



-KRATAS- ZITADELLE DER FREIEN

*"Der folgende Bericht über Kratas, die Stadt der Diebe, unterscheidet sich von den vorherigen besonders dadurch, daß es kaum schriftliche Aufzeichnungen über die Stadt gibt. In Kratas wird dem geschriebenen Wort nicht viel Bedeutung zuge-
dacht - so gibt es keine Chronik oder sonstige gefestigt Aufzeichnungen über die Geschichte der Stadt, einmal abgesehen
von den wenigen Fragmenten, die die Zerstörungen der Plage heil überstanden haben. Nur wenig Informationen über
Kratas sickern über Karawanen- und Handelswege nach Throal, und viele der oft schaurigen Berichte beruhen auf
Hörensagen. Schon allein deswegen lag es unserem weisen Herrscher besonders am Herzen, den Reisenden einen etwas
ausführlicheren Blick auf Kratas zu gewähren.*

*Die vorliegende Sammlung beruht im Wesentlichen auf den Aufzeichnungen und Eindrücken unseres reisenden
Schreibers Voiha Mystral, der genügend Mut und Ausdauer aufbrachte, fast drei Jahre in den Mauern der verrufenen
Zitadelle zu verweilen. Neben diesen Berichten fügte er auch etliche Mitschriften von Gesprächen bei, die er, oft unter
erheblichen Anstrengungen, mit den unterschiedlichsten Stadtbewohnern führte.*

*Wie es sich herausstellte, mag sein Eifer und Wissensdurst ungewollte Aufmerksamkeit auf sich gezogen haben, denn
unser Freund wurde eines Nachts Opfer eines hinterhältigen Anschlags auf sein Leben. Obwohl er tagelang mit dem Tod
rang, erlag er den Folgen seiner schweren Stichverletzungen. Auf Veranlassung von Garlthik Einauge wurden seine
Schriften zusammen mit seinem Leichnam nach Throal überbracht. Obwohl wir einen tiefen Verlust erlitten haben, wird
Voiha in unseren Herzen und durch diese seine Arbeit weiterleben.*

*Allein der Vollständigkeit halber, ergänzten unsere Scholaren dieses Dokument noch durch einige Berichte des Auges
Throals und anderer mündlichen Überlieferungen aus dem Fundus der Bibliothek."*

- Merrox, Meister des Dokumentenhauses, Throal 1508-

EIN ERSTER BLICK HINTER DIE MASKE

Meine Anreise nach Kratas war, verglichen mit all meinen vorigen Reisen, beschwerlich, da mir von der Bibliothek ausdrücklich nahe gelegt wurde, inkognito zu reisen. So schloß ich mich einer Hurlg-Karawane an, die von Throal in die Stadt der Diebe aufbrach. Wir benötigten fast fünfzehn Tagesreisen und immer wieder beneidete ich die Abenteurer und Boten, die zu Pferd entlang der Handelsroute an uns vorbeipreschten - sie würden kaum länger als neun Tage für die Strecke brauchen, davon war ich überzeugt. Immer wieder kontrollierte ich heimlich unseren Kurs mit Shantayas Sextant, da ich dem dauerhaft in eine faulige Schnapswolke gehüllten Karawanenführer nicht weiter traute, als ich eine Huttawa hätte werfen können.

So legte ich tagtäglich sein Zentrum auf Throal und richtete die q-Achse des Astrolabiums auf die Drachenberge aus. Nur wenn die y-Achse auf Kratas zeigte und wir zur Zeit des Sonnenaufgangs Floranus folgten, war ich beruhigt, aber das war nicht oft der Fall. Ich kenne bis heute den Grund für unsere häufigen Umwege und Pausen nicht, aber es könnte etwas mit den vielen niedergebrannten Höfen und Katen zu tun

haben, die immer wieder wie stumme Mahnmale unseren Weg säumten.

Während der Reise machte ich mir oft Gedanken über unser Reiseziel - ich hatte schon viel über die Stadt gehört, doch selten gutes. So versuchte ich meine widersprüchlichen Gedanken zu ordnen, war dies doch die Voraussetzung für den objektiven Bericht, den die Bibliothek von mir erwartete. Aus diesen Bruchstücken meines Wissens formte sich mit jedem Tag der Reise ein Bild der Stadt und ich begann, die ersten Notizen zu einem Überblick niederzuschreiben.

Eigentlich liegt Kratas sehr zentral im Herzen Barsaives, falls es einen solchen Ort nach der Plage noch geben kann. Dennoch führen alle größeren Handelsrouten in einem weiten Bogen um die Stadt herum, weil nur sehr wenige ehrbare Händler es wagen ihren Fuß in die Stadt der Diebe, wie sie landläufig genannt wird, zu setzen. Die Taten der Verbrecher, die sich in der Stadt niedergelassen haben, verhindern einen wirtschaftliche Aufschwung durch den Handel mit anderen Städten. Die Bewohner der alten Zitadelle sind zum Teil ärmer als alle anderen Stadtbewohner Barsaives, andere haben auf nicht immer ganz geraden Wegen sehr große Reichtümer auf-





gehäuft. Kratas ist fest in der Hand der Diebe und Verschlagenen, die über die Hungernden herrschen. Dieses Bild drängt sich den Außenstehenden auf, aber es ist, wie der erste Eindruck so oft, falsch. Gerade in einer Stadt, die kein Recht und Gesetz zu kennen scheint, werden die Bürger teilweise von den einzelnen Banden geschützt.

