewesenen Aufschwung: Nach der Erhebung Sarniants zur Stadt (25 n.A.III) kaufte er nach und nach die umliegenden Gebäude zu, baute um und erweiterte den Betrieb. Im Laufe der Jahre mauserte sich das Wirtshaus zur ersten Adresse der Stadt. Unter Alteingesessenen ist die Rede von einem großzügigen Kredit der Baronin und einer Abmachung für bestimmte Gästezimmer: Die beengten Verhältnisse der Burg machen es hin und wieder notwendig, hochrangige Gäste „auszulagern“, und Baronin Josephina besteht dabei auf standesgemäße Unterbringung. So trat Birnbaum baldigst eine (recht kostspielige) „Bildungsreise“ quer durch Heligonia an und kam mit vielen Ideen für den neuen „Flusskrebs“ nachhause. Dennoch ist das Gasthaus keine unerschwingliche Luxusherberge, sondern ein ordentliches, ruhiges Haus, in dem man mit Freundlichkeit und Respekt behandelt wird.

Entsprechend setzt sich das Publikum aus gediegenen Herrschaften zusammen: Gildemeister beim Feierabendtrunk, wohlhabende Händler in Geschäften, Ritter und Geweihte, höhere Ränge des Heeres, Beamte auf Dienstreise oder auch ein Handwerker, der seine Ehefrau am Jahrestag zum Essen ausführt. Hin und wieder wird man hier auch Adelige mit ihrem Gefolge antreffen, besonders zu Festen und Feierlichkeiten. Vor allem beim großen Marktfest und der Tuchmesse ist der „Flusskrebs“ restlos ausgebucht.

Nachdem Bartholomäus Birnbaum in der „Schwarzen Crelldinornacht“ (31. Tag der 1.Saarka 43) bei der heldenhaften Verteidigung Sarniants gegen den Schwarzen Schnitter fiel, übernahm sein Sohn Nikolaus den „Flusskrebs“ und führt ihn seitdem in gewohnter Weise fort.

## Wie komme ich hin?

---

Der „Flusskrebs“ befindet sich in Sarniant. Die Hauptstadt von Wolfenfeld erreicht man am besten über den Brazach, zahlreiche Schifflinien fahren von Nord und Süd regelmäßig den Ort an. Dazu treffen sich zwei Handelswege in der Stadt: Die Verbindung von Drachenhain nach Thal und in den heligonischen Süden führt über die große, dreibogige Brücke (zollpflichtig), der Helos-Weg von Betis nach Escandra mitten durch die Stadt. Folgerichtig findet man den „Flusskrebs“ genau und unübersehbar an der Ecke Marktplatz / Brückenstrasse.





## Besonderheiten

---

Neben den schon erwähnten Dienstleistungen des Hauses verdient noch die Brauerei einen Hinweis: Obwohl die meisten großen Wirtshäuser ihr eigenes Bier herstellen, meistens in einem kleinen Sudhaus mit angeschlossenem Kellergewölbe, hat Nikolaus Birnbaum die Brauerei inzwischen in ein eigenes Gebäude in der Neustadt verlegt. Die vergrößerte Produktion erlaubt damit nicht nur mehrere Biersorten, sondern auch gewisse Mengen für den Export und eine verbesserte Lagerung in einem Felsenkeller unterhalb des Schreins.

## Kritiken

---

- "Ohne meinen Lotsenstammtisch wär ich nur ein halber Mensch.“ Leopold, Gildemitglied
- „Die perfekte Adresse, um seine Geschäftspartner zu treffen.“ Dario Marcelli, Tuchhändler
- „Einmal im Jahr muss es halt sein...“ Ein Sarnianter Ehemann
- „Nicht das Ende der Fahnenstange, aber akzeptabel“ Baron Herian von Carajon
- „Das erste Bett ohne Wanzen seit Escandra!!“ Ein ausländischer Diplomat

# Taverne am Marktplatz

## Wo finde ich die Taverne?

Nun der Name gibt schon einen wichtigen Hinweis: am Marktplatz von Sarniant.

## Was ist geboten?

Hm, wie soll ich ausdrücken? Die Taverne hatte schon durchaus ihre Momente, doch sie hat ihre beste Zeit hinter sich. Also schwelgen wir lieber in der Vergangenheit.

## Wer ist der Wirt?

Da hat sie uns schon eingeholt: die glorreiche Vergangenheit. Noch heute rühmt sich der Wirt damit, dass einst der Gaukler und Bänkelsänger Glirofundel Espenlaub als Schankknecht in seinen Diensten stand. Der geheimnisumwitterte Lebenskünstler verbrachte einige Zeit in Sarniant, als dort das spektakuläre Neujahrsfest im Jahre 24 n.A.III. gefeiert wurde. Nicht der Not gehorchend, sondern der Tugend, helfen zu wollen, nahm er die Stellung in der „Taverne am Marktplatz“ an. Ebenso geschickt wie er jonglierte, servierte er Speisen und Getränke. Die Gäste füllten den Schankraum, nur um ihn zu sehen, denn sein heldenhafter Ruf eilte ihm voraus. Seinen Ruhm hatte er sich im Wettkampf gegen die Angaheymer Recken erworben, die er in einigen Disziplinen besiegte. Doch der legendäre Glirofundel Espenlaub verließ ebenso plötzlich wie er aufgetaucht war die Stadt und hinterließ nur eine Saite seiner bunten Laute. Diese bewahrt der Wirt – achja, der Name ist Hunz – in einem Rahmen über der Theke auf. Jedem Gast, ob er möchte oder nicht, erzählt er die immer opulenter werdenden Anekdoten von Glirofundel. Wer die schon alle kennt,

|           |                                           |
|-----------|-------------------------------------------|
| Standort  | Sarniant, Baronie Wolfenfeld, Drachenhain |
| Wirtsleut | Hunz                                      |
| Quartier  | nein                                      |





der muss sich anhören, wie er selbst Zeuge war, als der heutige Fürst Leomar von Drachenhain, barfuß und im Büßergewand, über den Markt lief. Warum der Fürst dies tat, das weiß Hunz nicht. Daher ist diese Erzählung unglaublich und gehört ins Reich der Märchen.

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Will man den Geschichten von Hunz glauben, so war beim Stadtfest von Sarniant im Jahr 25 n.A.III, welches vom 29. Tag des 3. Poënamonds bis zum 1. Tag des 1. Helionsmonds stattfand, die Taverne brechend voll. Sogar Gelehrte sollen da gewesen sein und auch der Rebell Adveri sei gesehen worden.

## Kritiken

---

- „Das Bier ist billig und gut, doch für einen ungestörten Genuss empfehle ich Wachs für die Ohren.“ Götz Bundschuh, Fernwanderer
- „Leut sind nett, Gras ist weich und net so heiß wie Sand aus der Wüste. Burai isch mit mir dableiben nach große Markt.“ Haimamud ben Hilal



# Drachenhain Grenzgebiete





# Arsch und Zopf

**Pferdeverleih - Schankstube,  
Wirtsstube, Gästehaus -  
Flechtfrisuren und Massagen**

*Du möchtest gerne weniger über diese  
Taverne wissen?  
Hier geht es zur Kurzversion.  
Die ist immer noch lang genug.*

## Vorgeschichte und Anfänge

Der Verleih von geländegängigen Pferden für Reisen ins nahe Hochland hat auf der Feste Drachentruz, dem Verwaltungssitz Drachenhains, eine lange Tradition. Allerdings etablierte sich nie ein hauptberuflicher Verleih.

Gegen Ende der Regierungszeit von Fürst Waldemar von Drachenhain veranlasste sein Sohn Leomar den Bau einer festen breiten Straße, letztlich Aximistiliusstraße 1 genannt, um die Feste Drachentruz über die Hochlandbaronie Luchnar mit seinem Lehen Tatzelfels zu verbinden. Die wenigen Verleiher auf der Feste vermuteten, dass ihre Dienste zukünftig kaum mehr gefragt sein würden und verscherbelten ihre Leihpferde billig. Es gelang einem jungen Drachenhainer Stallburschen und einer ebenfalls jungen Hochlandkriegerin einen Gutteil dieser Pferde zu kaufen und an der Grenze zwischen Luchnar und der Drachentruz Gelände und ein Gebäude nahe der fast fertigen Straße zu erwerben.

Rasch erwies sich, dass die beiden auf das richtige Pferd gesetzt hatten. Der Verkehr auf der neuen Straße, die bald in die Hauptstädte Drachenhains (Jolbruck) und Heligonias (Escandra) verlängert wurde, nahm derart zu, dass wesentlich mehr Pferde benötigt wurden als früher und der neue Pferdeverleih war von

Standort

Grenze Drachentruz / Baronie  
Luchnar, Drachenhain

Wirtsleut

Arend Zobelgrün und Aishne  
Ziobhen MadUaine

Quartier

ja





Anfang an ein Erfolg.

## Die Inhaber

---

Arend Zobelgrün und Aishne Ziobhen MadUaine haben den Pferdeverleih vor über einem Vierteljahrhundert gegründet. Arend war damals Stallbursche im Reitstall von Fürst Waldemar, sein Vater Erster Reitwart. Aishne war Hirtin in den Clansgebieten der MadUaine, diente aber auch ihrem Cousin Flarn Flirhan MadUaine, dem Ceann Cuath (Clansführer) als berittene Botin. Die beiden lernten sich in den Ställen der Drachentrutz kennen und entwickelten den Plan, einen Pferdeverleih zu gründen.

Woher die finanziellen Mittel stammten, wusste und weiß niemand. Es wird aber vermutet, dass Koldewaiht von Hautzensteyn, der Baron von Luchnar und Prinz Leomar von Drachenhain, der damalige Baron von Tatzelfels als unmittelbare Nutznießer des Projekts die Geldgeber waren. Arend und Aishne schwiegen sich zu diesem Thema allerdings stets beharrlich aus und mittlerweile ist das auch nicht mehr wichtig.

Markenzeichen von Arend und Aishne waren von Anfang jeweils ein langer geflochtener Zopf und enge Lederhosen. Das Bild des großen und massigen Arend und der kleinen, drahtigen Aishne Ziobhen mit abgestimmter Haar- und Hosentracht bleibt im Kopf und hat wie ihre fast immer gute Laune sicher zum Erfolg ihres Projekts beigetragen. Die beiden waren nicht von Anfang an ein Paar, sind es aber relativ bald geworden. Ihre Poëna-Ehe verlängern sie seit zwei Jahrzehnten immer um ein Jahr und feiern dies mit allen gerade Anwesenden in und vor der Wirtsstube.

## Der Name

---

Die ursprüngliche Bezeichnung für das "Arsch und Zopf" lautete einfach „Pferdeverleih“. Schon nach wenigen Monaten bürgerte sich allerdings unter der Hand der Name „Arsch und Zopf“ ein. Längere Zeit war dies Arend und Aishne nicht so recht, schließlich war (und ist) ihr Pferdeverleih ein seriöses Unternehmen. Die Bezeichnung wurde mit den Jahren aber von fast allen Kunden, auch von Fernhändlern und dem Drachentrutzer Niederadel regelhaft verwendet. Schließlich wurde der Name nach einigen Jahren offiziell.

Der Ursprung der Bezeichnung ist unklar und letztlich auch, wie sie sich so verbreiten konnte. Ein offensichtlicher Zusammenhang besteht mit den Namen der Inhaber. Ansonsten herrschen Gerüchte vor: Eine verlorene Wette... einer der





Begriffe bezeichnet Aishne, der andere Arend... es geht nur um die Pferde... der Name kommt von „Asche“, dem ersten Bauwerk des Betriebs... Fürst Leomar selbst hat die Umbenennung inszeniert... Fragen hierzu werden seit jeher maximal mit einem feinsinnigen Lächeln beantwortet.

Es muss betont werden, dass im Arsch und Zopf keinerlei Dienste eines Etablissements angeboten werden, auch nicht im Massagesalon.

## Der Verleih

---

Ganz zu Beginn wurden nur Pferde für drei feste Strecken verliehen: In die Tatzelfelser Hauptstadt Beridheim sowie zu den Hauptstädten der anderen beiden Hochlandbaronien, Croith'no'na in Flaitney und Tairngire in Gaeltacht. Als sich Erfolg einstellte, wurden dort drei eigene Gegenstationen eingerichtet, nach zwei Jahren eine vierte in Fail Arbeil, Hauptstadt der ostarischen Baronie Buchenfels nordwestlich von Luchnar.

Diese vier Gegenstationen firmieren ebenfalls unter dem Markennamen „Arsch und Zopf“, die Beridheimer Station mit dem Zusatznamen „Gegenställe“.

Mit den Jahren sind weitere Gegenstationen hinzugekommen, nicht dem Betrieb zugehörig, sondern eigene Stellungen vertrauenswürdiger Partner. In Drachenhain gibt es solche in einigen Baroniehauptstädten wie Pogelsweiler (Rebenhain), Sarniant (Wolfenfeld) und Jolbruck (Jolbenstein / Drachenhain selbst) und im Hochland, zB auf der Feste Hautzensteyn und in Turlachnioch (Luchnar) oder auf dem Drei-Ulmen-Hof (Flaitney).

Pferde können für Reisen auf einer dieser Strecken geliehen und dort abgegeben werden, dies gilt in beide Richtungen. Alternative ist der Verleih auf Zeit. Es muss eine Kautionszahlung geleistet werden, die am Abgabeort erstattet wird.

Für Stammkunden gibt es weitere offizielle und halboffizielle Kooperationspartner, wo Pferde abgegeben werden können, in der näheren Umgebung zB im Land Eberwildern (Wolfenfeld), Störenweiler (Rebenhain), Lorborg (Lormark) und Wingen (Neuenstein), im Hochland in jeder größeren Siedlung. Fernere Ziele sind große Städte Heligonias: die Hauptstadt Escandra (Ligonii), Ankur (Ostarien), Hochanthen (Thal), die freie Stadt Betis, außerdem Herzogenbruck im benachbarten Nurian.

## Die Pferde

---

Die ersten Pferde des Betriebes waren auf der Feste Drachentruz zusammengekaufte Leihpferde, ergänzt um einige trittsichere Hochlandrösser. Es handelte sich um vor allem um Kutsch- und Reitpferde, bald aber auch Packpferde.

Als sich rascher Erfolg einstellte, wurden Pferde im ganzen Hochland erworben. Am problematischsten war das Finden von Kutschpferden, die sowohl zugstark als auch geländegängig waren. Letztlich behalf man sich vor allem mit Sarnianter Treidelpferden.

Um diese Situation langfristig aufzulösen, suchten Arend und Aishne eine Möglichkeit, selbst Pferde schon als ältere Fohlen auszubilden. Es gelang, den Baron von Luchnar, Koldewaiht von Hautzensteyn, von einer Zusammenarbeit zu überzeugen. In dessen Stallungen wird mittlerweile ein Gutteil der Nachwuchspferde aufgezogen.

Mit dieser Ausbildung geht mittlerweile auch eine Spezialisierung einher, zB für Hochlandpässe („passfromm“), den Lämmerbuckeltunnel zwischen Flaitney und Buchenfels („tunnelfromm“) oder für freie Ritte durchs Hochland („geländefromm“). Es gibt ausgebildete Leitpferde und Streckenspezialisten, die auf bestimmten Routen des Weges Unkundige sicher durch Nebel, Nacht und Schnee ans Ziel führen.

Markenzeichen der Pferde sind ihre aus Schweifhaar und bunten Bändern geflochtete Zöpfe mit Siegelplombe. Diese sind Schmuck und Botschaft zugleich. Der Kundige kann an den Bändern Spezialisierungen des Pferdes, geplante Strecke oder Zeit der Leihe und sogar die zu erstattende Kautions ablesen.

Außerdem wird in die Hinterbacken des Pferdes links ein A und rechts ein Z einrasiert, dazu auf der rechten Flanke der Name des Pferdes.

## Die Gebäude

---

Das erste Gebäude des Betriebes war die ehemalige Abgabescheune des Dorfes Aymar, kurz „Asche“ genannt. Aymar war kurz zuvor vom Gebiet der Feste Drachentruz abgetrennt, Baron Koldewaiht von Hautzensteyn übertragen und von diesem Luchnar zugeschlagen worden. Die vom Baron nicht benötigte Asche wurde von Arend und Aishne erworben.

Die neue Grenze zwischen der Gemarkung Aymar und der Drachentruz wurde durch die Asche gezogen, so dass der heutige Betrieb teils zur Drachentruz, teils zu





Luchnar gehört.

Im Lauf der Zeit wurde die Asche mehrfach umgebaut und ist heute die Taverne des Betriebes. Links von ihr wurde als getrenntes Bauwerk eine Speisegaststätte mit Küche errichtet. Nach rechts liegen das neue Kontor und dahinter das Gästehaus, noch weiter rechts Räumlichkeiten für Frisuren und Massagen. Die Stallungen sind nach hinten an den Bach Zwiewasser verlagert worden. Außerdem gibt es diverse Lagerräume.

## Schank- und Wirtsbetrieb

---

Bei der Planung des Pferdeverleihs waren eine Schank- oder gar Wirtsstube nicht vorgesehen, stellten sich angesichts der Entfernung zur Drachentrutz aber rasch als notwendig heraus – nicht nur für Kunden des Verleihs, sondern vor allem für Reisende auf der neuen Hauptstraße A1.

Sehr bald wurden an Nahrung Brot, Wurst, Käse, Marmelade und Butter („Reiters Fünfe“) oder Schmalz („Kutschers Fünfe“) gereicht, an Getränken neben Wasser auch Bier, Wein, Whisky und Or-Ban („Stallburschs Fünfe“). Im zweiten Jahr kamen drei warme Pfannengerichte hinzu.

Mit dem Bau eigener Stallungen wurde zunächst die Asche zur Gaststube ausgebaut und einige Jahre später links der Asche eine eigene Wirtsstube errichtet, mit größerer Küche und erweitertem Angebot, während die Asche selbst zur reinen Schankstube wurde.

## Die Schankstube

---

Die ehemalige Arbeitsscheune, die Asche, ist mittlerweile die Schankstube oder Taverne des Betriebes. Hier werden nur Getränke gereicht, mit Ausnahme der traditionellen fünf Gerichte („Kutscher/Reiters Fünfe“).

Die meisten Tische sind den Aufbauten von Kutschen nachempfunden. Außerdem gibt es eine echte geschlossene Kutsche für sechs Personen mit großzügigem Tisch und eine Kalesche für vier Personen mit schmalen Tischchen.

Der Aufbau der Theke ähnelt einem Trog und wird auch so genannt, allerdings nicht mit wannenförmigen, sondern ebenem Boden, für einen sicheren Stand von Krügen und Bechern. In unregelmäßigen Abständen sind Abflüsse in den Trog eingelassen. Diese dienen zum Einwischen umgestürzter Getränke, aber auch als

Ständer für Trinkhörner. Als Sitzgelegenheiten an der Theke stehen zwei alte Kutscherböcke sowie Hochstühle mit fellbespannten Sätteln.

Aus einer der Wände ragen als Zierde hölzerne Hinterteile von Pferden mit geflochtenen Schweifen aus echtem Rosshaar. Auch einer der Zapfhähne ist hinter einem solchen Schweif verborgen.

An der Rückwand der Taverne befindet sich abgetrennt immer noch der originale und völlig komfortfreie Schlafsaal aus der Anfangszeit, außerdem eine kleine Ausnüchterungskammer.

Geöffnet ist die Schankstube ab sechs Uhr morgens (bis zur Öffnung der Wirtsstube auch als Frühstücksraum) und bleibt es durchgehend bis Mitternacht, bei Bedarf bis drei Uhr nachts.

Kunden des Verleihs bekommen auch tiefer in der Nacht im rund um die Uhr besetzten Kontor „Kutschers“, „Reiters“ und „Stallburschs Fünfe“.

## Die Wirtsstube

---

Die Wirtsstube ist ein Neubau links der alten Asche und hat einen separaten Eingang. Hier lässt sich nieder, wer mehr als ein kleines kaltes Vesper zu sich nehmen will.

Die Möblierung ist relativ traditionell im Drachentrutzer Stil gehalten, mit gleich großen, nicht zu beengt stehenden hölzernen Tischen und Tischtüchern in verschiedenen Farben: schwarz und gold für Drachenhain, grün, silbergrau, kupfer und sandfarben für Luchnar. Als hochländisches Element liegt in der Mitte des Raumes eine steinerne Mulde, durch eine ebenfalls steinerne runde Bank eingefasst. Im Sommer sitzt man hier am sogenannten Brandtisch aus fast schwarzem, wie angerußtem Holz, ohne Tischtuch. Im Winter flackert in der Mulde das wärmende Mittelfeuer.

An der Kopfwand prangen die Banner von Drachenhain, Luchnar und der Feste Drachentrutz. An den übrigen Wänden finden sich Zöpfe und Flechtfrisuren aus Rosshaar, außerdem Pferde- und Kutschenbilder in Drachentrutzer Manier und luhnische Stickereien.

Die Wirtsstube ist von elf Uhr morgens bis elf Uhr nachts geöffnet, durchgehend mit warmer Küche.





## Die Speisen

---

Bereits wenige Tage nach der Eröffnung wurde begonnen, Reisenden „Reiters Fünfe“ oder „Kutschers Fünfe“ zu reichen. Dieses Vesper ist zu einer absoluten Arsch- und Zopf-Tradition geworden und wird nie durch andere Nahrungsmittel ergänzt oder gar ersetzt. Seit der Trennung von Speise- und Schankbetrieb ist es auch das einzige Essen, das in der Schankstube angeboten wird.

Mit Bau einer Warmküche wurden mehrere Pfannengerichte angeboten. Eines davon ist heute tiefländisch-drachenhainisch, eines hochländisch und eines von der ostarischen Küche geprägt. Hinzu kommen seit Eröffnung der separaten Wirtsstube ein bis drei weitere Gerichte aus anderen Regionen, in der Regel ebenfalls aus der Pfanne. Die Art dieser Mahlzeiten hängt davon ab, von wo Transporte, Saumtiere oder einzelne Stammkunden interessante Zutaten liefern können. Mittlerweile wird darauf geachtet, dass eines der Tagesgerichte rein pflanzlich ist, allerdings niemals das hochländische.

Die Beschränkung auf eine überschaubare Anzahl von einfach zuzubereitenden Gerichten hat den Vorteil, dass die Menge der Nahrung und auch der Küchenschluss leicht dem Bedarf angepasst werden können. Das hält die Wartezeiten kurz und die Menge an Resten gering.

Etwaige Kritik kontert Aishne mit den Worten: „Dies ist ein Pferdeverleih und eine Raststätte für Reisende. Wer fein essen gehen will, darf gerne weiter zur Drachentrutz ziehen.“

## Die Getränke

---

Bereits wenige Tage nach der Eröffnung wurde begonnen, Reisenden neben Wasser auch Bier, Wein, Whisky und Or-Ban zu reichen („Stallburschs Fünfe“). In den nächsten Monaten kamen Kaffee, Tee, Milch und Met hinzu.

Dieses grundsätzliche Angebot hat sich über die Jahre nicht geändert, allerdings wurde die Auswahl an Bier-, Wein-, Whisky- und Teesorten wesentlich erweitert.

Die jeweils aktuelle Auswahl an Getränken ist noch wesentlich größer, hängt aber davon ab, aus welchen Landesteilen in der letzten Zeit Kutschen, Karren oder Pferde zurückgekommen sind. Es besteht also durchaus die Chance, bei einer Rast sedomeesischen Dattelschnaps zu ergattern, bei der nächsten dann vier Sorten

Süßwein aus Nurian und der übernächsten elfischen Schlehenlikör.

Anders als die Speisen werden alle Getränke in Schank- und Wirtsstube angeboten.

Unter den hartgesotteneren Gästen der Schankstube hält sich seit langem die Mode, an besonders feucht-fröhlichen Abenden "Stallburschs Fünfe" in einem einzigen Gefäß zu bestellen ("in einem Krug") und manchmal sogar darauf zu wetten, wer schneller austrinkt ("in einem Zug").

## Das Gästehaus

---

Bereits wenige Wochen nach der Eröffnung wurde innerhalb der Asche ein einfacher Schlafsaal mit Pritschen und Platz für selbst errichtete Lager abgetrennt. Dieser existiert für den kleinen Geldbeutel weiterhin, Kunden des Verleihs übernachten hier umsonst.

Viele Gäste haben aber etwas höhere Ansprüche, so dass nach einigen Jahren ein neues, eigenes Gästehaus errichtet wurde. Dessen größerer Teil besteht aus Ein- und Mehrbettzimmern, sauber und teils geräumig, aber ohne größeren Komfort. Im anderen Hausteil liegen viele kleine Zimmer für die Mitarbeiter. Die Trennung ist nicht ganz strikt, sondern bedarfsorientiert.

## Flechtfrisuren

---

Am Anfang waren zwei Zöpfe - die Zöpfe von Arend und Aishne Ziobhen, die schon mit der Gründung zu einem Markenzeichen des Betriebes wurden.

Schon bald wurde begonnen, auch den Pferden die Schweifhaare zu Zöpfen mit Bändern zu flechten. Schließlich banden auch die Mitarbeiter ihre Haare, wenn möglich, zu Zöpfen, ansonsten erhielten sie Stirnbänder mit geflochtenem Bänderzopf, die im Dienst getragen wurden. Wie bei den Pferden, haben auch beim Personal die Bänder eine Bedeutung, zum Beispiel als Symbol für die Schichtleitung.

Diese Zöpfe wurden mit der Zeit zu teils komplexen Flechtfrisuren und es wurde immer häufiger von Kundinnen, aber auch Kunden nachgefragt, ob sie nicht auch eine solche Frisur bekommen könnten. Insbesondere auf der nahen Drachentruz entstand eine rasch steigende Nachfrage nach den Haarkunstwerken, so dass schließlich regelhaft Mitarbeiter fürs Flechten abgestellt wurden. Hierfür gibt es





eine eigene Stube rechts des Kontors. Allerdings beschränken sich die Dienste weiterhin auf reines Flechten mit oder ohne Bänder. Wellen oder Schneiden wird nicht angeboten.

## Massagen

---

Unter den Mitarbeitern, die im Arsch und Zopf wohnten oder regelmäßig dort übernachteten entstand die Sitte, sich nach anstrengenden Tagen gegenseitig Rücken und Schultern zu massieren. Aber auch Reisende haben Anstrengungen hinter sich und manchen Begleiter einer Dame, die sich die Haare flechten lässt, plagt die Langeweile.

Es wurde deshalb entschieden, diese Massagen auch für Kunden oder Gäste anzubieten. Neben der Flechtstube wurde eine Massagestube eingerichtet und auch hierfür werden Mitarbeiter abgestellt. Die Dienste werden mittlerweile häufiger in Anspruch genommen als die der Flechtstube.

## Das Gestüt

---

Die ersten Pferde kamen, wie bereits erwähnt, von der Feste Drachentrutz und aus dem Hochland. Da das Projekt überraschend rasch erfolgreich war, wurden bald wesentlich mehr Pferde benötigt. Der Engpass konnte überbrückt werden, es war aber klar, dass für einen dauerhaften Erfolg nicht nur Quantität, sondern auch Qualität der Pferde entscheidend sein würde.

Der Aufbau einer eigenen Zucht war natürlich völlig illusorisch. In dieser Situation kam dem Betrieb ein glücklicher Umstand zugute: Die Ställe der Feste Hautzensteyn in Luchnar waren bei der Gründung sehr großzügig bemessen worden. Baron Koldewaiht bot dem „Arsch und Zopf“, da jeweils vorhanden, Platz und Fachwissen.

Der Betrieb stellt eigene Stuten zur Zucht, darf zu Beschälung aber auch die Hengste der Feste benutzen. Inzwischen zählt darunter auch Koldewaihts eigener kostbarer Neuensteiner Hengst.

Auch die Pferdepfleger stellt und bezahlt das „Arsch und Zopf“ selbst, diese stammen fast sämtlich aus dem Hochland. Sie betreuen den Pferdenachwuchs und trainieren ihn auf der nur eine Meile entfernt verlaufenden Aximistiliusstraße und im umliegenden Hochland.

Intern nennt man diesen ausgelagerten Teil des Betriebes mittlerweile „Das Gestüt“, betreibt ihn weitgehend unabhängig und investiert auch eigenes Geld in Ausbauten. Die Stallungen selbst gehören aber der Familie von Hautzensteyn und das Gestüt firmiert auch nicht unter dem Namen „Arsch und Zopf“.

## Kutschen. Wagen, Stellmacherwesen

---

Das Arsch und Zopf hat mehrere Kutschen, Wagen und Karren für den Eigenbedarf. Genutzt werden diese vor allem für Transporte, insbesondere von und zur Drachentrutz oder den Gegenstationen des Betriebs. Hauptsächlich werden Lebensmittel und andere Waren transportiert, zugleich auch Mitarbeiter.

Außerdem gibt es zu festen Zeiten und nach Bedarf Kutschtransporte von und zur Drachentrutz für Gäste von Schank- und Wirtsbetrieb, Flecht- und Massagestube.

Es wurde auch ein Versuch unternommen, Wagen und Kutschen zu verleihen, die Nachfrage war aber zu gering. Nur im Einzelfall wird Stammkunden eine Leihe ermöglicht.

Dennoch beschäftigt das Arsch und Zopf einen Stellmacher, der sich um die eigenen Gefährte kümmert und die von Kunden bei nicht all zu schweren Schäden repariert. In komplizierten Fällen wird mit den Stellmachereien der Feste Drachentrutz oder der Feste Hautzensteyn kooperiert.

## Die Gäste

---

Der Hauptanteil der Gäste im Arsch und Zopf besteht aus Reisenden auf der Helos-Aximistilusstraße 1 und bevölkert primär Schank- und Wirtsstube. Die Lage an der Grenze zum Hochland und der weit reichende Ruf überzeugen viele, hier Rast zu machen. Nur ein kleinerer, dafür aber finanzkräftiger Teil möchte tatsächlich Pferde ausleihen. Die Übernachtungsgäste rekrutieren sich aus beiden Gruppen.

Ein relevanter Teil an Besuchern stammt außerdem von der Drachentrutz, insbesondere Pferdefreunde. Die Kutscher der Feste und eine Gruppe junger Niederadliger halten hier ihren Stammtisch ab. Eine Gruppe an Stammgästen der Schankstube kommt aus dem nahe gelegenen Dorf Aymar. Schließlich kehrt auch mancher Angestellte des Arsch und Zopf nach Dienstschluss im eigenen Betrieb ein.



## Die Belegschaft

---

Bei Gründung des Unternehmens waren Aishne und Arend für alles selbst zuständig, unterstützt von einigen wenigen Freunden. Das ist allerdings lange her.

Heute besteht das Team des Arsch und Zopf aus Dutzenden von Mitarbeitern, die sich um verschiedenste Aufgaben kümmern: Stallknechte und Zureiter, Zapfwirtin und Schankbuben, Koch und Kellnerinnen, Flechtwartinnen für Menschen und Pferde, Masseure und Stubenmädchen, ein Stellmacher und Kutscher. Die meisten von ihnen können verschiedene Aufgaben übernehmen.

Die Mitarbeiter rekrutierten sich vor allem von der Drachentrutz und aus dem Clan der MadUaine sowie aus dem nahen Dorf Aymar. Außerdem gibt es einige ehemalige Gäste von Pferdeverleih oder Taverne, die hier hängengeblieben sind.

Aishne und Arend selbst konzentrieren sich seit langem auf die Organisation und das Kontor, schauen aber täglich in Stall, Schank- und Wirtsstube zumindest vorbei.

## Das Arsch und Zopf heute

---

Der rasch anhaltende wirtschaftliche Erfolg des Arsch und Zopf beruht in erster Linie auf dem Verleih und aus Wirt- und Schankstube. Das Gästehaus rechnet sich vor allem wegen der besseren Zimmer, die Massagestube ist ein willkommenes Zubrot. Die Flechtfrisurenstube gilt eher als Aushängeschild.

Zu Beginn eine von vielen belächelte Schnapsidee ist das Arsch und Zopf heute eine Institution. Es ist die Pforte zum und vom Hochland, Versprechen einer guten Grundlage vor den Aufstieg, Belohnung nach dem Abstieg. Einheimische vom Tagelöhner aus dem Dorf bis zum Drachentrutzer Niederadel, Reisende von der sedomeesischen Shimshiri bis zum Boten vom Escandrischen Hof, hier trifft sich fast die gesamte heligonische Gesellschaft.

„Arsch und Zopf“ steht somit sinnbildlich auch für Drachenhain und für das Land Heligonia selbst.



## Die Kurzversion

---

### Geschichte

Das „Arsch und Zopf“ ist ein vielseitiger Betrieb aus Pferdeverleih, Taverne und Gaststube; mit Übernachtungsmöglichkeit, Massagesalon und Flechtfrisurenstube. Gegründet wurde er zur Zeit des Baus der Aximistiliusstraße 1, die zunächst von der Feste Drachentruz über die Hochlandbaronie Luchnar in die Baronie Tatzelfels führte und heute die Hauptstädte Drachenhains (Jolbruck) und Heligonias (Escandra) verbindet.

Das erste Gebäude war die ehemalige Abgabescheune („Asche“) des Dorfes Aymar an der Grenze zwischen Luchnar und Drachentruz, heute die Taverne des Betriebes. An sie angebaut wurden im Lauf der Zeit Speisegaststätte, Kontor, Gästehaus und Räumlichkeiten für Frisuren und Massagen. Dahinter liegen Koppeln, Stallungen und Lagerräume.

Die ursprüngliche Bezeichnung des Betriebs lautete einfach „Pferdeverleih“. Unter der Hand bürgerte sich aber selbst unter Fernhändlern und Drachenhainer Niederadel der Name „Arsch und Zopf“ ein und wurde nach einigen Jahren offiziell. Der Ursprung der Bezeichnung bleibt Anlass diverser, nie bestätigter Spekulationen.

Zu Beginn eine belächelte Schnapsidee ist das Arsch und Zopf heute eine Institution, Pforte zum und vom Hochland. Hier treffen sich Einheimische vom Tagelöhner bis zum Drachentruzner Niederadel und Reisende von der sedomeesischen Shimshiri bis zum Boten vom Escandrischen Hof. Das „Arsch und Zopf“ steht somit sinnbildlich auch für Drachenhain und Heligonia selbst.

### Besitzer, Gäste und Belegschaft

Die Inhaber des Arsch und Zopf sind Arend Zobelgrün, der von der Feste stammende Sohn des fürstlichen Ersten Reitwarts und Aishne Ziobhen MadUaine, Cousine des Clansoberhauptes der MadUaine aus Luchnar. Die beiden erkannten das Potential der in Bau befindlichen Aximistiliusstraße und kauften die „Asche“. Markenzeichen von Arend und Aishne waren von Anfang jeweils ein langer geflochtener Zopf und enge Lederhosen. Das Bild des großen und massigen Arend und der kleinen, drahtigen Aishne Ziobhen mit abgestimmter Haar- und Hosentracht bleibt im Kopf. Sie sind seit vielen Jahren auch ein Paar.

Ursprünglich waren die beiden mit wenigen Freunden für alles zuständig. Seit langem konzentrieren sie sich auf die Organisation und das Kontor, schauen aber täglich in den Unterabteilungen ihres Betriebs vorbei. Die Belegschaft umfasst heute Dutzende von Mitarbeitern in Ställen, Küche, Schank- und Wirtsstube, Flecht- und Massagestube. Sie rekrutiert sich im wesentlichen aus Drachentruzern, dem Clan der MadUaine und dem nahen Dorf Aymar.

Der Hauptanteil der Gäste im Arsch und Zopf besteht aus Reisenden auf der Helos-Aximistilusstraße 1. Nur ein kleinerer, dafür aber finanzkräftiger Teil möchte





tatsächlich Pferde ausleihen. Aus der Umgebung finden sich von der Drachentrutz insbesondere Pferdefreunde wie Kutscher und Niederadelige der Feste ein, dazu Stammgäste aus Aymar und Angestellte nach Dienstschluss.

## **Pferde, Verleih, Gestüt**

Die Pferde werden entweder für feste Strecken verliehen oder auf Zeit. Zum Betrieb gehören feste Gegenstationen in Croith'no'na (Flaitney), Tairngire (Gaeltacht), Fail Arheil (Buchenfels) sowie die „Gegenställe“ in Beridheim (Tatzelfels), wo man Pferde abgeben oder ausleihen kann. Außerdem wird mit anderen Stallungen im Hochland und vielen Drachenhainer Hauptorten zusammengearbeitet. Für Stammkunden gibt es weitere Zielorte wie Escandra (Ligonii), Ankur (Ostarien), Hochanthen (Thal), Betis und Herzogenbruck (Nurian).

Ausgeliehen werden können Kutsch-, Reit- und Packpferde, darunter Spezialpferde für bestimmte Strecken, Hochlandpässe, Tunnel oder freie Ritte.

Markenzeichen der Pferde sind ihre aus Schweifhaar und bunten Bändern geflochtenen Zöpfe mit Siegelplombe. Diese sind Schmuck und Botschaft wie geplante Strecke oder Zeit der Leihe. Einrasiert tragen die Pferd außerdem ein A, ein Z und ihren Namen.

Die meisten Pferde werden heute selbst gezüchtet und trainiert, in Zusammenarbeit mit den Stallungen der Feste Hautzensteyn in Luchnar. Dabei stellt der Baron Luchnars Ställe und zum Teil Deckhengste zur Verfügung. Dem Arsch und Zopf gehören Zuchtstuten und der Großteil der Fohlen; der Betrieb stellt und bezahlt auch Pferdepfleger und Zureiter. Die Bezeichnung als „Gestüt“ ist allerdings inoffiziell.

Das Arsch und Zopf besitzt mehrere Kutschen, Wagen und Karren für den Eigenbedarf und für Kutschtransporte von Gästen von der und zur Drachentrutz. Außerdem wird ein Stellmacher beschäftigt, der sich um die eigenen Gefährte kümmert und die von Kunden bei nicht allzu schweren Schäden repariert.

## **Schank- und Wirtsbetrieb**

Bei der Planung des Pferdeverleihs war eine Bewirtung nicht vorgesehen, stellte sich angesichts der Entfernung zur Drachentrutz aber rasch als notwendig heraus. Heute befindet sich im ältesten Teil des Betriebes, der „Asche“, die Schankstube, links benachbart mit separatem Eingang die später neu gebaute Wirtsstube.

In der Schankstube werden nur Getränke gereicht, mit Ausnahme der bereits wenige Tage nach Eröffnung des Pferdeverleihs etablierten Standardgerichte „Reiters Fünfe“ (Brot, Wurst, Käse, Marmelade und Butter) und „Kutschers Fünfe“ (Schmalz statt Butter). Ebenfalls seither werden „Stallburschs Fünfe“ gereicht (Wasser, Bier, Wein, Whisky und Or-Ban). Die Getränkeauswahl ist seither



allerdings wesentlich reichhaltiger geworden, mit großem Angebot an Bier-, Wein-, Whisky- und Teesorten sowie Kaffee, Milch und Met. Dank der Funktion des Betriebes als Kutschenhalt gibt es auch wechselnde exotischere Angebote, wie Dattelschnaps aus Sedomee, Nurianer Süßwein oder elfischen Schlehenlikör. Unter den hartgesotteneren Gästen der Schankstube hält sich seit langem die Mode, an besonders feucht-fröhlichen Abenden "Stallburschs Fünfe" in einem einzigen Gefäß zu bestellen ("in einem Krug") und manchmal sogar darauf zu wetten, wer schneller austrinkt ("in einem Zug").

Die meisten Tische sind den Aufbauten von Kutschen nachempfunden. Außerdem gibt es eine geschlossene Kutsche für sechs und eine Kalesche für vier Personen. Der Aufbau der Theke ähnelt einem Trog und wird auch so genannt. Als Sitzgelegenheiten an der Theke stehen alte Kutscherböcke und Hochstühle mit fellbespannten Sätteln. Aus einer der Wände ragen als Zierde hölzerne Hinterteile von Pferden mit geflochtenen Rosshaar-Schweifen.

Geöffnet ist die Schankstube ab sechs Uhr morgens (bis zur Öffnung der Wirtsstube auch als Frühstücksraum) und bleibt es durchgehend bis Mitternacht, bei Bedarf bis drei Uhr nachts.

Die Wirtsstube bietet den Gästen verschiedene Pfannengerichte an, je eines tiefländisch-drachenhainisch, hochländisch und ostarisch. Hinzu kommen ein bis drei weitere Gerichte aus anderen, wechselnden Regionen. Die Beschränkung auf eine überschaubare Anzahl von einfach zuzubereitenden Gerichten hat den Vorteil kurzer Wartezeiten und geringer Reste.

Die Möblierung ist relativ traditionell im Drachentrutzer Stil gehalten, mit hölzernen Tischen und Tischtüchern in den Farben Drachenhains und Luchnars. Als hochländisches Element liegt in der Mitte des Raumes eine von einer steinerne Bank eingefasste Mulde. Im Sommer sitzt man hier am sogenannten Brandtisch, im Winter flackert in der Mulde das wärmende Mittelfeuer.

An den Wänden prangen die Banner von Drachenhain, Luchnar und der Feste Drachentrutz, Zöpfe und Flechtfrisuren aus Rosshaar, Pferde- und Kutschenbilder in Drachentrutzer Manier und luhnische Stickereien.

Die Wirtsstube ist von elf Uhr morgens bis elf Uhr nachts geöffnet, durchgehend mit warmer Küche.

Kunden des Verleihs bekommen auch die ganze Nacht hindurch im rund um die Uhr besetzten Kontor „Kutschers“, „Reiters“ und „Stallburschs Fünfe“.

## **Gästehaus, Flechtfrisuren, Massagestube**

Einige Jahre nach der Unternehmungsgründung wurde ein neues Gästehaus errichtet. Hier nächtigt man in Ein- oder Mehrbettzimmern, sauber und teils geräumig, aber ohne Luxus. In einem separaten Hausteil liegen viele kleine Zimmer für die Mitarbeiter.

An der Rückwand der Taverne befindet sich abgetrennt für den kleinen Geldbeutel immer noch der originale und völlig komfortfreie Schlafsaal aus der Anfangszeit,



außerdem eine kleine Ausnüchterungskammer.

Neben dem Kontor liegt die Stube für Flechtfrisuren. Die Zöpfe der Besitzer und die mit Bändern verflochtenen Schweifhaare der Pferde waren seit Beginn ein Markenzeichen des Betriebes. Seit langem binden auch die Mitarbeiter ihre Haare (wenn möglich) zu Zöpfen und teils komplexen Flechtfrisuren, oder sie tragen im Dienst Stirnbänder mit geflochtenem Bänderzopf.

Diese Haarkunstwerke werden mittlerweile auch für Gäste angeboten und erfreuen sich nicht nur unter Reisenden, sondern auch bei den Damen der Feste Drachentrutz großer Beliebtheit.

Außerdem wurde neben der Flechtstube eine Massagestube eingerichtet für Kunden und Gäste, die sich von der Reises Strapazen erholen oder einfach nur entspannen wollen. Diese Stube darf nicht mit einem einschlägigen Etablissement verwechselt werden.

## Kritiken

---

„Wenn ich mal wieder zum Eisseeritten will: Nur auf Elisa! Die hat mir vor 5 Wintern im Saarkafrost den sprichwörtlichen A... gerettet!“

„Solche Bestellungen kann ich nur hier abgeben: Bringt mir Stallburschs Fünfe – alle halbe Stunde das nächste Getränk – Reihenfolge nach steigendem Alkoholgehalt – und zu jedem Trunk einen ordentlichen Schlag, jeweils aus einer anderen Pfanne!“

„Ich war gestern im Arsch und Zopf... heute früh nur noch im Arsch...“



# Fürstentum Thal









# Baronie Anthan







# Malindes Teehaus

## Wie komme ich hin?

Folgt den großen Straßen in die Stadt. Sie führen alle ins Zentrum der Stadt zum Marktplatz, wie die Strahlen der Sonne.

## Wer ist Wirt?

Die Poëna-Geweihte Malinde führt das Teehaus mit der später eröffneten Oase der Glückseligkeit seit gut fünfzehn Jahren.

## Wen trifft man hier?

Reisende aus aller Herren Länder, Ogeden, die nach innerer Einkehr und Ruhe suchen, von körperlichen oder seelischen Schmerz Geplagte, Menschen, die ein gepflegtes Gespräch und eine gute Tasse Tee suchen.

## Was ist geboten?

Malindes Teehaus ist bekannt für bestes Gebäck, feinste Teesorten und erlesenen Kandis. Das Teehaus dient ihr als Treffpunkt für Menschen. Wer möchte kann von Malinde auch mehr über den ogedischen Glauben erfahren. Sie ist sehr bewandert in der Heilkunde der Kräuter und hilft bei allerley Zipperlein. Deshalb kommen viele junge Geweihte, mit denen sie ihr Wissen gerne teilt.

Da immer mehr Menschen zu ihr kamen, hat sie neben der Teestube die >Oase der Glückseligkeit< gegründet. Hier wird jeder ohne Ansehen der Person

Standort

Marktplatz 9, Hochanthen,  
Thal

Wirtsleut

Malinde

Quartier





behandelt, mit Tees, Kräuteraufgüssen und Massagen. Es kommen Geweihte von weit her und suchen zusammen mit Gläubigen in der Meditation und im Gebet innere Einkehr und Ruhe.

Inzwischen ist Malindes Teehaus neben einem Ort des guten Tee-genusses ein Ort der Heilung und Kraft geworden.

## Warum sollte man hier einkehren?

---

Willst du feines Gebäck, dampfend heißen Tee, Entspannung und eine gute Massage? Dann stimme für Malindes Teehaus!

## Kritiken

---

- „Ich habe mich schlapp gefühlt und war vom Leben sehr distanziert. Nach mehreren Meditationen bei Malinde habe ich wieder einen Sinn im Leben gesehen. Ich habe mein Leben völlig verändert und bin ein anderer Mensch geworden.“ Rondan Mc`Narch
- „Ich habe gehört, dass die Landesmutter Fürstin Genovefa von Amer ihren Tee bei Malinde bestellt. Allerdings eine besondere Mischung, die Malinde nur für sie herstellt.“ Hierona Adamer, Juweliertochter
- „Meine Rückenschmerzen sind wie weggeblasen, seit ich in der Oase der Glückseligkeit regelmäßig meine Massagen bekomme. Hervorragend!“ Wastan, Steinmetz



# Baronie Beraht







# Waldschenke 'Schlagbaum'

## Wie komme ich hin?

Die Waldschenke 'Schlagbaum' befindet sich in Bergfurt, der zweitgrößten Stadt der Baronie Beraht im Fürstentum - sofern man bei 200 Einwohnern von Stadt sprechen möchte. Genauer gesagt liegt die Waldschenke am südlichen Ortsrand, eingerahmt von einem Buchenhain, unweit der Grenze zur Grafschaft Darian.



## Was ist geboten?

Eine alte Verhaltensregel sagt: "Klopfe jedes Mal, wenn du eine Tür oder ein Fenster öffnest, an den Holzrahmen, auf dass kein Geist oder Kobold durch die Öffnung in dein Haus schlüpfen kann." Abgenutzte Stellen an den Rahmen zeugen von diesem alten Aberglauben. Bekannt ist die Waldschenke durch ihr leckeres, selbst gebräutes Roggenbier, das "Schlägle". Einmal im Monat lädt Wirt Gernod zu einem besonderen Wettbewerb ein - der sogenannten "Geschichten-Schlägerei".

## Wer ist Wirt?

Gernod Rothschild betreibt die Schenke bereits in fünfter Generation. Mit seiner Frau Heidrun hat er vier Kinder, von denen der älteste Sohn, Gunter, bereits hinter dem Tresen aushilft.

## Wen trifft man hier?



Waldarbeiter, Händler, fahrendes Volk - all diese Leute trifft man im 'Schlagbaum'.

## Warum sollte man hier einkehren?

---

Die Atmosphäre, welche die Waldschenke zu bieten hat, ist einzigartig.

## Kritiken

---

- "Noch nie war ich so glücklich darüber, ein 'Schlägle' zu bekommen." *Kunibert Buchholzer, Waldarbeiter*
- "Selbst wenn ich 'geschäftlich' nach Darian rüber gehe, bin ich doch immer wieder froh, in die 'hoamelige' Waldschenke einkehren zu können." *Schlemil Guzufus, Händler*

# Zum glühenden Wiesel

„Es sind die rechtschaffenen Menschen, die ihre langweiligen Geschichten aufschreiben, solche Leute wie ich haben keine Zeit dafür. Ich kann mich an alles erinnern, obwohl ich nichts davon aufgeschrieben habe. Wenn ich Euch also etwas erzähle, dann kommt näher an die Theke und spitzt Eure Ohren:

Schon von Jugend an war Golo mein Kumpane, ein Macker, wie man ihn nur einmal im Leben hat. Stets stand ich im Schatten seiner imposanten Erscheinung. Jawohl – über 2 Meter misst sein stämmiger Körper. Keine Türe kann er durchschreiten ohne sich zu bücken. Ein jeder muss zu ihm aufsehen. Nein – fürwahr, ich übertreibe nicht! Seine Gesichtszüge sind weich und gefällig. Sie verbergen seinen verschlagenen Charakter. Das gefährliche Blitzen seiner Augen fällt kaum auf, wenn der Wind seine blonden Locken darüber wehen lässt. So mancher, der auf seine Larve reingefiel, ist über die Klinge gesprungen.

In Betis hat er mich und ein paar andere aus dem Knast geholt. Er gab uns anständige Trittlinge und eine ordentliche Kluft. Wir konnten damals nicht verstehen, warum er uns ganze Schiffsladungen Holz und Balken ergaunern ließ. Wir schafften die heiße Ware bis hier rauf, da haben wir begriffen, warum Golo uns so malochen ließ. Wir bauten den Trümmerhaufen von einer Burg wieder auf, schafften bewohnbare Kabuffe und gemütliche Schrenzen – so wie Ihr es heute noch sehen könnt. Von hier aus gingen wir auf Krähenflug und danach wurde hier gebunkert. Golo hat seinen Anteil abgezwickelt. Den Zaster hat er aber nicht verprasst, sondern in „seine Burg“ gesteckt.

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Standort  | Stolzenfeste, Baronie Beraht |
| Wirtsleut | Ali aus Darwena              |
| Quartier  | ja                           |





Und Golo war der Baldower. Er wurde von uns geachtet, wenn nicht sogar geliebt. Selbst der Großmeister der darianischen Fälscher- und Schmugglergilde erwies ihm seinen Respekt. Die Ganoven aus Betis scharwenzelten um ihn herum. Nach und nach zog sich Golo aus dem operativen Geschäft zurück und verlegte sich auf das „Regierungsgeschäft“.

So mancher abgerissene Kerl, der eilends die Platte putzen musste, stand vor dem Tor und winselte um Einlass. Golo pflegte dann immer zu sagen: *Doch höre, lieber Bruder und höre, liebe Schwester: Unser Metier ist das schwerste Fach der Welt, einmal wirst auch Du der Letzte sein vor 'nem schnappenden Hundefang. Denn wisse, des Barons Kerker ist kalt und dunkel, wenn Du allein drin sitzt. Ja, der Galgen, er lässt uns gar hässlich glotzen. Und ein Arm bar der Hand, ist beim Krähenfluge keinen Schiss nicht wert!*

Und wenn Ihr mir jetzt noch etwas Zaster rüberwachsen lasst, dann verschacher ich Euch was Ordentliches zum Beschickern und Ihr müsst nicht dieses miese Gansplempel trinken.

Meine linke Hand habe ich auf meinem letzten Krähenflug verloren – das war ein Schlamassel! Aber Golo hat mich rausgezogen und zum Kober dieser Taverne gemacht. Hier habe ich heute noch mein Auskommen, auch wenn Golo schon längst über alle Berge ist. Die Burg hat sich der Baron von Beraht wieder unter den Nagel gerissen. Doch was soll's – mir ist es gleich, wer meinen Fusel trinkt. Für mich wird es immer Burg Wieselglut heißen, auch wenn auf dem Schild dort „Stolzenfeste“ steht. Für meine alten Schwestern und Brüder habe ich immer eine warme Schrenz frei, damit sie sich bis zum nächsten Krähenflug ausruhen können, ohne Kohldampf zu leiden.

Auf jeden Fall haben die Bullen den Golo nicht in den Knast geworfen. Ich habe gehört, dass er über die Grenze ist und dort neue Macker um sich schart. Selbstredend kann er auf mich zählen, wenn er mich braucht!"

