



3. Ausgabe / 2. Jahrgang  
1/1203

5 Kupfer pro Ausgabe

# Archipel-Gazette

Unabhängig, Informativ und nicht Teuer



Seid begrüßt, verehrter Leser!

Gut ein Jahr ist es nun her, dass wir die erste Ausgabe herausbrachten. Wir bedanken uns bei allen unseren Lesern die uns bisher die Treue gehalten haben.

Jedoch scheint dies eines der wenigen schönen Dinge in diesen Tagen zu sein.

Schreckliche Nachrichten erreichten uns aus unseren Nachbarländern, ein Teil des Königreichs Gath ist von Orken, großen hässlichen Unholden, besetzt und das erstarkte Königreich Neu Rhaethikon hetzt sein Volk gegen Bürger Drachensteins auf.

Jedoch die schrecklichste aller Nachrichten erreichte uns nach Redaktionsschluss. Der König von Gath ist tot. Möge er in Mors Hallen ewige Ruhe finden. Gerüchten zu Folge soll die Stabilität in Gath bedroht sein, besonders da der König keinen Nachfolger hinterließ. All seine Kinder sind tot oder gelten als verschollen. Droht nun in Gath ein Bürgerkrieg?

So wundert es nicht, wenn der Herzog neue Gesetze erlässt, welche die Verteidigung Drachensteins stärken. Was diese Gesetze genau beinhalten, können sie in dieser Ausgabe nachlesen. Jedoch seien Sie beruhigt, weder die Steuer wurde erhöht, noch wurde das Recht der Miliz geändert. Doch mehr lesen Sie in dieser Ausgabe.

Jedoch haben wir auch Schönes zu berichten, so war auch dieses Jahr wieder zum Jahresanfang der große Maskenball in Elchfurth. Wo man den Herzog mit seiner zukünftigen Braut bestaunen konnte.

Rolfen Perkomentov, Herausgeber

Anzeige:

Geldprobleme? Haben Sie Wünsche, die Sie sich nicht erfüllen können, aber wollen.

Wir helfen Ihnen.

Wir verleihen Ihnen zu günstigen Zinsen (ab 10 %) unser Geld, damit sie sich ihre Träume erfüllen können.

Bankhaus Drachenstein

Sie finden in jeder der Provinzhauptstädte eine Filiale von uns.

Hier könnte auch Ihre Anzeige stehen, egal ob Sie auf jemanden Kopfgeld ausgesetzt haben, Ihre Waren anpreisen wollen oder einen Lieben grüßen. Wir drucken es für Sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 15 Kupfer.

Ihre Archipel-Gazette

## Inhalt 1/1203

Nachruf .....	2
Maskenball in Elchfurth.....	2
Potis Kochecke – Stockbrot .....	2
Die Flora Drachensteins.....	3
Erster Kochwettstreit in Effardsburg .....	6
Stallbrand am Rande von Heimsflach..	<b>Fehler!</b>
<b>Textmarke nicht definiert.</b>	
Seltsame Vorgänge in Tiefthal.....	6
Wunder am Herzogenhof.....	6
Wem gehört die Nation? .....	7
Neues im Adelsrecht.....	9
Heraldik des Archipels Teil 2 .....	10
Diplomatische Immunität.....	11
Keine Antwort aus Gath.....	11
Keine Entspannung mit Neu Rhaethikon....	11
Die Gilden Drachensteins .....	11
Impressum.....	16

## Nachruf

„Trauer herrscht in diesen Tagen in unserem schönen Herzogtum Drachenstein. Einige, dem Land treu ergebene Bürger, sind von uns gegangen. So möchte ich diese Worte an alle Bürger unseres Landes richten, denen die Verstorbenen stets als Vorbild gereichen sollen.

Denn stets haben Morvan von den Schwertwiesen und Arkus Wolpertinger, sowie unsere treuen Verbündeten aus dem Zwergenreich Karandor – Durin Sohn des Expos und Gildron, Sohn des Gurbak, ihre Ehre bewiesen und für unser geliebtes Land viel gegeben. So letztendlich sogar ihr eigenes Leben. Nicht zu vergessen soll auch jene Frau sein, die tapfer sich den finsternen Wogen entgegenstellte und fiel, Frau Zedaya sowie all jene namenlosen Helden. Doch sie sollen uns stets in Erinnerung bleiben, denn auch über die Grenzen unseres Landes hinaus haben sie Unrechtes und Böses bekämpft. So starben sie alle in Eldengard bei einer verheerenden Schlacht gegen Orken, einem Landesteil des Königreichs Gath.

So wollen wir uns besinnen und der Gefallenen gedenken. Doch sollten wir über die Trauer hinweg neuen Mut fassen, und diesen Nachruf auch als Aufruf auffassen. Lasst die Gedanken der Toten nicht verblassen, lasst den Mut und die Ehre der Toten nicht vergehen – lasst uns nicht an Landesgrenzen scheitern, wo die Grenzen zwischen Gut und Böse klar gezogen sind.

So wie Herr Schwertwiesen, Herr Wolpertinger, Herr Durin, Herr Gildron und Frau Zedaya zusammen im Ausland für das Gute kämpften, so sollten die Länder zusammen kämpfen. Dies ist der Geist der Verstorbenen, dies ist jenes, wofür sie gestorben sind, und das sollte uns allen als gutes Beispiel dienen.“

Ministerialrat für Äußeres  
Tallanvor Bryne

## Maskenball in Elchfurth

Und schon wieder ist ein Jahr vergangen, und so kam es, dass sich die feinen Damen und Herrschaften aufmachten, um dem wichtigsten gesellschaftlichen Ereignis in unserem geliebten Herzogtum beizuwohnen. Der Maskenball in Elchfurth, der alljährlich zum Jahreswechsel von den Patriziern ausgerichtet wird, wird seit jeher von allen im Lande mit großem Interesse verfolgt, spiegelt er nicht auf seine besondere Weise auch den Gesundheitszustand unserer Gesellschaft wieder. Und obwohl der Ball perfekt organisiert war, nur die erlesensten Speisen und Getränke gereicht wurden, und dieser Abend alles bisher Dagewesene an Glanz und Glamour in den Schatten stellte, wollte keine so richtig ausgelassene Stimmung aufkommen. Viel zu groß ist die Ungewissheit über die Zukunft unseres geliebten Landes ob der Vorfälle der vergangenen Monate bei uns und unseren Nachbarn. Bei allen wurde die Frage diskutiert, wieso plötzlich Diskors Jünger so viel Macht erlangen konnten, und den düsteren Mantel, der sich in letzter Zeit über uns gelegt hat, kann man auch nicht mit bunten Festen vertreiben.

Und doch gibt es auch Gutes zu berichten, so war seit einiger Zeit unser geliebter Herzog mit seiner Verlobten wieder auf dem Ball anzutreffen. Seine Majestät scheint seit dem letzten Winterboldfest wie ausgewechselt, was wohl vor allem auf seine glücklich Liebe zurück zu führen ist. Und so gelang es ihm und seiner bezaubernden Braut durch ihre sprühende Lebenslust und Freude wieder Hoffnung unter den Gästen zu wecken, und so entwickelte sich der weitere Abend doch noch zu einem rauschenden Fest. (st)

Anzeige:

Kurtisanenhaus  
**Zur lächelnden Maid**  
Elchfurth, Pierweg  
Wir machen Liebe!

## Potis Kochecke – Stockbrot

Das Stockbrat ist eine Mahlzeit oder eine Beilage, die zu fast jedem Gericht passt. Es lässt sich gut am Lagerfeuer zubereiten.

