

Finsterland

ALEXANDERSTADT VIII. BEZIRK – SPERBERN

Eine Stadtinformation für Finsterland
von Georg Pils

Die Ortschaft, aus der sich der Bezirk Sperbern entwickelte, wurde bald nach der Gründung von Alexanderstadt erbaut. Vor der Überplattung der Pfeila war sie von Innermauern durch den Fluss getrennt und bildete eine Art Amüsierort für die Bewohner und Bewohnerinnen der Hauptstadt. Der Sperberhain war ein Ort, an dem man Bärenringern, Hundekämpfen und Schaustellerei ebenso genießen konnte, wie auch Schmierentheater. Im Laufe der Jahre wurde das Viertel in die Stadt eingegliedert und die Unterhaltung wurde ernsthafter, wenn auch nicht viel. Die lange Siedlungsdauer macht Sperbern für die historische Forschung interessant.

DAS SPERBERTOR

Durch dieses Tor gelangt man nach Innermauern. Es wurde erst nach der Überplattung des Flusses fertiggestellt, davor gab es hier eine Brücke, die den Durchgang in die eigentliche Stadt ermöglichte. Das Tor ist dementsprechend sehr modern gestaltet und ist im Gegensatz zu den anderen Durchgängen durch die Stadtmauer breit genug für einen Lastwagen. Der Torbogen selbst ist eine recht elegante Konstruktion aus Stahl und Marmor, gestützt von zwei allegorischen Statuen, die das Kaiserreich und Alexanderstadt symbolisieren. Darüber ließ der vorige Kaiser sein Familienwappen anbringen, was von vielen Traditionalisten als Skandal gesehen wurde. Schließlich gab er damit der Öffentlichkeit zu verstehen, dass er Anspruch auf das Kaiserreich erhob. Die jetzige Position seines Sohnes versetzt viele Konservative in Angst. Wird hier eine Dynastie errichtet?

Unweit des Tores befindet sich die Sperberwacht, ein altes Wachhaus, das noch aus der Zeit der Errichtung des Stadtviertels stammt. Das Gebäude erscheint heute neben den Neubauten fast kümmerlich und winzig, es ist auch innen beengt und unangenehm. Es verfügt über keinerlei Komfort und ist auch nicht am aktuellen technischen Stand. Aufgrund einer Rechtsstreitigkeit weigern sich aber die Stadtverwaltung, das Bezirksamt und das Innenministerium, die Kosten für einen Neubau zu übernehmen. Die Wachleute sind mittlerweile ins gegenüber liegende Café-Restaurant Lochmayer abgewandert, das einem ehemaligen Polizisten gehört. Obwohl das ganze rechtliche Konstrukt auf tönernen Beinen steht, sind die Wachen begeistert und auch der Umsatz des Lokals hat darunter nicht gelitten. Aus dieser Situation ergibt sich das lokale Sprichwort „auf einen langen Kaffee gehen“, was für eine Gefängnisstrafe steht. Die Wachen reagieren übrigens mit großer Belustigung auf Versuche von Ortsfremden, bei Lochmayer einen Sitzplatz zu bekommen oder bedient zu werden. Wenn man sich allerdings darauf einlässt, muss man zugeben, dass die Mehlspeisen wirklich köstlich und die Preise sehr menschlich sind.

DAS INSTITUT FÜR HISTORISCHE FORSCHUNG

Als beim Ausheben von Fundamenten in Sperbern Ruinen und historische Artefakte gefunden wurden, war die Fachwelt hingekissen. Eine Gruppe von historisch interessierten Amateuren aus der Umgebung von Alexanderstadt war bald darauf bereit, eine entsprechende Stiftung einzurichten. Die damalige Kaiserin Élodie VI. übernahm den Ehrenschatz für diese Institution und bald wurde ein entsprechendes Gebäude errichtet. Das Institut für historische Forschung wuchs schnell über die Stadtgrenzen Alexandrads hinaus und begann, im gesamten Finsterland Expeditionen zu organisieren und Ausgrabungen zu planen.