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Bevor die Burg im Jahr 39 n.A.III wieder zu Beraht gehört hatte, hatten sich mehrere Gruppen von darianischen Händlern am 25. bis 27. Tag des 1. Poenamonds im Jahre 38 n.A.III zu einem Baldower getroffen, was die Kapazität der Taverne stark ausgereizt hatte.





# Baronie Güldental







# Jaruner Keller

## Wie komme ich hin?

Vom Jaruner Markplatz gehe in Richtung des großen Heliostempels und folge der breiten Straße, die aus der Stadt hinaus führt nach Koronstedt. Wenn du das Stadttor von Jarun hinter dir gelassen hast, dann halte Ausschau nach dem bewaldeten Hügel rechter Hand. Ein kleines Schild weist den Pfad, der sich von der breiten Straße hinauf auf den Hügel windet. Es ist nur eine halbe Stunde forschen Ausschreitens, dann ist man auf dem Keller angelangt.

|           |                          |
|-----------|--------------------------|
| Standort  | Jarun, Baronie Guldental |
| Wirtsleut | Helga und Otto           |
| Quartier  | nein                     |



Unter den hohen Kronen von Kastanien und Buchen sind in den Hang des Hügels viele Keller eingelassen. In ihrem Inneren ist es immer ausreichend kühl, um Bier und andere verderbliche Waren zu lagern. Ist es im Frühjahr oder Sommer ausreichend warm, so werden auf der Hügelkuppe hölzerne Tische und Bänke aufgestellt. Den Wanderer erwarten kühles, frisches Bier und schmackhafte Brotzeiten. Zum weithin sichtbaren Zeichen, dass der Keller bewirtet ist, wird an einem hohen Fahnenmast der blaue Thaler Wimpel mit der silbernen Eule aufgezogen.

## Wer ist Wirt?

Die Wirtsleute sind Helga und Otto aus dem nahen Dörfchen Hilmlingen. Wenn sie den Keller aufmachen, dann ist ihre Wirtschaft im Dorf geschlossen. Aber wer will bei schönen Wetter schon in der Stube sitzen, wenn er sich den lauen Wind um die Nase streichen lassen kann? Das Bier stellen die Wirtsleute selbst her.



## Wen trifft man hier?

---

Jaruner Bürger, Händler, die in der Stadt Rast machen, aber auch Bauern oder Knechte und Mägde an ihrem freien Tag im Monat. Gerne trifft man sich auch nach einem Götterdienst unter freiem Himmel zum anschließenden Frühschoppen.

## Was ist geboten? Warum sollte man hier einkehren?

---

Die Brote sind fingerdick mit feinster Butter von Milchkühen bestrichen, die auf den sommerlichen Wiesen der Baronien Langenau und Lormark weideten. Bester Schinken aus Tolens, geräuchert über Buchenholz und Steckenfisch aus dem nahen Brazach sind eine willkommene Belohnung für den Anstieg auf den Hügel. Abgerundet wird jede Mahlzeit durch die hervorragenden Obstbrände.

## Kritiken

---

- „Nach einer schönen Wanderung ein kühles Helles. Einfach wunderbar!“ Wora Feldfeger, Obsthändlerin aus Jarun
- „Ich kann nicht verstehen, wie man bei so niedrigen Preisen noch Profit machen kann?“ Rachmahmud Al Dasia, Händler aus Hatarvan
- „Gutes, ehrliches Brot, frisches Bier, die Sonne lacht vom Himmel. Leben wie die Götter in Thal. Was will man mehr?“ Bertfried Kordinger, Knecht aus Brazachhausen



# Baronie Langenau







# Die Flussgabel

Wer in Langenau von Truestett nach Hirschenbach reist, der kann auf halber Strecke in einem alten Gasthaus Quartier nehmen, das unter Einheimischen einen geradezu abenteuerlichen Ruf genießt: Das Gasthaus zur Flussgabel. Es ist kaum eine Meile von der Straße im Ippwald gelegen und genau diese Lage führte zu seinem Ruf.

Der westliche Teil des Ippwaldes im Herzen von Langenau liegt in einer Schotterebene der Ippe. Diese bildet hier keinen einzelnen Flusslauf, sondern verzweigt sich in viele kleine Arme, die den Ippwald durchziehen. Die Flussarme sind meist nur wenige Schritt breit und an den meisten Stellen so flach, dass man sie auch ohne Brücke gefahrlos durchschreiten kann. Der Wald selbst ist in diesem Teil ein lichter Kiefernwald. Die Inseln, die von den Flussarmen umschlossen werden sind von unterschiedlicher Größe. Einige sind so klein, dass nur ein paar Dutzend Bäume darauf Platz finden, andere sind so groß, dass ein kleines Dorf samt Felder darauf stehen könnte.

Das alles ist für sich nicht außergewöhnlich, in Heligonia gibt es viele Auwälder mit verzweigten Flussarmen. Besonders wird der Ippwald durch den Mantidenkrieg. Denn die insektenartigen Mantiden waren nicht in der Lage, Wasser zu überqueren und so war der Ippwald während des Krieges einer der wenigen Orte im Mantidengebiet, der nie durch diese Ungeheuer erobert werden konnte. Die Bewohner des Ippwaldes betrachten sich also als die legitimen Bewahrer des Erbes der alten Baronie Niederlormark, die im Mantidenkrieg unterging und als verwegene Verteidiger der Freiheit.

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Standort  | Flussauen des Ippwalds, Langenau |
| Wirtsleut | Leopold                          |
| Quartier  | nein                             |





Das Gebäude war ursprünglich ein gedrungener Blockhausbau aus massiven Kiefernstämmen und gegenüber stand eine Scheune zur Unterbringung der Reittiere der Reisenden. Während des Krieges wurden die Gebäude mit soliden und mehrere Schritte hohen Palisaden umgeben. Diese kamen niemals zum Einsatz, vermitteln aber dem Anwesen auch heute noch ein wehrhaftes, fast schon abweisendes Wesen, selbst wenn das Tor heutzutage stets offen steht. Betritt man das Gasthaus, dann setzt sich der Eindruck fort. Die Decke ist niedrig und die Wände sind mit vielerlei echten und improvisierten Waffen behangen, die von den Tagen des Krieges erzählen. Durch die kleinen Fenster, die umliegende Palisade und die Bäume des Ippwaldes ist es im Gastraum oft so duster, dass auch tagsüber das eine oder andere Licht brennt. Die Tische und Bänke sind rustikal, aber durchaus bequem und hinter der Theke steht ein Bär von einem Mann: Leopold der Wirt. Seine Schultern sind breit wie eine Wand und die dicken Oberarme geben Auskunft über seine Kräfte. Ein grauer Vollbart und eine wilde graue Mähne vervollständigen das Bild des Mannes, der von Einheimischen Leo der Holzfäller oder Holzer-Leo genannt wird. Auch wenn das Gesamtbild des Gastraumes und des Wirtes also erst einmal abschreckend wirken kann, wird man schnell die rustikale, aber sehr herzliche Gastfreundschaft dieses Ortes kennenlernen. Das selbstgebraute Bier ist kräftig und kühl, der Humor ist derb, aber nicht beleidigend und den Stolz der Bewohner auf ihre Geschichte im Widerstand kann man spätestens beim zweiten Becher mit mehr oder weniger Ausschmückungen erfahren.

Die Speisen sind einfach, aber von ungeahnter Güte. Es kommt auf den Tisch, was der Ippwald zu bieten hat. Gebratene Forellen und Wildragout sind die Spezialitäten des Hauses und man müsste weit fahren, um Vergleichbares zu finden. So ist es denn auch kein Wunder, dass der Kräutergarten der heimliche Stolz der Köchin ist.

Wer einen wirklich interessanten Abend erleben will, der sollte am dritten Donnerstag eines jeden Mondes in der Flussgabel sein. Dann nämlich treffen sich die Mantidenkrieg-Veteranen des Ippwaldes im Gasthaus und lassen bei dem einen oder andern Krug Bier die Geschichten des Krieges wieder aufleben. Hier sollte man vor allem zuhören. Vielleicht ist es noch in Ordnung, eigene Anekdoten aus dieser Zeit zum Besten zu geben. Wer aber Zweifel am Krieg oder den Notwendigkeiten dieser Zeit anbringen möchte, der ist völlig fehl am Platze. So wird sowohl vom Wirt als auch von Gästen der Ruhm vergangener Tage hoch gehalten; von der alten, untergegangenen Baronie, dem Krieg und der wilden und unabhängigen Art der Bewohner des Ippwaldes. Was daran tatsächlich wahr und was nur Nostalgie ist, das darf jeder Gast gerne selbst herausfinden.



# Baronie Lormark







# Zur goldenen Eule

## Was ist geboten?

Das süffigste und dunkelste Bier von ganz Heligonia, wenn man die Bauern in der goldenen Eule fragt.

## Wer ist Wirt?

Urgald Dinkelsack, ein Bauer aus dem Dorf und Nebenerwerbswirt.

## Wie komme ich hin?

In Groß-Barlingen bei der kleinen Eiche mit dem Poëna-Bildstock dem Feldweg rechter Hand folgen. Oder die Bauern aus dem Dorf fragen.

## Warum sollte man hier einkehren?

Vreni, die Wirtstochter isch hald die Wucht! Ond nadirlich au wäga dem donkla Bier.

## Kritiken

- „Kritik an der goldene Eule? Auf's Maul?!“ *Großbauer aus Klein-Barlingen*
- „Sella Wirdshaus ischs beschde im Flegga. S`isch au s`oitzige im Flegga.“ *Dinkelsack Karle, Stammgast*
- „A bess`rs od`r schene`rs wirsch ned fenda. Außerdem ghärts meim Schwippschwager dritten Grads.“ *Dinkelsack Josi, Stammgast*

|           |                          |
|-----------|--------------------------|
| Standort  | Klein-Barlingen, Lormark |
| Wirtsleut | Urgald Dinkelsack        |
| Quartier  | nein                     |





- „Ob ma no wo andersch was drenga ko? Frogsch du mi? Wo andersch? Wenns ned weider verzehlsch, no sag i`s dir. Der Dinkelsack Helmud, der brennd ells amol emmer oin. Woischd schon was i moin? Was hald grad gibt. Zwetschga, Epfel, Grombira, Breschdling. Grad hodder an guada Willi. Aber von mir hosch des fei ned!“ *Dinkelsack sei Rosi, koi Stammgast*



# Baronie Tolens







# Waldschenke Zum Bären

## Wo findet Ihr die Taverne?

Die Waldschenke „Zum Bären“ liegt an der wichtigsten Handelsstraße der Baronie Tolens, die von Walddroden zur Alten Waldfeste führt. Kurz vor dem Grenzübergang zur Grafschaft Darian, gleich neben der Zollstation schmiegt sich das Holzhaus zwischen Waldrand und Straße. Das moosbewachsene Dach und die mit Baumpilzen überzogenen Wände erwecken den Eindruck, dass die Taverne zunehmend Teil des umliegenden Waldes wird. Doch das einladende Licht, das aus den kleinen Fenstern scheint und der herrliche Duft nach frischem Brot und deftigem Braten, der aus der Taverne steigt, laden Durchreisende zu einer stärkenden Rast ein.

Standort

Tolens, zwischen Walddroden und der Waldfeste

Wirtsleut

Brunot und Berinhardt

Quartier

nein



Beim Eintreten von Fremden verstummt für kurze Zeit das fröhliche Lachen und es herrscht unangenehme Stille. Doch sobald die Neuankömmlinge ausgiebig gemustert wurden, werden Gespräche, Gesang, Spiele und Umtrunk unvermindert fortgesetzt. Der herbeieilende Wirt weist den Gästen einen Platz zu, der nicht selten dadurch zustande kommt, dass die anderen auf der Bank zusammenrücken müssen. Wie in der Alten Waldfeste herrscht auch hier im „Bären“ das ganze Jahr über ein reges Treiben, Die Gäste sind zumeist Händler und Durchreisende. Die Nähe zur Zollstation lädt auch die Soldaten des Barons zum Zeitvertreib ein. Sie überwachen den Grenzverkehr, damit sich übles Diebesgesindel und verschlagene Schmuggler fern halten.



## Wer sind die Wirte?

---

Die beiden Wirte Brunot und Berinhardt sind zwei ehemalige Soldaten, die jahrelang in der Alten Waldfeste stationiert waren. Nach dem Ausscheiden aus den Diensten des Barons suchten sich die beiden eine Beschäftigung für den Ruhestand, die ihnen Freude bereitet. Das ehemalige Holzfällerhaus bot den beiden Freunden die Möglichkeit, eine Taverne nach ihrem Geschmack einzurichten. Waren sie zu ihren Dienstzeiten passionierte Tavernenbesucher, so sind sie jetzt ebenso leidenschaftliche Wirte. Zank, Streit oder gar körperliche Übergriffe gibt es keine im „Bären“, denn keiner möchte riskieren, dass einer der beiden Wirte den Streit beendet!

## Was gibt es zu essen und trinken?

---

Die Speisekarte ist übersichtlich, doch jedes Gericht eine regionale Köstlichkeit. Täglich wird frisches Brot gebacken, das dann je nach Geschmack süß mit „Breschtlings-Gsälz“ oder herzhaft mit Schweinebraten gereicht wird. Für den schmalen Geldbeutel gibt es Schmalzbrote mit Kräutergarnitur. Saisonal wird auch geräucherter Bärenschinken angeboten. Ebenso einfach ist das Angebot an Getränken; entweder Thaler Bier oder frisches Quellwasser stehen zur Auswahl.

## Was ist geboten?

---

Wie alle Thaler lassen auch die Wirte keine Möglichkeit zum Feiern aus. Zum Neujahrfest wird hier beim „Bären“ wie vielerorts in Tolens das traditionelle „Sau-Schach“ veranstaltet. Dafür kommen die Bauern der Gegend und führen ihre stattlichsten Sauen vor. Die schönste, meist ist dies auch die schwerste, wird von einer Jury gekürt und der Besitzer erhält ein Preisgeld. Die Siegersau sperrt man dann in ein Gatter, das in 64 Felder eingeteilt ist. Nun werden die Wetten angenommen und auf ein Feld gesetzt. Gewinner ist derjenige, welcher auf das Feld gesetzt hat, auf dem die Sau zuerst ihre Notdurft verrichtet. Nicht selten kommt es vor, dass es mehrere Gewinner gibt und so wird das Tier noch vor Ort aufgeteilt.

## Kritiken

---

- „Hier habe ich meinen Bärenhunger mit der prächtigen Sau gestillt!“ Der Drachenheini
- „Für den Bärenschinken mache ich gerne einen Umweg.“ Götz Bundschuh, Fernwanderer



# Zum Alten Seebär

Südlich von Waldroden, der Hauptstadt der Baronie Tolens im Fürstentum Thal, befindet sich auf einer Lichtung oberhalb des Ufers des Jolborns die Taverne **"Zum alten Seebär"**. Auf den ersten Blick ist das schicke Gebäude gar nicht als Taverne zu erkennen. Vielmehr gleicht der „Alte Seebär“ eher einem Spital. Jedoch gibt bei näherem Hinsehen ein in großen, gut lesbaren Buchstaben gehaltener Aushang Aufschluss über die Zielgruppe des Gasthauses:

**Betreutes Trinken**  
in vertrauter Umgebung

Die Wirtin Xurlensia ist eine Geweihte des Xurl, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, vor allem Seeleuten, die aufgrund ihres Alters nicht mehr zu See fahren können, eine Tavernen-Heimat zu bieten. Ihr Anliegen ist es, den älteren Seeleuten eine ideale Speisekarte anzubieten. Während herkömmliche Tavernen einen „Seniorenteller“ anbieten, der lediglich eine mickrige Portion der üblichen Mahlzeit darstellt, hat der „Alte Seebär“ ein speziell für ältere Menschen zugeschnittenes Angebot an wohlschmeckenden Speisen. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass sie zwar maritim, gleichzeitig aber auch leicht und bekömmlich sind und eine hervorragende Grundlage für den anschließenden Biergenuss bieten.

Auch die Tagesgestaltung orientiert sich an die Bedürfnisse der Kundschaft. Während gewöhnliche Tavernen vielfach erst am Abend öffnen, ist Xurlensia ihren Gästen bereits in den Morgenstunden zu Diensten und passt sich so dem Lebensrhythmus der Seesenioren an.

Standort

Tolens, Südlich von Waldroden

Wirtsleut

Xurlensia, Geweihte des Xurl

Quartier

nein





Der überaus reichhaltige Haferbrei auf Tolenser Art wird zum Frühstück sehr geschätzt. Die sonst im Rezept üblichen Apfelstücke werden durch Apfelmus ersetzt. Xurlensia rundet mit einer Prise Zimt die Bekömmlichkeit und den Geschmack des Haferbreis ab.

Als Xurl-Geweihte gehört es auch zu ihren Aufgaben, sich um das körperliche Wohl der Menschen zu kümmern. Daher setzt sie heilkräftige Kräuter in Schnaps an, um den alten Menschen nicht nur einen herzhaften Rausch, sondern auch Linderung für ihre diversen Gebrechen zu verschaffen. Wohltuende Beerenweine und anregende Gewürzbiere werden ebenfalls von der Wirtin selbst hergestellt.

Nicht unerwähnt bleibt an dieser Stelle der außergewöhnliche Kundendienst, den der „Alte Seebär“ sonst noch zu bieten hat: Eine großräumige, komfortable Latrine, hauseigene Gehhilfen und einen Begleitsdienst für den abendlichen Heimgang. Hinter vorgehaltener Hand gab Xurlensia zu, dass die jüngeren Gäste von ihr engagierte Zuhörer sind, die sich die Geschichten der ehemaligen Seeleute anhören müssen. Jedoch sei schon die eine oder andere interessante Erzählung dabei, wenn man bei Seite lässt, dass man sie schon gefühlte 1000 Mal gehört hat.

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Am 23. Tag des 2. Xurlmonds im Jahr 49 n.A.III trafen verschiedene Leute aus ganz Heligonia im "Alten Seebär" zusammen, darunter wohl auch so bekannte Namen wie der Helioshochgeweihte Metabor und Ritter Martin Dorn vom Orden des Lichts. Xurliana erzählt, dass viele von ihnen wohl einem Gefühl, einem Traum folgend nach Tolens kamen. Sie berichtet weiter von seltsamen Vorfällen, wo gezeichnete Bilder plötzlich wahr wurden. Da standen plötzlich zwei Krebsmenschen vor dem Eingang der Taverne, und im Pferdestall soll ein Kobold gesichtet worden sein. Die meisten Besucher tun dies aber als Geschichten ab, damit die alten Gäste auch mal neugieriges Jungvolk zu Gesicht bekommen.





# Baronie Welzen





# Zum Waghalsigen Wagenlenker

Wer die Hauptstadt der Baronie Welzen, Wulfenstein, besucht, sollte es sich nicht entgehen lassen, die regionalen Spezialitäten und die Gastfreundschaft in der Taverne “Zum Waghalsigen Wagenlenker” zu genießen.

Auf dem “Platz der Gilden” in unmittelbarer Nachbarschaft des Handelshauses der Wulfensteiner Wollweber-Gilde gelegen, bietet die Taverne ab Nachmittags bis in die späten Abendstunden Speisen und Getränke an.

Besonders beliebt ist in den Poëna- und Heliosmonden der große Garten, wo unter Kastanienbäumen nachmittags Kaffee, Tee, Gebäck und Gsälzbrot und abends allerlei Bier und zünftiges Vesper angeboten werden.

Die Taverne gibt es seit nunmehr 23 Jahren und sie ist fester Bestandteil der Hauptstadt geworden.

Sie wurde nach dem fulminanten Sieg der Tour durch Heligonia™ von Mitgliedern der Wagenlenker dieses Rennens und einigen Mitgliedern der Wulfensteiner Wollweber-Gilde im Jahr 29 n.A. III gegründet.

Die Räumlichkeiten der Taverne im Erdgeschoss eines prächtigen Stadthauses in Wulfenstein wurden von Baron Beorric von Wulfenstein persönlich zur Verfügung gestellt.

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Standort  | Welzen, Wulfenstein               |
| Wirtsleut | Caldana und Alexander Michelsbach |
| Quartier  | nein                              |



Pächter und Wirtsehepaar der Taverne “Zum Waghalsigen Wagenlenker” sind Caldana und Alexander Michelsbach.

Neben dem Mannschaftskapitän hat noch ein weiteres Mitglied beschlossen, dem Rennsport weiterhin treu zu bleiben und fährt bis heute in Betis Kutschenrennen.

Doch vier Mitglieder haben - wie Alexander Michelsbach - umgesattelt und betreiben nun gemeinsam die Taverne.

Unter ihnen ist auch der Mechanicus Siegbert, der in seiner Freizeit Kutschen repariert, restauriert und sammelt, woraus in den Jahren eine beachtliche Sammlung entstanden ist, die in einem Nebenbau der Taverne ausgestellt wird.

Alexander Michelsbach war als gelernter Koch während der Tour durch Heligonia™ auch für die Verpflegung der Teilnehmenden des Teams und die der Pferde zuständig.

Der Bezug zu Kutschenrennen ist nicht zu übersehen, besteht doch die Dekoration aus zahlreichen Wandbildern, die Szenen der Tour durch Heligonia darstellen sowie Porträts der Teilnehmenden des Teams “Wulfensteins Waghalsige Wagenlenker” und der 8 Pferde, die damals die Tour gewonnen haben.

Die Siegerkutsche ist vor der Taverne auf einer überdachten Terrasse ausgestellt und in einer Remise neben dem Gebäude können weitere Kutschen bestaunt werden. Es gibt zudem eine Ausstellung mit Berichten und Gegenständen, die alle im Zusammenhang mit der Tour durch Heligonia stehen.

Einmal im Monat findet ein Stammtisch für alle statt, die sich für Kutschenrennen interessieren. Hierbei wird gefachsimpelt und manch alte Geschichte aus der Tour zum Besten gegeben.

Auch kulinarisch wird das Thema und das Team der Tour durch Heligonia™ der Baronie Welzen, welches der Taverne ihren Namen gab, immer wieder aufgegriffen.

So gibt es beispielsweise jedes Jahr während der Zeit, in der die Tour durch Heligonia™ stattgefunden hat, besondere Spezialitäten aus den Ländern und Städten, durch die die Tour führte.





Auf der täglichen Speisekarte sind nachmittags neben Kaffee und Tee auch hausgemachte Limonaden zu finden sowie Süßspeisen und Obstkuchen. Natürlich darf auch allerlei Gsälzbrot mit Gsälz aus verschiedenen Beeren und Früchten nicht fehlen. Sehr beliebt ist auch die Schmalzmilch, die zu Mehlspeisen wie Ofenschlupfer, Armer Ritter und Süße Knödel gereicht wird.

Abends gibt es neben verschiedenen Sorten Bier und Wein einen Brotzeitteller, unter anderem mit Thaler Bärenschinken, Wurstsalat, Suppen und allerlei herzhaften Speisen, je nach Jahreszeit auch mit Pilzen, Kürbissen und Kohl.

Für Gäste, die Gemüse bevorzugen, wurden die aus den “Motivationsmöhren” hergestellten Speisen wie Möhren-Hirse-Küchle und Eierspeise mit geraspelten Möhren sowie Möhren-Salat zum Renner. Der Koch versucht sich hier auch immer wieder an neuen Kreationen und bietet bei Testessen die Möglichkeit, die Gerichte zu probieren, bevor sie den Weg auf die Speisekarte finden.

Barden und Musikanten, die ihre Lieder und Geschichten in der Taverne zum Besten geben, werden selbstverständlich unentgeltlich verköstigt und dürfen die Gäste um ein Hutgeld ersuchen.

So ist es während der warmen Monaten Gewohnheit, dass einige fahrende Musikantengruppen die Taverne immer wieder besuchen und unter den Kastanienbäumen im Biergarten die Gäste unterhalten, während diese die regionalen Spezialitäten genießen.

Die Wulfensteiner Waghalsigen Wagenlenker freuen sich immer über Besuch. Seid herzlich eingeladen und willkommen.



# Thal Grenzgebiet







# Zum durstigen Walfisch

## Wie komme ich hin?

Der durstige Walfisch ist auf einer kleinen Insel im Brazachdelta gestrandet. Von Betis, Lindfurt und Jolbruck aus kann man sich mit einer kleinen Fähre übersetzen lassen. Man kann auch selbst mit einem Boot hinübere Rudern, sollte sich dann jedoch mit den sandigen Untiefen um die Insel auskennen.

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| Standort  | Brazach-Delta       |
| Wirtsleut | Jobreck Tampenhauer |
| Quartier  | nein                |



## Wer ist Wirt?

Jobreck Tampenhauer, ehemaliger Kapitän zu See, ist der Wirt des durstigen Walfischs. Nachdem es für ihn mit der Seefahrt vorbei war, wollte er sich eigentlich ein gemütliches Häuschen auf dem H.U.II. Atoll mit Seeblick zulegen. Allerdings war ihm das schnell zu langweilig. Aufgrund der explodierenden Bodenpreise konnte er seinen bescheidenen Alterssitz für eine horrende Summe an ostarische Spekulanten verkaufen. Von diesem Geld kaufte er sich die Insel im Brazachdelta und konnte auch den Bau des Anlegeplatzes, Wirtshauses und Wirtschaftsgebäudes bar bezahlen.

## Wen trifft man hier?

Ehemalige und aktuelle Seebären, erste und zweite Maate, Leichtmatrosen und schwere Jungs. Hier ist ebenso der Hafenarbeiter auf ein Feierabendbier da wie der Händler auf einen Grog.

Es finden sich auch Kartographen, die ihre Karten anbieten oder



Schiffsbesatzungen nach ihren Erlebnissen befragen. So mancher Gelehrte lässt einen Dukaten springen für neues Wissen und Fundstücke aus den unbekannten Meeren und Ländern, die die Schiffe bereist haben.

Augeblich soll auch die ostarische Marine auf ihrem Weg von der Jolsee in die Heimat anlegen.

## Was ist geboten?

---

Bekannt ist die Taverne durch ihre seemännische Dekoration, die sich aus privaten Erinnerungsstücken des Wirtes und seiner Gäste zusammensetzt. Fischernetze und allerley Meeresgetier schmücken Decken und Wände. Dazu kommen handgezeichnete Karten der bisher bekannten Meere und aller Inseln der Jolsee. Insbesondere vor der Karte von Yagibur sind immer wieder junge Eleven mit dem heimlichen Abzeichnen beschäftigt. In der Kapitänsmesse, einem feinerem Nebenraum für Kapitäne und Händler, um geschäftliche Absprachen in Ruhe zu tätigen, hängen prächtige Bilder der Schoner, Dreimaster und Koggen, die er als Kapitän Tampenhauer immer sicher in den Hafen führen durfte.

Ein Attraktion für die Gäste sind die Seemannsspiele. Hierzu gehören Würfelspiele, Fischklopfen, natürlich mit frischem Fisch, Fischernetzweitwurf, Schnellangeln, Armdrücken, Muschelschuppsen, Messerwerfen und Krabbenpulen.

Zu erwähnen ist noch, dass sich immer wieder musikalisch begabte Gäste einfinden, die dann das eine oder andere Seemannslied zum Besten geben. So vergeht aufgrund der zahlreichen ostarischen Kundschaft kaum ein Abend, an dem nicht „Meine Heimat, mein Ostarien!“ gesungen wird.

## Kritiken

---

- „Wer Fisch nicht mag, sollte nicht in den durstigen Walfisch, außer zum Trinken.“ 'Hafenarbeiter aus Jolbruck
- „Wenn die ostarische Flotte für den Landgang anlegt, dann ist was geboten!“ Stammgast
- „Die Fischsuppe ist eine der besten im Brazachdelta. Nicht mal im noblen Centre piscère in Betis bekommt man eine bessere.“ Kapitän Kielholer
- „Frische Muscheln oder paniierter Fisch an Erdäpfelstäbchen. Da brat mir doch einer ´ne Brasse! Die sind hier so frisch, die hüpfen noch fast wieder vom Tisch!“ Norman, Schiffskoch





# Fürstentum Borngart









# Baronie Fählen







## Zum wackelnden Ohr

Das „Wackelnde Ohr“ ist keine der üblichen Schänken, in der einfach nur Krüge voller fahlem Bier oder minderwertigem Meth über die Theke geschoben werden. Vielmehr ist diese Taverne ein Ort des kulturellen Austausches. Ein feiner Würzwein gehört hier ebenso zu einem gelungenen Abend wie ein anspruchsvolles Theaterstück, das zur erbaulichen Unterhaltung der Gäste inszeniert wird. Elfriede Ohrwurm, liebevoll Elfie genannt, ist eine echte Tavernenwirtin mit allen dafür nötigen Fähigkeiten und Kenntnissen. Sie trägt gerne reichlich Schmuck und üppige, bunte Kleidung. Ein ebenso imposanter Hut lässt sie größer erscheinen und sorgt für mehr Respekt. Der darauf befindliche Löffel dient als Zunftzeichen und hebt ihre Stellung hervor. Sie schaut mit unendlicher Verachtung auf gewöhnliche Tavernenwirte und ihre schmutzige Arbeit herab.



Die Innenausstattung ist ebenso dekorativ wie interessant. Jeder Tisch hat seine eigene Geschichte und keine Sitzgelegenheit gleicht einer anderen. Die Wände sind mit Erinnerungsstücken gepflastert. Plakate vergangener Bühnenstücke verzaubern die Besucher. Persönliche Widmungen von Künstlern sorgen für einen Hauch von Exklusivität. Requisiten, die als Andenken an besondere Aufführungen geschickt im Schankraum platziert wurden, schaffen eine einzigartige Atmosphäre.

Neben populären Borngartern traten im „wackelnden Ohr“ zahlreiche heligonische Künstlerinnen und Künstler auf. Das Taschentuch von Raimondo Altongo, der hier das Publikum mit lustigen Liedern und kleinen Geschichten unterhielt, zierte die Theke. Pavo Rothners eigenhändig geschriebener Gruß steht



auf einem in Gold gerahmten Plakat, das seinen Auftritt ankündigte. Hercule de Cuvette-Pâpidoux hat hier sein "Sonett an Lenien" zum Besten gegeben. Die Wüstenlärchen ernteten donnernden Applaus für ihr musikalisches Stück "Sedomeesische Tänze". Davon zeugt ein seidener Schleier, der geschickt über eines der Fenster drapiert wurde. Selbst der bekannte Barde Halfnet hat seinen Gruß auf einer von ihm selbst gebrauchten Serviette hinterlassen. Zum Schutz ist diese unter einer Glashaube auf einem exponierten Platz ausgestellt.

Der berühmte ostarische Komponist und Interpret Harald Schönefontte sorgte im „wackelnden Ohr“ schon für manchen unvergessenen Abend voller Tanz zur Musik im Flamingo-Rhythmus.

Selbst an gewöhnlichen Tagen sorgen Soldmagier mit kleinen Zauberkunststücken für spaßige Unterhaltung.

Neben den üblichen Getränken werden selbstverständlich auch Tee und Kaffee mit kleinem Gebäck gereicht. Die Spezialität des Hauses ist ein gewürzter Wein vom Fass, der warm serviert wird. Nach dem Genuss fühlen sich die Gäste einander wohlgesonnen. Es werden erbauliche, anspruchsvolle Konversationen geführt und geistige Ergüsse ausgetauscht. Elfie führt den warmen Würzwein unter dem Namen „Wissen vom Fass“ auf ihrer Karte.

## Kritiken

---

„Für Elfie, die mir einen unvergessenen Abend geschenkt hat.“ Wernulf vom Schafstall, namhafter Drachenhainer Dichter und Barde, Weggefährte und Freund des Fürsten Leomar und Angehöriger des Drachentrotzer Hofes.

„Die Pubertät ist die Geißel der Menschheit“ Wunderkind Bonifazio

„Die Bühne ist zu klein hier! "Das sterbende Burai", eine Fusion von Ballett und Oper konnte hier nicht aufgeführt werden.“ Ein frustrierter Bürger aus Betis

„Eines Tages werde ich mich rächen, ich werd die Herzen aller Zuhörer brechen!“ Vitus Saitenschläger, zukünftiger Künstler



# Baronie Rotzinnen





# Rubinias Rotzinner Besen

Südlich von Bornstadt auf den Anhöhen des Bornufers liegt das kleine Weingut, das von der Winzerin Rubinia bewirtschaftet wird.

Pünktlich am 15. Tage des 1. Xurlmondes hängt Rubinia ihren Reisigbesen über ihrem Gartentor auf. Am Besenstiel befestigt sie ein hölzernes Schild, worauf in liebevoll gestalteten Buchstaben steht: „Herzlich willkommen in Rubinias Rotzinner Besen“.

Die gute Stube ihres Häuschens und die rebenumrankte Pergola werden für die nächsten beiden Monde zur Taverne. Das Angebot an Getränken beschränkt sich auf die hausgemachten Weine, Traubensaft und Traubentee. Die Besenwirtin bietet einige einfache, aber ausgesprochen leckere Gerichte an: Pikante Traubentarte mit Käse, Salat nach Winzerinnen Art und Käseplatte mit Trauben. Dazu reicht sie hausgemachte Brötchen, die in Form einer Traubenrebe zusammengebacken und mit einem Weinblatt dekoriert sind. Täglich bäckt sie frischen Traubenkuchen nach einem traditionellen Rezept Rotzinner Landfrauen. Oftmals sind die wenigen Plätze belegt und die Gäste müssen es sich auf einer Decke in den umliegenden Weinbergen bequem machen. Von dort bietet sich ein wunderbarer Blick auf den träge dahinfließenden Born, der in Heligonia Jolborn genannt wird. Rubinia unterhält auch einen kleinen Hofladen, in dem sie selbst gemachte Produkte aus Trauben anbietet. Neben Wein, Traubensaft und Teemischungen gehören dazu auch Rosinen, Traubenkernkissen, Weinessig, Traubengelee und Traubenkernöl. Der Ausschank und Verzehr in der Besentaverne ist ihr jedoch nur während der Xurlmonde gestattet.





# Grafschaft Darian





# Das Pfefferkorn

## Was wird dort geboten?

Wie jeder Gourmet weiß, entstehen die besten Gerichte, wenn zwei oder mehrere Kulturen aufeinandertreffen. Eben dieser Zusammenstoß lässt im „Pfefferkorn“ die Geschmacksnerven explodieren. Während für die einen Pfeffer einfach nur ein teures Gewürz ist, verwendet es die Wirtin des „Pfefferkorns“ auch zur Verfeinerung von preiswertem Buraimfleisch. Die zähen Fleischstücke legt sie für einige Tage in eine Marinade aus vergorener Buraimilch und Yagibur-Pfeffer ein. So wird das Fleisch zart wie sedomeesische Seide und scharf wie die Zunge der Wirtin. Hernach vereint sie den Klassiker der darianischen Küche mit Thaler Gemüseerlei und Tatzelfelser Honig zu einer innovativen Kreation, die ihresgleichen sucht. Getrunken wird vor allem mit Yagibur-Pfeffer gewürzte Buraimilch, quasi das Nebenprodukt des Hauptgerichtes. Durch die Gärung entwickelt die Milch nicht nur ihren typischen Geschmack, sondern auch eine anregende Menge Alkohol.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Darbor  
Najuma  
nein



## Wie finde ich „Das Pfefferkorn“?

Hoffentlich findet Ihr „Das Pfefferkorn“ gut. Wenn Ihr jedoch nach dem Weg dorthin fragt, dann lauft in die Richtung, aus der Menschen kommen, die zügig an ihrem Wasserschlauch trinken, denn das intensive Aroma des Pfefferkorn-Eintopfes macht sehr durstig!



## Wer ist die Wirtin?

---

Najuma kann als beständige Größe in der vielfältigen und sich stets wandelnden Tavernenlandschaft Darbors betrachtet werden. Seit vielen Jahren führt die imposante, dunkelhäutige Frau „Das Pfefferkorn“, ohne dass sie jemals in Konkurrenznot geriet. Ob dies mehr an ihrer körperlichen Stärke oder ihrem scharfen Geist liegt, das lässt sich nicht abschließend beurteilen.

## Kritiken

---

"Ihr habt das fade Thaler Gemüse einerlei satt? Dann seid Ihr hier genau richtig." Muscatella, Mustardo und Safrano

"Nachhaltigkeit wird hier groß geschrieben! Meine Zunge brannte noch tagelang und dann die Poperze." Xenophon Carbatina, Fernwanderer, Autor und Kritiker aus Betis

"Alles, was ich nach dem Aufenthalt im „Pfefferkorn“ gegessen oder getrunken hatte, war komplett geschmackslos." Glirofundel Espenlaub, freischaffender Lebenskünstler auf der Durchreise br>



# Der lächelnde Dschinn

## Wie komme ich hin?

Der lächelnde Dschinn ist in Lasogaz, Teppichknüpfergasse 7. Oder Ihr folgt einfach Eurer Nase. Immer dem süßen Duft nach.

## Wer ist der Wirt?

Der Wirt ist Kahn ibn Gis, ein wohlbeleibter freundlicher Herr, der stets zu Diensten ist. Höflichkeit und Zuvorkommenheit sind das Lächeln des Darianers und seine schönste Zier.

## Wen trifft man hier?

Hier kommt man nicht her, um sich zu treffen. Zum lächelnden Dschinn kommt man zum Genießen. Ob Frau oder Mann, ob Darianer, anderer Heligonier oder von noch wo anders her; ob man mit oder ohne Spielschulden aus einer der zahlreichen Spielhöhlen von Lasogas kommt, spielt keine Rolle. Hier trifft man sie alle.

## Was ist geboten?

Im lächelnden Dschinn kann man seine Sorgen vergessen. Die Gründe für die Sorgen spielen keine Rolle. Sei es wegen der Familie, Geldsorgen, eines gebrochenen Herzens oder anderem, Kahn ibn Gis hat gegen alles das richtige Kraut. Der Geschmack ist frei wählbar. Darianische Datteln, sedomeesische Lotusblüte, Thaler Kräuter, Drachenheiner Honigmet, draconianischer Moschus, Ligonische Lingonbeeren oder Vjoshavener Torf - für jeden ist etwas dabei. Man

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Lasogaz  
Kahn ibn Gis  
nein





sucht sich eine Wasserpfeife aus, lässt sich von Kahn oder einer der Damen das Kraut mischen und entzünden. Dann legt man sich auf einen bequemen Diwan und lässt die Wasserpfeife blubbern und die Zeit und Sorgen vergehen, wie im Flug auf dem Teppich.

## Kritiken

---

„Es war alles so wunderbar. Ich habe noch nie so intensive Farben gehört.“

„Kritik? Ist mir doch egal!“

„Höre! Kahn kann alles besorgen. Sedomeesische Wildkatze, schwarzer Drachenhainer, Blausteiner Schnee oder Tlamaner Goldpuder. Kommt nur auf die Größe Eures Säckels an.“



# Das Phönix

Das älteste und bekannteste Vergnügungslokal in LaSogaz ist wohl "Das Phönix". Kaum ein Reisender, der in der Stadt der Spiele auch nur einen Tag verweilt, kommt an dieser Einrichtung vorbei. Seit dem Jahr 28 n.A.III gibt es in Betis ein Lokal, welches "Der Phönix" genannt wird, mit ähnlichem Klientel.

## Wer ist Wirt?

Berylla vom Felsenmeer stammt von einem alten valmerischen Adelsgeschlecht ab, welches durch die Teilung Valmeras jedoch sein Lehen verlor. Berylla versteht ihr Handwerk als Betreiberin des Phönix jedoch so gut, dass sie sich ein nahezu adeliges Leben leisten kann.

## Wen trifft man hier?

Die vielen reichen Reisenden und Glücksritter scheint es wenig zu stören, dass sie meist von den darianischen Falschspielern über den Tisch gezogen werden. Dadurch, dass solche Falschspieler häufig auffliegen, gibt es im Phönix immer genug Personal, denn die Strafe fürs Falschspiel ist bekanntlich ein halbes Jahr unentlohnte Arbeit als Handlanger am Ort des Vergehens. Ob Berylla bei der zweiten üblichen Strafe, dem lebenslangen Spielverbot in der Stadt, absichtlich ein Auge zudrückt? Vermutlich ja, denn einige der Handlanger haben sich zu unentbehrlichen Mitarbeitern gemacht.

## Was wird geboten?

|           |                        |
|-----------|------------------------|
| Standort  | LaSogaz, Darian        |
| Wirtsleut | Berylla vom Felsenmeer |
| Quartier  | ja                     |





Es gibt kein Glücksspiel, welches man im Phönix nicht spielen kann. Als Einsatz ist erlaubt, was die Mitspieler als solchen anerkennen.

Wie in LaSogaz üblich, wird über die Möglichkeit zum Glücksspiel hinaus ein großes Angebot offeriert. Jeder Sinn will angesprochen werden. Berausende Kräuter, stark alkoholische Getränke und jeglicher süße Gaumenschmaus kann erworben und gleich vor Ort konsumiert werden, bevor die nächste Spielrunde beginnt. Auf einer Bühne werden darianische Tänze dargeboten und von rhythmischer Musik begleitet. All dies verleitet die Besucher, sich möglichst lange im Phönix aufzuhalten, bis alles im Hause bleibt, was zuvor gewonnen wurde.

Auch Übernachtung ist im Phönix möglich, und Wertgegenstände sowie Gewinne können in einem gut bewachten Turm aufbewahrt werden.



# Der Palast der Wünsche

"Tretet ein in den Palast der Wünsche - hier könnt Ihr Eure Fantasien wahr werden lassen! Kühne Träume werden Wirklichkeit und Eure Sehnsüchte werden gestillt!"

Diese blumigen Worte prangen in auf einem unübersehbaren Schild am nördlichen Ende des Marktplatzes von LaSogaz. Sobald ein unvorsichtiger Besucher oder eine neugierige Besucherin kurz vor dem Schild innehält oder es gar länger als ein paar Augenblicke mustert, eilt ein kleiner, dicklicher Mann mit imposantem Schnurrbart herbei. Sein breites Lächeln lässt die aurazithenen Zähne blitzen, während seine Augen funkelnd die Beutel mustern. "Ich bin Desearo, der Meister der Wünsche. So traut Euch doch herein! Ganz unverbindlich - ein Blick wird Euch nichts kosten!" Wer kann da schon nein sagen? Hinter Euch schließt sich die schwere, hölzerne Eingangstür und vor Euch befindet sich ein schwerer, dunkelroter Vorhang. "Hier könnt Ihr alles sein, was Ihr Euch vorstellen könnt. Was ist Euer Wunsch?" flüstert Euch Desearo ins Ohr. Sobald Ihr Euren Wunsch genannt habt, öffnet sich der dunkelrote Vorhang und der Palast der Wünsche steht Euch offen. Noch ein rascher Griff in den Beutel und schon schubst Euch der Meister der Wünsche mitten ins Abenteuer.

Ich möchte an dieser Stelle meine Abenteuer als Utzgolf der Eroberer nicht näher beschreiben, das holen wir aber bei einem Krug Wein in „Rubinjas Rotzinner Besen“ nach. Doch nach meinem Kampf mit einem echt anmutenden Holzschwert gegen Horden von Ödländern habe ich mich wie ein Held gefühlt. Am Ende konnte ich die Schatztruhe öffnen und habe dort eine Siegerurkunde gefunden. Diese war gleichzeitig ein Gutschein für ein Getränk meiner Wahl, das ich am Tresen vor dem

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Lasogaz  
Desearo  
nein





Ausgang genommen habe. Dort habe ich dann noch etwas mit Hilaria geplaudert, die gerade das Abenteuer: "Saarkas wilde Jagd", erlebt hatte. Dieses Szenario erschien mir zwar unpassend für sie, doch sie hatte es wohl sehr genossen. Erst nach einigen Krügen Wasser klang die Rötung auf ihren Wangen wieder ab.

Ich freue mich schon auf meinen nächsten Besuch, denn dann werde ich als Kapitän Kielholer gegen die Ungeheuer der Tiefe kämpfen.

Götz Bundschuh, Fernwanderer

## Kritiken

---

- "Ich suche noch MitstreiterInnen, um die Höhle des Schreckens von den Unholden zu befreien." Der Drachenheini
- "Ich habe das Rätsel der Geisterruine gelöst!" Xenophon Carbatina, Autor und Kritiker aus Betis
- "Der Keller vom 'Schwarzen Keiler' war beängstigend!" Tehdel Hasenfuß, ehemaliger Söldner

# Die listige Wanderschildkröte

Heute hier das Lobeslied der klingenden Münzen hören, morgen dort - oder: Lieber eine Nacht der listige Diener einer arroganten sedomeesischen Händlerkarawane zu sein denn ein bescheidener Fladenbäcker oder ein darianischer Hungerleider, so könnte das Lebensmotto des Wandertavernenbetreibers Rafh gir ben Immdinich'd sein.

So ziehen er und seine Shrenghewar-Familia auf der Handelsstraße zwischen Guldenstein und Darbor ihre Bahnen, immer in Sorge um herumreisende Mitmenschen, die man mit Trockenfrüchten, Dörrfleisch und ihrer Spezialität, den feuerölgetränkten Minzteigfladen um ihre Ersparnisse auf der langen Reise bringen kann.

Vetter Draiv ibn Inn versteht es schließlich auch prächtig, mit seiner kehllautig-eindringlichen Stimme seine Waren vom fahrenden Wagen anzupreisen und auch einmal in Zeitnot, ohne anzuhalten, neben ein paar auffahrenden Staubwolken den einen oder anderen Kreuzer zu erhaschen.

Auf der stickig heißen Strecke durch die Shayed-Wüste übernimmt Rafh gir daraufhin aber selbst die Verantwortung im einträglichen Rennen um die Kreuzer und Denare.

In Windeseile aufgebaut entsteht dort an ausgesuchten dünenschattigen Plätzen eine kleine Ansammlung von drei geräumigen Baldachinen, bestückt mit einfachen

|           |                                                       |
|-----------|-------------------------------------------------------|
| Standort  | Handelsstraße zwischen Guldenstein und Darbor, Darian |
| Wirtsleut | Rafh gir ben Immdinich'd                              |
| Quartier  | -                                                     |





Schilfmatten bis zu auf kostbaren Teppichen platzierten Diwanen, die die vom Tagesmarsch unter glühender Hitze ermattete Kundenschar geradezu flehentlich zum Halten bringen. Es wirkt so, wie wenn auf jedem Sandhügelchen ein kleines Schild mit der Aufschrift „Unendliche Erholung sei Dein!“ aufgestellt wäre.

Neben den üblichen Aufmerksamkeiten, die man seiner Kundschaft reichen kann, kann, wer es möchte, sich gar gegen einen kleinen Obulus einen persönlichen Diener aus der zahlreichen Kinderschar erwählen, der bis zur Abkühlung nach dem Schwinden von Helios Strahlen rhythmisch fächernd den Wüstenwind an die schweißgeplagten Leiber der ausgezehrten Reisenden leitet und so kühlende Linderung verschafft.

Nach diesem kleingewinnlichen Vorgeplänkel kommt schließlich zum Einbruch des Abends Rafh gir's eigentliches Geschäftsmodell zum Tragen:

Intensiv sich um die reicheren Gäste kümmernd werden zahllose kleine Leckereyen aufgetafelt, die mit den enthaltenen Gewürzen die Geschmacks- und anderen wahrnehmenden Sinne derart verwirren, dass der wohlhabende Gast mehr und mehr und in immer kürzeren Abständen zu bestellen gewillt ist. Dass auch noch abgelenkt von der einfühlbaren Musik und den rhythmisch-anmutigen Bauchtänzen in der Tradition der Shrenghewars es völlig außer Acht gelassen wird, wie die Liste der zu begleichenden Genussmittel immer weiter wächst, scheint nur sich nicht in dieser schicksalhaft befindlichen Spirale Befindlichen klar zu sein. Und so fällt es nebenbei auch kaum auf, dass dank der geschickt in den Minzteigfladen versteckten Salzkristalle der Durst der Zechenden immer zunehmender wird und so auch zum freudigen späten Abend die mit den teuersten Aromen und Kräuterblättern der bekannten Welt bereiteten Gewürztees ihre dankbarsten Abnehmer finden.

Während die Gäste sich nun wohligh im Rausche dem dämmernden Schlaf entgegen bewegen, beginnt der letzte entscheidende Akt des wohldurchdachten Schauspiels: Züchtig, aber dennoch aufreizend gewandete Töchter der Sippe präsentieren mit schmeichelnd-süßlichen Stimmen die Rechnung für das abendliche Wunderwerk. Und so wechseln fast ohne Gegenwehr abenteuerlichste Summen in die hungrige Geldbörse der listigen Wanderschildkröte und damit seines Besitzers.

Die einschlummernden Gäste werden daraufhin sanft und unter freundlicher Mithilfe des restlichen Personals in die eigenen Zelte geleitet, um sich ihren wohligen Träumen hinzugeben.



Um „Missverständnissen“ am nächsten Morgen vorzubeugen, hat es sich Rafh geben Immdinich'd übrigens zur Regel gemacht, mit Hilfe seiner großen Familie noch in der Nacht in aller Sorgfalt und Stille die Baldachine und Sitzgelegenheiten einzupacken und in aller Frühe des nächsten Tages aufzubrechen, um andere Gäste an einem anderen Platz mit seiner fürsorglichen Art zu begeistern und um ihre geldliche Last zu erleichtern.

An den verlassenen Lagerplatz zurückdenkend, weiß er dennoch, dass seine vorigen Kunden zufrieden mit sich und der restlichen Welt aufwachen und als kleines Dankeschön für die Unterstützung der shrenghewarischen Familia noch einen Becher Rosenwasser und einen gewürzreichen Gutenmorgen-Fladen vorfinden, natürlich in Form einer Schildkröte... und wer vor dem morgendlichen Gaumenschmaus noch einen Blick auf ihren knusprig gebackenen Schädel wirft, wird unter ihrem Auge den extra angebrachten Perlmutterstaub wahrnehmen, der das sanftmütige Schildgetier in Helios Schein listig funkeln lässt...







# Die Oase tausendundeiner Freude

Ihr wart noch nie in LaSogaz? Dann kennt Ihr auch die "Oase tausendundeiner Freude" nicht! Eines kann ich Euch verraten, der klangvolle Name hält, was er verspricht. Es erwarten euch Freuden, die Sinne und Gaumen berauschen. Der junge Mann am Eingang lächelt verheißungsvoll, während er mit einer leichten Verbeugung seine Hand ausstreckt. Legt ihm ohne zu zögern den gewonnenen Gutschein sowie den Obolus hinein, denn dieser lässt euch so lange in der Taverne verweilen wie Ihr möchtet. Ebenso könnt Ihr alle Angebote uneingeschränkt genießen.

Sobald Ihr die Taverne betretet, findet Ihr Euch in einem großen, runden Raum wieder, der an ein prächtiges Shayedi-Zelt erinnert. Es dauert einige Zeit, bis Ihr Euch an das gedämpfte Licht gewöhnt habt und vermutlich müsst Ihr Euch mehrmals die Augen reiben. Das unglaubliche Angebot, die unendliche Auswahl überfordert Euch zunächst. Eine schöne, leicht bekleidete Dame kommt auf Euch zu und lächelt. Euer Zögern hat ihr verraten, dass Ihr das erste Mal hier seid. Sie nimmt Euch an die Hand und führt Euch zum Anfang eines riesigen Tisches, der sich rund um den ganzen Raum erstreckt. Es werden Euch eine Schale Wasser, in der frische Zitronenscheiben schwimmen, und ein seidenes Tuch gereicht. Ihr werdet aufgefordert, Eure Hände zu reinigen, bevor Ihr Euch ins Vergnügen stürzt. Doch zeigt Haltung und bewahrt die Fassung, werdet nicht gierig! Begonnen wird nicht wahllos, sondern dort, wo die Schalen stehen. Diese könnt Ihr dann mit allem füllen, was Euer Herz und Euer Magen begehrt, denn eine kulinarische Köstlichkeit reiht sich an die andere. Opulente Platten, auf denen sich zwischen frischen Meeresfrüchten Zitronenscheiben mit erlesenen Kräutern ein Stelldichein geben. Geröstete Burai-Lenden schmiegen sich an pikante Schweinebäckchen,

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| Standort  | Lasogaz, Darian |
| Wirtsleut | -               |
| Quartier  | -               |





umschlungen von zarten Rinderzungen. Zwischen den Platten wechseln sich knusprige Brote und herzhaftes Gebäck ab, das als Beilage verzehrt wird. Zarte Hühnerschenkel und mit Honig glasierte Entenbrüste scharen sich um delikat gefüllte Täubchen. Ebenso dekorativ wie schmackhaft sind die gefüllten Reisbällchen, die Abwechslung in die fleischlichen Genüsse bringen. Das sinnliche Verlangen wird noch durch knackige Früchte, die mit zartschmelzendem Kakao umhüllt sind, abgerundet. Sollte das süße Vergnügen noch nicht gestillt sein, dann könnt ihr zu allerlei Törtchen greifen. Lieblicher Met, fruchtige Weine, feurige Obstbrände und frisches Brunnenwasser stehen für den Durst bereit.