Jeder Dieb erkennt, daß Diebstahl allein die Bevölkerung nicht ernähren kann. Und daher schätzt er die Bürger in seiner Nähe, die eine Gemeinde funktionieren lassen.

ANKUNFT IN KRATAS

Ein Bericht von Bhjurke cor Lenthro, einer elfischen Schwertmeisterin, die auf ihrem Weg von Kratas zum Schlangenfluß eine Nacht in unserem Lager verbrachte:

"Wer Kratas betreten will, der wird sich entweder gezwungen sehen, bei Nacht und Nebel über die verfallenen Mauern zu klettern und dabei die Passionen anzurufen, sie mögen ein Entdecken verhindern - oder am Tor den sogenannten "Stadtwachen" zehn Silberstücke zahlen. Die Bezeichnung Stadtwache ist hier eine reine Ironie, obwohl sich die schmierigen Typen, die sich an den Stadttoren herumdrücken, selbst so nennen. Sie alle gehören der "Macht des Auges" an, der größten Diebesbande von Kratas, welche vom selbsternannten Magistraten, dem Ork Garlthik Einauge dominiert wird. Wer nicht zahlt, wird nicht in die Stadt gelassen, und wer es dennoch versucht, wird mit Waffengewalt daran gehindert. Stellen die Wachen auch kein echtes Problem dar, so wird man in der Stadt sehr schnell eines bekommen, wenn der Vorfall am Tor erst bekannt wird. Und das kann in Kratas schneller gehen, als die Eindringlinge den ersten Straßenzug erreicht haben. Kluge Reisende verbeißen sich ihren Ärger und zahlen. Lieber zehn Silberstücke weniger im Beutel als einen Dolch im Rücken, wie man in der Umgebung von Kratas zu sagen pflegt. Mit diesen zehn Silberstücken versichert man sich zumindest des zweifelhaften Schutzes von Magistrat Garlthik, und man kann sich im gesamten Stadtgebiet frei bewegen.

Die Wachen nehmen sich das Recht heraus, jeden Neuankömmling gründlich zu durchsuchen, wenn er sich verdächtig benimmt - oder ihnen sein Gesicht nicht gefällt."

Ich habe die persönliche Erfahrung gemacht, daß es ein fundamentaler Fehler ist, die zehn Silberstücke am Tor in Form eines Goldstückes zu entrichten. Noch bevor ich zwei Straßenbiegungen hinter mich gebracht hatte, wurde ich von zwei zerlumpten Gestalten überfallen und niedergeschlagen. Als ich aufwachte, besaß ich nichts mehr, außer meiner Kleidung. Sogar meine Stiefel waren weg. Wäre nicht mein Gepäck und damit mein Notsilber nicht noch bei der Karawane verstaubt gewesen, hätte mein erster Besuch in Kratas bereits hier ein unrühmliches Ende gefunden....

- Voiha, frühe Datumsangabe

ORT DER LANGEN SCHATTEN

"In tiefer Nacht hört man das Flüstern in den Gassen und Hinterhöfen, wenn Kratas seinen geheimen Traum träumt und sein Versprechen des schnellen Goldes in die Ohren der Hoffungslosen raunt."

- Thain Lange Hand, Elfischer Troubadour aus Urupa

Voiha, frühe Datumsangabe:

Als die Karawane den Tafelberg erreichte, auf dessen Rücken die altherrwürdige Zitadelle Kratas thront, regnete es in Strömen. Vereinzelt sah ich Lichter in der schwarzen Stadtsilhouette glimmen, die sich scharf gegen den Nachthimmel abzeichnete. Vermutlich Fackeln auf der Stadtmauer und am Tor, oder Tavernenfenster, die auch um diese Zeit noch einsam leuchteten.

Wir folgten der Straße, die sich eng an den Fels geschmiegt nach oben schlängelte. Es war ein mühseliger Aufstieg, denn sie war steil und das Pflaster regennaß, so daß die Tiere manchmal ausglitten und die Räder der Karren nicht richtig greifen konnten. Je höher wir kamen, desto deutlicher konnte ich die Stadt erkennen. Eine mächtige Mauer umschlang Kratas wie der Gürtel eines Riesen. Wir steuerten auf das Tor zu, das einzige, wie ich später feststellte, und im Licht der Fackeln, die den Vorplatz erleuchteten, konnte ich eine Handvoll Gestalten erkennen. Lange Ledermäntel schützten die vor dem prasselnden Regen und als die Karawane sich endlich vor dem Tor versammelt hatte, kam einer der Männer auf uns zu. Es war ein Ork von mächtiger Statur und einem Gesicht, daß schon viele Fäuste gesehen haben mußte. Lässig stützte er sich auf seinen Speer und im Fackelschein sah ich ein Auge, daß auf seinen Rundschild gemalt worden war. Waren das die Wachen der Macht des Auges, von denen Bhjurke berichtet hatte? Die Gesandten von Garlthik, dem legendären Dieb und Herrscher der Stadt?

