

VOLLSTHÄNDIGER UND
UNENTBEHRLICHER
STADTFÜHRER VON GESAMMT
ANKH-MORPORK



TERRY PRATCHETT

UNTER HÜLFREICHER UNTERSTÜTZUNG
DES DISCWORLD EMPORIUMS

AUS DEM ENGLISCHEN
VON
GERALD JUNG

Die Originalausgabe erschien 2012 unter dem Titel
»The Compleat Ankh-Morpork« bei Doubleday,
an imprint of Transworld Publishers, London.

Aus dem Englischen von
Gerald Jung



Verlagsgruppe Random House FSC® N001967
Das für dieses Buch verwendete FSC®-zertifizierte Papier
Tauro liefert Sappi, Werk Stockstadt.

Manhattan Bücher erscheinen im Wilhelm Goldmann Verlag, München,
einem Unternehmen der Verlagsgruppe Random House GmbH.

1. Auflage

Copyright © der Originalausgabe 2012
by Terry and Lyn Pratchett and The Discworld Emporium Isobel Pearson, Reb Voyce,
Bernard Pearson and Ian Mitchell, trading as the Discworld Emporium
Discworld® and Unseen University® are trademarks registered by Terry Pratchett
Additional illustrations by Peter Dennis

This edition is published by arrangement with Transworld Publishers,
a division of Random House Group Ltd.

All rights reserved.

Copyright © der deutschsprachigen Ausgabe 2013
by Wilhelm Goldmann Verlag, München,
in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Die Nutzung des Labels Manhattan erfolgt mit freundlicher Genehmigung
des Hans-im-Glück-Verlags, München

Druck und Einband: Graphicom, Vicenza

Umschlaggestaltung: buxdesign, München, unter Verwendung eines Entwurfs
von The Discworld Emporium

Umschlagmotiv: © The Discworld Emporium

Redaktion: Uta Rupprecht

Printed in Italy

ISBN: 978-3-442-54732-6

www.manhattan-verlag.de

❧ INHALT ❧

SEI GEGRÜSST, ABENTEURER	4
UNERLÄSSLICHE INFORMATIONEN FÜR DEN REISENDEN	5
GESETZE UND VERORDNUNGEN	8
IN DER STADT UNTERWEGS	13
UNTERKUNFT	16
ESSEN UND TRINKEN	20
KOMMUNIKATION	32
KLEINER GILDENFÜHRER	34
DIE UNSICHTBARE UNIVERSITÄT	49
ORTE DER ANDACHT	52
VERZEICHNIS DER KAUFLEUTE, HÄNDLER UND DIENSTLEISTER VON ANKH-MORPORK	57
SPIEL UND SPASS	92
VEREINE UND GESELLSCHAFTEN	96
SPAZIERGÄNGE DURCH DIE INNENSTADT	101
DETAILKARTEN DER SCHATTEN UND UMGEBUNG	107
KOMMENTIERTES VERZEICHNIS DER STRASSEN, NEBEN- STRASSEN, GASSEN, WEGE UND HÖFE VON ANKH-MORPORK ...	114
VERZEICHNIS DER WICHTIGSTEN BRUNNEN UND PUMPEN	128



SEI GEGRÜSST, ABENTEUERER

Mit diesem Werk legen wir ein umfassendes Verzeichnis der Straßen Ankh-Morporks vor, ergänzt durch Hinweise zu den wichtigsten Unternehmen und Gewerben, Hotels, Tavernen sowie Stätten der Unterhaltung und des leiblichen Wohls. Zusätzlich enthalten ist der brandneue, vollständige Stadtplan unseres großartigen Stadtstaates. In kartographischer Vortrefflichkeit gibt er erstmals nicht nur die Hauptstraßen in erlesenen Details wieder, sondern sämtliche Straßen, Gassen, Gässchen und sogar Höfe und Hinterhöfe.

Dank des derzeitigen Patriziers Lord Havelock Vetinari ist die Stadt Ankh-Morpork in nah und fern als wohlwollende Tyrannis bekannt. Sie versteht sich als merkantiles Gemeinwesen, was bedeutet, dass sich hier alles ums Geld dreht. Wer sich als Reisender darüber im Klaren ist, wird sich rasch heimisch fühlen. Es wäre jedoch klug, seine Brieftasche stets sicher zu verwahren; so mancher Zyniker würde Ihnen womöglich raten, sie gleich zu Hause zu lassen.