Doch mein Geschwätz kann selbst in der blumigsten Sprache nicht beschreiben, was Ihr erleben werden.

### *Wer sind die Wirtsleute?*

---

Das ist ein Geheimnis, über das viel spekuliert wird. Möglicherweise ist es der Diener, der stets eilig zur Stelle ist, um die Wünsche der Kunden zu erfüllen. Vielleicht ist es aber auch eine der mysteriösen Schönheiten, die Besuchern jeden Wunsch von Augen ablesen.

### *Wo finde ich die Oase der tausendundeiner Freude?*

---

Die Gaststätte liegt in direkter Nachbarschaft mehrerer Zockerstuben. Gewinner bekommen dort einen Gutschein, der als Eintrittskarte gilt. Diese berechtigt zum kostenlosen Betreten und beinhaltet den freien Genuss von frischem Brunnenwasser in unbegrenzter Menge. Der Obulus für den Genuss der tausendundeinen Freude ist nicht im Gutschein enthalten! Das Kleingeschriebene auf der Rückseite des Gutscheins ist für das menschliche Auge nicht lesbar.

### *Kritiken*

---

- "Es war unglaublich, ich habe stundenlang gegessen!" Der Drachenheini
- "Vorsicht - nur vom Wasser trinken, sonst erlebt Ihr eine böse Überraschung beim Verlassen der Oase tausendundeiner Freude! Alkoholische Getränke sind nicht im Preis inbegriffen und selbst für darianische Maßstäbe unverhältnismäßig teuer." Sembelquast, Fernwanderer aus Escandra



# Haimamuds Strandschänke

## Wie komme ich hin?

Ihr seid mit dem Burai oder zu Fuß unterwegs? Dann folgt der Küste am Strand von Darbor aus in Richtung Norden. Kurz nachdem ihr den kleinen Fluss überquert habt, könnt ihr die Schänke schon sehen. Sie ist leicht auszumachen, denn wenige Schritte weiter ist ein hölzerner Leuchtturm aufgebaut. Solltet ihr mit dem Handelsschiff anreisen, dann haltet auf den Leuchtturm zu. Dieser weist den Handelsschiffen den Weg. Nein, die Riffe vor Haimamuds Strandschänke sind kein Problem - sie sind eher der Grund für die Schänke.

|           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| Standort  | am Strand nördlich von Darbor |
| Wirtsleut | Haimamud                      |
| Quartier  | nein                          |



## Wer ist der Wirt?

Der Wirt heißt natürlich Haimamud. Es kann allerdings sein, dass ihr eine Woche später kommt und der Wirt völlig anders aussieht. Dennoch heißt er Haimamud, weil der Wirt eben immer Haimamud heißt. Die Strandschänke wird jede Woche neu an den Meistbietenden verpachtet. Der hat dann auch das Recht, am Strand das Treibgut einzusammeln. In Darian ist es Gesetz, dass das Treibgut immer dem ehrlichen Finder gehört. Leider leidet die Qualität der Getränke etwas unter dem ständigen Wechsel des Wirtes, da jeder ein anderes Mischungsverhältnis bevorzugt. Das bedeutet, dass ein Lasogaz-Spritz von der einen Woche auf die andere unterschiedlich stark sein. Also am besten merkt ihr euch das Gesicht statt den Namen des Wirts. Allerdings kann es gefährlich sein, sich das Gesicht von Haimamud zu merken.

## Wen trifft man hier?



Neben krebssroten Ostariern und Thalern, die die Sonne nicht vertragen, sind es vor allem die ehrlichen Finder von Treibgut. Sie gönnen sich bei Haimamud eine Pause von der anstrengenden Arbeit, den Strand von Schiffsplanken, verlorener Ladung oder anderem wertvollen Plunder zu reinigen. Man trifft auch Warenhändler, denn Haimamud verkauft alles, was man so am Strand finden kann. Eine fast neue, kaum gebraucht aussehende Schiffsglocke gefällig? Einen Ballen goldgewirkten Chison, kaum angegriffen vom Salzwasser? Ein paar Kisten Rebenhainer Traubenblut oder einfach nur Tuche und Stricke, die das letzte Schiff achtlos dem Meer überlassen hat?

## Was ist geboten?

---

Exotische Getränke von fragwürdiger Qualität und Herkunft sind zu Spottpreisen zu haben. Der zechfreudige Tagedieb kommt schnell und billig zu seinem Pegel. Aber man kommt weniger zum Zechen zu Haimamud, sondern wegen der legendären nächtlichen Strandfeiern. Hierzu wird auf dem windigen Leuchtturm zur Belustigung der Gäste ein großes Feuer entzündet. Zu lauter Musik wird getanzt und mit freundlichem Winken auf sich aufmerksam gemacht. Leider kommt es manchmal, aber wirklich nur sehr selten vor, dass ein Kapitän die Handzeichen und das Leuchtfeuer falsch deutet und auf ein Riff aufläuft. Dann laufen alle zum Wasser, um zu helfen und den Strand möglichst schnell wieder aufzuräumen.

## Kritiken

---

„Was willst du äußern? Kritik? Entweder du lobst Haimamud Strandschänke oder du gehst schwimmen. Zu den Fischen.“

„Selbstverständlich war Graf Dedekien von Darian schon hier. Er nimmt sich hier gerne eine Auszeit bei einem 'Burai-on-the-beach'.“

„Wenn ihr etwas Bestimmtes sucht, ihr wisst schon was; Haimamuds Strandschänke hat es bestimmt!“

„Ob es ein Problem ist, dass gegenüber von Haimamud Schänke die Pirateninseln liegen? Ich liebe die Aussicht auf die Pirateninseln! Vor allem bei Sonnenuntergang! Dann sieht man die Schiffe besser.“





# Magelonas Schoß

## Wo finde ich die Taverne?

Die Taverne „Magelonas Schoß“ liegt südlich von Turmberg (Ligonii/Tlamana) und nördlich vom Schluckloch am Rande des Schlangenkamms in Darian. Es handelt sich um ein altes Gutshaus, das an einem wichtigen Knotenpunkt der geheimen Handelswege liegt.

## Was ist geboten?

Einmal im Mond findet vor der Taverne „Machmals Mondmarkt“ statt. Aufgrund des bedauernswerten Ereignisses beim nahegelegenen Schluckloch musste der Markt für ein halbes Jahr ausfallen. Jetzt findet er zur großen Freude aller wieder regelmäßig statt. Wer auch immer seine Waren oder Dienstleistungen feilbietet, ist willkommen, sofern der Marktfrieden eingehalten wird. Trinkgelage und Tanzabende sind vor allem am Frontag obligatorisch.

## Wer ist der Wirt?

Machmal ist der Besitzer des Gutshofs und der Taverne „Magelonas Schoß“. Als Tavernenwirt verdient er sich hier am Rande des Schlangenkamms zwar keine goldene Nase, doch er kann sich nicht beklagen. Nebenbei ist er auch als Omu tätig, das heißt, er verkündet in und um seine Taverne die Worte des Grafen Dedekien von Darian. Eine ehrenvolle Aufgabe, die ihm Respekt und Vertrauen einbringt. Sein Schankpersonal sind typische Darianer, die sich gerne was nebenbei

|           |                                                                           |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------|
| Standort  | Schlangenkamm, vermutlich Darian, an, auf oder über der Grenze zu Ligonii |
| Wirtsleut | Machmal                                                                   |
| Quartier  | ja                                                                        |





verdienen. Sei es nur die Lagerung von Fundstücken, vom Karren gefallene Waren oder seltene Güter – sie nehmen sie gegen eine entsprechende Gebühr gerne in ihre Obhut zur Verwahrung. Ebenso verrichten sie Botendienste und geben Nachrichten weiter.

Auch in der Jugend- und Erwachsenenbildung ist das Tavernenpersonal tätig.

Es werden Kurse zum Erlernen oder Verbesserung von Tavenenspielen angeboten.

Gerne gebucht werden Lehrstunden zum Thema „Sichere Gewinne beim Darokspiel“ oder „Fortgeschrittene Kniffs beim Würfeln“.

## Kritiken

---

„Zu viele Gäste mag ich nicht, die treten des Nachts auf meine Pilze!“ Onkel Arkatschi

„Die Tierwelt ist hier ebenso interessant wie die Zutaten des Eintopfs.“ Dr. Helena Helfkannt renommierte Ethnologin, Zoologin und Entdeckerin sowie engagierte Artenschützerin aus Jolbenstein

„Ich konnte schon nach wenigen Tagen ein tiefes Verständnis für die Lebensweise der Einheimischen entwickeln. Die Teilnahme an den alltäglichen Aktivitäten, das Erlernen der sprachlichen Besonderheiten und die Teilhabe an ihren Gewohnheiten gaben mir authentische und detaillierte Einblicke in die hiesige Kultur.“ Magister Viktor Vogler, Ethnologie und Brückenbauer zwischen den Kulturen aus Jolbenstein

# Xarochs Schneide

In **Xarochs Schneide** in Uttras'Dar, Darian mag es rau zugehen, doch letztlich sind alle hier, um sich von einem anstrengenden Leben mit etwas Spaß abzulenken. Vielleicht mag der Dolch hier schneller gezogen werden als unter weniger kämpferischen Gesellen. Dafür weiß jeder, dass er mit einer frischen Wunde eine geringere Chance auf eine neue Heuer hat. So wird mancher zunächst sehr ernst scheinende Streit lieber in einem disziplinierten Wettstreit ausgetragen.

Hier zu nennen sind Armdrücken, Sackhauen, Boxkämpfe, Schwertschnellziehen, Wetttrinken, Messerwerfen. Für die persönliche Zerstreuung gibt es, wie es für Darian üblich ist, Glücks- und Wettspiele, sowie Darokturniere. Untermalt wird dies atmosphärisch mit darianischer Musik und Tanz. Die Tänzerinnen treiben dies bis zur Ekstase.

Zu finden ist Xarochs Schneide im hintersten Eck von Uttras'Dar, wo die letzten Häuser der Siedlung in die Steppe übergehen und das Grölen der Gäste nicht mehr zu ignorieren ist. Ein großes, gemaltes Holzschild mit Xaroch, dem Schutzpatron der Schmiede, weist den Weg.

Dementsprechend trifft man hier Söldner, Raufbolde, Kämpferinnen und andere, die für Geld ihr Schwert oder sonstige Waffe verkaufen. Aufgrund der regelmäßigen Erzkarawanen aus dem Schlangenkamm sind viele Söldner und andere Experten für sicheres Geleit anzutreffen. Manche verstehen ihr Handwerk

|           |                       |
|-----------|-----------------------|
| Standort  | Uttras'Dar            |
| Wirtsleut | Erckhelm Nasenbrecher |
| Quartier  | nein                  |





und haben es in der Armee gelernt und sind durch Kriege erprobt. Andere wären es gern und scheuen sich doch nicht martialisch aufzutreten, obwohl ihre Erfahrungen im Kampf sich mehr auf Wirtshausschlägereien beschränken. Und natürlich sind auch Händler zugegen, die sich hier ihren Geleitschutz rekrutieren. Wirt ist Erckhelm Nasenbrecher, ehemaliger Söldner, der die Erzkarawanen aus dem Schlangenkamm bewacht hat.

## Kritiken

---

- „Fang da drin bloß keinen Streit an. Jagol der Starke schmeißt euch nur beide raus!“ Basulmah, der Geschasste
- „Der beste Ort, um sich einen ordentlichen Kämpfen für eine Karawane anzuwerben.“ Feimal Al Machmus, Karawanenführer
- „Das dickste Kamelsteak in ganz Darian kann man hier kriegen. Mit ordentlich viel Speck und Datteln dazu.“ Hadubrand, Söldner aus Drachenhain
- „Wenn jemand Schulden bei dir hat und nicht zahlt, dann schick ihm doch mal ein Inkassokommando aus Xarochs Schneide vorbei.“ Fergmud Ai Graftan, Pfandleiher



# Zum hungrigen Burai (Zum brünstigen Elch)

Im Norden Darians, unweit der Grenze zur Baronie Anthan im Fürstentum Thal, liegt an einer Wegkreuzung ein beschauliches Schlösschen im Dorf Bahr Okkem, ein ehemaliger Freiherrensitz. Schon vor vielen Jahrzehnten verstarb der letzte Erbe und der Besitz fiel an den damaligen Grafen. Erst durch den Ausbau der vorbeiziehenden Straßen durch Graf Dedekien ergab sich der wirtschaftliche Wert des bis dahin nur als Landsitz benutzten Schlösschens. Flugs wurde es umfunktioniert und beherbergt und vergnügt nun durchfahrende Händler und Reisende.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Bahr Okkem  
Ejub al' Erfstan  
ja



Das "**Hungrige Burai**" pflegt eine zukunftsweisende Interpretation von darianischen Gerichten, die vor allem aus lokalen Kräutern und Gewächsen bestehen. Die Getränke entsprechen darianischem Standard. Der Gastwirt hat ein sicheres Gespür für den Geschmack seiner Gäste, was dazu führt, dass ein jeder satt und zufrieden weiter seiner Wege zieht.

Das "**Hungrige Burai**" verfügt über einen geräumigen Schank- und Speiseraum sowie zwei weitere kleinere Räume. Die beiden Obergeschosse bieten saubere Unterkünfte in Mehrbettzimmern. Der Keller bietet zusätzlichen Raum für verderbliche Waren, die kurzfristig zwischengelagert werden müssen. Die Einheimischen nutzen die Taverne als Treffpunkt für die zahlreichen Feierlichkeiten, die das darianische Volk begeht. Der Omu verkündet vor dem "**Hungrigen Burai**" die Reden des geliebten Grafen Dedekien, worauf im Anschluss immer auf das Wohl des Herrschers angestoßen wird. Die lebensfrohen Darianer lieben den Tanz und das Spiel - beidem widmen sie sich sowohl in der Taverne, als



auch auf dem Platz davor, ausgiebig. Durchreisende werden immer sehr freundlich aufgenommen und spontan mit in das Geschehen eingebunden.

Im Jahre 27 n.A.III wurde im Dachgeschoss der Taverne ein ceridischer Gebetsraum eingerichtet. Dieser ist einzigartig in Darian und lädt so manchen Pilger zur Andacht ein. Dieser Ort der Toleranz und des gegenseitigen Verständnisses zeugt vom freundlichen Wesen der Einheimischen.

Der Wirt des gut florierenden Gasthauses ist Ejub al' Erftan. Zusammen mit seiner Familie bewirtschaftet er nicht nur das Haus, sondern geht auch diversen Nebengeschäften nach, was auch in Darian nicht anders üblich ist. Zeitweise wurde die Taverne unter dem Namen „Zum brünftigen Elch“ von Haimamud Ben Hilal und Pecunia ay Bytan geführt. Sie halfen dem Wirt Ejub aus, als dieser gesundheitlich nicht in der Lage war seiner Arbeit nachzugehen.

## Kritiken

---

- "Der Wirt Ejub ist undankbar und frech. Wir haben ihm tagelang die Geschäfte geführt, doch er hat sich nicht mal bedankt, sondern uns davon gejagt. Da geh ich doch lieber wieder zu meiner Sippe nach Ravani!" *Pecunia ay Bytan*
- "Hier gibt es noch Menschen, die eine gute Geschichte zu schätzen wissen!" *Onkel Faisal*
- "Im hungrigen Burai ist die beste Zockerstube weit und breit." *Muscatella, Mustardo und Safrano*
- "Das Essen war ausgezeichnet, auch wenn ich nie erfahren habe, was ich da gegessen habe." *Johann Biersack*

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Besonders viele Gäste gab es vom 2. bis zum 4. Tag des 2. Heliosmonds im Jahre 27 n.A.III, als das Gasthaus kurzzeitig von Pecunia und Haimamud als "Zum brünftigen Elch" übernommen worden war. Unter den Anwesenden hatten sich einige Gäste besonders für eine Grabungsstätte interessiert, die ganz in der Nähe nach einem Erdbeben ans Tageslicht gebracht worden war. Von den zwei dort verschwundenen Mumien soll eine sogar im Keller des Gasthauses gefunden worden sein.





# Zum Schluckloch

Das Schluckloch - hmm, wie soll ich's beschreiben? Imposant ist das Gebäude! Besteht aus einer begehbaren Außenmauer mit großem Tor, einem großzügigen Innenhof, einem behaglichen Tavernenraum mit offenem Kamin. Kabuffe mit warmen Metten zum Pennen. Eine Spelunke im herkömmlichen Sinn ist „Das Schluckloch“ nie gewesen. Also hört mir einfach mal zu:

Wir alle wissen, dass sich Golo aus dem operativen Geschäft zurückgezogen hat und nun seinen Wirkungskreis hinter die Grenze Thals gelegt hat. Wohin, das weiß keiner genau, jedoch lebt er in den Geschichten der Menschen weiter, denen er geholfen hat und die sich seine Freunde nennen dürfen: „Es sind die rechtschaffenen Menschen, die ihre langweiligen Geschichten aufschreiben, solche Leute wie ich haben keine Zeit dafür. Ich kann mich an alles erinnern, obwohl ich nichts davon aufgeschrieben habe. Wenn ich Euch also etwas erzähle, dann kommt näher an die Theke und spitzt Eure Ohren: Schon von Jugend an war Golo mein Kumpane, ein Macker, wie man ihn nur einmal im Leben hat. Stets stand ich im Schatten seiner imposanten Erscheinung. Jawohl – über 2 Meter misst sein stämmiger Körper. Keine Türe kann er durchschreiten, ohne sich zu bücken. Ein jeder muss zu ihm aufsehen. Nein – fürwahr, ich übertreibe nicht! Seine Gesichtszüge sind weich und gefällig. Sie verbergen seinen verschlagenen Charakter. Das gefährliche Blitzen seiner Augen fällt kaum auf, wenn der Wind seine blonden Locken darüber wehen lässt. So mancher, der auf seine Larve reingefiel, ist über die Klinge gesprungen. In Betis hat er mich und ein paar andere aus dem Knast geholt. Er gab uns anständige Trittlinge und eine ordentliche Kluft. Wir konnten damals nicht verstehen, warum er uns ganze Schiffsladungen Holz und Balken ergaunern ließ. Wir schafften die heiße Ware in die Berge und bauten

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Schlangenkamm  
Fuchsia und Aribo  
ja





dort einen Trümmerhaufen von einer Burg wieder auf. So schaffte Golo für uns bewohnbare Kabuffe und gemütliche Schrenzen. Von dort aus gingen wir auf Krähenflug und danach wurde dort gebunkert. Golo hat seinen Anteil abgezwickelt. Den Zaster hat er aber nicht verprasst, sondern in „seine Burg“ gesteckt. Und Golo war der Baldower. Er wurde von uns geachtet, wenn nicht sogar geliebt. So mancher abgerissene Kerl, der eilends die Platte putzen musste, stand vor dem Tor und winselte um Einlass. Meine linke Hand habe ich auf meinem letzten Krähenflug verloren – das war ein Schlamassel! Und ein Arm bar der Hand ist beim Krähenfluge keinen Schiss nicht wert! Aber Golo hat mich rausgezogen und zu seinem Macker gemacht. Und wenn Ihr mir jetzt noch was Ordentliches zum Beschickern rüberschiebt, dann nehm ich Euch mit über die Berge und wir gehen zusammen zur Koberbeis, wo das Schluckloch ist. Dort haben meine alten Schwestern und Brüder immer eine warme Schrenz frei, damit ich mich bis zum nächsten Krähenflug ausruhen kann ohne Kohldampf zu leiden. Also lass uns ins Abenteuer ziehen!“

## Kritiken:

---

- „Wehe dem, der letzte Nacht neben meiner Furzmolle Erbsen gekocht hat!“  
Hafwan der Scheußliche
- „Es war der rechte Arm! Ihr schuldet mir was!“ Topaza Zwiebelbast
- „Wer auf Krähenflug einen Arm verliert, dem gebühren 2 Teil der Beute, wem der Linke abhandenkommt, dem 1 ½ Teil. Wer links und rechts nicht zu unterscheiden mag, dem gebührt gar nichts!“ Yemina die Gerechte,  
Ausbaldowerin

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Vom 17. bis zum 19. Tag des 1. Poënamonds im Jahr 44 n.A.III trafen dort verschiedene Gelehrte zusammen, die ein Phänomen untersuchen wollten, welches auch an anderen Stellen Heligonias unter der Gelehrtenschaft für Aufruhr sorgte. Doch auch Golo Farinkay und Aurazitha Pomeranza waren an dem Phänomen interessiert, da dies großen Profit versprach, so dass durch die zahlreichen Kumpanen der beiden das Schluckloch besonders voll war.





# Zum Spitzkegeligen Kahlkopf

Diese Taverne ist eine Hommage an den gleichnamigen Pilz. Unscheinbar und leicht zu übersehen wächst er auf den kargen Burai-Weiden Darians, direkt aus dem Tierdung heraus. Das für den Pilz namensgebende Merkmal, der spitzkegelige, kahle Hut, trägt auf der Spitze eine glasige Ausbeulung, ein „Nippelchen“. Sobald die Oberhaut sich dunkelbraun verfärbt, ist der Pilz erntereif.

Der Spitzkegelige Kahlkopf darf nicht mit dem zahlreich zu findenden Halbkugligen Täuschling verwechselt werden. Dieser wächst häufig auf hochländischen Schafdunghaufen, hat aber keinerlei therapeutische Wirkung oder sättigenden Nährwert.

|           |                             |
|-----------|-----------------------------|
| Standort  | Zardasia, Darian            |
| Wirtsleut | Shirin von der Hafiza Sippe |
| Quartier  | ja                          |



## Wo ist die Taverne?

Am Rande der Stadt Zardasia in bester Lage zwischen dem kleinen und dem großen Al-Bushak-See.

## Wer sind die Wirtsleute?

Die Wirtin Shirin ist zudem die Sippenoberste der Hafiza (gesprochen „Hafissa“). Wie alle aus ihrer Sippe kennt sie sich bestens mit Pflanzen und deren Verarbeitung aus. Sie versteht es zudem ein Mahl zu bereiten, das alle Sinne erfreut.



Der Wirt ist ihr Lebensgefährte Topaso al-Baster, der auch der örtliche Bur-Bashi und Utzgan Sonderbeauftragte des Grafen ist.

## *Was wird geboten?*

---

Alljährlich werden in Zardasia die offenen darianischen Utzgan-Meisterschaften ausgetragen. Der euphorische Andrang beim Kampf um die aurazithene Kalebasse lockt zur Mitte der Heliosmonde zahlreiche Zuschauer in die Stadt.

Begleitet werden die Meisterschaften vom berühmten Al'Bushak-Basar. Dieser findet rund um die Taverne statt und trägt wesentlich zum Auskommen der Wirtsleute bei.

Der Al'Bushak-Basar ist zudem der wichtigste Umschlagplatz für Rausch- und Rauchkraut aller Art, das in großen Plantagen rund um die Stadt Zardasia angebaut wird.

Doch auch außerhalb der Basar-Saison lohnt sich ein Aufenthalt in der Taverne. Für Freunde, Verwandte und Reisende bereitet Shirin ihre berühmte "Närrische Schwammerlsuppe" zu. Weit über die Stadtgrenzen hinaus hat das geheimnisvolle Gericht eine gewisse Bekanntheit. Die Wirtin kann zudem für sich in Anspruch nehmen, die beste SchuBat zu machen. Die vergorene Buraimilch würzt sie mit allerlei Kräutern und Gewürzen, so dass aus dem einfachen Getränk eine kulinarische Offenbarung wird.

Nach dem Gelage kann auf dem Tavernendach unter den Sternen genächtigt werden.

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Die Offenen Darianischen Utzgan-Meisterschaften sind unter den Darianern sehr beliebt. Als Graf Dedekien für den 20. bis 22. Tag des 2. Heliosmonds im Jahr 35 n.A.III weitere Qualifikationsspiele für die Meisterschaft in Zardasia ausrief, gab es großen Andrang im Spitzkegeligen Kahlkopf, sowohl von den Mannschaften als auch von den zahlreichen Zuschauern des Spektakels. Im Zuge des Qualifikationsspiels am Samstag gab es jedoch auch seltsame Ereignisse im Zusammenhang mit sieben alten darianischen Geschichten über Dschinnen.





# Darian

## Grenzgebiet





# Zum geprellten Zecher

Der **geprellte Zecher** ist im Dreiländereck zwischen Darian, Thal und Sedomee zu finden, nahe der Ortschaft Ravani. Die Taverne ist die erste Einkehrmöglichkeit in Darian für Reisende, die von Thal aus in Richtung Süden ziehen. Für einen langen Streckenabschnitt ist die Taverne auch die einzige Unterkunft, die dem Reisenden zur Verfügung steht. Dabei bietet der „Geprellte Zecher“ eine einzigartige Atmosphäre und ist trotz der räumlichen Abgeschiedenheit ein Ort der Geselligkeit und des kulturellen Austausches. Hier ist der Umschlagplatz für allerlei Waren und ein Ort der unverhofften Geschäfte. Selbst als Zufluchtsstätte für zu Unrecht Verfolgte erfreut sich die Taverne eines überregionalen Rufes. Geradezu legendär ist das jährlich stattfindende Darokturnier, in dem der darianische Darok-Meister ermittelt wird. Nicht weniger Zerstreuung bieten die Utzgan-Auswahlmeisterschaften. Die wechselhafte Historie von Ravani bietet Zeugnisse der heligonischen Geschichte und ist daher auch für Fernreisende interessant.

Seit dem Kauf der Taverne durch Seefahrer Aytan AyBytan ist diese in Familienbesitz. Bewirtschaftet wird sie wechselweise von verschiedenen Mitgliedern der Familie AyBytan in unterschiedlicher Personalstärke.

Das traditionsreiche Gasthaus bietet dem hungrigen Einkehrer unter anderem das landestypische Gericht "Gefülltes Burai für 40 Personen" an. Für den Genuss dieser Köstlichkeit sollte man allerdings ein wenig Zeit mitbringen. Diese kann der Gast dann zur Erkundung der umliegenden Wälder nutzen, wo sich idyllische

Standort

Dreiländereck zwischen  
Darian, Thal und Sedomee  
nahe Ravani

Wirtsleut

Familie AyBytan

Quartier

ja





Ruinen in die malerische Landschaft einfügen. Zudem bietet die reichhaltige Getränke- und Speisekarte eine überraschende Vielfalt von täglich wechselnden überregionalen Köstlichkeiten.

Der geprellte Zecher verfügt über einen geräumigen Schankraum und mehrere Hinterzimmer. Die im Obergeschoss gelegenen Gasträume bieten Schlafgelegenheiten für jeden Geldbeutel. Das Haus ist voll unterkellert, dieser bietet zusätzlichen Raum für allerlei Waren. Einheimische Gäste sind eher selten; sie kommen nur, um die Familie zu besuchen. Der einsame Wanderer oder weitgereiste Händler findet hier eine seinem Geldbeutel angemessene Unterkunft. Die Hinterzimmer bieten privaten Raum für Entspannung und diskrete Geschäfte.

## Kritiken

---

- "Die einzige sichere Unterkunft jenseits der Grenze – kein Büttel weit und breit!" *Haimamud Ben Hilal*
- "Ich habe noch nie so gut, viel und billig gegessen und getrunken. Mein Bett war weich und sauber, auf dem Abort hat man mir sogar einen Beutel mit Münzen für die Weiterreise bereit gelegt!" *Yussuf*
- "Das nächste Mal schlafe ich lieber im Wald. Es gab nur Reste zu essen, der Wein war wässrig und der Preis hätte für zwei Personen gereicht. Zu allem Unglück wurde mir auf der Toilette mein Beutel mit der gesamten Reisekasse vom Gürtel geschnitten." *Boromäus der Fernwanderer*
- "Ich habe 3 Tage auf das gefüllte Burai gewartet! Leider war nur das Fürstenzimmer frei, weil die ganze Familie das Haus in dieser Zeit bewohnt hatte. Die Miete für dieses Zimmer verbrauchte meine gesamte Reisekasse, so dass ich am vierten Tag das nun endlich fertige gefüllte Burai nicht mehr bezahlen konnte. Der Wirt hat mich jedoch freundlicherweise zu einer Portion eingeladen. Es schmeckte vorzüglich und sättigt nachhaltig." *Lanzefried, Söldner aus Nurian*

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Vom 29. bis zum 31. Tag des 3. Heliosmondes im Jahr 25 n.A.III brachte das Schicksal auf dem Markttag in Ravani mehrere Teile einer Schatzkarten zusammen. Nun konnte die Jagd nach dem verlorenen Schatz beginnen. Im Zuge dessen gab es eine Entführung des Händlers Pervai Amer. Nachdem der Schatz gefunden worden war, fand im Wald ein großes Gerangel um die Besitznahme statt. Im Anschluss wurde in der Taverne kräftig gefeiert.









# Grafschaft Sedomee









# Baronie Apurien





# Der wilde Moskito

Nahe des abgelegensten Grenzpostens in ganz Sedomee und mitten im Jolborndelta liegt diese Absteige. An jedem anderen Ort würde man diese Bretterbude links liegen lassen, in dem unwegsamen Gebiet ist sie jedoch der Aurazitstreif am Horizont und für die hier stationierten Soldaten die einzige Abwechslung. Der Wirt erzählt stolz vom Aufbau des wilden Moskito: "Ich baute die erste Hütte, die versank im Sumpf. Dann baute ich eine zweite, auch die versank im Sumpf. Ich baute eine dritte Hütte, diese brannte dann ab. Aber die vierte, die blieb stehen!" Auch sonst ist er einfallsreich: Jeder Gast erhält umsonst einen Fliegenwedel und mittlerweile hat der Wirt aus allerhand angespültem Treibgut nicht nur ein kleines Geschäft gemacht, sondern baut derzeit an einem Wrackmuseum aus Relikten der ostarischen Marine. Unter den Soldaten entlang der Grenze ist besonders der Eintopf namens Schlampf berüchtigt, der "die ganze Nacht warmhält". Zu kosten ist garantiert unvergesslich, jedoch übernimmt der heligonische Tavernenführer keinerlei Haftung für gesundheitliche Schäden.







Das Capybara war eine im Jahre 45 n.A.III vollständig abgebrannte Taverne im Hafenviertel von Marola. Hier tobte das Leben! Diese Taverne war ihrerzeit weit über die Grenzen Sedomees hinaus bei allerlei zwielichtigem Volk berüchtigt für die allenfalls halb-legalen Meerschweinchenkämpfe im Hinterzimmer. Der vormalige Betreiber Samsi aus dem Selenai Clan bot im Capybara auch eine Selektion besonderer Seifen feil, die bei Ihrer Hochgeboren Freigräfin Amira Kaela von Sedomee großen Anklang fanden. Nach der Aufgabe des rauchenden Trümmerhaufens, der einst das Capybara gewesen war, berief die Freigräfin Samsi an ihren Hof als Leibdiener der Prinzessin Thalia von Sedomee.



Man kann nur zusammenfassen, dass das Capybara in früheren Jahren auf undurchsichtige, turbulente, aber gekonnte Weise Ober- und Unterwelt auf engstem Raum vereinte und dies erklärt auch ihren anhaltenden Ruf unter den Hafenleuten, von denen man so manche noch heute mit einem Glitzern im Auge seufzen hört:

“Capybara, ah, du musst da gewesen sein, um es zu verstehen!”



# Die schwankende Dschunke

Betrieben wird die schwankende Dschunke von einem Fremden aus dem fernen Osten. Niemand weiß so recht, was eine Dschunke eigentlich ist, aber die Getränke sind stark, das Rauchkraut gut und im angetrunkenen Zustand kann den Namen ohnehin kaum einer aussprechen. In der schwankenden Dschunke im Herzen des Hafenviertels von Marola findet der Reisende alles, was man sich unter einer Seemannsspelunke vorstellt: uralte und wurmzerfressene Holzbalken, Dekorationen mit Ankern, Netzen und Fischtrophäen und vor allem hartgesottene Seeleute, die gegen eine Flasche Branntwein ihr Seemannsgarn oder ein wehmütiges Lied zum Besten geben. Die Spelunke bietet keine Speisen oder nichtalkoholischen Getränke an, hat aber dafür im Obergeschoss eine kleine Anzahl einfacher, aber sauberer Zimmer für Durchreisende.

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Standort  | Marola, Apurien                  |
| Wirtsleut | Ein Fremder aus dem fernen Osten |
| Quartier  | nein                             |



# Schillernde Phelsume

Außerhalb von Marola, an der Wegkreuzung der Karawanenrouten, die die Hauptstadt von Sedomee mit dem Rest des Landes verbinden, liegt die Karawanserei der schillernden Phelsume, die vom Agnat Clan betrieben wird und die zugleich ein großer Umschlagplatz für die vielfältigsten Waren ist. Nach und nach ist dieser Ort deshalb zu einem Soukh angewachsen, in dem Leckereien auf die Hand und Tee auf der Straße verkauft werden und Händler, Clansvertreter, Karawanentreiber und allerlei Straßenvolk ihre Geschäfte treiben. Alle Durchreisenden werden vom Agnat Clan entsprechend ihres Standes untergebracht, Gepäck und Waren sicher gelagert und Last- und Reittiere rundum versorgt.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Marola, Apurien  
Der Agnat Clan  
ja





# Waldhexe

In den Hügeln rund um Marola, die für das milde Klima der Stadt verantwortlich sind, gibt es eine kleine Anzahl Bäche, die der Zordel Clan geschickt zur Forellenzucht nutzt. Die Schmackhaftigkeit dieser Fische ist in ganz Sedomee bekannt, doch nur äußerst selten werden sie überhaupt über die Grenzen Marolas hinaus gehandelt. Der Zordel Clan betreibt nahe des größten Zuchtteiches eine kleine Taverne namens Waldhexe, die ein beliebtes Ausflugsziel ist und in der man in den Genuss dieser Spezialität kommen kann.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Marola, Apurien  
Der Zordel Clan  
nein



# Zum Exmatrikulator

Platzt dir der Kopf vor lauter neuem Wissen?

Ärgern dich Shimshiri der Mathematik oder Philosophie?

Brauchst du einen Mut-Trunk vor der morgigen Prüfung?

Dann bist du in der Taverne „Zum Exmatrikulator“ bestens aufgehoben.

Sie befindet sich im Hafen von Marola, weit weg von den Vorlesungsräumen.

Hier kannst du deine Seele baumeln lassen, den Kopf in den angrenzenden Sand stecken – oder die Füße. Bei geistreichen Getränken und Seefahrercharme lassen sich leicht Verbindungen knüpfen oder schlechte Leistungen wegtrinken.

Der Schankwirt ist selbst ein gescheiterter Student. Nach rund neun Semestern in drei verschiedenen Studiengängen kennt er so ziemlich alle Shimshiri und fast alle Fakultäten. Gib ihm ein paar Getränke aus und du erhältst nützliche Tipps.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Marola, Apurien  
Ein gescheiterter Student  
nein





# Zum lasterhaften Lustknaben

Der „Lustknabe“ ist eine Strandbar am Rande von Marola, in der Mann sich trifft, um sich zu präsentieren. Die Frauen treffen sich, um sich zu amüsieren. Berauschende Getränke wie „Sünde der Nacht“, „Venusfalle“ und „Macht der Begierde“ lassen die Sorgen des Lebens vergessen und öffnen die Seele, um das Glück zu empfangen. Aber auch für die alleingelassene Frau bietet der Wirt das passende Getränk. Mit „Mahmut`s Rache“ vergisst jede ihren Kummer.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Marola, Apurien  
?  
nein





# Baronie Calena







# Après Shisha

Das „Après Shisha“ ist eine Herberge in den Bergen am äußersten, nördlichen Zipfel von Sedomee, nahe der Grenze zu Thal. Man munkelt, die Baronin von Calena sei hier regelmäßig inkognito zu Gast. Im äußerst rustikalen, aber urigen Ambiente können erschöpfte Reisende hier die Welt ganz und gar vergessen. Wir empfehlen echten Kennern, sich beim Genuss eines regionalen, heißen Tees (mit oder ohne „Schuss“) durch das exotische Sortiment an Wasserpfeifen-Aromen zu probieren. Der Vollständigkeit halber sei noch auf die spärliche Beleuchtung des Etablissements hingewiesen - für die einen mag es sich etwas einsam anfühlen, für die anderen jedoch romantisch und zur Entspannung beitragend.

Standort

im Norden nahe der Grenze zu Thal, Calena

Wirtsleut

?

Quartier

nein





# Die meckernden Ziegen

Die Oase Bou Saarka gilt als Ort der Erfindung des sedomeesischen Ziegenkäses namens Bon Saarka. Auf der Hauptstraße der Oase finden sich direkt gegenüberliegend zwei kleine Tavernen, die als die meckernden Ziegen bekannt sind. Beide werden jeweils von einer anderen kleinen Nebenfamilie des Ziegenhirtenclangs betrieben. Diese tragen einen seit Generationen andauernden Streit aus um die Frage, wer genau den Käse zuerst hergestellt hat und wer noch heute den besseren Käse macht. Dabei schrecken sie vor wilden Anschuldigungen nicht zurück ("Euer Käse stinkt!", "Ihr panscht doch!"), Durchreisende können aber ohne Bedenken einkehren und sich erfrischen.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Oase Bou Saarka, Calena  
Der Ziegenhirtenclan  
nein



Zu beachten gilt allein, dass der Besuch einer der beiden Tavernen für die ansässige Bevölkerung einem Meinungsbekenntnis zu der einen oder anderen Seite gleichkommt und es ist daher dringend davon abzuraten, während ein und desselben Aufenthalts in der Oase beide Tavernen zu besuchen.



# Baronie Sebur





# Der Skarabäus

Der "Skarabäus" entführt seine Gäste in einen Abend voller sedomeesischer Geheimnisse. Mit seiner stilvollen Einrichtung, die an antike, valmerianische Tempel erinnert, bietet er eine einzigartige Atmosphäre für Genuss und exotische Entdeckungen. Dieses intime Feinschmeckerlokal in Zysar bietet Meeresfrüchte, Wüstenfrüchte und nur für spezielle Kenner und Stammkundschaft weitere sinnliche Genüsse im exklusiven Hinterzimmer. Reservieren wird empfohlen!

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Zysar, Sebur  
?  
nein



# Die Karotte der Entscheidung

Nahe des Saarka-Schreins in der Wüstenstadt Hagiapolis befindet sich die charmante Taverne „Karotte der Entscheidung“, deren saarkagefälliger Lehmbau bereits von Weitem ins Auge fällt. Die gemütliche Einrichtung kombiniert rustikale Elemente mit göttergefälligen Details, die dem Namen der Taverne alle Ehre machen. Besonders für Reisende, die mit dem Ogedentum nicht so vertraut sind, bietet sich hier ein lehrreiches Ambiente. Im Angebot befinden sich hauptsächlich starke, gesundheitsfördernde Kräutertees, die auf Anfrage auch in einer Schüssel als Fußbad oder in Form eines heißen Wickels zubereitet und angewandt werden können. Die kleine, aber feine Auswahl an Speisen besteht aus bodenständigen und tierfreien Gerichten, die mit frischen Zutaten und viel Liebe zubereitet werden.

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| Standort  | Hagiapolis, Calena |
| Wirtsleut | ?                  |
| Quartier  | nein               |





# Zur vertrockneten Dattel

Diese Taverne liegt in einer sehr kleinen Oase, im Grenzland von Sedomee in der Baronie Sebur. Unter den sedomeesischen Grenzposten ist der Ausspruch "Lass uns Datteln gehen!" allgemein bekannt und so manch ein Soldat fand nur mit Hilfe seiner Kameraden den Weg zum Posten zurück. Neben den namensgebenden getrockneten Datteln kommt man als Gast in den Genuss von Dattelschnaps, Dattellikör, Dattelwodka, Dattelwhisky und Dattelwein.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Kleine Oase in Sebur  
?  
nein





# Sedomée

## Grenzgebiete





# Ambrosius' Eulen-Keller

Die Taverne "Ambrosius' Eulen-Keller" befindet sich im Grenzland zwischen Sedomee und Darian, auf Gebiet des Rakesh Clans in Sebur, Sedomee. Von hier aus sind sowohl Zysar (Sedomee) als auch Zardasia (Darian) gut innerhalb eines Tages zu erreichen; günstig gelegen für Durchreisende in Richtung des großen Falkenrennens oder auf Handelsreise, um Tabak bzw. feinstes Glas zu erstehen. Wie bei allen Reisen im Süden wird jedoch geraten, sich zur Querung von längeren Strecken zur Sicherheit einer der zahlreichen Karawanen anzuschließen.

In Ambrosius' Eulen-Keller mögen die Reisenden vom hauseigenen "Tut-Mir-Leid-Lager" kosten, es warten außerdem Eintöpfe in "solider Qualität" (Zitat) auf hungrige Mägen. Die unbeheizten Nachtlager sind zu der Zeit, da dieser Eintrag verfasst wird, ungezieferfrei. Jedoch weder die Lage dieser Taverne noch der Geschmack des Bieres oder der Speisen mag allein erklären, warum der Eulen-Keller so viel frequentiert wird. Liegt es dann doch an den diversen kleinen Wettspielchen, die hier getätigt werden? Oder werden hier noch ganz andere Dinge unter der Theke gehandelt? Auch der ansässige Hausgeist mag sein Übriges dazu tun.

|           |                    |
|-----------|--------------------|
| Standort  | Grenzgebiet, Sebur |
| Wirtsleut | ?                  |
| Quartier  | nein               |





# Freie Reichsstadt Betis





# Bistro Schwartz

Dem Nachtschwärmer mit morbid-düsterem Geschmack sei das Bistro Schwartz in der Knochengasse 666-B in Betis (hinter dem Kontor des Handelshauses Schwartz, Knochengasse 666-A) empfohlen. Der Name ist selbstverständlich Programm: Während die Kellner und Bedienungen mit dem bleichen Teint ausschließlich schwarz-elegante Dienstkleidung tragen, sind die Einrichtung und die Räumlichkeiten komplett in den unterschiedlichsten Schwarztönen, wie Mattschwarz, Samtschwarz, Tiefschwarz, Rabenschwarz, Pechschwarz oder Nachtschwarz gehalten. Wer seine Mahlzeit (als Beispiel seien hier Schwarzwurzeln an Schwarzkittel-Kotelett in Schwarzpfeffersauce genannt) gerne sehen möchte, tut dies beim schummerigen Schein schwarzer Kerzen. Andererseits möchte der eine oder andere auch komplett im Dunkeln speisen, was in speziell dafür eingerichteten Separees möglich ist, wahlweise mit bekannten oder unbekannten Tischgenossen. Ob die Gerüchte wahr sind, dass nicht jeder, der hier im Dunkeln gespeist hat, das Lokal hinterher auch wieder verlassen hat, überlassen wir der Phantasie des Lesers... Wer Gaumenschmaus mit ein wenig Grusel und Nervenkitzel verbinden möchte, ist in jedem Fall richtig im Bistro Schwartz.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Betis  
?  
nein





# Blankgezogenes Schwert

## Wie komme ich hin?

Ohne Einladung gar nicht. Man muss die richtigen Leute kennen. Ansonsten kann man es mit einem rosa Schleifchen am Revers probieren. Vielleicht wird man dann von den richtigen Personen angesprochen.

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| Standort  | Betis           |
| Wirtsleut | Madame Badinâge |
| Quartier  | nein            |



## Wer ist Wirt?

Die Wirtin ist Madame Badinâge. Sie ist eine schillernde Größe in Betiser Etablisementkreisen. Manche behaupten, sie stünde in einem ständigen Wettbewerb der Etablissements mit Mama Nelli, doch Kenner wissen es besser. Madame pflegen einen expressiven Lebensstil und ebenso gehaltene Kleidung. Die Schminkkünste aus Sedomee hat sie perfektioniert und wendet diese ebenso geschickt auf sich selbst als auch auf ihr Personal an, welches ausschließlich männlich ist. Sie kann alle möglichen Wirkungen mit ihren Künsten erzielen, hauptsächlich setzt sie sie in ihrem Etablissement ein, um körperliche Vorzüge hervorzuheben und kleinere Makel verschwinden zu lassen, so dass jederzeit ein perfektes Erscheinungsbild entsteht.

## Was ist geboten?

Der von außen sehr unscheinbare Eingang in einer nur unzulänglich einsehbaren Straße verrät nichts über die opulente Ausstattung im Inneren. Dem Leser sei hier nur der vordere Hauptraum vorgestellt. Über die angeblich zahlreichen und divers ausgestatteten Hinterzimmer geziemt es sich an dieser Stelle Stillschweigen zu



# Blauer Eber

## Was ist geboten?

Grundehrliches Essen zu ebensolchen Preisen, billiger Alkohol, umsichtige Bedienung, ein wild zusammen gewürfeltes Mobiliar, sauberes Geschirr, mindestens einmal die Woche eine bunte Schlägerei, diskrete Nischen, Antworten auf Fragen, Ruhe vor der Stadtwache und Neuigkeitenbörse.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Betis  
Geron  
nein



## Wer sind Wirt und Gäste?

Die Besatzung des „Blauen Eber“ besteht aus Wirt Geron (Glatze, Muskeln, Ohrring), Koch Fabrizio (stumm, dauergrinsend) und Kellner Moro (dunkelhäutig, Schürzenjäger). Alle drei kennen sich schon seit Ewigkeiten und sind eine eingespielte Mannschaft. Geron kann herzlich durchgreifen, wenn die Lage brenzlig wird, Moro kennt sämtliche Taschenspielertricks und die Vorlieben seiner Gäste, Fabrizio hat ein besonderes Verhältnis zu Wurfmessern, und in seinen schmackhaften Gerichten ist immer das drin, was der Name auch sagt (eine Seltenheit in Betis...). Der bullige und auch auf den zweiten Blick Furcht einflößende Geron hat ein Herz für hungrige Straßenkinder und lässt schon mal einen Teller warme Suppe unbeaufsichtigt stehen.

Die Gäste sind das, was man im Betiser Hafenviertel erwarten kann: Arme Handwerker und Tagelöhner aus der Nachbarschaft, Lebenskünstler und Kleinkriminelle, Seeleute und Hafenarbeiter. Für die meisten ist der „Blaue Eber“ das Wohnzimmer, das ihre eigene finstere und klamme Mietsstube nicht hat. Man trifft sich, tauscht Neuigkeiten aus und kann auch ein ehrliches Wort auf den Tisch



hauen, wenn einem wieder mal die Galle hochkommt, weil das Leben nicht so läuft wie es sollte.

## Wie komme ich hin?

---

Über eine der beiden großen Brücken hinüber in die Neue Stadt, weiter über den Sanais-Kanal ins Hafenviertel. Stromab halten und bei dem gelben Kuriositätenladen in die Gasse hinein. Dann nochmal links und über den kleinen Platz. Im Zweifelsfall jemanden fragen, man weiß ohnehin schon, dass Ihr kommt. Kleidet Euch einfach, sonst weckt Ihr nur Neid und Begehrlichkeiten. Rechnet damit, dass Ihr als Fremder beim Betreten auffällt und man Euch genau taxiert. Werdet Ihr als harmloser Gast und Reisender eingeschätzt, so lässt man Euch schnell in Ruhe und behandelt Euch freundlich.

## Besonderheiten

---

Wie schon erwähnt, hat man im „Blauen Eber“ weitgehend Ruhe vor der Stadt- bzw. Nachtwache, und ein ausgeklügeltes Warnsystem sorgt dafür, dass es auch so bleibt. Deshalb eignet sich die Taverne für diskrete Treffen, allerdings nur, wenn der Wirt damit einverstanden ist, andernfalls landet man schneller vor der Tür, als einem lieb ist. Geron hat nämlich ein gesundes Interesse daran, nicht in Verdacht zu geraten, denn in seinem Keller sind einige Kisten, die bei verschiedensten Leuten Interesse hervorrufen könnten.

Wer bei Moro nachfragt, kann auch einen feineren Tropfen als den gewöhnlichen Billigfusel bekommen.

Zum Gaudium der Gäste befinden sich an der Wand neben der Tür zwei große Haken, an die Geron Störenfriede und Raufbolde am Kragen aufhängt, so dass sie sich dort auszappeln können.

An einer anderen Wand hängen eine zerkratze Laute und ein abgewetztes Tambourin, und mit etwas Glück bekommt der Besucher einige melancholische Lieder aus dem Betiser Volk zu hören.

## Warum sollte man hier einkehren?

---

Weil sie eine typische Nachbarschaftskneipe ist, die den Charme und das Ambiente widerspiegelt, welches das Publikum in dieser Gegend ausmacht. Weil sie ein Hort der Gerechtigkeit ist.

Weil Geron immer ein offenes Ohr für die Sorgen und Nöte seiner Gäste hat.

Weil in dem Hühnereintopf auch wirklich Huhn drin ist.





## Kritiken

---

- "Irgendeiner von den alten Kumpels ist immer da" Hacke Fitzwalter, Vollmatrose
- „Ein Abend im Eber und man ist wieder informiert, was grad in der Stadt so abgeht“ Leila Ben Gossa, Zockerin
- "Dort findet man immer gutes Personal“ A. v. B.
- „Gemütlich, sauber, preiswert“ Götz Bundschuh, Fernwanderer
- „Beste Suppe von die ganze Welt, ey!“ Plötze, Straßenlümmel

# Der Phönix

**Aus dem Helios-Boten 34 vom 2.  
Helios 28 n.A.III.**

Umfangreiche Bauarbeiten in der Nähe des Theaters führen derzeit zu zahlreichen Gerüchten unter den Betiser Einwohnern. Zwei nebeneinanderliegende große Stadthäuser, die schon seit längerer Zeit leer standen, wurden offenbar verkauft und werden nun in aufwändiger Arbeit instand gesetzt. Als Verantwortliche auf der Baustelle gab sich eine gewisse Tessa Falkenhagen. Zum Beantworten unserer Fragen zeigte sie sich eher ungeneigt, der Besitzer wünsche dies nicht. Nur soviel war zu erfahren: Es werde hier in Kürze ein neues Vergnügungslokal eröffnet, das der Betiser Gesellschaft Gelegenheit zu gehobener Unterhaltung und gepflegtem Spiel bieten werde. Unseren dezenten Hinweis auf eine mögliche Konkurrenz zu Mamma Nelli quittierte sie mit einem Schulterzucken. Das sei nicht ihre Angelegenheit.

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| Standort  | Betis                               |
| Wirtsleut | Geschäftsführerin Tessa Falkenhagen |
| Quartier  | ja                                  |



**Aus dem Helios-Boten 35 vom 2. Xurl 28 n.A.III.**

Neues Lokal glanzvoll eröffnet

Eine Überraschung erlebten die Betiser Bürger, als am Nachmittag des 1. Monatstages das Eingangsschild über der Tür des neuen Lokales beim Theater (wir berichteten) angebracht wurde: In großen rotgoldenen Lettern war darauf „Phönix“ zu lesen. Sollte es sich dabei um ein Gegenstück des bekannten Hauses "Das Phönix" in LaSogaz handeln? Die Tage zuvor waren unter den aufmerksamen



Augen der Anwohner rotgepolsterte Sessel, Kerzenleuchter, darianische Teppiche, sorgfältig verpackte Kisten und Truhen und zahllose erlesene Möbelstücke im Inneren verschwunden. Eine Passantin meinte verärgert: „So ein teurer Schuppen wird das wieder, das kann sich unsereins sowieso nicht leisten, da essen zu gehen!“ „Ein ordinäres Bordell ist das, mehr nicht!“ schimpfte eine Frau aus dem ersten Stock. „Alles nur schöne Fassade!“

Am Abend dann die glanzvolle Eröffnung: Alles, was in Betis Rang und Namen hatte, war offenbar eingeladen worden. So traf man Ratsherren mit ihren Gattinnen ebenso an wie Persönlichkeiten der Halbwelt. Einzig und allein Mamma Nelli fehlte. Sie blieb wohl aus Protest gegen das Konkurrenzunternehmen fern, obwohl Geschäftsführerin Tessa Falkenhagen, in sedomeesische Seide gekleidet, versicherte, dass man sie selbstverständlich eingeladen habe. Sie erklärte sich zudem überraschenderweise zu einer Führung durch das Haus bereit und zeigte uns die geschmackvoll eingerichteten Spielzimmer und Separees. In den oberen Gängen befinden sich die Geschäftsräume und einige repräsentative Salons. Die Zimmer jedoch, die eine Übernachtungsmöglichkeit boten, waren so verschwindend wenige, dass bei uns nicht der Eindruck entstand, hier würden Sanaistöchter ihrem Geschäft nachgehen. Unserer Frage nach dem Besitzer wich sie wiederum aus, es handle sich um eine einflussreiche Persönlichkeit Heligonias, deren Ruf keinen Schaden nehmen solle, und man möge doch darauf Rücksicht nehmen (in Betis sprechen die Gerüchte bereits von Graf Dedekien, dem Baron von Carajon oder gar Fürst Waldemar, der auf der Suche nach einer sinnvollen Altersbeschäftigung sei...) Währenddessen feierte die Gesellschaft im großen Saal, der von zahllosen Kerzen erhellt war, die glanzvolle Eröffnung mit erlesenen Weinen, exzellentem Essen, Musik und Tanz. Als Höhepunkt des Abends hatte Tessa Falkenhagen sogar Wunderkind Bonifazio für einen kurzen Auftritt gewinnen können, was mit begeistertem Applaus honoriert wurde. Eine gelungene Gala zum Einstand und reiches Publikum, einzig das Geheimnis um den Besitzer wird wohl noch länger ungelöst bleiben.