Das Institut verfügt heute über ein gewaltiges Archiv und eine umfangreiche Sammlung historischer Artefakte des Finsterlandes, Tarasiens und anderer Länder. Es bietet sowohl fachlich hochanspruchsvolle als auch populärwissenschaftliche Kurse und Vorträge an und ist in der gesamten Hauptstadt für seine Galadiner bekannt, bei denen gerne um Spenden gebeten wird. Der derzeitige Institutsleiter, Ernando Seguy, ist ein jovialer Meister des sozialen Parketts und gerne bereit, auch nähere Bekanntschaften zu schließen, wenn es der Finanzierung des Institutes zuträglich ist.

Zusätzlich gibt das Institut eine monatliche Zeitschrift zur Geschichtsforschung namens *Historica* heraus. Das Blatt ist fachlich einwandfrei aber sehr konservativ.

DAS SCHAFFELMACHER-STADION

Wie überall anders auf der Welt sind auch die Alexanderstädter sportbegeistert. Im Gegensatz zu schöngestigen Veranstaltungen wie dem Hammertjost, finden im Schaffelmacher-Stadion eher einfache Wettkämpfe statt. Dazu gehören Leichtathletik, Fußball und Rugby aber auch spezifisch Finsterländer Sportarten wie Walzen und Retschball. Das Stadion ist nach dem ehemaligen Bürgermeis-

ter und sportbegeisterten Politiker Franz Schaffelmacher benannt, der es in Auftrag gab.

Walzen ist ein Sport, bei dem es darum geht, eine Art kurzes Rohr über das Feld zu transportieren und diesen dabei mit einem gekrümmten Stock aufzuheben und zu schleudern. Retschball hingegen ist ein taktisches Spiel, bei dem die Spieler oder Spielerinnen gewisse Positionen einnehmen müssen und einen Ball nach speziellen Vorgaben weitergeben müssen. Das Stadion verfügt über eine eigene Ambulanz und mittlerweile auch ein Studio für die Filmaufzeichnung von Spielen.

Das Stadion wurde in den letzten Jahrzehnten immer wieder erweitert und mit mehr Zuschauerrängen, Sanitärräumen und dekorativen Statuen ausgestattet. Die besondere Liebe der Betreiber zur Bildhauerin Hannah Muntner und ihren monumentalen Skulpturen unbekleideter Männer hat die Alexandragerader dazu gebracht, das ganze Ensemble „Hannahs Badewanne“ oder die „Muntnersauna“ zu nennen.

Das Schaffelmacher-Stadion wird vom Alexanderstädter Sportclub und von Progressiv Alexandragrad als Heimstadion genutzt. Die beiden Clubs sind zwar Rivalen, aber nicht verfeindet.

DAS SPERBERVIERTEL

Dieses Stadtviertel ist eine der besseren Gegenden von Alexandragrad. Die Häuser hier sind richtige Villen, meist mit Gärten und hohen Hecken, um unerwünschte Beobachter abzuschrecken. Hier stehen Wagen und Automobile bereit, Bedienstete kümmern sich um das Wohl ihrer Vorgesetzten und alles läuft sehr beschaulich ab. Das Viertel ist freundlich, aufgeräumt und diskret. Es wird zwar viel gemunkelt über die Dinge, die dort hinter verschlossenen Türen stattfinden, über Verschwörungen, Verbrechen und Perversionen, aber davon dringt nichts nach außen. Die Fassaden sind einheitlich weiß gestrichen, die Dächer grün geschindelt und jede Gartentür ist nach dem gleichen, von der Stadtverwaltung vorgeschriebenen Modell gefertigt. Hier findet bourgeoise Normalität statt. Störungen werden nicht geduldet.