Als sie begannen, die Karawane zu durchsuchen, war ich mir sicher. Sie schienen ihre Arbeit ernst zu nehmen und gingen gründlich vor- erst als unser Anführer ihnen ein Faß Hurlg überließ, konnten wir passieren. Natürlich mußte jeder der Mitreisenden noch den Wegzoll von zehn Silberstücken entrichten. Durch Bhjurkes Bericht war ich bestens gewappnet und drückte im Vorbeireiten dem Ork am Tor ein Goldstück in die Hand- schließlich wollte ich keinen Ärger machen. Der Ork grinste freundlich und nickte mir zu, dann winkte er mich in die Stadt.

Kratas lag vor mir.

Die Gassen waren eng und verwinkelt. Wolken huschten mit großer Geschwindigkeit über den Himmel und wann immer sie das fahle Gesicht des Mondes preisgaben, fiel sein Licht auf das ausgetretene Straßenpflaster, auf dem sich in unregelmäßigen Abständen Unrat angesammelt hatte. Eine Horde wohlgenährter Ratten huschten eifrig hin und her, und ich wurde das Gefühl nicht los, das sie nicht die einzigen waren, die mich beobachteten.





Die Hauseingänge links und rechts lagen fast einen ganzen Schritt zurückgesetzt in den Mauern und schienen wie leere Augenhöhlen in die Dunkelheit zu starren. Ein Blitz zerriß den Himmel und erschrocken kauerte ich mich für einen Moment an eine Häuserwand. Mein Blick wanderte nach oben. Erst jetzt fiel mir auf, daß kaum eines der spitzgiebeligen Fenster zur Straße hin zeigte, und es in den unteren zwei Stockwerken gar keine zu geben schien. Ob das hier üblich war?

Als der Donner durch die Gasse rollte, hörte ich ein schlurfendes Geräusch aus einem der Hauseingänge.

Kratas erscheint einem Reisenden oft verlassen zu sein. Wenige Gestalten bewegen sich in der Stadt, und oft kann man hunderte Schritt durch die Straßen wandern, ohne einen Bewohner zu sehen. Mit Sicherheit aber wird man gesehen. Hinter den halbgeschlossenen Läden der Fenster, um Häuserecken und aus dunklen Seitengassen heraus folgen einem mißtrauische, neugierige und vor allem abschätzende Blicke. Die Stadt lebt, und ein Neuankömmling, der Kratas am Tag durchwandert hat, wird es Nachts nicht wiedererkennen. Dennoch wäre er gut beraten, im Haus zu bleiben, denn nicht viele Fremde überleben eine Nacht im Freien.

Zu leicht kann es passieren, zwischen zwei rivalisierende Diebesbanden zu geraten, die mit Spionen und solchen, die sie für welche halten, kurzen Prozeß machen.

Es ist allemal sicherer, in seinem Zimmer zu verweilen und Fenster und Türen fest zu verriegeln. Eine Nachtwache und eine verbarriadierte Tür scheinen ebenfalls empfehlenswert. Die meisten Bewohner der Stadt, die nicht zu den Verbrechern und deren Gefolge gehören, leiden unter der Gewaltherrschaft. Dennoch bleiben sie, weil sie sich hier sicher fühlen - so seltsam das klingen mag.

Trotz der Rivalität einiger Gruppen hat sich zwischen den Bewohnern ein merkwürdiger Zusammenhalt entwickelt, der für Außenstehende nur schwer zu begreifen ist. Die Diebe sind zu dem Schluß gekommen, das eine Stadt ihre Bürger braucht, und lassen sie bei ihren Aktivitäten in der Regel in Ruhe. Nur so ist es zu erklären, das Kratas nicht nur zwielichtigen Gestalten eine Heimat ist, sondern auch Händler, Scholaren, Handwerker und Kunstschaffende in den verfallenden Mauern leben. Tatsächlich stellen sie sogar die Mehrheit der Bewohner. Nur etwa ein Drittel aller Kratraer gehen im Schweiß ihres Angesichts dem Diebeshandwerk nach. Zwar leben die ehrbaren Bürger mit der ständigen Bedrohung von Überfällen, ziehen es aber dennoch vor, ihrem Geschäft in der Stadt der Diebe nachzugehen, da sie hier eine bessere Bezahlung als anderswo erwarten können und nicht unter der Last von Steuern stöhnen müssen.

HEIMAT DER HEIMATLOSEN

"Schau mich an und du siehst in das Gesicht eines Ausgestoßenen- aber das furchtbare Verbrechen, für das ich diese Runennarben trage, habe ich nicht begangen. Dennoch werde ich nie wieder in meine Heimat zurückkehren können. Hier in Kratas schert das niemanden - man legt an den Stadtmauern seine Vergangenheit ab und kann ein neues Leben beginnen. Kratas kennt kein Bedauern. Hier zählt, was du bist, nicht was du warst."