### Zutaten für 10 Personen:

1 Pfund Mehl,  
20 Unzen Hefe (Drachensteinische Unzen)  
50 Unzen Butter  
Ein kleiner Löffel Zucker  
1 Prise Salz  
¼ Liter Milch oder Wasser

### und Brotgewürz falls vorhanden

### Kochgeschirr:

Eine Schüssel, ein kleines Sieb und einen entrindeten Stecken, am besten ein Holz wie Haselnuss für den Stock verwenden, da dies keine übel schmeckenden Harze oder Säfte enthält

### Zubereitung:

Siebt das Mehl gut in die Schüssel. Erhitze das Wasser oder die Milch lauwarm. In die Mitte des Mehls macht Ihr nun eine Kuhle und dort gebt Ihr die zerbröckelte Hefe,

Zucker und so viel lauwarmes Wasser oder Milch hinein, bis der Teig eine dicke Masse ergibt. Alles gut mit der Hand vermischen und den Teig etwa eine halbe Stunde abgedeckt (ein Tuch) gehen lassen, am besten an einem warmen Ort oder im Sommer in der Mittagshitze. Die Butter in der restlichen lauwarmen Flüssigkeit auflösen. Salz, Brotgewürz und die Flüssigkeit zu dem Teig geben. Erneut alles gut durchkneten und eine halbe bis anderthalb Stunden abgedeckt gehen lassen.

Nun nehmt eine halbe Hand Teig und rollt diesen dünn, mit jenem Teig umwickelt er dann seinen Stock. Nun haltet den Stock über die Glut und nicht in die Flammen. Dreht das Brot des Öfteren. Das Stockbrot solle fertig sein, wenn ihr dies ohne gar viel Kraft aufzuwenden vom Stocke ziehen könnt. Guten Appetit wünscht Euch Poti.  
(hp)

## Mysterien enthüllt - Geheimnisse aufgedeckt



Die Gazette recherchiert

für Sie



## Die Flora Drachensteins

Zu einer neuen Folge unserer Serie heiße ich Sie herzlich willkommen. Nachdem die dringenden Ereignisse im Reiche uns in der letzten Zeit gar arg beschäftigten, blieb uns keine Zeit mehr diesen Artikel in der letzten Sonderausgabe unterzubringen, so dass wir uns freuen ihn jetzt zu präsentieren. Wie sie der Überschrift gar leicht entnehmen konnten soll es sich diesmal um die Pflanzenwelt unseres geliebten Reiches drehen. Jetzt denken Sie gewiß, was soll denn das, wir wissen doch recht gut wie die gemeine Kamille und der Huflattich ausschauen, aber haben Sie sich nicht auch schon gefragt, was für seltsame

Pflanzen die Kräuterfrauen da außerdem im Angebot haben? Wissen Sie etwas mit Schattennessel oder Koboldskraut anzufangen? Ich hatte jedenfalls keine Ahnung, so dass ich eines Tages beschloss, mich mit einer der Kräuterfrauen auf dem Markte Naabans auszutauschen. JA, gar unverfroren wie sie war, wollte sie ihr Wissen nicht IGMA-gefällig teilen, nein ein bisschen Profit schien ihr (wohl von ERIS eingeflüstertes) Ziel.

Anzeige:

Jolanna Eschenbach  
Kräuter aller Art, nur beste Ware  
Marktplatz Naaban

So lesen Sie nun das Gespräch, das ich mit der guten Frau Jolanna Eschenbach (J.E.) in ihrem Marktzelte, betört von gar feinen Gerüchen der Kräuter, führte.

O.S.: „Die Fünfe zum Gruße, so lassen Sie uns das Gespräch auch gleich beginnen. Zuerst einmal würde der Leser sicher gern hören, wie Sie überhaupt zu einer Kräutrhändlerin geworden sind.“

J.E. (entrüstet) „Ja, da muss ich erstmal sagen, dass ich ja nicht nur Händlerin bin, nein ich sammle, trockne und verarbeitete die Pflanzen ja auch. Und was bedeutet die Frage wie ich dazu geworden bin? Meine Mutter und auch meine Großmutter, MORS hab sie gnädig, waren schon Kräuterfrauen und so war es für mich das normalste es auch zu werden. Punkt.“

O.S. „Ja, war es doch nur eine einleitende Frage...“

J.E. (unterbricht) „Wissen Sie, ich halte überhaupt nichts davon, dass de Jungen Leute heut alle so ´ne Flausen im Kopf haben. Schatzsucher und sowas woll´n se werden. Pah, die sollen lieber ´nen ordentlichen Beruf lernen. Tischler oder Schmied zum Beispiel.“

O.S. „Nun gut, dass mag ihre Meinung sein, doch lassen Sie uns über das reden, weswegen ich hier bin: Die geheimnisvolle Pflanzenwelt des Archipels. Was ist denn das hier zum Beispiel für eine Pflanze?“

J.E. (enthusiastisch) „Das ist eine Schattennessel. Ein besonders schönes Exemplar. Sehen Sie hier, die kleinen Dornen am Blütenstand. Sehr typisch für die Schattennessel. Normalerweise werden sie zwischen 15 und 25 Zentimeter hoch. Sehen fast genauso aus wie die Brennnessel, allerdings findet man sie im Gegensatz zur Brennenden Nessel meist alleinstehend.“

O.S. „Und was kann man damit anfangen?“

J.E. „Nicht so eilig, bevor man etwas damit anfangen kann, muß man sie erstmal pflücken. Und des is´ gar nicht so einfach, denn sie hat fast überall häßliche Nesseln und juckt dann gar eklig. Aber hat man sie dann, sollte man sie kochen und den Tee trinken. Ist ein gutes Mittel gegen Erkältungen. Was man noch so damit machen kann, weeiß ich nich, da müßten Sie ´nen Alchimisten fragen.“ Sehr interessant ist auch diese Pflanze hier:

(die Händlerin zeigt mir eine etwa 80 cm große Pflanze, die sich nach einem langem, hölzernen Stiehl in drei Zweige teilt, von denen die Seitenarme in einem behaarten Blütenstock mit unzähligen weißen Blüten enden. Der mittlere Hauptast zweigt zwei weitere Blütenstände ab. Die gesamte Pflanze hat neben schmalen, spitz zulaufenden Blättern auch gut sichtbare weiße Nesseln.)

Der sogenannte Eisdorn hat wohl, (flüstert) ein eigenes Leben. Man hat ihn schon oft zu züchten gewünscht, doch er blüht immer und man hat noch nie Samen von ihm entdeckt. Irgendwann verblüht´r und dann ist´s zu Ende mit´m. Und eine Warnung noch an de Leser ihrer Gazette:

Versuchn´se ne den Eisdorn zu pflücken, gar fürchterlich wehrt´r sich dagegen.“

O.S. „Es wäre also besser wenn man ihn bei Ihnen kauft meinen Sie?“

J.E. „Wenn man denne was damit anfangen kann, ja.“

O.S. „Das mit dem eigenen Leben der Pflanze find ich recht interessant, kennen sie denn noch mehr solcher mysteriöser Pflanzen?“

J.E. „Oh ja, da gibt es zum Beispiel den Blutkolben, eng verwandt mit dem Dunkelkolben, aber sehr giftig und eine Farbe, wie sie wohl nur aus

