

Das goldländische Imperium



[die Tempel von Ylk:](#)

Porta Auregia

"Buon giorno, buon giorno! Signore! Signora! Welch wunderschöner Tag, die Stadt zu besuchen. Ich bin Giuseppe. Darf ich Euch helfen, die Koffer an Land zu bringen?"

Der kleine, drahtige Mann mit dem feinen Schnurrbart und den schwarzen Haaren lächelt gewinnend, während er dem Schiffsjungen die Koffer im Tausch gegen eine Kupfermünze abnimmt. Gut investiertes Geld, ist er sich sicher. Das kymbrische Paar ihm gegenüber sieht sich verwirrt um. War die Reise auf dem Tonfo, der sie von Kymbria hierher gebracht hat, noch sehr beschaulich verlaufen, so herrscht hier im Hafen von Porta Auregia ein quirliges Treiben.

"Danke, aber wir kommen selbst zurecht. Wir werden erwartet. In der Nationalbibliothek.", wehrt der hochgewachsene, in wertvollen Brokat gehüllte Mann ab, während die junge Frau an seiner Seite ein Grinsen hinter einem Seidentuch verbirgt. "Das trifft sich gut. Ich muß zufällig in die gleiche Richtung und kenne die schnellsten Fährverbindungen durch die Stadt. Per favore, hier entlang." "Aber ..." setzt der Reisende zu einem Widerspruch an, wird aber von seiner Begleiterin mit einem Stoß in den Rücken in Bewegung gesetzt.

Die kleine Gruppe schiebt sich durch die geschäftige Menge zu den Landungsstegen der Vaporettos. Holzschilder bezeichnen die Ziele der Linienschiffe, die im trägen Wasser des Sèrpeverde tümpeln. Giuseppe, in jeder Hand eine Tasche, geht zielsicher auf ein kleines rot-weißes Schiff zu. Er nickt dem Kapitän zu und dreht sich zu den beiden um.

"Zwölf Kupfer, wenn ich mich recht entsinne, Signore ...?"

"Turner. Cornelius Turner. Und das Boot bringt uns sicher über den Fluß? Ich sehe weder Segel noch Ruder."

Der Kapitän hält sich den dicken Bauch. "Ho-ho! Und ob. Die Rossa Amica ist ein Prachtstück und die Flußgöttin ist ihr wohl gesonnen. Grazie, ecco gli biglietti. Kommen Sie an Bord, wir legen gleich ab."

Sie suchen sich einen freien Platz an Deck unter dem Sonnendach, wo bereits ein Dutzend Personen verschiedenster Herkunft warten. Zwischen den Gepäckstücken, Hühnerkäfigen und Passagieren eingezwängt erleben sie, wie das Schiff vom Steg abgestoßen wird und in den Fluß dreht. Plötzlich spannen sich mehrere Tauen, die vom Bug ins Wasser hängen, in Richtung Flußmitte und die Amica schwingt herum. Giuseppe grinst beim Anblick der verdutzten Gesichter seiner Begleiter.

"Il Capitano hat nicht gelogen, oder? Der Zauber hat ihn aber auch eine schöne Menge Gold gekostet. Wir hier in Porta Auregia", er deutet mit einer weltmännischen Geste auf die Häuser an beiden Ufern, "leben mit der Magie. Sei es die Straßenbeleuchtung oder die Haltbarmachung von Lebensmitteln, der Schutzzauber an den Pforten des Palastes oder die Heilung eines gebrochenen Knochens, alles nur eine Frage der Geldbörse, wenn Ihr mich versteht."

Inzwischen hat das Schiff die Flußmitte erreicht und steuert stromabwärts. Mehrere Linienschiffe kreuzen seinen Weg ebenso wie schwerfällige Frachtkähne, Truppentransporter und die Parade-galeere eines Barons. Die meisten Schiffe werden allerdings von Ruderern fortbewegt. Hinter ihnen verschwindet der Hafen mit den Flottendocks langsam in der Ferne. Rechts voraus, an den Hängen eines Hügels, türmen sich Palast über Palast, gekrönt von glänzenden Türmen, auf denen rot-goldene Banner im Wind wehen.

"Fortezza d'oro, die Residenz des Imperators. Ihr werdet wohl kaum Gelegenheit bekommen, sie zu betreten. Man erreicht sie von dieser Seite nur über die Prima Ponte, die Brücke von der Magistratsinsel, und die ist an beiden Enden durch die Palastgarde gesichert. Auf der anderen Seite des Palastberges, zwischen den beiden Stammgarnisonen, liegt das Haupttor und die Triumphallee. Die meisten offiziellen Besucher nehmen diesen Weg."

Die Kymbrierin deutet auf das linke Flußufer. "Was ist das für ein Bezirk? Die Häuser sehen sehr alt aus."

"In der Tat, Signora ..."

"Signorina Isabel Turner. Ich begleite meinen Vater ..." Da legt Cornelius seine Hand auf ihren Arm. "Ja, sie begleitet mich auf meiner Studienreise. Was ist nun mit diesem Stadtteil? Wieso duldet man solchen Verfall direkt unter den Augen unseres Herrn?"

"Eine gute Frage. Das dort ist der alte Markt. Er ist von vielen kleinen Canali durchzogen und nirgendwo in der ganzen Stadt findet Ihr so viele seltene Gewürze und Speisen. Durch seine Lage, gegenüber dem Hafen, ist der Nachschub gesichert und die Preise sind angemessen. Und das Birra in den Ufertavernen ist über alle Grenzen berühmt. Aber seid vorsichtig, wenn Ihr den Markt in der Nacht durchquert. Manch Gesindel hat dort sein Revier. Eine wahre Schande für die Stadt. Man sollte endlich etwas dagegen unternehmen!" "Vater, sieh nur!" Isabel springt auf und zeigt auf eine Insel im Fluß, auf die das Boot zusteuert. "Die seltsamen Häuser. Und die Kraniche. So viele!"

