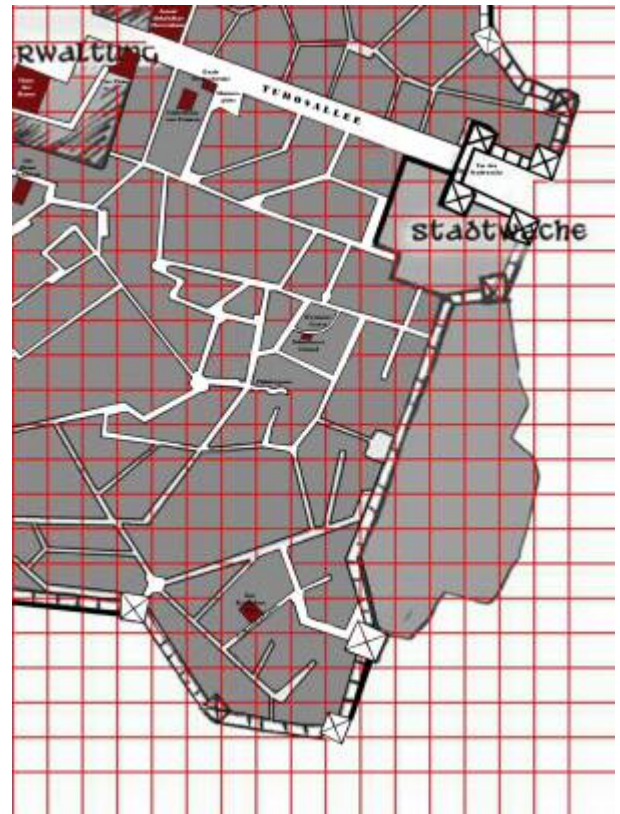


Jossof Akkrkikas Herrenhaus

Koordinaten: X-28,Y-26



Beschreibung

[Akrikkas](#) Haus liegt direkt neben dem [Hauptmarkt](#) an der [Turosallee](#).

Zur Seitengasse hin befindet sich ein gepflasterter Innenhof, umgeben von einer hohen Mauer, die von Zinnen gekrönt ist. Einzelne Bäume sind in kreisrunden Aussparungen eingepflanzt worden. Die Bäume ragen hoch empor, neigen bei jedem Windhauch ihre Äste, so dass sie fast die Balkone des Herrenhauses erreichen. Die Fenster des Herrenhauses sind zumeist vergittert bis auf eine Balkontür im obersten Stockwerk.

Auf der linken Seite des Innenhofes befindet sich das Gebäude der Stallungen. Hier sind die Sklaven, Sänftentiere und die Haustiere untergebracht.

Das Schlafgemach von Jossof Akkrika, dem Sklavenhändler, befindet sich im ersten Obergeschoss. Es ist die dritte Tür auf der linken Seite. Der Empfangsraum ist ein Stockwerk tiefer und liegt rechts neben der Eingangshalle.

Die Eingangshalle biegt sich kathedralenartig zu einem Bogengewölbe empor, was ihr einen majestätischen Ausdruck verleiht. Der gesamte Raum ist so hoch wie alle Stockwerke des Hauses zusammen und lediglich zu dem einen Zweck gebaut, den Gästen zu sagen: Hier wohnt eine reiche und mondäne Persönlichkeit des öffentlichen Lebens. Im Kreis um ein Bodenmosaik sind Rundsäulen aufgestellt, die hoch oben eine Kuppeldecke aus Glas tragen. Das Mosaik stellt eine Badeszene aus den sarameeischen Sagen dar und besteht aus winzigsten, unterschiedlich eingefärbten Steinchen. In

der Glaskuppel findet man ein bänderartiges Ornament.

Akrikkas Arbeitszimmer besitzt keine Fenster. Massive und verschlossene Holzschränke säumen die Wände. Der solide aussehende Schreibtisch entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Flechtwerk aus leichten Hölzern und Schilffasern.

From:
<https://www.fantasyguide.de/saramee/> - Saramee

Permanent link:
https://www.fantasyguide.de/saramee/doku.php?id=schaupl%C3%A4tze:stadt_saramee:geb%C3%A4ude;jossof_akrikkas_herrenhaus

Last update: **05.03.2016 21:18**