- dem Unteren Reiche kommen kann. Man spürt die böse Aura dieser Pflanze wahrhaft wenn man sie sieht.
- Auch von ´nen paar anderen unheimlichen Pflanzen kann ich euch etwas erzählen. Da is´ zum Beispiel der Morgenstern. Ja, dem seine Samen und Blütenstände sehen fast genauso aus wie die Waffe. Ansonsten sieht er harmlos aus, ganz grün und krautartig. Und wunderschöne feine blaue Blüten hat´r. Aber man sollte vorsichtig sein. Es heißt das in jeder Pflanze ein Geist oder Unwesen wohnt, und so mancher Pflücker ist ihnen schon zum Opfer gefallen.“
- O.S. „Bei IGMA, solch grausame Pflanzen gibt es bei uns im Reiche? Oder gibt es die nur in den Marschlanden und im Grunewald?“
- J.E. „Nee, die gibt´s fast überall. Ich hab ja sogar schon fast vor meiner Tür ´nen Morgenstern gesehen. Und es soll da noch eine mysteriöse Pflanze geben, die ich zwar noch nie gesehen habe, aber ich glaube, wenn ich so´nen Exemplar mal verkaufe bin ich gemacht. (flüstert) Die Kaiserkrone. ´Soll so mächtig sein, dass sie Magiern ihre kompletten Kräfte raubt und sie blind und taub macht.“
- O.S. „Jetzt versuchen Sie mir aber einen gewaltigen Grunebären aufzubinden, oder?“
- J.E. „Nein, nein, meine Großmutter hat mir erzählt, dass sie mit dieser Pflanze in ihren Dorf einst ´ne Hexe ausfindig gemacht haben. Die Kaiserkrone wirkt schon. Wissen die Götter warum aber es soll funktionieren.“
- O.S. „Und wo kann man denn solch ein Kraut finden? Bestimmt ist es doch recht selten und wertvoll?“
- J.E. Isses in der Tat Söhnchen, aber sieh mich an. Das Alter zehrt an mir, meine Falten sind tief, meine Hände ausgemergelt und noch nie hab ich eine Kaiserkrone gesehen. Sie kann wohl fast überall wachsen, im tiefsten Wald genauso, wie auf kargen Fels und auf sonniger Auwiese.“
- O.S. „So, jetzt aber genug mit den Schauergeschichten, hat denn die Flora unseres geliebten Drachensteins nicht auch schönere Geschichten zu bieten?“
- J.E. „Nu´ja, da gibt es schon etwas. Wenn Sie sich mit Ihren Lieben ´nen Scherz erlauben wollen, dann kaufen oder sammeln Sie etwas Koboldkraut, aber berühren Sie es nicht mit der bloßen Haut, denn das heben Sie sich für ihr Opfer auf. ´Ne schön rote Schnapsnase bekommt man von dem Zeug nämlich, wenn man es einfach so berührt.“
- O.S. „Interessant, wie sieht Koboldkraut denn aus?“  
(Jolanna reicht mir eine dunkelgrüne, längliche Pflanze, mit spitzen, teils gezackten Blättern und hellgrünen Fruchtständen, die die kleinen hellblauen Samen tragen.)
- J.E. „Warum grinsen Sie denn jetzt so?“
- J.E. „Da dachte ich, Sie sind ein schlauer Mensch und doch ham´se das Kraut einfach so angefasst. Hübsch rot Ihre Nase. Passen´se mal auf, dass Sie nicht wegen Trunkenheit am helllichten Tage auffallen.“
- O.S. „Hmmm, der Punkt geht an Sie, aber nun gut ich danke trotzdem für Ihre Auskünfte und mögen die Götter zu gutem Gelingen weiterhin beitragen.“
- J.E. „Machen´ses gut junger Mann und trinken Sie nich´soviel, bei ERIS.“
- Wie Sie verehrter Leser feststellen konnten, ist das Reich der Pflanzen auf dem Archipel tatsächlich nicht ganz ungefährlich. Für ein gutes Viertel des Tages mußte ich mir Gespött ob meiner roten Nase anhören, und so kann ich nur hoffen, dass dies keine Schule macht. Aber ob Sie den Streich jemanden spielen

wollen, liegt allein in Ihrem Ermessen, doch für gutes Gelingen möge ERIS Ihnen beistehen. So hoffe ich, dass Sie jetzt ein wenig mehr über die ungewöhnliche Flora des Landes wissen und verabschiede mich für dieses mal mit einem Hinweis auf unser nächstens Thema:

Die Fauna Drachensteins (os)

### Erster Kochwettstreit in Erfardsburg

Vor nunmehr fünf Wochen fand auf dem Marktplatz von Erfardsburg der erste landesweite Kochwettstreit in der Geschichte Drachensteins statt. Köche und Köchinnen aus dem ganzen Reich reisten mit ihren Mägden und Knechten an, um sich gegenseitig zu messen. Vier Tage und Nächte lang wurde gekocht, gedünstet, gebraten, gebacken und geräuchert, was das Zeug hielt. Die Teilnehmer versuchten ständig sich mit neuen Kreationen und raffinierten Rezepten gegenseitig zu übertrumpfen, um das Wohlwollen der sicherlich strengsten Juri die es für einen solchen Vergleich wohl geben kann, nämlich dem einfachen Volk, zu gewinnen. Die Wahl des Gewinners war nicht sehr einfach, in anbetracht der Fülle von Leckereien aller Art, die dargeboten wurden. Doch am Ende musste ein Gewinner gefunden werden. Der Sieger des ersten Kochwettstreites in Erfardsburg ist Eckehardt Negrom aus Smelsdorf, seine Küche althergebrachter Gerichte, in Verbindung mit neuen Trends und Gewürzen hat wohl den Geschmacksnerv der Masse am besten getroffen, aber auch alle anderen Teilnehmer waren sehr beliebt, und sei es auch nur aus dem Grund, dass man sich kostenlos bei ihnen den Bauch voll schlagen konnte. (st)

### Stallbrand am Rande von Heimsflach

In den frühen Morgenstunden des 14. Septander läuteten in dem kleinen Städtchen Heimsflach die Alarmglocken. Ein Kuhstall am Rande des Ortes stand lichterloh in Flammen. Nachdem der Brand gelöscht wurde stellte die örtliche Büttelschaft

Nachforschungen an, und ermittelte einen Mann mittleren Alters, der nach strenger Befragung zugab, den Brand gelegt zu haben. Als Begründung gab er an, er könne das ständige gemuhe der Tiere nicht länger ertragen.

Er wurde daraufhin in Gewahrsam einer Einrichtung der Igma übergeben. Im Übrigen konnten alle Rindviecher rechtzeitig gerettet werden. (st)

### Seltsame Vorgänge in Tiefthal beobachtet

Seit einigen Wochen sollen in Tiefthal eigenartige Dinge vor sich gehen. Man berichtet von Türen, die plötzlich ins Schloss fallen, Fenster, die auf und zu schlagen, Geschirr, das aus dem Regal fällt und Möbeln, die am Morgen an anderen Stellen stehen, als noch am Abend zuvor.

Die Bevölkerung ist völlig verunsichert und beängstigt. Zur Untersuchung dieser Fälle wurde ein Priester des MORS und zwei Mitglieder des Ordens der Wahrer des Wissens zu Alteran nach Tiefthal entsandt. Die Reporter der Gazette werden Sie, liebe Leser, weiter auf dem Laufenden halten. (st)

### Wunder am Herzogenhof

Wie erst heute bekannt wurde, kam es am Herzogenhof zu Naaban bereits vor 3 Wochen zu einem Zwischenfall. Bei Reparaturarbeiten am Dach des Schlosses verlor ein Zimmermann nach einer heftigen Windböe den Halt und stürzte von der obersten Dachspitze ungebremst auf das Pflaster im Innenhof. Wie durch ein Wunder ist der Mann wohl auf und blieb bis auf ein paar blaue Flecken völlig unverletzt. (st)

Anzeige:

**Kurtisanenhaus  
Zur Roten Laterne  
Elchfurth, Kaiweg**

Auch exotische Wünsche! Zwerginen!

# Wem gehört die Nation?

## Die Patrizier

Im Herzogtum gibt es eine Vielzahl von Händlern und Geldverleihern. Den Dachverband dieser Händler bildet der Patrizierrat, der Vorsitz der Gilde der Händler und Wucherer. Die Sitze im Rat werden nach der Höhe des Gewinns der Handelshäuser verteilt. An dieser Stelle wollen wir doch einmal die Patrizier näher betrachten. Wir hoffen, dass dies den Lesern einen tieferen Einblick in das Gildenwesen unserer großen Nation bietet.

### Clan des Fitz Goldspalt

Das Handelshaus dieses rüstigen, alten Zwerges ist ein recht bedeutendes im Herzogtum.

Auf Grund des scheinbar nie verendenden Stromes an Bier und süffigem Met, der sich aus seinem Stammsitz im Rothorngebirge ergießt, genießt er nicht nur den Respekt der anderen Patrizierhäuser, sondern auch das Wohlwollen der Bevölkerung.

Sein zweites Standbein ist der Transport von Erz, aus Trallsky in die Mark.

Bislang war unbekannt, dass Goldspalt in der Nähe von Trallsky ein Handelskontor besaß. Umso mehr ist es verwunderlich, dass diese einträgliche Handelslizenz an ihn vergeben wurde.