## Wer sind Wirt und Gäste?

---

Für Betiser ist der "Phönix" ein eher exotischer und leicht geheimnisvoller Ort - wer reist schon nach Darian ... Doch wer einmal dort war, schwärmt vom Luxus und der Diskretion, mit der die Gäste behandelt werden. Das Preisniveau bewegt sich unterhalb von Mamma Nelli, ist aber immer noch teuer. Die Unterhaltung beschränkt sich meist auf Musik und Tanz, denn wer in den Phönix geht, kommt zum Spielen: Würfel, Darok, Geschicklichkeitsspiele, Wetten auf sportliche Ereignisse wie Utzgan, Wagenrennen oder Bootsregatten, aber zu später Stunde soll es Gerüchten zufolge auch schon die eine oder andere "Schlitzen"-Runde gegeben haben. Entsprechend ist das Publikum eher von der abenteuerlustigen Natur und findet Gefallen daran, sich in der vermeintlich "gefährlichen Halbwelt"



zu bewegen. Doch die Gauner, die sich hier aufhalten könnten, wären schon längst über das Niveau des ordinären Taschendiebstahls hinaus.

## Wie komme ich hin?

---

Betis, in der Neuen Stadt, vom Ausgang des Theaters immer geradeaus. Täglich geöffnet ab der Teestunde.

## Besonderheiten

---

- Ableger des "Phönix" in LaSogaz, einem bekannten Glücksspiel-Etablissement
- Ausstattung und Speisenangebot entsprechen der gehobenen darianischen Tradition
- keine Sanaistöchter, es handelt sich um einen reinen Unterhaltungsbetrieb. Wer Künstler oder Bedienstete ungefragt anfasst, fliegt raus.
- nach allgemein Betiser Ansicht scheffelt hier jemand ordentlich Geld, und zwar mit Einverständnis von Don Corvese





# Der Schwarze Drache

## Was ist geboten?

Wenn Ihr mit Gefolge reist und nicht ohnehin Gast eines Adligen oder Patriziers seid, so wird man Euch in diese Luxusherberge am Helos-Platz verweisen. Mit 55 Schlafplätzen ist es das größte Hotel in Betis, für eine Übernachtung muss man mit dem Vermögen von 7-10 Dukaten rechnen. Das Essen ist allerdings so exzellent, dass man hier jeden Abend Betiser Persönlichkeiten antreffen kann. Als besondere Spezialität gelten die zahlreichen Fischgerichte, wenngleich Kenner gerne behaupten, die Muscheln bei Mamma Nelli seien unübertroffen.

|           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| Standort  | Betis                            |
| Wirtsleut | Geschäftsführer: Signor Marcello |
| Quartier  | ja                               |



## Wer sind Wirt und Gäste?

Der „Schwarze Drache“ gehört nicht einer Person allein, sondern einem Zusammenschluss mehrerer Geschäftspartner, eine Betiser Besonderheit bei teuren Objekten. So wird das finanzielle Risiko auf mehrere Schultern verteilt. Ein Risiko, das beim „Drachen“ allerdings kaum bestehen dürfte, der sich eher als Aurazithbrunnen erweist. Da Diskretion oberstes Gebot ist, kennt man nur den eingesetzten Geschäftsführer, Signor Marcello, der stets bemüht ist, die hohen und höchsten Ansprüche des Hauses zu erfüllen. Ein Heer an Dienstboten und Zulieferern steht ihm dabei zur Seite.

Entsprechend dem ausgezeichneten Ruf des „Schwarzen Drachen“ gehören zu den Gästen Adelige und Diplomaten, Handelsherren und Bankiers, Ratsmitglieder, Reeder und überhaupt die ganze feine Gesellschaft, die sich in Betis für gewöhnlich sammelt. Wer von Signor Marcello mit Namen begrüßt wird, hat es geschafft.



## Wie komme ich hin?

---

Alle Wege führen früher oder später nach Betis. Der „Schwarze Drache“ befindet sich zentral auf dem Helos-Platz, direkt neben dem großen Verwaltungsgebäude mit der Börse. Die Frage ist eher: Wie komme ich rein? Da so viele hochgestellte Persönlichkeiten dort verkehren, wird Sicherheit natürlich großgeschrieben. Wenn Ihr anständig und sauber gekleidet seid, wird Euch der Türsteher nicht aufhalten. Doch sobald Ihr die Empfangshalle betretet, wird man Euch zuvorkommend fragen, womit man Euch helfen kann. Wenn Ihr dann kein weiches Daunenbett oder ein exzellentes Essen wünscht, wird man Euch bald wieder höflich hinausleiten. Neugierige Gaffer sind nirgendwo gern gesehen.

## Besonderheiten

---

Das wirklich hervorragende Essen. Der „Schwarze Drache“ ist berühmt für seine Fischspezialitäten. Kurzzeitig versuchten die Besitzer, auf die Welle der Tlamanischen Küche aufzuspringen und stellten einen bekannten Koch aus Escandra ein, doch die allgemeinen Proteste dauerten so lange an, bis man zur traditionellen Betiser Küche – allerdings auf höchstem Niveau – zurückkehrte.

Im "Schwarzen Drachen" wird auch das "Betiser Drachenfeuer" hergestellt, ein klarer Schnaps, der aus verschiedenen Kräutern destilliert wird.

Der „Schwarze Drache“ war das erste Hotel in Heligonia, das Gästezimmer bestehend aus mehreren Räumlichkeiten anbot, zum Teil mit einer Dienerkammer. Zudem führt von bestimmten Zimmern ein Klingelzug in die Küche, um einen Diener des Hauses herbeizurufen.

## Kritiken

---

- "Wer den 'Schwarzen Drachen' nicht gesehen hat, hat Betis nicht gesehen." Vincent Battista Corvese, Doge
- „Die perfekte Adresse, um seine Geschäftspartner zu treffen.“ Dario Marcelli, Tuchhändler
- „Ich mische meine Flamingos nur mit Betiser Drachenfeuer.“ Raffaele Tutti, HU2
- „Wenn Du mich wirklich liebst, dann lad mich in den 'Drachen' ein...“ Betiser Schönheit
- Wir haben jeden Abend mehr angebliche Reservierungen als Tische. Das müsste als Empfehlung reichen.“ Der Türsteher





# Mama Nelli (und ihre Töchter)

## Was ist geboten?

Eine Institution! Das Betiser Nachtleben wäre ohne ihr Etablissement nicht denkbar.

Die Anfänge liegen etwas im Dunkeln, doch unter Nellis tatkräftiger Kreativität hat sich das Haus über die Jahre zum Zentrum aller Freunde gehobener Unterhaltung entwickelt. Natürlich gibt es dort roten Samt, unechtes Gold und eine Menge Blingbling, aber auch hervorragenden Wein, erlesene Speisen und niveauvolle Darbietungen, wozu auch der eine oder andere recht freizügige Tanz gehört. Denn berühmt ist Nelli natürlich für ihre „Töchter“ (und Söhne), die keine Wünsche offenlassen.

Da der Ogedische Glaube mit Poënas Glückseligkeiten recht offen und entspannt umgeht, ist es überhaupt kein Problem, hier gesehen zu werden, im Gegenteil - eher ein Statussymbol, sich einen Besuch bei Nelli leisten zu können. Durch die anspruchsvolle Preisgestaltung für Essen, Abendprogramm und weitere Dienstleistungen ist dort eher der wohlhabende Teil der heligonischen Einwohner anzutreffen. Dabei ist es jederzeit möglich, nur das Abendprogramm zu genießen und mit der Ehefrau (und neuen Anregungen) in die eigenen vier Wände heimzukehren.

Andere schließen einen Besuch der Badestube an und wechseln dann fröhlich in den oberen Trakt des Hauses. Wenn man nicht schon Bekanntschaft mit einer der Damen oder einem der Herren geschlossen hat, so bietet sich hier immer noch die

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Betis  
Nelli  
ja





Möglichkeit zur Auswahl. Auf Vorbestellung kann man außerdem Damen reservieren und mit ihnen im Separee speisen. Beahlt wird grundsätzlich vorher, wie überall.

## Wer sind Wirt und Gäste?

---

Was man von Nelli weiß, ist nicht viel. Dass sie früher einmal eine Sanais-Tochter war, gilt als gesichert. Dass sie mühelos zwischen knallharter Geschäftsfrau und verständnisvoller „Mama“ wechseln kann, auch. Was nur wenige wissen: Nelli sorgt immer wieder mit großzügigen Spenden für Sanais-Töchter, die in ernsthafte Schwierigkeiten geraten sind, im Alter in Armut geraten oder unter unwürdigen Bedingungen arbeiten müssen. Auch hat sie schon dem einen oder anderen verzweifelten Mädchen vom Land zurück auf den Weg geholfen. Ein besonderer Teil ihres großen Herzens ist dabei für die Straßenkinder reserviert, unter denen sie vielen ein besseres Leben vermittelt hat.

## Wie komme ich hin?

---

Betis, in der Neuen Stadt. Geht vom Ausgang des Theaters immer geradeaus, und Ihr kommt direkt hin. Im Grunde genommen kann Euch aber so ziemlich jeder weiterhelfen. Täglich geöffnet ab der Teestunde.

## Besonderheiten

---

Aufgrund der exklusiven Kundschaft legt Nelli größten Wert auf die sorgfältige Ausbildung ihrer Töchter. So spricht jede mehrere Sprachen, kann tanzen, singen und ein Instrument spielen. Lesen, Schreiben und Rechnen ist selbstverständlich, ebenso vollendete Tischmanieren und ansprechende Konversation. Sonderbegabungen werden natürlich ebenso gefördert. Reiche Handelshäuser, Diplomaten und sogar Adelige sind sich nicht zu schade, für ausgewählte Anlässe Nellis Töchter ins Haus zu laden, manchmal sogar mit erlesenen Speisen im Gepäck.

Es wird gemunkelt, dass Nellis Wissen um intimste Eigenheiten, Verbindungen und Geschäftsinteressen durch solcherart „Engagements“ immens sein muss. Wenn dem wirklich so ist, dann dringt davon nichts nach außen. Nelli ist klar, dass Diskretion (nicht nur für das Geschäft) überlebenswichtig ist.

## Kritiken

---

- „Das einzige Restaurant, in dem man Igelhoden UND Schädelspalter bekommt.“





Lutz Knörs, Feinschmecker jeglicher Art

- „Ich kenn ein Mädels von ihr, die hat sich nach ein paar Jahren in Anthon selbstständig gemacht.“ Petronia, Sanais-Tochter
- „Die hat gute Türsteher, da gibts keine faulen Eier.“ Ali Ben Gossa, Zocker
- \*lächelt\* Ein Gast

# Utzgolfs Lust

## Was ist geboten?

Utzgolfs Lust ist eine echte Betiser Institution. Als Stammkneipe von Sturm Betis, der Betiser Utzganmannschaft und vielfacher heligonischer Meister, lockt sie ebenso Mitglieder der Mannschaft wie deren Anhänger und diverse Schaulustige an. Das Angebot ist rustikal und konzentriert sich auf das Stillen des Durstes, vor allem Bier und günstige Weine werden in großen Mengen ausgeschenkt. Das Essensangebot ist demgegenüber eingeschränkt, vor allem gibt es einfach zuzubereitende und schnell zu essende Speisen wie die klassische Stadionwurst. Eine Ausnahme ist es allerdings, wenn Spieler bewirtet werden, dann werden auch feinere Köstlichkeiten in einem separaten Bereich der Taverne aufgetischt. Es geht allerdings das Gerücht, dass diese nicht selbst zubereitet seien, sondern von den benachbarten Gasthäusern bezogen würden.

|           |                             |
|-----------|-----------------------------|
| Standort  | Betis                       |
| Wirtsleut | Giacomo Betrassi, 'il muro' |
| Quartier  | nein                        |



## Wer sind Wirt und Gäste?

Der Wirt der Taverne wechselte in den vergangenen Jahren mehrmals, nachdem die Rede von Verstrickungen in unlautere (Wett-)Geschäfte war. Seit nunmehr fünf Jahren wird Utzgolfs Lust von Giacomo Betrassi, genannt 'il muro' ('Die Mauer'), geführt. Der überaus beliebte ehemalige Verteidiger von Sturm Betis – sein Kampfname ist Programm – hat die Taverne nach dem Ende seiner Spielerkarriere übernommen und führt sie nun ebenso souverän wie (falls notwendig) robust. Die Gäste von Utzgolfs Lust sind mehrheitlich Anhänger von Sturm Betis, die ebenso an Spieltagen wie zwischendurch hier einkehren. Zudem treffen sich verschiedene



Unterstützerclubs zu ihren regelmäßigen Treffen in der Taverne. Besondere Gäste sind zudem Spieler der Mannschaft, nicht nur in Betis echte Berühmtheiten. Dies führt dazu, dass auch der eine oder andere Schreiberling der Betiser Tribüne hier ein- und ausgeht, um die neuesten Meldungen zur Mannschaft aufzuschnappen.

## Wie kommt man hin?

---

Utzgolfs Lust liegt in bester Lage direkt beim Betiser Theater und der Spielstätte von Sturm Betis. Das ermöglicht es den Anhängern der Mannschaft, direkt vor und nach dem Spiel – und mitunter auch mittendrin – einzukehren und sich die Kehle zu 'ölen'. In unmittelbarer Nähe liegen mit dem "Phoenix" und "Mama Nelli" zwei weitere bekannte Tavernen der Stadt, deren Publikum und Angebot unterscheiden sich aber deutlich von Utzgolfs Lust, so dass kaum von einer Konkurrenz die Rede sein kann.

## Besonderheiten

---

Die Taverne ist eine Pilgerstätte des Utzgansports. Die Wände sind von Zeichnungen historischer Spieler und Mannschaften sowie von errungenen Trophäen gepflastert. Ein ganz besonderer Anblick bietet der Nebenraum, der für die Spieler der Mannschaft reserviert ist: Ringsum hängen die Trikots ehemaliger Kapitäne der Mannschaft (im Spiel getragen selbstverständlich!).

## Kritiken

---

- Isabella Ballestri, Vorsitzende des Unterstützerclubs "Die glorreiche Utzganscheibe": "Hier mag man nicht das feinste Essen finden, dafür aber die besten Leute und Freunde des Utzgansports."
- Giacomo 'il muro' Betrassi, Wirt: "Hier sind alle willkommen. Mach keinen Ärger und alles ist gut. Ansonsten hast du es mit mir zu tun."
- Matteo Scorsoni, Anhänger der Mannschaft: "**Sturm! Betis! Sturm! Betis! STURM, STURM, STURM! BETIS, BETIS, BETIS!**"

## Wann war es mal so richtig voll?

---

In Betis gibt es eine große Menge von Gaststätten, Hotels und Tavernen. Vom 17. bis zum 19. Tag des 1. Xurlmonds im Jahr 27 n.A.III standen die Stadtratswahlen kurz bevor. Das Ringen um wichtige Posten hatte auch einige Leute aus dem gemeinen Volk angelockt. Als dann auch noch Pavo Rothner, der berühmte Opernsänger, verschwunden war und seltsame Warnungen der OFH aufgefunden wurden, war die Stadtratswahl nicht mehr der interessanteste Teil der Ereignisse.





# Zum fliegenden Burai

## Wie komme ich hin?

Durch das östliche Stadttor etwa 10 Minuten in Richtung Gerichtsgebäude. Dann mit einer Barca über den Corenius-Kanal und über 3 weitere Brücken in Richtung Hafenkanal. Der Tavernenausleger mit dem geflügeltem Nech-Burai ist dann nicht mehr zu übersehen.

## Wer ist die Wirtin?

Schon der Name lässt vermuten, dass die Taverne von darianischen Wirtsleuten geführt wird. Tatsächlich handelt es sich hier um die Nachkommen des legendären Aytan Aybytan, dem Gründer einer Dynastie von Wirtsleuten, denen das Handwerk quasi im Blut liegt. Um eine darianische Taverne inmitten der vom Pomp geprägten Stadt zu führen, bedarf es einer grundlegenden generationsübergreifenden Zusammenarbeit. Die Wirtsleute blieben dabei stets ihren darianischen Wurzeln treu. Dies drückt sich nicht nur in der Ausgestaltung der Räumlichkeiten, sondern auch in der Kleidung und Sprache des Tavernenpersonals aus.

Die Wirtin Ducatia AyBytan hat ein einfaches, unkompliziertes Wesen und ist unablässig schlecht gelaunt. Sie setzt bei Konfrontationen weniger auf schlichtende Worte, sondern lieber auf subtile Mittel wie Faustschläge, Alkohol oder ihre gusseiserne Bratpfanne. Die Wirtin legt größten Wert darauf, dass alle Mitarbeitenden Nebentätigkeiten diskret in ihrer Freizeit ausführen.

|           |                 |
|-----------|-----------------|
| Standort  | Betis           |
| Wirtsleut | Ducatia AyBytan |
| Quartier  | ja              |





Der Ausschank an der Theke wird von Bahsmo AyBytan geführt. Trotz oder wegen seiner erwiesenen Unfähigkeit, die Krüge ordentlich zu füllen, überlebte er schon die unvorstellbarsten Ereignisse.

Unterstützt wird er hierbei von Ayshla AyBytan, die immer lächelt, ein fröhliches Wesen hat und beim Servieren tänzelnde Bewegungen ausführt. Sie möchte immer umworben werden und glaubt, dass jeder Gast an einer Ehe mit ihr interessiert ist.

Lyaris AyBytan liest im kuschelig eingerichteten Séparée aus der Glaskugel die Zukunft. Zahlreichen Besuchern haben ihre Karten die wichtigen Lebensfragen beantwortet. So nimmt sie des Öfteren großen Einfluss auf die Geschicke der Stadt.

Die Köchin Petrusilia AyBytan ist auch eine reichsbekannte Autorin. Unter dem Pseudonym „Eine Köchin aus Betis“ hat sie das erotische Kochbuch: „Freuden bei Tisch und danach“ verfasst, das inzwischen in der 27. Auflage vorliegt. Sie war dreimal verheiratet und in ihrer Jugend, aber auch im gesetzteren Alter einer Männerbekanntschaft nie abgeneigt. Obwohl sie ständig behauptet, über dieses Alter hinaus zu sein, hinderte sie nichts, eine romantische Affäre mit Casavecchio, dem drittbesten Liebhaber der Stadt, anzufangen. Alkoholische Getränke ziehen sie magisch an, und sie ist für extrem schlüpfrige, meist auf den Tischen der Taverne vorgetragene Lieder berüchtigt.

## Was wird geboten?

---

Neben reichlich Unterhaltung, authentischer darianischer Küche, einem Blick in die Zukunft, Musik und Tanz bietet das „Fliegende Burai“ auch einen Schlafsaal mit 10 Plätzen an. Hier kann der Reisende oder der Betrunkene sein müdes Haupt betten. Das Gemach hat einen morbiden Charme, der vor allem von den etwas verschlissenen Matratzen herrührt. Der niedrige Preis und die Trunkenheit lassen jedoch darüber hinwegsehen.

## Kritiken

---

„Ziemlich alte Herberge, etwas miefig und klamme Bettdecken.“ Xenophon Carbatina, Fernwanderer, Autor und Kritiker aus Betis

„Wirtsleute sind Darianer, Klopapier kostet extra!“ Pretoriusana, Pilgerin aus Ankur

„Ich freue mich schon auf meine Zukunft mit Ayshla!“ Bonafede, Schöngeist, Sänger und Schriftsteller

„Das Bier ist so mild, dass ich 10 Krüge davon trinken konnte, ohne betrunken zu werden!“ Karl der Söldner





# Zum lieblichen Einhorn

**Aus dem Helios-Boten 34 vom 2.  
Helios 28 n.A.III.**

Umfangreiche Bauarbeiten in der Nähe des Theaters führen derzeit zu zahlreichen Gerüchten unter den Betiser Einwohnern. Zwei nebeneinanderliegende große Stadthäuser, die schon seit längerer Zeit leer standen, wurden offenbar verkauft und werden nun in aufwändiger Arbeit instand gesetzt. Als Verantwortliche auf der Baustelle gab sich eine gewisse Tessa Falkenhagen. Zum Beantworten unserer Fragen zeigte sie sich eher ungeneigt, der Besitzer wünsche dies nicht. Nur soviel war zu erfahren: Es werde hier in Kürze ein neues Vergnügungslokal eröffnet, das der Betiser Gesellschaft Gelegenheit zu gehobener Unterhaltung und gepflegtem Spiel bieten werde. Unseren dezenten Hinweis auf eine mögliche Konkurrenz zu Mamma Nelli quittierte sie mit einem Schulterzucken. Das sei nicht ihre Angelegenheit.

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| Standort  | Betis                               |
| Wirtsleut | Geschäftsführerin Tessa Falkenhagen |
| Quartier  | ja                                  |



**Aus dem Helios-Boten 35 vom 2. Xurl 28 n.A.III.**

**N**eues Lokal glanzvoll eröffnet

Eine Überraschung erlebten die Betiser Bürger, als am Nachmittag des 1. Monatstages das Eingangsschild über der Tür des neuen Lokales beim Theater (wir berichteten) angebracht wurde: In großen rotgoldenen Lettern war darauf „Phönix“ zu lesen. Sollte es sich dabei um ein Gegenstück des bekannten Hauses "Das Phönix" in LaSogaz handeln? Die Tage zuvor waren unter den aufmerksamen



Augen der Anwohner rotgepolsterte Sessel, Kerzenleuchter, darianische Teppiche, sorgfältig verpackte Kisten und Truhen und zahllose erlesene Möbelstücke im Inneren verschwunden. Eine Passantin meinte verärgert: „So ein teurer Schuppen wird das wieder, das kann sich unsereins sowieso nicht leisten, da essen zu gehen!“ „Ein ordinäres Bordell ist das, mehr nicht!“ schimpfte eine Frau aus dem ersten Stock. „Alles nur schöne Fassade!“

Am Abend dann die glanzvolle Eröffnung: Alles, was in Betis Rang und Namen hatte, war offenbar eingeladen worden. So traf man Ratsherren mit ihren Gattinnen ebenso an wie Persönlichkeiten der Halbwelt. Einzig und allein Mamma Nelli fehlte. Sie blieb wohl aus Protest gegen das Konkurrenzunternehmen fern, obwohl Geschäftsführerin Tessa Falkenhagen, in sedomeesische Seide gekleidet, versicherte, dass man sie selbstverständlich eingeladen habe. Sie erklärte sich zudem überraschenderweise zu einer Führung durch das Haus bereit und zeigte uns die geschmackvoll eingerichteten Spielzimmer und Separees. In den oberen Gängen befinden sich die Geschäftsräume und einige repräsentative Salons. Die Zimmer jedoch, die eine Übernachtungsmöglichkeit boten, waren so verschwindend wenige, dass bei uns nicht der Eindruck entstand, hier würden Sanaistöchter ihrem Geschäft nachgehen. Unserer Frage nach dem Besitzer wich sie wiederum aus, es handle sich um eine einflussreiche Persönlichkeit Heligonias, deren Ruf keinen Schaden nehmen solle, und man möge doch darauf Rücksicht nehmen (in Betis sprechen die Gerüchte bereits von Graf Dedekien, dem Baron von Carajon oder gar Fürst Waldemar, der auf der Suche nach einer sinnvollen Altersbeschäftigung sei...) Währenddessen feierte die Gesellschaft im großen Saal, der von zahllosen Kerzen erhellt war, die glanzvolle Eröffnung mit erlesenen Weinen, exzellentem Essen, Musik und Tanz. Als Höhepunkt des Abends hatte Tessa Falkenhagen sogar Wunderkind Bonifazio für einen kurzen Auftritt gewinnen können, was mit begeistertem Applaus honoriert wurde. Eine gelungene Gala zum Einstand und reiches Publikum, einzig das Geheimnis um den Besitzer wird wohl noch länger ungelöst bleiben.

## Wer sind Wirt und Gäste?

---

Für Betiser ist der "Phönix" ein eher exotischer und leicht geheimnisvoller Ort - wer reist schon nach Darian ... Doch wer einmal dort war, schwärmt vom Luxus und der Diskretion, mit der die Gäste behandelt werden. Das Preisniveau bewegt sich unterhalb von Mamma Nelli, ist aber immer noch teuer. Die Unterhaltung beschränkt sich meist auf Musik und Tanz, denn wer in den Phönix geht, kommt zum Spielen: Würfel, Darok, Geschicklichkeitsspiele, Wetten auf sportliche Ereignisse wie Utzgan, Wagenrennen oder Bootsregatten, aber zu später Stunde soll es Gerüchten zufolge auch schon die eine oder andere "Schlitzen"-Runde gegeben haben. Entsprechend ist das Publikum eher von der abenteuerlustigen Natur und findet Gefallen daran, sich in der vermeintlich "gefährlichen Halbwelt"



zu bewegen. Doch die Gauner, die sich hier aufhalten könnten, wären schon längst über das Niveau des ordinären Taschendiebstahls hinaus.

## Wie komme ich hin?

---

Betis, in der Neuen Stadt, vom Ausgang des Theaters immer geradeaus. Täglich geöffnet ab der Teestunde.

## Besonderheiten

---

- Ableger des "Phönix" in LaSogaz, einem bekannten Glücksspiel-Etablissement
- Ausstattung und Speisenangebot entsprechen der gehobenen darianischen Tradition
- keine Sanaistöchter, es handelt sich um einen reinen Unterhaltungsbetrieb. Wer Künstler oder Bedienstete ungefragt anfasst, fliegt raus.
- nach allgemein Betiser Ansicht scheffelt hier jemand ordentlich Geld, und zwar mit Einverständnis von Don Corvese









# Abtei Dunkelstein





# Das Tonsorium

Unter den Dienern des Einen gilt es als Zeichen religiöser Hingabe oder Demut, das Haupthaar sehr kurz zu tragen oder bis auf einen spärlichen Haarkranz abzurasierern. Beim Eintritt in den Orden entsagen die Mönche der weltlichen Eitelkeit, die auch durch eine üppige oder übertrieben gepflegte Haarpracht repräsentiert wird. Das Rasieren des Haupthaars stellt ein Bekenntnis zu einem strengen Lebensstil dar.

Im Kloster Dunkelstein leben etwa 100 Mönche, bei denen es Brauch ist, sich einem regelmäßigen Haarschnitt beziehungsweise einer Kopfrasur zu unterziehen. Für einen einzelnen Barbier eine nicht zu bewältigende Aufgabe. Daher steht ihm ein Stübner zur Seite, der sich begleitend um die Reinigung und Pflege des Hauptes kümmert. Dazu gehören Dampfbäder mit Kräutern, als auch Breiumschläge und Salbungen, die sich auf den Kopf beschränken.

Um die Wartezeiten zu verkürzen, werden im Tonsorium alle 6 Sorten der bekannten Dunkelsteiner Biere angeboten. Anfangs war diese Bewirtung nur zur Erfrischung und zum Zeitvertreib gedacht, doch nach und nach entwickelte sich die Erwartungshaltung, dass vor der Rasur ein Bier gereicht wurde. Dies wiederum führte dazu, dass der Barbier einen Wirt anstellen und im Wartebereich einen Schankraum einrichten musste.

Doch die Dienste des Barbiers in Verbindung mit dem Schankraum wurde auch bei der weltlichen Bevölkerung Dunkelsteins immer beliebter. Schon bald wurde

|           |                                                         |
|-----------|---------------------------------------------------------|
| Standort  | Dunkelnau, Kloster<br>Dunkelstein, Abtei<br>Dunkelstein |
| Wirtsleut | -                                                       |
| Quartier  | ja                                                      |



das Rasieren zur Nebensache.

Um Kontroversen zu vermeiden, berief Abt Flavius alle Mitbrüder zu einem Konvent. Gemeinsam legten sie die Regeln für das Tonsorium fest, so dass keine Glaubenskonflikte entstehen konnten.

Anfänglich sollte das Tonsorium nur männlichen Gläubigen zugänglich sein. Doch erkannte Abt Flavius das nicht unbeträchtliche missionarische Potential des Tonsoriums. Durch weitere Angebote an die Bevölkerung entwickelte sich das Tonsorium zum Ort der Begegnung; jedoch nicht ohne strenge Regeln, die penibel eingehalten werden. So sind Glücksspiele und Wetten strengstens untersagt. Fluchen, derbe Ausdrücke und grobe Umgangsformen werden mit dem sofortigen Rauswurf bestraft. Tugendhaftes Verhalten gilt als selbstverständlich, ebenso wie das stündliche Gebet an den Einen. Familienväter dürfen in Begleitung ihrer Ehefrauen und Kinder erscheinen, so diese in einer eigens vorgesehenen Stube warten. Dort werden den Kindern Milchsuppe und den Müttern Biersuppe gereicht, während sie den erleuchteten Versen aus dem „Luxarium“ lauschen. Die Dunkelsteiner Biersuppe nach einem Rezept von Bruder Isenbard ist weit über die Abtei hinaus bekannt.

Abt Flavius ist derart zufrieden mit dem erweiterten Tonsorium, dass er so manche freie Zeit damit verbringt, den Kindern aus dem Werk des Vastus II „Lebensbilder großer Heiliger“ vorliest.

## Kritiken

---

„Ich bete, schweige und genieße, während ich über mein samten glattes Haupt streiche.“ Humbert, Schmied aus Hirschfurt





## Zum Postillion

Entlang der großen Handelsstraße neben dem Jolborn befindet sich die beschauliche Herberge „Zum Postillion“. Sie bietet Reisenden eine sichere Unterkunft für die Nacht, bevor sie in weniger gastliche Gebiete weiterziehen müssen. Vor allem Kutscher, die Transportdienste sowie Botengänge anbieten oder als Nachrichtenüberbringer unterwegs sind, rasten hier. Manchmal werden auch zahlende Fahrgäste befördert, die einen Platz zum Ausruhen und Verweilen benötigen. Bewirtschaftet wird die Herberge von einer Glaubensgemeinschaft der Bannkreuzer, der Propst Alphonesius als verantwortlicher Verwalter vorsteht.

|           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| Standort  | Abtei Dunkelstein              |
| Wirtsleut | Verwaltung: Propst Alphonesius |
| Quartier  | ja                             |



Wie alle Bannkreuzer hat sich der Wirt nicht der Armut und Nächstenliebe verschrieben, sondern ist vielmehr an irdischen Gütern interessiert. Die hohen Preise werden in Ermangelung an Alternativen zähneknirschend bezahlt. Gläubigen Ceriden wird jedoch stets Rabatt gewährt.

Neben einem einfachen Schlafplatz werden kräftigende Speisen und erfrischende Getränke angeboten. Der „Postillion“ verfügt zudem über ordentliche Stallungen, eine Hufschmiede und eine Stellmacherei. Die Herberge ist tadellos sauber gehalten, der Genuss von alkoholischen Getränken ist strengstens verboten. Nach der verbindlichen Teilnahme am Abendgebet werden die Tore zur Sicherheit geschlossen.



# Markgrafschaft Norrland- Brassach









# Baronie Dachsrode







# Zur harten Sau

Diese Taverne, die sich nicht zu schade ist, auch liebevoll als Spelunke bezeichnet zu werden, bleibt dem Wahlspruch ihres Besitzers treu: "Alles was gärt, kann auch zu Schnaps gemacht werden". Wirt ist Ambros Hindelbrandt aus Grauwiel in Grauburg, Norrland-Brassach. Nachdem er sich furchtlos und treu im Dienst des Markgrafen durch zahlreiche Auseinandersetzungen gegen bössliche Ödländer und umstürzlerische Rebellen gestritten hatte, nahm er im Jahre 97 nach der Erleuchtung ein Angebot Baron Gilberts von Dachsrode an, inmitten seines idyllischen Besitzes das Wirtsrecht für ein Gasthaus zu erhalten, das er ganz nach seinen elaborierten Vorstellungen gestaltete.

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| Standort  | Norrland-Brassach   |
| Wirtsleut | Ambros Hindelbrandt |
| Quartier  | ja                  |



Wer Wagemut und das Kosten der ausgefallensten Destillate über profane Gesundheit stellt, ist in der "Harten Sau" genau richtig. Eine Besonderheit dieser Gaststätte ist die generöse Zahlungsmoral des Wirtes. Hier bekommt man auch schon ein Gläschen "Saumagen" für ein Kilo Fischköpfe, ein Becherchen "Heringsschnaps" für einen Sack alter Kartoffeln oder einen Wodka für seine Großmutter. Für besser betuchte Gäste findet sich auch das ein oder andere Kleinod in dem gut bestückten Keller: "Omas Bester", Wurst- und Schinkendestillate, und "Drachenfeuer" sind nur einige Beispiele, die den Gaumen betören. Ein Tipp am Rande: Der Apfelbrand "Fury" sollte nicht mit einem Obstler verwechselt werden.

Für alle, die nicht das Glück haben in der Nähe (oder noch schlimmer: in der Nordmark) zu leben, ist eine Reise zur "Harten Sau" eine treffliche Gelegenheit, die reizvollen Landschaften und die bodenständig-undurchsichtige Gastfreundschaft



des florierenden Norrland-Brassachischen Nordwestens stimmungsvoll zu erfahren. Zunächst geht es mit der Postschifflinie von Ankur oder Escandra nördlich bis an den Endpunkt der Route in Legonsfall. Der malerische Karrenweg nach Dachsrode liegt in nordwestlicher Richtung, jenseits der Gräberfelder aus den Ödlandkriegen. Entlang der wildromantischen nördlichen Ausläufer des Gebirges (ein warmer Umhang, feste Stiefel und angemessene Bewaffnung sind empfohlen!) geht es vorbei an der prächtigen Dachsburg hinunter nach Stocken. Malerisch gelegen zwischen dem Hospiz "Lebenslust" und der ortsansässigen Gerberei beschert dort die "Harte Sau", dieses Kleinod des bürgerlichen Lebens, all das, nach dem sich der trockene Besucher sehnt. Willkommen!

## Kritiken

---

- "Alle unsere Produkte werden von teilweise freiwilligen Testtrinkern geprüft"  
*Ambros Hindelbrandt, Wirt der "Harten Sau"*
- "Ich erinnere mich nicht... aber eigentlich müsste ich dort schon gewesen sein"  
*Ragnor Kummerberg, Nordmarker Flößer und Stammgast der "Harten Sau"*



# Baronie Grauburg







# Zum zahnlosen Drachen

## Wer sind die Wirtsleute?

Peter und Anna sind eigentlich zwei einfache Bauersleute aus Drachenhain. Sie hatten ihre Heimat verlassen, um in der Ferne ihr Glück zu finden. Hier auf der Grauburg fanden sie es und nutzten die Gunst der Stunde, um ein kleines Vermögen zu verdienen. Nach den Unruhen in Norrland-Brassach suchten viele Flüchtlinge Obdach und Verpflegung. Die Burgherrin Ermina von Grauburg erteilte den beiden die Erlaubnis, sich in einer Stube der Burg eine Taverne einzurichten. Diese nannten die neugebackenen Wirtsleute „Zum zahnlosen Drachen“.

|            |                             |
|------------|-----------------------------|
| Standort   | Grauburg, Norrland-Brassach |
| Wirtsleute | Peter und Anna              |
| Quartier   | nein                        |



## Was ist geboten?

Weitaus besser als das Wirtshandwerk verstehen sich beiden aufs Geschichten erzählen. Peter und Anna waren zwar ortsfremd, doch hatten sie sich schnell einige Legenden aus der Gegend angeeignet und geben diese in dramatisierter Weise zum Besten.

So können sie die vielen Gäste allabendlich bei Laune halten.

Natürlich haben sie auch zum Namen der Taverne „Zum Zahnlosen Drachen“, eine passende Geschichte parat: „Vor langer Zeit hauste in den umliegenden Höhlen ein prächtiger Drache, welchem von habgierigen Menschen das Gelege geplündert wurde. Als der Drache zurückkam, noch bevor die Räuber fertig waren,



prügelten sie ihn nieder, bis er bewusstlos zusammensackte und zogen ihm zudem noch seine Zähne. Der zahnlose Drache soll vor lauter Scham die Höhle nicht mehr verlassen haben und darbt kläglich dahin.“

Um ihre Geschichte noch authentischer erzählen zu können, suchten Peter und Anna die umliegenden Höhlen ab und fanden tatsächlich die Überreste eines gewaltigen Drachens. Der Schädel war, wie in der Legende beschrieben zahnlos, aber dennoch von hohem dekorativem Wert und überaus selten. Die beiden nahmen den Schädel mit und nun kann er in der Taverne von den Gästen bestaunt werden.

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Auf seltsame Weise angelockt, gelang es einer bunten Gruppe von Abenteurern vom 12. bis zum 14. Tag des 3. Poënamonds im Jahre 26 n.A.III uralte Rätsel um eine von Apparati magisch verwunschene Burg zu lösen. Seither sind die Aufenthalte auf der Burg aber gefahrlos.

## *Kritiken*

---

„Ich bin nur wegen des Schädels da, das Bier könnte ich in der nächsten Taverne billiger bekommen.“ Götz Bundschuh, Fernwanderer



# Baronie Norrland- Brassach







# Zum blanken Dukaten

## Dereinst im „Blanken Dukaten“

Auf dem Weg nach Osten verlässt der Reisende die warmen Ebenen Sedomees, überquert den Jolborn und betritt das Gebiet des ehemaligen Königreiches Dracconia. Fern sind die Tage, da König Bogomil das Land mit weiser und gerechter Hand regiert hat und so für Recht und Ordnung sorgte. Anarchie und Chaos sind nun die Boten des Untergangs, seit der König sein Amt nicht mehr ausübt. So muss man schon eine gehörige Portion Mut aufbringen, wenn man die verwilderten Pfade betritt, die in den Wald führen. Es sei der kürzeste Weg in den Osten heißt es, doch es ist zugleich ein Weg voller Gefahren. In den Dörfern erzählt man sich düstere Geschichten von blutrünstigen Räubern, die einem hinter den großen Felsen auflauern. Mordlüsterne Gesellen, welche seit dem Verschwinden des Königs das Chaos im ganzen Königreich ausnutzen. Reisende halten sich nur sehr kurz auf, um möglichst schnell in ein friedliches Gebiet weiterzuziehen, denn eine sichere Unterkunft für die Nacht gibt es hier nicht. Oder doch? Das große Haus mit dem hölzernen Schild scheint doch sehr einladend! Umgeben von dichten Wäldern thront es auf einem Hügel und macht einen ordentlichen Eindruck. Auf keinen Fall solltet Ihr auch nur einen Fuß in diese Taverne setzen, wenn Euch Euer Leben lieb ist. So mancher einsame Wanderer wurde nie wieder gesehen, nachdem er im „Blanken Dukaten“ eingekehrt war. Hier ist Rebenblut-Maurizius der Wirt, doch das Sagen hat Stahlfaust-Wulfrich. Er und seine Bande haben ihre Räuberhöhle im „Blanken Dukaten“. Zangen-Martha, Zinkel-Piet, Spitzmesser-Jolsten, Knorpelbeißer-Sven, Säckelschneider-Solveig und viele andere Spießgesellen hausen hier und warten nur auf „Kundschaft“.





Viele Jahre hatten sie es arg getrieben, doch die Zeiten haben sich geändert. Stahlfaust-Wulfrich wurde von der Obrigkeit festgesetzt und seiner gerechten Strafe zugeführt. Viele seiner Kumpanen teilten sein Schicksal, doch gelang wohl auch einigen die Flucht. Pieken-Ulfried und Meuchel-Kalle waren wohl entkommen, denn sie baumelten nicht am Galgen. Die Bauern in der Gegend erzählen sich noch heute, dass sie schwören könnten, die Geister der Räuber im Nebel gesehen haben. Allen voran Pieken-Ulfried mit dem Tavernenschild in der einen und der Pieke in der anderen Hand. Weder das Schild mit der Aufschrift „Zum blanken Dukaten“, noch Ulfrieds Pieke wurden in den Ruinen gefunden.

So wird die Geschichte um Stahlfaust-Wulfrich und seine Räuberbande in der Geschichtensammlung „*Den Kindern zur Abschreckung und den Erwachsenen zur Mahnung*“ erzählt.

Von der ehemaligen Taverne waren nur noch ein paar steinerne Wände mit einem löchrigen Dach geblieben, auf dem Schösslinge wuchsen. Durch die Fenster piff der Wind und der ehemalige Schankraum bot einer Fuchsfamilie Unterschlupf. Nicht mehr lange, dann hätte der Wald das Haus verschlungen.

## Gegenwärtig im „Blanken Dukaten“

---

Doch in dieser gespenstigen Ruine sah Günzel seine Chance, sich nach langen Jahren der Wanderschaft niederzulassen. Als Bader hatte er im wahrsten Sinne des Wortes ein bewegtes Leben hinter sich.

Sein bunt angemalter Wagen barg all seine Habseligkeiten, die er benötigte, um neben einer umfassenden Körperpflege auch Wundversorgung, Aderlass, Zahnbehandlungen und Einläufe durchzuführen. Doch er war es leid, seine Dienste anzubieten, die als unehrenhaft und unrein gelten. Selbst den schlimmsten Habenichtss hatte er versorgt und wurde dann mit einem geringen Lohn und wenig schmeichelhaften Worten weggeschickt. So manchem reichen Speckwams hatte er Erleichterung mit einem ordentlichen Einlauf verschafft. Doch als Günzel seine Hand nach den vereinbarten Münzen ausstreckte, wurden ihm diese vor die Füße geworfen.

So ein Leben wollte er nicht länger führen, doch waren seine Kenntnisse, Fähigkeiten und der Wagen alles was er besaß. Das sollte sich nun ändern. Mit viel Arbeit und Einfallsreichtum setzte er die heruntergekommene Taverne wieder instand.





Heligonische  
Gebiete  
außerhalb des  
geschlossenen  
Siedlungsgebiets









# Aelvkindeland





# Die Schaf ohne der Kopf

Der eigenwillige Tavernenname **die Schaf ohne der Kopf** kann einerseits als ein weiterer fragwürdiger Versuch gesehen werden, die durch das verbreitetste heligonische Trinklied berühmt gewordene Luchnarer Hochlandkneipe zu kopieren. Andererseits gibt es aber auch einen im persönlichen Kontakt schwer zu überhörenden Zusammenhang mit dem tlamanischen Akzent der Wirtsleute. Clairvine und Clairveau lernten sich auf einem Konzertwochenende im 2. Poëna des Jahres 30 n.A.III in Tlamana kennen, wo sie sich verliebten und beschlossen, miteinander durchzubrennen. Leider waren sie sehr arm, so dass sie, um auf Reisen gehen zu können, vor Ort eine Wirtslehre begannen, die als beispielgebend für das heligonische

Wirtshandwerk kurz umrissen werden soll: Ihre Ausbildung führte Clairvine und Clairveau nach dem Frühjahr im südlichen Tlamana zunächst den Helios über in den Schlangenkamm an der Carajonischen Grenze, wo sie in kleineren Kneipen bedienten (was auf Dauer aber zu langweilig war). Als der schneidende Wind im nahenden Xurl immer kälter wurde, wechselten sie in die Pilgerherberge Wasser und Brot, wo sie es aber nur knapp drei Wochen aushielten (die Ernsthaftigkeit der Ceriden war für sie schwer zu ertragen). Sie zogen weiter nach Ostarien, wo sie in der Rose von Arnach das Dach reparierten, die Gäste bedienten, Wirtshaus und Garten pflegten, diverse Kuchenrezepte erlernten und im 2. Poënamond heirateten. Im Wirtshaus im Ehlerwald schließlich erwarben sie über die Xurl- und Saarkazeit Grundkenntnisse des Brauhandwerks und der tavernischen Rechnungslegung sowie den Umgang mit diskretionsbedürftigen Gästen, die einen verschwiegene Service zu schätzen wissen. Im dritten Lehrjahr wurden sie ihres gefälligen Akzents wegen vom berühmten und ebenfalls tlamanischen Meisterkoch Maitre Grève in dessen Speiserestaurant Zum aurazithenen Apfel angeworben, wo der erste und

|            |                         |
|------------|-------------------------|
| Standort   | Aelvkindeland           |
| Wirtsleute | Clairvine und Clairveau |
| Quartier   | ja                      |





wichtigste Lerninhalt das von bedingungsloser Unterordnung geprägte Arbeitsverhältnis zur Küchenbrigade war (alles andere ist unvereinbar mit Maitre Grèves zur Verwirklichung der Hohen Küche unverzichtbarem despotischem Führungsstil). Clairvine und Clairveau blieben nur zwei Monde und zogen es alsbald vor, im tanzenden Kielschwein anzuheuern, wo sie zwar in den ersten Wochen nur Kartoffeln schälen durften, sich dafür aber rein hierarchisch gesehen sehr viel besser aufgehoben fühlten. Überdies lernt man im Kielschwein die Welt mit ihren Speisen und Getränken kennen, Wirtshandwerk und reisendes Leichtmatrosentum gehen in dieser einzigartigen Taverne Hand in Hand.

Als die *Kielschwein* schließlich an einem regnerischen Xurlmorgen in Härtwigs Hafen anlegte, begaben sie sich in die Dienste des dort ansässigen Meisterwirts Härtwig und betrieben sein Lokal, die Sackpfeife, mit der Zeit weitgehend eigenständig. Härtwig revanchierte sich, indem er einen Gutschein des herzoglich-ostarischen Seesoldatenbildungswerks spendierte, wo Clairvine und Clairveau die zur Ausübung des Wirtshandwerks erforderliche Kunst des Lesens und Schreibens erlernten und einen bedeutenden (jedoch nicht hervorhebenswert erhellenden) Einblick in das allumfassende ostarische Marinebürokratiewesen gewannen. Da die Jungwirte sehr beflissen waren und in den Jahren zuvor bereits einige Erfahrung gesammelt hatten, machte sich Härtwig zudem auch die Mühe, Clairvine im Dudelsackspiel zu unterweisen.

Als letzter Lehrwirt der Ausbildungszeit erklärte sich Härtwig bereit, Clairvine und Clairveau so lange in der Sackpfeife anzustellen, bis eine passende Taverne gefunden sein würde, deren Tavernenheliosbrief sie übernehmen könnten. Und hier kam Oswald Osiander ins Spiel, der berühmte Meisterwirt. Bei seinen regelmäßigen Reisen in den entlegenen Norden hatte ihm der Clan der Tavernengårdsippe aufgetragen, einen Wirt für eine neue Taverne im Aelvkildeland zu finden. Leider erklärte sich lange Zeit niemand bereit, an einem so entlegenen und unwirtlichen Ort eine Taverne zu betreiben, auch Clairvine und Clairveau hatten schon zweimal abgelehnt. Mangels besserer Angebote stimmten sie aber im 2. Helios des Jahres 44 n.A.III nach langem Zögern doch zu, zum 1. Xurl ihre eigene Taverne zu eröffnen. Die Meisterwirte Härtwig und Oswald beendeten daraufhin die Lehrzeit, händigten den beiden ihre Wirtsgesellenheliosbriefe, den Tavernenheliosbrief und einen Vertrag der Tavernengårdsippe aus, auf dem Clairveau den folgenden Namen vermerkte: "Die Schaf ohne der Kopf"

Vielen Gasthäusern im wilden Norden merkt man ihr rauhes Umfeld und die Umstände ihrer Entstehung an. Wie die meisten Tavernen in Reichweite Vjoshavens gehört auch die Schaf ohne der Kopf der Tavernengårdsippe, die sich redlich müht, den Standard auf ein gewisses Mindestmaß zu heben. Wer im Aelvkildeland ("Land der Flußquellen") die kleine Insel zwischen zwei Flußläufen und dem Gasthaus in der Mitte erreicht, den erwartet immerhin ein trockener





Schankraum mit Kamin und Ofen, eine schmackhafte aber erschwingliche Fischsuppe, das im Norden typische helle Bier, allerhand Sorten Blubberwasser (jedoch kein Schwarzwurzelsaft) und ein überraschend guter Kaffee, stets gereicht mit fettigen Butterkeksen. Erstaunlich sind die auf kleinen Brettchen gereichten Leckereien, neben Käse, Wursträdchen und Salzgebäck gibt es nämlich auch eingelegte Importoliven.

Wer übernachten will, sollte besser ein Zelt mitbringen. Im Gasthaus kann man sich nur wenige, spärlich ausgestattete Unterkünfte direkt neben dem Schankraum mit den Mäusen teilen.

Das Publikum ist gemischt. Natürlich verbringen viele Angehörige der verschiedenen Sippen aus der Umgebung ihre spärliche Freizeit in der einzigen erreichbaren Taverne. Seit dem Zerfall Nurenburgs und dem Krieg im Norden gibt es aber auch überraschend viel Fremdenverkehr in der Region, so dass Clairvine und Clairveau selten lange auf Gäste warten müssen. Im Sommer des Jahres 44 n.A.III soll sich unweit der Taverne angeblich ein Portal in das ferne Corenia geöffnet haben, woraufhin sich allerhand Besuch einfand und der gleichmütige Regen des Nordens vorübergehend auf eine kleine Zeltstadt niederging.

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Ein (mittlerweile geschlossener) Übergang in die Südwelt, feindliche Menschen und freundliche Fischwesen – vom 16. bis zum 18. Tag des 1. Xurlmonds im Jahre 44 n.A.III gab es für Aelvkildeländer und Reisende aus Coremia mehr als genug Gründe, in die Schaf ohne Kopf einzukehren.



# Zum Donnerdrummel

Vjoshaven ist die Heimat. Es gibt keinen besseren Ort auf Poënas Leib. Wir Skalden wissen das, denn von allen Vjoshavenern sind wir wohl am weitesten herumgekommen - einige größtenteils abwesende Krieger und Handelsschiffer vielleicht ausgenommen.

Vjoshaven ist die Heimat für uns, aber Vjoshaven beherbergt auch immer wieder Gäste. Der Jolborn treibt unternehmungslustige Händler, die aus Süd-Nuremburg oder entfernteren Landen kommen, in Richtung Mittel- und Südheligonia bis zur Jolsee. Der Rückweg ist mühsam, wenn man nicht gern mit Rudern und Segeln kämpft, doch allemal besser als zu Fuß durch die Ödlande. Jeder aber ist froh über eine Rast und so kehren alle in die einzige Taverne Vjoshavens „Zum Donnerdrummel“ ein.

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Vjoshaven, Aelvkildeland  
Skarpedin und Pelle  
ja



## Die Wirtsleute

Skarpedin Skagison und sein Sohn Pelle „der Eroberer“ Skarpedinsson, derzeitiger Jarl von Vjoshaven, bewirtschaften das beschauliche Blockhaus auf dem Hügel. Beide sind sehr gesellig und unterhalten Reisende und Einheimische gerne mit Neuigkeiten. Sehr umtriebig verköstigen sie ihre Gäste mit kräftigen Gemüseeintöpfen, herzhaften Fleischbrühen und pikanten Fischsuppen. Dazu wird selbstgebackenes, frisches Brot und reichlich Met gereicht.

## Das wird geboten

Die geräumige Schankstube bietet ausreichend Platz und ist sauber gehalten. Vor dem Haus befinden sich eine Feuerstelle und einige Sitzgelegenheiten.