Unsere Stadt ist längst aus ihren uralten Mauern herausgewachsen, aber es war Sinn und Zweck dieses von der altehrwürdigen Kaufmannsgilde in Auftrag gegebenen Werks, »die Stadt zu kartographieren«, mithin das pulsierende Zentrum des Handels und der Kultur, ihr Herz und ihren Körper – und das haben wir getan. Und zwar gründlich.

Sollte dennoch eine Gasse oder ein kleiner Schleichweg nicht aufgeführt sein, bitten wir um Nachsicht, denn es liegt nun einmal in der Natur unserer Stadt, dass sie immer weiterwächst und



sich ständig verändert – insbesondere dann, wenn sich in der Unsichtbaren Universität etwas Unerwünschtes ereignet hat.

Denken Sie bei der Lektüre dieses großartigen Werks doch hin und wieder an die demütigen Kartographen und Vermesser, die sich bis in die dunkelsten Ecken unserer Metropole vorgewagt haben – in Gegenden, die mitunter nicht weniger gefährlich sind als die Wildnis von Skund oder Bhangbhangduc. An einige von ihnen erinnert nur noch die

einige von ihnen erinnert nur noch die Karte, die Sie gerade erworben haben, andere haben für ihr Streben nach Wissen den höchsten Preis gezahlt, den die Wissenschaft kennt: Sie haben einen freien Tag geopfert.







Deshalb widmen wir diese Karte und diese Begleitworte dem Oberhaupt, dem Rat und allen einfachen Mitgliedern der Kaufmannsgilde sowie all jenen, die auf diesen Seiten viele noch nicht betretene Pfade und noch nicht erforschte Orte entdecken – in dieser großartigsten, wunderbarsten Stadt auf der ganzen Welt: Ankh-Morpork.

UNERLÄSSLICHE INFORMATIONEN FÜR DEN REISENDEN

Wir dürfen Sie zu dem scharfsinnigen Entschluss beglückwünschen, diesen Stadtführer samt Stadtplan zu erwerben. Mit Sicherheit wird unsere nützliche Broschüre Ihren Besuch so angenehm und denkwürdig wie möglich machen. Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Informationen, die jeder Fremde unmittelbar nach der Ankunft benötigt, wenn nicht schon vorher.

UMTAUSCH VON DEVISEN

Sie müssen Ihre heimische Währung in Ankh-Morpork-Dollars umtauschen. Nicht-lizenzierte und Ad-hoc-Wechselstuben, die Ihnen an der Straßenecke vermeintlich günstige Kurse anbieten, sind *nicht* zu empfehlen. Wir raten dem Besucher, sich ausschließlich an unsere alteingesessenen Finanzinstitute zu wenden. Die folgenden Banken sind hochangesehen und durch die Golem-Reserve der Königlichen Bank von Ankh-Morpork abgesichert:

<p>Königliche Bank von Ankh-Morpork  Oberer Breiter Weg (G3)</p> <p>Ankh-Sto Teilhaber (AST)  Schlegel (F3)</p> <p>Handelskreditbank Ankh-Morpork  Oberer Breiter Weg (G3)</p>	<p>Bank von Rohrort  Kurze Straße (G5)</p> <p>Kredit- und Leihanstalt Universal (KLAU)  Bäckerstraße (G4)</p> <p>Renten- und Aktien-Unionsbank (RAUB)  Heldenstraße (G5)</p>
---	---

Unsere Banken sind Montag bis Oktotag zwischen 10 und 16 Uhr geöffnet – und damit an jedem Tag der Woche! Wie gesagt, wir sind ein merkantiles Völkchen. An dieser Stelle dürfen wir unerfahrene Reisende darauf hinweisen, dass der Erwerb einer Kette oder von Ähnlichem, was dafür sorgt, dass Ihre Brieftasche in Ihrer Hose und



zugleich an Ihrem Körper bleibt, durchaus in Erwägung zu ziehen ist. Die Straßen sind sehr belebt. Man wird angerempelt. Bis wieder einer heult. Der Klügere baut vor.