### Familie vom Quell

Dieses traditionsreiche Handelshaus besitzt eine Vielzahl von Kontoren, verteilt in der ganzen Mark. Mit größter Geduld und Ausdauer hat das Haus es innerhalb der letzten Jahre zu einer Monopolstellung innerhalb des Getreidehandels in Drachenstein gebracht, was bereits nach kurzer Zeit zu Interessenskonflikten mit den örtlichen Lehnsherren und der Gilde der Müller geführt hat.

Nicht nur einmal haben die vom Quells versucht, ihre finanziellen Mittel zur politischen Einflussnahme zu nutzen und die Lehnsherren davon zu überzeugen, die

Preispolitik nach ihren Wünschen zu gestalten.

### Familie Trollsteyn

Es ist nicht schwer vorstellbar, dass diesem Handelshaus ein besonderes Interesse gilt. Gibt es doch den „Pax Sithi“, der den Holzeinschlag im Grunewald verbietet.

Woher das Holz bezogen und geschlagen wird ist nicht bekannt.

Einzig und allein die Art des Transportes, nämlich per Schiff, ist öffentlich bekannt. Der Rest scheint ein gut gehütetes Geheimnis zwischen dem Patrizierrat und dem Haus der Trollsteyns zu sein.

### Familie Rothschild

Dieses junge und aufstrebende Handelshaus hat erst vor kurzem Familie Swanson im Patrizierrat abgelöst. Zwischen den beiden Familien herrscht eine traditionelle Rivalität, da sie beide ähnlich hohe Gewinne erzielen, aber nur eine der beiden Familien im Rat vertreten sein kann.

In letzter Zeit scheint aber der Weinhandel besser zu florieren als das Geschäft mit Schmuck und anderen „Kinkerlitzchen“, wie die Rothschilds gern zu sagen pflegen. Hartnäckig hält sich das von den Swansons unterstützte Gerücht, der momentan so gern getrunkene Jahrgang wäre mit Magie „veredelt“.

### **Nachruf**

#### **Peter Plot ist tot!**

Der wohl erfolgloseste aller Diplomaten, soll Gerüchten zufolge auf dem Weg zu seiner ersten Mission verhungert sein, als er versuchte seine Haustür davon zu überzeugen, ihn auf die Straße zu lassen.

Möge er in MORS Hallen Frieden finden.

### Familie Hoax

Ein besonderes Lieblingskind der Eris scheint die Familie Hoax zu sein. Dieses geradezu umtriebige Haus legt ein besonderes Augenmerk auf die „Unterhaltungsbranche“. Alles was Spaß macht - so das Motto der Hoax. Sie beschäftigen sehr viele Angestellte, die Glücksspiel, exotische Massagen und mehr anbieten und auch der Geldverleih ist eine einträgliche Verdienstquelle dieses „Familienunternehmens“. Nicht selten geraten die Hoax oder einige ihrer Angestellten wegen ihrer etwas anderen Interpretation von freiem Handel mit der örtlichen Justiz oder den Stadtbütteln aneinander.

Hinter vorgehaltener Hand spricht man davon, dass einige einflussreiche Persönlichkeiten und sogar das eine oder andere Patrizierhaus bei den Hoax in der „Kreide“ stehen.

### andere Familien die keine Stimme im Patrizierrat haben sind z.B.:

#### *Familie Swanson:*

Dieses Patrizierhaus hat sich auf den Handel mit Töpfen, Pfannen, kleineren Schmuckgegenständen und anderem „Kram“ spezialisiert.

Trotz der Niederlage im letzten Jahr sind Einfluss und Reichtum der Swansons nicht zu unterschätzen. Beständig arbeiten sie daran, ihren Platz im Rat im kommenden Jahr wieder einzunehmen. Zu diesem Zweck haben sie den Zwergen erneut große Geldmengen angeboten, um einige ihrer Aufträge von Zwergenschmieden ausführen zu lassen.

#### *Stamm der Thalia Silberglanz:*

Bisher war in den Bestrebungen der Frau Silberglanz kein Bemühen zu erkennen, einen Platz im Patrizierrat einzunehmen. Eigentlich untypisch für die uns bekannte elfische Mentalität, versteht die junge Elfe es vortrefflich, nicht nur durch Worte, sondern vor allem durch die Schönheit des elfischen Kunsthandwerkes zu bestechen.

Den Vorsitz im Rat der Patrizier hat die Pentatin der Eriskirche. Um die Machtbestrebungen der Handelsfamilien etwas einzugrenzen, hat die Vorsitzende ein Vetorecht bei allen zur Diskussion stehenden Entscheidungen. Die Aufgaben des Patrizierrates konzentrieren sich auf die Vergabe von Handelslizenzen, der Schlichtung von Händlerstreitigkeiten, der Qualitätskontrolle der Waren und der Ausrichtung von Fernexpeditionen, die der Ausweitung des Handelsnetzes dienen. Zum Schutz dieser Unternehmungen, werden vom Rat oftmals Söldner oder aber gelegentlich auch zuverlässige und tapfere Freiwillige angeworben.

Lesen sie an dieser Stelle in der nächsten Gazette, das Bankhaus Drachenstein. (st)

Anzeige:

**Essen der besonderen Art!**

Wer kennt sie nicht, die hohe zwergische Küche mit all ihren bekannten Gerichten?

Wie bitte? Noch nie zwergisch gespeist? Dann wird es aber Zeit, ein Essen der ganz besonderen Art zu probieren.

#### **Torens Gerichte zwergischer Art**

Kommt zum feinen Restaurant Ecke Wasserweg / Steingasse in Elchfurth.  
Wir bieten Essen der höchsten Klasse.

Anzeige:

#### **Musikantenschule Bälers**

Musik öffnet die Herzen

Lernen auch sie ein Musikinstrument zu spielen!

Am Marktplatz 4  
Erfardsburg



## Neues im Adelsrecht

Seine Hoheit Angulf II. hat das Adelsrecht in Drachenstein wesentlich erweitert. Es betrifft vor allem die Einführung von so genannten Ritterorden. Die Begründung von Seitens der Krone für diesen Schritt war, die Stabilität des Landes zu sichern. So führte der Herzog den Stand des Edlen ein. Eine Auszeichnung für einen Bürger Drachensteins der sich verdingt machte. Als zweiten Schritt in der Adelsreform, so wurden die neuen Gesetze von Seiten der Krone bezeichnet, sei die Einführung von Ordensrittern und die klare Abgrenzung zu den bisherigen Rittern, die nun als Freiritter bezeichnet werden. Der größte Unterschied zwischen den Rittern wie wir sie kennen und den neuen Ordensrittern liegt in jener Form wie man zum Ritter wird. Ein jeder Bürger kann einer der Ordensburgen aufsuchen und anfragen, ob er denn würdig sei, als Knappe zu dienen. Dies wird dann von den Ordensmitgliedern näher untersucht. Wahrscheinlicher jedoch für die Aufnahme ist es, dass ein Knabe oder eine Maid einem/r Ordensbruder oder -schwester auffällt, und bei den Eltern angefragt wird, ob das Kind ausgebildet werden darf. Der Herzog ließ insgesamt vier Ritterorden ausrufen, und übergab einem jeden Orden ein Stück Land, das von jenem Tage an diesen gehört. Die vier Orden sind namentlich: Orden des geschachtelten Schildes, Orden des Falken, Orden der Draconier und Orden der weißen Wölfe.