- Setrenas, Händler zu Kratas

Obwohl die Zitadelle von Kratas mit Leichtigkeit eine Bevölkerung zwischen 90.000 und 100.000 Namensgeber beherbergen könnte, beläuft sich die tatsächliche Einwohnerzahl vielleicht um die 48.000. Allerdings kann diese Zahl nicht mit Sicherheit als korrekt gelten, denn nur etwa ein Fünftel aller Bürger hat einen festen Wohnsitz. Auch hat man es in Kratas nie für notwendig gehalten, eine Volkszählung vorzunehmen- aber wozu auch, denn die Steuern werden in Kratas von je her auf andere Art berechnet...

Wer aber zieht in eine Stadt, die einen so zweifelhaften Ruf wie Kratas genießt? Die Frage läßt sich nur Beantworten, wenn man an die Geschichte der gesamten Provinz denkt. (hier sollte noch was kommen)

Pranthe, die Schmiedin der Geborstenen Klaue, erlaubte mir zu notieren, was sie mir über dem Verbessern meiner Lederrüstung von ihren Mitbürgern erzählte:

Viele der Bewohner haben es nie gelernt, ihr Knie vor einem König zu beugen oder sich in den Staub vor den Füßen eines reichen Magistrats zu werfen - und die meisten wollen es auch nicht. Keine andere Stadt legt so wenig Wert auf die Vergangenheit des Einzelnen wie die Stadt der Diebe. Meine Stadt ist nichts für die, die in lauen Sommernächten durch friedliche Gäßchen spazieren wollen, die auf dem Markt einen fairen Handel erwarten oder ihre Waffen nur zur Zierde tragen. Aber wer derbe Späße liebt und starken Wein, wer gerne schnell lebt und intensiv, für den ist Kratas genau das richtige. Wer hier lebt, atmet Freiheit. Sicher, manchmal schmeckt sie nach Blut, aber wen schert's solange es nicht das eigene ist."

Zusammensetzung der Bevölkerung Kratas

ca. 48.000 Namensgeber

diese Zahlen beruhen auf Schätzungen:

Elfen	5 %
Menschen	32 %
Orks	36 %
Zwerge	19 %
Trolle	7 %
T'skrang	1 %
Obsidianer	sehr wenige
Windlinge	einige wenige





EIN LEBEN IN KRATAS

Nach der Plage sind wir in diese Zitadelle gekommen, um reich zu werden. Wir waren unter den ersten, die diese Ruine betraten. Hätten wir etwas erwartet, wäre uns größerer Erfolg leichter zuteil geworden. So verloren viele meiner Gefährten ihr Leben, und ich meinen Schwertarm.

Derartig verstümmelt wollte ich es etwas ruhiger angehen lassen und begann, zusammen mit Ortan, der sein Augenlicht einbüßte, am Rand von Kratas eine Schenke aufzubauen. Ihr müßt verstehen, damals war es noch anders als heute. Wir waren froh, als sich die ersten hier niederließen. Immer mehr Namensgeber fanden den Weg in unsere entstehende Stadt, die ich vor meinen Augen schon erblühen sah. Eines Tages kamen die ersten Banditen. Ich rede nicht von Dieben, mein Herr, nein, das waren Banditen, bei den Passionen. Sie plünderten uns, um am nächsten Tag wiederzukommen und uns ihren Schutz anzubieten! Gegen Bezahlung, natürlich. Wehe dem, der ihr so großzügiges Angebot ablehnten.

Heute leben wir in einer Straße, die zwischen zwei Räuberbanden umkämpft wird. Mynbruje allein weiß, womit wir dies verdient haben. Oft finden wir Tote auf der Straße, vor zwei Tagen lag eine Leiche in unserem Küchenhof! Immer wieder kommen die einen oder anderen, um uns auf ihre Seite zu ziehen. Ich versuche, beiden das Gefühl zu geben, ich stünde auf ihrer Seite. Eines Tages werde ich die Karten auf den Tisch legen müssen.

- *Uigtar Ohnehand, Schankwirt des "Funkelnden Dolches" zu Kratas.*

MEHR ALS EINE STADT

Folgender Bericht stammt von An'Loir, einem orkischen Abenteurer, den ich kurz nach meinem Eintreffen in Kratas kennenlernte. Nachdem ich ihn einige Abende hintereinander zu Unmengen von Hurlg und Pentha eingeladen hatte, und er mich mittlerweile als seinen ‚besten Freund‘, teilte er seine Sicht von Kratas mit mir

Voiha, frühe Datumsangabe.