Im Obergeschoss hat die „Donnerdrummel“ einige Gästezimmer, die mit bequemen Betten ausgestattet sind. Für den bescheidenen Gast wird im Schlafsaal ein solides Bett gerichtet. Zur unweit gelegenen Latrine führt ein beleuchteter Weg, der stets stolperfrei gehalten wird.

Unweit der „Donnerdrummel“ befindet sich der Thingplatz. Für gewöhnlich wird nach dem Thing in der Taverne eingekehrt. Die Aussicht auf ein Horn Met verkürzt in der Regel die Redezeit. Kurz und bündig werden Beschlüsse gefasst, da trinken, singen und tanzen bei den Vjoshavenern beliebter als reden ist. Noch kürzer wurden die Beschlüsse, seit Pelle das Amt als Jarl innehat.

Alljährlich zu den Laneraspielen auf dem Saarkahügel verweilen dort mehr Gäste als sonst, denn es gibt auch viel zu erleben. Einiges davon inspirierte zu Liedern und Geschichten, einiges warf neues Licht auf alte Erzählungen und einiges mag auch ganz lehrreich sein. Aber Lehrer will ich nur so sein, wie es ein Skalde ohnehin ist – Träger von Nachrichten und altem Wissen in angenehmen Kleid.

Welkin der Lange, Skalde und Verfasser der Laneraspiel-Saga

Runar der Laute, Skalde

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Vom 24. bis zum 27. Tag des 3. Poënamonds im Jahr 28 n.A.III fanden vor der Taverne die Lanera-Festspiele statt und ein alter Götterfluch konnte gelöst werden

## Kritiken

---

- „Das Lanerafest in Vjoshaven erleben und dennoch nicht auf den wunderbaren Genuss des Tatzelfelser Honigmeths verzichten? Nur bei uns!“ Skarpedin Skagison und Pelle Skarpedinson, Wirte der Taverne „Zum Donnerdrummel“
- „Da gibt es immer ein paar rohe Kartoffeln für besonders arme und hungrige Mäuler. Wenn die Mahlzeiten dort so gut schmecken wie die Küchenabfälle, freue ich mich, wenn ich da mal richtig essen gehen kann.“ Ferolf der Skräling
- „Der Met vom Skarpedin treibt einem jede Gruselgeschichte aus, da hat man keine Alpträume mehr – rund um die Uhr.“ Sven Herulfsson, Dauergast vor und in der Taverne
- „Man schläft total gut, selbst wenn der Wald und das Zelt brennt.“ Vetter Zakh AyBytan aus Darian



# Zur Taverne am Ende der Welt

## Wie komme ich hin?

Egal, wo man sich im heligonischen Königreich befindet: Lauft immer nach Westen bis zum Ufer des Jolborn. Dann immer nach Norden. Und wenn ihr meint, ihr seid weit im Norden, dann lauft noch ein Stück weiter. Erst kurz vor der nördlichen heligonischen Grenze findet ihr das Gasthaus, bevor es über die Berge nach Nuremburg zum nördlichen Rand der Weltenschale geht.

## Was ist geboten?

Eine Besonderheit der Taverne am Ende der Welt ist die Küche. Du willst noch einmal den mit Kardamom und Honig gesüßten Tee deiner Heimat Sedomee trinken, noch ein letztes Mal Dattel aus Darian essen? Hat es dich aus Thal oder Drachenhain verschlagen und ein letzter Humpen Güldenthaler Bier oder Rebenhainer Traubenblut sind dein Verlangen? Oder kommst du aus dem Osten und dein Gaumen erfreut sich zum letzten Gruß an einer Tlamana Schnitte oder Carajoner Speiseeis?

Vielleicht willst du deine Herkunft auch verschleiern und vergessen, wo du her kommst? Du willst nur nach vorne sehen und deine Vergangenheit hinter dir lassen? Warum sich dann nicht für den langen und schweren Weg vor dir mit der Leibspeise des Königs, den Haluschken stärken? Kartoffelteig, der goldgelb in Fett herausgebacken wird. Und wer es herzhafter liebt, bestellt sie mit Speckwürfeln drin. Hier kannst du zum letzten Mal die Heimat riechen und schmecken, bevor du

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Aelvkildeland  
Berchthilf  
ja





ihr zumindest für lange Zeit oder vielleicht auch für immer den Rücken kehrst.

## Wer ist Wirt?

---

Der Wirt spricht wenig über seine Vergangenheit. Vielleicht wollte er auch einmal Heligonia verlassen und hat hier die Notwendigkeit einer letzten Einkehr gesehen? Seinen richtigen Namen erzählt er nicht. Der Wirt behauptet, sein Name sei unaussprechlich, kompliziert und bedeute so viel wie Männerbürste. Man solle ihn einfach Berchthilf nennen. Wenn es sehr spät in der Taverne wird und er und seine Gäste sich lange über die verschiedenen Sorten Tatzelfelser Honigmets ausgetauscht haben, dann kann es vorkommen, dass er aus seinem alten Leben erzählt, dass er zur See fahren und Pirat werden wollte. Ein blonder Pferdeschwanz und ein Gürtel mit einem Entermesser daran, die an einem groben Nagel an der Wand hängen, sollen diese Geschichte unterstreichen. Wie der blonde Schopf und der Gürtel, der für eine viel schmalere Taille gemacht ist, zu dem heutigen Aussehen des Wirts passen, lässt er unerklärt. Er deutet dann mit glasigen Augen auf den Nagel und sagt: „Das ist der Nagel, an den ich mein altes Leben gehängt habe! Wenn ihr euer Leben auch hinter euch lassen wollte, dann wandert weiter nach Norden.“

Der Name seiner Taverne ist ja auch ein wenig großspurig: Taverne am Ende der Welt. Natürlich hört die Welt weiter nördlich nicht auf. Für die Heligonier fühlt es sich jedoch so an. Für viele Heligonier ist es auch so, dass es eine sonderbare Vorstellung ist, dass es außerhalb von Heligonia überhaupt eine Welt geben soll. Diese sonderbare Welt ist ein Ammenmärchen, das man Kindern erzählt. Überhaupt, was sollte man außerhalb von Heligonia wollen? Gibt es dort überhaupt etwas von Interesse? Nein.

## Wen trifft man hier?

---

In der Taverne am Ende der Welt trifft man alle möglichen ungewöhnlichen und teilweise auch gefährlichen Personen. Denn wer geht schon zur Taverne am Ende der Welt? Männer und Frauen, die Heligonia aus unterschiedlichen Gründen hinter sich lassen wollen. Es finden sich entflohene Unfreie genauso wie Glücksritter auf der Suche nach dem großen Geld. Frauen und Männer gleichermaßen, die eine verlorene Liebschaft vergessen wollen oder auch solche, die vor der Unehre fliehen müssen. Überhaupt trifft man viele, die ihrem bisherigen Leben den Rücken kehren wollen und über die Gründe ihrer Reise lieber schweigen möchten. Doch wenn diese Leute doch einmal ihren Mund aufmachen, dann haben sie wahrlich eine Geschichte zu erzählen. Manche sind beredter; so kommen auch Ceriden, die sich auf Missionierung befinden. Vom Einen sind sie berufen, seine Lehre in andere Länder zu tragen und





sie sollen von ihrem Auftrage jedem erzählen, der dies wissen will oder auch nicht.

Bei anderen Reisenden hört man eindeutig, dass ihre Geschichte höchstens schlecht erfunden ist. Von diesen Gestalten sollte man sich fern halten. Hier findet sich Gesindel aus den großen Städten. Ein in Ungnade gefallenes Familienmitglied aus Betis, welchem die Luft der stinkenden Kanäle zu stickig geworden, der Händler aus Darian, dem das Pflaster zu heiß wurde oder ein U`Mad aus dem Hochland, der von seinem Clan für immer verstoßen wurde. Solche Leute haben nicht mehr viel zu verlieren und sind deshalb um so unberechenbarer. Von besonders trauriger Gestalt sind die alten Kriegsveteranen aus Norrland-Brassach, die nichts anderes als das Handwerk des Soldaten gelernt haben und sich jetzt außerhalb Heligonias ihr Brot verdienen müssen, seit der Ödling Ruhe gibt.

Häufig trifft man Heumachmud in der Taverne. Er betreibt in der Nähe den „Heligonial- und Walzbedarfs-Laden“. Hier bekommt der Reisende alles, was er für seine Reise braucht: Reiserucksäcke und Nähbedarf, Messer und Wetzzeug sowie Einmalunterwäsche für die nächste Begegnung mit einem Drachen. Auf alle seine Waren gibt er lebenslange Garantie. Allerdings sollte man als Käufer auf die Qualität der Waren Acht geben. Dies könnte daran liegen, dass die Käufer im Allgemeinen selten vorhaben zurückzukehren, um eine unbrauchbar gewordene Ware zu beanstanden.

## Kritiken

---

- Heligonier: „Die Taverne am Ende der Welt? Nie gehört, wo soll das sein? Muss irgendwo kurz vor dem Rand der Weltenschale sein.“
- Kleiner Junge: „Wenn ich groß bin, dann will ich die Welt sehen! Fremde Länder bereisen und Jungfrauen vor dem Drachen retten. Ich will auf das Dach der Welt steigen und in der tiefsten Höhle den Zwergen ihren größten Diamanten streitig machen. Und meinen Sieg mit meinen Freunden in der Taverne am Ende der Welt feiern!“
- Broddiam U`Mad: „Heligonia betrete ich nicht mehr. Nicht mehr seit dieser Geschichte. Weiter als bis zur Taverne am Ende der Welt setze ich keinen Fuß mehr in dieses Land! Doch manchmal habe ich einfach Lust auf Innereien, gekocht im Schafsdarm. Das bekommt man wo anders nun mal nicht. Zumindest nicht so, wie man es im Hochland zubereitet. Im Gasthaus am Ende der Welt wissen sie auch das nach Originalrezept zu kochen. Allerdings muss ich den Hammel immer selbst mitbringen. Schön alt und zäh muss das Vieh sein, dann schmeckts wie bei Muttern im Hochland.“



- Abenteurer aus Drachenhain (Name der Redaktion bekannt): „Ich kann jedem Reisenden nur ans Herz legen, wenn du Heligonia verlässt, dann nimm Rebenhainer Traubenblut mit. So viel, wie du nur tragen kannst!“
- Holzauge Sam: „In der Taverne am Ende der Welt gibt es eine hervorragende dunkle Ecke. Wenn man da sitzt, kann man alle in der Taverne beobachten, ohne dabei selbst gesehen zu werden. Diese Ecke ist sogar vom >Ostarischen Verein zum Erhalt dunkler Ecken in ehrbaren Tavernen e.V.< zertifiziert!“

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Geschichten und Märchen vom Druntvolk und vom Drobvolk sind im Aelvkildeland weithin bekannt. Als sich vom 8. bis zum 10. Tag des 1. Poënamonds im Jahre 40 n.A.III zum ersten Poëna-Thing zahlreiche Aelvkildeländer, aber auch Durchreisende einfanden, soll nach Erzählungen der Anwohner Widder, der Bocksbeinige vom Drobvolk seine magische Flöte von den Wirtsleuten der Taverne eingefordert haben. Auch das Druntvolk sei zugegen gewesen: ein Troll habe eine Brücke bewacht und eine Koboldsfrau forderte Wechselbälger aus der Gegend um die Taverne ein. Widder soll am Redontag von wackeren Streitern geköpft worden sein, nachdem ein Wechselbalg seine Flöte gegen ihn ausgespielt hatte. Alles nur Geschichten? Wer weiß... der Schädel Widders prangt nach Aussage des Wirts nun über dem Tresen.





# Dukatien





# Zum Rollenden Fass

## Wer sind die Wirte?

Damals in den guten Tagen in Lodenburg hatten Gutbrecht und Tillmann ihr Auskommen im „Vollen Fass“, doch ein unglückliches Schicksal wollte es so, dass die beiden ihre hoch verschuldete Taverne verkaufen mussten. Die beiden sind weder faul noch arbeitsscheu, doch leider etwas zu gutgläubig. Eines Tages klopfte ein gut gekleideter Herr an die Gasthaustür und ersuchte mit freundlichen Worten nach einer Bleibe, das beste Zimmer selbstverständlich. Gutbrecht und Tillmann beeilten sich dem vornehmen Gast ihre teuerste Suite herzurichten. Tagelang labte sich dieser an erlesenen Speisen und ward nicht müde alle anderen Gäste für eine Runde Bier freizuhalten.

Wann immer der feine Gast auf die Rechnung angesprochen wurde, schaute dieser mit sorgenvoller Miene in seinen prall gefüllten Beutel, um dann zu verkünden, dass die Forderung noch nicht hoch genug sei, um mit seinen Golddukaten zu zahlen. Nun, die Wochen vergingen – Gutbrecht und Tillmann hatten keine Mittel mehr, um weitere Vorräte einzukaufen. Entschlossen klopfen sie an die Zimmertür ihres Gastes, um die Forderung einzutreiben. Doch als niemand öffnen wollte, griffen sie zur Axt, um dann nur ein offenes Fenster vorzufinden, an dessen Rahmen ein zerrissenes Laken im Wind flackerte. Der wohlbetuchte Gast hatte sich auf diesem Wege aus dem Staub gemacht und hinterließ neben einer unbezahlten Rechnung einen Beutel voller Steine.

|           |                                     |
|-----------|-------------------------------------|
| Standort  | Dukatien                            |
| Wirtsleut | Gutbrecht und Schankknecht Tillmann |
| Quartier  | nein                                |





## Wo findet man die Taverne?

---

Der letzte Ausweg aus ihrer Misere schien ihnen ein Kredit bei Gutbrechts Vetter, der ein florierendes Geschäft in Escandra führt. Der Vetter hatte ein Einsehen und schenkte den beiden Unglückkraben ein paar Fässer bestes Bier, damit sie ihren Schankbetrieb wieder aufnehmen konnten. Schon befanden sie sich am Hafen von Escandra, als ihnen eine imposante Persönlichkeit begegnete. Diese zog ihren Hut, während sie sich leicht verbeugte und sich vorstellte: „Prosperato Güldenglanz, mein Name. Sicher habt Ihr schon von mir gehört! Heute ist euer Glückstag, denn ich werde euch reich machen!“ Gutbrecht und Tillmann hörten Prosperatos blumigen Erzählungen von einem sagenhaften Land namens Dukatien staunend zu. Solch ein Angebot konnten sie nicht abschlagen und so beschlossen sie Prosperato zu folgen. Warum auch das Bier billig in Lodenburg verkaufen, wenn man dort im unerforschten Land das Doppelte verdienen konnte? Und Konkurrenz gab es dort auch keine, dafür aber viele durstige Abenteurer!

Nun das Abenteuer verlief zwar nicht wie geplant, denn Prosperatos Versprechen von unerschöpflichem Reichtum waren Geschwätz. Doch für die beiden vom Schicksal gebeutelten Wirte lohnte sich die Reise allemal. Vor der Rettung der Welt drückten sie sich erfolgreich, das überließen sie den mitgereisten Heldinnen und Helden. Sie trugen ihren Teil am Gelingen der Expedition bei, indem sie all das mitgebrachte Bier mit reichlich Gewinn verkauften.

## Wen trifft man hier?

---

Schon nach einigen Tagen zogen die Abenteurer wieder ihrer Wege, doch Gutbrecht und Tillmann hatten hier eine neue Heimat gefunden. Die neue Taverne war zwar nur eine eilends zusammengezimmerte Bretterbude, doch die seltsamen Waldbewohner waren ihnen lieber als das betrügerische Gesindel der Städte. Der einstmalige Trunkenbold Tillmann hat den berauschenden Getränken abgeschworen und so zunehmend an Handlungskompetenz gewonnen. Gutbrecht, früher als einfältig bekannt, mauserte sich hier zur respektinflößenden Führungspersönlichkeit. Zu seinen herausragenden Erfolgen zählen unter anderem die Verbreitung beliebter Tavernenspiele wie Darok oder Spickern unter den Eingeborenen. Außer den Eingeborenen kann man hin und wieder Zwerge antreffen und betrunkene Quez-Seletan. Gelegentlich sind auch Elfen im Rollenden Fass, die jedoch unter sich bleiben. Selten gesellt sich mehr als eine Reisegruppe hinzu.

## Was ist geboten?

---

Der Vetter rollt in unregelmäßigen Abständen ein paar Fässer Bier heran. Diese sind bei den durchreisenden Zwergen ebenso beliebt, wie bei den ansässigen Elfen.





Um die sehr durstigen Quez-Seletan nicht zu betrunken zu machen, wird ihnen nur verdünntes Bier gereicht. Die so geleerten Fässer werden sofort zu Inneneinrichtung verbaut, so dass die Taverne sich im stetigen Wachstum und Wandel befindet. So wurde aus dem „Vollen Fass“ das „Rollende Fass“.

Doch genug vom Bier! Was ist denn sonst noch im „Vollen Fass“ geboten? Als einziges Gasthaus weit und breit genießen die beiden Wirte das Privileg, sich ungehemmt auszuprobieren. In Ermangelung mehrerer Schlafräume vermieten sie einige Baumhäuser, die sie liebevoll „Sternenzimmer“ nennen. Einfache Plattformen, die zwischen dicken Ästen von großen Bäumen angebracht wurden, bieten Reisenden viel Ruhe in natürlicher Umgebung. Für durstige Ankömmlinge halten die Wirte immer einige Kannen kalten Tees vor. Die dafür erforderlichen Kräuter finden sich in der näheren Umgebung. Gesoffen wird, was auf den Tisch kommt und das kann so ziemlich alles sein, was die Eingeborenen herbeischaffen. Elfisher Blütentee, wildes Wurzelgebräu, rätselhafter Kräutertrunk oder herzhafter Aufguss aus zwergischen Heilsteinen. Doch keine Bange; die Wirte kosten immer zuerst!

So traurig unsere Geschichte begonnen hatte und so steinig der Weg auch war, die Wirte vom „Rollenden Fass“ haben tatsächlich in Dukatien ihr Glück gefunden. Macht Euch also auf und besucht die beiden, dann können sie Euch ihre abenteuerliche Lebensgeschichte in voller Länge erzählen.

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Elfen, Quetz-Seletan, vor allem aber eine wild durcheinandergewürfelte Truppe auf der Jagd nach Aurazitz und anderen Schätzen – vom 28. bis zum 30. Tag des 2. Heliosmonds im Jahr 34 n.A.III war die Wandertaverne von allen Seiten belagert.





# Herzog-Uriel II. Atoll





# Der Rote Flamingo

## Was ist geboten?

Der „Rote Flamingo“ ist die größte Taverne auf dem Herzog-Uriel-II-Atoll und wahrscheinlich auch die bekannteste, jeder Urlaubsgast sollte wenigstens einen Blick hinein geworfen haben. Es gibt einen großen Schankraum – um nicht zu sagen: Saal – und einige Hinterzimmer, zu denen aber nur ausgewählte Personen Zutritt haben (solche mit gut gefüllter Urlaubskasse). Die Taverne hat keine Lizenz für Gästezimmer; Hotels und Pensionen gibt es auf der Insel genug, und im Obergeschoss wohnen nur Wirt und Personal. Der „Rote Flamingo“ dient allein der Unterhaltung - und dem Geschäft.

|           |                              |
|-----------|------------------------------|
| Standort  | Herzog-Uriel-II-Atoll        |
| Wirtsleut | Raffaele Tutti, genannt Rasi |
| Quartier  | nein                         |



Der Schankraum ist dekoriert mit Fischernetzen, Waffen und Masken von blutdürstigen Eingeborenen, bunten Ketten aus Seidenblumen, Walfischzähnen, Schiffsmodellen und vielem mehr, was nach Meinung der Urlauber für eine exotische Hafenkneipe unbedingt notwendig ist.

An der langgezogenen Theke gibt es alles, was in Heligonia an Trinkbarem zu haben ist, und natürlich den berühmten „Flamingo“, um den sich auf dem Atoll alles dreht. Für den anspruchsvollen Gaumen sind auch edlere Tropfen vorhanden.

Der „Rote Flamingo“ ist kein Speiselokal, aber es gibt eine Imbisskarte. Zu besonderen Gelegenheiten werden auch Selbstbedienungs-Bankette ausgerichtet, zum Beispiel bei den beliebten Spezialitäten-Wochen. Die Preise liegen über dem Atoll-Durchschnitt, sind aber trotz allem noch moderat.

Jeden Abend gibt es ein typisches Unterhaltungsprogramm, wie es nur das Atoll



bieten kann: Schwungvolle Flamingomusik, dargeboten von braungebrannten, leicht bekleideten Eingeborenen-Mädchen, Gauklerauftritte, Geschichten von alten Seebären, Geschicklichkeitswettbewerbe, Tombolas (zugunsten der Wiedereingliederung ehemaliger Piraten) und hin und wieder eine kleine Schlägerei zwischen Matrosen und Seesoldaten. Ein besonderer Höhepunkt sind die Auftritte von Harald Schönefonte, zu denen die Eintrittskarten zu echten Schwarzmarktpreisen gehandelt werden.

## Wer sind Wirt und Gäste?

---

Der offiziell als Besitzer eingetragene Wirt heißt Raffaele Tutti, genannt Rafi. Eingeweihte munkeln aber, dass er eher Geschäftsführer ist und eine stattliche monatliche Miete an die wahren Eigentümer in Betis abliefert. Rafi ist jovial und freundlich zu jedermann, beliebt für seine Freigebigkeit und gefürchtet bei Händlern. Allerdings gibt er sich nur nach außen hin so leutselig, hinter den Kulissen hat alles wie am Schnürchen zu laufen, seine Angestellten sind sorgsam ausgewählt, und Verträge werden abgeschlossen, um eingehalten zu werden (das gilt auch für seine Geschäfte außerhalb des „Roten Flamingo“). Rafis Ziel ist es, den Gästen die perfekte Illusion einer exotischen Urlaubsinsel zu bieten, und wenn man bedenkt, dass das Atoll erst wenige Jahre besiedelt ist, gelingt ihm das ausgezeichnet: Das Bild, das jeder Besucher von Zuhause mitbringt, hat in dieser Touristenfalle seinen Nährboden...

Dementsprechend sind die Gäste bunt gemischt: Da gibt es die Jungspunde mit Geld in der Tasche, die von Abenteuern mit Piraten und Flamingo-Tänzerinnen träumen, die älteren Damen auf der Suche nach einem braungebrannten Kavalier, Matrosen auf Landurlaub, Seesoldaten an ihrem dienstfreien Abend, Eltern, die nach einem harten Tag am Strand ihre Kinder glücklich ins Bett gebracht haben und sich noch etwas Spaß gönnen oder betuchte Herrschaften, die von ihren Nachbarn gehört haben, dass sie unbedingt in dieses Lokal müssten, wenn sie mal auf dem Atoll wären. Einheimische wird man dagegen nur hinter der Theke antreffen.

## Wie komme ich hin?

---

Das HU2-Atoll erreicht man nur über den Seeweg, es liegt etwa 100 HM südöstlich von Darbor in der Jolsee, von Marola aus sind es gute 300 HM. Witterung und Geschwindigkeit des Schiffes beeinflussen die Reisedauer erheblich, die genauen Koordinaten überlasse man besser den Navigatoren. Die billigste Art, dorthin zu kommen, ist, sich auf einem der Linienschiffe der HU2-Atoll-





Gesellschaft als Deckshand oder in der Kombüse zu verdingen, die exklusivste Art, mit der privaten Yacht anzureisen. Die meisten Gäste buchen einen Platz auf den Passagier-Koggen der verschiedenen Linien, die das HU2 anfahren, wobei es auch hier wieder Preisunterschiede gibt, ein Vergleich der Reedereien lohnt sich.

Wie man wieder weg kommt, ist einfacher: Wer unangenehm auffällt, wird von der Inselverwaltung kurzerhand auf das nächste Schiff Richtung Festland verfrachtet, allerdings mit einem zukünftigen Einreiseverbot versehen.

Auf dem Weg sollte man mit den üblichen Gefahren einer Seereise rechnen:

Stürme, Seekrankheit, Ungeheuer und Piraten. Wobei eine Begegnung mit letzteren durch den umsichtigen Einsatz der Kolonialflotte eher selten geworden ist.

## Besonderheiten

---

Die Konzerte von Harald Schönefonten wurden bereits erwähnt, meist handelt es sich dabei um die Premiere des neuen Programms, bevor der Sänger eine Reise durch Heligonia beginnt.

Auch andere namhafte Künstler wie das Wunderkind Bonifazio traten hier bereits auf. Eine kleine Wand zeigt deshalb Bilder und Unterschriften berühmter Gäste des Lokals.

Mit etwas Glück kann man auch Seiner Exzellenz dem Gouverneur begegnen, der sich ganz zwanglos unter die Gäste mischt, um ein paar Flamingos zu genießen.

Um weitere „Offizielle“ nach Feierabend zu erkennen, muss man sich allerdings in den Gegebenheiten des Atolls etwas besser auskennen.

## Warum sollte man hier einkehren?

---

Weil das Publikum des Lokals genau so zusammengewürfelt ist wie die Bevölkerung Heligonias selbst: Über alle Länder hinweg trifft sich dort in entspannter Atmosphäre Jung und Alt, Reich und Arm, Hoch und Niedrig. Für einen Abend scheinen alle Grenzen aufgehoben und machen der Abwesenheit von Sorgen, dem Fehlen lästiger Pflichten und der allgemeinen Urlaubsfreude Platz: Eine Oase der guten Laune und deshalb so beliebt.

## Kritiken

---

- „Boah! So hab ich mir das immer vorgestellt!“ Ein junger Thaler
- „Man muss einfach mal drin gewesen sein.“ Vincent Batista Corvese, Doge von Betis

- „Wenn ich was verloren hätte, würde ich im 'Roten Flamingo' anfangen zu suchen.“ Elisabeth Wolkenstein
- „Blöde Kaschemme. Geh lieber in die Schwarze Auster.“ Felber, Ostarischer Seesoldat
- „Zweimal und nie wieder!“ Ali Ben Gossa, darianischer Taschendieb
- „Nettes Plätzchen...“ Seine Exzellenz der Gouverneur





# Die Schwarze Auster

Wer zur See fährt und etwas auf sich hält, kommt um die **Schwarze Auster** auf dem Herzog-Uriel-II-Atoll schwerlich herum. In der Herzöglichen Ostarischen Hofgazette des 62. Heligonischen Boten (2. Helios 34 n.A.III) findet sich der Reisebericht eines jungen Leichtmatrosen, der in diese für Nichtseeleute unzugängliche Taverne auf seiner ersten Fahrt über das Salzmeer eingeführt wurde:

Es ist schon drei Jahre her, irgendwann im 3. Poënamond. Ich fuhr bereits seit zwei Jahren bei der Brazachflotte und war bisher noch nie über Betis hinausgekommen. Jetzt aber eskortierte das Schiff, auf dem ich geheuert war, einen Konvoi zum Herzog Uriel II Atoll. Ich war gespannt wie ein Winschtau, endlich das offene Meer und das exotische Atoll in der Jolsee zu sehen. Unglaublich, diese gewaltige Wasserfläche. Die Möwen, die Delfine! Die Sonne ließ mir die Lippen rissig werden und der Salzgeschmack des Meeres war überall, aber ich liebte das.

Ich war immer noch einer derjenigen, die "frisch an Bord" waren, gehörte zu den Leichtmatrosen. Allerdings hatten einige der Toppgasten beschlossen, dass aus mir was werden könnte und so hatten sie mich schon vor geraumer Zeit unter ihre Fittiche genommen. Ich erntete wohlwollende Blicke von ihnen, als ich auf der Jolsee nicht von der Seekrankheit befallen wurde. Auch wurden meine Schritte auf dem schwankenden Deck nicht unsicherer.

Immer wieder bemerkte ich, wie meine Mentoren hinter meinem Rücken über mich sprachen, mir stand es aber nicht zu, zu fragen worum es ging. Das Meer war

|           |                       |
|-----------|-----------------------|
| Standort  | Herzog-Uriel-II-Atoll |
| Wirtsleut | Leja                  |
| Quartier  | nein                  |





ruhig, die Winde waren uns hold und die Hitze drückend. Endlich kündigte der Navigator an, dass wir wohl am nächsten Tag unser Ziel erreichen würden. Wie groß war meine Aufregung. Es war Zeit, dieses sagenumwobene Eiland zu sehen. Und tatsächlich! Gegen Mittag des nächsten Tages kam über den Bug Land in Sicht. Zuerst winzig, dann immer größer werdend eine Gruppe von Inseln, zu der wir unterwegs waren.

Wir umfuhren die größte der Inseln zur Lee und schon hatte ich das Paradies vor Augen! Palmen, weite Strände und prächtige Gebäude. Fröhliche Menschen tummelten sich am Strand und winkten uns freudig zu. Der Kapitän ließ zusätzlich zur ostarischen Flagge das Banner von Betis aufziehen und das Winken vom Strand her wurde noch euphorischer. HU-II, hier war ich also. Wir zogen an der Heliosbrücke, dem großen Landungssteg des zivilen Hafens vorbei, wo zwei große Pötte lagen (ein heligonischer und ein ausländischer Handelsfahrer) und liefen den Kriegshafen an. Eine Menge Betrieb herrschte hier, mehrere Schiffe der Flotten von Ostarien und Thal lagen am Kai und so konnten wir nur auf Reede gehen und es musste per Beiboot übergesetzt werden. Und welch ein Glück, bis auf eine Hafenwache hatte die Mannschaft Landgang bekommen!

Da ich mich auf der Fahrt ordentlich benommen hatte, war auch für mich Landgang angesetzt. Großartig! Endlich Flamingobars sehen! Endlich über die berühmte Strandpromenade gehen! Da könnte ich zu Hause etwas erzählen. Thore, einer meiner Mentoren kam auf mich zu. "Kleiner, heute Abend kommst du mit uns. Heute gibt's was Besonderes!" "Gut! Immer gerne!" Ich fragte mich, was das wohl werden sollte. Die Toppgasten blieben besonders beim Landgang immer unter sich. "Kommen Gregor und Wiedekin auch mit?" Die beiden waren erst sein einigen Monden an Bord und ich hatte mich mit ihnen angefreundet. "Nein", brummelte Thore. "Die sind noch nicht so weit. Du kommst allein."

Eine Stunde vor Sonnenuntergang setzten wir über, drei der Toppgasten und ich. Wir landeten im Kriegshafen. Während der kurzen Überfahrt erfuhr ich nur, dass es wohl in eine Kneipe gehen sollte. Als wir aber im Kriegshafen standen und ich in Richtung Strandpromenade wenden wollte, hielt mich eine Hand an der Schulter fest. "Falsche Richtung Junge, wir bleiben hier im Kriegshafen." Eine Kneipe? Hier? Davon hatte ich noch nie gehört. Aber warum sollten meine Begleiter lügen? Wir stapften also im breiten Seemannsgang über die Hafenmole und tatsächlich, neben der Hafenmeisterei fand sich ein Haus, an dem ein geschmiedetes Wirtshausschild hing. Neben einem Krug waren dort einige Worte zu lesen. "Zur Schwarzen Auster", meinte Thore und in seinen Worten klang eine Mischung aus Stolz und Ehrfurcht mit. Die gelblichen Bleiglasfenster waren klein, das Haus selbst dreistöckig und aus Fachwerk. Die Wände waren schneeweiß, die Balken pechschwarz. Es wirkte irgendwie geduckt, als ob es sich schon gegen den nächsten Herbststurm legen würde. Die Tür war groß und einladend, aber sehr massiv





gehalten und davor stand ein Kerl wie ein Baum, wohl der Türsteher. Vor ihm ein Grüppchen von fünf jungen Betisern. Es war wohl ein Wunder oder zumindest ein größerer finanzieller Aufwand nötig gewesen, dass diese fünf überhaupt im Kriegshafen waren. Nun aber standen sie anscheinend vor einer Hürde, die sie mit Geld nicht einreißen konnten. "Mein Onkel sitzt im Hohen Rat zu Betis und wenn du uns nicht einlässt, dann Sorge ich dafür, dass der Laden die Konzession verliert!", drohte einer der Fünf keck. "Jaja. Noch so eine hohle Drohung und du bist der Einzige, der was verlieren wird. Zähne nämlich." Thore sah sich die Szene schmunzelnd einige Augenblicke an, dann ging er auf die Tür zu. Er deutete auf mich, nickte kurz und meinte zum Türsteher: "Gehört zu mir". Der Türsteher nickte ebenfalls und machte uns bereitwillig Platz. Den Betisern blieben die Münder offen stehen. Der vorlaute Geck rief hinter mir noch: "Ich gehöre auch zu ihm!" Ich hörte noch ein einzelnes, lautes Klatschen, dann war Ruhe. Keiner regte sich auf. So was kam wohl öfter vor.

Dann waren wir drinnen, in der Schwarzen Auster. Der Raum war recht groß. Die Wände hingen voller Bilder, seemännischem Zeug und Kuriositäten. Die Luft war geschwängert von Tabaksrauch, dem Geruch von vergossenem Rum und einem unbeschreiblichen exotischen Duft, den ich nicht deuten konnte. Die Fenster waren klein und trübe und waren wohl auch bei Tage nicht in der Lage, den Raum halbwegs zu erhellen. Nun, am frühen Abend, waren auch die Lampen, die im Raum hingen, kaum in der Lage, für mehr als Dämmerlicht zu sorgen. Die Decke und der ausgetretene Dielenboden, beides aus dunklem Holz, ließen den Raum trotz seiner Höhe gedrungen wirken. Im ganzen Raum verteilt standen runde Tische, an denen allerhand seefahrendes Volk saß. Ein Teil, vielleicht ein Viertel des Raumes war um eine Stufe erhöht und davon wieder ein Teil, gerade groß genug für einen großen runden Tisch um zwei Stufen. Gegenüber der Tür befand sich eine lange Theke, an deren Rückwand sich ein Regal voll der verschiedensten Flaschen befand. Zwei Schankknechte füllten die Becher der Gäste oder die Tablettts der drei Schankmaiden. Diese (jede für sich eine Augenweide) versorgten die Leute an den Tischen, immer wieder mit dem einen oder anderen kokettierend. Im Moment befanden sich 30, vielleicht 35 Leute im Raum, womit ungefähr die Hälfte der Stühle besetzt war. Man sagt, man kann einem Menschen seinen Beruf ansehen. Wenn das irgendwo auf der Welt stimmte, dann hier. Das Auftreten eines jeden Gastes rief einem das Wort "Seemann" förmlich entgegen. Obwohl ich schon zwei Jahre zur See fuhr, fühlte ich mich plötzlich wie ein unerfahrener Frischling.

"Das Kleiner, ist die Schwarze Auster. Kneipen wie diese gibt es in Heligonia nur sehr wenige, aber die Auster hat bei weitem den verwegensten Ruf. Wenn du hier am Türsteher vorbeikommst, dann kannst du dich mit Recht Seemann nennen. Wenn du aber keiner bist, dann wirst du mit keiner Armee hier reinkommen. Gib acht, denn es gibt Regeln und gegen sie zu verstoßen ist kein kleines Vergehen. Dort auf der ersten Erhöhung sitzen die Bootsmänner und Decksoffiziere, oben die Offiziere und Kapitäne. Sonst niemand. Du musst sie hier nicht grüßen, auch nicht



den eigenen Kapitän, aber zeige Respekt. Egal was hier geschieht, ob Prügelei oder harte Worte, draußen wirst du dafür nicht zur Rechenschaft gezogen. Nur hier drin. Wenn du es aber übertreibst, dann kann das sehr übel werden. Wer hier ist, der begleicht seine Zeche, bevor er wieder auf See geht, sonst gehört er den Redonskindern. Die Mädels darf man ansehen und ihnen schmeicheln, anfassen ist verboten, außer sie fangen an. Und wenn sich Leja, die Chefin, sehen lässt, dann kannst du bestenfalls von ihr träumen, mehr aber auch nicht. Und glaub mir, das wirst du tun!" Thore lachte kurz. "Den Rest lernst du von allein."

Wir setzten uns und ließen ein einfaches Mahl kommen. Was heißt da einfach! Mein erstes Gericht auf der Insel war eine Offenbarung! Es war eine mir unbekannte Art Fisch mit rötlichem Fleisch in einer weißen Soße, die süß und zugleich scharf war. Es sollte wohl ein Essen für arme Leute sein, aber nie zuvor hatte ich so etwas Köstliches verspeist. Meine Begleiter waren hier wohl nicht unbekannt und unterhielten sich mit einigen Gästen und auch ich wurde ihnen vorgestellt. Wir tranken dunkles Bier und spielten Würfel. Wir rauchten Pfeife und sangen wüste Seemannslieder, als jemand das Schifferklavier hervorholte. Mittlerweile war es Nacht und die Schwarze Auster war brechend voll. Sogar der Kapitänstisch war wohl besetzt.

Dann kam sie: Eine Tür schwang auf und Leja betrat den Raum. Es gab kein Zeichen und keine Vorankündigung, aber innerhalb eines Herzschlages war Ruhe und es dauerte Minuten, bis alles wieder seinen Gang fand. Bei Xurls Haupthaar, was für ein Weib! Braungebrannte Haut, das bildhübsche Gesicht umrahmt von pechschwarzem Haar. Und dieser Leib! Ich schwöre euch, in einer ganzen Kiste voller Schlangen hat es keine so wohlgeformten Kurven wie die ihren! Sie war gehüllt in Kniebundhosen und einem Hemd samt Korsage mit einem Dekolleté, welches so manchem den Verstand raubte. Jede Lindfurter Betschwester würde mit Sicherheit ihre Jungfräulichkeit geben, um nur eine Nacht so auszusehen wie diese Lady. Ich brauchte Minuten, um den Kiefer wieder hochzuklappen. Sie ging von Tisch zu Tisch, sprach mit den Gästen, lachte und schien alles sichtlich zu genießen. Lange schon hatte sich alles wieder beruhigt und ging seinen Gang, da stand sie bei uns am Tisch. Wir grüßten sie freundlich und auch jetzt hatte ich den Eindruck, dass Thore und die anderen nicht zum ersten Mal mit der Dame sprachen. Und natürlich erwähnten sie, dass ich heute zum ersten Mal hier war. "Soso, zum ersten Mal auf großer Fahrt! Wie heißt du denn, Kleiner?" "Hilgrim." Mehr brachte ich nicht hervor. "Sehr gesprächig scheinst du ja nicht zu sein. Aber keine Sorge, das gibt sich! Ich wünsche dir immer ein Handbreit Wasser unterm Kiel, Hilgrim!" Dann geschah das Unglaubliche. Sie beugte sich zu mir herab und küsste mich auf die Wange. Ich kann euch heute noch genau sagen, wohin. Dann ging sie lächelnd weiter. "Harr!" raunzte Thore. "Sie hat dich auf die Wange geküsst! Bei Saarkas Augenbrauen, heute zahlst du, das wird nicht billig!" Und billig wurde es auch nicht. Grog kam auf den Tisch. Erst tranken wir Rum mit





Wasser, dann Rum ohne Wasser, dann Rum wie Wasser. Zugegebenermaßen kann ich keine Auskunft geben, wie der Abend endete. Ich kann mich noch grob an eine Schlägerei zwischen den Jungs von unserem Schiff und ein paar komischen ausländischen Seeleuten erinnern. Wir gewannen und sie zahlten die nächste Runde. Ich erinnere mich daran, dass zwei Kapitäne im Armdrücken gegeneinander antraten, worauf horrende Wetten abgeschlossen wurden und sehr schemenhaft erinnere ich mich an eine rassige Rothaarige, in deren Armen ich mich wiederfand. Ich erwachte am nächsten Morgen in meiner Hängematte. Von der Rothaarigen keine Spur, nur Lejas Kuss brannte noch auf der Wange. Ich hatte keine Ahnung, wie ich hierher kam, aber Thore schüttelte mich. "He, Hilgrim! Auf mit dir, wir haben zu tun. Aber übertreib es nicht mit der Arbeit, heute Abend ziehen wie wieder los. Hast ja gestern ganz schön vorgelegt!" Dieses morgendliche Erwachen war das Erstaunlichste, was mir passieren konnte. Seit zwei Jahren war ich für die Toppgasten ein Grünschnabel, der Kleine, das Landei oder sonst was. Das Wecken war ein Schrei des Bootsmannes und wenn man den verschlief, dann gab es Ärger. Ich war nie mit Namen angesprochen worden und nie wachgerüttelt worden. Irgendwas war heute anders. Auch an den nächsten Abenden waren wir in der Auster. Alle Toppgasten sprachen mich nun mit Namen an, der Türsteher ließ nun auch mich durch und am vierten Tag ließ ich mir ein Bild auf den Arm stechen. Eine Woche später wurde ich zum Vollmatrosen befördert und da ich mich gut anstellte, gehörte ich bald zu jenen, die bei jedem Wetter auf den Mast stiegen, den Toppgasten. Bei all meinen Fahrten, die ich bisher zum Atoll unternommen habe, war ich nur einmal auf der Strandpromenade unterwegs. Ganz nett da. Viele Urlauber, bunte Cocktails und hübsche Läden. Aber wenn man wirklich was erleben will, dann muss man einfach in die Schwarze Auster. Jetzt weiß ich auch, warum die Betiser Halbstarken in die Schwarze Auster wollten und niemals dort Einlass gefunden hätten. Es ist und bleibt eine Seemannskneipe. Seeleute aber bleiben gerne unter sich.



# Insel Redonia





# Der wandernde Überraschungstopf

## Wer ist die Wirtin?

Mustela stammt aus Kobel in der Baronie Wieselstein im Fürstentum Zorkhan. Sie führte dort die Taverne „Zum gastlichen Kobel“. Nachdem das Brökhelfieber in ganz Zorkhan wütete, blieben die Gäste aus und Mustela musste schließen. Daher zog sie in die Hafenstadt Bornwacht und verdingte sich dort in einer Hafenkaschemme als Köchin. Doch auch hier gingen die Geschäfte mehr schlecht als recht, so dass ihr der Lohn verwehrt wurde. Daher versuchte sie ihr Glück auf einem der letzten Schiffe, die noch in Bornwacht anlegten. Dort arbeitete sie eine Zeitlang als Smutje und sammelte reichlich wertvolle Erfahrungen. Vor allem im Bereich lernte sie mit wenigen, einfachen Zutaten ein ordentliches Gericht zu kochen. Doch auch hier wurden ihre Fähigkeiten nicht geschätzt und der lächerliche Lohn wurde nur sporadisch ausbezahlt. Als sie vor einigen Monden von einer neu entdeckten Insel im Kristallmeer hörte, packte sie das Fernweh. Schließlich hatte sie nichts zu verlieren.

|           |                                               |
|-----------|-----------------------------------------------|
| Standort  | Überall wo es hungrige Mäuler zu stopfen gibt |
| Wirtsleut | Mustela                                       |
| Quartier  | nein                                          |

Bereits am Hafen von Redonia wurde sie persönlich von der Gouverneurin Aleya AyBytan als Köchin angeworben. Der Wirt der gut florierenden Taverne „Zum geflickten Kessel“ Aysin AyBytan – ein Schwiegschwagervetter der Gouverneurin – suchte dringend eine fähige Küchenkraft.

Dort bereitete schmackhafte Eintöpfe zu, die von den Gästen gelobt und gerne gegessen wurden. Der Wirt Aysin war mit ihrer Arbeit mehr als zufrieden, was ihn jedoch nicht dazu bewegte Mustela einen ordentlichen Lohn zu bezahlen.

Für Mustela war es wieder an der Zeit weiterzuziehen. Sie hörte von einer Gruppe Reisender, die ein Lager am Rande des Glimmerloh aufgeschlagen hatte. Um dem AyBytan-Konsortium zu entfliehen, packte sie ihre Habseligkeiten auf einen



kleinen Wagen und machte sich auf den Weg, um die Neuankömmlinge zu bekochen.

## Was ist geboten?

---

Aus der Not geboren ausschließlich Eintöpfe! Der Name „Überraschungstopf“ beschreibt das Konzept der Wandertaverne recht genau. Mustela kann nur eine Schöpfkelle, ein abgenutztes Messer und einen in die Jahre gekommenen Topf ihr Eigen nennen. Doch Mustela besitzt noch etwas von unschätzbarem Wert: Erfahrung und Fantasie! Der äußere Schein des heruntergekommenen Topfes ist eher unspektakulär, doch im Innern simmern allerlei sättigende Köstlichkeiten. Hier finden sich Wurzeln, Kräuter, Gemüse und manchmal auch etwas Fleisch unbekannter Herkunft zu einem schmackhaften Eintopf zusammen.

## Wohin geht die Reise?

---

Nach der erfolgreichen Eröffnung am Glimmerloh sieht sich Mustela bestärkt ihren Weg weiterzugehen. Ein Gast hat ein fast neues Schneidebrett mit der Aufschrift „Waldschwein“ hinterlassen. Eine Holzschale und zwei noch brauchbare Löffel wurden ebenfalls vergessen. Damit wächst nicht nur ihre Zuversicht, sondern auch ihre Ausstattung.

Am Abend des 7. Tages des 1. Xurlmondes im Jahre 53 n.A.III kritzelt Mustela einen neuen Eintrag in ihr persönliches Rezeptbuch:

„Eintopf mit Überraschungsfleisch oder wie man zähe Fleischstücke so zart und saftig bekommt, dass keiner nach der Herkunft fragt.“

## Kritiken

---

- "Die Wirtin, Schankmaid und Köchin kann ebenso gut improvisieren wir wir!" Ulbos, Seemann, Hafenwächter, Büttel sowie Barde und Gelfin, Sänger, Spielmann, Glückritter sowie Geschäftsmann aus Darbor
- "Ich brauche das Rezept für den grün-roten Eintopf!" Magister Falsam vom Nexus Corenae

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Gleich zur Eröffnung ihrer Wandertaverne am Glimmerloh auf der Insel Redonia hatte Mustela vom 5. bis zum 7. Tag des 1. Xurlmonds im Jahre 53 n.A.III alle Hände voll zu tun, als zwei Expeditionsgruppen dort zusammentrafen, um den Wald zu erforschen und nach einem steckbrieflich gesuchten Mann zu suchen.





# Zum geflickten Kessel

Nachfolger der Taverne „Zum Dampfkessel“

*Wo ist die Taverne überhaupt und wer ist der Wirt?*

Dem Wirt Aysin AyBytan kann wohl ein Talent nicht abgesprochen werden: seine unglaubliche Geschwindigkeit. Sei es nun bei der Bewirtung der Gäste, beim Reden, beim Trinken oder beim Weglaufen. Letzteres hat ihn zu der Taverne „Zum Dampfkessel“ oder vielmehr deren Ruine geführt. Doch bevor hier sein Leben einen Neuanfang fand, musste er die Komfortzone seiner Heimat verlassen. Dies geschah in aller Eile und im Morgengrauen. Verfolgt von einigen Schergen sprang er auf das nächstbeste Schiff, obgleich er das Ziel der Reise nicht wusste. Kaum den Verfolgern entkommen, musste er sich mit dem Gedanken arrangieren, dass er eine Überfahrt ins ferne Corenia „gebucht“ hatte. Doch er stellte sich den Herausforderungen, tat brav seinen Dienst an Bord der „Perle von Darbor“, da an Flucht eh nicht zu denken war. Sein ansprechendes Äußeres und sein amüsanter Wesen machte ihn bald zum Liebling des Kapitäns. Doch ein gewaltiger Sturm setzte der ansonsten angenehmen Reise ein jähes Ende und die „Perle von Darbor“ rettete sich arg gebeutelt an ein unbekanntes Eiland. Zur Überraschung der Schiffbrüchigen erwartete sie dort weder wilde Tiere noch unfreundliche Eingeborene. Vielmehr gab es weiße Sandstrände, üppige Wälder und einige Ruinen, die Unterschlupf boten. Die friedfertigen Einheimischen waren hilfreich und versorgten die ausgezehrten Seeleute mit frischen Lebensmitteln. Schon nach einigen Wochen konnte die „Perle von Darbor“ ihre Weiterfahrt aufnehmen, doch für Aysin war die Reise hier zu Ende. Er richtete sich in einem verfallenen Gebäude ein, das Aysin für eine Taverne hielt. Gestützt wurde seine





Annahme durch ein halb herabhängendes Schild am Gebäude, das die Aufschrift „Zum Dampfkessel“ trug. Hier fühlte er sich gleich zuhause, auch wenn es einiges zu tun gab. Das Schild ausbessern und den Namen berichtigen, war nur eine der vielen Aufgaben. Unter Schutt begraben fand Aysin einen riesigen Kessel, der ein nicht minder großes Loch hatte. Doch seine vielfältigen Berufserfahrungen schlossen auch die des Kesselflickers ein. Selbst Tontäfelchen mit gut leserlichen Rezepten, auf die wir noch zurückkommen werden, konnte er finden. Allerdings verschwendete er keinen Gedanken daran, warum er die eingeritzten Schriftzeichen überhaupt lesen konnte. Die kleinen sprachlichen Abweichungen führt er auf seine mangelnde Schulbildung zurück.

Nun nahm die Geschichte seinen Lauf und sei hier nur kurz wiedergegeben. Die „Perle von Darbor“ erreichte ihr Ziel in Corenia und nahm auf dem Heimweg Kurs auf die unbekannte Insel. Die Besatzung kehrte im „Geflickten Kessel“ ein, Handelskontrakte wurden geschlossen und das Geschäft florierte mit jedem weiteren Schiff, das auf der langen Reiseroute Station machte. Einige Mitglieder der weitläufigen Familie AyBytan reisten mit den nachfolgenden Schiffen an und stiegen ins Geschäft mit ein. Mit den Einheimischen der umliegenden Dörfer verstand man sich gut, auch wenn sie einen seltsamen Dialekt sprachen. Aber das war Aysin ja gewohnt, denn jeder außerhalb Darians sprach eine undeutliche Sprache. Auf jeden Fall profitierten die Einheimischen von der Zusammenarbeit mit den Neuankömmlingen und sie halfen, die verfallene Hafenanlage wiederaufzubauen.

## Was erwartet Euch im „Geflickten Kessel“?

---

Der erste Eindruck ist, dass Ihr ein aus alten Balken und herumliegenden Steinen zusammengeflicktes Gebäude betretet, das die besten Tage schon lange hinter sich hat. Wenn Ihr Euch jedoch genauer umseht, dann könnt Ihr erkennen, dass das Haus die besten Tage noch vor sich hat. Liebevoll geflickte Holzdielen, kreativ kaschierte Löcher in den Wänden und eine bunt zusammengewürfelte Einrichtung lassen auf einen einfallsreichen Innenarchitekten schließen, der mit schöpferischer Kraft alle Ressourcen nutzt, die ihm zur Verfügung stehen. Das Herzstück der Gaststube ist ein gewaltiger Herd, über dem ein ebenso imposanter Kessel hängt. Dieser ist stets gefüllt und jeder Gast kann sich selbst kostenlos daraus schöpfen. Die Kelle wird gegen eine Gebühr an der Theke vom Wirt zur Verfügung gestellt. Das ist es, was Euch erwartet: ein schmackhaftes, heißes Gericht aus dem geflickten Kessel, dessen Zutaten sich stets neu zusammenfinden. Aysin nährt seinen Kessel jeden Tag aufs Neue mit allen erdenklichen Köstlichkeiten, die er in der näheren und weiteren Umgebung findet. So paaren sich immer die Reste der letzten Fütterungen mit denen, die schon länger im Kessel brodeln.

Begonnen hat alles mit geschmortem Kesselschwein in Pfefferminz-Soße, einem habhaften Eintopf aus allen Stücken eines ganzen Schweines, einem Liter Buttermilch, 4 Wacholderbeeren, 4 Pfefferminzblättern, abgerundet mit Salz und Pfeffer nach Geschmack. Außerdem gibt es noch die weithin berühmte Kesselschlachtplatte und den Kesseltrunk, nach dessen Genuss sich schnell eine angenehme Trunkenheit einstellt.









# Angrenzendes Ausland









# Corenia





# Karawanserei Zur Großen Linde

Einer der Handelsknoten der Modestianer ist die Karawanserei „Zur großen Linde“. Sie liegt im Westen Corenias, im Gebiet der Vormannschaft Walgenhain. Vor dem Kontakt mit den Heligoniern war Walgenhain geprägt vom Handel mit der Stadt Grendelbruch, die als einzige corenische Stadt mit Nicht-Coreniern Handel betrieb. Seit nun aber die Heligonier in Modestia stationiert sind, waren die Gebiete des Westens gewillt, diese Abhängigkeit zu Grendelbruch zu lösen.