UNFÄLLE UND NOTFÄLLE

Bei Krankheit oder Unfall empfehlen wir Reisenden, die keine Vereinbarung mit einer Gilde oder Berufsgenossenschaft getroffen haben, das **Lady Sybils Grathospital am Gänsetor (G6)**. Notfälle bei den meisten Spezies können in der Regel vom Igor-Nachtdienst vor Ort versorgt werden. Die Igors helfen Ihnen wieder auf die Beine – auf Ihre eigenen oder, falls notwendig, auf die von jemand anderem.

Weitere Krankenhäuser in der Stadt:

Lazarett der Balancierenden Mönche ■ Grubengasse (F7)	Heim für Trinkerrinnen ■ Butterwinkelgasse (G8)
	Hospital für Unheilbare ■ Kalterde (C4)

Die **Sankt Untenrum** Geburtsklinik befindet sich in **Grundehrlichkeit, Tolle Schwestern (G2)**, und für diejenigen, die gewissermaßen von Venus erwischt wurden, gibt es eine hilfreiche Klinik ganz in der Nähe der **Näherinnengilde in Kleiner Tod (E6/Sb2*)**: rund um die Uhr geöffnet, keine dummen Fragen. Wer sich schämt, nimmt den Hintereingang. (*Für Ortsangaben mit »S« s. S. 107ff.)

Zwerge finden Zwergenärzte im **Agdagga** in der **Ankertaugasse (F6)**. Ein Trollhospital, das streng nach den Regeln der **Dhatheeee** arbeitet, befindet sich in der **Steinklopferstraße (G7)**.

Auch Schönheitschirurgie gibt es (für Damen): in der **Igorina-Klinik** in der **Glitschhucke (G7)**. Ihr Motto: *Wenn das, was die Götter gegeben haben, nicht genug war. Oder zu viel.*

Eine komplette Auflistung religiöser und spiritueller Stätten finden Sie auf den Seiten 52–54; einige davon bieten dem Glücklosen auch unentgeltliche Hilfe an. Falls alles andere versagt, sind diese Einrichtungen mit den jeweiligen Sterbesakramenten bestens vertraut.



RECHTLICHE UND STRAFRECHTLICHE PROBLEME

Der gemessene Schritt, mit dem die Stadtwache unsere Stadt durchwandert, dient dem Unschuldigen zur Beruhigung, dem Übeltäter hingegen als stete Erinnerung an die ausgleichende Gerechtigkeit. Diese standhaften Friedenshüter – klug, höflich und unerschütterlich – sorgen dafür, dass jeder Bürger und Besucher seiner Wege gehen kann, ohne von asozialen Elementen oder unlicenzierten Verbrechern behelligt zu werden. Dabei ist das Durchsetzen der Gesetze und Verordnungen der Stadt nur eine der vielen Aufgaben, die der Multi-Spezies-Truppe ihren verdienten Ruf verschafft hat.

Das Hauptquartier der **Stadtwache von Ankh-Morpork** befindet sich am **Pseudopolisplatz (E5)**. Jeder uniformierte Wächter ist Ihnen gern behilflich. Wachhäuser sind überall in Ankh-Morpork und an jedem Stadttor zu finden; Fußstreifen patrouillieren jede Hauptstraße, jede Nebenstraße, jede Gasse und jeden Pfad.

Bei diplomatischen Verwicklungen könnten für den Reisenden von weither folgende Adressen nützlich sein:

Gesandtschaft des Niederen Königs ☛ Schlegel (F3)	Die Klatschianische Botschaft ☛ Parkweg (C6)
Botschaft des Diamantenen Trollkönigs ☛ Schlegel (F3)	Die Botschaft von Quirm ☛ Parkweg (C6)
	Das Konsulat von Gennua ☛ Übermaß (C7)

Die **Botschaft von Viericks** befindet sich derzeit im Hinterzimmer des **Lachenden Kookaburra** Ecke **Übermaß** und **Gründrachenstraße (B6)**. Hinweis für Neuankömmlinge: Das Sechsuhrbesäufnis dauert bis Mitternacht.