Kratas - laß dir den Namen auf der Zunge zergehen. Er hat Gehalt, Geschmack und langweilt nicht die Stimmbänder mit weichen, geschmacklosen Worten wie Vishon oder Urupa. Kratas ist nicht nur der Ort an dem man wohnt, er ist das Leben das man lebt. Schnell, intensiv und ohne sich um die Vergangenheit zu kümmern. "Lebe für den Augenblick" sagt man in Kratas, und das ist ganz nach orkischem Geschmack. Kratas ist eh ein Ort für Orks und Trolle. Elfen mit ihrem affektierten Getue und Zwerge mit ihren bürokratischen Gepflogenheiten haben dort Schwierigkeiten. Zieh nicht so ein Gesicht, mein Freund, ich wollte dich nicht beleidigen. Aber dennoch- diese Völker sind hier kaum vertreten. Nicht, das sie es schwerer hätten als die anderen, nein, sie kommen einfach

nicht mit dem Stil der Stadt so zurecht wie wir oder unsere großen Brüder. Es ist weniger das Risiko, in Kratas zu leben. Was uns Orks besonders an dieser Stadt fasziniert, ist die Freiheit. Lach nicht Junge, sonst zeige ich dir was ein Ork tut, um seinem Gahad zu entgehen! Ja, es ist Freiheit. Nicht wie die Freiheit der Zwerge, eingepfercht von großen Trupps Soldaten und dicken Mauern und nicht die des Geldes der Feilscher in Travar. Nein, es ist die Freiheit des Einzelnen. Nicht zu verwechseln mit Sicherheit, nein, ich spreche ausschließlich von Freiheit. ‚Freiheit ist der wertvollste Besitz des Diebes‘ heißt es, und er wird eher sterben, als sie sich von wem auch immer rauben zu lassen. Es ist unsere Stärke, die uns frei macht, das innere Feuer, der unbeugsame Willen- und die Dreistigkeit, mit der wir uns nehmen, was uns zusteht."

Diejenigen, die es nicht einmal geschafft haben, einen funktionierenden Staat mit einer intakten Gesellschaft zu bilden, sollten sich vorsehen über andere zu urteilen.

- Gröndlan, Händler des ehrenwerten Hauses Shandorrin zu Travar

DER BRAUCH DER FREIEN LEHRE

In der Stadt herrscht eine Sitte, die besonderer Erwähnung bedarf. Viele mögen über diese recht junge Tradition erstaunt den Kopf schütteln, doch er birgt eine tieferen Sinn, der sich erst auf den zweiten Blick erschließt.

In Kratas darf kein Lehrmeister einer Disziplin von einem Schüler ein Entgelt für seine Dienste nehmen. Allein Kost und Logie muß der Schüler entrichten, aber für die Lehre an sich braucht er kein einziges Silberstück aufbringen.

Man kann sich vorstellen, daß dieser Umstand viele junge, mittellose Adepten und Mächtegern-Abenteurer nach Kratas zieht. Für Außenstehende mag dieser Brauch wenig Sinn ergeben und nicht gerade lukrativ erscheinen, doch, wie sollte es anders sein, es gibt einen kleinen Haken bei der Sache. Vor Beginn der Lehre schwören Schüler und Lehrer einen Bluteid, in dem der Schüler seinem Meister eine Anzahl von Diensten verspricht, die je nach Dauer und Intensität der Lehre stark variiert.

Es hat mich einige Mühe gekostet, die Geheimnisse dieses Bundes zu ergründen, doch im Laufe meiner Ermittlungen bin ich zu folgendem Schluß gekommen: fast jeder Lehrmeister, der offiziell in Kratas als solcher anerkannt ist, gehört der Macht des Auges an. In Zeiten größter Not, wie zum Beispiel im Falle eines Krieges oder einer Belagerung, können die Lehrmeister ihre Schüler zu sich rufen und die Einlösung ihrer Dienste verlangen. Es verwundert nicht, daß Garlthik Einauge so sehr darauf drängte, diese Tradition einzuführen, denn so schafft er sich indirekt ein kleines Heer an Adepten, die der Macht des Auges aufgrund ihres Lehrschwurs ergeben sind- ob sie es nun wollen oder nicht ist eine andere Frage.





DIE GESCHICHTE EINER ALTEN STADT

- Zusammengestellt mit freundlicher Hilfe von Pjertho, Vorsteher des Kartenhauses zu Kratas -

Voiba, Mittlere Datumsangabe

Einst war Kratas eine stolze Zitadelle, aber die dunklen Jahrhunderte der Plage haben auch hier ihren Tribut gefordert. Dämonen konnten eindringen und vernichteten die ursprünglichen Bewohner ohne Ausnahme. Nur wenige Aufzeichnungen aus der Zeit vor der Plage haben ihren Weg in die Hände der Scholaren gefunden und so ist kaum gesichertes und verlässliches Wissen aus den goldenen Zeiten der Stadt überliefert. Was einmal war, kümmert die heutigen Bewohner eigentlich auch nicht.

Nach der Plage fanden Abenteurer die Stadt verwüstet vor. Einige Dämonen und ihre Konstrukte lebten noch in ihren Mauern, aber die unerforschten Gewölbe bargen eine große Zahl magischer und weltlicher Schätze. Diese waren es schließlich, die viele Helden und Glücksritter in die alte Zitadelle lockten, um die Monster zu erschlagen und ihnen ihre Schätze zu entreißen. Zu den ersten Helden kamen schnell Banditen, die in den alten Ruinen das schnelle Gold lockte. Die letzten Astralwesen wurden erschlagen oder vertrieben, und die Herrschaft der Diebe begann. Kratas wurde zum Stützpunkt für Raubzüge, und es bildete sich eine Gemeinde mit einem gewissen, wenn auch lockeren, Zusammengehörigkeitsgefühl.

