

Die goldene Stadt Peutin

Eine Stadtbeschreibung - Teil 1

Wortwort

Mit diesem ersten Teil beginnt eine sich über insgesamt vier Ausgaben hinziehende Beschreibung der clanthonischen Stadt Peutin. Zu den näheren kulturellen Umständen Clanthons kann im Rahmen dieser Stadtbeschreibung nicht näher eingegangen werden, man findet entsprechende Informationen im für das Regelwerk "Abenteuer in Magira" erschienen Kulturanhang "**Abenteuer in Clanthon**".

Über die Art und Weise, in der man eine Stadtbeschreibung aufziehen kann, gibt es mit Sicherheit viele verschiedene Ansichten und jeder Spieler/Spielleiter stellt unterschiedliche Ansprüche an eine solche Veröffentlichung. Wir sind uns dieser Tatsache völlig bewußt. Nichtsdestotrotz haben wir uns für eine weniger verbreitete, unserer Meinung nach jedoch vernünftige Ausarbeitung und Aufmachung entschieden:

Entgegen dem allgemeinen Weg professionell veröffentlichter Stadtbeschreibungen sehen wir weder Nutzen noch Sinn in einer bis zum letzten Haus und Bewohner ausgearbeiteten Stadt, in der eine persönliche Freiheit des Spielleiters nur durch Abänderungen des Gegebenen ermöglicht wird. Wen interessiert es beim Rollenspiel schon, daß der Bäcker am Ende der Gablingasse ein magisches Kuchenmesser +4 unter der Theke liegen hat, mit dem er auf jeden losgeht, der die mangelhafte Qualität seiner ansonsten um 24,78% billigeren Waren bemängelt (und dessen 42-jährige Frau eine Liaison mit dem Verlobten ihrer 18-jährigen Tochter hat, die im übrigen eine schreckliche Naschkatze ist und deshalb abends immer in die Backstube schleicht und ihre favorisierten Zuckerkringel klaut, weshalb ihr Vater jetzt einen Vertrag mit einem älteren Leibwächter (welcher im übrigen im ersten Stock eines Hauses am Hurzelweg wohnt und wegen seiner ständig stinkenden ungewaschenen Socken Ärger mit seiner Vermieterin hat, welche usw. usf.))???

Aus diesem Grunde beschränkt sich diese

Stadtbeschreibung auf das wesentliche, d.h. es wird ein allgemeiner Überblick über die Stadt und seine Bevölkerung gegeben, die wichtigsten (und tatsächlich spielrelevanten) Gebäude werden genannt und je nach dem kurz beschrieben. Wir sind der Meinung, daß jeder Spielleiter flexibel genug sein müßte, um ein benötigtes Geschäft aus dem Boden zu stampfen (genug Platz ist ja noch in der Stadt). Falls jedoch im Zuge eines Abenteuers ein Spielleiter einem bestimmten Gebäude mit einem interessanten Hintergrund eine entsprechende Ausarbeitung angeheißen läßt, soll er sich dann nicht zurückhalten, uns diese zukommen zu lassen, um sie im Rahmen einer Gebäudeveröffentlichung hier im AIMER anderen Spielern und Spielleitern zugänglich zu machen.... (wir würden uns jedenfalls über entsprechende Resonanz sehr freuen!)

In den noch folgenden Veröffentlichungen wird dann vor allem auf die Verflechtungen und Verfeindungen der einzelnen in Peutin lebenden Bevölkerungsgruppen eingegangen, um dem Spielleiter entsprechendes Hintergrundmaterial für mögliche Abenteuer zu liefern. Doch mit diesem kurzen Ausblick (nach diesem viel zu langen Vorwort) wollen wir uns nun **Peutin, der goldenen Stadt** und Zierde des clanthonischen Reiches zuwenden. So folge denn, geneigter Leser, auf dem Weg zu Peutins Toren und auf einem Bummel durch die Straßen dieser jungen, aufstrebenden Stadt.

Das Umland Peutins

Das Land der großen Pferde ist das flächenmäßig größte Landschaftsgebiet Samburs und liegt in der Mitte des gleichnamigen Herzogtums. Es besteht aus einer weiten, grasbewachsenen Ebene. Im Nord geht es in das Seengebiet, im Ydd in die Vorgebirge der Sichel und der Bergkette von Callan über. Weiter im Süd, wo auch Peutin liegt, ist die Grasebene mit Buschwerk,

Dornenhecken und kleineren Gehölzen durchsetzt.

Im Land der großen Pferde herrscht ein gemäßigtes Klima mit warmen Sommern und milden Wintern. Leichte Regenschauer gibt es das ganze Jahr über, die besonders in den Winter- und Frühlingsmonden zunehmen. Zwar liegt im Winter in Peutin meist ein bis zwei Monde lang Schnee, doch schon im letzten Wintermond (dem Hornung) bemerkt man den Einzug des Frühlings.

Das Land der großen Pferde hat seinen Namen von den zahlreichen Wildpferdeherden, die es durchstreifen. Daneben gibt es Herden wilder Rinder und kleinere Gruppen von Kentaurern, die sich manchmal unter die Wildpferdeherden mischen. Die Einwohner Samburs halten seit jeher gezähmte Wildpferde und -rinder, sowie Schafe.

Auf der weiten, nur durch vereinzelte Buchenhaine unterbrochenen Grasebene findet man eine Vielzahl von wildwachsenden Kräutern und Blumen. Eine besonders schöne Wildblume ist die Sternenblume, deren Blütezeit die nächtlichen Wiesen und Ebenen in ein Abbild des Sternenhimmels verwandelt, da die Blütenkelche tagsüber das Licht der Sonne sammeln, um es nachts wieder auszustrahlen. Hier lebt Tumnus, der Meister der Tiernischen. Er ist ein Faun, der Tiere für die Dauer eines Tages in Tiernischen verwandeln kann.

In dieser Landschaft liegt die Goldrittermark. Sie hat etwa die Form eines langgezogenen Vierecks und umfaßt rund 1.500 Quadratkilometer.

Bis auf wenige Hügel und kleine Waldflecken gibt es in der Goldrittermark keine augenfälligen Landschaftsmerkmale. Zur Mark gehören einige Dörfer, Weiler und Flecken, deren Namen und Lage der Karte zu entnehmen sind.

Chronik der Goldenen Stadt Peutin

Die Anfänge

Als die Clanthonier im Jahre 29 n.d.F. in die Alte Welt versetzt wurden und nach Zwischenstationen in den Teil im Süd des alten Clanthons gelangten, der als Herzogtum Sambur bezeichnet wurde, existierte

Peutin - dessen alte Schreibweise Poitin zugunsten von Peutin gewandelt wurde - praktisch nicht. Inmitten dieser Landschaft fand sich allein eine felsige Erhebung und auf ihr eine düster und unheimlich anmutende Urrghfestung, die spätere Veste Peutin. Um die Veste herum hatten die Clanthonier und Clanthern zunächst Zeltdörfer errichtet, um für die Unterbringung der Truppen und der nach und nach eintreffenden clanthonischen Bevölkerung zu sorgen. *Dorian SheeCasta* war einer der ersten - unter denjenigen Clanthern, die nicht als Führer von clanthonischen Truppenteilen im ersten Krieg Clanthons auf der Alten Welt nach der Finsternis teilgenommen hatten - der im Herzogtum Sambur und kurze Zeit später in Peutin eintraf. Er wurde vom Kämmerer Clanthons, *Pendrorra Ys*, zum designierten Grafen der Stadt Peutin erklärt, später in diesem Amt von der Clanthern-Versammlung bestätigt und erhielt den Auftrag, die Stadt Peutin zu errichten.