Ein jeder dieser Orden hat eine feste Aufgabe und einen Kodex, an den ein jeder Ritter bis zu seinem Tod gebunden ist. So besitzt der Orden des Falken die Aufgabe, Nachrichten zu überbringen. Auch der normale Bürger kann diesen Dienst für einen Obolus in Anspruch nehmen. Der Orden der weißen Wölfe schützt die Bevölkerung vor den Wesen der Marschlande. Der Orden besteht allsamt aus Jägern und anderen Gesellen, die die Natur lieben. Die Wahl des Namens für diesen Orden kam dadurch, dass die ersten Ritter, die der Herzog ernannte als Begleiter weiße Wölfe haben. Diese Tiere

sollen einen besondern Hass auf Trollocks haben und sie in den Sümpfen jagen. Der Orden der Draconier besteht aus Männern und Frauen, die allesamt Meister im Umgang mit dem Degen und der Armbrust sind. Der Degen ist eine neuartige Waffe mit einer leichten biegsamen Klinge. Mit dieser Waffe ist es möglich, schneller zu kämpfen als mit einem Schwert. Die Draconier sollen die Arbeit der Büttel unterstützen und Verbrechen im Lande aufklären. Der Letzte Orden ist zugleich auch der größte, der Orden vom Geschachtelten Schild, dieser soll die Grenzen am Rande des Grunewaldes bewachen.

Der Kodex Verbalus wurde um folgende Paragraphen ergänzt.

Anzeige:

### **Udunsmiede zu Elchfurth**

Ob Schwert oder Schmuck  
ob Rüstung oder Pflug

Schmiedeerzeugnisse  
aus dem Hause Udun

### **Qualität hat einen Namen**

Udunsmiede  
Flutrinne 6

### §5 Der Stand des Ordensritters

Ordensritter kann ein jedweder, Mann oder Frau, werden, der in einen der vier Ritterorden Drachensteins aufgenommen worden ist, und sich als Knappe bewährt hat und vom amtierenden Herzog in den Stand erhoben wird. Namentlich sind die Orden Vom Geschachtelten Schild, Orden des Falken, Orden der Draconier und Orden der weißen Wölfe. Von jenem Augenblicke seiner Ernennung durch den Ritterschlag des amtierenden Herzogs von Drachenstein, hat er das Recht, das Wappen seines Ordens mit seinem persönlichen Symbol zu tragen.

Absatz 1: Ein Ordensritter des Herzogtums Drachenstein ist befreit von jeglichen Steuern und Zöllen des Reiches.

Absatz 2: Ein Ordensritter hat die Pflicht die Ziele des Ordens bis zu seinem Tod zu verwirklichen. Er soll stets getreu nach den Idealen des Ordens leben und die Bestimmung des Ordens im Lande erfüllen. Verstößt er willentlich dagegen so soll er als vogelfrei gelten und von allen Bürgern des Landes gejagt werden bis er des Todes ist.

*Absatz 4:* Ein Ordensritter wird durch jenes entlohnt, was sein Orden auf dessen Land erwirtschaftet und durch Spenden des Volkes.

### §6 Der Stand der Edlen

Edler kann ein jedweder, Mann oder Frau, werden, der sich durch seine Taten im Namen des Landes verdingt gemacht hat und von dem amtierenden Herzog in den Stand erhoben wird.

Ein Edler hat das Recht ein Wappen zu tragen, gleich dem Stande eines Ritters.

Absatz 1: Ein Edler des Herzogtums Drachenstein ist befreit von jeglichen Steuern und Zöllen des Reiches.

## Heraldik des Archipels Teil 2

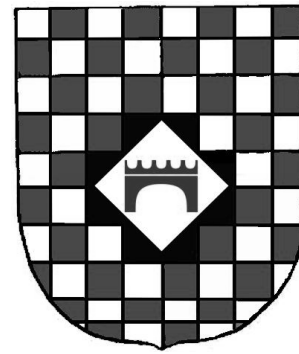
Die beliebte Serie Heraldik des Archipels möchten wir in dieser Ausgabe weiterführen. Wir stellen an dieser Stelle zwei der neuen Ritterorden Drachensteins vor und ihre Wappen.

### Orden vom Geschachtelten Schilde

Mitglieder: ca. 40, Ordenssitz: Brem

Der Orden vom geschachtelten Schilde wacht über das Rothorngebirge und den Grunewald. Der Herzog ließ eigens eine Feste für den Orden genau an jenem Punkt errichten, wo der Grunewald auf das Rothorngebirge trifft. Sie verwalten auch die Zollstellen an der Grenze, wo sie ebenfalls Herbergen unterhalten, die helfen ihre Aufgabe zu bezahlen. Ordenskrieger des geschachtelten Schildes zählen als gastfreundliche Gesellen und sind gerne gesehen in Drachenstein. Vor allem in harten Wintern sind sie der einzige Kontakt, den so manche eingeschneiten Einsiedler haben, auch jagen sie Grauwölfe und andere Bestien die sich vor Hunger bis

in die Ortschaften am Rande der Zivilisation in der kalten Jahreszeit wagen.



Ein jeder Ritter kann das Symbol in der Raute frei wählen. Als Beispiel hier das Wappen des Ordengroßmeisters Richard der Geduldige vom geschachtelten Schild, das Schild ist Rot-Weiß geschachtelt

### Orden der weißen Wölfe

Mitglieder: ca. 40, Ordenssitz: Valluva

Dieser ehrenwerte Orden bewacht die Grenze zu den Marschlanden und hält die Ungetüme (z.B. Trollocks oder Untote) aus den Sümpfen zurück. Der Hauptsitz des Ordens ist im wieder aufgebauten Valluva, von wo aus sie durch das Sumpfgebiet patroulieren. Der Orden hat für die Finanzierung seiner Aktivitäten große Teile des Reichsforstes um Valluva erhalten. Auch handeln sie mit seltenen Kräutern, die sie in den Marschlanden finden. Von der Bevölkerung werden sie einerseits gemieden, andererseits hoch geachtet, da sie als raue Kerle und Weiber zählen. Der Orden der weißen Wölfe besteht zum großen Teil aus Waldläufern und Kämpen, die Erfahrung in der Wildnis haben. Der Name des Ordens stammt von den tierischen Begleitern vieler Ritter, weiße Wölfe die sie eigens züchten und zähmen.



Ein jeder Ritter kann das Symbol rechts oben frei wählen. Als Beispiel hier das Wappen des Ritters Leron von den weißen Wölfen, das Schildblatt ist Weiß, mit einem roten Querbalken

## Diplomatische Immunität

Um die Beziehungen zwischen den Königreichen Gath, Neu Rhaethikon und unserer geliebten Nation zu fördern, hat die Krone dem Rat der Dreizehn einen Gesetzesentwurf vorgelegt. Dieser Entwurf handelt von einem Status der Unantastbarkeit von Gesandten, solange sie nicht gegen Gesetze des Lex Propertatio, Lex Ethica im Kodex Aristocratos verstoßen. Sollten die Diplomaten gegen diese Gesetze verstoßen werden sie ausgewiesen und der Verstoß ihrem amtierenden Herrscher gemeldet. Jedoch soll die Diplomatische Immunität nicht einem jeden Reisenden erteilt werden, vor allem, weil die feudalistischen Strömungen in Gath und Rhaethikon sehr stark sind. (Feudalismus ist die Regierung des Adels, wo der gemeine Bürger, der keinen Titel hat, nichts zu sagen hat, ein Unding in Drachenstein.)

So ist angedacht, dass der jeweilige amtierende Herrscher des Landes bis zu fünf Gesandte bestimmt, die diese Unantastbarkeit erhalten. Diese Unantastbarkeit soll als Diplomatische Immunität bezeichnet werden. (hp)

## Keine Antwort aus Gath

Aus Regierungskreisen haben wir erfahren, dass bis heute keine Antwort aus dem Königreich Gath eingetroffen ist. Die Lage an den Grenzen hat sich jedoch stabilisiert. So wird wieder Handel betrieben zwischen Gath und Drachenstein über die Timbedische Grenze hinweg. Auch mit dem Königreich Neu Rhaethikon, die zwar Drachenstein offiziell als Aggressor ansehen, haben sich Handelsbeziehungen entwickelt. So scheint es uns, dass sie alle den Drachensteiner Taler mögen, egal wer ihn prägt.

Jedoch wartet man immer noch auf eine Reaktion von Gath Seite auf den Brief unsere Hoheit Angulf II. (rp)

## Keine Entspannung mit Neu Rhaethikon

Die Lage zwischen dem ehemaligen Herzogtum und nun Königreich Neu Rhaethikon und unserer Großen Nation Drachenstein scheint sich nicht zu entspannen, ganz im Gegenteil. So tauchen vermehrt in Neu Rhaethikon Schmähe und Hassschriften gegen unser Herzogtum auf. Wir Bürger werden gar als Diskor anheimgefallen bezeichnet und unsere Regierung als Wahnsinnige.