Ihr Führer nickt verstehend. "Die Tempelinsel. Dort findet Ihr die letzten Ruinen der alten Stadt, die hier vor Tausenden von Jahren stand. Nirgendwo sonst sind sie erhalten geblieben. Die Kraniche gehören zu Astaris, der gefiederten Göttin, die dort ihre heilige Halle hat. Genau wie alle anderen Götter."

"Bedeutet das, daß jeder Kult dort eine Niederlassung hat?", erkundigt sich Cornelius.

"Sì! Und nicht nur irgendeine, sondern den Hauptsitz. Das ist hier Gesetz. Sobald eine Religion offiziell anerkannt wird, muß sie einen der alten Tempel auf der Insel übernehmen."

Das Schiff erreicht die Insel, und ein Teil der Passagiere wechselt. Devotionalienhändler bieten den Neuankömmlingen ihre Ware am Pier an. Die seltsam geschwungene Architektur einiger Gebäude steht wirklich im krassen Gegensatz zum vorwiegend geradlinigen, hoch aufstrebenden, römisch anmutenden Kolossalstil der offiziellen Bauwerke und Paläste. Auf den Plätzen zwischen den Tempeln stehen Menschengruppen um Prediger, die ihre Botschaft unters Volk bringen. Zwei liefern sich ein hitziges Streitgespräch, das von einem Dritten, der in die blaue Tunika eines Magistrats-sklaven gekleidet ist, mitgeschrieben wird. Als einer ein besonders treffendes Argument einbringt, bricht seine Anhängerschar in lautes Johlen aus.

Nach fünf Minuten, in denen Giuseppe seinen beiden Begleitern von den Festen zu Ehren der Götter erzählt, legt das Schiff wieder ab und setzt seine Reise flußabwärts fort. Eine Galeere mit bunten Segeln nähert sich den Piers am Fuß des Palastes, die noch außerhalb der Palastmauern liegen. Eine Abteilung der Palastgarde wartet dort bereits auf den Besucher.

Vor ihnen liegt nun die Verwaltungsinsel, durch Brücken mit dem Palast, den Tempeln und dem Ostufer verbunden. Die säulenüberladenen Steinquader strahlen Ordnung und Macht aus. Magistratsfähren nähern und entfernen sich aus allen Richtungen. Obwohl sie wesentlich kleiner sind als die *Rossa Amica*, macht der Kapitän ihnen bereitwillig Platz.

"Ihr habt Eure Aufenthaltsanträge schon abgegeben?", wendet sich Giuseppe an Cornelius.

"Ja, wir mußten bereits auf dem Schiff erklären, wer wir sind, was wir hier wollen und warum unsere Großmütter unsere Großväter geheiratet haben."

"Na ja, manchmal schießt das Gastamt etwas übers Ziel hinaus. Da drüben, der niedrige Trakt am Kai ist es übrigens. Das große Gebäude dahinter ist das Einwohnermeldeamt, daneben die Abwasserbehörde, überragt vom Marktamt, das wiederum zwischen Stadtgartenamt und Sklavenverwaltung ..."

"Halt, halt, das kann sich ja kein normales Wesen merken! Wie findet Ihr Euch hier nur zurecht?", wundert sich Isabel.

"Dafür haben wir das Fundamt. Non ho problema. Ihr müßt verstehen, bei über einer Million Einwohner ist ein gewisses Maß an Ordnung notwendig. Bei uns geht niemand verloren. Angeblich soll einmal ein Soldat verschwunden sein. Aufgrund von Zeugenaussagen und den Aufzeichnungen des Magistrats wurde festgestellt, daß er eines Nachts betrunken in einen Brunnen gefallen sein muß."

"Und, habt Ihr ihn gefunden?"

"No, Signorina, aber der Brunnenschacht wurde zugemauert. Schließlich kann man doch nicht riskieren, daß jemand am Leichengift erkrankt."

Wieder legt ihr Schiff ab. Links, am Ostufer, erstrecken sich lange Uferalleen und dahinter, die sanft ansteigenden Hänge bedeckend, Gärten und Palais. Giuseppe lehnt neben Cornelius an der Reling und betrachtet die Prachtbauten.

"Dort liegen die Wohnbezirke der reichen Bürger und der Beamten des gehobenen Verwaltungs-dienstes. Wer dort lebt, hat zumeist ausgesorgt. Hinter den Hügeln findet man die niederen Beamten und die Handwerker, und dann kommen die Waffenschmieden und Garnisonen, aber hier merkt man davon nichts. Das große Armeelager liegt im Norden der Stadt."

Vor ihnen mündet von rechts der Tonfo in den Sèrpeverde und markiert dadurch das Ende des Palastes. Südlich davon erhebt sich noch ein weiterer Hügel, der nicht ganz die Höhe des Palastes erreicht. Die Gebäude darauf wirken alt, die Gassen eng und verwinkelt. Manche Häuser scheinen auf anderen zu sitzen. Größer könnte der Gegensatz zur Verwaltungsinsel nicht sein.