Noch gab es aber keinen Bürgermeister oder eine Führung der Bewohner, die sich um die Belange der Einwohner gekümmert hätte. Das änderte sich erst mit der Besetzung durch die Theraner, die kamen um ihre abtrünnige Provinz Barsaive wieder zu unterwerfen. Als Throal den Widerstand gegen die Unterjochung organisierte, war es der Ork und Diebesadept Garlthik Einauge, der eine Miliz aus Dieben und Wegelagerern zusammenstellte. Der bunt zusammengewürfelte Haufen, der sich selbst stolz als Armee bezeichnete, setzte den Theranern erbitterten Widerstand entgegen und schlug sie schließlich nach einigen blutigen Scharmützeln in die Flucht.

Die nun entstandene Lücke an der Stadtregierung füllte Garlthik geschickterweise durch seine eigene Person und ernannte sich zum Herrscher über die Stadt. In weiser Voraussicht erkannte der pragmatische Ork, daß eine Stadt nicht auf alle Zeit von der Beute aus der alten Zitadelle leben konnte. So ermutigte er einige tatkräftige Händler, die trotz oder wegen der herrschenden Bedingungen Kratas als Geschäftssitz unterhielten, zu einem neuen Projekt. Die Stadt Daiche am niederen Tylon wurde gegründet. Der Plan ging besser auf, als sich der Herr von Kratas und seine Berater träumen ließen. Zwar blieb die Bevölkerungszahl in Daiche relativ

gering, aber die Tatsache, daß Kratas einen Zugang zum Tylon und damit zum größten Handelsweg Barsaives gefunden hatte, führte zu einer gewaltigen Aufschwung von Kratas und seinem Handelsaußenposten.

Trotz seines ungewöhnlichen Lebenslaufes hat Garlthik somit, entgegen den Befürchtungen innerhalb und außerhalb Kratas, der Stadt gute Dienste geleistet, freilich nicht ohne dabei seinen eigenen Vorteil aus dem Auge zu verlieren.

Dennoch sind nicht alle Bürger der Zitadelle mit der Herrschaft ihres Magistrats zufrieden. Immer wieder kam es in der Vergangenheit zu kleineren Unruhen und Aufständen, die aber die Macht des Auges stets schnell unter Kontrolle brachte. Dennoch mehren sich diese Zeichen wachsender Unzufriedenheit, und es scheint, als hätten immer mehr Personen Interesse daran, Garlthiks Macht zu schwächen, um selbst ein Stück der steigenden Profite an sich zu raffen.

WIE MAN SICH IN KRATAS ZURECHTFINDET

-Voiba, späteres Datum-

Ich fürchte es ist schwierig, dem Leser einen geeigneten Überblick über das verfilzte Wirrwar der Straßen, Plätze und Gassen Kratas zu bieten, aber es gibt doch einige markante Punkte, zu denen man auch in dunkelster Nacht finden wird. Es gibt eigentlich auch kaum eine vollständige oder detaillierte Karte der Stadt, außer der einen, die im zentralen Kuppelraum des Kartenhauses ausgestellt und für die Öffentlichkeit zugänglich ist. Selbstverständlich darf man keine Kopie anfertigen, aber ich konnte nicht umhin, sie mir genau einzuprägen um später am Abend eine Abschrift davon zu erstellen. Ich habe sie noch durch Punkte ergänzt, die mir als wichtig erschienen und stellte sie der Großen Bibliothek und dem werten Leser zur Verfügung.

Noch ein Wort der Warnung, wenn ihr durch Kratas streift: an manchen größeren Wegkreuzungen findet man das eine oder andere verwitterte Schild, das in Richtung der ‚Sehenswürdigkeiten‘ deuten mag. Folgt niemals so einem Schild. Sie werden von Straßenkindern und Wegelagerern aufgestellt, um Fremde in Sackgassen und wohl vorbereitete Hinterhalte zu locken. Auch rate ich davon ab, sein Leben einem der vielen ortskundigen Führer anzuvertrauen, die Fremden ihre Dienste an allen größeren Plätzen anbieten. Besonders jene, die besonders preiswert sind, werden keine Mühe scheuen, an euer restliches Silber zu gelangen.

Traut lieber euren eigenen Sinnen oder zahlt die halsabschneiderischen Preise für einen ehrbaren Scout.





STADTVIERTEL

DOLCHGASSE

In und um die sogenannte Dolchgasse zeigen sich die "besseren" Geschäfte, die Kratas zu bieten hat. Alle Gebäude in diesem Teil der Stadt sind in gutem Zustand und das, was man als einladend bezeichnen könnte. Nachts sorgen die Besitzer dafür, daß niemand etwas an diesem Zustand ändert und verbarrikadieren Läden, Fenster und Tore mit schweren Gittern, so daß die gesamte Dolchgasse eher an eine Festungsanlage erinnert.