DIE VILLA OLCYN

Auf dem kleinen Hügel im Norden des Sperberviertels befindet sich eine ausgedehnte Anlage, bestehend aus einer großen Villa, mehreren Nebengebäuden und einem prachtvollen, mittlerweile verwilderten Garten. Dieser verfügt auch über ein Heckenlabyrinth und acht individuell gestaltete, wunderschöne Springbrunnen. Das Ensemble fügt sich harmonisch in die Landschaft und gehört zu den Höhepunkten der Finsterländer Gartenbaukunst.

Errichtet wurde das Ganze auf Wunsch von Gavril Olcyn, einem exzentrischen Millionär, der sein Vermögen in der Textilindustrie und der Buchdruckerei machte. Als er vor Jahren kinderlos starb, schalteten seine Anwälte eine Anzeige in sämtlichen wichtigen Finsterländer Zeitungen. In ihnen kündigten sie an, dass die Person, die es binnen der nächsten sieben Jahre schaffe, das Geheimnis der Villa zu ergründen, zu seinem Universalerben werden würde. Andernfalls würde das Geld wohltätigen Zwecken gespendet werden. Klarerweise füllte sich die Anwaltskanzlei binnen Tagen mit hoffnungsvollen Erben. Es konnte jedoch keiner der Prätendenten das Rätsel lösen, es ist bis jetzt nicht einmal ganz klar, worin das Geheimnis überhaupt bestehen könnte. Nach anfänglichem Enthusiasmus geriet die Sache in Vergessenheit. Die Frist läuft allerdings unerbittlich weiter und bald ist die Gelegenheit, unermesslichen Reichtum zu erlangen, vorbei.

DAS KAISERLICHE GERICHT

Während des Krieges wurde das Gerichtsgebäude von einem wütenden Mob angezündet und brannte aus. Dabei gingen sämtliche Aufzeichnungen über die damals laufenden Verfahren verloren und die dazugehörigen Archive wurden so schwer beschädigt, dass seither versucht wird, die damaligen Entscheidungen wieder zu rekonstruieren. Nach dem Krieg wurde das Gebäude wieder neu aufgebaut und bei dieser Gelegenheit besser gegen Brände abgesichert.

Der Neubau ist fast fertig und wurde im Stil des Viertels errichtet. Die Richter haben die Arbeit wieder aufgenommen, es dauert allerdings derzeit sehr lange, bis man eine Entscheidung erhält, da immer noch einige Altlasten aufgearbeitet werden müssen. Um die Probleme zügig in den Griff zu bekommen, heuert das Gericht gerne Detektive und Juristen an, um getroffene Urteile zu rekonstruieren.

DIE SPORT- UND HYGIENEANSTALT

Diese Einrichtung wurde in der Vorkriegszeit nahe dem Stadion errichtet. Die Anstalt ist eine wissenschaftliche Institution, die sich mit Physiologie beschäftigt und Gesundheitsforschung betreibt. Hier wird an Ernährungs- und Sportwissenschaften gearbeitet. Die nach dem Krieg interessant gewordene Rehabilitation wird ebenfalls hier weiterentwickelt. Viele Machinatoren sind regelmäßige Gäste vor Ort und lassen sich beraten und helfen, wenn sie Probleme haben.

Zusätzlich besitzt die Sport- und Hygieneanstalt ein öffentliches Schwimmbad, das sowohl von Sportlern und Sportlerinnen als auch von regulären Gästen gerne genutzt wird. Es gibt eine Sauna, ein Massageinstitut und einen Vortragsbereich, wo man sich über aktuelle Entwicklungen im Bereich Training und Ernährung informieren kann. Die sehr gesundheitsbewussten Prometheer haben hier regelmäßige Treffen und betreiben dort ihre Ertüchtigung.

Um das Gebäude wurde ein recht großzügiger Garten angelegt, der allerdings regelmäßig von den Sportenthusiasten aus dem Stadion verwüstet wird.