Der Handel mit den Coreniern führte zu einem schnellen Wachstum und zu blühenden Geschäften. So wurde aus dem einfachen Handelsposten eine sichere Herberge für Reisende. Die Unterkünfte sind zwar einfach, doch Mensch und Tier können rasten und werden mit dem Nötigsten versorgt.

Geführt wird die Karawanserei von dem zugereisten Heligonier Glennir und seiner Frau Desmondea, eine walgenhainer Corenierin. Ihre Stellung als Prinzipatin ermöglichte es, dass die ehemals einfache Schenke zur einer Tafernwirtschaft mit gewissen Rechten aufgewertet wurde.

Die günstig gelegene Herberge floriert seitdem als Stützpunkt für Händler und Kaufleute. Selbst Handwerker, Barden und Gelehrte nutzen den sicheren Ort für Verhandlungen und Gespräche.

## Wann war es mal so richtig voll?

Vom 31. Tag des 3. Heliosmonds bis zum 2. Tag des 1. Xurlmonds im Jahre 46



n.A.III beherbergte die Taverne einige Gelehrte und Reisende aus den Südländern, zu denen später Heligonische Gelehrte und Reisende stießen. Die Taverne wurde am Abend des Frohntags von einer Armee unter dem zweigeteilten Banner Arobens und Rabes angegriffen. Die Südländer, welche sich bereits in der Taverne verschanzt hatten, erhielten jedoch Hilfe von Heligoniern, die über ein Portal im Wald die Szenerie erreichten. Wie sich herausstellte, beanspruchte das angreifende Heer das Portal. Gemeinschaftlich konnten Heligonier und Südländer die Gefahr jedoch abwenden.









# Fürstentum Fliranstedt







# Tadfiat Alnaar

## Wie komme ich hin?

Im Südwesten der Unizia-Wüste, der größten Wüste in Fliranstedt, liegt die kleine Stadt Shahis. Sie ist ein wichtiger Ort für Reisende, die auf ihrem Weg um die Wüste herum einen Schlafplatz für die Nacht finden wollen. Ein besonderer Platz, in dem die Gäste sicher unterkommen und ein paar gemütliche Stunden verbringen können, ist die Teestube Tadfiat Alnaar. In der alten Sprache des südlichen Stamms bedeutet es übersetzt „Wärmendes Feuer“.

|           |                                   |
|-----------|-----------------------------------|
| Standort  | Shahis, Unizia-Wüste, Fliranstedt |
| Wirtsleut | Nadia                             |
| Quartier  | nein                              |



## Was ist geboten?

Der Schankraum gleicht im Wesentlichen einer Landschaft aus Kissen, die in Gruppen im Kreis um niedrige, etwa kniehoch Tische liegen. Eine echte Ordnung gibt es hierbei nicht. Die Gäste sortieren die Kissen und Tische nach Belieben um und bilden so ein immer wieder neues Bild. Einzig die Bänke am Rand des Raumes sind fest platziert. Alles ist großzügig mit Decken und Wandteppichen abgehängt und verleiht dem Raum eine angenehme Atmosphäre. Ein schwerer, süßlicher Duft liegt in der Luft und umwölkt die Gäste. Die Sorgen des Alltags sind schnell vergessen und man gibt sich gerne belanglosen Gesprächen hin. Diskret abgetrennte Bereiche bieten Raum für intime Gespräche. Gerne erzählt man sich vielerlei Geschichten und Legenden in zahllosen Varianten. Ein Märchen handelt von einem König Bogomil im Norden, der sich das ewige Leben erkaufen wollte, was aber nicht funktioniert hat. Ein anderes berichtet von einer jungen Frau im Süden, die sich auf der Flucht von ihrer bösen Stiefmutter von einer Klippe ins Meer stürzte, aber von einem Prinzen in stählerner Rüstung am Fuße des Abhangs aufgefangen wurde. Die beiden heirateten und fuhren mit seinem Schiff in den



Sonnenuntergang. Der Wahrheitsgehalt der Erzählungen ist allerdings schwer bis gar nicht nachzuprüfen.

## *Wer ist Wirt?*

---

Die Wirtin mit Namen Nadia kommt schnell mit den Gästen ins Gespräch und serviert neben heißen Tees und vielerlei Knabbereien als Spezialität gerne scharfen Schnaps, der „Sabaar Hadun“ heißt und scheinbar aus Kakteen hergestellt wird. Zwielfichtige Gäste machen schnell Bekanntschaft mit Harum, dem grobschlächtigen Türsteher. Auch bei aufkommenden Streitereien greift er gerne helfend in das Gespräch ein.

## *Warum sollte man hier einkehren?*

---

Alles in allem ist das „Tadfiat Alnaar“ ein beliebter Ort, um Reisende die Strapazen des Tages vergessen zu lassen und Kraft zu tanken.



# Ödlande/ Kernlande





# Mühle zum Fliegenden Wechsel

Erstmals im Jahr 49 n.A.III wurde die zu einer alten Mühle umgebaute Taverne von einer heligonischen Expedition im damals noch Ödlande genannten Gebiet besucht. Die ursprünglichen Bedenken gegenüber den Ödländern im Allgemeinen erwiesen sich als falsch, denn Ödländer ist nicht gleich Ödländer. Oh und ein kleiner Tipp vorweg: vermeidet den Namen Ödländer, verwendet stattdessen den Namen Kernländer.

## Wie findet man die Taverne?

Westlich der Taverne steht eine verfallene, ceridische Kapelle. Von dort aus geht es etwa 500 Schritt entlang des Flusses in Richtung Osten. Nördlich der Taverne befindet sich eine weithin sichtbare Burgruine. Dort sind Hinweisschilder angebracht, die zur Taverne führen. Östlich der Taverne liegt versteckt im Wald eine weitere Burgruine. Von dort aus wird es schwierig, die Taverne zu finden, denn die dort lebenden, seltsamen Wesen verführen zum Spielen und sorgen für Verwirrung. Sehr hilfreich sind die vom Wirt erstellten Landkarten, die er gerne an die Gäste verteilt. Diese sind jedoch nur hilfreich, wenn die Taverne bereits gefunden wurde.

## Was wird geboten?

Zu jedem vollen Mond findet ein Tauschmarkt statt. Die Bewohner der Kernlande vertrauen nicht auf Münzen oder noch schlimmer Papierscheine. Sie tauschen gerne, denn da liegt der Wert einer Sache oder Dienstleistung im Auge des Betrachters. Ein schlechter Roman, der eh nicht gelesen wird führt dann dazu, dass

Standort  
Wirtsleut  
Quartier

Ulsari-Gebiet, Ödlande  
Falbasan und Togala  
ja





der Tisch des neuen Besitzers nicht mehr wackelt. Ein verschlissenes Hemd bekommt ein zweites Leben als Kinderkleid. Der Tauschmarkt ist eine beliebte Veranstaltung, die oftmals mit anderen Feierlichkeiten und Umtrünken zusammengelegt wird. Getrunken wird gewöhnlich das reine, saubere Wasser vom Bach. Für besondere Anlässe wird ein stark berauschender Wogu-Tee gebraut.

## *Wie sieht's dort aus?*

---

Das alte Mühlengebäude macht einen soliden Eindruck. Der für Mühlen übliche Fluss ist eher ein breiter Bach. Durch das stetige Rauschen des angrenzenden Wasserfalls erzeugt er jedoch genauso lautes Geplätscher wie ein richtiger Fluss. Zwischen Wasserfall und Mühle steht eine zweckmäßig gebaute Holzhütte, in der sowohl der Tavernenbetrieb als auch der Tauschmarkt stattfinden. Bei gutem Wetter findet beides auch rund um die danebenliegende Feuerstelle statt.

## *Wer sind die Wirtleut?*

---

Der pfiffige Falbasan und sein prächtiges Weib Togala führen eine lange Familientradition fort. Mal ist mehr Mühlenbetrieb, mal rückt der Fremdenverkehr in den Vordergrund und alle vollmondmal der Tauschmarkt. An ruhigen Tagen trifft sich Togala mit ihrem Ulsar-Hexenfreundinnen.

## *Was gibt's für Spezialitäten?*

---

Gereicht werden kreative Pfannengerichte, die keinerlei Kochkenntnisse oder gar Rezepte erfordern. Es bedarf lediglich einer großen, gusseisernen Pfanne, reichlich Wildschweinschmalz und eines Fangnetzes. Letzteres wird durch den Fluss gezogen und alles was sich darin verfängt landet in der Pfanne. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um Fische, Schalentiere, badende Eichhörnchen, Vögel oder Pflanzen handelt. Die Zutaten finden sich immer wieder neu und ergeben so abwechslungsreiche Mahlzeiten, die geschmacklich stark variieren.

## *Kritiken*

---

- "Das Pfannengericht ist einfach zauberhaft! Ich hätte schwören können, dass ein riesiger Biber in der Pfanne war und plötzlich war er weg. Den Mann neben mir hatte ich vorher gar nicht bemerkt." Perolas, Ritter des Ordens vom Wahren Wort
- "Damit konnte ich nicht rechnen. Die Durchreisenden haben mir für die ungenießbare, silberne Blume ein ganzes Fass Meth gegeben!" Fesla, die Unberechenbare





- "Passt gefällig auf, wenn ihr die Netze einholt. Ich wollte mich nur im Bach erfrischen!" Nasmae, Ulsar-Hexe

## *Wann war es mal so richtig voll?*

---

Für Heligonier ist es gar nicht so einfach hier hin- oder wieder wegzukommen, aber vom 9. bis zum 11. Tag des 1. Xurlmonds im Jahr 50 n.A.III konnten sich so manche von ihnen überzeugen, dass die Kernlänger (nicht Ödländer) auch nur weitgehend friedliche Menschen sind. Jedenfalls fast.





# Fürstentum Zorkhan





# Zur flüsternden Linde

Nahe am Fluss Born im Fürstentum Zorkhan an einer vielbereisten Handelsstraße steht eine große, alten Linde. Diesem mächtigen Baum verdankt das umliegende Dörfchen seinen Namen: Lindenweiler. Die Taverne „Zum durstigen Reiter“ lud über sehr viele Jahre hinweg Reisende zum Rasten ein. Die Wirtschaft war für die Einheimischen ein Ort der Zusammenkunft und Geselligkeit. Für Durchreisende bot sie eine sichere Unterkunft für die Nacht. Im Jahr 44 n.A.III schlug eine Creldinorschuppe (Meteorit) in das Gebäude ein und setzte es in Brand. Durch das beherzte Eingreifen der Dorfbewohner konnten weite Teile des Gasthauses gerettet und wieder aufgebaut werden. Wie durch ein Wunder überstand die alte Linde den Brand unbeschadet. Einige der Einheimischen schworen, dass fortan der Baum leise zu ihnen sprach. So bekam die neu aufgebaute Taverne den Namen „Zur flüsternden Linde“.

|           |                                                              |
|-----------|--------------------------------------------------------------|
| Standort  | Baronie Falkenfels,<br>Fürstentum Zorkhan, Ost-<br>Dracconia |
| Wirtsleut | nach Gerolds Tod nun<br>Hallamud                             |
| Quartier  | ja                                                           |



## Der Wirt

Was aus den alten Wirtsleuten des „Durstigen Reiters“ geworden ist, das verliert sich im Dunkeln. Die „Flüsternde Linde“ wurde von Gerold, einem Zugereisten aus dem Herzogtum Nurian eröffnet.

## Was wird geboten

---

Als ehemaliger Weinbauer und Händler kennt sich der Wirt Gerold mit feinen Weinen aus. Seine Familie besitzt Weinberge, auf denen der berühmte Edel-Rundling angebaut wird, ein Wein von außergewöhnlicher Qualität und Geschmack. Diese Weine werden zu erschwinglichen Preisen in angenehmer Atmosphäre angeboten. Die herzliche Gemeinschaft und die beeindruckende Gastfreundschaft des Wirtes und der Einheimischen laden Fremde zum Bleiben ein. Fröhliche Reigentänze rund um den Lindenbaum bieten bei geeigneter Witterung ein unvergessliches Vergnügen. Bei unwirtlichem Wetter finden gesellige Abende im Schein des Kaminfeuers statt. Serviert werden raffinierte Gerichte, von denen besonders das in Rotwein geschmorte Wildschwein hervorzuheben ist.

## Kritiken

---

- "Hier treffen Genuss und Leidenschaft zusammen!" Gerold, Weinbauer, Weinhändler und Wirt
- "Gerold verwandelte den Ort der flüchtigen Begegnungen zu einer lebendigen Oase des Verweilens." Rachmud und Daliana, Teppichhändler aus Darian
- "Man kommt zu zweit und geht allein." Albin, Brökhelfieberwissenschaftler vom Lodenburger Plagenjäger-Bund
- "Von wegen flüsternde Linde! Die war stumm! Und in der Taverne war auch nix los. Bin dann weiter." Sambelquast, Fernwanderer aus Escandra
- "War keiner mehr da, nur noch Gräber. Jetzt bin ich Wirt anstelle des Wirts!" Hallamud, ehemals Darianer, neuer Wirt

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Vom 1. bis zum 3. Tag des 1. Xurlmonds im Jahr 51 n.A.III lockten Werbeflugblätter zahlreiche Reisende in die Taverne. Zugegen waren auch einige Gelehrte, die die Sichtung einer Crelldinorschuppe (eines Kometen) von vor einigen Jahren untersuchen wollten, welche nach ihren Berechnungen dort heruntergekommen sei.









# Räumlich nicht eindeutig einzuzuordnen









Mehrfach  
vorhanden







## Fass ohne Boden

Lediglich das „Schaf ohne Kopf“ kann es in puncto Popularität mit dem „Fass ohne Boden“ aufnehmen. Sobald in einer Unterhaltung der Name "Fass ohne Boden" fällt, dann folgt sofort die Frage: Welche der Tavernen meint Ihr?“

### Parimawald

---

Erstmalig tauchte die Taverne vom 12. bis zum 14. Tag des 2. Heliosmondes im Jahre 24 n.A.III am Rande des Parimawaldes auf. Der heutige Meisterwirt Oswald Osiander eröffnete dort in einer spärlichen Hütte eine ansprechende Taverne mit übersichtlichem Getränkeangebot, das in der Hauptsache aus „Tatzelfelser Honigmeth“ bestand. Seine Intention war, zurück zu seinen Wurzeln zu finden und der Langeweile der tlamanischen Haute Cuisine zu entkommen. Das abenteuerliche Unterfangen endete damit, dass Oswald Osiander einen seiner hölzernen Schuhe verlor, als er einen geordneten Rückzug antreten musste.

### Burg Jolkapf, Drachenhain

---

Vermutlich hatte ein verschlagener Dieb an dem zurückgelassenen Tavernenschild Gefallen gefunden. Vielleicht hatte aber auch ein Liebhaber alter Dinge oder ein nostalgischer Sammler das Tavernenschild mitgenommen. Auf jeden Fall tauchte es vom 15. bis zum 17. Tag des 1. Poënamondes im Jahre 29 n.A.III auf Burg Jolkapf in der Baronie Rebenhain wieder auf. Die dort eilends eröffnete Taverne wird wohl so manchen Durchreisenden noch lange in Erinnerung bleiben. Darüber sprechen werden sie jedoch nicht gerne, da könnt Ihr Euch gewiss sein!

### Burg Ipptalblick, Langenau, Thal

---

Wie dann das Tavernenschild in die Baronie Langenau zur Burg Ipptalblick kam, das bleibt wohl für immer im Dunkeln. Dort wurde das „Fass ohne Boden“ abermals eröffnet und wohl auch schnell wieder geschlossen. Solltet Ihr einmal das

Glück haben, Freiherrn Ansgar von Beraht zu treffen, dann bittet ihn um einen Bericht. Dieser wird Euch dann das Blut in den Adern gefrieren lassen, denn er hatte vom 21. bis zum 23. Tag des 1. Poënamondes im Jahr 30 n.A.III einen wahrhaft grauenvollen Aufenthalt auf Burg Ipptalblick.

## Betis

---

Inzwischen hängt das Schild wohl in Betis. Ihr findet es an einer recht schäbigen Hausfassade ungefähr zehn Minuten vom Gerichtsgebäude entfernt. Das beliebte Wirtshaus beherbergt einfache Gäste, Handwerker und weniger betuchte Reisende. Es werden preiswerte Getränke und sättigende Gerichte gereicht. Die Wirtsleute sind nach eigenen Angaben schon im ganzen Reich unterwegs gewesen und haben beliebte Glücksspiele in die abendliche Unterhaltung mit aufgenommen. Dazu gehören Utzgan-Wetten, Unkenrufen und Darok-Spiel. Ebenso bietet ein sauberer Schlafsaal 14 Übernachtungsmöglichkeiten.

## Guldenstein, Darian

---

Eine weitere unbestätigte Sichtung gibt es in Guldenstein neben einem der Lagerhäuser. Dort in Darian soll eine gewisse Septonita AyBytan unter dem Namen „Zum Fass ohne Boden“ eine Taverne mit Wechselstube eröffnet haben.





# Zum Schachtelwirt

## Was wird geboten?

Ein überschaubares Angebot an einfachen Speisen und Getränken in immer gleichbleibender Qualität. Die Mahlzeiten werden in hübsche Spanschachteln verpackt gereicht und können ohne Besteck verzehrt werden. Hierbei werden bewusst traditionelle Gebräuche, Riten und Tischsitten während der Mahlzeiten außer Acht gelassen. Mit einfachen Zubereitungsverfahren werden handliche Happen serviert, die für den schnellen Verzehr gedacht sind

## Wie komme ich hin?

Die Schachtelwirte sind vor allem entlang der großen Reisestraßen zu finden. In den Städten wehren sich die Gilden der Wirtsleute erfolgreich und mit seltener Einigkeit gegen die Eröffnung eines „Schachtelwirts“. In den kleineren Ortschaften des Reiches besteht weder der Bedarf noch das Verlangen nach schnellen, immer gleich schmeckenden Mahlzeiten.

## Wer sind Wirtsleute und Gäste?

Die Betreiber verfügen meist über keine spezielle Qualifikation und gelten daher auch nicht als Wirtsleute im eigentlichen Sinn. Die Mahlzeiten werden vorgefertigt an die einzelnen Standorte ausgeliefert und müssen dann vor Ort nur noch in reichlich Fett erhitzt werden. Die energiereiche Nahrung wird vor allem von Reisenden geschätzt. Doch auch so mancher Söldner legt gerne eine Rast beim Schachtelwirt auf dem Weg zum nächsten Schlachtfeld ein.

## Kritiken

- "Die naturbelassenen Spanschachteln eignen sich hervorragend zum Aufbewahrung von allerlei Krimskrams. Hübsch bemalt und dekoriert sind sie eine Zierde für jedes Heim." Die Bastel-Uschi
- "Wo Kultur und Gemütlichkeit in vollendeter Harmonie verschwunden sind." Xurlensia Geweihte des Xurls und Wirtin der Taverne Zum alten Seebär



# Unklarer, wechselhafter oder unbekannter Ort





# Gwons letzter Halt

## Was ist geboten?

---

Ob aus Missgeschick oder aufgrund schierer Übermacht, die Lebensschnur selbst des fähigsten Kriegers, des mächtigsten Magus oder des findigsten Schurken reißt einmal und der unglücklich Verstorbene findet sich unversehens auf des Todesfalken Gwons Schwingen wieder, schnurstracks und ohne Wiederkehr auf dem Weg in die Seelenhallen der Götter. Tatsächlich ohne Wiederkehr? Nicht unbedingt, denn eine Laune der Schöpfung bewirkt die Existenz eines uralten Ortes, „Gwons letzter Halt“ genannt.

## Wer sind Wirt und Gäste?

---

Jene Helden, die halbwegs aufrecht und einigermaßen fromm durchs Leben schritten und die höchst unfreiwillig aus dem Leben traten, finden sich hier ein, um sich die letzte Chance auf eine Rückkehr in die Welt der Lebenden zu sichern...

...denn Ak'sel, ein schlanker Typ mit Hang zu Sand gefülltem Zeitmessgerät und scharfschneidigem Landwirtschaftgerät, betreibt mit seiner Crew nicht allein dieses äußerst göttergefällige Kaltgetränk-Etablissement, sondern er hält auch jenes verheißungsvolles Spektakel ab, das gemeinhin „Das Spiel zur Rückkehr in das Reich der Lebenden“ genannt wird.

## Wie komme ich hin?

---

Tja, eine Wegbeschreibung ist schwerlich zu liefern.

## Besonderheiten

---

„Das Spiel zur Rückkehr in das Reich der Lebenden“. Der Name ist Programm: Nur einem der Gäste ist der Rückflug gestattet, der traurige Rest harrt einer weiteren Chance, oder fügt sich in sein Schicksal. Die Spielregeln und der Ablauf

variieren, mal gleicht die Veranstaltung einer Lotterie, mal einer Schnitzeljagd und dann wieder einem Tavernenquiz – ganz nach Ak'sels Tagesgrad an Gehässigkeit.

## Warum sollte man hier einkehren, statt mit Gwon weiterzufliegen?

---

1. Helden sterben einsam, doch lustig geht ihre Auferstehung zu.
2. Gerade zu den schlimmen Zeiten, die wir heutzutage haben, wäre doch die Rückkehr altgedienter und zum Schutze Heligonias gefallener Kämpen kaum verkehrt!?

## Kritiken

---

- "...sie haben mich einfach herumliegen und verbluten lassen, um ihren Sitzplatz in der Taverne nicht aufzugeben – tolle Gefährten!" *Straton, der Krieger*
- "Flauschiges Plätzchen! Was soll der Geiz, ich bleib einfach hier!" *Der sagenhafte Lavas*

## Wann war es mal so richtig voll?

---

Auch wenn die Taverne eher in den Bereich der ogedischen Göttersagen existiert, wird berichtet, dass vom 31. Tag des 2. Xurlmonds bis zum 2. Tag des 3. Xurlmonds im Jahr 42 n.A.III wohl besonders viele Seelen, die noch an ihrem Leben hingen, dort das Spiel zur Rückkehr in das Reich der Lebenden bestritten. Darunter sei auch der selbsternannte Herzog Aroben gewesen, welcher hernach mit vielen anderen die Möglichkeit erhielt, nach Heligonia zurückzukehren, nachdem er dem listigen Götterboten Rabe verholten hatte, den Todesfalken Gwon in einen menschlichen Körper zu bannen und somit den Ort für sich zu beanspruchen.





# Räudiger Rüdiger

Es gibt Geschichten über eine Taverne im Wald, von der nur wenige erfahren und die meisten behalten diese Geschichten nur kurze Zeit oder schleierhaft im Kopf – außer denen, die wirklich dort waren. Wer dort war und sich erinnert, behält aber immer ein wohlwollendes Gefühl im Kopf.

Aber wie findet man diese Taverne?

Es findet sie eigentlich nur jemand, der in Not ist. Jemand, der alleine ist und sich verirrt in der Natur, nicht mehr zurückfindet und schließlich aufgibt. Es finden sie Leute, die alles verloren haben, die keine Freude mehr verspüren, die von Eltern oder Gefährten verlassen wurden. Da siehst Du eine große Hütte, mit steinernem Fundament. An einem hängenden, hölzernen Schild neben der Tür steht in eingeritzter Schrift: „Räudiger Rüdiger“.

Du klopfst, die Tür geht auf, Du trittst ein. Plötzlich fühlst Du sich entspannt, fast ein wenig entrückt. An der Theke wartet jemand mit einem Lächeln auf Dich, stämmig, kräftig, freundlich – der räudige Rüdiger.

Er begrüßt Dich in einem fremdartigen Dialekt, der aus den Bergen zu stammen scheint und bittet Dich, Platz zu nehmen. Dann reicht er Dir ein seltsames Getränk in einem hölzernen Bierkrug. Es ist bräunlich und dickflüssig, aber keinesfalls eklig. Es hat eine ferne Note von Karamel, ist aber eindeutig etwas anderes. An einem warmen Tag kühlt und erfrischt es Dich, an einem kalten wärmt es Dich von innen heraus.

Rüdiger schaut Dich freundlich an, aber er stellt Dir keine Frage, richtet keine Aufforderung an Dich. Und irgendwann löst sich Deine Zunge und Du beginnst zu sprechen. Und Du erzählst, aus welcher Lage Du entkommen bist, was dich beschäftigt, was dich plagt. Was Du auch sagst, er wirkt verständnisvoll und

|           |                  |
|-----------|------------------|
| Standort  | unbekannt        |
| Wirtsleut | Räudiger Rüdiger |
| Quartier  | ja               |



interessiert. Und Du erzählst weiter, was Dir in den Sinn kommt,

Wenn Du fertig gesprochen hast, alles erzählt hast, was Du offenbar erzählen wolltest, fühlst Du Dich befreit und leicht.

Erst jetzt wirfst Du einen Blick in den Raum. Er ist aus dunklem braunen Holz gefertigt, ebenso wie die Tische. Im Hintergrund knistert ein Feuer. In der Luft schweben kleine fliegende Lichter, verschiedenfarbig leuchtend, wie Glühwürmchen und doch auch nicht. An den Tischen sitzen Leute, die Karten spielen und in ihrer eigenen Welt sind, weder einladend noch unfreundlich. An manchen der Tische wird ganz viel geredet, an anderen gar nicht. Du weißt nicht, wie sie auf Ansprache reagieren würden und verzichtest erst einmal darauf. Jede Einzelheit hier wirkt verzaubert.

So kommt eigentlich jeder hier an. Und wie es sich entwickelt, hängt von jedem einzelnen ab.

Rüdiger behandelt von vornweg alle gleich und stellt sich als fröhlicher, lustiger Geselle heraus. Er hat immer ein offenes Ohr und wenn man ihm eine Frage stellt, die einem wirklich wichtig ist, gibt Rüdiger immer einen weisen Rat. Er bietet aber keine Lösungen, man muss immer selbst etwas beitragen und tun.

Manche Leute bleiben nur kurz hier, Ihre Not reicht nicht tief. Manche Personen stehen sich eigentlich selbst im Weg und Rüdiger führt sie unmerklich in anderer Bahnen. Widerborstigkeit und Respektlosigkeit ihm gegenüber sind Rüdiger egal, Respektlosigkeit zu den anderen Gästen enttäuscht Rüdiger. Er gibt einem aber lange, sehr lange die Möglichkeit, mit sich zu kämpfen und ins Reine zu kommen. Rüdiger ist nicht nachtragend. Falls sich ein Kind in seine Taverne verirrt, kümmert er sich ganz besonders um es und ist sehr fürsorglich.

Es gibt jedoch Leute, die die Lust an ihrem bisherigen Leben nicht wiederfinden, die zu oft verlassen wurden, die alles verloren haben und keinen Weg mehr finden wollen oder können. Sie werden von Rüdiger aufgenommen, helfen ein bisschen in der Taverne, sitzen aber im Wesentlichen an den Tischen, spielen Karten, reden miteinander oder tun es nicht. Wer es sich im Inneren wünscht, vergisst auch allmählich, dass er nicht schon immer hier war.

Sobald es sich richtig anfühlt, die Taverne zu verlassen, führt Rüdiger seinen Gast vor die Tür und leuchtet mit der Laterne den richtigen Pfad, Dies gilt für alle, die glauben, ihren Weg gefunden zu haben und für alle, die es wenigstens versucht haben, deren innere Zwänge und Widersprüche ihnen aber noch im Weg stehen.





Rüdiger hofft darauf, dass seine Ratschläge dennoch eine Hilfe und Leitung sein können. Wer es aber nie versucht hat, sich selbst zu stellen und nie geschafft hat, die anderen Gäste angemessen zu behandeln, wird ohne Laterne herausgeschickt und muss den Weg selbst finden.

Wer die Welt, die wir kennen, wieder erreicht, hat keine genaue Erinnerung mehr an die Taverne, sieht aber einzelne Szenen vor sich mit jedem Detail, wie von einem Blitz erhellt.

Aber nur Leute, die ihre Weg wirklich ändern wollen, erinnern sich im Moment, wenn sie sich hierzu entscheiden, plötzlich an Rüdigers Rat und verspüren die Ruhe und das Gefühl der Freiheit, die sie einst in der Taverne verspürten.

Wer Rüdiger am Ende nicht wirklich ernst genommen hat, dessen Erinnerung verblasst stärker und mancher erinnert sich schließlich nicht einmal mehr an die Taverne, sondern glaubt, er hätte sich nie wirklich verirrt und einfach den rechten Weg nach Hause gefunden. Wer erstmal nicht den Willen hat, Rüdigers Rat zu folgen, dessen Erinnerung an ihn wird langsam nachlassen und erst wieder erscheinen, sobald man sich ändern will. Dann wird einem der damals gegebene Rat wieder in den Kopf gerufen und er leitet einen auf die richtige Spur, wenn der Wille da ist.

Niemand, der sich erinnert, tut dies mit Trauer und niemand behält Rüdiger als negative oder gar gruselige Gestalt im Kopf.

Wer aber vom Rüdigen Rüdiger erzählt, liefert oft mehr Fragen als Antworten. Ist Rüdiger ein übernatürliches Geschöpf? Kommt er aus dem Feenreich? Woher der seltsame Name? Liegt seine Taverne in der Anderswelt oder an der Grenze? Hat er sich von Seinesgleichen gelöst, um seinen eigenen Weg zu gehen? Ist er ein reines Wesen? Ist er einfach nur da?

Die Geschichten stimmen darüber überein, dass es schwer ihn zu verärgern, oder gar zum Feind zu machen. aber wer es schafft, wird davon vermutlich nicht berichten können. Andererseits finden echte Bösewichte die Taverne vermutlich nicht. Den Weg aus der Natur dann allerdings auch nicht.

Es wird auch gesagt dass man die Taverne kein zweites Mal findet. Aber auch da ist niemand ganz sicher.

## Zum Alten Kumpan

Wanderer der vorgerückten Stunde, der Du hart aus der Schenke gejagt und doch noch voll des Durstes bist. Hebe Deinen Blick und halte Ausschau nach dem gelbfahlen Schein im Butzenglas des „Alten Kumpan“. Deiner Einkehr harren taumelnde Freude und Labsal im Überschwang. Und findest Du beisammen Zecher und Sangesbrüder alter Tage, so wundere Dich nicht. Jene, die längst schon tot und gegangen, heben hier einmal noch das Glas und lassen verklingen ihr letztes Lied mit Dir. Ja, so wirkt der Zauber des Ortes, denn so will es der alte Kumpan!

(Drachenhainer Volksglaube)



# Zum tanzenden Kielschwein

## Was ist geboten?

„Als befände man sich noch auf hoher See!“ So beurteilen ausgemusterte oder auf Landurlaub befindliche Teerjacken zumeist ihren Besuch in diesem eigenwilligen Gasthaus. Denn weder auf Sand, noch auf Lehm gebaut, ist das Gasthaus eine echte Hulk, also ein breites, flaches Schiff mit reichlich Lad – will heißen, Schankraum und Kajüten.

|           |                         |
|-----------|-------------------------|
| Standort  | auf Brazach und Jolborn |
| Wirtsleut | Witwe Schanzkleid       |
| Quartier  | ja                      |

## Wer sind Wirt und Gäste?

Eignerin und Wirtin ist die Witwe Schanzkleid, die an Bord allezeit ein straffes Regiment über Crew und Gäste führt, dafür aber ein großes Herz für Schnapsnasen und Hungermäuler besitzt, also weder Rum, noch das Essen streckt.

Selten verirrt sich einmal ein Landlubber an Bord, dann aber wundert er sich nicht aus und genießt das emsige und von maritimen sowie zotigen Termini durchsetzte Miteinander – ein Geheimtipp also!

## Wie komme ich hin?

Das *Tanzende Kielschwein* segelt das Jahr über die heligonischen Flüsse Brazach und Jolborn entlang, geht jede Nacht woanders vor Anker. Zuletzt wurde es auf der Höhe von Jolberg gesichtet.

## Besonderheiten

Gäste werden nur an Bord gelassen, wenn das *Tanzende Kielschwein* fest vertäut vor Anker liegt. Doch manchmal kommt es vor, dass sich die Leinen wie von Geisterhand alleine losmachen und das Schiff scheinbar führungslos durch die nächtliche Binnensee treibt. Erstaunlich, dass man bei solchen Eskapaden noch nie auf Grund lief oder andere Schiffe rammte, stattdessen aber stets an wunderliche und interessante Orte gelangte, die man im Leben nie angesteuert hätte...

## Warum sollte man hier einkehren?

---

Weil das Fernweh in uns drinnen, die Verpflichtungen an Land aber mannigfaltig sind. Weil etwas Wind um die Nase noch keinem geschadet und eine steife Brise noch niemanden umgehauen hat. Weil die Pressgangs auch mal wieder lachen wollen.

## Kritiken

---

- "Voll und bei! Nicht nur, was das Segeln angeht." *Kurl Kattläufer, Matrose*
- "Der beste Rum zwischen Jewel und Kratorpolitaniien will ich meinen, ansonsten will ich das komplette Schwein von oben bis unten schamfilen!" *Vater Kalfater, Xurlgeweihter*
- "Auf alle Fälle die vergnüglichste Art die heligonischen Flüsse zu bereisen, alles was recht ist." *Dr. Rolo Horatio Immikris Schröpfenbeck, Schiffsarzt auf der Brassach*





# Zur gelungenen Überraschung

## Wie kommt man hin?

Man kommt nicht hin – man gerät hinein.

Denn Zampaniano Wuzz, ein Wandergastwirt mit Vorliebe für das Unerwartete, taucht dort auf, wo niemand ihn vermutet. Ein leerstehendes Badehaus auf der Drachentrutz, ein ausgedienter Kornspeicher in Jarun, oder ein leergefegter Tanzsaal in Escandra. Am einen Tag wirken die Räumlichkeiten noch verschlossen und vergessen – am nächsten ist da plötzlich dieses schlichte Tavernenschild, mit geschnörkelter Handschrift:

|           |                       |
|-----------|-----------------------|
| Standort  | Irgendwo in Heligonia |
| Wirtsleut | Zampaniano Wuzz       |
| Quartier  | nein                  |

„Neueröffnung: Zur gelungenen Überraschung – Speis, Trank & Unvorhersehbarkeiten.“

Sowohl das Außen, das stets dem Stile der Umgebung angepasst und nur als bieder-defensiv zu beschreiben ist, als auch das brave Innere, mit unauffälligem Interieur, mittelmäßigem Leinen und fast gähnender Andacht an Chic, deutet ganz und gar auf ein vollkommen gewöhnliches und austauschbares Etablissement hin – zu gewöhnlich, möchte man fast meinen.

## Wer führt das Haus?

Zampaniano Wuzz, seines Zeichens Wandergastronom und Bühnenkünstler, erscheint auf den ersten Blick tatsächlich als eher unangenehmer Gastgeber: schmallippig, napfnasig, mit triefenden Augen und einem unstedet griesgrämigen Blick. Er spricht wenig, kaum mehr als ein näselndes „Sehr wohl“ und serviert Speis und Trank reizlos höchstselbst, bar jeder helfenden, potenziell reizvolleren Hand. Der geneigte Gast mag sich fragen, was denn bitte bei allen Vieren an dieser



Taverne besonders sein soll? Doch dann... geschieht es.

## *Was ist geboten? Warum sollte man hier einkehren?*

---

Niemand außer Zampaniano Wuzz weiß genau wann, doch plötzlich ereignet sich etwas ganz und gar Unvorhersehbares. Ob plötzliche Finsternis im Raum, ein donnernder Tusch oder eine explodierende Süßspeise – irgendetwas zerreit den biedereren Schein – und die Wandertaverne wird zur Bhne des Irrsinns, zur Wallstatt der Tollheit.

Dann beginnt der zweite Teil des Abends, vielleicht...

- ffnet sich ein Teil der Decke und ein riesiger Drache – tuschend echt, doch aus Pappmach – gleitet feurig, und knapp ber den Huptern, durch den Raum, begleitet von ohrenbetubendem Posaunenhall.
- hopsen aus einer Bodenklappe pltzlich vier tanzende Pudel auf, die mit Tts, oder anderer Tracht bekleidet, einen volkstmlichen Tanz auffhren.
- entpuppen sich „Tarngste“ als verkleidete Prominente (wie einstmals das Wunderkind Bonifazio, das seinen Tischnachbarn ungefragt Arien entgegenschmettete).
- schieen Trapezknstler mit Armbrustbolzen Seile in gegenberliegende Wnde, um anschlieend darauf, natrlich mit verbundenen Augen, Rder zu schlagen.
- bricht ein Schauspieler auf Stelzen als waidwunder Hirsch verkleidet herein, stakst durch den Saal, gejagt von einer Schar abgerichteter Gnse, die ihn geifernd verfolgen.
- Und all dies gleichzeitig, nacheinander, oder (wie meist) etwas vollkommen anderes und nie zuvor Dagewesenes.

Auch der Wirt selbst, Zampaniano, tritt in wechselnder Garderobe auf – mal in figurbetonter Seide eines valmerianischen Herrschers mit dezenter Lidkohle, mal im voluminsen Burai-Kostm oder als riesenhafter Flaschengeist – whrend er mit berraschender Geflligkeit hinter dem Tresen einen wirbelnden Tanz zum Besten gibt, wobei er Getrnke zapft, ohne auch nur einen Tropfen zu vergieen.

Statt Kerzenlicht erfllen meist lumineszierende Zierfische in runden Glsern den Raum mit glosend-aurazinthenem Licht.

Die Reaktionen der Gste reichen von schrillum Gelchter ber ekstatische Begeisterung bis zu panischem Davonlaufen – alles Teil der berraschung.





## Wen trifft man hier?

---

Wer hier einkehrt, ist entweder:

- unvorbereitetes Opfer der eigenen Neugier
- sadistische Initiierte, die neue Gäste mitbringen, damit diese „etwas erleben“
- rekrutierte Schausteller, namhafte Persönlichkeiten mit Sonderrolle und unter falschem Namen, also allesamt Teil der Darbietung.

Niemand bleibt unbeteiligt. Alle können Teil der Vorstellung werden. Sei es als euphorischer Gast, mit verbundenen Augen auf Eiern balancierend, oder als menschliche Utzgangscheibe, das Objekt der Begierde zweier im Turnier befindlicher Utzganmannschaften.

Die Taverne „Zur gelungenen Überraschung“ kann sich überall dort ereignen, wo Menschen sich sicher wähnen.

Und wenn am Ende der Veranstaltung der Wirt wieder schweigsam und napfnasig hinter dem Tresen steht, in grauem Sackleinen – das valmerianische Prachtgewandt ist verschwunden – und die Gäste torkelnd den Saal verlassen, bleibt ihnen oft nur ein Gedanke:

**„Was bei allen Vieren ist da passiert – und wann kommt es wieder!?“**



# Keine Taverne?





# Warum es in Angaheym keine Tavernen gibt

Angaheymer Tavernen? Kurz gesagt: Es gibt sie nicht.

Da jedes Gehöft in Angaheym nahezu Selbstversorger ist, wird auch das Bier für den Eigenbedarf gebraut, vorzugsweise dunkel und stark, man will ja im Winter etwas Nahrhaftes haben.

Bierbrauen ist traditionell die Aufgabe der Frauen sowie auch das Ansetzen von Met und Beerenlikör.

Nicht umsonst gibt es den alten Spruch:  
Die Frau, die hopft und mälzt und träuft,  
der Mann, der kommt und schmeckt und säuft.

Was nun das gemeinsame Zechen angeht, so besuchen Freunde und Nachbarn einander, sitzen im Winter vor dem Feuer, im Sommer auf der Hausbank, loben die Kunst der Hausfrau, vergnügen sich bei althergebrachten Spielen und besprechen alle Dinge, die auch sonst mit dem Krug in der Hand besprochen werden. Vielleicht wird etwas mehr geprahlt und gesungen als anderswo.

Auch für Gäste oder reisendes Volk ist keine Taverne nötig, denn diese kommen, da Angaheym ja gewissermaßen eine Sackgasse ist, nur in das Tal, wenn sie dort etwas zu erledigen haben – also jemanden kennen oder eingeladen wurden. Dann übernachten und essen sie bei ihrem Gastgeber.

Selbst am jährlichen Markttag werden die Händler und die Besucher traditionell bei ihren jeweiligen Gastgebern versorgt. So gesehen ist jedes Langhaus eine Taverne.



# Wo ist die Kritik zu meiner Taverne?

**Du kennst noch eine Taverne oder möchtest eine beschreiben, die hier fehlt?**

Kein Problem! Schick uns einen Text oder speise ihn ins Netz des heligonischen Wissens Heliwiki ein – oder frag uns einfach, wenn noch etwas unklar ist.

Die Form sollte schriftlich sein. Ansonsten bist Du sehr frei in Art und Stil Deiner Beschreibung. Wenn Du etwas Orientierung brauchst: Es ist in der Regel sinnvoll, auf Ort, Wirtsleute und Gäste einzugehen und zu schildern, was Reisende an Alltäglichem oder Besonderem erwartet.

Wichtig ist außerdem: Wenn Deine Taverne in einem Lehen steht, für das jemand anderes zuständig ist, solltest Du den Inhalt vor der Veröffentlichung absprechen. Ansonsten kannst Du eine freie Taverne schreiben, die wir in Abstimmung mit Dir sicher irgendwo unterbringen.

**Du vermisst eine Taverne, die Du hier schon irgendwann gelesen hast?**

Wenn Du sie aus einem Druckwerk kennst:

Es gibt nicht das eine Tavernen-Druckwerk, jeder kann sich seine Sammlung selbst zusammenstellen. Dies ist ein Werk im Fluss. Vielleicht hattest Du ein Exemplar in der Hand, in dem nicht alle Tavernen abgedruckt wurden. Außerdem wurden wir in einigen Fällen gebeten, die Tavernenbeschreibungen nicht in Druck zu geben. Dies gilt insbesondere für die reichhaltige Tavernenlandschaft des Baronats Nordmark und der Baronie Arnach sowie einige wenige weitere Tavernen.





Wenn Du in sie den Weiten des Netzes gefunden hast, das die heligonische Welt umspannt:

Tatsächlich wurden einige wenige Tavernentexte zurückgezogen, in andere Gebiete Heligonias verschoben oder in Ausnahmefällen ganz aus dem Kompendium entfernt. Grund war in der Regel eine Diskrepanz zwischen Schreiber des Textes und Zuständigen des Lehens. Wir geben uns die größte Mühe, dass solche für beide Seiten frustrierende Situationen nicht mehr auftreten.

### **Du suchst für Deine Reise eine Taverne in einem bestimmten Gebiet, findest aber keine?**

Im zusammenhängenden heligonischen Siedlungsgebiet gibt es in dieser Zusammenstellung aus fast jedem Lehen auf der Verwaltungsebene der Baronie bzw vergleichbarer Gebiete mindestens eine Taverne. Einzige Ausnahme sind das Baronat Nordmark und die Baronie Arnach. Auch für diese Lehen gibt es beschriebene Tavernen; sie sollen aber, wie oben erwähnt, nicht veröffentlicht werden.

Auch aus den Grenz- und Überseegebieten und dem angrenzenden Ausland haben wir Tavernen gesammelt, uns durch die Entfernung und die Zugehörigkeit zu anderen Herrschaften allerdings häufig auf einzelne Beispiele beschränken müssen. Wer hier unterwegs ist, sei besonders eingeladen, uns von weiteren Stätten der Geselligkeit zu berichten!



# Tavernenkultur









# Ausgesuchte Kochrezepte





# Dunkelsteiner Biersuppe

Dunkelsteiner Biersuppe nach einem Rezept von Bruder Isenbard

**F**ür eine Dunkelsteiner Biersuppe werden folgende Zutaten benötigt:

- 1 Zwiebel
- 1 Scheibe altbackenes Brot
- 1 Kelle Schweineschmalz
- 1 Kelle Mehl
- 1 großen Krug Dunkelsteiner Bier
- 1 Krug Rinderbrühe
- 1 Kelle Rahm
- 1 Prise Salz
- 1 Handvoll Kräuter, die gerade verfügbar sind

**S**o wird die Biersuppe zubereitet:

Die Zwiebel und das Brot klein schneiden und im Schmalz anbraten.

Das Mehl unterrühren und anschließend mit dem Bier und der Brühe ablöschen.

Kräuter feinhacken und der Suppe beigeben.

Die Suppe einige Minuten kochen lassen.

Die Biersuppe vom Feuer ziehen und den Rahm unterrühren.

Mit Salz abschmecken.



# Escandrische Bierzwiebeln

Ihr liebt Bier und Ihr mögt Zwiebeln? Dann ist dieses Gericht das richtige für Euch!

**Für dieses Rezept werden folgende Zutaten benötigt:**

- 3 große Zwiebeln, am besten eignen sich Tatzelfelser dunkelblutrote Riesen
- 2 große Löffel Butter
- 2 große Löffel Honig
- ¼ Maß Starkbier
- 1 Prise Salz
- 1 Prise Pfeffer

**So werden die Bierzwiebeln zubereitet:**

- Zwiebeln in Ringe schneiden.
- In einer Pfanne in der Butter bei mittlerer Hitze bernstein-glasig anbraten.
- Den Honig hinzufügen und gründlich rühren, bis der Honig karamellisiert.
- Mit Bier ablöschen.
- Mit Salz und Pfeffer würzen und für eine Viertelstunde köcheln lassen.





# Gefüllte Krähe darianer Art

Für dieses Rezept werden nur die Innereien der Krähe verwendet. Die Krähe indes wird mit dem Ertrag des letzten Krähenfluges gefüllt, mit einem Leinenfaden sauber zugenäht und für alle gut sichtbar auf ein Regal gestellt.

## Für die gefüllte Krähe werden folgende Zutaten benötigt:

- 1 ausgewachsene Krähe
- 1 Zwiebel
- 1 altbackenes Brötchen
- 1 Apfel
- 1 Ei
- 1 Prise Pfeffer
- 1 Prise Salz
- 1 fein gehackter Liebstöckelzweig

## So wird die Krähe zubereitet:

Die Krähe wird mit einem scharfen Messer am Bauch aufgeschnitten. Dem Vogel vorsichtig die Innereien entnehmen und dann beiseite legen. Das altbackene Brötchen derweil in Wasser quellen lassen. Die Zwiebel und den Apfel schälen und in kleine Würfel schneiden. Die entnommenen Innereien der Krähe bis auf Herz und Leber entsorgen. Herz und Leber in kleine Stücke schneiden und zusammen mit den Zwiebelstückchen in etwas Fett anbraten. Das nun aufgequollene Brötchen gut ausdrücken. Aus allen Zutaten mit den Händen einen geschmeidigen Teig kneten und daraus gleichmäßige Küchlein formen. Diese von beiden Seiten in etwas Fett goldbraun braten lassen.

Guten Appetit!



# Gefüllter Schafmagen

Für die Hochländer ist gefüllter Schafmagen mehr als nur ein Gericht – er beschreibt ihre gesamte Lebensphilosophie. Der Schafmagen wird vor allem mit Schafinnereien gefüllt. Hier sei aufgeführt, was sonst noch alles in diesem Gericht steckt:

Zusammen gehalten wird das Gericht durch Schafmagen, der die äußere Hülle bildet. Im Inneren befinden sich äußerst feingehackt Herz, Lunge, Leber und Zunge des Tieres. Hinzu kommen außerdem Schaftalg, Zwiebeln und Hafermehl. Letzteres verleiht der Füllung eine relativ schwere Konsistenz. Was die Gewürze angeht, so darf reichlich schwarzer Pfeffer nicht fehlen.

Der bekannte Fernwanderer Götz Bundschuh umschreibt das Rezept wie folgt:

„Zufürderst sei bemerkt, dass weder Zubereitung noch Verzehr etwas für schwache Nerven ist! Zumal die Zubereitung 4 bis 5 Stunden in Anspruch nimmt, was in etwa der Zeit entspricht, die man nach dem Genuss für den Latrinengang benötigt.

Der Magen des frisch geschlachteten Schafs muss in kaltem Wasser sorgfältig ausgewaschen werden. Dann wird er von innen nach außen gedreht, um die allerletzten festen Reste der Magensäure und die Magenschleimhaut mit einem Messer abschaben zu können. Um die Magenwand nicht zu verletzen, wird dazu die ungeschliffene Seite der Messerklinge verwendet. Das Herz, die Leber und die Lunge werden in einer leichten Fleischbrühe gar gekocht. Dabei ist darauf zu achten, dass das Ende der Luftröhre, das noch an der Lunge hängt, über den Rand des Kochtopfs gehängt wird und in eine Schüssel abtropfen kann. Wenn das Fleisch gar ist, muss es in kleine Stückchen geschnitten werden. Die Fleischstücke werden mit Salz und einer ordentlichen Menge schwarzen Pfeffers gewürzt. Zusammen mit gehackten Zwiebeln, dem Nierenfett des Schafes und Hafermehl wird ein zäher Teig geknetet.

Die Mischung wird in den wieder umgedrehten Magen gefüllt. Er darf nicht ganz gefüllt werden, da das Hafermehl beim Kochen aufquillt und dafür Platz braucht.





Der Magen wird nun mit Leinengarn kunstvoll zugenäht. Damit der Magen beim Kochen nicht platzt und der Inhalt ausläuft, wird er mit einer Gabel mehrmals eingestochen (An dieser Stelle darf erwähnt werden, dass der hochländische Segensspruch: „Möge Euch der Magen nie platzen“ hier seinen Ursprung hat). Der Magen muss nun mindestens drei Stunden in kochendem Wasser gar gekocht werden. Anschließend legt man ihn auf eine Servierplatte und entfernt das Küchengarn."

Einer alten Tradition folgend schneidet die Dame des Hauses das Gericht bei Tisch an, während der Herr eine Ode an das Schaf rezitiert. Nach dem Genuss wird stets reichlich Whiskey getrunken.

Es geziemt sich nicht, abfällig über das Gericht im Beisein eines Hochländers zu sprechen, es sei denn, man ist unverwundbar oder hat mit dem Leben abgeschlossen.

# Haferbrei auf hochländische Art

**F**ür eine Portion werden folgende Zutaten benötigt:

- 1 halbes Maß Haferflocken
- 1 Maß Brunnenwasser
- 1 Viertel Maß Schafmilch
- 1 Viertel Maß Whiskey
- 1 Prise Salz

**S**o wird der Haferbrei zubereitet:

Haferflocken mit Wasser, Schafmilch und Salz in einem Topf zum Kochen bringen. Abkühlen lassen und vor dem Verzehr mit Whiskey abschmecken. Nach dem Genuss ein paar Worte mit dem örtlichen Wirt wechseln.





# Haferbrei auf Tolenser Art

Der überaus reichhaltige Haferbrei nach Tolenser Art wird zum Frühstück sehr geschätzt. Er ist das übliche Morgenmahl aller gesellschaftlichen Schichten und wird bis zur Mittagszeit in Gasthäusern gereicht.

**Für eine Portion werden folgende Zutaten benötigt:**

- 1 Maß Haferflocken
- 1 Maß Milch
- 1 halbes Maß Sahne
- 1 Apfel
- 1 Viertel Maß gehackte Nüsse
- 1 Viertel Maß Rosinen
- 2 Löffel Honig
- 1 Prise Salz

**So wird der Haferbrei zubereitet:** Haferflocken mit Milch, Sahne und Salz in einem Topf zum Kochen bringen. In der Zwischenzeit den Apfel schälen und in kleine Stücke schneiden. Die Haferflocken vom Feuer nehmen und die restlichen Zutaten unterrühren. Vor dem Verzehr ein Gebet zu Ehren der Götter sprechen.

Im Gasthaus Zum Alten Seebär werden die Apfelstücke durch Apfelmus ersetzt. Wirtin Xurlensia rundet mit einer Prise Zimt die Bekömmlichkeit und den Geschmack des Haferbreis ab.

# Heligonischer Hasenfuß-Kuchen

Dieser köstliche Kuchen ist im ganzen Reich bekannt und beliebt. Er wird von allen Ständen und in allen Landesteilen gleichermaßen geschätzt. Liebevoll wird er allerorts nur knapp „Hasenfuß“ genannt. Zwar gibt es regionale Abweichungen in der Zusammensetzung der Rezeptur, doch eines haben alle Hasenfüße gemein: sie können sowohl warm, als auch kalt gegessen werden und eignen sich daher vorzüglich als Reiseproviant. Vor allem, wenn wenig Zeit zum Essen bleibt, ist der nahrhafte Kuchen genau die richtige Kost: Er sättigt schnell und nachhaltig, ohne die Laufgeschwindigkeit zu beeinträchtigen. Bärlauch und Knoblauchsrauke zaubern ein unaufdringliches Aroma, das die gesellschaftlichen Aktivitäten nicht einschränkt. Liebhaber der fleischlosen Kost können den Hasenfuß sorglos genießen, da sich keinerlei hässliche Spuren im Kuchen befinden. Der Hasenfuß-Kuchen ist an die Bedürfnisse des hastigen Lebensstils von Glücksrittern ebenso angepasst wie an die auf der Flucht befindlichen Spitzbuben. Während der thaler Hasenfuß eher sanften Rahmkäse enthält, bevorzugt der luhnische Hasenfuß gut gelagerten Schafskäse. Auch der darianische Hasenfuß weicht vom traditionellen Rezept ab, da er statt normaler Milch vergorene Buraimilch enthält. Für die Söldnervariante wird der Milchanteil durch Schnaps ersetzt, so entsteht selbst beim Rückzug noch das wärmende Gefühl des Mutes.