„Dort, das ist Euer Ziel. Der kymbrische Bezirk. Auf der linken Seite des Hügels, seht Ihr die rechteckigen Türme und die roten Dächer? Das ist die Nationalbibliothek. Entlang der Flußufer sind die Siedlungen für Beamte des mittleren Dienstes.“ "Warum konnten wir dann nicht dort aussteigen? Wir hätten uns den langen Umweg erspart.“

„Diese Kais sind nicht für die großen Schiffe ausgelegt, Signore. Und außerdem muß alles seine Ordnung haben. Gewöhnliche Schiffsreisende betreten die Stadt an den Docks, so will es eine Verordnung. Ausnahmen gibt es nur mit Genehmigung des Fremdenamtes oder für Adelige aus den Baronien.“

Mit einem sanften Ruck lehnt sich die Rossa Amica an den Landungssteg. Giuseppe hilft den beiden Turners mit ihrem Gepäck an Land. "Gut. Folgt dieser Straße bis zum Platz der Buchbinder. Dort wendet Ihr Euch nach links. Ihr kommt dann direkt zur Bibliothek. Und ich bekomme noch 20 Kupferstücke für die Führung.

Cornelius hebt die rechte Augenbraue. "Führung? Aber ich habe keine Führung verlangt.

"Das macht keinen Unterschied. Laut Gesetz reicht es, daß Ihr die Leistung in Anspruch genommen habt. Außerdem habe ich Euch einiges an Zeit und Geld gespart. Ein Einzeltransport hätte Euch mindestens 1 Silber gekostet."

Murrend holt Cornelius seinen Geldbeutel vom Gürtel und bezahlt die Rechnung. Giuseppe verbeugt sich vor ihm, dann nochmals etwas tiefer vor Isabel und besteigt wieder die Rossa Amica. Während die beiden in der Ferne verschwinden, kratzt er sich nachdenklich den Bart. Der Bericht für den Magistrat wird ihm nochmals 25 Kupfer bringen. Kein schlechter Verdienst für zwei Stunden Arbeit.

© 1999 Hanns Weschta



Die [spricht: "ilk"]

Die Besonderheit dieser ansonsten nicht sehr bemerkenswerten goldländischen Kleinstadt ist der **Tempel der Duuna**, der Göttin der Liebe, inmitten eines ästhetisch sehr ansprechenden Tempelbezirks gelegen, der darüberhinaus mit einem Komfort, der etwa dem römischen Altertum (Thermen, Bodenheizungen etc.) entspricht,

ausgestattet ist. Dem Tempel angeschlossen sind zwei halbgeistliche **Hochschulen**, die der Ausbildung in der Liebes- und der Bardenkunst dienen. Der Tempelbezirk ist der Stolz von Ylk und eine strahlende, heile Welt für sich, die sich den einfachen Gläubigen gewöhnlich nur zu den wöchentlichen Gottesdiensten und den halbjährlichen **Liebesriten** (Anfang Mai und Anfang November; beides vergleichbar dem keltischen Beltaine) öffnet. Es ist üblich, Kinder, die aus den letzteren entstanden sind, sogenannte "Duuna-Kinder", dem Tempel zu übergeben, der - der Tugend der Hilfsbereitschaft, die Duuna besonders wertvoll ist, huldigend - sie großzieht und oft auch zu Barden oder Kurtisanen ausbildet.

Um der Ausbildung dieser Kinder willen gibt es im Tempelbezirk auch eine Volks- und Grundschule, die auch von den anderen Kindern des Ortes besucht wird, so daß das ästhetische und menschenfreundliche Gedankengut der Göttin der Liebe auf diesem Weg auch den profaneren Teil von Ylk nachhaltig beeinflusst. Um jedoch in eine der beiden genannten Hochschulen eintreten zu können, muß man entweder von edler Geburt, für eine der beiden Künste besonders begabt oder ein "Duuna-Kind" sein. Die Grundschule vermittelt übrigens neben einer fundierten Allgemeinbildung und der Unterweisung in den verschiedensten schönen Künsten die Grundlagen, auf die die Liebes- und Bardenschule dann aufbauen. Diese beiden universitätsartigen Lehrgänge sehen zwischen dem ersten und zweiten Studienabschnitt eine Lehrwanderung von mindestens einem halben Jahr vor, die der Übung der erlernten Fähigkeiten und dem Sammeln von Erfahrungen dienen soll.

Aufgaben und Berufung einer/s PriesterIn der Duuna:

Die Berufung einer/s Duuna-Priesters/in ist es, den Menschen, deren lichte Seelen im Dunkel der Materie, in den Mühen des Alltags und niedriger Emotionalität gefangen sind, das **Geschenk der Liebe** (keineswegs auf Sexualität beschränkt, obwohl die Laien es gerne so sehen und zu anzüglichen Bemerkungen neigen) zu bringen und sie so an ihre eigene, besondere Schönheit und das Wesentliche zu erinnern.

Um dieses Ziel zu erreichen gibt es so viele verschiedene Wege, wie es Menschen gibt, doch so gut wie alle schließen in gewisser Weise eine Bewußtmachung des eigenen Körpers und körperliche Kommunikation und Selbsterfahrung (durch Sex) und eine Bewußtmachung der eigenen Emotionalität und Gefühle (durch **Liebesbeziehungen**, die **schönen Künste** und **Bardenmagie**) ein. Dadurch wird die Wahrnehmung des wahren Selbst des Menschen aktiviert und er/sie kann sich in dem Spiegel, den die/der PriesterIn ihm/ihr bietet, als das (wieder)erkennen, was er/sie eigentlich ist - eine schöne Seele im Kleid der Materie, hierhergekommen, um mit ihren Möglichkeiten zu spielen, doch mittlerweile schon so gefangen in dieser Wirklichkeit, daß eine sanfte Erinnerung an ihre Herkunft notwendig war.

