

DIE STADT FAEYRABAD

Liebe die Perle, golden
Oh Wanderer
Dort in den Fluten des Todes
An den Gestaden der Sterne
Opfere salzige Tränen ihr.

Faeyrabad, die Blumenreiche, gilt gemeinhin als die Hauptstadt des Reiches *Faran*. Doch so einfach liegen die Dinge mitnichten. Ein paar Worte der Erklärung. *Faran* ist weder ein Königreich noch ein Kalifat, seine Bewohner beten nicht zu denselben Göttern und leben nach Gesetzen, so verschieden wie Tag und Nacht. Nur eine Gemeinsamkeit gibt es: den *Tränenschwur*.

„Bevor die Elfen das Land verließen, wählte der Weiseste unter ihnen auf Geheiß der Mutter des Drachen einen aus jedem der Völker. Sie gingen an den Ort, wo in der Nacht das kalte Himmelsfeuer hinab stieg in die tiefe See, und am Tage küssten dort heiße Winde die weite Erde. An jenem Ort gelobten sie AL-SAN zu schützen. Tausend und sieben Tränen vergossen sie zum Zeichen ihres Schwurs. Und eine Stadt bauten sie, im Schutz der Bäume.“
(*Ilfan al Idrisi, Meister des Wortes*)

Was auch immer Wahres ist an dieser Legende, sie bietet den Schlüssel zum Verständnis Farans und Faeyrabads. Gründen doch die *Sieben Familien*, die die Macht ausüben, ihre Legitimität auf den Tränenschwur und den Schutz AL-SANs oder wie sie gemeinhin genannt wird: die *Drachenträne*.

Seit alters übt die ehrwürdige Elfenfamilie der FAEYZIM das höchste Amt in Faran aus: das des *Ahan*, des „Bewahrers“. Allerdings bezieht sich seine weltlich-politische Macht nur auf Faeyrabad und seine unmittelbare Umgebung – doch auch diese Macht ist seit langem im Schwinden, so „greifbar wie der Wind“ wie man sagt.

Zwei Seitenzweige der FAEYZIM streiten, was wohlbekannt ist, um den „Stuhl hinter dem Thron“, gelten als eigentliche Machthaber: die NERYDA und die FINHIZIM. Die NERYDA führen seit alters das Amt des *Agaba Tamsim*, des „Allerobersten Mantelträgers“; die FINHIZIM haben als *Dahíme* (Sultane) von *Ilfihan* das größte und mächtigste der insgesamt vier Elfen-Dahímate inne.

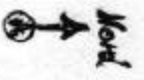
Neben dem Ahan gibt es nun noch seine sechs *Weisane*, Nachfolger jener, die gemeinsam mit dem ersten Ahan den Tränenschwur leisteten. Diese Weisane repräsentieren die verschiedenen Völker, die neben den Elfen in Faran und Faeyrabad eine Rolle spielen.

Schaut man einmal auf die politische Landkarte Farans, so sieht man im Norden die Orkstämme der *Kuška-Steppe*, im Westen die Elfen-Dahímate, im Osten die *Feyraz*, wilde Reiter, halb Mensch, halb Elf, der Wüste *Ghula* und im Süden das sog. *Land der Tausend und sieben Reiche*. Der Name bezieht sich auf die Vielzahl der dort ansässigen Potentaten mit kleinen und kleinsten Herrschaftsgebieten.

Eine dieser Herrschaften, das *Prinzentum Karakash*, spielt eine besondere Rolle. Die Prinzen, die doch nur über eine „Hand voll Sand gebieten“, gelten als Nachfolger *Saladin Tausendsterns*, der für die Menschen den Schwur geleistet haben sollen. Aus diesem Grund wird immer der älteste Sohn des regierenden PRINZEN von KARAKASH als Weisan nach Faeyrabad geschickt (beim Tod des alten Weisan) und heiratet dort eine Tochter des Ahan. Es gibt hier noch eine Besonderheit. Immer wenn ein