Wir können es nicht dulden das wir als Drachensteiner von einem Land verbal angegriffen werden, dass es nicht einmal in Erwägung zieht sich bei uns zu entschuldigen für die Vorfälle am Herzogenhof vor fast einem Jahr. Vor allem seit dem sich Gerüchte mehren das Piratenschiffe mit Neu Rhaethikoner Flagge Kutter von Trallsky nach Elchfurt überfallen. Will Neu Rhaethikon etwa einen Krieg provozieren, fast erscheint es uns so. Die Krone will noch in den nächsten Tagen Kontakt mit dem König von Neu Rhaethikon aufnehmen, jedoch kann der amtierende Herrscher Stefan aus dem Tann nicht mit einer Entschuldigung für die Vorfälle zum Winterboldfest rechnen. Schuld und Schuldigkeit haben sich hier die Regierungen aller drei Länder aufgeladen. (rp)

## Die Gilden Drachensteins

Wir möchten ihnen in dieser Ausgabe die einzelnen Gilden des Herzogtums Drachenstein vorstellen. Als erstes wollen wir uns damit beschäftigen, was überhaupt eine Gilde ist.

Eine Gilde ist eine Bruderschaft von Handwerkern, Händlern oder sonstigen Gewerbetreibern, die sich zusammengeschlossen haben um ihren Profit zu maximieren, in dem sie ihre Dienstleistungen kontrollieren und vor Fremden schützen. Das Hauptziel ist es, jene Handwerker und Händler zu verdrängen, die kein Mitglied einer Gilde sind um so ein Monopol aufzubauen. In ganz Drachenstein liegen fast alle wichtigen Handels- und

Gewerbeaktivitäten in den Händen mächtiger Gilden, die zuweilen auch Druck auf den Rat der Dreizehn und das Herzogenhaus ausüben können. Die Rechte und Pflichten der Gilden sind im *Kodex Verbalus* (siehe dort) festgehalten.

Im Gegensatz zu den ländlichen Gegenden der Nation werden die Städte stark von den Gildenaktivitäten dominiert; es sind diese Aktivitäten, mit denen die Existenz einer Stadt erst gerechtfertigt zu sein scheint.

Die Gilden haben vor allem eine Aufgabe; für die wirtschaftliche Sicherheit ihrer Mitglieder zu sorgen. Dies geschieht hauptsächlich durch eine Begrenzung der verfügbaren Meisterstellen auf einem Markt. Eine Meisterstelle ist die von einer Gilde für einen anerkannten Meister gewährte Erlaubnis, in einem bestimmten Gebiet ein eigenes Unternehmen zu leiten. Ungeachtet einiger Variationen kennt eine Gilde im Allgemeinen drei Rangstufen: Lehrlinge, Geselle und Meister.

**Lehrling:** Die Lehrzeit in einem Gildenbetrieb gilt als Privileg, das üblicherweise dem ältesten Kind eines Meisters gewährt wird. Die Gilde kann noch weitere Lehrstellen gestatten, die zuweilen an Kinder zahlungskräftiger Eltern, die das Lehrgeld aufbringen können, vergeben werden. Doch allzu oft nimmt ein Meister junge Leute zu sich, weil er ihr Talent entdeckt hat und bildet ihn für lau aus. Die Lehrzeit dauert je nach Gilde drei bis sieben Jahre.

**Gesellen und Meister:** Die Regeln über den Aufstieg vom Lehrling zum Gesellen sind in jeder Gilde unterschiedlich. Es kann sein, dass der Kandidat vor dem Rat der Gildenvorsteher ein Gesellenstück abliefern oder eine Prüfung bestehen muss. Zumeist jedoch genügt die Bestätigung eines Lehrmeisters, dass die Lehrzeit beendet ist. Jedoch ist es auch bekannt, dass so mancher Meister den Lehrling mit Absicht die Anerkennung als Geselle verweigert, auf das er weiterhin billige Arbeitskräfte hat. Jedoch sind dies Gor ungefällige schwarze Schafe und den

Fünfen sei Dank gibt es nicht viele von ihnen.

Gesellen erhalten neben Kost und Logis einen Lohn, in der Regel zwischen einen und zwei Drittel von dem eines Meisters. Nach einer vorgegebenen Gesellenzeit, zuweilen bis zu fünfzehn Jahre zumeist jedoch wesentlich kürzer, kann der Geselle bei der Innung einer Gilde vorsprechen, um Meister zu werden. Dazu sind bei jeder Gilde gewöhnlich positive Referenzen von mindestens drei Meistern erforderlich und immer eine praktische oder schriftliche Prüfung.

**Innung:** Alle Meister sind stimmberechtigte Mitglieder in den provinziellen Gildenträten, auch Innungen genannt. Sie wählen aus ihren eigenen Reihen einen Gildenvorsteher, diese wiederum bestimmen untereinander einen Gildenmeister. Die Innungsvorsteher sind für die Verwaltung der Gilde verantwortlich; außer im Falle besonders reicher Gilden üben die meisten Vorsteher ihre Arbeit als Meister weiterhin aus. Der Gildenmeister präsentiert die Gilde vor den Hohen der Nation und den anderen Gilden. Zuweilen keine einfache Aufgabe.

### **Apothekergilde**

Lehrzeit: 5 Jahre

Apotheker haben das Monopol auf das Sammeln, zubereiten und Verkaufen von Kräutern und Arzneien in Dörfern und Städten. Fast alle Meister führen Geschäfte, in denen sie Kräuter von Wandergesellen und professionellen Kräutersammlern erwerben, weiterverarbeiten und verkaufen. Die Heilpflanzen werden als Heiltränke und Medizin zubereitet und an die Bevölkerung verkauft, zuweilen ist auch ein Apotheker ein hervorragender Alchemist, der so manche Wundertinktur herstellen kann.

### **Gilde des Arcanen Wissens**

Lehrzeit: 7 Jahre

Die Gilde aller drachensteinischen Zauberkundigen, hier sind Akademie- und Freie Magier genauso vertreten, wie weiße Frauen, Druiden und Gelehrte. Sie alle haben gemein, dass sie IGMAS Gabe anrufen können. Die Gilde gewährt keine Konzessionen und hat keine festgelegte

Struktur. Es gibt Lehrlinge und Gesellen, zumeist so genannte Studiosis, doch die wenigsten Meister bilden mehr als einen in ihrem Leben aus, denn wer die verborgenen Künste ausübt, ist viel zu sehr mit seinen Studien befasst, um viel von der Außenwelt zu bemerken. Die Gilde ist zwar schwach organisiert, jedoch sind viele ihre Mitglieder sehr machtvoll.

### **Bognergilde**

Lehrzeit: 3 Jahre

Die Gilde der Bogner hat das Monopol auf Entwurf, Herstellung und Verkauf von Armbrüsten, Ballistas und Langbögen. Vor allem Halbelfen und Zwerge findet man unter ihnen. So haben sich die Zwerge auf Armbrüste und Ballistas spezialisiert und die Halbelfen auf die Bögen. So mancher Langbogen von einem Halbelfenmeister vermag es, den Pfeil über tausend Schritt zu schleudern und ihn dann noch in sein Ziel zu bringen.

### **Gastwirtsgilde**

Lehrzeit: 3 Jahre

Gastwirte haben das Monopol auf die Führung von Wirtschaften und Verkauf von gegorenen Getränken. Die meisten Gasthäuser brauen ihr eigenes Bier, während sie Weine und Schnaps von Händlern einkaufen. Herbergen bieten dazu noch Schlafgelegenheiten gegen Zeche an, dies dürfen nur Gastwirte in Drachenstein. An vielen Herbergen ist die Werkstatt eines Stallmeisters angeschlossen – der Stallmeister arbeitet zumeist auf Kosten des Wirtes nur selten auf eigene Zeche.