Voraussetzung für diese Aufgabe ist es selbstverständlich, daß die/der PriesterIn sich in ihren/seinen Schützling wirklich verliebt - etwas, was den höheren Geweihten ganz von selbst gelingt, da sie bereits erleuchtet und somit fähig sind, die wahre Schönheit eines Menschen vollständig wahrzunehmen, wofür die niedrigen Geweihten und die Anwärter jedoch in der Regel Liebestränke (oder mit entsprechenden Mitteln getränkte Süßigkeiten) benötigen. Durch ihre Ausbildung ist es ihnen aber möglich, alle egoistischen Gedanken und Regungen zu unterdrücken und sich der inneren Entwicklung des/der Geliebten in einer Weise zu widmen, zu der laienhaft Liebende, die ebenfalls zu sehr in der Materie verhaftet und auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind, niemals fähig wären.

Durch die Erweiterung des geistigen und gefühlsmäßigen Horizontes, die durch die Beziehung zu der/dem PriesterIn hervorgerufen wird, wird der nunmehr geheilte (= wieder ganz gemachte) Mensch fähig, dieses Geschenk an andere weiterzugeben, ist gewissermaßen ebenso erleuchtet worden wie der/die PriesterIn, wenn es bei Unausgebildeten aber leider nicht selten vorkommt, daß die gewonnenen Erkenntnisse mit der Zeit an Frische verlieren und der alte Trott sich wiedereinstellt.

Der/Die PriesterIn aber kehrt zu einer Zeit freiwilliger **Askese** in den Tempel zurück, nach der er/sie seine/ihre nächste Aufgabe (die den niedrigeren Geweihten und Anwärtern stets von den höheren Geweihten gestellt wird) erhält.

Zum/Zur PriesterIn der Duuna wird man durch innere Berufung (tiefes Wissen von Kindesbeinen an, Visionen usw.), aber es kann auch sein, daß jemand zum/zur PriesterIn geboren ist und sich gegen dieses Wissen wehrt. Dann ist es an den höheren Geweihten, dies zu erkennen und dieses Wissen in ihm/ihr zu erwecken.

Der Marktbereich von Ylk

Ein Stück vom Tempelbezirk entfernt liegt der belebteste Teil von Ylk, der Markt! Es ist ein großes Areal aus vielen kleinen und größeren Hütten, in dem sich selbst Einheimische zeitweise verirren. Gehandelt wird mit allerlei an Waren. Im Bereich, der dem Tempel am nächsten liegt, findet man häufig die Arten von Waren, die in erster Line für die Bewohner von Ylk bestimmt sind, wie z.B. frische Nahrung, Einrichtung u.ä. In den Bereichen, die sich in Richtung der Stadtmauern und teilweise darüber hinaus erstrecken, haben die Händler ihre Hütten errichtet, die sich primär mit dem Handel für Reisende oder mit dem Karawanenhandel zwischen den Städten befassen.

Die Bedeutung Ylks als Handelsstadt hat sich in den letzten zwanzig Jahren im Zuge der verstärkten Zuwanderung aus anderen Gebieten Goldlands, aber auch aus dem Westen von Ariochia, vervielfacht, und damit hat natürlich auch die Zahl der Händler in der Stadt zugenommen. Vermutlich liegt es an dem dadurch gestiegenen Konkurrenzdruck, daß es in den letzten Jahren am Markt immer öfter zu Auseinandersetzungen und Randalen gekommen ist, die seit gar nicht allzu langer Zeit von einer neu formierten Marktwache eingedämmt werden. Diese Eingreiftruppe, die direkt von den Händlern bezahlt wird, patrouilliert rund um die Uhr durch das Marktviertel und sorgt dafür, daß es im Marktbereich ruhig zugeht. Einzelne Anfragen auf Unterstützung anderer Stadtgarnisonen oder Eskorte von Karawanen wurden freundlich aber entschieden abgelehnt.

Bedeutende Persönlichkeiten des Marktes

Obwohl am Markt von Ylk generell Gleichberechtigung zwischen allen Händlern herrscht und auch alle Entscheidungen mit einer einfachen Stimmmehrheit zwischen den Händlern getroffen werden, gibt es doch einige Personen, die einen gewissen Status und Bekanntheitsgrad erlangt haben.

Die McStruans:

Der Weg zum großen Geld

→ Eine Biographie der Familie McStruan

Wohl jeder Bewohner Ariochias strebt in irgendeiner Form nach Besitztümern, Macht und danach in den Liedern der Barden Einzug zu halten! Vier Generationen (knapp 100 Jahre!) ist es her, da hatte ein junger Mann namens Balthasar McStruan irgendwo in einem Dorf im Süden Hottlands auch diesen Traum. Getrieben von diesem Traum gab der junge McStruan seinen Arbeitsplatz in der Destillerie der McWhiskeys auf und begann sein eigenes Geschäft aufzubauen. Gestützt auf nicht viel mehr als seinen Instinkt und ein paar Kupfer in der Tasche zimmerte er sich selbst einen Wagen um damit auf große Reise zu gehen.

So zog er jahrzehntelang durch Hottland und handelte mit allem, was er ergattern konnte. Den großen Erfolg erzielte er damit allerdings nicht ... Sein Verdienst reichte mehr schlecht

als recht, um seine Familie (seine Frau und seinen Sohn) zu ernähren, die ständig an seiner Seite durch das unwirtliche Land reisten.

Erst dreißig Jahre später, Balthasar war inzwischen fast schon ein Greis und sein Sohn Dorian führte die Geschäfte, stellte sich der erste Erfolg ein. Eine Fuhre billigstes Essen, das die McStruans von den McDonalds erworben hatten, wurde in einem kleinen sturmländischen Dorf zur Goldgrube! Die Lager des Dorfes waren niedergebrannt und Nahrung knapp geworden. Die Bewohner waren froh zu überleben und zahlten, was immer die McStruans verlangten.