Der Aufbau der Altstadt

Die Planungs- und Organisationsarbeiten begannen sofort nach der Ankunft. Die um die Urrghfestung herum lagernden Soldaten wurden zum größten Teil zu den notwendigen ersten Arbeiten herangezogen. Zu diesen ersten Arbeiten gehörte vor allem die Renovierung und Instandsetzung der späteren Veste Peutin, die aufgrund einer Entscheidung des Kämmerers als Domizil des *Königs Möllbarth* und als Arbeitsstätte des Kämmerers bei seinen Aufenthalten in Peutin dienen sollte.

Bereits während der Renovierung der ehemaligen Urrghfestung wurde mit dem Bau der ersten Stadtmauer begonnen, die später als Altstadtmauer bezeichnet werden sollte.

Gleichzeitig mit dem Mauerbau begann der Aushub des Mauergrabens, dessen Wasser aus dem Düsselbach stammte. Dieser Bach, der ursprünglich nahe an der Festung vorbei sein Bett besaß, wurde in den Mauergraben umgeleitet.

Nach der Durchführung der wichtigsten Renovierungsarbeiten an der äußeren Fassade der Festung waren bereits die ersten Bürger aus NeuClanthon eingetroffen, so daß mit dem Bau der Gebäude im Alt-

stadt-Innern begonnen werden konnte. Der Bau begann mit dem Stadthaus am Andreasweg, sowie dem Falkenhaus, dem Sitz des Herzogs von Sambur an der Bolker Straße. Das Zeughaus sowie das Wachhaus der Stadtwache wurden im nächsten Schritt errichtet. Die Häuser mit den Wohnungen für die Bürger und mit den Händlerläden und einigen ersten Handwerksstätten folgten.

Die äußeren Städte:

Hofgartenstadt, Südstadt und Oberkassel

Sowohl der *Kämmerer Pendror ra Ys* als auch *Graf Dorian* rechneten damit, daß Peutin in der Lage sein müßte, rund 10.000 Bürger in seinen Mauern aufzunehmen. Der für den Anfang vorgesehene und erbaute Stadtkern - die Altstadt - war dafür eindeutig zu klein.

So begann *Graf Dorian* bereits Ende des Jahres 29 n.d.F. mit den Planungen für die drei äußeren Stadtteile - die Hofgartenstadt, die Südstadt und als letztes Bauobjekt Oberkassel. Die Richtigkeit dieser Planung zeigte sich deutlich an den noch lange bestehenden Zeltdörfern in der nahen Umgebung Peutins.

Während die Arbeiten in der Veste Peutin im Hornung des Jahres 30 n.d.F. und die Altstadt im Maien des gleichen Jahres weitgehend fertiggestellt waren, begannen bereits im Wonnemond des Jahres 30 n.d.F. die Arbeiten an den Stadtmauern der Hofgartenstadt und der Südstadt, sowie die dazugehörenden Arbeiten an der Erweiterung der Gräben. Die Arbeiten an dem Stadtteil Oberkassel wurden im Gilbhard des Jahres 30 n.d.F. begonnen.

Bereits im Ernting 30 n.d.F. konnte die Öffnungsfeier für die Hofgartenstadt veranstaltet werden. Die Öffnungsfeier für die Südstadt folgte im Scheiding des gleichen Jahres. Oberkassel wurde im Lenz 31 n.d.F. für die Bürger geöffnet.

Mit den Erdmassen, die bei der Erweiterung der Gräben für die drei äußeren Städte anfielen, wurden im Nor Peutins die durch das Reutertor und das Mühlentor gen Nor führenden Wege in Form von Dämmen erhöht. Darüber hinaus wurden durch Grabungen und Stauarbeiten der ehemals nicht mit den Gräben der Altstadt verbundene Hofgartenteich erweitert, sowie der Volks-

gartenteich und der Opernteich neu angelegt. Diese Teichanlagen sollten zur Verteidigung der Peutiner Altstadt gen Norden dienen, da hier ursprünglich keine Erweiterungen Peutins vorgesehen waren.

Die Arbeiten an diesen Städten bezogen sich aufgrund der wenigen zur Verfügung stehenden Zeit nur auf das Nötigste. So wurden neben den Mauern und Gräben die Gebäude nur soweit errichtet, daß sie bewohnbar waren. Den Ausbau (sowohl innen als auch außen) nahmen die Bürger, die nach und nach in die Häuser einzogen - teilweise in gemeinschaftlicher Nachbarschaftshilfe - selbst vor. Dies trug unter anderem vorteilhafterweise auch dazu bei, daß die Stadt den Charakter einer gewissen Vielfalt erhielt, da die Bürger die Möglichkeit hatten, vorhandenes Grundmaterial nach eigenen Vorstellungen zu gestalten.

Das Jahr 31 n.d.F. war ein sehr bewegtes Jahr für die noch sehr junge Stadt Peutin und ihre Einwohner. Der *Graf Dorian Shee-Casta* fühlte sich den Anforderungen, die die aufstrebende Stadt an ihn stellte, nicht mehr gewachsen und zog sich auf seinen Ruhesitz in der Goldrittermark zurück. Auch den kurz darauf berufenen *Graf Rüdiger von Falkenfels* hielt es nicht lange in seinem Amt. Er übergab es noch im Jahr 31 n.d.F. an *Gräfin Adikema von den Wächtern des Einhornes*, die seitdem als Gräfin von Peutin den Regierungssitz und als Markgräfin die Goldrittermark im Auftrag des Königs verwaltet.

Die ursprünglich für 10.000 Einwohner konzipierte Stadt droht inzwischen aufgrund der anhaltenden Einwanderungswelle aus allen Nähten zu platzen und beherbergt zur Zeit geschätzte 12.000 Clanthonier. Aus diesem Grund wurde die ursprüngliche Absicht die Stadt im Nord durch Seen zu verteidigen aufgegeben und eine neue Vorstadt konzipiert. Im Augenblick sind die Seen zum größten Teil trockengelegt und die ersten Umrisse der Neustadt zu sehen.

Das Wappen Peutins

zeigt wie die Abbildung andeutet den goldfarbenen Kopf eines Hengstes auf schwarzem Grund. Hierbei leitet sich die goldene Farbe von dem Beinamen Peutins, "Die Goldene Stadt" ab, der Hengstkopf da Peu-

tin wie bereits erwähnt im Land der großen Pferde liegt.



Beschreibung der einzelnen Stadtteile

I Allgemeines

Obwohl Peutin eine von Grund auf geplante Stadt ist, sieht man ihr dies nicht an, da bei ihrer Planung darauf geachtet wurde, unnatürliche Bauweisen zu vermeiden. So orientierten sich die Erbauer an natürlichen Gegebenheiten des Bodens, die auch bei einer natürlich gewachsenen Stadt eine Rolle gespielt hätten.

Die Gebäude in den vier Stadtteilen besitzen zumeist 2-3 Stockwerke, nur in der Altstadt findet man auch vierstöckige Häuser. Diese besitzen nahezu durchweg Spitzdächer, deren Giebel in manchen Fällen auch zu Walmdächern ausgearbeitet sind. Die im großen und ganzen schmucklosen Häuser hinterlassen durch ihre Bauweise einen besonderen Eindruck, da durch viele kleine Balkons, Erker, Eck- und Dachtürmchen sowie Giebelvorsprünge ein vielfältiges, abwechslungsreiches Stadtbild geschaffen wurde. Beliebt sind auf den Dächern zahlreicher Häuser die Rauchfänge der Kamine in Form eines Einhornkopfes (neuerdings sind hier auch solche in Form

von Rittern in Vollrüstung in Mode gekommen).

Die Stadtmauern, die die einzelnen Stadtteile umgeben, haben einen Durchmesser von vier Schritt; sie sind im Falle der Altstadt neun Schritt, im Falle der äußeren Städte sieben Schritt hoch. Die Mauerkrone besteht aus einem zwei Schritt hohen äußeren Wehr, versehen mit Schießscharten für Bogenschützen und Beobachtungsständen für Wachposten; zur Stadt hin wird der Wehrgang von einer einen Schritt hohen Wehrmauer begrenzt. Der Zugang zu den Wehranlagen ist durch die Türme der Stadttore möglich: im Inneren führen Wendeltreppen zu den Wehrgängen hinauf.