Die Kuska

Fogjabad



Fogjarem-Stämme

Elfen-Dahimate

Ulubani

Das
Sternenmeer

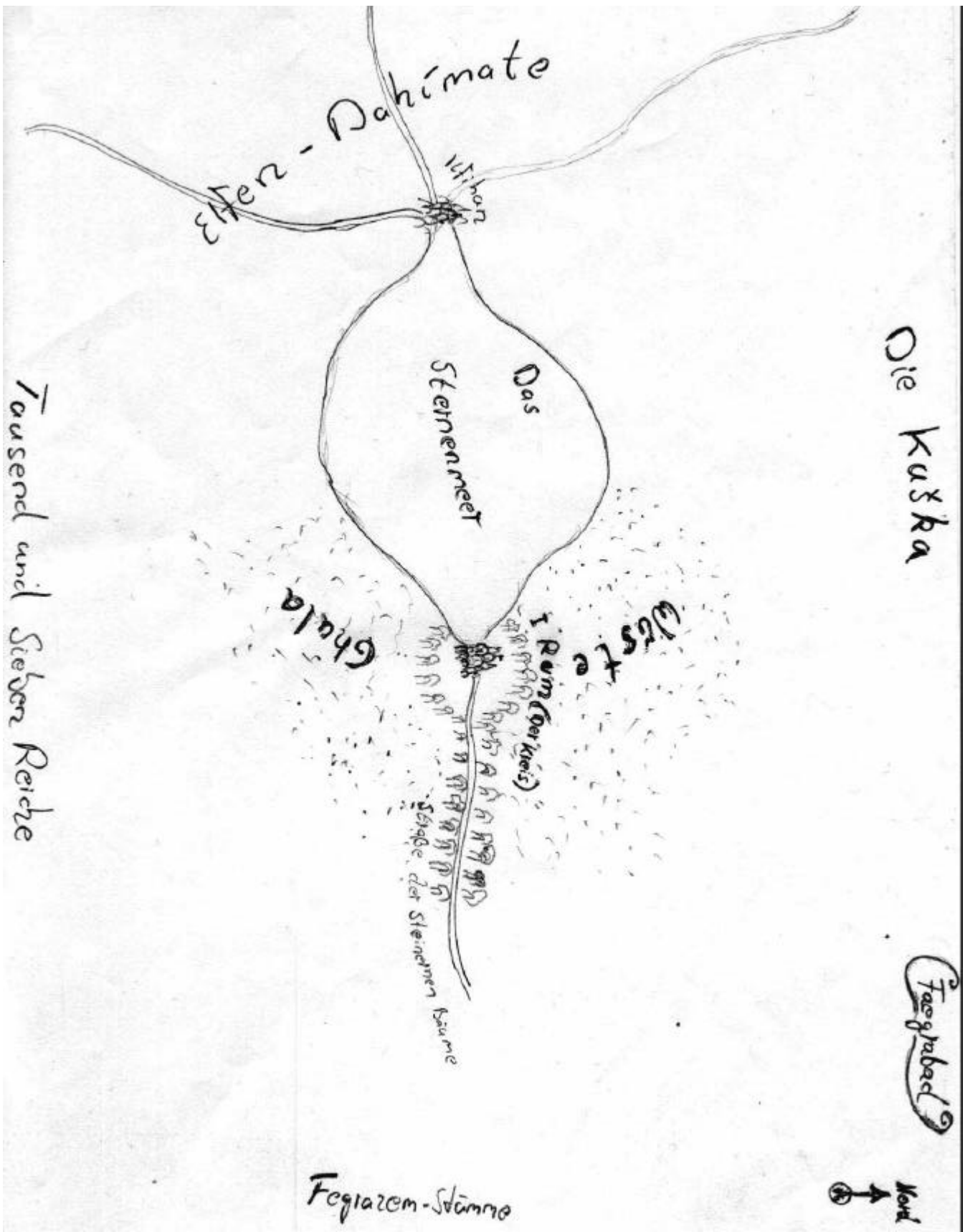
Ghala

Weste

1. Rum (Dahimate)

Stige der Sternennäume

Tausend und Sieben Reiche



neuer Weisan sein Amt antritt, kommen 40 (der besten) Kriegerinnen aus den Feyraz-Stämmen, um bei ihm den Dienst anzutreten – als die *Vierzig Gadiza* (40 Wächterinnen). Auch heißt es, die Feyraz würden sich bei größter Gefahr für die Drachenträne dem Weisan unterstellen – ein Verhalten, das man sich angesichts ihres üblicherweise räuberischen Auftretens und ihrer chronischen Uneinigkeit untereinander nur schwer vorzustellen vermag.

Die Ork-Stämme der Kuška – *Urum, Roter Mond, Wogende Speere, Donnernde Horde* und wie sie alle heißen – unterscheiden sich von den Feyrazem dadurch, dass sie noch unberechenbarer, wilder und räuberischer sind (aus der Sicht der Außenstehenden). Das „vereinte Faran“ ist für sie ein Fremdwort, der Ahan eine Spottfigur. Im Rahmen eines spektakulären Wettbewerbs wird alle sieben Jahre ein neuer Weisan erkoren [„Die Orks hängen dem lächerlichen Glauben an, der Wahrung des Schwurs wäre nicht durch das ‚alte Blut‘, sondern mit Leistung und Fähigkeit am besten gedient“ – *elfischer Gelehrter*]. Der neue Weisan wird in einer gefürchteten Prozession der Jungorks (der gerade erwachsen gewordenen „Orktiere“) nach Faeyrabad geführt. Dort löst er (gewaltsam) den alten Weisan ab, wenn dieser sich nicht inzwischen um das Leben gesoffen oder andere Rauschmitteltode erlitten hat (wie bisher immer). Erstaunlich ist allerdings, dass sich die Orks der Kuška bislang allen Plünder- und Kriegszügen von Orks aus den nördlichen Steppen vehement entgegenstellten. Alle Überredungsversuche selbst legendärer Ork-Khans doch endlich einmal das reiche Faeyrabad gemeinsam „in Hurlg zu ertränken“, wurden durch die sich ansonsten untereinander zumeist feindlichen Kuška-Stämme mit bestimmten und einigen Bekundungen von Ehre und Verpflichtung zurückgewiesen („Kuška-Blut für die Drachenträne“). Erstaunlich ist zudem, dass fast alle Kuška-Orks einen ihrer *gahad* bei (abfälligen) Bemerkungen über die Drachenträne erleiden.