GESETZE UND VERORDNUNGEN

Dank der *Laissez-faire*-Haltung von Lord Vetinari ist das freie Ankh-Morpork tatsächlich frei, wobei damit natürlich Lord Vetinaris spezielle Variante der Freiheit gemeint ist. Es gibt nicht sehr viele Gesetze, zumindest nicht mehr, als vernünftig ist, weil nach Lord Vetinaris Ansicht jeder die Freiheit besitzt, alles zu tun, und – ganz wichtig! – auch die Freiheit, die Konsequenzen zu tragen. Diese Politik hat zu einer Anzahl interessanter Verbrechen und noch viel interessanterer Hinrichtungen geführt. Letztere werden an jedem letzten Donnerstag des Monats vor dem Kittchen (D5–E5) vollstreckt, wobei Herr Truper, der Oberste Henker, stets eine sehr professionelle Vorstellung abliefert (Kinder unter zwölf nur in Begleitung Erwachsener). Zahlreiche Straßenhändler sorgen für das leibliche Wohl. Kurz gesagt ist die derzeitige Rechtsordnung der Stadt ein interessanter Versuch über die Freiheit und ihre Gefahren.

Kriminalität wird in Ankh-Morpork als dezente Form der Besteuerung eingesetzt. Die braven und nicht ganz so braven Bürger der Stadt sind auf Steuern nicht gut zu sprechen, für Kriminalität hingegen bringen sie vollstes Verständnis auf, was letztendlich auf ein und dasselbe hinausläuft. Laut Lord Vetinari, dessen Ansichten in politischen Kreisen wie ein frischer Wind wirken, ist Besteuerung nichts anderes, als von den Leuten unter Androhung von Gewalt Geld einzutreiben, was Regierungen ausgezeichnet beherrschen. Die Regierung von Ankh-Morpork verfügt über eine sehr engagierte Stadtwache und ein beträchtliches Waffenarsenal, und so geht das Geld von Hand zu Hand. Niemand ist ausgesprochen glücklich, aber nur sehr wenige sind ausgesprochen traurig – viel Besseres kann man sich von einem zivilisierten Staat nicht erhoffen.

Kurz gesagt, solange gewisse Regeln eingehalten werden, dürfen Mitglieder der Diebesgilde Taschendiebstähle begehen, in Häuser



einbrechen und überhaupt alles tun, was mit Diebstahl zusammenhängt – allerdings ist die Situation in Ankh-Morpork ein wenig ... ungewöhnlich. So kann sich jeder Einwohner, bei dem mehr als einmal im Jahr eingebrochen wurde, wegen eines Moratoriums an die Gilde wenden (verhandelbar); entsprechend fürsorglich wird beim Diebstahl von Erbstücken und Gegenständen von großem persönlichen Wert verfahren, auch in diesem Fall verhandelt die Gilde über die Rückgabe an den Eigentümer zu einer vernünftigen Summe. Die Gilde kann den Einbruch auch zu einem für den Bewohner passenden Zeitpunkt vornehmen; angeblich haben Mitglieder der Diebesgilde bei solchen Anlässen schon das Geschirr gespült und die Katze gefüttert.

DIE RECHTSORDNUNG

Wie von Lord Vetinari und früheren Statuten festgelegt, liegt die Rechtsprechung in der Hand des Magistrats im jeweiligen Stadtbezirk. Im Fall von Kapitalverbrechen oder Verbrechen gegen die Stadt selbst wird Seine Lordschaft höchstpersönlich tätig, gelegentlich zusammen mit einem führenden Mitglied der Anwaltsgilde. Es ist unwahrscheinlich, dass Seine Lordschaft so etwas wie Geschworene zulässt, obwohl er sich gelegentlich schon den Rat von Spezialisten eingeholt hat. Von den Magistraten wird jedoch erwartet, dass sie nach Gutdünken eine Art Geschworenengericht zusammenstellen, das mitunter weitaus mehr Personen als die üblichen zehn umfassen kann.

Seine Lordschaft hat durchaus interessante Ansichten, was als Kapitalverbrechen gelten sollte: Man betrachte nur einmal seine Haltung



gegenüber Pantomimen (siehe S. 11). Im Folgenden geben wir einen Überblick über die häufigsten Verbrechen, die in unserer Stadt ab und zu vorkommen.

**Schwerer Diebstahl, Raub,
Gewaltsame Inbesitznahme,
Überfall und
Tätlicher Angriff**

Werden bei der Tat Waffen, Werkzeuge, andere Hilfsmittel oder Tiere benutzt oder deren Einsatz angedroht, kann die Strafe für das Vergehen eine endgültige Erfahrung sein.