In dem Viertel befinden sich die Waffenschmiede, deren Arbeit den Preis wenigstens ansatzweise rechtfertigt, die Gemischtwarenläden, deren Ware nicht aus gebrauchten Kleidungsstücken zweifelhafter Herkunft und speckigen Lederbeuteln besteht und einige Handwerker. Man kann hier auch einen Botendienst und eine kleine Schreibstube finden. Die Dolchgasse und alle Nebenstraßen sind fest in der Hand der Macht des Auges, und deren Leute sorgen dort Tag und Nacht für ein gewisses Maß an Sicherheit. So kann das Viertel als das mit Abstand sicherste in Kratas gelten, zumindest wenn man Garlthik in letzter Zeit nicht auf die Füße getreten ist.

NIEMANDSLAND

Das Niemandsland ist nicht das, was man in anderen Städten als Viertel bezeichnen würde. Weder seine Größe noch die Zugehörigkeit einzelner Straßen zu diesem Viertel sind festgeschrieben; vielmehr verändert sich seine unsichtbare Grenze von Tag zu Tag - oder besser gesagt - von Nacht zu Nacht.

Niemandsland ist die Bezeichnung für jenes Gebiet, in welchem die Interessen der verschiedenen Banden und Gruppen aufeinandertreffen. Gruppen von Namensgebern huschen bei Dunkelheit durch die Straßen, wechseln von Straßenzug zu Häuserblock. Ab und zu gibt es Handgemenge und offene Auseinandersetzungen, öfter jedoch werden arme Zeitgenossen im Niemandsland erdolcht oder erwürgt. In Kratas kann man die Leute oft sagen hören, die Passionen blicken nicht ins Herz des Niemandslandes. An diesem Ort sind selbst die spärlichen Gesetze der Stadt außer Kraft gesetzt. Wenn hier ein Verbrechen geschieht, dann hört niemand das Schreien der Opfer- und wenn es auch noch so grausam hingrichtet wird.

Nur sehr arme Kratraer leben, oder besser vegetieren, im Niemandsland vor sich hin. Jeder der etwas Geld hat versucht fast panisch in die Dolchgasse oder wenigstens in etwas sicherere Viertel zu wechseln. Häuser und Grundstücke, die ins Niemandsland geraten, verlieren drastisch an Wert, Läden verlieren wortwörtlich über Nacht den Hauptteil ihrer Kundschaft.

RAND

Rand- kaum ein anderes Wort wird in Kratas mit so viel Ehrfurcht und Zittern in der Stimme ausgesprochen.

Der Stadtteil liegt am äußersten Südzipfel der Zitadelle und ist Heimat der Namensgeber, die von den anderen Kratraern nur 'die Entlegenen' genannt werden.

Ich selbst werde nie meinen ersten Besuch dort vergessen.

Uigtar hatte mir geraten, einen weiten Kapuzenumhang zu tragen, der mein Gesicht verdecken würde- eigentlich eine gute Wahl für jeden Stadtteil Kratas'. Doch als ich durch die enge Gasse schritt und mir die ersten Entlegenen begegneten, wußte ich, daß er mir nicht helfen würde. Sie sahen mich an und wußten, daß ich nicht zu ihnen gehörte.

Ich blickte in das Gesicht eines Mannes, dessen Züge nicht mehr die eines Menschen waren. Sie wirkten, als hätte wären sie unter der Hitze eines unirdischen Feuers geschmolzen und wären an völlig falscher Stelle wieder zu Fleisch erstarrt. Das linke Auge hing fast auf der Höhe des Unterkiefers, während der rechte Mundwinkel sich fast bis zum Ohr erstreckte. Der Mann -das Wesen- verharrte einen Moment in seiner Bewegung, fuhr dann aber fort, die Straße zu fegen. Für einen kurzen Moment sah ich seine verkrüppelten Hände unter dem langen Leinengewand hervorkommen. Etliche der Finger waren zusammengewachsen.

Ich senkte meinen Kopf, doch mein Herz schlug mir bis zum Hals und ich mußte mich auf jeden meiner Schritte konzentrieren, um nicht ins Straucheln zu kommen. Zwei Frauen, kamen die Gasse hinunter auf mich zu, doch ehe sie meinen Weg kreuzten blieben sie stehen, und begannen zu tuscheln. Die linke von ihnen, ein junges Elfenmädchen, das einmal wunderschön gewesen sein mußte, trug ein schlichtes Kleid, das aussah, als wäre es in frisches Blut getaucht worden. Der Vergleich war nicht weit hergeholt, als ich bemerkte, daß Gesicht und Körper von tiefen Schnittwunden übersät waren, die unaufhörlich Blut näßten. Die andere, eine alte Frau mit schlohweißem Haar, schien auf den ersten Blick unversehrt, doch dann sah ich dunklen Rauch und haarfeine Blitze über ihre Haut huschen. Die jüngere schien jeden körperlichen Kontakt mit der Alten peinlich zu vermeiden, so als hätte auch die kleinste Berührung unsägliche Folgen für beide. Ich vermag den Schrecken kaum in Worte zu fassen, den ich an diesem und drei folgenden Tagen in Rand sah. In jeder Nacht verfolgten mich schreckliche Alpträume und hätte der gute Uigtar mir nicht Abend für Abend bei einem starken Branntwein gut zugeredet, hätte ich einen Teil meines Verstandes an diesem Ort gelassen.