Die Stadttore bestehen aus zwei, im Falle der Altstadt 20. Schritt, in den äußeren Stadtteilen je 15 Schritt hohen Türmen, welche über schmale Wehrstege miteinander verbunden sind. Darunter befinden sich die aus jeweils zwei Flügeln bestehenden Tore, deren schwarzes, hartes Holz (das aus einem nahe Peutin gelegenen Waldstück stammt) mit Eisenbeschlägen zusätzlich verstärkt worden ist.

Die Gräben, die die einzelnen Stadtmauern umgeben, wurden allesamt künstlich ausgehoben und werden vom Düsselbach mit Wasser versorgt, welcher schon bei den Arbeiten an der Altstadt in die Grabenanlagen umgeleitet worden ist. Das Grabensystem wird aus dem Süd gespeist und fließt aus dem inzwischen im Zuge der Baumaßnahmen der Neustadt größtenteils zugeschütteten Volksgartenteich im Nor der Stadt wieder in sein altes Bachbett ab. Die tiefsten Gräben sind hierbei die Gräben des sogenannten Inneren- oder Altstadtgrabens (welcher eben jenen Stadtteil umschließt), mit einer Tiefe von bis zu zwölf Schritt. Die äußeren Gräben besitzen eine Tiefe von fünf bis acht Schritt. In ihnen tummelt sich ein reichhaltiges Tierleben, vor allem Süßwasserfische, aber auch eine kleine Krabbenart. Aus diesem Grunde wird auch in begrenztem Umfang Fischfang betrieben, welcher auf dem wöchentlichen Markt sowie direkt nach dem Fang aus den Booten heraus feilgeboten wird.

Die Kanalisation soll hier nur in knapper Form angeschnitten werden, da ihr ein voller Teil der Stadtbeschreibung in einem der nächsten Hefte gewidmet werden soll. So-

wohl aus Gründen der Dreckent- als auch der Wasserversorgung wurde ein vielfältiges unterirdisches System unter den einzelnen Stadtteilen angelegt. Während in den Vorstädten aufgrund des geringen Höhenunterschiedes zu den Gräben lediglich ein einfaches Kanal- und Kellersystem zu finden ist, ist die deutlich höher gelegene Altstadt in mehreren Ebenen unterkellert, die Kanalisation befindet sich natürlich wieder auf der untersten, der Grabenebene. Die Kanalisation, also die Abwasserentsorgung, wurde unter Verwendung des harten, schwarzen Gesteins, aus dem auch die Vesten Peutins erbaut wurde, unterirdisch angelegt, z.T. jedoch auch, vor allem in der Altstadt, durch den bloßen Fels gehauen und wird vom Wasser des Düsselbaches durchflossen. Die Kanäle liegen dabei von außen leicht zugänglich - z.B. für Reparaturarbeiten - im Falle der äußeren Städte ungefähr 2-3m unter den Straßen, wobei kleine Seitenkanäle die Verbindung zu den Häusern und Gebäuden, in denen die schließlich die meisten Abfälle entstehen, herstellen. In der Altstadt erreicht man die eigentlichen Abwasserkanäle über längere Leitern, welche in eine dunkle und feuchte Tiefe führen....

Die Wasserversorgung: beim Bau der Keller unter den Häusern der Altstadt wurde festgestellt, daß der Düsselbach einen sehr hohen Grundwasserspiegel erzeugt, was man sich beim Bau der Brunnen insofern zunutze gemacht hat, als daß sich in nahezu jedem Keller ein Brunnen zur Wasserversorgung befindet. Diese sind aufgrund des hohen Wasserdrucks z.T. bis knapp unter die Brunnenkrone mit Wasser gefüllt, was bei Hochwasser natürlich zu einer regelmäßigen Überflutung der tiefergelegenen Keller führt.

Die in den Straßen und auf den Plätzen der Stadt gelegenen Brunnen haben, obwohl natürlich funktionsfähig nahezu ausschließlich Zierfunktion. Bei Wasserknappheit bedient man sich notgedrungen aus den die Stadt umgebenden Gräben und Teichen. Bei der Planung des Wasserent- und versorgungssystems wurde soweit möglich genau darauf geachtet, daß Abfälle, Fäkalien etc. nicht in das für die Trinkwasserversorgung notwendige Grundwasser eindringen können.

Die Brücken Peutins sind im Falle der von den Vorstädten nach außen führenden Brücken einfache Holzkonstruktionen, die zur Sicherheit ihrer Benutzer mit gleichfalls hölzernen Geländern versehen wurden. Eine Ausnahme bildet hier nur die *Friedrichsbrücke*, die von der Hofgartenstadt gen Est aus der Stadt hinaus führt, welche wie alle von der Altstadt ausgehenden Brücken massive Steinkonstruktionen darstellen (die Altstadtbrücken waren ehemals auch Holzbrücken, wurden allerdings im Zuge des Ausbaus Peutins entsprechend durch Steinbrücken ersetzt).

Die Einwohnerzahl liegt im Moment, wie bereits erwähnt, bei ungefähr 12.000 Clanthoniern, wobei davon 5.000 in der Altstadt, 2.200 in der Hofgartenstadt, 2.800 in der Südstadt sowie 2.000 in Oberkassel leben. In diesen Zahlen sind nicht die vor den Toren der Stadt angesiedelten Bauern und Fischer (sowie anderes Volk) berücksichtigt.

II Die Altstadt

Die zentral in Peutin gelegene Altstadt ist nicht nur der älteste und größte Stadtteil, sondern auch mit Sicherheit der wichtigste und interessanteste Bereich. Hier findet man mit z.T. bis zu vier Stockwerken die höchsten Stadthäuser sowie nahezu alle wichtigen öffentlichen Gebäude. Mit nahezu 5.000 Einwohnern ist jedoch gerade die Altstadt besonders von der deutlichen Überbevölkerung betroffen. Obwohl man beim Bezug der Stadt darauf bedacht war, die Bevölkerungsschichten unter- und miteinander möglichst vermischt leben zu lassen, ließ sich doch eine gewisse Konzentrierung einzelner Gruppen in bestimmten Bereichen der Stadt nicht vermeiden. So haben sich der König und die Clanthern, sowie wenn Clanthonier, dann doch zum größten Teil reiche Bürger, in der Altstadt angesiedelt. Die Händler haben sich im südlichen Teil der Altstadt niedergelassen, wo auf der Marktstraße einmal wöchentlich zusätzlich zu den vorhandenen Ladengeschäften ein Wochenmarkt stattfindet (siehe "Die Märkte").

Die Altstadt mißt in der Breite rund 250 Schritt, in der Länge - gemessen vom südlichsten Punkt bis zum nördlichsten Punkt am Reutertor - 560 Schritt.

1 Die Veste Peutin

Die Residenz *König Möllbarths* und Aufenthaltsort des *Kämmerers Pendror ra Ys* (während seiner Aufenthalte in Peutin) ist natürlich unumstritten das Zentrum der Altstadt. Auf einem Hügel gelegen, überblickt sie mit ihren golden schimmernden Außenmauern majestätisch die Stadt.

Der Hügel entstand durch entsprechende Umschüttung der Erdmassen aus dem Bau des inneren Grabens, welche den ehemals zehn Schritt hohen Fels, auf dem die Veste seit jeher steht zu einem sanften Hügel abrundeten. Die Erdmassen wurden mit einer Schicht fruchtbaren Bodens versehen und begrünt. Auf dem Vestenhügel, wie er auch genannt wird, wachsen Gras sowie zahlreiche, von den Heilern der Stadt angepflanzte Heilkräuter. Setzlinge von Laubbäumen wurden ebenfalls ausgebracht.