Die gerade gewonnenen Reserven nutzend startete Dorian McStruan sofort seine erste große Reise. Beladen mit allem, was zu kriegen war, pilgerte er über Sturmland nach Valorien und verkaufte unterwegs, was immer die Leute brauchten und wofür immer sie gut bezahlten. In Valorien lud sich McStruan mit neuer Ware voll und pilgerte wieder zurück nach Hottland. Später dehnte Dorian die Route bis nach Whiskey-Valley aus, generell behielt er den Reiseweg aber immer bei.

So vergingen weitere Jahrzehnte, in denen sich Dorian McStruan und in späterer Folge seine Tochter Ina McStruan einen gewissen Namen machten. Als Dorian das Geschäft an Ina übergab, umfaßte die Struansche Karawane bereits fünfzehn Karren und eine kleine Truppe Leibwächter. Frohen Mutes übernahm Ina McStruan das Geschäft von ihrem Vater, arbeitete mit gleichem Ehrgeiz weiter. Die Tatsache, daß sie eine Frau war, stellte sich aber dabei nach und nach als echte Behinderung heraus.

Von den anderen Clans verspottet und gemieden verlegte Ina nach einigen Jahren Arbeit ihren Stammsitz nach Whiskey-Valley. Dort wieder frohen Mutes begann sie, sich weiter in die Tiefen Ario-chias zu wagen, und schickte Karawanen gen alle Himmelsrichtungen auf der Suche nach neuen Waren und neuen Profiten. Sie selbst blieb dabei immer in Whiskey-Valley zurück. Ihre Söhne Brutus, Richard, Mark und Ian führten die Karawanen an.

Fünfzehn Jahre lang lief das Geschäft blendend! Immer mehr Karawanen wurden routinemäßig geführt und immer größer wurde das Vermögen der McStruans. Durch die große Verbreitung der Karawanen gab es auch inzwischen nicht mehr viele Plätze in Ario-chia, wo man die McStruans nicht kannte. Doch dann brach der große Schicksalsschlag über die Familie herein! Von vier Expeditionen wurden drei nie wieder gesehen. Brutus McStruan blieb im Orkland verschollen, Richard McStruan im Drachenrücken und Mark McStruan ward nie wieder gesehen, als er Richtung Tundara aufbrach. Einzig der jüngste der Söhne, der damals 25jährige Ian McStruan, kehrte von seiner Reise nach Halbland unversehrt zurück. Als er nach anderthalb Jahren Reise wieder in Whiskey-Valley ankam, bot sich ihm ein Bild des Schreckens. Seine Brüder verschollen und seine Mutter fast zu Tode gekränkt im Bett.

Es vergingen einige Jahre, bis sich Ian von dem Schock erholt hatte. Als seine Mutter starb, beschloß er seine Sachen zu packen und Whiskey-Valley zu verlassen. Die Tempelstadt Ylk sollte seine neue Heimat werden. So instruierte er seine Karawanenführer, ihre Route ab sofort nach Ylk zu legen, und machte sich auf den Weg. In Ylk angekommen erstand er ein großes Grundstück am Stadtrand und errichtete sich seine neue Residenz. Ohne sich viel Gedanken über Geld zu machen, erschuf er einen Häusertrakt, der alles andere in Ylk - außer dem Tempelbezirk natürlich - an Größe übertraf. Stallungen, Lager, Verkaufsraum, Unterkünfte für Personal und ein großer Wohntrakt für die Familie fanden Platz in seiner neuen Residenz. Als Krönung des Ganzen montierte er einen Fahnenmast auf das Dach des Hauses, auf dem die Familienflagge der McStruans, ein Bild des ersten Karrens von Balthasar McStruan, flatterte.

Fast jede größere Stadt im Osten Ario-chias war bereits Ziel von McStruans Karawanen, und Ian McStruans Sohn Dirk brachte von seinen Expeditionen immer wieder neue Ziele nach Hause, da begann Ian McStruan langsam seine Expansion zu stoppen. Genug sei genug, ließ er verlautbaren und zog sich ein bißchen weiter in seine Privatsphäre zurück. Sein Sohn Dirk sollte zwar weiterhin Expeditionen anführen, doch wollte Ian keine weiteren Karawanen aufstellen.

Zehn Jahre sind seitdem vergangen. Die McStruans gehören zu den reichsten und angesehensten Bewohnern Goldlands und sind wohl die berühmteste Handelsfamilie Ario-chias.

→ Die McStruans in der heutigen Zeit

⇒ ... als Arbeitgeber

Die McStruans erweisen sich als überaus freundliche und großzügige Arbeitgeber. Sie sind sich bewußt, daß ihr Erfolg maßgeblich von ihren Mitarbeitern abhängt, und sind bereit, sich das etwas kosten zu lassen.

Mitarbeiter, die das Haus McStruan verlassen wollen, haben ebenfalls nur Gutes zu erwarten. Ian McStruan vertritt öffentlich die Ansicht: "Besser ein Verbündeter vor dem Haus, als ein Feind im Haus!" und ist darum immer gerne bereit, Mitarbeitern, die sich selbstständig machen wollen, entsprechend zu helfen.

⇒ ... als Bewohner von Ylk

Sie zählen zu den unauffälligen Familien. Ian McStruan ist nur dort zu sehen, wo es ums Geschäft geht, seine Frau lebt noch zurückgezogener und sein jüngerer Sohn Robert nimmt sich seinen Vater als Vorbild. Einzig der ältere Sohn Dirk ist in der Stadt zu sehen. (So er gerade zu Hause ist!) Er ist ein besonnener junger Mann, der gerne alle Fragen beantwortet, die ihm gestellt werden, und der auch gerne über seine Abenteuer berichtet. Allerdings tut er das nur, wenn man auf ihn zukommt. Er würde niemals hochnäsiger und angeberischer herumlaufen.