### **Gerbergilde**

Lehrzeit: 3 Jahre

Die Mitglieder dieser Gilde haben als einzige das verbrieftete Recht in Drachenstein Häute und Felle aller Art zu verarbeiten und Lederwaren zu verkaufen. Das Geschäft eines Meisters kann eine Gerberei sein, wo Häute verarbeitet werden oder ein Laden, in dem Lederwaren, wie Stiefel, Gürtel, oder Peitschen feilgeboten werden. Lederne Rüstungen und Sättel fallen unter das Monopol von Waffenschmieden und Stallmeistern, doch auch diese kaufen die gegerbten Häute für diese Zwecke von den Gerbern. Gerbereien liegen fast immer außerhalb von Ortschaften auf der Windabgewandten Seite, da zum Gerben übel

riechender Urin verwendet wird. Gerber kaufen Rohhäute und Felle von jedermann, obwohl sie die meisten von örtlichen Gutshöfen und Kaufläuten beziehen.

### **Glasbläser**

Lehrzeit: 4 Jahre

Die Kunst der Glasbearbeitung ist eines der streng geschützten Geheimnisse in Drachenstein, gar viele Leute verdächtigen die Glasbläser magische Mittel zur Ausübung ihrer Arbeit zu verwenden. Für die meisten Bewohner Drachensteins sind Glasfenster unerschwinglich, aber ein Meister verdient trotz allem recht gut, in dem er Phiolen, gläsernes Geschirr oder gefärbtes Glas für die Reichen Drachensteins herstellt. Ein Lehrling muss bei seinem Leben schwören, keinem Fremden zu sagen, wie Glas hergestellt wird, verraten sie es doch, so soll ihr Herz von einem Glassplitter getroffen werden. Vieler Verräter der Gilde sind schon an diesem Fluch gestorben.

### **Grobschmiede**

Lehrzeit: 3 Jahre

Die Gilde hat fast sämtliche Metallverarbeitungen in Drachenstein in ihrer Hand mit Ausnahme der speziellen Arbeiten der Gold- und Waffenschmiede. Ein Meister der Metallverarbeitung kann in einem feinen Haushalt angestellt sein, oder als Besitzer einer großen Werkstatt in einer Stadt arbeiten. Die Meisten sind jedoch einfache Dorfschmiede. Unabhängig von der Größe seines Betriebes wird ein guter Schmied immer ein wichtiges Mitglied einer Ortsgemeinschaft sein, stellt er doch Pflüge, Äxte, Beile, Töpfe und viele andere Dinge des täglichen Lebens her. Das Pflegen von Rüstungen und Waffen dürfen sie auch, jedoch keine Schwerter und Rüstungen herstellen. Viele Grobschmiede stellen auch Hufeisen her, angepasst werden diese jedoch durch den Stallmeister. Viele Zwerge sind in dieser Gilde zu finden.

### **Juweliere**

Lehrzeit: 3 Jahre

Ein Juweliermeister ist ein erfahrener Gold- und Silberschmied, Graveur und Edelsteinschneider, oft spezialisiert auf eine dieser Künste. Manche Meister konzentrieren sich auf das Gravieren von Metall und stellen Siegel für hohe Herren her.

### **Kaufleute und Wucherer auch Patrizier genannt**

Lehrzeit: 3 Jahre

Kaufleute sind Gildenmitglieder, die sich mit dem An- und Verkauf von Waren oder als Vermittler derartiger Geschäfte beschäftigen. Die meisten Kaufleute sind einfache Händler, die ihre Güter im gleichen Land ein- wie auch verkaufen. Jedoch wagemutige Händler sind im Auslandshandel tätig. Einige von ihnen spezialisierten sich auf exklusive Geschäfte mit Pelzen, Wein oder Büchern. Kaufleute dürfen ihre Waren in Städten und Ortschaften nur auf den Marktplätzen feilbieten, auf dass sie nicht das Geschäft der ansässigen anderen Gildenmeister verderben. Viele Ortschaften nehmen eine Marktplatztratte von den Händlern, sieht man jedoch, dass die Händler auch aus dem Sortiment der Gerber, Glasbläser, Grobschmiede, Kerzenmacher, Parfümeure, Salzsieder, Töpfer, Tuchmacher und Juweliere Waren feilbieten dürfen, scheint dies nur gerechtfertigt.

Als weiteres dürfen nur Kaufleute sich als Geldwechsler und Geldverleiher, gegen Gewinn betätigen, so genanntes wuchern. Einige Kaufleute haben sich gänzlich auf das Wuchern spezialisiert. Die Zinsraten der Wucherer liegen bei 5 – 20% des Jahres und sind in monatlichen Raten zu zahlen. Edle und angesehene Bürger kommen bekanntlich in den Genuss von niedrigeren Zinsen.

### **Kerzenmacher**

Lehrzeit: 3 Jahre

Kerzenmacher haben das Monopol auf die gewerbliche Herstellung und den Verkauf von Kerzen, Lampen und dergleichen. Viele weiten diese Tätigkeiten noch aus, indem sie Schiffe ausrüsten und eine Art Krämerladen führen, in dem Sie auch Honig feilbieten.

### **Köhlergilde**

Lehrzeit: 3 Jahre

Diese Gilde befasst sich mit dem Verkauf von Holzkohle, Steinkohle und in den Städten Naaban, Elchfurth und Erfardsburg Feuerholz. Kohle ist selten in Drachenstein und sehr teuer, wird aber in manchen reichen Häusern Drachensteins zur Beheizung ihrer Wohnräume verwendet. Die wichtigsten Kunden der Köhlergilde sind Grob- und Waffenschmiede.

### **Kurtisanengilde**

Lehrzeit: 5 Jahre

Kurtisanen bieten vielfältige paxagefällige Dienste an. Man sollte sie nicht als gewöhnlichen Huren betrachten, zumal ihre Häuser hinsichtlich Luxus und Etikette weit über dem üblichen Angebot auf den einschlägigen Straßen der großen Städte rangieren. Die Häuser, auch Bordelle genannt tragen solch schillernde Namen wie „Zur lächelnden Maid“ oder „Haus der sieben Freuden“ Die Gilde ist lose organisiert. Sie „erwirbt“ die meisten ihrer attraktiven jungen Mädchen und Knaben über Vermittler von deren verarmten Vätern, ein besseres Schicksal, als sie andernfalls zu erwartet hätten. Die jungen Leute werden in den paxagefälligen Künsten unterrichtet und erhalten dafür einen festen Vertrag, der sie sieben Jahre an ein lizenziertes Haus bindet. Nach dieser Zeit darf sich die Kurtisane bzw. der Gesellschafter zur Ruhe setzen, sich einem anderen Haus anschließen oder als Teilhaber in dem bisherigen Haus verbleiben. Mitglieder dieser Gilde sind immer kostspielig, je nach Haus und Wunsch des Kunden kosten ihre Dienste von fünf Drachengroschen bis zu einem Drachentaler (Gold) pro Besuch und die großen Damen und Herren des Gewerbes verlangen zuweilen das zehnfache Honorar. Die meisten Weiber und Kerle die in dieser Gilde sind setzen sich zur Ruhe ehe sie dreißig sind und ein jeder kann sich sicher sein, dass sie ein schönes Sümmchen zusammen gespart haben... Auch Paxa scheint den Gildenmitgliedern hold zu sein, niemals ist eine Kurtisane an Krankheiten am Schaft oder der Blume erkrankt noch bekommen sie ungewollt ein Kind.

### **Müller & Mühlenbauergilde**

Lehrzeit: Müller 3 Jahre, Mühlenbauer 5 Jahre

Die Gilde der Müller und Mühlenbauern ist eine der mächtigsten und einflussreichsten Gilden in Drachenstein, da sie über den Besitz und die Handhabung aller Mühlen im Lande verfügt.