DAS CINÉMA KLÉBER

Dieses Kino ist das älteste von Alexanderstadt und ist unter Filmfreunden eine Institution. Das Programm ist recht gemischt. Es gibt eine Matinee, in der kurze Unterhaltungsfilme gezeigt werden und die Nachrichten der Vorwoche gezeigt werden. Manchmal treten dort auch Schattenspieler und Musikgruppen auf. Das Abendprogramm ist wesentlich populärer. Hier werden aktuelle Filme gezeigt, Nachrichten, experimentelle Aufzeichnungen und gefundenes Filmmaterial.

Das Kléber ist im Familienbesitz. Louis Kléber ist der Organist, seine Frau Marianne kümmert sich um die Vorführungen und bedient die Kasse. Das Paar ist leider kinderlos und sucht seit Jahren einen engagierten Nachfolger. Das Kino ist an sich eine Goldgrube,

trotzdem schrecken viele Leute vor dem anspruchsvollen Geschmack der Enthusiasten zurück.

DIE DE GROOT'SCHE MUSIC HALL

Wer lieber lebendige Menschen sehen will und einfach nur den Abend lang mit einem Potpourri unterhalten werden will, der ist in der Music Hall besser aufgehoben. Akrobaten, Artisten, Musiker, Bühnenmagier und Varieténummern aller Art geben sich die Klinke in die Hand. Im Wesentlichen wird jeden Abend eine andere Kombination aus unzähligen sonderbaren Nummern geboten. Der Fixpunkt der ganzen Veranstaltung ist Jasper de Groot, ein recht eigenwilliger Alleinunterhalter mit spitzgeöltem Schnurrbart und prachtvollem Bauch. De Groot ist bei der Frauen- wie der Männerwelt beliebt und ist ein gern gesehener Gast auf Bällen und in Salons. Seine laute Stimme und seine mitreißende Persönlichkeit täuschen über eine innere Finsternis hinweg, deren Ursachen kaum jemand kennt.

DIE RUINEN DES SPERBERHAINS

Dieses Feld ist der Geburtsort der archäologischen Forschung im Finsterland. Die Mauerreste wurden mittlerweile freigelegt und werden jetzt von einem Ensemble aus hölzernen Dächern und Windfängen geschützt. Es ist für interessierte Enthusiasten geöffnet und lockt mit der Hoffnung, vielleicht doch noch ein antikes Stück zu finden. Vertreter des Instituts für historische Forschung beklagen die sich seit einigen Jahren verbreitende Unart, kleine Stücke der Mauern abzuschlagen und sie als Andenken mitzunehmen. Keine Woche vergeht, in der nicht ein entrüsteter Leserbrief zu diesem Thema veröffentlicht wird.

ABENTEUERIDEEN

- Ein Freund der Charaktere bittet sie, bei der Suche nach einer Bekannten zu helfen, die zuletzt beim Aussteigen aus einer Limousine im Sperberviertel gesehen wurde und seither verschwunden ist.
- Einer der Charaktere findet auf einem Flohmarkt ein verschollen geglaubtes Tagebuch von Gavril Olcyn. Es beinhaltet einen verschlüsselten Text.
- Jasper de Groot bittet die Charaktere, ihm beim Finden seiner verschollenen Tochter zu helfen, die vor Jahren den Kontakt zu ihm abgebrochen hat.
- Der wichtigste Spieler der Kampfmannschaft von Progressiv wird plötzlich krank. Die Symptome passen zu keiner bekannten Krankheit und die Ärzte sind ratlos. Auch magische Heilung scheint nicht zu wirken. Der Trainer bittet die Helden um Hilfe.
- Bei einem Besuch der Ruinen entdecken die Charaktere eine im Schutt versteckte Metallscheibe mit seltsamen Inschriften. Alles deutet darauf hin, dass es sich um eine Art Karte handelt.