Die Veste besitzt einen sechseckigen Grundriß, dessen Ursprung und Bedeutung unbekannt ist. Es ist jedoch davon auszugehen, daß ihr Grundriß nichts mit dem clathronischen Zeichen für Hexerei, dem Sechseck, zu tun hat. An den sechs Ecken der Außenmauer befindet sich jeweils ein etwa 25 Schritt hoher Turm mit einem Durchmesser von acht Schritt. Im Zentrum der Veste befindet sich ein siebter Turm, der etwa 50 Schritt hoch ist und einen Durchmesser von 14 Schritt besitzt. Von äußerem Turm zu äußerem Turm besitzt die Veste einen Durchmesser von 92 Schritt. Der gleichfalls sechseckige, dem äußeren Umriß parallel folgende Innenhof hat einen Durchmesser von 42 Schritt. Die eigentliche Veste ist somit der durchschnittlich 18 Schritt breite Ring um den Innenhof, welcher eine Höhe von 15 Schritt besitzt. Auf der Außenseite, zwischen den äußeren Türmen, verläuft ein zweieinhalb Schritt breiter Wehrgang, dessen Zugang von den Türmen aus möglich ist. Die dort patrouillierenden Wachmannschaften der speziell für die Bewachung der Veste abgestellten Abteilung der Stadtwache, die *Goldritterwache*, werden nach außen durch eine zwei Schritt hohe Wehrmauer geschützt.

Die Veste war ursprünglich sowohl von außen als auch von innen ein monströses, düsteres und unheimliches Bauwerk. Zur Errichtung wurde ein beinahe schwarzer Stein in großen Blöcken verwendet. Wäh-

rend der im Jahre 29 n.d.F. durchgeführten Renovierungsarbeiten wurde die Veste nach außen hin mit einem hellgrauen Anstrich versehen, der durch den Zusatz einer weiteren Farbe der Veste einem golden Schimmer verleiht, während im Gebäudeinneren, wo nötig - hauptsächlich in den Gangsystemen (s.u.) - weiße und pastellfarbene Farben angebracht wurden (Der goldene Schimmer an den Außenmauern der Veste sowie die Verwendung ähnlicher Farben auf den Dächer vieler Häuser hat Peutin den Beinamen "Die Goldene Stadt" eingebracht). Der Innenbereich wurde allerdings, bis auf wenige Ausnahmen im Urzustand belassen, da eine Renovierung nicht erforderlich schien.

Eine Besonderheit der Veste ist ihr **inneres Gangsystem**, um das sich die wildesten Gerüchte Ranken, ohne daß jemals echte Fakten nach außen gedrungen wären:

Angeblich soll dieses - nicht zuletzt sogar durch Einsatz von Magie - beim Durchwandern weitaus länger erscheinen, als unter normalen Umständen in der Veste untergebracht werden könnte. Die mehreren unter- und oberirdischen Stockwerke des Vestenrings sollen fast ausnahmslos nicht durch Treppen sondern durch Rampen miteinander verbunden sein. Diese beiden Faktoren machen auf alle Fälle ein Betreten des Gangsystems ohne kundige Begleitung zu einem aussichtslosen Unterfangen, da Wege zu den einzelnen Räumen der Veste keineswegs offensichtlich sind. Es wird gar davon berichtet, daß Personen, die auf eigene Faust die Gänge der Veste betreten haben nie wieder aufgetaucht sind und daß die tieferen Geschosse der Veste gar schreckliche und greuliche Dinge beherbergen.... Auf alle Fälle ist über das Innere der Veste eigentlich so gut wie nichts bekannt.

Den Zugang zur Veste ermöglicht die Rampe, die vom Beginn der Mühlenstraße im Est der Altstadt abzweigt. Die ursprünglich vorhandene Rampe wurde bei der Aufschüttung des Vestenhügels beseitigt.

Schenkt man Gerüchten und Legenden Glauben, so soll es in Peutin auch noch Restbestände an Orks und Geistern geben, die - eben diesen Gerüchten zufolge - vornehmlich in den Tiefen der Veste Peutin

ihr Unwesen treiben. Da nach wie vor unbestätigt, werden die Orks und Geister selbstverständlich in der Einwohnerzahl Peutins nicht berücksichtigt, zumal ihre genaue Zählung großen Schwierigkeiten unterworfen wäre....

2 Haus Rüdiger 3 Haus Hermann 4 Wolfshaus

Hierbei handelt es sich um Clanthernhäuser, also Gästehäuser, die ausschließlich der Unterbringung von zu Besuch in Peutin anwesenden Clanthern vorgesehen sind. Obwohl schlicht, weisen sie trotz allem nach außen die Würde und Eleganz auf, die man von solchen Häusern erwarten würde.

5 Das Schöpferhaus

Entsprechend dem philosophischen Charakter des religiösen Weltbildes der Clanthonier, in dem der Weltenschöpfer die zentrale Rolle spielt, handelt es sich bei diesem Haus nicht um eine Kapelle oder Kirche, in der dem Weltenschöpfer gehuldigt werden soll. *Dorian SheeCasta*, von dem die Idee zur Errichtung des Schöpferhauses ausging, empfand es als folgerichtig, den Bürgern und Clanthern der Stadt einen Ort zur Verfügung zu stellen, an den sie sich zur Meditation zurückziehen können. Das vierstöckige Gebäude bietet mit seinen unterschiedlichsten Räumlichkeiten Möglichkeiten zur alleinigen oder gemeinschaftlichen Meditation, Gespräche über philosophische Themen und - sofern es ein Clanthonier wünscht - Gebete.

6 Das Stadthaus

dient der *Gräfin Adikema* als Domizil und Arbeitsstätte. Dieses mit einem großen Innenhof versehene Gebäude beinhaltet daher auch verschiedene Bereiche und Abteilungen. So findet sich neben dem Wohnbereich der Gräfin auch der dazugehörige Wohn- und Arbeitsbereich des Gesindes, sowie die Stadtverwaltung, die für den gesamten anfallenden Bürokratismus zuständig ist. Desweiteren befinden sich in dem vierstöckigen Gebäude, das durch seinen schlichten, beinahe schmucklosen Baustil auffällt, Versammlungssäle für die verschiedensten Anlässe und in unterschiedlicher Größe, sowie eine große, nicht öffentliche Bibliothek. Sämtliche Bereiche des

Stadthauses sind nur über den Innenhof zu erreichen, dessen Zugang von ausgewählten Mitgliedern der Stadtwache streng kontrolliert wird (Zugang wird nur bei entsprechender Berechtigung oder einem anderen triftigen Grund gewährt). Der dreistöckig in die Tiefe gehende Keller, welcher ehemals auch in den untersten beiden Ebenen die Kerker der Stadt enthielt, ist inzwischen zum größten Teil verwaist und verlassen. Große Bereiche wurden auch zugeschüttet, um sie von den wenigen noch als Archiv genutzten Bereichen abzutrennen. Zum Keller siehe auch unter "8 Haus Alba".

7 Das Falkenhaus

ist das Domizil des *Erzherzogs Zodor von Tannhaus*, Herzog von Clanthon und ist, ebenso wie das

8 Haus Alba

- dem Aufenthaltsort des Herzogs von Sambur, *Xaver aus dem Eis*, zur Zeit seines Aufenthalts in Peutin - im gleichen Stil wie das Stadthaus gebaut. Diese drei Gebäude stellen einen in sich geschlossen Gebäudekomplex dar, allerdings befindet sich der Zugang zu den beiden letzteren Gebäuden in der Bolker Straße. Der Komplex dieser drei Häuser ist mit drei Stockwerken unterkellert, wobei nicht genau bekannt ist, ob es zwischen den Kellerbereichen der einzelnen Gebäude Verbindungen gibt. Auf alle Fälle werden die mehr oder weniger großen Kellerfluchten je nach Besitzer unterschiedlich genutzt und stehen wohl auch zum Großteil leer.