⇒ ... als Händler

Die McStruans machen fast ihr gesamtes Geschäft mit Karawanenhandel. Sie betreiben zwar auch in Ylk selbst ein Geschäft, dieses dient aber mehr als Großhandelsposten, wo andere Händler Ylks Aufträge deponieren oder größere Mengen Güter beziehen können.

⇒ ... als Politiker

McStruan und Politik, das ist wie Feuer und Wasser! Kein Mitglied der Familie McStruan hält viel von politischen Umgängen, und sie machen auch alle keinen Hehl daraus! Ian McStruan zeigt gerne öffentlich, daß es ihm ganz recht ist, daß sich Tess Mabroken um diese Arbeiten kümmert.

⇒ ... und ihre Beziehungen

Die Familie McStruan gehört zu den angesehensten des Landes. Ihr Name alleine öffnet ziemlich viele Türen in Ario-chia. Wirkliche Freundschaften oder Beziehungen hegen sie selten. Zwei dieser Ausnahmen seien erwähnt:

1. Die Mabrokens: Die McStruans sind Tess Mabroken sehr dankbar, daß sie sich um die politischen Dinge und die Bewachung des Marktes kümmert. Außerdem betreiben die

McStruans regen Handel mit den Mabrokens. Zwischen den beiden Familien hat sich daraus eine Freundschaft entwickelt.

2. Die McSilvers: Einstige Angestellte von den McStruans, die sich dann selbständig gemacht haben. Die McSilvers waren die ersten Angestellten der McStruans und sind seit der Zeit von Dorian McStruan beim Haus dabei. Bei einem Raubüberfall vor einigen Jahren wurde die ganze Familie, bis auf den jungen Braghan McSilver, getötet. Nachdem Braghan McSilver und Dirk McStruan immer gut befreundet waren, hat Ian McStruan seit dieser Zeit ein Auge auf den jungen McSilver. Obwohl dieser nicht mehr in Ylk lebt und auch keinen Kontakt zu den McStruans hat, sieht ihn Ian McStruan de facto als dritten Sohn an.



Die McStruans - Einwanderer aus Hottland - sind die Eigentümer des größten Handelshauses in Ylk. Spezialisiert auf Fernhandel, haben sie ihr Domizil direkt an der Stadtmauer aufgebaut. Von dort aus ziehen die familieneigenen Karawanen in alle Richtungen aus, um begehrte Güter zu liefern und zu holen. Die McStruans unterhalten regelmäßige Karawanen nach Porto Auregia, La Mer und Whiskey Valley, denen sich viele andere Händler und Reisende gerne anschließen, da sie als gut gesichert gelten und es sich wohl jeder Dieb zweimal überlegen würde, bevor er sich mit den McStruans anlegt. Neben diesen regelmäßigen Karawanen betreibt der 25jährige Dirk McStruan immer wieder Handelsexpeditionen in andere Bereiche Ario-chias. Obwohl diese Karawanen meistens nicht sehr gewinnbringend handeln, sind sie doch der Grund eines wesentlichen Teiles des Ansehens der McStruans, denn nur wenige in Ylk können von so vielen fernen Orten erzählen wie Dirk McStruan.

Die Familie McStruan an sich ist ein eher unscheinbarer Haufen. Familienvater und Anführer ist Ian McStruan, der eher durch Ruhe und Besonnenheit auffällt als durch große Worte. Gesprächen, die nicht direkt das Geschäft betreffen, geht er gerne aus dem Weg. Seine Frau Leila McStruan bekommt man noch seltener zu Gesicht! Sie verläßt das Haus nur, um Besorgungen zu machen, die zu wichtig sind, um sie einem Angestellten aufzutragen. Ansonsten kümmert sie sich nur um ihre Kinder Dirk, Robert und Gerold.

→ Die Vanabymis

Weit kleiner als die McStruans, fallen die Vanabymis eher durch große Sprüche auf. Sie betreiben einen Laden, der sich auf den Bedarf für Reisende spezialisiert hat, sowie einige Kneipen und Herbergen. Familienoberhaupt Agarén Vanabymi ist fast immer in einer seiner Kneipen anzutreffen, wo er sich Geschichten von Reisenden erzählen läßt, die er dann einige Wochen später leicht abgewandelt als seine eigenen Erlebnisse weitererzählen kann. Sollte man nun glauben, daß das ein Spleen des alten Agarén wäre, hat man aber weit gefehlt! Es scheint sich bei dieser Art von Angeberei um eine ausgeprägte Familienkrankheit zu handeln, wie man an Agarén Vanabymis Kindern Sigide und Rolán sieht. Die beiden, die wohl in ihrem Leben noch nie außerhalb der Stadtmauern gewesen sind, stehen ihrem Vater um nichts nach! Einzig Agaréns Frau Hidúna erweist sich als bodenständig, was auch dazu führt, daß sie relativ im Alleingang das Geschäft am Leben hält!

→ Die Mabrokens

Im innersten Bereich des Marktes angesiedelt, nahe dem Tempelbezirk, findet sich die dritte große Händlerfamilie von Ylk, die alteingesessenen Mabrokens. Fast ausschließlich auf den Handel mit Bewohnern von Ylk ausgerichtet, betreiben sie nur eine Niederlassung, die dafür an Größe nur durch das Haus der McStruans übertroffen wird. (Allerdings besteht das Haus Mabroken fast ausschließlich aus Ladenfläche, während die McStruans auch Stallungen und Lager integriert haben!) Angeführt durch die Witwe Tassine "Tess" Mabroken zeigt die

Familie neben dem Handel auch gesteigertes Interesse für die innerstädtische Politik. Von Ian McStruan und Agarén Vanabymi geduldet, schwingt sich Tess Mabroken bei jeder Gelegenheit zur "Anführerin und Stimme des Marktes" auf. Kaum verwunderlich, daß ihr einziger Sohn Ballassarén Mabroken Hauptmann der Marktwache ist und seine Frau die Halbfelie Lillita Mabroken den Vorsitz im Marktkongreß führt.