Der Einfachheit halber gehen die Gelehrten Farans davon aus, jeder der Ork-Weisane würde in direkter Linie von *Taroška Barazakaz* („die kräftig Beißende“) abstammen, der diese Gelehrten die Teilnahme am Tränenschwur zuschreiben. Die orkische „Weisan-Familie“ nennen sie daher die BA'ZKIDEN.

Die AZ'KASSAR, die „Kinder der Goldenen Schlange“, sind diejenigen T'skrang, die von sich behaupten, eine der ihren hätte ebenfalls den Tränenschwur geleistet. Das gebe ihnen im Übrigen das Recht als einzige mit Schiffen das Sternenmeer zu befahren, in der Folge den Handel nach Faeyrabad über das Wasser zu kontrollieren und für diesen „Dienst“ eine (un)verschämte Gebühr zu nehmen. Ohne Zweifel: Die AZ'KASSAR sind reich geworden durch diesen Handel, durch ihre Hände „fließt Gold wie Wüstenstaub“. Wer wäre also besser geeignet das allüberstrahlende Faeyrabad mit Geld zu versorgen? Die AZ'KASSAR sind folgerichtig neben den Kashem-Zwergen die größten Banker der Stadt. Sagenumwoben ist der *ZunIs'bha*, der „Wasserpalast“, Sitz der AL'KASSAR. Dort residiert auch die *Shivalahala* des *Aeropag* und muss sich Gedanken über die ZIMZA, die „Silberzungen“, machen – die emporkommende T'skrang-Konkurrenz aus Ilfihan. Als Älteste der AZ'KASSAR bekleidet die *Shivalahala* zugleich das Amt der Weisa.

Am Rande des allerprachtvollsten Faeyrabad erhebt sich über der Brandung des Sternenmeeres ein mächtiges steinernes Plateau, von Namensgeberhand gemacht – *Ulhaba*, „Hort des ruhenden Windes“, der Lufthafen von Faeyrabad. Hier regieren die HAMSUN, ein Trollclan, deren Leben von drei Prinzipien bestimmt wird: Ehre – Disziplin – Mut. Die Ehre des Clans und des Tränenschwurs gilt den HAMSUN als das Höchste. Tatsächlich gäbe es ohne die HAMSUN keine Luftflotte, die Faeyrabad gegen die steinernen Armadas der mächtigen Reiche im Westen und Süden oder die schnellen *Drakkars* der Trollpiraten im Norden und Osten verteidigen würde. Auf eine gemeinsame Trollehre geben die HAMSUN dagegen nichts. Gefangene Trollpiraten werden als Sklaven verkauft. Disziplin bestimmt den Werdegang eines HAMSUN-Trolls vom Eintritt in eine der „Kadettenschulen“ über den Dienst auf den Schiffen bis zur Ausübung des Amtes des *Kaptan, Mohawasim* (Navigator) oder *Raketor* (Kanonenmeister). Vielleicht wird er sogar *Admiral*: Herr der Luftflotte. Dieser ist zugleich Clanoberhaupt und Weisan. Wilde Exzesse gibt es im übrigen nur in wohlgeordneten Riten und Gehorsamsverweigerung wird mit dem Abschneiden der Hörner bestraft.