Betteln

Es ist strafbar, Waren oder Geld bzw. Schuldscheine durch Betteln einzufordern. Das gilt auch für das Vorzeigen von Wunden, aufforderndes Herumstehen, mitleiderregendes Stöhnen, Schaumbildung am Mund oder Absondern anderer Körperflüssigkeiten an öffentlichen Orten. Ausgenommen sind einzig ordentliche Mitglieder der Bettlergilde und Personen, die durch ein Abkommen mit besagter Gilde vergleichbare Freiheiten genießen.

Zu widerhandlungen können bei Einschreiten eines uniformierten Mitglieds der Stadtwache ein Bußgeld von nicht weniger als 25 AM\$ für das erste Vergehen oder Festnahme nach sich ziehen. Wird der Täter von einem Mitglied der Bettlergilde erwischt, folgt der körperlichen Züchtigung der Hinauswurf aus dem nächstbesten Stadttor. (Hinweis: Die Bettlergilde von Ankh-Morpork blickt auf eine lange, ruhmreiche und leicht müffelnde Geschichte zurück und freut sich immer über neue Mitglieder. Wer erste Kenntnisse als Spitzel, Lockvogel, »gut informierte Quelle« oder kleines Vögelchen – wie in: »Ein kleines Vögelchen hat mir erzählt« – oder Gerüchtekoch erwerben möchte, setze sich bitte mit der Gilde in Verbindung.

**Gewöhnliche Trunkenheit und
Ungebührliches Benehmen**

Wer angetrunken aufgegriffen wird (und kein Freund des festnehmenden Gesetzeshüters ist), wird, ob mit oder ohne unflätige oder andere lautstarke Äußerungen, festgenommen und dem diensthabenden Feldwebel der Stadtwache vorgeführt, welcher das angemessene Bußgeld und/oder die Strafe festlegt.

Mindere Trunkenheitsvergehen haben einen zeitweisen Aufenthalt am Pranger zur Folge, währenddem der Missetäter von begeisterten Passanten mit fauligem Obst, Gemüse oder auch diversem Dreck beworfen wird. Heutzutage, wo das Geld eher knapp ist, sparen sich die Leute ihr Obst und Gemüse und ersetzen es durch auf einen Zettel geschriebene Beleidigungen. Diese werden dem Schurken gezeigt und können sehr schmerzhaft sein. Ein eigens bestellter Vorleser steht jenen zur Verfügung, deren diesbezügliche Fähigkeiten zu wünschen übrig lassen.

**Duelle, Bewaffnete und
Unbewaffnete Streitigkeiten,
Fieser-Morris-Tanzen sowie
Unbefugtes Straßentheater**

werden als Störung der öffentlichen Ordnung mit nicht weniger als drei Monaten im Kitcheen bestraft.

Diebstahl

Wer durch sein Verhalten veranlasst, dass auf die eine oder andere Weise das Eigentum eines anderen ohne dessen Erlaubnis oder Zustimmung entwendet wird mit der Absicht, besagten Eigentümer auf Dauer von seinem rechtmäßigen Eigentum zu trennen, erfüllt den Tatbestand des Diebstahls.

Wird man von der Stadtwache dabei erwischt, so beträgt die Strafe nicht weniger als zwei Jahre



Haft. Lässt man sich hingegen von der Abteilung für Öffentlichkeitsarbeit und Vollstreckung der Diebesgilde erwischen, wird man mit den Händen ans Stadttor genägelt. (Hinweis: Die Diebesgilde ist von diesem Tatbestand nicht betroffen, da lizenzierte Gildenmitglieder die Eigentümer irgendwelcher Gegenstände nicht »auf Dauer« von ihrem Besitz trennen, sondern diesen nur in Gewahrsam nehmen, bis zwischen den Beteiligten eine zufriedenstellende finanzielle Regelung gefunden wurde.)