Die Organisation des Marktes

→ Der Marktkongreß

Alle gemeinsamen Entscheidungen, die im Markt getroffen werden müssen, gehen vom Marktkongreß aus. Jeder Händler hat im Kongreß eine Stimme, gleichgültig wie groß sein Vermögen ist. Zusätzlich zu allen Händlern ist eine Vertrauensperson dem Kongreß angehörig, die den Vorsitz führt und die Organisation des Kongresses inne hat. Diese Vertrauensperson wird jedes Jahr gewählt. Seit inzwischen sieben Jahren hat Lillita Mabroken diese Position inne. De facto ist es so, daß sich die kleinen Händler an der Meinung der drei Großen orientieren. Das sollte aber nicht den Eindruck vermitteln, daß die Großen diktieren, es ist eher so, daß die Kleinen sehr zufrieden sind mit der Art, wie die drei Großen (in erster Linie die Mabrokens) den Markt führen, und auch sehr froh sind, sich um solcherlei Dinge nicht wirklich kümmern zu müssen.

Die Großen des Marktes sehen den Kongreß aus sehr verschiedenen Blickwinkeln. Ian McStruan läßt sich sehr selten im Kongreß sehen. Er bevorzugt es, eine Vollmacht für seine Stimme an die Mabrokens zu schicken und sich um Wichtigeres zu kümmern. Agarén Vanabymi sieht den Kongreß als eine Art großes Auditorium, wo er mit seinen Geschichten prahlen kann, was ihn eher zu einem unbeliebten Gast macht. Tess Mabroken hält ihn im Gegensatz dazu für eine sehr wichtige Sache und verbringt viel Zeit damit, Vorschläge auszuarbeiten, die sie im Kongreß vorbringen kann.

→ Die Marktwache

Durch Randalierer und Diebe in ihrem Geschäft gestört, haben einige Händler (allen voran Tess Mabroken) im Kongreß vorgeschlagen, eine markteigene Sicherheitstruppe aufzubauen. Der Kongreß nahm diesen Vorschlag mit Einstimmigkeit an und beauftragte Ballassarén Mabroken, eine entsprechende Truppe auf die Beine zu stellen. Diese ca. 200 Mann starke Truppe hat die Aufgabe, für die Sicherheit des Marktes und aller Personen zu sorgen, die sich dort aufhalten. Die Soldaten werden für diese Aufgabe ziemlich gut bezahlt, was wohl mit ein Grund ist, warum es keinerlei Korruption innerhalb der Gruppe gibt. Die Händler wissen das und sind immer gerne bereit, dafür zu bezahlen.

Die Soldaten der Truppe erfreuen sich außerdem großer Beliebtheit innerhalb des Marktes. Sie sind gerne gesehene Gäste in allen Kneipen und Läden und werden auch immer wieder von Händlern beschenkt. Die Truppe setzt sich aus allen möglichen Personen zusammen. Man findet dort sowohl Söhne von Händlern als auch Abenteurer und Söldner. Offiziersposten haben aber ausschließlich Söhne von Händlern inne.



Für deine Fragen zu Ylk hat [Ulli Zillinger](#) stets ein offenes Ohr (und eine ebensolche Mailbox). Bei Fragen über den Markt kannst du dich auch gerne an [Wolfgang Kutschera](#) wenden



Goldland ist das größte Land des Kontinents. Es ist reich, groß und unüberschaubar, und gibt all jenen Charakteren eine Heimat, die in andere Kulturen nicht hineinpassen (z.B. Ferner Osten, Orient, Franko-romanisch,...). Regiert wird das Land vom Imperator mit seinen Legionen (historisches Vorbild ist das römische Imperium), der aber in einem Gutteil des Landes nicht einmal bekannt ist: *"Ihr seid also Sonderbeauftragter des Imperators? Welcher Imperator?"* Regelmäßige Aufstände, Abspaltungsversuche der Kolonien und Intrigenspiele von Verschwörern bestimmen das Leben dieses armen Herrschers.

Der Kern des Imperiums entstand vor ca. 1.500 Jahren. Damals begannen sich in den Ebenen rund um das heutige Porta Auregia die Menschen in immer größerer Zahl anzusiedeln, da das Land, das nach den Magierkriegen in weiten Teilen zerstört worden war, wieder fruchtbar wurde.

Diejenigen Elfenstämme, die in diesem Gebiet noch lebten, zogen immer weiter in den Westen zurück. Etliche blieben jedoch auch und versuchten mit der jungen, aufstrebenden Kultur zu verschmelzen. Tatsächlich war es auch ein Halbelf, der aufgrund seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten im Sturm die Herzen der Menschen und Elfen eroberte, die in der Tiefebene um Porta Auregia siedelten. Ihn (Name folgt) kann man als den Gründungsvater des goldländischen Imperiums betrachten.

Obwohl er durchaus ausreichend Mittel und Unterstützung gehabt hätte, "sein" Volk in schnellen Kriegszügen gegen seine Nachbarn zu führen, nützte er die Zeit, die ihm blieb, dazu, das Kernreich zu befestigen und - gemeinsam mit den vornehmsten Elfen- und Menschenfamilien - den Grundstein für jene Kultur zu legen, die die nächsten 1.500 Jahre weite Gebiete östlich des Kontinents prägen sollte.