Die meisten Mühlen werden nur zum Mahlen des Kornes verwendet und fast alle Gutshöfe und Dörfer haben zumindest eine Mühle. In Drachenstein gibt es eine große Anzahl von Wassermühlen, besonders an den großen Flüssen der Mark findet man sie

häufig, an der Küste Angelmars findet man zuweilen Windmühlen. In Drachenstein, Igma und Gor sei's gedankt, gibt es keine Mühle mehr, die von Muskelkraft bedient wird. Die Mühlen gehören meistens der Gilde selbst und werden an freie Müllermeister verpachtet. Ein Müller behält normalerweise ein fünftel des Kornes das er vermahlt, dies ist sein Lohn. Jenes verkauft er an Kaufleute weiter.

Einige Müller sind zugleich Mühlenbauer – sie sind Handwerker die mit diesen riesigen Maschinen vertraut sind. Einige Edle und das Militär beschäftigen Mühlbauer für die Wartung von großen Geräten wie Zugbrücken oder Rotzen.

### **Parfümeure**

Lehrzeit: 4 Jahre

Diese Gilde befasst sich mit der Herstellung und dem Verkauf von Seife und Parfüm. Die Gilde ist sehr verschwiegen, was ihre genauen Kunstgeheimnisse angeht. So kommt es auch, dass sich nur die Reichen und Edlen Parfüm leisten können. Jedoch Seife wird mittlerweile in so genannten Manufakturen hergestellt. Werkstätten, wo bis zu hundert Stücke Seife pro Tag hergestellt werden können. So ist das Waschen mit Seife in Drachenstein sehr weit verbreitet, vor allen seit dem Gelehrte festgestellt haben das Schmutz krank machen kann, aber die Seifenlauge davor schützt, wenn man sich einmal in der Woche mit Seife den Körper außen schrubbt.

### **Salzsiedergilde**

Lehrzeit:3 Jahre

Salzsieder haben das Monopol des Einzelhandels und des Herstellens von Salz, eines der wichtigsten Mineralien, da es für gar viele Speisen benötigt wird, aber auch um Fleisch lange haltbar zu machen. Salz wird in Drachenstein am kaskischen Meer gewonnen, in so genannten Salzpflanzen. Hier wird Meerwasser verkocht bis nur noch Salz in den Pfannen zu finden ist. Zuweilen treiben einige Salzsieder auch Handel mit den Zwergen Karandors, die tief in ihren Stollen auch Salz zu sieden scheinen, jedoch wesentlich erfolgreicher als an der Küste der Nation. Jedoch nimmt sich der Preis für das Salz nicht viel, obwohl das Salz der Zwerge wohlschmeckender ist.

### **Schlosser**

Lehrzeit:3 Jahre

Diese Handwerker stellen Schlüssel und Schlösser her, bauen sie ein und reparieren sie, die meisten sind auch vertraut mit komplizierten Mechanismen.

Sie werden oft hinsichtlich der Form und Platzierung von Geheim- und Falltüren, bei den Edlen und Reichen sehr beliebt, um Rat gefragt. Ein Großteil Zwerge sind in dieser Gilde.

### **Stallmeister**

Lehrzeit: 3 Jahre

Die Mitglieder dieser Gilde sind die einzigen in Drachenstein die ein Recht haben auf Zucht, Pflege und Verkauf von Pferden. Ein Stallmeister muss die Führung von Stallungen, die Herstellung von Zaumzeug, die Behandlung von Pferdekrankheiten und die Pferdezucht beherrschen. Ein fähiger Stallmeister wird respektiert und gut bezahlt, vor allem im Heer Drachensteins sind viele von ihnen zu finden.

Außerhalb der meisten Ortschaften gibt es einen eingezäunten Gildenanger, auf dem die Pferde grasen.

### **Steinmetze**

Lehrzeit: Architekt 7 Jahre, alle anderen 3 Jahre

Die Gilde der Steinmetze ist die mächtigste in Drachenstein. Einige Steinmetze sind erfahrene Architekten, die hohe Ehren genießen und gute Einkünfte haben, die meisten sind jedoch einfache Steinbrecher, Steinmetze und Maurer. Die Gilde der Steinmetze hat ein striktes Monopol auf das verarbeiten von Stein. Die meisten Gildenmitglieder leben in befestigten Dörfern und Städten, wo sie Häuser und Wehranlagen errichten und flicken. Viele Zwerge sind in dieser Gilde zu finden.

### **Töpfer**

Lehrzeit: 3 Jahre

Diese Gilde hat das Monopol auf die Herstellung und den Verkauf von Keramik. Die Töpfer kaufen Ton und andere Rohstoffe um Töpfe, Vasen, Urnen, Tiegel, Krüge und zahlreiche ähnliche Dinge anzufertigen. Die besten Töpfermeister Drachensteins stammen aus dem Volk der Kender. Sie erschaffen Tiegel und Töpfe von großer Schönheit.

**Tuchmacher**

Lehrzeit: 3 Jahre

Die Tuchmacher sind eine große Gilde, obliegt es doch ihnen den feinsten Zwirn in die richtige Form zu bringen. Die Meister beherrschen die Künste eines Nähers, Handschuhmachers und Klöpplers. Viele Tuchmachermeister haben in den großen Städten des Reiches Manufakturen eingerichtet, wo sie Kleidung mit einer Großzahl von Lehrlingen und Gesellen herstellen, aber so manch ein Edler und Reicher hat auch seinen eigenen Tuchmacher auf der Lohnliste.

**Waffenschmiede**

Lehrzeit: 3 Jahre

Die Gilde der Waffenschmiede hat das Monopol auf Entwurf, Herstellung und Verkauf von Rüstungen und Waffen obwohl nur Bogner Armbrüste, Ballistas und Langbögen herstellen dürfen und auch Grobschmiede Rüstungen und Waffen reparieren dürfen. Waffenschmiede genießen hohes Ansehen, vor allen beim Adel und den Milizen Drachensteins. Das drachensteinische Heer und viele Wehorden haben gebundene Waffenschmiede. Die Preise für Waffen und Rüstungen sind sehr hoch, da ihre Herstellung sehr aufwendig ist. Einige Zwerge sind auch Mitglied in der Gilde, aber auch Elfen wurden schon gesehen, die Waffen herstellten von großer Schönheit und Einzigartigkeit.

**Zeltmacher**

Lehrzeit: 3 Jahre

Zeltmacher haben das Monopol auf Herstellung von Zelten und Baldachinen. Sie fertigen Standplanen für Markthändler und Pavillons für die Reichen an. Sie weben Leinen aus Flachs, das sie an Schiffbauer, Kaufleute und Kerzenmacher verkaufen. Das Militär des Landes beschäftigt einige Zeltmacher, die große Jurten fertigen, wo die Krieger in Krisenzeiten nächtigen können.

**Zimmerleute**

Lehrzeit: 3 Jahre

Zimmerleute bilden neben den Müllern, Steinmetzen und der Kaufmannsgilde eine der größten und wichtigsten Gilden Drachensteins. Sie erzeugen eine Reihe von stattlichen Waren, wie Möbel, Truhen,

Fässer, Wagen, Dachstühle und Fachwerke. Ein Meister hat zumeist die Fertigkeiten eines Schreiners, Küfers und Wagners. Zimmerleute haben oft unter der Leitung eines Baumeisters mit der Errichtung von Gebäuden zu tun. (hp)

Anzeige:

**Drachenkeller**

Rustikale Speisen und  
würziger Met

**Das Wirtshaus für die  
ganze Familie**

Jeden Freitag – Wildbrät

geöffnet  
täglich von 10 – 22 Uhr  
Steinstraße - Nabaan

**Impressum**

Herausgeber: Rolfen Perkomentov (rp)

Angestellte: Heremias Poti (hp)

Freie Mitarbeiter: Sahra Tschimek (st),  
O.S.

Die Archipel-Gazette erscheint viertel-  
jährlich.

Abbonement mit Brieftaubenzustelldienst  
ein halbes Silber im Jahr – 4 Ausgaben

(Weltliche Mitarbeiter dieser Ausgabe:  
Jens Weber, Frank Morchner, Uwe Mees,  
John Poltermann)

Anzeige:



© Drachenein e.V. Copyright 2002

Ab Dezember 2002 auf <http://www.drachenstein-ev.de>

Wir geben Euch Feuer für den Winter!