9 Das Wachhaus

ist die Kaserne der Stadtwache Peutins. Die hier untergebrachten 400 Mann sind für den gesamten Wachdienst der Stadt (hierzu zählt nicht die, die Veste bewachende Goldritterwache, welche auch separat untergebracht ist!) zuständig. Zu ihren Aufgaben gehört die Bewachung der Tore und die Besetzung der Stadtmauer ebenso, wie die Aufrechterhaltung und Wahrung der Ordnung in den Straßen und Gassen Peutins.

Der geradezu kahle, z.T. vierstöckige Gebäudekomplex, der das gesamte westliche an der Stadtmauer liegende Viertel ein-

nimmt, beinhaltet, um einen großen Exerzierhof gruppiert alles, was für eine nahezu autarke Garnison vonnöten ist. Man findet neben den Unterkünften und Nutzgebäuden auch die Ausbildungsstätten, Waffenkammern, sowie in einem separaten Gebäude die Stallungen. Die in den Kellern eingelagerten Vorräte und Nahrungsmittel sollen laut Gerüchten in Krisensituationen der Wachmannschaften über Jahre hinweg ausreichen. Zusätzlich befinden sich vor den Toren der Stadt die Weiden und Äcker, die neben entsprechendem Personal von "strafversetzten" Wachen bewirtet werden (ein im Vergleich zum Kasernenleben wirklich harter Job, wie viele Clanthonier gerne hinter vorgehaltener Hand schmunzeln).

10 Das Geldhaus

Ist ein eigens zur Unterbringung von Geldbeträgen und Wertgegenständen von den Händlern errichtetes Gebäude, das natürlich allen Peutiner Bürger zugänglich ist, und als sehr sicher gilt, weshalb es von der reicheren Bevölkerung stark genutzt wird. Da die Händler, deren Vermögen den Löwenanteil des dort gehorteten Geldes ausmacht, auch für die Sicherung und Sicherheit zuständig sind, ist die Bewachung, die auch von der Stadtwache unterstützt wird, entsprechend gut organisiert und einen Einbruch hat es bis jetzt noch nicht gegeben.

11 Das Zeughaus

Dieses ebenfalls vierstöckige Gebäude dient ausschließlich der Lagerung von Waffen und für im Kampf oder Krieg benötigte und aufbewahrte Güter des täglichen Lebens (Lebensmittel, Getreide, Mehl etc.). Hierbei haben zunächst die Waffen und Rüstungen der Clanthern Vorrang, es finden sich jedoch daneben auch die Waffen von Clanthoniern, die diese nur zu Kriegzeiten tragen dürfen. Desweiteren werden hierhin alle von Besuchern beim Eintritt zurückgelassene Waffen gebracht, welche auch hier an einer gesonderten Stelle wieder für die Ausreise angefordert werden müssen (siehe hierzu auch "Zu Besuch in Peutin"). Für die Unterbringung weiterer Güter und Waffen, vor allem aber der Nahrungsmittelvorräte der Stadt stehen noch in jedem der anderen Stadtteile je ein

Zeughaus zur Verfügung (siehe entsprechend dort).

12 Die Häuser der Heiler

Ein Großteil des von Kapuzinergasse, Flinger Weg, Hunsrückenstraße sowie Bolker Straße umschlossenen Stadtviertels wird vom Gebäudekomplex der Heiler eingenommen, welcher sich allerdings aus Einzelhäusern zusammensetzt. Da es sich bei den prächtigen, drei- bis vierstöckigen Gebäuden um das clanthonische Ordenshaus der Heiler handelt, sind hier neben den Bereichen zur Behandlung von Kranken (welche je nach Art und Schwere der Krankheit entweder hierher kommen müssen oder sogar in einem separaten Gebäude stationär untergebracht sind) auch verschiedenste Laboratorien, die Verwaltung sowie die enorme Bibliothek der Heiler untergebracht. Auch werden hier die Novizen ausgebildet, welche ebenfalls hier wohnen. In einer Apotheke kann man aus dem reichhaltigen Angebot unter kundiger Beratung auch Salben, Tränke und Kräuter kaufen (letztere werden von den Heilern z.B. am Vestenhügel angebaut und hier getrocknet und weiterverarbeitet). An sich sind hier alle Heiler, die nicht aufgrund einer eigenen Familie auswärts wohnen, untergebracht. In den äußeren Stadtteilen finden sich nur Häuser einzelner Heiler, die in Notfällen schneller zur Verfügung stehen.

13 Das Haus der Hexergilde

Dieses düstere, in die norestliche Ecke der Altstadt zwischen zwei Häusern kaum sichtbar zurückgezogene Haus beherbergt die in der "Gilde der Hexer" organisierten Hexer. Obwohl nicht verboten, stehen die Hexer doch außerhalb der Gesellschaft und werden vom normalen Volk gemieden und jeder, der von der Existenz dieses Hauses weiß (und das ist in Peutin nahezu jederman) meidet den dem Haus vorstehenden Platz, fast nie sieht man hier Kinder spielen. Lediglich ein kleines Schild, welches nur aus nächster Nähe zu lesen ist weist auf den Zweck dieses Gebäudes hin, und was sich hinter der Fassade verbirgt weiß niemand auch nur annähernd zu sagen....

14 Verliese und Kerker

In diesem gegenüber dem Wachhaus gele-

genen, dreistöckigen und völlig schmucklosen Gebäude sind die ehemals unter dem Stadthaus untergebrachten Kerker und Verliese zu finden, welche ebenfalls in den Zuständigkeitsbereich der Stadtwache fallen.

Hierher wird jeder zunächst einmal gebracht, der sich eines Verbrechens schuldig gemacht hat. In den oberen Stockwerken des Gebäudes finden auch die nicht öffentlichen Prozesse statt. Auf alle Fälle ein Gebäude, das man lieber von außen als von innen kennenlernt, egal ob man nun in Peutin wohnt oder von außerhalb kommt.

15 Das Haus der Händlergilde

ist das wohl prachtvollste Gebäude der Stadt und zeugt vom Reichtum seiner Erbauer. Mit vielerlei Türmchen und Erker und Verzierungen versehen und stilvoll bemalt ist es eine wahre Zierde und jedem ein Augenschmaus. Das Betreten ist neben den der Gilde angehörigen Händlern nur deren persönlichen Gästen, sowie privilegierten Personen (hierzu gehören viele Clanthern sowie Personen, die sich irgendwann einmal für die Gilde eingesetzt und verdient gemacht haben (letztere werden in einem speziellen Buch, welches in der Pforte am Eingang vorliegt, vermerkt)). Ohne entsprechende Beziehungen ist hier wohl kein Zutritt möglich. Das Innere enthält sowohl alles für die Verwaltung der Gilde wichtige, als auch große Versammlungs- und Konferenzräume.

Neben diesem, eher bürokratischen Bereich ist auch ein großer Teil des riesigen, vierstöckigen Gebäudes als Treffpunkt und Aufenthaltsort der Händler nach Geschäftsschluß ausgebaut. So findet sich hier in einer Art "Privatclub" eine eigene Kneipe und noch so manch andere Stätte des Genusses und der Entspannung. Es ist wahrscheinlich hier, wo so manche Hochzeit beschlossen und die wohl größten Geschäfte abgeschlossen werden. Alle Bereiche des Gebäudes erreicht man von einer direkt hinter dem Haupteingang gelegenen großen und prunkvoll ausgestatteten Halle.

16 Die Unterkunft der Leibwache des Königs

In diesem großen Gebäudekomplex, der, abgesehen von Haus Rüdiger (2) das ge-

samte Straßenviertel nördlich des Roten Torres einnimmt, ist die persönliche Garde des Königs untergebracht, welche beinahe dieselbe Stärke wie die Stadtwache aufweist, allerdings nur dem König unterstellt ist. Das Gebäude macht von außen einen ausgesprochen wehrhaften Eindruck, der sich, so man das Privileg genießt, sich auch innen einmal umsehen zu dürfen, im Innenbereich vollauf bestätigt. Alle Gebäude sind um einen Innenhof angelegt, der ähnlich dem im Wachhaus zum ausgiebigen Exerzieren genutzt wird. Die Tatsache, daß die Leibwache des Königs von sich das weit exaktere Exerzieren beansprucht ist nicht der einzige Punkt, warum die beiden Wachgruppen immer wieder mehr oder weniger intensiv aneinandergeraten. Geleitet wird die Leibwache von einem Clanthern und verdienten Offizier des Königs.