## Für den Teig:

- 300 g Mehl
- 20 g Hefe
- 150 g lauwarme Milch
- 50 g Butter
- 1 Prise Zucker
- 1 Teelöffel Salz

Die Milch in einem kleinen Topf erwärmen und die 50 g Butter darin zerlassen. Das gesamte Mehl in die Rührschüssel sieben, in der Mitte eine Grube machen und die Hefe hineinbröseln. Etwas von der warmen Milch mit der zerlassenen Butter





über die Hefe schütten. Dann noch eine Prise Zucker dazu, etwas umrühren und den Teig für 15 Minuten an einem warmen Ort gehen lassen, bis er kleine Bläschen bildet. Anschließend wird der Teig nochmal kräftig geknetet, bis er geschmeidig ist und sich leicht von der Rührschüssel löst.

### Für den Belag:

- 6 große Kartoffeln
- 3 Eier
- 50 g Butter
- 100 g Milch
- 250 g Sauerrahm
- 100 g geriebener Schlangenkammkäse
- 1 Bund Bärlauch und Knoblauchsrauke
- 1 Teelöffel Salz
- 1 Prise Pfeffer

Kartoffeln weich kochen, schälen und durch die Kartoffelpresse drücken. Die Milch zusammen mit der Butter erwärmen und mit den zerdrückten Kartoffeln verrühren. Nun werden die Eier verquirlt und mit dem Sauerrahm verrührt. Diese Masse wird unter die erkaltete Kartoffelmasse gehoben. Die Kräuter reinigen, fein schneiden und mit einrühren. Mit Salz und Pfeffer abschmecken.

### Fertigstellung

Den Hefeteig auswellen und eine gefettete Backform damit auslegen. Den Belag auf den Teig geben. Den geriebenen Käse darüber verteilen. Für ungefähr 1 Stunde goldbraun backen.

# Närrische Schwammerlsuppe

Die Suppe ist ein vorzüglich mundendes Pilzgericht, das seinen Ursprung in der darianischen Stadt Zardasia hat. Das Rezept wird Shirin, Sippenoberste der Hafiza und Wirtin zugeschrieben.

Die Hauptzutat ist der Spitzkegelige Kahlkopf, ein kleiner Pilz, der unscheinbar und leicht zu übersehen auf den kargen Burai-Weiden Darians gedeiht. Dort wächst er direkt aus dem Tierdung heraus. Das für den Pilz namensgebende Merkmal, der spitzkegelige, kahle Hut, trägt auf der Spitze eine glasige Ausbeulung, ein „Nippelchen“. Sobald die Oberhaut sich dunkelbraun verfärbt, ist der Pilz erntereif.

Der Spitzkegelige Kahlkopf darf nicht mit dem zahlreich zu findenden Halbkugligen Täuschling verwechselt werden. Dieser wächst häufig auf hochländischen Schafdunghaufen, hat aber keinerlei therapeutische Wirkung oder sättigenden Nährwert.

## **Für diese Suppe werden folgende Zutaten benötigt:**

- 10 bis 12 reife Spitzkegelige Kahlköpfe
- 1 Eimer vergorene Buraimilch
- 1 Bund frische Zwiebeln
- 1 Knolle Knoblauch
- Reichlich Buraischmalz
- Kräuter der Saison
- Salz und Schwarzer Pfeffer nach Geschmack

## **So wird die Suppe zubereitet:**

- Pilze, Zwiebeln und Knoblauch fein schneiden und in reichlich Buraischmalz anbraten.





- Mit vergorener Buraimilch aufgießen und für 2 Stunden köcheln lassen.
- Zwischenzeitlich die Kräuter fein schneiden und mitkochen. Die Zusammensetzung der Originalkräuter ist Shirins Geheimnis und kann an dieser Stelle nicht wiedergegeben werden.
- Zum Schluss mit Salz und Pfeffer abschmecken.

Gereicht wird die Suppe in kleinen Schalen, aus denen sie langsam in kleinen Schlucken getrunken wird.

# Onkel Faisals Entzücken

Die üppigen, sehr süßen Häppchen sind die luxuriöse Variante des luchnischen Kurzbrots. Im Hochland wird das nahrhafte Gebäck geschätzt, da es lange haltbar ist und als hervorragender Reiseproviant gilt. So gelangte es wohl auch in den Süden Darians. Der Legende nach soll ein pfiffiger luchnischer Händler die harten Kekse unter einige Münzen gemischt haben, damit sein Beutel größer aussah. So gelangten einige Kurzbrote in den Besitz eines Schankwirts, der wiederum einen Bäcker damit bezahlte. Dieser warf die Kurzbrote verärgert auf die Straße. Selbst die Hunde gingen an den geschmacklosen Keksen vorbei. Das Schicksal wollte es, dass Onkel Faisal in der Stadt war. Der sehr alte Mann wollte die Kekse nicht verkommen lassen und ersann sich eine List. Er nahm einige Datteln, schnitt sie ganz fein, vermengte diese mit Buraisahne und kochte dies zu einer dicken Masse. Mit einer ordentlichen Portion des süßen Dattelkaramells bestrich er die harten Kurzbrote. Doch Onkel Faisal war noch nicht zufrieden. Eine Schicht Kakaomasse sollte seine Kreation abrunden. Es ist Brauch in Darian, dass Kakaomasse einfach alles aufwertet, egal was sich darunter versteckt. Als dann Onkel Faisal das reichhaltige Gebäck probierte, geriet er in Verzückung. Er schob sich eines nach dem anderen in den Mund, kaute kaum und verschlang alles, bis er erschöpft einschlief.

**Für dieses Rezept werden folgende Zutaten benötigt:**

- 1 unvorsichtiger Reisender aus Luchnar
- 1 Maß getrocknete Datteln
- 1 Maß Buraisahne
- ½ Maß Kakaomasse
- 1 Prise Zimt

**So wird das Gebäck zubereitet:**

Zuerst einem luchnischen Reisenden ausfindig machen und ihm seine Proviantkekse abnehmen. Hier sei zu bemerken, dass es zwecklos ist, ihn





betrunken zu machen. Das wäre ein teures Unterfangen und endet im schlimmsten Fall mit Eurem Ruin! Es empfiehlt sich, die trinkfesten Hochländer niederzuschlagen oder ihnen ein verlockendes Tauschgeschäft anzubieten.

Die Datteln ganz fein schneiden und unter Rühren in der Buraisahne kochen. Sobald die Masse eindickt, vom Feuer nehmen.

Das so gewonnene Dattelnkaramell mit Zimt würzen und über die Beute-Kekse verteilen.

Die Kakaomasse sanft schmelzen und sachte über das Gebäck fließen lassen.

Zum Auskühlen an einen kühlen und vor allem sicheren Ort stellen.

Denn es ist Vorsicht geboten! Der Geruch lockt Mundräuber an!

# Pilgerbrot

Niedergeschrieben von Ordensschwester Hilaria aus Gregorsruh in der Pilgertaverne Wasser und Brot, Carajon.

**Die benötigten Zutaten lassen sich auch bequem im Reisegepäck mitführen:**

- 1 Bechermäß dunkles, grobes Mehl
- 1 Bechermäß Wasser
- 1 Prise Speisenatron
- 1 Löffel Mohnsamen

**So wird das Pilgerbrot zubereitet:**

Den Ofen gut anschüren. Alle Zutaten in einer Schüssel vermengen, bis ein leicht klebriger Teigklumpen entsteht. Diesen ordentlich klopfen und eine Scheibe daraus formen. Dabei ist darauf zu achten, dass der Teig nicht aufgeht. In die flachgeklopfte Scheibe mit dem Messer ein Kreuz ritzen. Dann sofort in den heißen Ofen schieben und für eine halbe Stunde bei starker Hitze dunkelbraun backen. Der verweichlichte Pilger genießt das Brot warm und frisch. Der aufrechte Gläubige jedoch schneidet das Brot in Scheiben und trocknet diese 2 Tage lang in der Sonne. Danach werden die Brotscheiben mit einem flachen Stein in Stücke geschlagen und in gesalzenes Wasser eingebrockt.





# Thaler Festtagsblunz'n

Ursprünglich entstand die Blunz'n, um das schlachtfrische Tierblut zu verwerten. In alter Zeit wurde das noch warme Blut von den Kriegern vor der Schlacht getrunken, doch in Friedenszeiten ersann man sich die Zubereitung der Blunz'n, um das Blut nicht einfach wegzuschütten. Dies käme nämlich einem Frevel gegen die Göttin gleich. Die Thaler gelten als Meister in der Zubereitung dieser speziellen Blutwurst. Die geheimen Blunz'n-Rezepte werden seit Generationen überliefert. Während an gewöhnlichen Tagen Blunz'n serviert werden, die vor allem die minderwertigen Teile des Tieres enthalten, werden an Feiertagen nur die besten Stücke in den Magen gestopft. Dies ist im wahrsten Sinne des Wortes gemeint! Hier soll die ungefähre Herstellung einer Festtags-Blunz'n beschrieben werden.

## Es werden folgende Zutaten benötigt:

- Einen Schweinskopf
- 1 großes Stück fettes Halsfleisch vom Schwein
- 1 ebenso großes Stück Schwarte vom Schwein
- 1 nicht minder große Schweinezunge
- 4 Eisbeine vorzugsweise vom gleichen Schwein
- 2 Schweineohren
- 1 leerer Schweinemagen
- Blut von einem ganzen Schwein
- Reichlich Knoblauch
- 12 Wacholderbeeren
- 6 Pimentkörner
- Salz nach Geschmack

### **So werden die Blunz'n zubereitet:**

Alle Zutaten - mit Ausnahme des Schweinemagens – werden in einem großen Topf unter reichlicher Zugabe von Blut weichgekocht. Nach dem Abkühlen wird das Fleisch von den Knochen gelöst und alles in feine Streifen geschnitten. Ebenso wird mit der Zunge, der Schwarte, den Ohren und dem Halsfleisch verfahren. Alles gründlich mischen und in den Schweinemagen füllen. Die Öffnung mit einem Leinenfaden im Kreuzstich zunähen. Die Blunz'n wird dann für einige Stunden gebrüht. Zum Erkalten wird sie zwischen zwei Bretter gepresst, um eine gefällige Form zu erhalten.



# Upeneintopf

Upeneintopf nach dem Rezept von Luminosus, Magister und Oberkoch der ehrwürdigen Ersten und Freien Punischen Akademie der Hohen Magie und Arcanem Institut zu Talwacht

**Für dieses Rezept werden folgende Zutaten benötigt:**

- Allerhand nährstoffreiche Speicherwurzeln von allerlei Parimagemüse
- Junges Zwiebelgrün
- Reichlich Schweineschmalz
- 1 Prise Upen-Würzsalz

**So wird der Eintopf gekocht:**

- Das Wurzelgemüse grob reinigen und klein schneiden.
- Zwiebelgrün in sehr feine Streifen schneiden.
- Alles in reichlich Schweineschmalz anbraten.
- Mit Wasser ablöschen und auf schwacher Flamme für eine Stunde köcheln lassen.
- Vor dem Servieren mit einer Prise Upen-Würzsalz abschmecken



# Tavernen- spiele





Während sich die hohen Herrschaften eher militärisch geprägten Brettspielen zuwenden, erfreut sich das gemeine Volk in den Tavernen einfacher Würfelspiele. Statt strategisch langwierig ersonnener Spielzüge klappern die Würfel zügig über die Wirtshaustische. Zwei Spieler, die abwechselnd Figuren auf einem Spielbrett bewegen, sorgen nicht gerade für Kurzweil. Doch einfache Kartenspiele heben die Stimmung und lassen Heiterkeit im Schankraum aufkommen.



Tavernenspiele bieten die Gelegenheit, Zeit miteinander zu verbringen und Spaß zu haben. Um der Wahrheit die Ehre zu geben, muss doch erwähnt werden, dass ein friedlich begonnenes Spiel nicht immer ebenso beendet wird. Mancherorts führte ein Darok-Turnier zu einer neuen Tavernen-Einrichtung, da das Ergebnis für Unstimmigkeiten sorgte.

Manche allzu hitzige Jacques-le-Kaques-Runde endet in einer zünftigen Schlägerei und lässt so den Gastraum eher einem Hospiz ähneln. Das Würfeln muss dann eingestellt werden, weil stöhnende Verletzte auf den Tischen notdürftig medizinisch versorgt werden. An Weiterspielen ist dann nicht mehr zu denken, da die Verwundeten den für das Würfeln notwendigen Platz einnehmen.

Im Allgemeinen sagt man Tavernenspielen nach, dass sie ethnische Differenzen überwinden. Doch mancherorts sind es gerade die regionalen Unterschiede bezüglich einzelner Regeln, die zu Ausschreitungen führen. Exemplarisch sei hier ein Vorfall genannt, der sich so im „Geprellten Zecher“ zugetragen hat. Eine zufällig gefundene Darokkarte im Ärmel von Ayrán AyBytan führte zu einem heftigen Disput. Ayrán behauptete, dass Karten im Ärmel schon immer in den darianischen Regeln vorgesehen sind und damit erlaubt seien. Seine Gegenspielerin Belisha aus Mahanel verneinte dies vehement und wollte ein ausgeglichenes Gesamtergebnis erzwingen. Dies tat sie, indem sie ihre geweihte Axt scharf am Ohr von Ayrán vorbei in den Tisch rammte. Dabei wurden neben den wertvollen Darokkarten auch der Tisch in zwei Teile gespalten.

Dieser und ähnliche Vorfälle führten dazu, dass Wirtinnen und Wirte meist zu soliderem Mobiliar gewechselt haben. Robuste Tische und stabile Bänke aus Steineiche, die ebenso elegant wie unverwüstlich sind, haben sich im ganzen Reich durchgesetzt. Das Herzöglich Ostarische Amt für Regelfragen hat alle hier veröffentlichten Spielregeln eingehend geprüft und freigegeben. Diese können zukünftig vor Spielbeginn von allen Mitspielern nachgelesen und zur Kenntnis genommen werden.

# ChaMaMuMa

Du brauchst:

- einen Spielpartner, so dass ihr zu zweit seid
- einen fünf mal fünf Felder großen Spielplan, üblicherweise auf Buraileder gezeichnet
- ein Säckchen
- fünfmal je fünf gleichfarbige Steine aus Glas, Holz oder bemaltem Stein

Erst einmal entscheidet ihr euch, wer Muster legen will (MuMa) und wer das verhindern will (ChaMa). Beim nächsten Spiel werden dann die Rollen getauscht.

Die Spielsteine kommen ins Säckchen. ChaMa zieht jetzt aus dem Säckchen einen Stein und legt ihn auf ein beliebiges freies Feld.

MuMa darf jetzt irgendeinen beliebigen Stein, der schon auf dem Spielfeld liegt, senkrecht oder waagrecht verschieben. Dabei darf aber kein anderer Stein übersprungen werden.

MuMa versucht, schöne, symmetrische Muster zu legen. ChaMa mag es lieber durcheinander und versucht, das zu verhindern, indem er die Steine so setzt, dass MuMa sie nicht ordnen kann oder gar nicht verschieben kann.

Wenn alle Spielsteine gesetzt wurden, ist das Spiel vorbei.

Jetzt werden die Muster gezählt. Jedes symmetrische Muster in einer Reihe oder Spalte zählt. Außerdem zählt jedes Teilmuster, das wiederum symmetrisch ist.

Erst nach zwei Spielen steht der Sieger fest - es ist derjenige, der als MuMa mit seinen Mustern die meisten Punkte erreicht hat.





## Zählbeispiele

|              |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                                                                       |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2<br>Punkte  |    |    |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                                                                       |
| 3<br>Punkte  |    |    |    |                                                                                     |                                                                                                                                       |
| 7<br>Punkte  |    |    |    |                                                                                     | $= 3 + 2 * 2$                                                                                                                         |
| 6<br>Punkte  |    |    |    |    | $= 4 + 2$                                                                                                                             |
| 16<br>Punkte |    |    |    |    | $= 4 + 2 * 3 + 3 * 2$                                                                                                                 |
| 8<br>Punkte  |   |   |   |   |  $= 5 + 3$                                          |
| 14<br>Punkte |  |  |  |  |  $= 5 + 3 * 3$                                     |
| 12<br>Punkte |  |  |  |  |  $= 5 + 3 + 2 * 2$                                 |
| 30<br>Punkte |  |  |  |  |  $= 5 + 2 * 4 + 3 * 3 + 4 * 2$                     |
| 6<br>Punkte  |  |  |  |  | $= 2 \text{ symmetrische}$<br>Muster, je 3 Punkte                                                                                     |
| 6<br>Punkte  |  |  |  |  |  $= 2 \text{ symmetrische}$<br>Muster, je 3 Punkte |

*(frei nach dem Brettspiel Entropy von Eric Solomon)*

# Darok

**D**arok ist eines der beliebtesten Spiele in ganz Heligonia. Am meisten wird es jedoch in Darian gespielt. In LaSogaz gibt es ganze Spielhöllen, wo eine Runde nach der anderen nächtelang gezockt wird. Sicher habt ihr schon einmal dieses oder ein ähnliches Spiel auf euren Reisen gespielt. Hier möchte ich Euch dieses Spiel erklären, damit es auch Euch schöne Stunden bescheren möge.



Das Darok Kartenspiel

## Spieleanleitung

**D**a das Spiel meist in Tavernen gespielt wird, gehe ich davon aus, dass an ihr an einem Tisch sitzt. Natürlich könnt ihr auch auf dem Boden sitzen, doch dann müsst ihr euch etwas bereitstellen, auf das ihr klopfen könnt... ihr werdet später verstehen, was ich meine...

## Was ihr braucht:

**F**ür das Spielen benötigt ihr ein Darokspiel oder ein Kartenspiel mit mindestens 44 Karten (Grundspiel). Die höchsten Karten sind die vier ogedischen Gottheiten Helios, Poëna, Xurl und Saarka (G). Jede Gottheit hat Fabelwesen und Tiere zugeordnet. Die Rangreihenfolge der Tiere und Fabelwesen richtet sich nach den Spielkartenwerten (Im kompletten Spielsatz mit 55 Karten vom Käfer (2) bis zum Phiar (10), dann Seepferd (S), Einhorn (E) und Drache (D)).

**I**m Grundspiel werden Tanzbär (8) und Seepferd (S) sowie die drei Sonderkarten (zwei Buraikarten (B) und ein Utzgolf (U)) aus dem Spiel entfernt, so dass genau 44 Karten übrig bleiben: je sechs Tiere (2 bis 7), vier Fabelwesen (9 bis D) und eine Gottheit.



## Erweiterung:

---

Bei mehr als sechs Spielern wird das Seepferd (S) mit hinzugenommen, bei mehr als acht Spielern auch noch der Tanzbär (8). In der Shayedwüste werden am Wendetag (Mittwoch) die beiden Burai (B) und Utzgolf (U) mit in das Spiel aufgenommen. Die Burai können als höchstes Tier und Utzgolf als höchstes Fabelwesen beliebiger Farbe eingesetzt werden, ähnlich einem Joker. Das komplette Darokspiel kann auch für viele weitere Kartenspiele verwendet werden.

## Vor dem Spiel:

---

Jeder Spieler setzt eine Münze als Einsatz (bei kleinen Runden können auch mehrere Münzen eingesetzt werden). Beim ersten Spiel muss ein Geber ermittelt werden. Ab der zweiten Runde gibt der Spieler rechts vom letzten Geber. In einer Abwandlung, die sich in Darian durchgesetzt hat, gibt ab der zweiten Runde immer der Spieler, der in der vorhergehenden Runde verloren hat. Ist dieser ausgeschieden, gibt der Spieler rechts von ihm.

Nun werden an jeden Spieler drei Karten ausgegeben und drei Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Sollte der Geber zu viele oder zu wenige Karten ausgeben, so müssen die Karten neu gegeben werden. (In den darianischen Kaschemmen muss der Geber sogar einen Einsatz in die Mitte legen.) Der Geber hat jedoch auch einen Vorteil: er kann, nachdem er seine Karten angesehen hat, entscheiden, ob er diese behält oder die noch nicht aufgedeckten Karten in der Mitte nimmt (ohne sie vorher gesehen zu haben).

## Ende einer Spielrunde

---

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie eine Spielrunde endet: - Ein Spieler legt zu einem beliebigen Zeitpunkt "Schöpfung" - Ein Spieler legt zu einem beliebigen Zeitpunkt "Darok" - Ein Spieler hat geklopft und wäre nun wieder an der Reihe

## Ziel des Spiels:

---

Ziel einer Runde ist es, eine möglichst optimale Kartenkombination zu erreichen, indem man entweder Karten der gleichen Gottheit oder mit dem gleichen Bild sammelt. Ziel des gesamten Spieles ist es, als einziger noch eine Münze vor sich liegen zu haben und so den gesamten Einsatz auf dem Tisch zu gewinnen.



## Normaler Spielverlauf:

---

Nachdem die Karten ausgegeben wurden, hat der Geber die Wahl, seine Handkarten zu behalten oder die drei noch verdeckten Karten aufzunehmen. In letzterem Fall werden seine Karten offen in die Mitte gelegt. Andernfalls werden die drei Karten aufgedeckt. Nun darf immer der Spieler rechts vom letzten Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen: Alle drei Karten seiner Hand mit den drei Karten in der Mitte tauschen - Eine Handkarte gegen eine Karte aus der Mitte tauschen - Keine Aktion durchführen. Durch Klopfen das Ende der Spielrunde ankündigen. Nach dem Klopfen darf jeder Mitspieler noch einmal seine Karten tauschen.

Ist jeder Spieler einmal an der Reihe gewesen, ohne eine Aktion durchzuführen, werden die drei Karten aus der Mitte durch drei neue Karten aus dem Stapel ersetzt.

Am Ende einer Spielrunde legt jeder die Karten auf den Tisch und es wird ausgezählt, wer verloren hat und seine Münze abgibt (Ausnahme: siehe Schöpfung). Hat ein Spieler keine Münze mehr im Spiel, um sie in die Mitte abzulegen, so scheidet er aus dem Spiel aus. Anschließend werden wieder die Karten ausgegeben, diesmal vom nächsten verbliebenen Spieler rechts neben dem letzten Geber.

## Ende des Spiels:

---

Das Spiel geht solange weiter, bis nur noch ein Spieler seinen Einsatz vor sich liegen hat. Dieser ist der Sieger und erhält alle Münzen auf dem Tisch.





## Die Rangreihenfolge

---

| Wert | Name                                |
|------|-------------------------------------|
| 50   | Gottheit (Helios,Poëna,Saarka,Xurl) |
| 30   | Drache (Fabelwesen)                 |
| 20   | Einhorn(Fabelwesen)                 |
| 15   | Seepferd (Fabelwesen)               |
| 10   | Phiar (Fabelwesen)                  |
| 9    | Gnom (Fabelwesen)                   |
| 8    | Tanzbär (Tier)                      |
| 7    | Fuchs (Tier)                        |
| 6    | Falke (Tier)                        |
| 5    | Schlange (Tier)                     |
| 4    | Reh (Tier)                          |
| 3    | Maus (Tier)                         |
| 2    | Käfer (Tier)                        |

## Kartenkombinationen (beste zuerst):

---

| Punkte | Kartenkombination                                         | Besonderes                                                                                                                                                                                |
|--------|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 500    | Schöpfung (3 Gottheiten)                                  | Der Spieler legt seine Karten offen auf den Tisch und ruft "Schöpfung". Das Spiel ist sofort beendet. Jeder andere Mitspieler muss ein Pfand abgeben.                                     |
| 400    | Darok (1 Gottheit und 2 Fabelwesen der gleichen Gottheit) | Der Spieler legt seine Karten offen auf den Tisch und ruft "Darok". Das Spiel ist sofort beendet, alle Spieler zeigen ihre Karten und der Verlierer der Runde wird ganz normal ermittelt. |
| 300    | 3 gleiche Karten-Bilder                                   | z.B. 3 Drachen oder 3 Mäuse                                                                                                                                                               |
| 200    | 3 Karten der gleichen Gottheit                            |                                                                                                                                                                                           |
| 100    | 2 Karten der gleichen Gottheit                            |                                                                                                                                                                                           |



Bei gleichen Kombinationen entscheiden diejenigen mit höheren Kartenwerten.

## Zählbeispiel

---

Alif hat Xurl, eine Xurl-Maus und einen Xurl-Käfer ( $50 + 3 + 2 + \text{Bonus } 200 = 255$  Punkte) Faramud deckt drei Käfer auf ( $2 + 2 + 2 + \text{Bonus } 300 = 306$  Punkte) Mahmud hat eine Saarka, einen Helios und ein Xurl-Reh ( $50 + 50 + 4 = 104$  Punkte) Salima hat die Kombination Helios-Drache, Poëna-Drache und Helios-Einhorn ( $30 + 30 + 20 + \text{Bonus } 100 = 180$  Punkte)

Damit hat Mahmud verloren. Er hat zwar zwei Gottheiten, aber die Karten haben alle verschiedene Göttersymbole.

Wenn ihr etwas Übung habt, braucht ihr nicht mehr die Punkte zählen, sondern wisst sofort, welche Kartenkombinationen mehr wert sind als andere. Viel Spaß beim Spielen...

*(angelehnt an das Kartenspiel Schwimmen)*





# Spickern

Jeder glaubt an sein Glück und die in Aussicht gestellten Preise locken selbst die schlimmsten Stubenhocker vom heimischen Herdfeuer in die Dorf-Taverne. Doch beim Spickern ist Geschick, ein gutes Auge und eine ruhige Hand gefragt.



In nahezu jeder drachenhainer Taverne hängt eine Holzscheibe, auf die man zum Zeitvertreib „spickert“. Hierfür werden kleine Wurfpeile auf die Scheibe geworfen, die dann möglichst nahe in der Mitte steckenbleiben. Einige recht rustikale Tavernen halten an der alten Tradition fest, ein ausgedientes Wagenrad als Zielscheibe zu verwenden.

Spickern hat wohl seinen Ursprung im drachenhainer Hochland und wurde dort für lange Zeit nach territorial unterschiedlichen Regeln gespielt. Dies führte bei Meisterschaften stets zu Meinungsverschiedenheiten, die nicht selten körperlich ausgetragen wurden. Erst unter Graf Balasar im Bart wurden einheitliche Regeln erstellt. Diese werden stets vor Beginn des Wettstreits vom Falkenauge verlesen, der das Spiel genau beobachtet und strittige Situationen klärt.

Er oder sie überprüft auch die vorgegebene Abmessung der Holzscheibe sowie ihre korrekte Positionierung. Oftmals wird dem Falkenauge eine Geweihte oder ein Büttel zur Seite gestellt, die mit den Regeln des Spickern vertraut sind.

Größe und Beschaffenheit der Spicker sind ebenso einheitlich geregelt. Der „Urspicker“ sowie die genaue Abmessung der Holzscheibe können am Eingangsbereich der Hochschule zu Jolbruck in der Baronie Jolbenstein begutachtet werden.

Selbstverständlich hat das Spiel schnell seinen Weg in die Tavernen des ganzen Reiches gefunden.

# Jacques le Kaques

(Ein Würfelspiel aus Tlamana; Spielerzahl 2 bis beliebig)

Man nehme 6 Würfel zu je 6 Seiten, einen Würfelbecher sowie Schreibzeug, denn es muss für alle Mitspieler ein Punktestand auf dem „Tableau de Kaques“ notiert werden.

In dem Spiel gibt es mehrere Situationen, bei denen es sich schickt, einen Fachbegriff in die Runde zu rufen. Diese Fachbegriffe sind im weiteren Verlauf entsprechend „**fett**“ markiert.

Reihum kommt jeder Spieler an die Reihe und würfelt zunächst alle 6 Würfel gleichzeitig mit dem Würfelbecher. Folgende Würfelwürfe ergeben eine Punktwertung:

- Je Würfel mit Augenzahl 5 = 50 Punkte
- Je Würfel mit Augenzahl 1 = 100 Punkte
- 3 Würfel mit Augenzahl 2 in einem einzigen Würfelwurf erzielt = 200 Punkte
- 3 Würfel mit Augenzahl 3 in einem einzigen Würfelwurf erzielt = 300 Punkte
- 3 Würfel mit Augenzahl 4 in einem einzigen Würfelwurf erzielt = 400 Punkte
- 3 Würfel mit Augenzahl 5 in einem einzigen Würfelwurf erzielt = 500 Punkte
- 3 Würfel mit Augenzahl 6 in einem einzigen Würfelwurf erzielt = 600 Punkte
- 3 Würfel mit Augenzahl 1 in einem einzigen Würfelwurf erzielt = 1000 Punkte

Nach einem Wurf dürfen beliebig viele Würfel mit Punktwert zur Seite gelegt werden und mit dem Rest nochmals gewürfelt werden. Was einmal zur Seite gelegt wurde, darf nicht für einen neuen Wurf verwendet werden (Ausnahme später, siehe „**Oh, Lâlâ!**“). Es muss mindestens ein Würfel zur Seite gelegt werden, wenn danach mit den restlichen Würfeln weiter gewürfelt werden soll. Das Ganze geht so lange, bis entweder der Spieler beschließt aufzuhören (-> „**fertisch!**“) oder bis die zuletzt geworfenen Würfel keine Punktwertung ergeben. In letzterem Fall geht der Spieler leer aus und erreicht in dieser Runde keine Punkte (-> „**Le Kaque!**“).



Liegen am Ende alle 6 Würfel mit Punktwert auf dem Tisch, darf der Spieler mit allen 6 Würfeln erneut würfeln (-> „**Oh, Làlà!**“) und die weiteren Punktwerte zu den bereits in dieser Runde erzielten Punkten hinzuzählen, bis er aufhört oder keine Punkte mehr erwürfelt. Wenn keine Punkte erwürfelt werden, zählt die Runde immer als „o“-Runde (-> „**Le Kaque!**“) . Es kann auch vorkommen, dass ein sehr glücklicher Spieler mehrfach hintereinander mit allen Würfel von vorne beginnen darf (-> „**Oh, Làlà!**“). Kommt es zu einem „**Le Kaque!**“ nach einem „**Oh, Làlà!**“, liegt ein „**Grand Kaque!**“ vor.

Erreichte Punkte werden am Ende der Runde des Spielers notiert und zu den bisher erreichten Punkten addiert.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer zuerst 10.000 Punkte erreicht hat, hat gewonnen.

Tlamanische Großmütter bringen ihren Enkeln bei, dass es Weise ist, bei einer erreichten Rundenpunktzahl von 350 Punkte „**fertisch!**“ zu sein. Drum werden 350 erreichte Rundenpunkte auch als „**Grandmère**“ bezeichnet und entsprechend kommentiert. Wer trotz eines erreichten „**Grandmère**“ weiterwürfelt bis es zu einem „**Le Kaque!**“ kommt wird von allen anderen mit wissenden Blicken und mitleidiger Häme bedacht.

# Klabyasch

Klabyasch ist ein darianisches Glückspiel für zwei oder mehr Halunken.

Es werden 2 Würfel und das Spielfeld benötigt. Dabei gilt: Die 2 ist der „Baro“ (Herrscher), die 7 der „Luri“ (Steuereintreiber) und die 12 ist der „Axi“ (König). Zudem werden Spielmünzen für jede Person benötigt.

## Das Spiel

---

Ziel des Spiels ist es, möglichst viel des Einsatzes auf dem Spielbrett einzusacken. Wird mit harter Währung gespielt, müssen sich die Spieler vor Spielbeginn über die Höhe des Einsatzes einigen.

Jeder Mitspieler legt zum Spielbeginn eine Spielmünze auf das Luri-Feld, die 7.

Die Würfel machen nun die Runde, der Startspieler beginnt. Die Augenzahlen beider Würfel werden zusammengezählt und auf das Feld mit der entsprechenden Nummer wird eine Spielmünze abgelegt. Ist die Zahl bereits mit einer Spielmünze belegt, dann kann der Spieler im Normalfall diese einstreichen und braucht selbst keine abzulegen. Es gibt aber noch ein paar Ausnahmen.

Bei Würfelsumme 3, 5, 6, 8, 9, 10, und 11 geschieht folgendes: Wenn eines dieser Felder auf dem Spielfeld leer ist, muss eine Spielmünze auf das Feld gelegt werden. Liegt dort bereits eine Spielmünze, so darf diese weggenommen werden.

Werden die Sonderfelder gewürfelt, ertönen frenetische, oder hämische, Zurufe der Mitspieler.





### Sonderfelder für Würfelsummen

- 4 Eine gewürfelte Vier bedeutet „Razza“, also einmal aussetzen, der nächste Spieler würfelt weiter
- 7 „Ashenpol!“ („Leb wohl, mein Gold“). Die Luris treiben die Steuer ein, also bitte eine Spielmünze auf das Feld mit der Sieben legen, egal ob dort schon andere liegen oder nicht. Der betroffene Spieler darf höhnisch ausgelacht werden.
- 2 „Baro“! Das ganze Brett – bis auf das Luri-Feld 7 – darf abgeräumt werden.
- 12 „Axi“! Der König darf das ganze Brett – auch das Luri-Feld – abräumen!

### Variante

---

Vor Spielbeginn kann festgelegt werden, dass ein Feld erst dann abgeräumt werden darf, wenn seiner Zahl entsprechend viele Spielmünzen darauf liegen.

Gefertigt von der „Wurfzabeley“, Glefenbach, Antrutzen, Drachenhain

*(Original: Glückshaus, ein Spiel aus dem späteren Mittelalter, Vorläufer von Roulette)*

# Scheiße in de hohle Hand

## Anweisung für Gebrauch von Spiel "Scheiße in de hohle Hand"

---

*Von de Mahmud*

"Scheiße in de hohle Hand" isch schönschde un äldeschde Spiel von Heligonia und kommt vom Shayedi, der wo wohnt in der Wüste un isch manchmal langweilig wegedem weil isch nixe so interessant wie zum Beispiel im Wald wo dr Vogl pfeift, wa. Un Helios hat selber gsagt vor vieltausend Jahr daß mer halt muß spiele manchmal e Spiel weil isch immer noch besser wie Scheiße in hohle Hand und hat erfunde "Scheiße in de hohle Hand" un gschenkt em Shayedi, weil der wohnt in der Wüste und isch manchmal langweilig wegedem weil ise nixe so interessant wie zum Beispiel im Wald wo dr Vogel... ..hm, hä...? Also Spiel kommt halt von Helios un des isch halt wie Legende so geht, wa.

Ah, brauchschdu traditionelles originaldarianisches Spielfell gmacht von Buraileder vom Buckel (weil isch ganz stabile Leder da) un brauchschdu Würfel un brauchschdu, äh, fier mal fier Buraisteine von fier ganz verschiedene Farbarte.

Also. Spiel geht so: Bischdu Buraitreiber in Darian, wa. Muschdu gange zum Dorf auf de Buraimarkt und kaufe schnellschnell vier Burai un bringschdu zum Chefe wo wartet scho. Un passauf wer gwinne disse Spiel: Wenn machschdu schnell, ise gud, machschdu langsam, ise schlecht. Oke? Am Anfang haschdu keine Burai. Dann musch au net aufpasse auf Burai un kannschdu feilsche mit Buraizüchter und würfelschdu dreimal. Wenn haschdu nixe sechs, haschdu Scheiße in hohle Hand und kommt nächschde dran und nächschde bis darfschdu wieder. Aber wenn haschdu sechs, haschdu gmacht Gschäft und darfschdu hole Burai aus de Markt naus und aufd Straß und darfschdu würfle nochmal. Und dann darfschdu ziehe soviel Straß wie haschdu gwürfelt. Also zum Beispiel ziehschdu fier wenn haschdu gwürfelt fier un so, eh?





**A**lso. Ietzde sin alle am schaffe un mache. Un damit nix lauft falsch gibtse noch mehr Regle. Zum Beispiel wenn würfelschdu sechs muschdu immer kaufe Burai außer isch nixe Burai zu verkaufe. Un immer wenn kaufschdu Burai muschdu mit zweite Zahl wo darfschdu immer so würfle wenn haschdu sechs Burai stelle eweg von de Marktausgang weil sonst kommt e Darianer un dann stehe zwei da, wie mer halt sagt in Darian, hähä. Also einfach immer ziehschdu Burai eweg sobald du hasch gekauft. Aber passauf: Manchmal steht scho Burai von dir auf disse Straß wo willschdu hin mit deine Fier wo haschdu gwürfelt. Dann muschdu ziehe halt mit andere Burai. Und aber manchmal steht auch Burai von andere Treiber scho auf Straß wo willschdu grad hin mit deine Fier wo haschdu gwürfelt. Dann kommt schönste Teil von "Scheiße in de hohle Hand": Klauschdu em andre sei Burai eweg und verkaufschdu auf seim Markt und schdellschdu deine eigene hin! Haschdu gmacht Geschäft, wa? Un für de andre ise ganz schöne Scheiße in de hohle Hand, hä? Hähä!

**A**ber ietzde sage Mahmud wie machschdu fertig wenn haschdu Burai in Nähe von Chefe. Chefe hat vier Stück Straß in Mitte un wo muschdu hin. Un wenn würfelschdu in Nähe von Chefe und kommschdu zu eine von vier Stück Straß dann Chefe passtauf daß Burai wird nixe geklaut. Un wenn willschdu alle Burai zu Chefe bringe muschdu halt ganz genau würfle fier wenn brauchschdu fier und nixe drei oder so, eh? Un wenn alle Burai sind bei Chefe bischdu fertig un kannschdu trinke halbe Tasse Tee oder ganze, wenn haschdu. Un wenn bischdu erster, dann haschdu gmacht gutt. Wen net, dan net.

**Sonderregel von de moralische Sieger:** Wenn haschdu verlore un bischdu traurig, muschdu gucke: Wenn haschdu gsagt am öftesten "Scheiße in hohle Hand", bischdu moralische Sieger un gwinschdu negschde Mal, hä.

**S**o, ietzde wünscht de Mahmud viel Spaß mit "Scheiße in de hohle Hand"!

*(frei nach dem Brettspiel Mensch ärgere Dich nicht)*

# Tavernenfaustkampf

Ja, sogar Tavernenschlägereien laufen in Ostarien diszipliniert und organisiert ab. Nun gut, manchmal auch undiszipliniert und unorganisiert. Aber bei größeren Ereignissen oder in stets gut besuchten Tavernen in Ostarien gibt es Leute, die solche veranstalten.

So läuft das Ganze ab: Die Taverne ist gut gefüllt. Es ist laut und geht hoch her. Da betritt ein Mann, der an seinem Hut eine blaue Karte auf der einen und eine rote Karte auf der anderen Seite trägt und von ein oder zwei kräftigen Kerlen begleitet wird, den Raum. Sofort erhebt sich ein rhythmischer Sprechgesang: „Schlägerei, Schlägerei!“.

Schnell werden ein, zwei Tische zur Seite geräumt oder es wird sonstwie Platz geschafft. Einzelne drängen sich vor oder werden nach vorne geschoben, um sich als Kämpfer anzumelden.

Der Mann mit den Karten am Hut stellt sich vor: „Ich bin Abelard, der Kampfrichter. Für alle, die noch nicht wissen, wie es geht, erkläre ich es. Faustkämpfer melden sich bei mir an. Zwei treten gegeneinander an. Ich nehme sie kurz zur Seite und erkläre ihnen die Regeln. Einer kriegt das blaue und einer das rote Band um. Dann könnt ihr wetten. Auf den Blauen oder den Roten. Jeder der wettet, wirft einen Kreuzer oder ein anderes Kupferstück in diesen Beutel. Wer auf den Roten wettet, erhält ein rotes Stück Papier, wer auf den Blauen wettet, erhält ein blaues Stück Papier. Dann wird gekämpft. Gewinnt der Blaue, dürfen alle, die ein blaues Stück Papier haben, sich die Kupfer aufteilen. Gewinnt der Rote, dürfen alle, die ein rotes Stück Papier haben, das Geld untereinander aufteilen. Jeder bekommt reihum einen Kreuzer. Gehen die Kreuzer am Ende nicht auf, so wird darum geknobelt. Schere, Stein, Papier und Schluss mit der Nuss. Inzwischen mache ich die nächsten Kämpfer bereit. Wer einmal angetreten ist, muss dann mindestens zwei Runden aussetzen, ehe er wieder antreten darf. Erst wenn alle ihre Zettel zurückgegeben haben, kann es weiter gehen. So, dass müsste doch jeder verstanden haben, oder? Muss noch jemand was fragen? Nein? Na dann mal los!“





Nun melden sich Kampfwillige beim Kampfrichter an. Der wählt das erste Kämpferpaar aus. Dann kann bei seinen Gehilfen ein Kreuzer oder anderes Kupfer eingeworfen werden und man bekommt ein Kärtchen der entsprechenden Farbe. Ein weiterer Gehilfe macht Striche, wie viele rote bzw. blaue Kärtchen ausgegeben worden sind. Denn erst wenn nach dem Kampf wieder alle zurückgegeben worden sind, kann die nächste Runde stattfinden. Der Kampfrichter erklärt die Regeln: „Kämpft nur mit den Fäusten, nicht mit den Füßen oder anderen Körperteilen. Kämpft so, dass jeder morgen wieder arbeiten kann.“ Dann senkt der Kampfrichter die Stimme und sagt: „Vergleicht jetzt bitte eure Überwältigen-Werte. Der höhere gewinnt den Kampf, je größer der Unterschied ist, desto schneller. Denkt daran: Der Kampf wird nur gespielt, achtet darauf, euch nicht wirklich zu treffen oder euch sonstwie weh zu tun.“

Der Kampf findet statt, Gewinne werden verteilt. So geht es Runde um Runde.

Irgendwann kündigt der Kampfrichter die letzten drei Runden an. Nach diesen endet die Veranstaltung.

# Unkenrufen

Spiele, die einen Gewinn in Aussicht stellen, sind im ganzen Reich und über die Grenzen hinaus überaus beliebt. Daher sorgen umsichtige Tavernewirtsleute gerne für Abwechslung und Zerstreuung, indem sie „Unkenrufen-Abende“ veranstalten. Den Ursprung hat dieses Tavernenspiel in Celvar, wo es regelmäßig in der „Herberge zur glitzernden Unke“ zur Messung der mentalen Kräfte gespielt wird. Was jedoch ursprünglich als ebenso lehrreiches wie auch unterhaltsames Spiel dort im Norden seinen Anfang nahm, veränderte sich, je weiter es in den Süden getragen wurde.

Glück allein reicht bei den „Unkenrufen“ oftmals nicht aus, denn die Fragen können überaus schwer sein, ja sogar tückisch. Diese zu beantworten wird mit besonderer Anerkennung belohnt, denn jede noch so skurrile Frage verdient eine Antwort. Diesem Prinzip folgend drängen Klugscheißer, Glücksritter und Narren in die Taverne, wenn das „Unkenrufen“ angekündigt wird.

Einheitliche Regeln für die Durchführung der „Unkenrufe“ gibt es nicht, doch alle folgen dem einfachen Grundprinzip:

Es werden 2 oder 3 Gruppen gebildet, die aus 2 bis 6 Personen bestehen. Die Gruppenstärke resultiert aus der Einwohnerzahl des Ortes dividiert durch die Größe der Taverne. Es werden 13 Runden gespielt und am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten richtigen Antworten.

Die Fragen werden vom Questor beziehungsweise der Questar vorgetragen, der oder die auch als Schiedsrichter fungiert. Voraussetzung für diese Funktion ist es, dass sie oder er mindestens eine Warze an einer gut sichtbaren Körperstelle aufweist. Ein stark bewarztes Gesicht wird besonders gerne gesehen und gilt als meisterliches Qualifikationsmerkmal. Selbstverständlich wird vor Spielbeginn die Echtheit der Warzen überprüft und sichergestellt, dass diese nicht zum Zwecke der Selbstinszenierung oder gar des Betruges angebracht wurden.



Die Schwierigkeit der Fragen geht von lächerlich einfach über verfänglich bis zu überaus geistreich. Manchmal wird sogar der Dorfklatz mit eingebunden, was jedoch mancherorts verpönt ist, da so in der Vergangenheit Gehässigkeiten unter den Bewohnern geschürt wurden. Die antretenden Gruppen bekommen jeweils eine Glocke und stehen mit dem Rücken zum Publikum, das in angespannter Stille andächtig der Frage lauscht. Nachdem diese gestellt wurde, tauschen sich die Gruppen untereinander flüsternd aus, um dann die Glocke zu bimmeln, sobald sie glauben die richtige Antwort zu haben. Diese wird dann vom Questor oder der Questar entgegengenommen und als richtig bestätigt oder als falsch zurückgewiesen. Im letzteren Fall haben die Gegner die Möglichkeit die Antwort zu berichtigen und damit die doppelte Punktzahl für sich zu verbuchen. Oder sie bleiben die Antwort schuldig und bekommen durch einen „Unkenruf“ nur die einfache Punktzahl.

Während in Celvar die Antworten noch aufgeschrieben wurden, zieht man vielerorts das gesprochene Wort wegen mangelnder Alphabetisierung vor.

Besonders geschätzt wird der „laute Unkenruf“. Dieser wird von der oder einer der gegnerischen Gruppen ausgestoßen, bevor der Questor oder die Questar die gegebene Antwort bestätigen oder zurückweisen konnten, wenn sie davon überzeugt sind, dass die Antwort falsch war und sie die richtige wissen. Sollte dies der Fall sein, dann wird der laute Unkenruf mit der dreifachen Punktzahl belohnt, sofern die Antwort des lauten Unkenrufs richtig war, im anderen Fall werden die Punkte abgezogen. Begleitet wird das Spektakel von begeistertem Jubel oder ärgerlichen Rufen der Tavernenbesucher.

Auch in diesem Bereich unterscheiden sich die Gefühlsausbrüche stark gegenüber denen in Celvar, wo ein anerkennendes Nicken oder abfälliges Murmeln als ausreichend gilt.

Im Strudel der Freude über den Gewinn gefangen geben die vermeidlichen Glückpilze gerne eine Tavernenrunde aus. Die Wirtsleute zapfen sanft lächelnd ein Bier nach dem anderen, denn sie sind die wahren Gewinner.

In Darian ist es üblich das „Unkenrufen“ mit einem Wettspiel zu begleiten. Das Publikum kann hierbei auf die Gewinnergruppe setzen und wird so noch mehr ins Spielgeschehen mit einbezogen.





# Tavernen- Lieder







# Anleitung zu einer Massenschlägerei

Errebar vom vollen Krug

Ein Schwert aus Stahl, mehr braucht man nicht  
Und Augen sowie ein Gesicht  
Das blöde grinst und plötzlich spricht:  
"Ich bin Bor, und du, du Wicht!?"  
Nach diesen Worten hat man nun  
Die Wahl, man kann jetzt vieles tun  
Erlaubt es, nun die Szenerie  
Das ganze Inventar sowie  
Die Mehrzahl der Statistenschar  
In unsern Streit, wenn nicht sogar  
In unsern Kampf zu integrieren;  
Den Kopf könnt man so leicht verlieren  
Doch schließlich wär man ja dabei  
In einer jenseits Schlägerei!  
Jetzt mach es so und mach dir Mut  
Mit Rebhainer Traubenblut





# Bardenpack

Rupert von Stein

Lauschet der Bardin, Irrlichter ziehn leis vorbei,  
Einzig der Faun fürchtet nicht den Rabenschrey

Kehreim 1:

Ja wir sind Galgenvögel, wir sind die Einzigen, die Varen  
Streuner, geschwor'n nicht mit dem Niveau zu sparen  
Purpur in der Seele, Dunkelschön anzuschau'n,  
Lausche unserm Schandmaul, während wir deinen Beutel klaun,  
Elbensteine Saitenweise findet man in unsrem Sack  
Gottverdammte Hasenscheisse, wir sind das Bardenpack

Packt dich die Wilde Lebensart, tanzt du zu dem Dudelsack  
Folgst Tara, Maeve, Cassandra und ziehst dann mit dem Duivelspack

Spielen wir den Feuerschwanz, dann sind uns die Maiden hold  
Und kommt danach ihr Mann zum Tanz, dann geben wir halt Versengold

Kehreim 1: Ja wir sind Galgenvögel...

Wenn einst im kalten Nebelung Wind durch unsre Asche weht  
Künden unsre Lieder, dass das Leben weitergeht

Kehreim 1: Ja wir sind Galgenvögel...







Kehrreim 2:

Ja wir sind Vogelfrey, wir sind Musikgewalten,  
spielen uns den Arsch ab, um euch zu unterhalten  
zieh'n herab vom Hegenberg, sind Zechpreller nach Spielmannsart  
spielen uns die Finger blutig, singen, bis der Morgen naht  
Elbensteine Saitenweise findet man in unsrem Sack  
Gottverdammte Hasenscheisse, wir sind das Bardenpack





# Der reisende Becher

Rupert von Stein und Halvyn von Hohenfels

Kehrreim:

Dem Wand'rer über Stock und Stein,  
dem sollte ich ein Beispiel sein.  
Brauch' nicht vom Tische aufzustehn,  
mein Becher hat die Welt gesehn.

Im Norden lang die Nacht regiert,  
die Lebenslust zu Eis gefriert.  
In Greises Hand glüht heißer Rum  
genießt ihn glücklich sinnend, stumm.  
Des Alten Glück trotz ewgen Eis,  
mein Becher viel vom Norden weiß.

K: Dem Wand'rer...

Der Sonne Lauf beginnt im Osten,  
wo Bienen Blütennektar kosten  
Der edle Mann, der es versteht,  
den goldnen Honig macht zu Met  
Ich sage Euch durch ständig Kosten:  
Ja, mein Becher kennt den Osten.

K: Dem Wand'rer...

In Südens warmem Sonnenschein  
der Rebe Süße wird zu Wein.  
Sie wuchs auf fruchtbar feurig Land  
gepfückt von lieblich Maiden Hand.  
Der Maiden Lust, der Sonne Glut,  
mein Becher kennt den Süden gut.

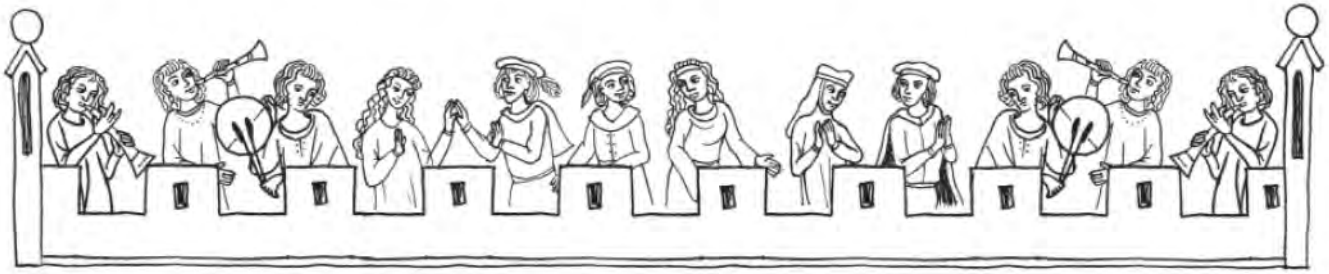
K: Dem Wand'rer...

Im Westen Sonnenlicht vergeht,  
wo Korn in voller Ähre steht.  
Der Bauer erntet golden Pracht,  
die er dann zu Biere macht.  
Vor allem schmeckt es mir am besten.  
Oh, mein Becher kennt den Westen.

K: Dem Wand'rer...