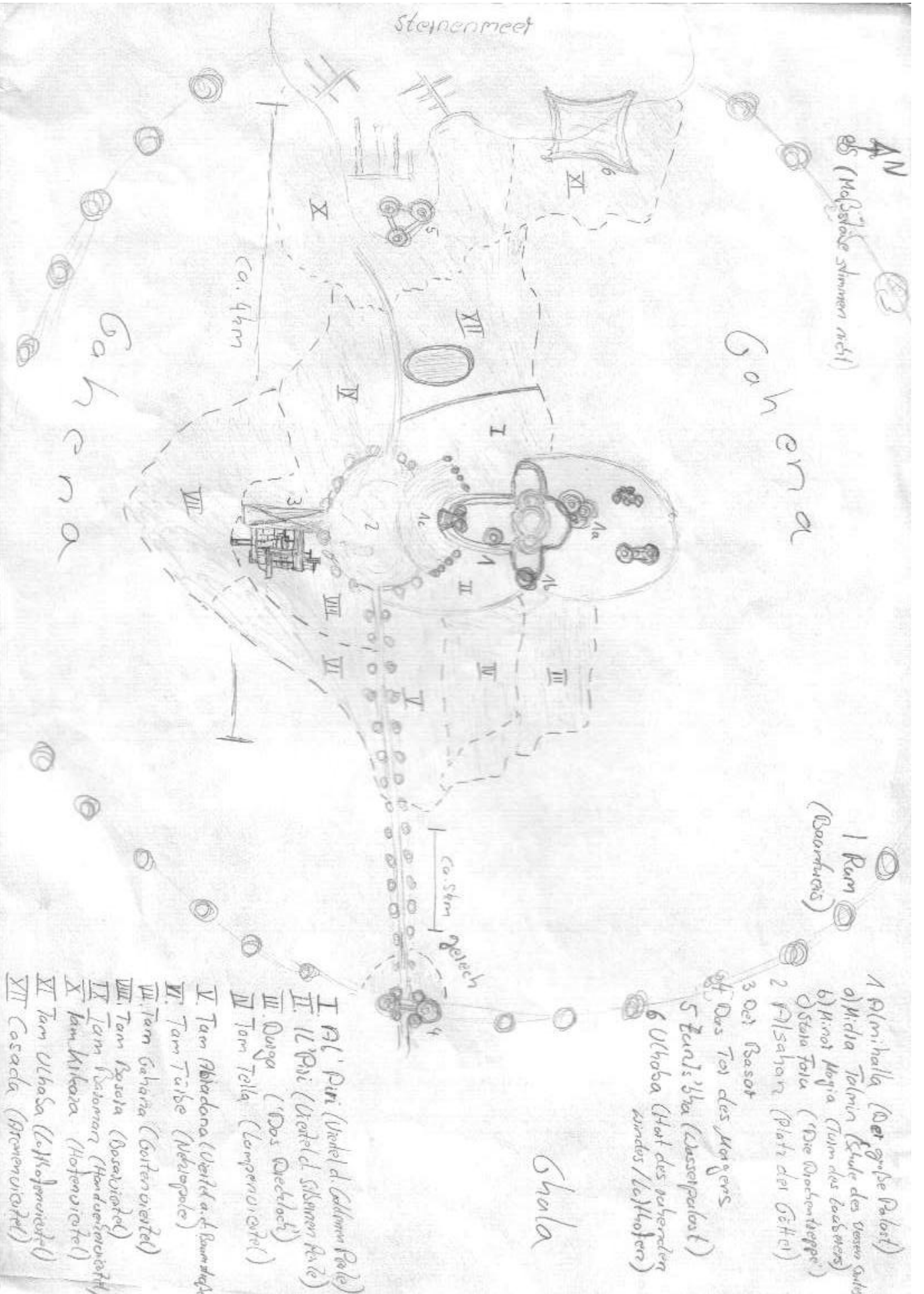
Mut schließlich braucht ein HAMSUN, um durch die tückischen Winde über der Wüste Ghula zu steuern. Als größte Kunst gilt es, die *Sternenfeuer* anzufliegen. Diese schlagen an den Ufern des Sternenmeeres empor, gerade wenn die heiße Wüste mit dem Einbruch der Nacht zum eiskalten Grab wird. Unvergleichlich heftige Turbulenzen und mächtige magische Eruptionen herrschen dann an den Ufern des Meeres. Der Lohn eines tollkühnen Fluges in diesen Aufruhr der Elemente: reines Orichalkum.

Drei Arten von Zwergen gibt es, so sagt man, die Engstirnigen, die Tapferen und die Unbeugsamen. Die *Kashemi* gehören ohne Zweifel zu den Unbeugsamen. Ihr fester Willen war es vor allem, der die *Kashemi* – von anderen Namensgebern häufig Wüstenzwerge genannt – dazu befähigte, zu den erfolgreichsten Kaufleuten in Faran und darüber hinaus zu werden. „Niemals einen *Raqi* preisgeben, außer der Ghula und den Ahnen“, so lautet ein viel zitierter Rat des *Abra ibn Jerech*. Er besagt nichts anderes, dass für den erfolgreichen Kaufmann neben zähem Verhandlungsgeschick, überlegte Vorsorge (etwa für eine Querung der Ghula) und Rückhalt in der Familie von entscheidender Bedeutung sind. Tatsächlich gibt es in allen Orten, die sich nur halbwegs den Titel Stadt verdient haben, eine Gruppe von *Kashemi*-Händlern. Und in fast jedem dieser Orte weiß ein richtiger *Kashem* auch einen „guten Verwandten“ zu nennen. Der legendäre *Abra ibn Jerech* soll es gewesen sein, der dereinst den Tränenschwur leistete. Auf ihn beruft sich die Familie der ABRAMI. Sie sind der mit Abstand zahlreichste und vermögendste *Kashemi*-Clan in Faeyrabad. So untersteht ihnen seit unvordenklichen Zeiten die Aufsicht über das *Tor des Morgens*, inklusive der lukrativen Zolleinnahmen. Auch gebührt ihnen das Vorrecht die *Große Karawane* durch die Ghula zu organisieren. Natürlich hat der oder die Älteste der ABRAMI auch das Weisan-Amt inne. Die ABRAMI haben ihren Hauptsitz in *Jerech*. Diese Vorstadt von Faeyrabad wird zu mehr als der Hälfte von *Kashemi* bewohnt. Die Zwerge behaupten gar, diese „Zwergenstadt“ sei älter als das allerehrwürdigste Faeyrabad selbst. Allerdings leben eine Reihe von Zwergen in den *Perlenvierteln* und rund um den Basar. Auch die ABRAMI haben dort selbstverständlich ihre Vertretungen.