† *Pantomimen* †

Pantomimen (inkl. Lebende Statuen) sind innerhalb der Stadtmauern verboten und werden, wenn sie erwischt werden, traditionsgemäß in Lord Vetinaris Skorpiongrube geworfen. Angeblich gibt es dort keine Skorpione mehr; trotzdem werden Pantomimen oft wochenlang eingekerkert und dürfen mit niemandem sprechen. Um es mit Lord Vetinari zu sagen: »Die Welt braucht wirklich nicht noch jemanden, der versucht, schweigend aus einer Glaskiste zu klettern.«

† *Mord* †

Seine Lordschaft ist völlig zu Recht der Ansicht, dass Mord das schlimmste Verbrechen überhaupt ist. Auftragsmorde hingegen unterliegen anderen Regeln, sie gelten als »Dienstleistung«, vorausgesetzt, sie werden in Übereinstimmung mit den allgemein bekannten Vorschriften der Assassinen-gilde ausgeführt.

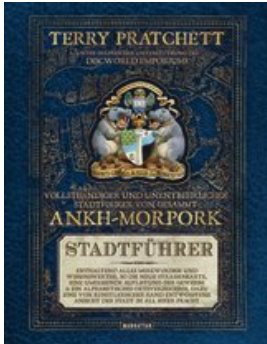
Auftragsmorde innerhalb der Oberschicht und deren Dienstpersonal waren schon immer Teil des Stadtlebens. Sie werden als Sport betrachtet, wenn auch als ein sehr endgültiger. Die – auch unabsichtliche – Ermordung eines Butlers, Kochs oder anderen Hausdieners gilt als schlimmer Fauxpas, und die Assassinen-gilde geht entschieden gegen jeden vor, der sich Derartiges erlaubt. Und wenn sie entschieden vorgeht, dann richtig! Als Tourist bleibt man davon jedoch unbehelligt.

Öffentliches Sichanbieten mit amouröser Absicht oder Laszive Zurschaustellung gegen Entgelt ohne gültige Lizenz der Näherinnengilde †

Obiges gilt als Verstoß gegen geltendes Recht und wird als gewöhnliche Straßenprostitution geahndet. (Andererseits ist Ankh-Morpork eine fortschrittliche Stadt und sich der Unwägbarkeiten menschlicher und beinahe menschlicher Beziehungen durchaus bewusst. Deshalb gibt es seit vielen Jahren die Näherinnengilde. Sauber, hygienisch und erfahren im Umgang mit den Schwächen und dem Erfindungsreichtum des Menschen, sind die Gildenhäuser rund um die Uhr geöffnet und stehen bei anspruchsvollen Herren hoch im Kurs. Das **Gildenhäuser** auf der **Sirupminenstraße (E6)** bietet müden und ermatteten (oder einfach nur hungrigen) Kunden rund um die Uhr ein ständig ergänztes Buffet. Die hohe Qualität der Küche wird von Gastronomen und Gastro-Omen überall auf der Sto-Ebene gerühmt.)

† *Straßenkriminalität* †

Jeder Bürger, dem unterwegs ein Gegenstand von persönlichem Wert entwendet wurde, kann mit der Diebesgilde über dessen Rückgabe verhandeln. Abgesehen davon gibt es auf den Straßen gelegentlich Raub und das Fordern von Geld unter Andro-



Terry Pratchett

Vollständiger und unentbehrlicher Stadtführer von gesamt Ankh-Morpork

Gebundenes Buch mit Schutzumschlag, 128 Seiten, 18,9 x 24,6 cm
ISBN: 978-3-442-54732-6

Manhattan

Erscheinungstermin: Oktober 2013

Der neue, einzigartige Stadtführer zur faszinierendsten Stadt des Scheibenweltuniversums

Dieser prachtvolle Reiseführer durch die Scheibenwelt-Metropole Ankh-Morpork beinhaltet ein umfassendes und unverzichtbares Straßenverzeichnis, Vorschläge für Spaziergänge, Verzeichnisse der ortsansässigen Gewerbe und Gilden, dazu weitere Informationen hinsichtlich der Stadt und ihrer Bürger, welche nicht nur für den Touristen, sondern auch für den Stadtbewohner höchst nützlich sein dürften. Nebst einer detaillierten Falkarte mit sämtlichen Straßen, Gassen und Plätzen, in ihrer natürlichen Lage dargestellt. Man darf mit Recht erwarten, dass dieser umfassende Stadtführer jeden Bewohner der Stadt mit Stolz und jeden Besucher mit Staunen erfüllen wird.



[Der Titel im Katalog](#)