# Die Kunst des Trinkens

Errebar vom vollen Krug

Bei Kerzenlicht in tiefer Nacht  
Hab ich die Flasche leer gemacht

Die grade noch vonnöten war  
Um mir im Geiste eine Schar

Von wirren Bildern zu beschwören  
Die mir die Sinne nun betören

Kaum noch fähig, klar zu sehen  
Will ich itzt nach draußen gehen

Um des Mondscheins volle Pracht  
Im Rausche und in Anbetracht

Der Bilder, die es heißt zu zähmen  
Gänzlich in mich aufzunehmen

Wie ich aufsteh, fröhlich singend  
Engelsgleich vom Bett aufspringend

Wird's im Fluge mir bewußt  
Dass meine jetztge Lebenslust

Vom Weine herrührt und zugleich  
Fall ich zu Boden und erreich

Mit linker Hand und größter Not  
Den Nachttisch, der zu kippen droht

Den Rausch im Kopfe eingebettet  
Den Nachttisch kühn vorm Sturz gerettet

Den Körper wankend aufgerichtet  
Und von den Haarn die Stirn gelichtet

Steh ich in des Zimmer Mitte  
Und bedenk die nächsten Schritte

Itzt, die Stirn in Runzeln legend  
Bemerk ich in der Magengegend

Unwohlsein in höchstem Maße  
Und als Ausklang dieser Phase

Eil ich rasch zum Fenster hin  
Öffne es und senk mein Kinn

Beug mich vor und all mein Wein  
Will plötzlich nicht mehr bei mir sein

Auf schnellstem Weg wird er mich los  
Und fällt auf Mutter Erdes Schoß





Zittrig ist mir nun zumute  
Doch da kommt es mir zugute

Bin ganz verloren und geschwächt  
Drum sitzt ich hin, doch das war schlecht

Dass ich durch den Mond noch immer  
Einen Plan und einen Schimmer

Denn unter mir, das ist mein Wein  
Und über mir mein Kerzenschein

Hoffnung habe für die Nacht  
Drum wird noch schnell das Bett gemacht

Der allerdings schnell Feuer ist  
Wenn man das Kerzenlicht vergisst

Ich zieh mich an mit großer Hast  
- Das Knöpfen wird dabei zur Last -

Und eben dies ist hier der Fall  
Denn grade brennt mit viel Krawall

So bin ich flink bereit zu gehen  
Und könnte man mich jetzt so sehen

Mein hübsches Zimmer völlig aus  
Und mit ihm auch der Rest vom Haus

Dann hielte man mich wohl für dumm  
Denn alles ist verkehrt herum

Teilnahmslos wie auch der Regen  
- Und das macht uns kaum verlegen -

Doch dieser Umstand ist mir gleich  
Und wie ich grad die Tür erreich

Geh ich etwas weiter weg  
Leg mich hin und schlaf im Dreck

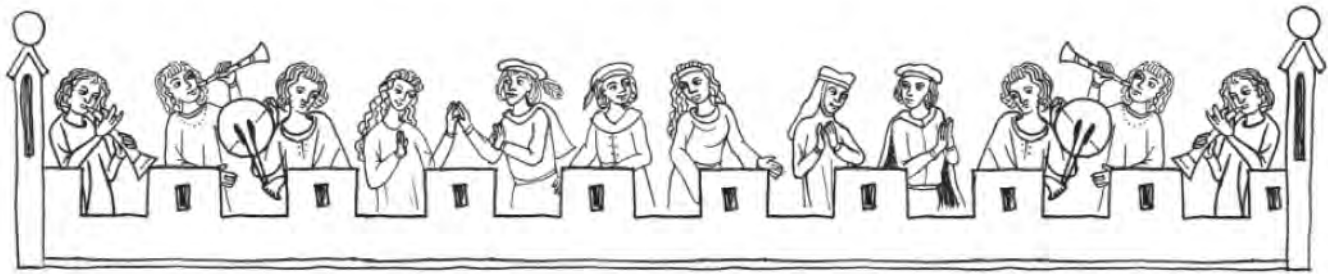
Setzt ein gewaltger Regen ein  
Und ich denk nur, das kann nicht sein

Doch trotz der Mühe, trotz der Not  
Ein Dank dem Wein, sonst wär ich tot

Gereizt und blass tret ich hinaus  
Lauf langsam etwas um das Haus







# Ein Pub ohne Bier

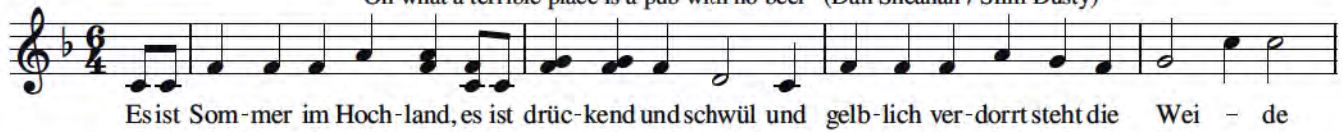
(Das Schaf ohne Kopf)

Canoch MadUaine

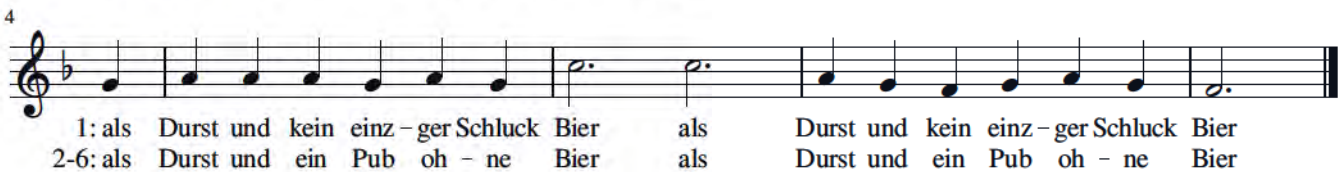
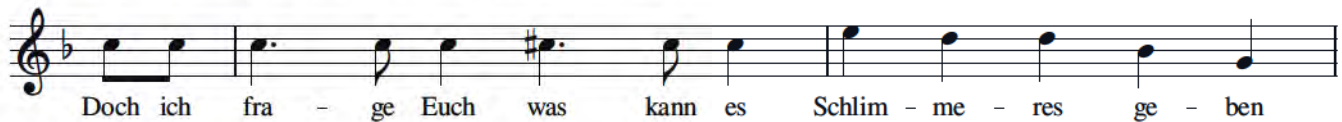
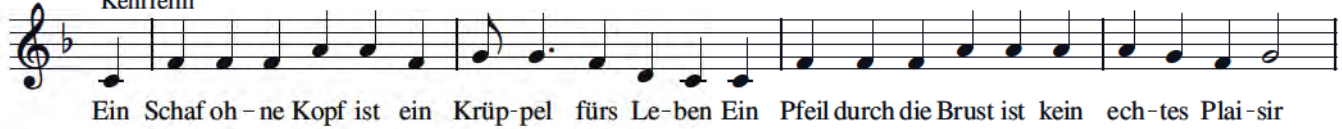
Arnulf Breuer

Strophe

"Oh what a terrible place is a pub with no beer" (Dan Sheahan / Slim Dusty)



Kehrreim





1: Es ist Sommer im Hochland, es ist drückend und schwül  
Und gelblich verdorrt steht die Weide  
Mein Leitbock fällt um. Mich beschleicht das Gefühl  
Da hilft nur noch flüssig Getreide  
Denn Wasser liegt weder dem Leitbock noch mir  
Drum geh ich zum Pub und besorge uns Bier

Chor1 (nach Strophe 1)

Ein Schaf ohne Kopf ist ein Krüppel fürs Leben  
Ein Pfeil durch die Brust ist kein echtes Pläsier  
Doch ich sag Euch: Was kann es Schlimmeres geben  
Als Durst und kein einzger Schluck Bier  
Als Durst und kein einzger Schluck Bier

2: So lauf ich die Straße zum Nioch hinab  
Der Dorfplatz ist ganz ohne Leben  
Nur Llevin, mein Freund, liegt direkt vor dem Pub  
Er ist wohl verdurstet soeben  
Zuvor schrieb er mit seinem Blut an die Tür:  
Jetzt bin ich verloren – hier gibt es kein Bier!

Chor2 (nach Stophe 2-6)

Ein Schaf ohne Kopf ist ein Krüppel fürs Leben  
Ein Pfeil durch die Brust ist kein echtes Pläsier  
Doch ich sag Euch: Was kann es Schlimmeres geben  
Als Durst und ein Pub ohne Bier  
Als Durst und ein Pub ohne Bier







- 3: Jetzt steh ich im Pub. Wirt, wo lümmelst denn Du?  
Er birgt sich dort in einem Fasse  
Zwei Bier! Er behauptet, der Pub hätte zu!  
Ich leere zur Strafe die Kasse  
Er winselt: Das Schicksal ist grausam zu mir  
Mein Los ist viel schlimmer: Hier gibt es kein Bier!
- 4: Der Hopfen ist alt, sagt der Wirt mit Verdruss  
Die Gerste hat jemand gestohlen  
Die Hefe ist trocken, genau wie der Fluss  
Da kann man kein Wasser mehr holen  
Das Fass hat ein Leck, bitte glaube mir!  
Ist nicht mein Problem. Du bist Wirt. Du machst Bier!
- 5: Die Tricks dieser Wirte, die kenn ich im Schlaf  
Was lagert da in Deinen Taschen?  
Nichts, nichts! – Na, klar! – Mein Dolch macht ihn brav  
Ich finde zwei riesige Flaschen  
Die zahl ich und geh. So gehört sich das auch.  
Hinter mir rammt sich jemand ein Schwert in den Bauch...
- 6: Einen Spritzer bekommt noch mein Freund ins Gesicht  
Ein Schluck auf den Weg, alter Knabe!  
Mein Leitbock, er zuckt noch. Bier schadet da nicht  
Schon steht er, errettet vom Grabe  
Das ging noch mal gut und so soll es auch sein  
Wir trinken gemütlich und blöken zu zwein:





# Hoch lebe Magelona

Gutzlied

Wolken ziehen, Regen fällt,  
und wir ziehen durch die Welt –  
Zogen wir durch schönes Land,  
voll mit Trauben der Weinstock stand!

Denn was kann es Schöneres geben  
als in Rebenhain zu sein!  
Magelona, gib uns Deinen Segen,  
dass in Strömen fließe der Wein!

Und wie heißt dies schöne Land?  
Rebenthain wird es stolz genannt!

Süßes Leben, süß und schön!  
Wollt' ich niemals mehr fort von hier gehn!  
Singen, Tanzen, Lachen und Freud',  
so verging die glücklichste Zeit!

Denn was kann es Schöneres geben  
als in Rebenthain zu sein!  
Magelona, gib uns Deinen Segen,  
dass in Strömen fließe der Wein!

Und wie heißt der beste Wein?  
Traubenblut muss wohl der Name sein!

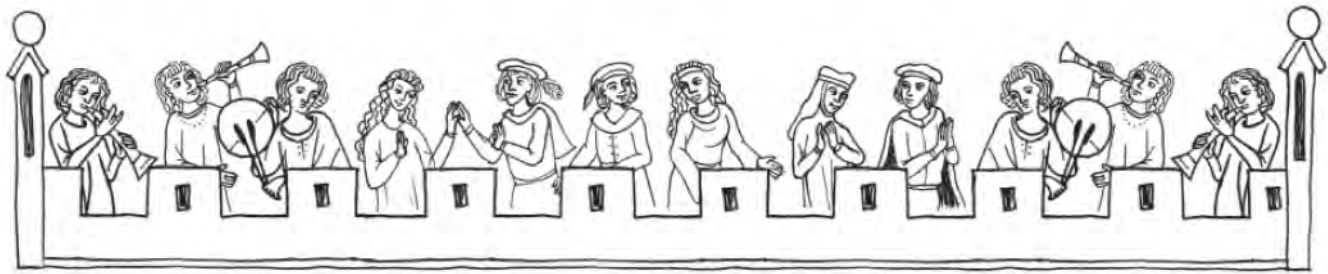
Kehrten wir in die Taverne ein,  
tranken wohl vom besten Wein!  
Solchen edlen Tropfen fand  
ich doch nur in einem Land!

Denn was kann es Schöneres geben  
als in Rebenthain zu sein!  
Magelona, gib uns Deinen Segen,  
dass in Strömen fließe der Wein!

Und wie heißt dies schöne Land?  
Rebenthain wird es stolz genannt!







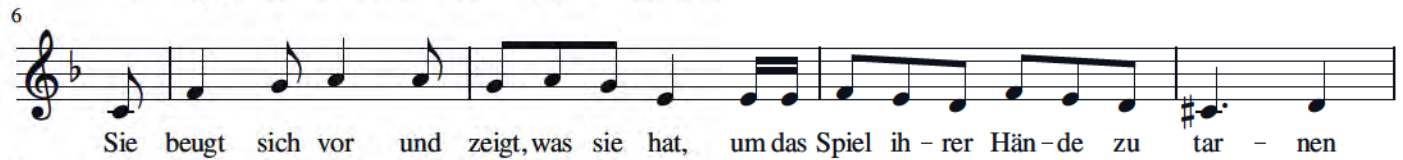
## Hübsch böseartig

Halfnet

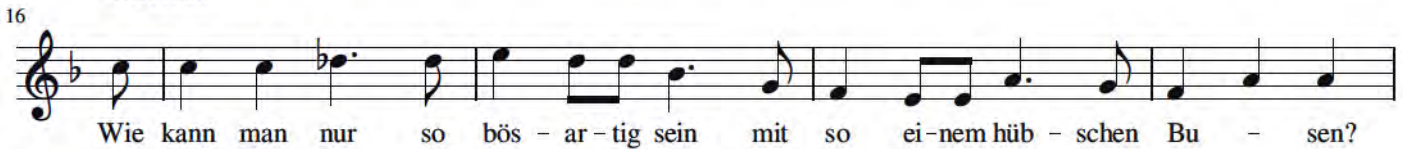
Arnulf Breuer

Strophe

Se peut-il qu'on soit si méchante avec de jolis seins? (Georges Brassens)



Kehrreim





1. Es gibt eine Frau in dieser Stadt  
Die kann die Männer umgarnen  
Sie beugt sich vor und zeigt, was sie hat  
Um das Spiel ihrer Hände zu tarnen  
Die stecken den Geldsack des Mannes ein  
Der ihr grade stiert in die Blusen  
Wie kann man nur so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen?  
Wie kann man nur so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen!
  
2. Doch paßt er ein wenig auf, der Mann  
Bestellt sie beim Wirt eine Flasche  
Und sie scherzt mit ihm und lächelt ihn an  
Und geht ihm erst später zur Tasche  
Denn sie träufelt ihm Schlafmittel in den Wein  
Wenn sie vorgibt, mit ihm zu schmusen  
Wie kann man nur so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen?  
Wie kann man nur so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen!







3. Doch nimmt einer keine Notiz von ihr  
Dann sucht sie sein Zimmer verstohlen  
Und schiebt ihm ins Bett ein gefälschtes Papier  
Dann geht sie, die Wachen zu holen  
So kriegt sie ein Kopfgeld. Ihn lochen sie ein  
Sie kann Widerstand nicht so verknusen  
Wie kann man nur so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen?  
Wie kann man nur so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen!

4. Es gibt eine Frau in dieser Stadt  
Von der alle Städter wissen  
Ein Fremder sieht nicht, wen er vor sich hat  
Vielleicht wird ers lernen müssen  
Sie zahlt die Steuer - keiner mischt sich ein  
Laut sagt man: Sie hat Gold in den Blusen  
Und leis' nur: Wie kann man so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen?  
Wie kann man nur so böseartig sein  
Mit so einem hübschen Busen!





# In Vino veritas

Rupert von Stein

Ich möcht ins Paradies nach guter Tat  
In der Kirche, denk ich, gibt man mir Rat  
Der Pfarrer sagt "Höre, sprich wahr nur, mein Sohn!"  
Wie ich das erreiche, das weiß ich auch schon

So gebt mir Zecher noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
Im Wein liegt die Wahrheit! Drauf trinken wir, was?  
In Vino veritas!

So kommen um elfe – ich sitze beim Wein –,  
ein Kender und'n Hobbit zur Türe herein.  
Vom Platz an der Theke ruf ich kokett:  
"Kinder gehören um die Zeit ins Bett!"

So gebt uns Zechern noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
Ich sag zu den beiden: "Ihr seid erwachsen, ja krass!"  
In Vino veritas!

In glänzender Rüstung ein Ritter erscheint,  
mit Bidenhänder zu trotzen dem Feind.  
Ich schau auf sein Schwert, ich will mich nicht zier'n  
und sag: "Boa is das lang! Musst Du was kompensier'n?"







So gebt uns Zechern noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
Ich sag zu dem Ritter: "Das war doch nur Spaß."  
In Vīno veritas!

Die Türe geht auf um Mitternacht,  
herein streicht ein Hauch von Zauber und Macht.  
Ein Nekromant mit Robe und Stock.  
Ich frag laut: "Wer ist denn das Weib mit dem Rock?"

So gebt uns Zechern noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
Ich frage den Hexer: "Was bist Du so blass?"  
In Vīno veritas!

Um eins, da hört man ein Zetern und Schrei'n,  
der Vollmond, der schaut zum Fenster herein.  
Ein Werwolf, gejagt vom ganzen Dorf.  
Ich geh zu ihm und sag: "Oooh das ist ja ein ganz süßer.  
Hm? Du kleiner Rabauke, gib Pfötchen. komm gib Pfötchen ... brav!"

So gebt uns Zechern noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
Ich ruf zum Werwolf: "Los Bello: Fass!" ...  
In Vīno veritas!





Zur späten Stunde, kurz nach halb zwei  
kommt Gevatter Tod am Tresen vorbei  
Ich schaue ihn an, kann die Sense erkennen  
und frag: "Bauer, macht's Spaß mit den Hühnern zu pennen?"

So gebt uns Zechern noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
Ich lach ihn an: "Bauer, nur keinen Hass!"  
In Vīno veritas!

Und möchtet Ihr einkehr'n in himmlische Hallen  
und wollt Ihr auch von der Sünde abfallen  
Dann sage ich Euch: "So folgt meinem Brauch!  
Das macht viel mehr Spaß und flotter geht's auch.

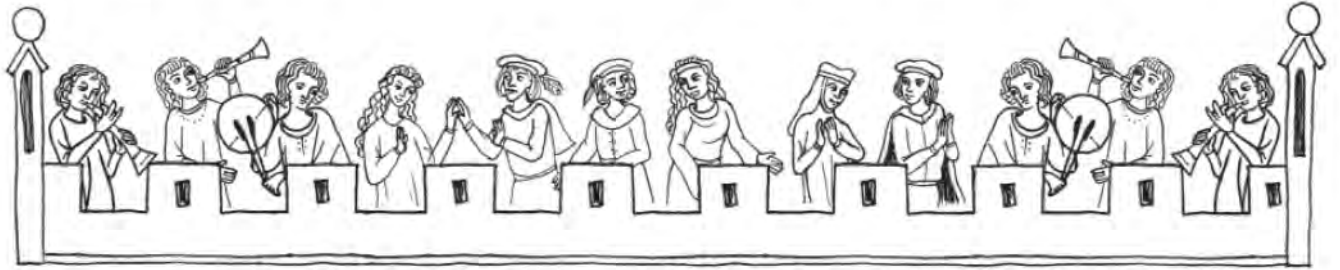
So gebt uns Zechern noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
und hast Du keinen Krug, ja dann bring halt ein Fass.  
In Vīno veritas!

So gebt uns Zechern noch Rebenblut!  
Wirt, füll den Becher und her mit dem Krug!  
...und ist der Wein alle, bring Hypokras  
Du singst im Sopran und Du nun im Bass:  
In Vīno veritas!









1. In der Schenken. Was soll man auch tun in der Stadt  
Wo man grade nur was zu erledigen hat  
Gegenüber am Tisch ein Mann und ein Weib  
Nie gesehen. Schwätzen zum Zeitvertreib  
Kommt ein anderes Weib. „Isch der Platz da no frei?“  
„Frei ischs schon. Setz di her. Bloß eins sag i dir glei  
Ischs ums Geld, no hosch bei mir falsch gedacht  
Weil I brauch                    I brauch kein Weib bei der Nacht.“
2. Beleidigt ists net und sie setzt sich zu mir  
„Zahlsch mir wenigstens so a ganz kleines Bier?“  
„Scho recht. Hol dei Bier. Aber na isch a Ruh!“  
Und sie winkt dem Wirt und sie lächelt mir zu  
Und wir schwätzen mit die anderen zwei  
Aber mehr miteinander und trinken dabei.  
Von ihm Kind, von meim Gschäft, doch mir bleibt  
der Verdacht  
Die glaubt net                    I brauch kein Weib bei der Nacht
3. Die andern zwei tanzen. Wir tanzen halt auch.  
Meine Hand auf ihm Ärschel, ihr Bauch  
auf meim Bauch.  
Weiter oben druckt sie mir warm in die Rippen.  
Des beeindruckt mi net. Auch net ihre Lippen  
In Fahrt kommt man trotzdem und schwitzt auch dabei  
Also geh i and Theke, bestell noch mal zwei  
„Aber die zahlsch fei selber!“ Sie nickt und sie lacht  
Obwohls merkt                    I brauch kein Weib bei der Nacht







4. S`wird später und später, die Schenke ist leer  
Unsre Krüge sinds auch und mein Kopf ist mir schwer  
„S`war schön, aber jetz gang i hoch in mei Kammer  
Gute Nacht!“ Schaut mi an: „Horch zu, s`isch an Jammer  
I trau mi so spät net ufd Gaß hier am Hafen  
Kann I net bei Dir in Deim Kämmerle schlafen?“  
Was sagen? „Na gut, doch s`isch abgemacht  
“ Mir wisset, I brauch kein Weib bei der Nacht.“

5. Der Wirt hält die Hand auf, i leg ihm was nei  
I zahl eh schon zuviel, bloß jetzt simmer halt zwei  
Die Stiegen hinauf. Das Bett ist arg schmal  
Und zwischen zwei Leut paßt da net mal ein Aal  
I leg mi schon hin und sie schlupft aus ihm Hemd  
Was mei B`herrsung schier über die Bettkanten schwemmt  
Zwar dreh i mi um und halt an mi mit Macht  
Doch i merk schon,  
S`wird nix mit kein Weib bei der Nacht

6. Denn jetzt legt sie mei Hand auf ihm Bauch, was noch geht  
bloß dann schiebts sie nach unten und dann ists halt z`spät  
Drum schnapp i sie mir und net bloß mit der Hand  
Und wir wuhlen und jagen in dem Bett umeinand  
Daß der Geldsack von Wirt nimmer schlafen kann  
Dann glaubt sie, das wars. Da fangs Küssen i an  
An em Ort, wo des macht, daß sie schreit, hupft und lacht  
Des brauchts halt manchmal  
Des brauchts ein Weib bei der Nacht

7. Und dann schlafen wir ein und dann wachen wir auf  
Und draußen, da nimmt schon die Sonn ihren Lauf  
Und drinnen das Leben. I pack, es wird spät  
Und sie liegt da und schaut, wie man schaut, wenn wer geht  
Und I streichel sie nochmal und küß sie und sag  
„I komm wieder ind Stadt in genau dreißig Tag  
Wennd mogsch, na wartsch in der Schenken ab acht  
Aber weisch ja, I brauch kein Weib bei der Nacht!“





## Lass die Jäger jagen

Runar der Laute

Arnulf Breuer

Lass die Jä - ger ja - gen, wie sie ein - mal sind! Reh und Hirsch er - schla - gen,

7 und auch mal ein Rind! Wild und Hund auf ei - nem Hau - fen, ach, was könnt man da - für sau - fen!

14 Wir ver - sau - fens, wir ver - sau - fens, wir ver - sau - fens wir ver - sau - fens!

21 Kommt der Jä - ger, gibt es Zank: Wir sind blau und er ist blank!







1. Lass die Jäger jagen, wie sie einmal sind!  
Reh und Hirsch erschlagen, und auch mal ein Rind!  
Wild und Hund auf einem Haufen,  
ach, was könnt man dafür saufen!  
Wir versaufens (4\*) !  
Kommt der Jäger, gibt es Zank:  
Wir sind blau und er ist blank!

2. Lass die Händler handeln, wie sie einmal sind!  
Gut in Münzen wandeln, Mammon macht sie blind!  
Geld und Gold auf einem Haufen,  
ach, was könnt man dafür saufen!  
Wir versaufens (4\*) !  
Kommt der Händler, gibt es Zank:  
Wir sind blau und er ist blank!

3. Lass die Zaubrer zaubern, wie sie einmal sind!  
Sprüch zusammenklauben, Feuerball und Wind!  
Stab und Hut auf einem Haufen,  
ach, was könnt man dafür saufen!  
Wir versaufens (4\*) !  
Kommt der Zaubrer, gibt es Zank:  
Wir sind blau und er ist blank!

4. Lass die Fischer fischen, wie sie einmal sind!  
Stör und Hecht entwischen allzu oft geschwind!  
Krebs und Fisch auf einem Haufen,  
ach, was könnt man dafür saufen!  
Wir versaufens (4\*) !  
Kommt der Fischer, gibt es Zank:  
Wir sind blau und er ist blank!





5. Lass die Schmiede schmieden, wie sie einmal sind!  
Händ in Schmelzen sieden, dass der Schweiß verrinnt!  
Dolch und Schwert auf einem Haufen  
ach, was könnt man dafür saufen!  
Wir versaufens (4\*) !  
Kommt der Schmied, dann gibt es Zank:  
Wir sind blau und er ist blank!

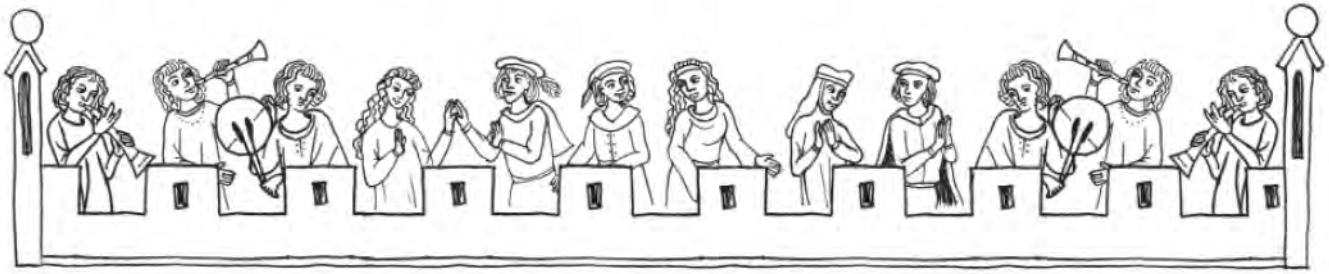
6. Lass die Schreiber schreiben, wie sie einmal sind!  
Nachts am Pulte bleiben, klecksend mit der Tint'!  
Buch und Kiel auf einem Haufen,  
ach, was könnt man dafür saufen!  
Wir versaufens (4\*) !  
Kommt der Schreiber, gibt es Zank:  
Wir sind blau und er ist blank!

7. Lass die Gaukler gaukeln, wie sie einmal sind!  
Publikum verschaukeln, wer betrügt, gewinnt!  
Bäll und Seil auf einem Haufen,  
ach, was könnt man dafür saufen!  
Wir versaufens (4\*) !  
Kommt der Gaukler, gibt es Zank:  
Wir sind blau und er ist blank!

8. Lass uns Zecher zechen, wie wir einmal sind!  
Sauft bis zum Erbrechen, Mann und Frau und Kind!  
Bier und Met auf einem Haufen  
ach, wie trefflich kann mans saufen  
Und wir saufens (4\*) !  
Kommt der Wirt, dann gibt es Zank:  
Wir sind blau und völlig blank!







# Rebenhainer Wanderlied

Adelmus von Angerwalde

Ich zog durch alle Lande und sah der Städte viel.  
Des Meeres hellen Strande, der Berge Gipfel kühl,  
Erblickte ich voll Staunen, ob dieser Wunder Pracht.  
Jedoch des Herzens Launen ergriffen mich mit Macht.

So trieb's mich immer weiter, durch Berge, Wald und Tal.  
Kein Gasthaus – noch so heiter –, sah ich ein zweites Mal.  
Nicht konnt' mich jemals rühren ein Weibermund so rot,  
Denn keine wollt' ich küren, durchs Land ziehn bis zum Tod.

Ich kam durch jene Gegend, Ostarien genannt,  
Die Kämpfer sehr verwegen und fruchtbar auch das Land.  
Jedoch dort Ruhe finden, konnt' ich nun leider nicht.  
Es fehlte mir zum Binden das inn're Gleichgewicht.

Drum lenkt' ich meine Schritte ins schöne Darian,  
Nur wen'ge Augenblicke schlug mich die Pracht in Bann,  
Die dort die guten Leute entfalten wunderbar.  
Nicht dauert es mich heute, ich floh die fröhliche Schar.

Dann führten meine Wege hinein ins Thaler Land.  
Die Menschen dort sind rege, ihr Reichtum heißt Verstand.  
Doch wie kann ich es sagen, ich ging auch hier davon.  
Denn trotz all meiner Plagen, zu bleiben war mir Fron.





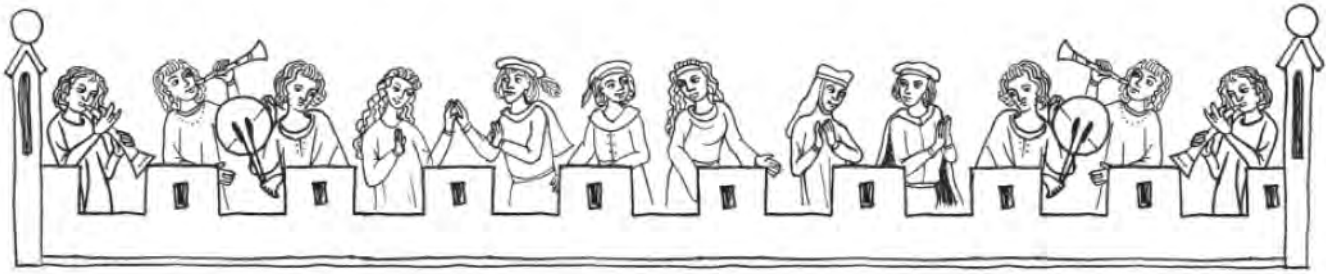
Als ich nun schon im Geiste mein Ende kommen sah,  
Schlich ich mehr als ich reiste, in ein Land wunderbar.  
Erstaunt blickte ich um mich, wohin führt mich mein Fuß?  
Die Gegend gar so lieblich, und dieser Wein! Ein Muss!

Da wurd's mir plötzlich helle Erkenntnis im Verstand:  
Mein guter Wanderg'selle, das Rebenhainer Land!  
Hierher zog es dich endlich, ach welche Freud, ach Glück!  
Jetzt schweigen wäre schändlich, dies Land ist dein Geschick.

So sitz ich also heute im schönen Rebenhain,  
Denn Krators brave Leute machen den besten Wein.  
Und in dem Traubenblute, da findet einer Ruh,  
Denn ach, das köstlich gute betäubt den Schmerz im Nu!







## Smauls Erben

Halfnet (?)

Arnulf Breuer

Die Göt-ter sind er - ha - ben, die Göt-ter sind ge - recht Ver - lei - hen ih - re Ga - ben,  
 mein An - teil, der ist schlecht Mir liegt es nicht zu die - nen, ich bin kein Ac-ker-gaul  
 Kehrreim  
 Da ist er mir er - schie - nen, der Halb-gott na-mens Smaul Der Smaul ist ein Ver-sa-ger,  
 der Smaul ist ein Po-et Der Herr der Gos-sen-schla - ger, der Herr von viel zu spät Ein Held auch  
 5 oh-ne Geld, voll List und Lug, nicht höf-lich, a-ber faul und da-rum heb' ich mei-nen Krug Auf Smaul!





1

Die Götter sind erhaben  
Die Götter sind gerecht  
Verleihen ihre Gaben  
Mein Anteil, der ist schlecht  
Mir liegt es nicht zu dienen  
Ich bin kein Ackergaul  
Da ist er mir erschienen  
Der Halbgott namens Smaul

Kehrreim

Der Smaul ist ein Versager  
Der Smaul ist ein Poet  
Der Herr der Gossenschlager  
Der Herr von viel zu spät  
Ein Held auch ohne Geld voll List und Lug  
Nicht höflich aber faul  
Und darum heb ich meinen Krug  
Auf Smaul!

2

Als Kind trieb Smaul die Schafe  
Oft rannten sie ihm weg  
Frönt' in der Schul' dem Schlafe  
Riss Witze dann im Eck  
Von Stock und Wort geschlagen  
Kam er einst nicht nach Haus  
Lief fort, sein Glück zu jagen  
Da war die Schule aus

K: Der Smaul ist ein Versager...

3

Als Schankbursch der Taverne  
Sang er manch Melodie  
Er trank und zapfte gerne  
Doch wischte, putzte nie  
Der Wirt nahm selbst den Besen  
Und fegte ihn zur Tür  
Die andere Seit vom Tresen  
Die wurde Smauls Revier

K: Der Smaul ist ein Versager...

4

In Weilern, Dörfern, Städten  
Auf See, in fernem Land  
Basare, Bänke, Betten  
Nie lang er Ruhe fand  
Mal floss des Goldes Segen  
Mal drohte ihm der Strang  
Doch nie war Smaul verlegen  
Um Lachen, Spruch und Sang

K: Der Smaul ist ein Versager...







5

Selbst Smaul konnt' nicht bezwingen  
Die Nacht, wenn nichts mehr tagt  
Auf Götterbotenschwingen  
Hat schelmisch er gefragt  
„Braucht Ihr nicht einen freien Geist  
Der sich nicht gern benimmt  
Und doch die Menschen mit sich reißt?“  
Die Götter sagten: „Stimmt!“

K: Der Smaul ist ein Versager...

6

Den Halbgott zu erwähnen  
Hat mich wohl schon enttarnt  
Bin auch einer von denen  
Da Muttern uns gewarnt  
Doch blick ich in die Runde  
Bin nicht alleine hier  
Ihr seid mit mir ist im Bunde  
Smauls Erben, das sind wir!

K: Der Smaul ist ein Versager...





# Sven Herulfsson

Wjelkin der Lange

Eines grauen Morgens, bevor Helios erschien,  
Bevor die Vögel ihre Lieder sangen,  
Erwachte ich im Dreck vor der Tavernentür,  
Als Rufe aus dem Donnerdrummel drangen.

Kehrréim:

Sven Herulfsson, Sven Herulfsson, der Met bringt Dich noch um,  
Das eine lass Dir von mir sagen,  
Hörst Du nicht auf zu saufen, den lieben langen Tag,  
Wirst Du die schlimmen Folgen tragen.

Wankend stand ich auf, wollte trunken heimwärts gehen  
Den Pfad im dunklen Wald entlang.  
Ich war zwar leicht benebelt, doch ich sah eine Gestalt  
Und ein fremder Gesang erklang.

Kehrréim

Der weiße zarte Leib schimmerte im Mondenschein.  
Ich wollte meinen Augen nicht trauen!  
Ich ruf ihr lallend hinterdrein: Oh bitte, lauf nicht weg,  
Du schönste aller Frauen.

Kehrréim







Ich stolperte schnell auf sie zu, mein Herz klopfte wie wild,  
Sie war so wunder-, wunderschön!  
Als ich ihr in die Augen sah, da war ich wie verhext,  
Vor Schreck blieb mir der Atem stehn!

Kehrreim

In leere Höhlen blickte ich, Entsetzen griff nach mir  
Mit eisig kalter Hand.  
Ich fing laut an zu schreien, rannte über Stock und Stein.  
Das Grauen raubte mir fast den Verstand.

Kehrreim

So kam ich hastig wieder an die Tavernentür,  
Ein Satz und diese Schwelle war eilends überwunden.  
Mit einer Flasche Met hatte ich mich schnell beruhigt  
Und das Trugbild schien aus meinem Kopf verschwunden.

Kehrreim

...Geister spuken schon in Deinem Kopf.





# Tavernenkultur

## Sonstiges





# Die Tavernenehe

Rechtsgültige Ehen (auch Poënaehen) können bekanntermassen von ogedischen Geweihten, ceridischen Priestern oder auf hoher See auch von Inhabern eines Kapitänspatents geschlossen werden. Seit einer Begebenheit im Jahre 91 v. A. III gibt es zusätzlich den nicht ganz ernstzunehmenden Brauch der **Tavernenehe**; eine in Anwesenheit der Tavernengäste geschlossene und für eine Nacht "gültige" Ehe. Voraussetzung sind der Wille der Eheleute, das Urteil des rechtmäßigen Wirts sowie das Einverständnis aller Tavernengäste. Eine bereits bestehende rechtmäßige Ehe stellt kein Hindernis dar, eine bereits für dieselbe Nacht geschlossene Tavernenehe aber durchaus. Viele Wirte besiegeln die Eheschließung mit einer auf eigene Rechnung ausgegebenen Tischrunde für alle anwesenden Gäste.

Eingeführt wurde die Tavernenehe von dem königstreuen Wirt Knutwig von Arnach, der in den Krisenjahren der Herrschaft Uriels I. im späten Xurl 68 v. A. III als erster die Verbindung von Svanhild und Ruglaf von Arnach besiegelte.

# Tavernenschlägerei

Jede kluge Wirtin und jeder geschäftstüchtige Wirt ist bemüht, seinen Gästen Kurzweil und anspruchsvolle Unterhaltung zu bieten. Daher ist die Kunst, eine Tavernenschlägerei herbeizuführen eine, die sehr genau erlernt werden muss. Pecunia AyBytan, Geschäftsführerin der Taverne „Zum geprellten Zecher“ ist Meisterin ihres Faches. Hier gibt sie Einblick in ihren umfangreichen Erfahrungsschatz, zumal sie selbst bei ausschweifenden Schlägereien noch nie körperlich mit einbezogen wurde. Auch hatte sie immer nur minimale Schäden an der Einrichtung zu beklagen.

## *Bewahre schadhafte und minderwertiges Geschirr auf!*

---

Jenes wird dann bei anschwellender Stimmung, aber in vernünftigen zeitlichen Abstand zur Schlägerei, gereicht. Sollte dieses zu Bruch gehen, können zerbrochene Krüge oder zerschlagene Teller den Beteiligten in Rechnung gestellt werden. So ist ein stets gleichbleibender Bestand an gutem Geschirr garantiert.

## *Gieße immer Öl ins Feuer und Wasser in den Wein!*

---

Komplimente für die Kleidung werden von jedem gerne entgegengenommen. Besonders einfach gekleidete Damen werden von mir mit weithin hörbaren Bewunderungen überhäuft. Das schürt den Neid unter den Anwesenden. Beifällige Bemerkungen wie „Ihr kleidet euch wenigstens dem Alter angemessen“, während mein Blick durch den Schankraum streift, steigern das allgemeine Unbehagen. Geschickt dosierte alkoholische Getränke sorgen stets für überraschende Wirkungen. Eine große, kräftige Frau wird von wässrigem Wein sauertöpfisch, weil der ersehnte Rausch nicht eintritt, während etwas Schnaps im Wein eines schwächlichen Mannes zu mutigen Taten oder Sprüchen verleitet. Doch Vorsicht! Ein wenig trinkfester Gelehrter wird bei etwas Rum in seinem Tee zum unkontrollierbaren Risiko.





## Familienfeierlichkeiten und Hochzeiten

Die Tradition verlangt, dass eine Eheschließung standesgemäß gefeiert wird. Ich klammere hier die in Darian sehr beliebte Bena-Ehe aus. Eine zünftige Schlägerei ist nicht nur der Höhepunkt der Feierlichkeiten, sondern sie verhindert auch, dass ungebührlich lange gefeiert wird. Lange, ausschweifende Feiern kosten einfach zu viel. Das Ziel muss es sein, dass die Schlägerei rechtzeitig angesetzt wird. Gibt man den Gästen Gelegenheit zu ausgedehnten Gelagen, dann werden sie leutselig und so bahnt sich schon die nächste Feierlichkeit an. Im Rausch verbundene Verwandte bilden dann eingeschworene Gemeinschaften, die unüberwindliche Mauern bilden können. Nein, alle sollen so gehen, wie sie gekommen sind: mit einer gesunden Distanz, die auf gegenseitigem Misstrauen beruht.

Oftmals werde ich schon bei den Planungen ängstlich gefragt: „Können wir uns darauf verlassen, dass es zu einer Schlägerei kommt?“ Selbstverständlich beantworte ich dies stets mit einem deutlichen Ja.

Zuerst lege ich als Wirtin die Sitzordnung so fest, dass schon schnell ein gewisses Unbehagen entsteht. Hier einige Grundregeln: Verteile die Speisen und Getränke immer ungerecht! Zwei gute Esser nebeneinander werden stets ungemütlich, wenn der Tischnachbar ein deutlich größeres Stück auf dem Teller hat.

Die trinkfeste Tante bekommt immer einen winzigen Krug, während der Großvater den größten bekommt. Dieser wird auch immer fleißig nachgefüllt, damit der Greis sehr oft zur Latrine wankt. Frühzeitig betrunkene Gäste sind unverzichtbare, wenn auch unfreiwillige Helfer. Ein kleiner Schubser oder ein unauffällig gestelltes Bein sorgen dafür, dass der Angesäuselte strauchelt und so für einen Dominoeffekt sorgt.

Genügt das auch noch nicht, dann bringen zufällig in die Runde geworfene Schmähungen das Fass zum Überlaufen: „So einen Taugenichts hat sie nicht verdient“ oder „Wenn der wüsste, was sie über ihn gesagt hat!“ sind zeitlose Klassiker.

## Ratssitzungen und öffentliche Zusammenkünfte

---

Tavernen sind auch Orte für Zusammenkünfte aller Art, denn nicht jeder Ort hat eine Ratsstube. Viele wichtige, aber auch belanglose Angelegenheiten werden in diesen Sitzungen geklärt. Anlass sind jedoch immer Unstimmigkeiten, die einer Klärung bedürfen. Dieses Umfeld ist ein sehr fruchtbarer Acker für Schlägereien. Sobald ein noch so kleines Samenkorn der Zwietracht gesät wird, nimmt das Schicksal seinen Lauf und die Frucht des Zankes reift heran.

Ein wichtiger Hinweis: bevor die wirklich relevanten Punkte auf der Tagesordnung besprochen werden, sollte die Stimmung schon so aufgeheizt sein, dass eine ordentliche Prügelei unausweichlich ist.

Nur so konnte ich die seit Jahren anstehende Wahl des neuen Bashi verhindern! Und übrigens: Das Ritual verlangt es, dass der Hammer, der zur Ordnung rufen sollte, zur Waffe wird.

Frauen kämpfen weitaus gemeiner als Männer!

Die für Schlägereien übliche Etikette wird dann außer Kraft gesetzt, wenn mehrere Frauen beteiligt sind. Begleitet von sirenenhaftem Kreischen kommen bald Zwicken, Beißen und Reißen ins Spiel. Letzteres bezieht sich sowohl auf Kleidung als auch auf Haare. Dann greifen die Männer ein und versuchen die Frauen voneinander zu trennen. Im besten Fall gerät die Schlägerei so außer Kontrolle. Es ist aber auch schon vorgekommen, dass die Männer erfolgreich waren und der Spaß ein Ende hatte.

So oder so: Auf diese Art werden unvergessliche Erinnerungen geschaffen.





# Das musst Du getrunken haben - auch wenn Du es hinterher vielleicht bereust

## **Grünsäumiger Flirt**

*Die Herberge zur glitzernden Unke (Celvar - Carajon - Ligonii)*

Besonderer Geschmack - Schirmchendekoration - eklatante Kopfschmerzen - massive Gedächtnislücken. Was will man mehr?

## **Schwarzer Reiter**

*SatzhochDrei (Idyllie - Tlamana - Ligonii)*

Für Feinschmecker: Ein Getränk mit verführerischem Duft von solcher Tiefe und Komplexität aus... ja aus was eigentlich?

## **Transparimator**

*Zum Hopfenkontor (Celvar - Carajon - Ligonii)*

Eckhardt Bleibergs legendäres Lager - das beste Bier südlich des Parimawalds.

## **Scharfgrüne Ente**

*Der Heilige der ekligen Dinge (Luchtenwald - Lodenburg - Ostarien)*

*Zu den nicht ganz so Heiligen (Kreuzfuhr - Buchenfels - Ostarien)*

Bruder Libertins Experimentalschnaps aus Wasserlinsen. Wer in den „Nicht ganz



so Heiligen“ bis nach Zapfenstreich zur Komplet durchhält, bekommt ein Stamperl umsonst.

### **Gerstenbrannt aus exquisiten und limitierten Fässern**

*Zum gespaltenen Schädel (Stadt Jolberg - Jolberg - Ostarien)*

Neu-, Spezial- und Jubiläumsausgaben der berühmten Jolberger Brennerei werden meist zuerst und manchmal auch ausschließlich hier ausgeschenkt.

### **Onkelchens Wasser**

*Zur Alten Garde (Yllmar - Oraneck - Ostarien)*

Schmeckt so unerwartet widerlich, dass man gleich noch ein Glas braucht, um sicherzugehen.

### **Tatzelfelser Honigmeth**

*Alle Tavernen in Tatzelfels*

Flüssiges Aurazith; vereinigt die Wärme Helios' und die Wonnen Poenas. In zwei Sätzen gar nicht beschreiben und doch sagen zwei Worte alles: Tatzelfelser Honigmeth

### **Stallburschs Fünfe**

*Arsch und Zopf (zwischen Feste Drachentrutz und Aymar - Grenze Drachentrutz / Luchnar - Drachenhain)*

Wasser, Bier, Wein, Whisky, Or-Ban. Auf Wunsch in einem einzigen Krug. Für ganz Harte: In einem einzigen Zug.

### **Minzgor, Minzbrandt, Minzbräu, Minzgurgler, Minzmet**

*Der Schwarze Anker (Stadt Lindfurt - Lindfurt - Drachenhain)*





Aus Minze kann man jedes beliebige alkoholische Getränk herstellen.

### **Den Segen der Poëna**

*Hafentaverne Poënas Segen (Jolbruck - Jolbenstein - Drachenhain)*

In sanfter Sorglosigkeit fühlt man sich so lebendig wie lange nicht mehr. Seit Poëna das Rezept hier liegenließ, sind Taverne und Gäste so voll wie lange nicht mehr.

### **Hopfenwunder**

*Zur Dolde (Sternenstein - Sichelmark - Drachenhain)*

Mit Wasser aus der Rinne gebraut. Schmeckt weitaus besser als es klingt.

### **Schlägle**

*Waldschenke 'Schlagbaum' (Bergfurt - Beraht - Thal)*

Bestes Roggenbier Heligonias. Noch nie waren die Leute so glücklich, ein 'Schlägle' zu bekommen.

### **Mit Yagibur-Pfeffer gewürzte Buraimilch**

*Das Pfefferkorn (Darbor - \* - Darian)*

Milch ist nichts für Weichlinge - „Meine Zunge brannte noch tagelang und dann die Poperze.“

### **Mahmut`s Rache**

*Zum lasterhaften Lustknaben (Marola - Apurien - Sedomee)*



Der Cocktail für Alleingelassene - erst vergisst Du Deinen Kummer, dann alles andere.

### **Betiser Drachenfeuer**

*Der schwarze Drache (Betis - \* - \*)*

Man fragt sich, wo vor lauter Kräutern noch der Alkohol hineinpasst - und umgekehrt.

### **Apfelbrand "Fury"**

*Zur harten Sau (Stocken - Dachsrode - Norrland-Brassach)*

Der Name ist Programm - Ambros Hindelbrandt macht aus allem Schnaps. Sollte nicht mit einem Obstler verwechselt werden.

### **Flamingo**

*Der Rote Flamingo (\* - Herzog-Uriel-II-Atoll - zu Thal / Ostarien)*

Süffig. Anspruchslos. Der letzte Tourinepp. Muss man getrunken haben.

### **Rum mit Wasser, Rum ohne Wasser, Rum wie Wasser**

*Die Schwarze Auster (\* - Herzog-Uriel-II-Atoll - zu Thal / Ostarien)*

Wenn Dich die Wirtin auf die Wange küsst, ist alles zu spät. Leider nur für Seeleute.

### **Sabaar Hadun**

*Tadfiat Alnaar (Unizia-Wüste - Fliranstedt - Angrenzendes Ausland)*

Soll aus Kakteen hergestellt sein. Scharf und spitz.





# Das musst Du gegessen haben - auch wenn es Dir Dein Magen nicht dankt

## **Onkel Faisals Entzücken**

Was sollte an dieser Köstlichkeit falsch sein? Nun – keiner kann ihr widerstehen. Hat man erst einmal probiert, kann man nicht mehr aufhören, davon zu essen. Das süße Dattelnkaramell in Verbindung mit dem sättigenden Kurzbrot und dem Überzug aus Kakao liegt schwer im Magen. Es braucht oftmals einige Tage, bis sich dieser erholt hat. Ganz abgesehen vom Darm, der in wochenlange Trägheit verfällt. Mit einem solchen Gebäck lassen sich Schlachten gewinnen, wenn sie dem Gegner in die Hände beziehungsweise in den Bauch gespielt werden!

## **Für Liebhaber gebratener und gedünsteter Mischgerichte**

„Bringt mir alle halbe Stunde das nächste Getränk – und zu jedem Trunk einen ordentlichen Schlag, jeweils aus einer anderen Pfanne!“

*Zu genießen im "Arsch und Zopf" (zwischen Feste Drachentrutz und Aymar - Grenze Drachentrutz / Luchnar - Drachenhain)*

## **Thaler Festtagsblunz'n**

Das Gericht mundet gar köstlich, sollte jedoch nur im abendlichen Dämmerlicht ohne weiteres Nachfragen mit reichlich Senf gegessen werden.  
*Götz Bundschuh – Fernwanderer*

## **Von allem etwas. Wirklich von allem.**

(Beispielmenü)

Gang 1: Grütze auf Basis von Wasserlinsen oder Schleimpilzen mit getrockneten Ameisen oder Libellenlarven.

Gang 2: Bucheckerbrot, Seerosenblüten-Marmelade oder Wurmaufstrich mit Wolfsfurz.

Gang 3: Grüner Sternstängel mit karamellisierten Sternblumenzwiebeln und herzblättrigem Hechtkraut.

Gang 4: Maulwurfsgehacktes mit gerollten Hanfblättern oder Knollen vom Igelkolben in blauer Molchsuppe oder Natter pochiert mit gerösteten Grillen.

Gang 5: Frittierte Blüten der Saison mit einem Sirup aus Löwenzahn-Körbchen oder rotem Görenkraut aus dem Ödland.

„Aber ich bin Vegetarier, ich esse nichts, wofür jemand sterben musste...“

„Trifft sich gut. Wir haben noch Kuhplazenta, da muss sogar jemand geboren werden.“

*Zu genießen im "Der Heilige der ekligen Dinge" (Luchtenwald - Lodenburg - Ostarien)*

### **Henkersmahlzeit**

Es empfiehlt sich, tags drauf keine wichtigen Angelegenheiten zu planen.

### **Gefüllter Schafmagen**

Diese von den Einheimischen sehr geschätzte Spezialität ist im Allgemeinen sehr bekömmlich. Jedoch ist der Geschmack für Tiefländer eher befremdlich. Dennoch geziemt es sich nicht, im Beisein eines Hochländers abfällig über das Gericht zu sprechen. Solche Äußerungen werden mit einem kräftigen Hieb in den Magen beantwortet.

### **Hilariusmahl**

Tarnt sich als provozierend graue Sträflingskost: Wildgulasch in Kirschsoße. Das prophylaktische Magengrimmen ist bei diesem Mahl unnötig und löst sich in Wohlgefallen auf.

Jetzt als Absacker noch eine scharfgrüne Ente und die Nacht kann kommen.

*Zu genießen im "Zu den nicht ganz so Heiligen" (Kreuzfahrt - Buchenfels - Ostarien)*



## Darianischer Leichenschmaus

Üblicherweise werden sämtliche genießbaren Hinterlassenschaften der Verstorbenen zu einem mehr oder weniger opulenten Mahl verkocht. Es wird erzählt, dass dies in einigen Fällen für den Magen gut ausging. Jedoch habe ich noch nie jemanden persönlich sprechen können, der das bestätigen konnte. Daher verorte ich dies in das Reich der Legenden.

*Xenophon Carbatina, Fernwanderer, Autor und Kritiker aus Betis*

## Närrische Schwammerlsuppe

Ein vorzüglich mündendes Pilzgericht, das nach dem Verzehr eine ereignisreiche Nacht verspricht. Nach dem Erwachen sind körperliche Beschwerden wie Übelkeit, Erbrechen, Magenschmerzen und Durchfall obligatorisch. Diese werden jedoch in Kauf genommen und schrecken von einem weiteren Verzehr nicht ab.