Man mag behaupten alle Windlinge seien gleich, oder „Kennt man einen, kennt man alle“, wie ein geflügeltes Wort besagt. Unter den Windlingen Faeyrabads gibt es jedoch von alters her zwei Gruppen, die *Al`Wasabadi*, gemeinhin als die „Palastwindlinge“ bekannt und die *Al`Basame*, die „Basarwindlinge“. Als in alter Zeit der Tränenschwur geleistet wurde, gab es nur sehr wenige Windlinge in jener kleinen Stadt, welche dereinst das große Faeyrabad werden sollte. Es bestanden zwar unterschiedliche Clans, aber alle lebten unter einem Dach bzw. im Palast. Nach einem enormen Bevölkerungswachstum waren die Windlinge jedoch gezwungen auch in die Stadt auszuweichen und nur der Clan SIRATETSCH, welcher für sich in Anspruch nahm den unmittelbaren Schwur geleistet zu haben, blieb im Palast. Diese Hintergründe sind aber in Vergessenheit geraten und heute halten sich die Mitglieder des Clans Siratetsch einfach für etwas Besseres als ihre „wilden“ Brüder. Sie verlassen den Palast kaum noch, schließlich ist er groß genug um immer wieder etwas Neues entdecken zu können. Natürlich stellen sie ebenfalls den Weisan der Windlinge. Diese Position ist wird aber des Öfteren sehr spontan umbesetzt. Der weitaus größte Teil der Windlinge, die *Al`Basame*, bevölkern tagsüber die Straßen, Plätze und Dächer der Stadt. Nachts ziehen sie sich in die Bäume und Gärten der *Gahena* zurück, nur um beim Morgengrauen wieder in den letzten Winkeln Faeyrabads herumzustöbern. Zum Teil übernachteten sie aber auch in den vielen Bäumen und Parks der Stadt.

STADT, PALAST, UMLAND

Faeyrabad liegt an einem Zipfel des Sternenmeeres, eines tiefblauen Gewässers, das, obwohl zumeist glatt wie ein Spiegel, sich von einem Augenblick zum nächsten in ein tosendes Ungeheuer verwandeln kann. Die Metropole wird zudem von der tödlichen Wüste Ghula umschlossen. Eine mächtige Magie aber schützt Faeyrabad vor dem heißen Wüstensand: Gewaltige Baumriesen aus Kristall bilden eine Barriere, die *I Rum*, der Kreis, genannt wird. Die Bäume selbst, weit ausladend mit ovalen, klirrenden Blättern, nennt man schlicht *Steinerne Bäume*. Sie schützen auch die *Straße der Steinernen Bäume*, die einzige



Landverbindung Faeyrabads zur Außenwelt. Innerhalb des Schutzbereiches entfaltet sich zunächst *Gahena*, der Paradiesgarten, eine äußerst fruchtbare Gartenlandschaft mit der exotischsten Flora und Fauna, die einer intensiven Bewirtschaftung unterliegt. Dennoch lässt sich mit den Erträgen Gahenas bei weitem nicht der Nahrungsbedarf Faeyrabads decken.

Über die Ursprünge Faeyrabads gibt es eine Menge Gerüchte, aber wenig sichere Aufzeichnungen. Allgemein wird angenommen, dass die Elfen diesen Ort mit seiner starken magischen Aura entdeckten. Damals soll noch Wald die Säume des Sternenmeeres bedeckt haben. Doch bald drang die Wüste vor und die Elfen wollten die Gegend verlassen. Zu dieser Zeit spielten die legendären Ereignisse um den Tränenschwur. Ein Teil der Elfen um die FAEYZIM verpflichtete sich, zum Schutz der Drachenträne zurückzubleiben. Daraufhin soll sich ein mächtiger Zauber auf die Gegend gelegt haben und ein Teil des Waldes lebte in der Gestalt der Kristallbäume weiter, um das künftige Faeyrabad vor der Wüste zu bewahren.

Gewiss ist jedenfalls, dass die entstehende „Stadt in der Wüste“ bald immer mehr Namensgeber anlockte und zu einer gewaltigen Metropole aus Stein, Kristall und Lehm (Holz gibt es nur als Luxusgut) heranwuchs. Das trotz ihrer prekären Lage.

Es gibt nämlich nur drei Wege von außerhalb in die Stadt. Über die Straße der Steinernen Bäume ziehen in jedem Jahr unzählige Karawanen und ein nie endender Strom von Schiffen läuft, zumeist aus Ilfihan kommend, den Hafen Faeyrabads an. Schließlich gibt es noch die Luftschiffe, der schnellste, aber auch kostspieligste und – aufgrund tückischer Winde sowie dem Aufeinanderprallen der elementaren Magie von Ghula und Sternenmeer – gefährlichster Weg in die „Stadt im Schoß der Bäume“.

Ein kurzer Überblick über die Stadt. Von Osten, aus der Wüste kommt der Reisende durch das berühmte *Tor des Morgens* nach Faeyrabad. Zwei gewaltige Greifenstatuen halten hier einen Torbogen, an dessen Spitze eine Scheibe aus blutrotem Gold angebracht ist – gleich der aufgehenden Sonne. Hinter dem Tor liegt Jerech, die Zwergenstadt, mit ihren Karawansereien. Von hier sind es knapp 5 km bis zur eigentlichen Stadt Faeyrabad.

Die „Wüstenträne“ selbst, wie sie oft genannt wird, gliedert sich in 12 Stadtviertel sowie den Palastbezirk.

Nur kurz erwähnt werden sollen *Tam Abradara*, das Viertel der Baumstraße, wo es eine Reihe guter Herbergen gibt, *Tam Türbe*, die düstere Nekropole, sowie *Tam Gahena*, das Gartenviertel, mit den vielen Villen der Reichen und Mächtigen.