Kneipen und Gasthöfe

Vorweg sei angemerkt, daß es in Peutin natürlich noch eine Vielzahl an weiteren Örtlichkeiten gibt, die alle Bereiche von einfach und billig bis zum gehobenen Standard abdecken und sich über alle Stadtteile verteilen. Die nun folgenden Kneipen und Gasthöfe seien hier exemplarisch bzw. auf Grund ihrer Besonderheiten und vor allem Bedeutung in Peutin näher beschrieben. Es sollte jedoch kein Problem darstellen, jede ausgearbeitete entsprechende Örtlichkeit - so sie das Abenteuer verlangt und sie sich mit der Karte der Stadt vereinbaren läßt - in Peutin bedenkenlos zu integrieren.

Die in der Altstadt befindlichen Kneipen öffnen in der Regel in den frühen Stunden des Abends; alleine "die Zwiebel" öffnet ihre Pforten bereits am Vormittag, und die "Leichte Rose" hat - mit Genehmigung der Gräfin und sehr zum Ärgernis des Kämmerers - durchgehend geöffnet.

17 "Die Kneipe"

mit ihrem Wirt *Roland Volkner* bietet - von kleinen Imbissen abgesehen - keine Speisen, führt dafür jedoch ein auserlesenes und reichhaltiges Getränkespezialitätenprogramm. Wer neben den landesüblichen Getränken und dem Peutiner Wasbier auch einmal exotischere Genüsse zu sich nehmen möchte, ist in "der Kneipe" an der richtigen Stelle.

18 "Zum Goldenen Grafen"

ist eines der wenigen Gasthäuser in Peutin, in dem man in gepflegter Atmosphäre speisen kann. Mit seinen hervorragenden clanthonischen und bisweilen auch exotischen Spezialitäten (wir empfehlen die besondere Beachtung der Tageskarte !) gehört es zur gehobenen Klasse der Speisewirtshäuser in ganz Clanthon. *Friedrich Siebenhaus*, der Wirt, verbürgt sich für Qualität und dafür, daß es noch niemals Beanstandungen in Bezug auf seine erstklassige Küche gegeben hat. Der "Goldene Graf" ist ein beinahe ausschließlich von Clanthern frequentiertes Wirtshaus; nur manche wohlhabendere clanthonische Händler Peutins finden sich bisweilen hier ein.

19 "Die Zwiebel"

ist die Stammkneipe der Gräfin. Sie wird von *Greta Meise*, einer resoluten Clanthonierin mit deutlich erkennbarem Hang zu einer wuchtigen Leibesfülle geführt.

Eine Spezialität dieses Etablissements sind die musikalischen Aufführungen, die mindestens zweimal wöchentlich - auf alle Fälle an Markttagen - stattfinden. Hierbei finden sich Barden und Minnensänger sowie Gesangs- und Musikgruppen aus dem ganzen Herzogtum und aus den benachbarten Ländern ein, so daß die Veranstaltungen einen besonderen Anziehungspunkt darstellen.

20 "Das Dicke Einhorn"

gilt als das Stammwirtshaus des *Kämmerers Pendror ra Ys*. In dieser doch recht verrufenen Örtlichkeit geht es derb und vulgär zu. Schlägereien sind hier genauso gewöhnlich wie dunkle, nicht ganz legale Geschäfte, die Planung von Verschwörungen und intriganten Schachzügen und der Handel mit verbotenen Dingen. "Das Dicke Einhorn" wird von seinem Wirt *Hubert Rohleder* mit eiserner Hand und zwei jederzeit zum Zudrücken bereiten Augen geführt und untersteht dem besonderen Schutz des Kämmerers.

21 "Zur leichten Rose"

ist das bekannteste und beste Bordell in Peutin, ein gut und streng geführtes Freudenhaus unter der Leitung von *Rosalinde*

Kernstein. Die Mädchen und Jungen (!) von *Mutter Rosa*, wie sie weithin genannt wird, sind hübsch und gepflegt, sauber und gesund und im Gegensatz zu ähnlichen Einrichtungen in Peutin braucht man als Besucher hier nicht zu befürchten, übers Ohr gehauen, ausgeraubt oder gar erschlagen zu werden.

III Die Hofgartenstadt

Die ungefähr 180 auf 400 Schritte große Hofgartenstadt ist mit rund 2.200 Einwohnern ein eher kleinerer Stadtteil. Neben den nach dem Stadtteil benannten Hofgarten wird dieser Stadtbereich durch die dort verstärkt ansässigen Gärtner und Künstler bestimmt (letztere haben sich vor allem in der Nähe des Hofgartens niedergelassen), die auch für ein entsprechendes Flair sorgen. Die wenigen malerisch tätigen Künstler Peutins, die sich gleichfalls in der Nähe des Hofgartens niedergelassen haben, pflegen ihre Werke in kleinen Galerieräumen in der Umgebung des Hofgartens auszustellen und dem geneigten (und mit dem nötigen Kleingeld ausgestatteten) Kunden anzubieten.

Das kleine aber blühende Gärtnerhandwerk hat wohl die in der Stadt allen Bürgern und Besuchern am deutlichsten ins Auge fallenden Spuren hinterlassen. Die in der Hofgartenstadt lebenden Gärtner - fünf an der Zahl, ihre Familien nicht mitgerechnet, obwohl diese oft tatkräftig mithelfen - sind Angestellte der Stadt Peutin. Ihre Arbeit erstreckt sich sowohl auf die Pflege des Hof- als auch des Kasselgartens, den Handel mit Heilkräutern und Samen auf dem Kunstmarkt, sowie die Verschönerung des Stadtbildes mit Anpflanzungen blühender Pflanzen auf Plätzen und in den Straßen der Stadt, sowie - in entsprechenden Blumenkästen - auf den Fensterbänken und Balkonen zahlreicher Häuser (wobei rote und goldene Geranien deutlich bevorzugt sind). Mit seinen meist zweistöckigen Gebäuden (selten findet man auch dreistöckige Häuser) ist die Hofgartenstadt zudem auch ein deutlich hellerer und dank der Gärtner irgendwie freundlicherer Stadtbereich (was nicht heißen soll, daß der Rest Peutins düster und trist ist!). In der Hofgartenstadt findet einmal im Mond ein

Kunstmarkt statt (siehe auch "Die Märkte").

22 Das Elbenhaus

ist ein Gästehaus für Clanthonier, die zu Besuch in Peutin weilen. Im Gegensatz zu den Clanthernhäusern müssen die die Stadt besuchenden Clanthonier diese Unterkünfte bezahlen. Dieses Gästehaus wird vor allem von Besuchern aus den Nachbarländern frequentiert und genießt allgemein (wie eigentlich alle Gästehäuser Peutins) einen guten Ruf.

23 Das Inselhaus

ist ebenfalls ein Gästehaus für Clanthonier. Schräg gegenüber dem Elbenhaus liegend, wird es von allen Besuchergruppen, vor allem jedoch aus Clanthon angesteuert.

24 Das Zeughaus

der Hofgartenstadt erfüllt den gleichen Zweck wie die Zeughäuser in der Altstadt und Oberkassel, wobei hier vor allem Waffen von Clanthoniern untergebracht sind, die diese nur im Krieg benutzen dürfen. Daneben finden sich Dinge des täglichen Lebens in großer Menge sowie vor allem Nahrungsmittelvorräte. Das Zeughaus ist eines der wenigen Gebäude in der Hofgartenstadt, das drei Stockwerke aufweist.