Durch den sprunghaften Anstieg der Bevölkerung wurde der Druck in den Westen immer stärker, und jene Periode vor ca. 1.300 Jahren begann, die heute als die Elfenkriege bekannt ist. Ihre Geschichte kann an anderer Stelle nachgelesen werden; für den vorliegenden geschichtlichen Überblick ist nur wichtig, daß diese Kriege zu der Entwicklung der menschlichen Kulturen westlich des Drachenrückens führten.

Der Osten hingegen gehörte nach diesen Kriegen (bis auf wenige Ausnahmen) nur mehr den Menschen. Siedler und Abenteurer zogen entlang des Drachenrückens in den Norden, aber vor allem in den Süden, um Reiche wie Kymbria, Vendoc oder La Mer zu gründen.

In dieser Zeit, die ca. von 1.200 bis 1.000 vor unserer Zeitrechnung dauerte, dehnte sich das Kernreich des Imperiums bis an die Grenzen der Bhor ny Maé aus, wo es an eine natürliche Grenze stieß. Der Imperator erkannte damals schon die Sinnlosigkeit, die Völker dieser magielosen und unfruchtbaren Ebene zu unterwerfen. Er schloß lieber lockere Verträge ab und begnügte sich damit, das bisherige Staatsgebiet zu kultivieren.

Als vor ca. 700 Jahren die Staatenbildung an der Ostseite des Drachenrückens abgeschlossen war, war auch die Stunde des Imperiums gekommen. Fast 1.000 Jahre langsame und friedliche Expansion hatten das Kernreich in einem Ausmaß gestärkt, daß es nun ein leichtes war, jene Gebiete, die erst am Anfang ihres Daseins standen, zu besetzen.

Ob es nun im Westen oder im Osten war, innerhalb von nur zwanzig Jahren gelang es dem goldländischen Imperium, sein Staatsgebiet um das Sechsfache zu vergrößern. Nur Kymbria bildete eine Ausnahme. Durch die damals schon sehr friedliebende und wissenschaftliche Gesellschaft schien es nicht notwendig, das Land mit Waffengewalt zu erobern. Der damalige Imperator war klug genug zu wissen, daß man Wissen nicht zerstören durfte. Obwohl der imperiale Einfluß schon viel früher zu spüren war, wurde Kymbria erst vor ca. 450 Jahren offizieller Bestandteil des Imperiums.

Das Imperium reichte nun von den Eisküsten Tundaras entlang dem Drachenrücken bis zu dem unabhängigen (oder doppelt abhängigen) Stadtstaat La Mer im Süden des Kontinents. Die Grenzen im Osten enden irgendwo in weiten Steppengebieten, im Südosten ist die Magierinsel Halbland das letzte bekannte Reich, das unter dem Einfluß des Imperiums steht.

Sämtliche Eroberungen wurden nach dem Prinzip durchgeführt, daß nur dort Blut fließen sollte, wo es notwendig war. In vielen Fällen wurden Abhängigkeiten durch Heiratspolitik (wie in Halbland) oder durch Handelsverträge geschaffen. Im ganzen Reich wurden Straßen gebaut und Handelsknotenpunkte angelegt.

Ein gewaltige zentrale Verwaltung - mit Sitz in Porta Auregia, der mittlerweile wirklich goldenen Hauptstadt - hielt das Wunderwerk des Handels und der Kommunikation am Laufen.

Daß all dies Geld kostete, war natürlich klar. Vordringliche Aufgabe der Gesandten des Imperators war (und ist) es daher, auf ihren Reisen durch des Reich höflich aber bestimmt dafür zu sorgen, daß die entsprechenden Abgaben geleistet werden. Um diesen Wünschen Nachdruck zu verleihen, richtete der Imperator in jedem Land einige Garnisonen von Elitesoldaten ein, die regelmäßig abgelöst werden, um jede Verbrüderung mit den Einheimischen bereits im Ansatz zu unterbinden.

Weiters wurden in jedem Land gut bewaffnete Einheiten aus der Bevölkerung rekrutiert, die meistens unter dem Kommando von besonders treuen lokalen Gefolgsleuten des Imperators stehen. Diese Einheiten wurden benutzt, wenn es in Nachbarländern zu Aufständen oder Unruhen kam.

Somit blieben die Eliteeinheiten im Land, und die Gefahr, daß in ihrer Abwesenheit eine einheimische Armee revoltierte, wurde vermieden.

Natürlich gibt es außer den "Kolonialarmeen" auch ein gewaltiges stehendes Heer, dessen Regimenter in der Ebene rund um Porta Auregia lagern. Im Kriegsfall oder bei größeren Unruhen ist es natürlich jenes Heer, das in Marsch gesetzt wird. Im übrigen verfügt der Imperator nicht nur über herkömmlich bewaffnete Regimenter.

Von der Person des Imperators ist dem Volk jeweils nur sein Beinamen bekannt (derzeit: "Foederatus benevolus" - d.h. wohlwollender Bundesgenosse - oder "Foederatus XVI."). Er wird gewöhnlich durch seine Hofkanzlei ("cancellaria") nach außen vertreten, sodaß sich oft nur die Unterschrift des Kanzlers (derzeit: "Azcaffius") auf offiziellen kaiserlichen Urkunden findet. Der Beamtenapparat des Imperators (Sitz der Zentralverwaltung: Porta Auregia) ist übrigens mannigfaltig, reich an Mitgliedern und ausgedehnt und prägt gemeinsam mit den Adelsfamilien die Kultur von Porta Auregia, deren schloß- und labyrinthartige Verwaltungsgebäude ebenso berühmt sind wie ihre luxuriös ausgestatteten, weitläufigen Gartenbezirke.