Eng beieinander liegen Arm und Reich, erbärmlichstes Elend und unvorstellbarer Luxus, Darben und Schwelgerei im Nordosten der Stadt. *Durga*, das Dreckloch, ist das Elendsviertel der Stadt; hier leben viele Orks. *Il`Piri*, das Viertel der Silbernen Perle, gehört wie *Al`Piri* (Viertel der Goldenen Perle) auf der anderen Seite der *Drachentreppe* zur Palaststadt. Sie ist durch eine Mauer von den umliegenden Vierteln getrennt. Hier leben die Oberen, darunter viele Elfen. Zwischen *Durga* und *Il`Piri* befindet sich *Tam Tella*, das Lampenviertel, der Rotlichtbezirk der Stadt.

In der Mitte Faeyrabads, der „Allergläubigsten“, liegt *Al`Sahan*, der Platz der Götter. Zahlreiche Gottheiten haben auf diesem mit Marmor (!) gedeckten Rund ihre Heimstatt gefunden, jeder Namensgeber (sofern er kein Dämonenfreund ist) mag hier eine Gottheit zum Anbeten finden.

Im Süden schließt sich an den Ort des Glaubens jener des Geschäfts an: *Tam Basara*, das Basarviertel und *Tam Baroman*, das Handwerkerviertel. Der Basar selbst ist eine Welt für sich. Hier kann man alles finden, in den vornehmen Läden der Elfen und Zwerge im überdachten Basar, zwischen dem Stimmengewirr der menschlichen Händler und dem Zischen der T`Skrang-Geschäftemacher, im Kramladen eines Orks oder in der zur Schau gestellten Beute eines Trolls. Und man kann das Erworbene leicht wieder verlieren, vor allem wenn es klein und handlich ist: Die Basar-Windlinge sind sehr flink... Bevor es in den Palast geht noch ein Blick auf den Westen Faeyrabads. *Tam Krikaza*, das Hafenviertel, ist die Domäne der T`Skrang und der Menschen. Mächtige Schiffe dümpeln an den Pieren, ständig wird ein- oder ausgeladen, wilde Seeleute und stolze T`Skrang-Offiziere ziehen von Kneipe zu Kneipe, einfache Fischer leben in ihrer Welt. Alle Augen auf sich ziehend, *Zunls`bha*, der Wasserpalast, mit seinen azurblauen Kuppeln. *Tam Ulhaba*, das Lufthafenviertel, wird dominiert von dem gewaltigen steinernen

Plateau, an dem die Luftschiffe anlegen. Getragen wird es von riesigen steinernen Figuren, welche jene Sieben darstellen, die dereinst den Tränen schwur leisteten (der Windling steht dabei auf den Schultern des Zwergs). Am Grund sind es dann vor allem die Arsenalen, die Schiffsbaustätten, welche das Bild bestimmen.

Schließlich *Casada*, das Arenenviertel. Hier wohnt, wer es nicht in die Basarviertel oder gar die Palaststadt geschafft hat und noch nicht nach Durga muss. Das einzig wichtige ist die Arena, *Casada* genannt, ein reich verzierter Holzbau (!) mit einer Kuppel aus elementarer Luft, ein uralter Bau. Zwei Wettbewerbe sind es vor allem, die die Gespräche beherrschen: der alljährliche Dschinnenstreit und das Windlingsturnier (zwischen Palast- und Basarwindlinge), welches nur alle sieben Jahre stattfindet. Die eigentliche Leidenschaft stellen dabei die Wetten dar, die oft schon weit im voraus abgeschlossen werden. Den Rest des Jahres über finden Kamelrennen oder andere Wettbewerbe statt.

Zuletzt *Almihalla*, der Große Palast, Herz Faeyrabads und Farans – zu mindestens dem Namen nach, und gewiss was Fabelhaftigkeit und Grandiosität der Erscheinung angeht. Zunächst *Stara Faru*, die Drachentreppe, marmorweiß blinkend. So breit wie ein großer Platz und doch: filigran ist überall Blätterwerk aus dem Stein herausgearbeitet, so dass sie über und über mit Laub bedeckt zu sein scheint. Warum sie aber Drachentreppe heißt, weiß niemand genau zu beantworten. Hinauf führt sie vom Platz der Götter zum Rosentor. Echte Ranken der dornigen Blume beschatten das eiserne, goldbeschlagene Portal. Das Auge schweift über die zuckerweißen Marmorwände hinauf zu den unzähligen Kuppeln, aus Kristall, smaragdgrün glitzernd – am prachtvollsten *Malall*, das Himmelsgewölbe, die Hauptkuppel, größer als ein Großer Drache sagt man – dann weiter zu den *Minar* und *Minaretten*, den Türmen und Türmchen. Am eindrucksvollsten die schlanken, wirbelnden der Magierschule, sieben an der Zahl und der *Minar Magia*, der Turm des Hofzauberers, machtvoll sich in die Höhe schraubend und gekrönt von einer nachtschwarzen Kuppel.