25 Der Hofgarten

ist ein Meisterwerk der wenigen Gärtner Peutins, die dort zahlreiche clanthonische und exotische Pflanze in bewunderswerten, Auge und Nase schmeichelnden Kompositionen miteinander vermengt haben. Neben diesen dem reichen Augenschmaus gewidmeten Gartenflächen, die blühende Pflanzen und Blumen, Grünpflanzen, Büsche und teilweise auch Bäume umfassen, gibt es im Hofgarten auch noch eine kleine Anbaufläche für die wichtigsten Heilkräuter, deren Beschaffung aus dem Umland Peutins unter Umständen zu mühevoll und zeitaufwendig wäre. Dieser abgegrenzte Bereich wird von den Gärtnern und Heilern gemeinsam bewirtschaftet und gepflegt.

IV Die Südstadt

In der Südstadt haben sich hauptsächlich die Handwerker Peutins mit ihren Werk-

stätten und Ladengeschäften niedergelassen. Sie besitzt eine Größe von rund 220 auf 340 Schritt und muß im Moment für 2.800 Clanthonier Platz bieten.

Wie bereits erwähnt hat sich das **Handwerk** von alleine in der Südstadt Peutins konzentriert. Hierbei spielt vor allem die vereinfachte Zulieferung in eine der Vorstädte im Vergleich zur Altstadt eine Rolle, zum anderen - was besonders für die Schmieden der Südstadt von Bedeutung ist - die Tatsache, daß durch die Südstadt der von Süd heranfließende Düsselbach als Wasserquelle zur Verfügung steht, eine Besonderheit, die nur in Südstadt zu finden ist. Entsprechend haben sich vor allem die Schmieden zu beiden Seiten des Düsselbachs angesiedelt. Die übrigen Handwerkstätten, vor allem der stoff- und lederverarbeitenden Zunft verteilen sich über die restliche Südstadt.

Das **stoffverarbeitende Handwerk** verarbeitet, je nach Werkstätte, sowohl gemeine als auch edle Stoffe zu allen erdenklichen Kleidungsstücken. Hier brilliert Peutins Handwerk weniger mit reich geschmückten, aufwendigen Stücken, als mit einer ausgezeichneten, sauberen und haltbaren Verarbeitung. Im **lederverarbeitenden Handwerk**, das in einer engen Verbindungen mit der Stoffschneiderei zu sehen ist, werden neben schmückenden Lederbesätzen in erster Linie Kleidungsstücke hergestellt, die als Bestandteile von Kampfrüstungen und der Uniform der Peutiner Stadtwache von großer Bedeutung sind.

Das **Schmiedehandwerk** Peutins hat sich vor allem auf die Herstellung von Schwertern spezialisiert. Hierbei ist der *Peutiner Beidhänder* aufgrund seiner charakteristischen graublauen Klingenfärbung und der relativ schmucklosen Ausführung besonders bekannt geworden. Zahlreich sind auch die hergestellten Dolche in z.T. reich verzierter Aufmachung, sowie eine Florett genannte Fechtwaffe, die vornehmlich bei Ritterspielen und Übungskämpfen zum Einsatz kommt (wenn es auch Berichte gibt, in denen die Waffe in einer entsprechenden Abwandlung als echte KampfWaffe zum Einsatz gekommen sein soll). In einigen wenigen Schmieden werden neben den ei-

gentlichen Waffen auch Rüstungen hergestellt. Hierbei sind vor allem zwei Schmieden hervorzuheben:

26 Die Voigt-Schmiede

mit ihrem Besitzer *Friedrich Voigt* stellt Kettenhemden in ausgezeichnete Qualität her.

27 Die Bernauer-Schmiede

des Schmiedes *Gotthilf Bernauer* sei hier erwähnt, da sie neben dem normalen Programm in sehr guter Qualität als einzige in ganz Peutin die so beliebten Kaminrauchfänge in Form eines Einhornkopfes aus goldfarbenem Messing herstellt.

An dieser Stelle sei noch auf den **Waffenhandel** in Peutin eingegangen. Dieser unterliegt aufgrund des allgemeinen Waffenverbotes in der Stadt besonderen Bedingungen. Waffen kann man zum einen direkt bei den Schmieden erstehen, zum anderen werden sie natürlich auch auf dem Wochenmarkt in der Peutiner Altstadt angeboten und gehandelt. Jedoch unterliegt der Waffenhandel der Genehmigungspflicht und Aufsicht durch die Verwaltung der Stadt.

Im Normalfall werden Waffen dann auch direkt nach dem Verkauf zunächst einmal abgeholt und im entsprechenden Zeughaus (für Besucher z.B. jenes in der Altstadt) verstaut und nur bei Verlassen der Stadt bzw. im Kriegsfall ausgehändigt.

28 Das Zeughaus

Dieses dreistöckige Gebäude, welches auch in der Südstadt obligatorisch vorhanden ist, hat hier allerdings eine andere Funktion als in den übrigen drei Stadtteilen, welche in direktem Zusammenhang mit den hier ansässigen Handwerkern steht:

hier werden Rohstoffe und fertige Waren der einzelnen Handwerker gelagert, die Rohstoffe, bis sie zur Verarbeitung benötigt werden und die fertigen Produkte, bis sie für einen Markttag oder Verkauf in Frage kommen. Mehr noch als den anderen Zeughäusern kommt dem Südstädter Zeughaus aufgrund des hohen Wertes der hier eingelagerten Waren und Rohstoffen eine besondere Bewachung durch die Stadtwache zugute.

29/30 Die Brauerei Südstadt (29 Verwaltung, 30 Brauereianlagen)

stellt eine noch recht junge, clanthonische Spezialität her: das *Peutiner Wasbier*. Dieses aus Weizen gebraute Bier besitzt eine dunkelbraune, je nach Weizenqualität manchmal sogar fast schwarze Färbung, hat einen relativ hohen Alkoholgehalt von 12 bis 14% und wird als ausgesprochen süffig gepriesen. Zu einem gut eingeschenkten Wasbier gehört neben der großen, dichten Blume die typische Trübung durch die für die Faßgärung verantwortliche Hefe. Das Peutiner Wasbier erfreut sich seit seiner "Erfindung" einer beständig steigenden Verbreitung in Clanthon; man munkelt sogar von einigen nicht unerheblichen Exporten in die benachbarten Länder der *Toku*. Allerdings bekommt das Wasbier neuerdings interclanthonische Konkurrenz durch das *Andelkrager Andelkrug*. Es wird in Andelkrug im Norwes Clanthons hergestellt und ist inzwischen auch in einigen Kneipen Peutins erhältlich (ein entsprechender "Glaubenskrieg" zwischen den Wirten zum einen, aber auch innerhalb der Bevölkerung ist inzwischen überall ausgebrochen und sorgt allabendlich in bierseeliger Laune für heiße Diskussionen, zur Unterhaltung aller Beteiligten, wobei es zuweilen nach dem Genuß von zuviel Alkoholika auch mal handgreiflich werden kann).

V O b e r t a s s e l

Schon während der Erbauung und Fertigstellung der Hofgartenstadt und Südstadt stellte sich heraus, daß der Zuzug clanthonischer Bürger nach Peutin schneller nachließ, als ursprünglich erwartet. Zwar wurde die angenommene Zahl von etwa insgesamt 10.000 Einwohnern durchaus erreicht, jedoch reichten die bis dahin beim Bau Oberkassels erreichten Möglichkeiten weitgehend aus, allen Bürgern Wohn- und Lebensraum zu schaffen. Aus diesem Grund wurde Oberkassel großzügiger gestaltet, was sich vor allem in den größtenteils nur zweistöckigen Gebäuden in diesem Stadtteil zeigt (ja, es gibt sogar einige einstöckige Gebäude!). Daß man diese Entscheidung inzwischen bitter bereut, läßt sich aufgrund der momentanen Überbevölkerung leicht nachvollziehen. Mit einer

Größe von 140 auf 600 Schritt leben hier im Moment rund 2.000 Einwohner. Einzig erwähnenswerte Besonderheit dieses Stadtteils ist der Oberkasseler Pferdemarkt.