Eine Stadt für sich sei *Almihalla*, so sagt man – ganz ohne Zweifel. Mehrere tausend Namensgeber genießen das Leben innerhalb der kühlen, schattenspendenden Palastmauern, die Mächtigen unter ihnen schwelgen in unvorstellbarem Reichtum. An der Spitze der Ahan von Faran mit seinem viel besungenen Harem. Doch auch die Weisane der Orks, Windlinge und Menschen wohnen hier, letzterer als Schwiegersohn des Herrschers von Faeyrabad. Natürlich der Agaba Tamsin, die Botschafter aus aller Welt, machtvolle Zauberer und viele mehr. Sie alle haben ihren Platz in *Almihalla*.

BEVÖLKERUNG UND BEVÖLKERUNGSZUSAMMENSETZUNG IN FAEYRABAD

Faeyrabad (Stadt):	bis zu 1 Million
Umland (Gahena – Paradiesgarten):	ca. 100.000
Jerech (Zwergenstadt):	ca. 30.000

Faeyrabad	
- Faeyrabadi:	ca. 45 %
- Elfen:	ca. 10 %
- Menschen	ca. 20 %
- Zwerge	ca. 10 %
- Orks	ca. 10 %
- Trolle	ca. 2 %
- T'skrang	ca. 2 %
- Windlinge	ca. 1 %
- Andere	< 1 %

Gahena

- Elfen: ca. 30 %
- Menschen ca. 65 %
- Windlinge ca. 5 %
- Andere < 1 %

Jerech

- Faeyrabadi: ca. 20 %
- Zwerge ca. 60 %
- Andere ca. 20 %

Bei den Faeyrabadi handelt es sich gewissermaßen um die einfachen Einheimischen Faeyrabads. Sie stellen eine Art Mischung aus Elf und Mensch, Ork und Zwerg dar, wirken aber auf den ersten Blick wie Menschen. Als Mischlinge von den „Reinrassigen“ verachtet bilden sie das, was man das „einfache Volk“ nennt.

Soweit Halborks, und -elfen nicht einfach zu ihren Rassen oder zu den Menschen zählen, gehören sie ebenfalls zu den Faeyrabadi.

Bei den Menschen in Faeyrabad handelt sich um die Angehörigen verschiedenster Völker, die nur wenige Tage oder auch ein ganzes Leben in der Wüstenstadt zubringen. Die Menschen in Gahena, dem Umland, sind freilich ein ganz eigener Schlag von Bauern, schon Jahrhunderte dort wohnhaft und sehr auf ihre Eigenständigkeit bedacht.

GELD UND PREISE

In Faeyrabad wird folgende Währung benutzt:

Kupfermünze	Qum	
Kleine Silbermünze	Raqi	= 10 Qum
Große Silbermünze	Ilfar	= 3 Raqi
Goldmünze	Aldima	= 12 Raqi oder 4 Ilfar

Während der Qum außer einem einfachen Stempelzeichen völlig schmucklos ist, tragen die übrigen Münzen auf der Rückseite alle einen Drachen. Der Raqi zeigt auf der Vorderseite einen Baum, der Ilfar ein stilisiertes Porträt des Ahan, die Aldima ziert ein stilisierter Komet.

Die Preise sind in der Regel hoch. Dies gilt gerade auch für die Grundversorgung (die meisten Einwohner sind daher in „Brotlisten“ eingetragen). Ein Sprichwort lautet. „Eine Aldima macht dich im Dorf zum König, in der Stadt zum Wohltäter, in Ilfihan zum Bettler und in Faeyrabad zum Almosenempfänger eines Bettlers.“

Relativ günstig sind bestimmte heimische Produkte aus dem Sternenmeer, der Ghula oder aus Gahena. Zudem findet man in Faeyrabad natürlich auch Güter, die es nur in solchen Metropolen gibt: vom Drachenschuppenpanzer bis zum Astraltee – freilich zu astronomischen Preisen.

Auswahl:

- 1 kl. Tasse gewürzten oder gesüßten Tee/Kaffee 2 Qum
- 1 Becher Wein (mäßig) 1 Raqi
- 1 Becher Panscha (Früchtewein) 5 Qum
- 1 Krug schlechtes Bier 2 Raqi

- 1 Bilfi (gefülltes Brot, scharf) 3 Qum
- 1 Mirqua (Quarkfruchtspeise) 1 Raqi

1 Baquizz (exquisite T'skrang-Fischspeise)	1 Ilfar aufwärts
1 durchschnittliche Mahlzeit	2 Raqi
1 gute Mahlzeit	2 Ilfar
1 schlechte Übernachtung	2 Raqi
1 durchschnittliche Übernachtung	2 Ilfar
1 gute Übernachtung	1 Aldima
1 Ahansuite	Mind. 50 Aldima
Verwandte vor Ort	Unbezahlbar
1 durchschnittlicher Tag (Lebensunterhaltskosten)	Ca. 10 Raqi
1 guter Tag	Ca. 25 Raqi

MAGIE IN FAEYRABAD

Magie ist in der allerwundersamsten Stadt Faeyrabad natürlich allgegenwärtig. Ob es die selbstkühlende Schale des Mirqua-Verkäufers um die Ecke ist oder der Träger-Dschinny eines reichen Kaufmannes. Grundsätzlich lassen sich aber vier Anwendungsbereiche der Magie unterscheiden:

- ALLTAGSMAGIE

reicht vom Anzünder bis zum Universalturban. Ihre Anwendung ist völlig problemlos und fast immer an irgendwelche Gegenstände gebunden. Die Hersteller dieser Gegenstände sind zumeist in Gilden zusammengefasst. Es handelt sich um eine Art Halb-Adepten, die sich auf die Fertigung bestimmter Gegenstände spezialisiert haben, wobei sie i.d.R. auf die Formeln wahrer Zauberkundiger (Magier, Elementarist, Illusionist, Geisterbeschwörer) zurückgreifen.