31 Haus Rudolf

ist ein weiteres Gästehaus für Clanthonier in Peutin und befindet sich am Pferdemarkt. Entsprechend quartieren sich hier vornehmlich Pferde- und Viehhändler ein.

32 Das Adlerhaus

als letztgenanntes Gästehaus wird vor allem von solchen Clanthoniern frequentiert, die zu nicht in Peutin stationierten Teilen des clanthonischen Heeres gehören.

33 Zeughaus

Dieses Zeughaus erfüllt den gleichen Zweck wie die beiden anderen in der Altstadt und Hofgartenstadt und es braucht daher nicht näher darauf eingegangen zu werden.

34 Der Kasselgarten

wird ebenfalls von den Gärtnern der Hofgartenstadt betreut. Hier können die Peutiner Bürger sowie die Gäste der Stadt lustwandeln, sich an der Sonne erfreuen und sich von den Mühen des Tages und der arbeitsreichen Woche erholen und entspannen, sofern sie Zeit haben und Lust hierfür verspüren. Der Kasselgarten ist weniger mit vielerlei verschiedenen Pflanzen und Blumen bestückt wie der Hofgarten, sondern vielmehr ein schön angelegter, grüner und kleiner Park, ein Stück Natur in der Stadt.

VI Sonstiges

Unter dieser etwas unglücklichen Überschrift soll all jenes abgefaßt werden, was in keine der bisherigen Rubriken gepaßt hat, allerdings unbedingt erwähnt werden sollte.

Die Baustelle im Nor der Stadt

an dieser Stelle wurden in letzter Zeit die beiden im Nor der Stadt gelegenen Teiche zum Teil wieder zugeschüttet, um Platz für den Bau der Neustadt zu bieten. Dieser wurde durch den anhaltenden Zustrom an Clanthoniern aus allen Ecken der Welt

nach Peutin notwendig, befindet sich allerdings erst im Anfangsstadium. Dennoch läßt sich die Form und Größe dieses neuen Stadtteils bereits ungefähr abschätzen und erkennen. Gespannt erwartet wird hierbei die geplante Drachenan- und Abflugstation eines Kuriers.

Die Märkte

Der einmal wöchentlich stattfindende **Wochenmarkt** in der Marktstraße der Altstadt wird von der Händlergilde organisiert. Er bietet ein reichhaltiges Angebot an landwirtschaftlichen Produkten sowie Erzeugnissen der Schmiede-, stoff- sowie lederverarbeitenden Handwerke. Auch von Händlern aus fernen Städten eingeführte Güter sowie Geflügel ist hier zu finden.

Auf dem **Oberkasseler Pferdemarkt** kann man Pferde als Reit-, Last- und Arbeitstiere, Vieh (Rinder, Schweine) und Geflügel erstehen. Dieser findet für das landwirtschaftlich verwertbare Vieh wöchentlich, für Pferde einmal im Mond statt.

Auf dem **Kunstmarkt** in der Hofgartenstadt, der ebenfalls einmal im Mond abgehalten wird, finden sich Künstler und Kunsthandwerker aus Peutin sowie aus dem weiten Umkreis, zuweilen sogar aus dem Ausland ein, um ihre Werke und Produkte auszustellen und zu verkaufen. Neben diesen Hauptprodukten wird - wenn auch in geringem Umfang - mit Pflanzen gehandelt. Hierbei werden vor allem Heilkräuter, sowie Samen für die verschiedenen Getreidesorten angeboten.

Zu Besuch in Peutin

Jede freie Person kann die Stadt nach Belieben betreten. Da in Peutin jedoch Waffenverbot herrscht, muß sie all ihre Waffen (und hierunter fallen auch Dolche, so man sie offen trägt) am Tor den Torwachen übergeben, welche sie dann in das in der Altstadt gelegene Zeughaus bringen, wo sie während des Besuches aufbewahrt werden. Möchte man die Stadt wieder verlassen, so muß man entsprechend rechtzeitig im Zeughaus bescheid geben und dort das Tor nennen, durch welches man die Stadt wieder verlassen möchte. Zur verabredeten Zeit können die Waffen dann dort beim Passieren des Tores stadtauswärts wieder entgegengenommen werden. Wäh-

rend einfache Waffen ohne Gewähr aufbewahrt werden, kann man sich bei entsprechend wertvolleren Stücken gegen die Gebühr von 10 Kreuzern einen Beleg geben lassen, der den Empfang bestätigt wodurch das Zeughaus selbst die Haftung bei Verlust oder Beschädigung übernimmt. Allerdings arbeiten die Wachen, um erst gar keinen Grund zum Ärger aufkommen zu lassen entsprechend sorgfältig, so daß es nur seltenst zu irgendwelchen Beanstandungen kommt.

Ausblick

Soweit also zum ersten Teil der Stadtbeschreibung Peutins, der goldenen Stadt. Somit ist also die Basis für das Spielen in dieser Stadt geschaffen, die einzelnen Bereiche der Stadt in groben Zügen besprochen und die wichtigsten Gebäude sind näher beschrieben. An dieser Stelle soll nun noch ein kurzer Ausblick auf die folgenden drei Teile gegeben werden. Wann und in welcher Reihenfolge sie erscheinen werden ist noch nicht sicher und auch uns noch keineswegs bekannt, es hängt schließlich zu einem nicht unwesentlichen Teil von der Erscheinungsweise des AIMERS ab. Fest steht lediglich, daß der Rest der Stadtbeschreibung in den nächsten drei AIMER-Ausgaben erscheinen wird und, zumindest ganz grob, was darin zu finden sein wird (alle Angaben sind wie immer ohne Gewähr):

- Vorstellung der wichtigsten Persönlichkeiten Peutins in aller Ausführlichkeit; deren Werdegang, Einfluß und Bedeutung in der Stadt sowie andere wichtige Informationen.
- Die Beschreibung aller für das Rollenspiel und das Leben in der Stadt wichtiger Gesellschafts- und Interessengruppen, sowie deren mannigfaltige Verflechtungen, Intrigen und Abhängigkeiten, also alles, was für ein richtig schönes Stadtabenteuer zwischen allen Stühlen interessant ist bzw. sein könnte.
- Schließlich, last but not least, die andere Seite Peutins. In den Tiefen der Altstadt, in Kellern, Gängen, geheimen Räumen und unheimlichen unterirdischen Berei-

chen, begleitet vom ständigen, monotonen Tropfen irgendwelchen schmutzigen Wassers in einem längst vergessenen Teil der Kanalisation, wo kein vernünftiger Mensch je auch nur einen Fuß hineinwagen würde, lebt die andere Seite Peutins. Hier sind die Diebe und Bettler, zwielichtige Gestalten und ungeheures Gesindel, sowie noch viel schlimmere Übel zuhause. Hier führen sie ein Leben fernab dessen, was man als den normalen, ruhigen und daher stinklangweiligen Teil Peutins kennt. Hier unten warten Schrecken und Abenteuer auf den, der verrückt genug ist, sich hierher zu begeben....

Soweit zunächst einmal. Wie gesagt, wann und in welcher Reihenfolge all das erscheinen wird steht noch in den Sternen, allerdings denke ich, daß auf alle Fälle sicher ist, daß es erscheint. Zum Abschluß bleibt zu hoffen, daß Peutin viele spannende Abenteuernächte mit möglichst heroischen Helden erleben wird. Bleibt nur noch mein bereits im Vorwort erwähnter Aufruf, für "Abenteuer in Peutin" ausgearbeitete Häuser, Personen sowie Hintergründe der AIMER-Redaktion zukommen zu lassen.