- MAGISCHE DIENSTLEISTUNGEN

umfassen einen weiten Bereich:

Heilmagie

Schönheitsmagie u.ä.

(einfache) Geisterdienste

(einfache) Fadengegenstände

magische Analysen

die Künste nicht-zauberkundiger Adepten

Die Anwender dieser Arten von Magie reichen vom regulären Zauberkundigen über nicht-zauberkundige Adepten bis hin zu nicht ausgebildeten Magiedilettanten oder solchen, die ihre Kunst auf „unzivilisierte“ Weise erworben haben (z.B. Schamanen). Die Inanspruchnahme solcher Magie ist i.d.R. problemlos, wenn auch zumeist kostspielig.

- REGULÄRE MAGIE

Dies umfasst alle Magie, die von einer der zauberkundigen Disziplinen praktiziert wird und einen größeren Effekt (insbesondere Schaden) produziert. Hierhin gehören auch machtvolle Geister und Fadengegenstände. Die Anwendung dieser Magie ist zwar weder verboten noch wirklich selten, unterliegt aber einer gewissen Kontrolle. Insbesondere ist es offiziell Nicht-Zauberkundigen untersagt diese Magie zu üben oder zu benutzen. Aber wer sagt schon etwas gegen den legendären Krieger und sein mächtiges Schwert Dämonentöter ...?

- VERBOTENE MAGIE

Dies umfasst alle Formen von Dämonenmagie, Ritualmagie und auch Blutmagie. Allerdings gibt es zwischen offiziellem Verbot, inoffiziellen „Ausnahmen“ und schließlich der tatsächlichen Kontrolle und Durchsetzung des Verbots einen breiten Spielraum. So ist Blutmagie für gewöhnlich geduldet und in Bezug auf Dämonenmagie gibt es für Geisterbeschwörer Ausnahmeregelungen.

Hort der Magie in Faeyrabad ist die berühmte *Midra Talmin*, die Schule des Weisen Wortes, die dem Palast angegliedert ist. Jeweils in eigenen Sektionen organisiert finden sich hier Magier, Elementaristen,

Illusionisten und Geisterbeschwörer. Die Magierschule ist auch für die Überwachung der Magie in der Stadt zuständig.

Außerhalb der Schule finden sich noch eine Reihe von Zauberkundigen, die für eine der Familien tätig sind oder auf eigene Faust arbeiten. So sind die HAMSUN für ihre Elementaristen bekannt und auch der Ahan selbst hat einen Hofzauberer, der im *Minar Magia*, dem Turm des Zaubers, wohnt.

ÄMTER UND VIP'S IN FAEYRABAD

Farun ar FAEYZIM	Ahan von Faran – Elf
Faeybab ar NERYDA	Agaba Tamsin – Elf
Ifira ar FINHIZIM	Dahíma von Ifihan – Elf
Marizza AZ'KASSAR	Shivalahala (Weisa) – T'skrang
Mamout HAMSUN, genannt „Donnerfaust“	Admiral (Weisan) – Troll
Yazia BA'ZKIDA, die „Wilde Schwester“	Weisa – Ork
Baruch bin ABRAMA ibn Jerech, der „Eisenbart“	Ältester der ABRIMI (Weisan) – Zwerg
Mirhimi aihi Lilisan aihi Almillali aihi SIRATETSCH	Weisa – Windling
Mustafa ibn KARAKASH, der „Einsame Prinz“	Weisan – Mensch
Zarathon Salamanda	Hofzauberer des Ahans

SPRACHEN

„Ebenso viele Sprachen wie ehrbare Leute wohnen in der allervielstimmigsten Stadt Faeyrabad“, sagen die Weisen – gewiss, die Stadt wäre mit Stummheit geschlagen, wäre ihr Spruch wahr. Tatsächlich gibt es ein faeyrabadisches Stimmengewirr, eine Auswahl:

Paerya: Allgemeinsprache in Faeyrabad und den meisten Gegenden Farans. Vereinfachte Variante des klassischen Elfisch (Hoch-Paerya).

Kashech: Sprache der Zwerge im Alltagsgebrauch. Findet auch im Handel Verwendung. Die Zwerge haben noch eine komplexere, geheime Variante ihrer Sprache (Alt-Kashech).

Skritz: Sprache der T'skrang

Krum: Sprache der Kuška-Orks

Zihouh: Sprache der Windlinge

Barab: Sprache der Trolle

Kokandi, Sarasani: wichtige Menschengsprachen

Gossenslang: Variante des Paerya

Spranza: Laut-/Zeichensprache; v.a. bei Karawanen gebräuchlich