Noch immer scheine sich Feder und Tinte gegen die Worte zu streben, die ich gerade niederschreibe, doch ich muß von den Entlegenen berichten- denn so furchtbar ihr Leid ist, so beachtlich ist das, was sie in Kratas erreicht haben.

Die Entlegenen gehören zu den außergewöhnlichen Namensgebern, die eine Begegnung mit den furchtbarsten Dämonen lebendig, aber nicht siegreich, überstanden haben.





Die meisten von ihnen tragen deutliche Dämonenspuren, die von furchtbaren Ritualen und Opferzeremonien zeugen und sie zu Aussätzigen und Heimatlosen in ganz Barsaive machen. Es ist verständlich, daß viele Barsaiver glauben, wer solche Qual überstehen kann, hat auf irgendeine Weise einen Handel mit jenen schrecklichen Kreaturen geschlossen, die für das Leid verantwortlich sind.

Nun haben sie, meist auf der Flucht vor Verfolgung und Tod., ausgerechnet in Kratas eine Heimat gefunden. Scheinbar weiß der Magistrat um die unschätzbar wertvollen Informationen über die Dämonen, die die Entlegenen durch ihre Erfahrungen gesammelt haben, und läßt sie relativ ungestört gewähren. Gegen Almosen, Nahrung oder sonstige Unterstützung sind sie manchmal bereit, ihr Wissen mit anderen zu teilen. In den Reihen der Entlegenen gibt es auch viele Adepten, doch nicht wenige haben angesichts der Schrecken, die sie erdulden mußten, den Pfad ihrer Disziplin verloren und verschließen sich vor der Welt.

Obwohl in Kratas viele Dinge anders laufen, ist man auch hier weit davon entfernt, die Entlegenen als Bürger anzuerkennen. Sie leben abgesondert, unter der ständigen Beobachtung der Macht des Auges. Es ist ihnen nicht gestattet, Rand zu verlassen, aber eigentlich will das auch keiner von ihnen. Ich glaube, sie sind sich der Gefahr, die sie ausstrahlen weit bewußter, als wir und vermeiden Kontakte mit der Außenwelt.

Seit ihnen ein eigener Stadtteil zugesprochen wurde, haben die Entlegenen eine kleine, verschworene Gemeinschaft gebildet, in der jeder nach Kräften den anderen unterstützt. Sie haben sogar einen Sprecher aus ihrer Mitte gewählt, der die Interessen der Gemeinde nach außen vertritt: der Elf Raehlacain, einer der wenigen Entlegenen, die sowohl geistig als auch körperlich einigermaßen unverseht sind. In der Tat war er es, der mich nach Rand eingeladen hatte, und mit dem ich während der drei Tage viele Gedanken austauschte.

Hintergrundinformationen:

Manche Bewohner von Rand zeigen lediglich äußerliche Spuren von Dämonen. Sie haben die Dämonenkraft "Häuten" (siehe EARTHDAWN - Grundregelbuch Seite 305) oder andere fürchterliche Rituale überlebt und sind auf ewig auf schrecklichste entstellt. Andere trugen jahrelang einen Dämon in sich - einige konnten ihn vertreiben, andere wurden aus unerklärlichen Gründen verschont. Viele dieser beklagenswerten Gestalten haben durch diese Tortur bleibenden geistigen Schaden genommen. Manche Dämonenopfer erscheinen äußerlich und in der sozialen Interaktion mit anderen Namensgebern völlig normal. Jedoch können unvorsichtige Charaktere durch unüberlegte Worte oder Handlungen Erinnerungen an ihre Vergangenheit hervorrufen und sie in einen Anfall stürzen. Als typische Symptome ihres Wahns könnten auftreten:

- Störungen der Wahrnehmung. So scheinen manche an

Licht- und Farbüberempfindlichkeit zu leiden. Viele sehen Gesichter oder Figuren seltsam verzerrt.

- Wieder andere können Gesprächen kaum folgen und richten ihre Aufmerksamkeit auf alles, was sie in ihrer Umgebung ablenkt.
- Manche leiden an Größenwahn und übersteigerten Selbstwertgefühl.
- Ungewöhnlich redselig bis unaufhörlich redend.
- Angstattacken, in denen das Opfer das unmittelbare Gefühl hat, auf der Stelle sterben zu müssen.
- Extreme Schuldgefühle, teils mit realem Hintergrund oder nur durch den Dämon geweckt.

Diese kurze Ausführung soll natürlich nur Anhaltspunkte für den Spielleiter liefern. Kombinationen aus diesen oder ganz andere Ausprägungen der überwundenen Besessenheit sind ebensogut denkbar.

ROSTDORN

Rostdorn ist das Viertel der Alchimisten, Giftmischer und Magiekundigen und birgt die geheimnisvollen ‚Gehege‘ in sich. Eine eng mit eisernen Spitzen übersäte, fast drei Schritt breite Mauer umschließt das gesamte Viertel. Nur ein einziges Tor führt in den Komplex- jeden Abend wird es mit einem massiven Eisentor verschlossen und von Söldnern im Dienst der Alchimisten bewacht.

Zentrum des Viertels ist der Platz der Gehege, in dessen Mitte ein fast vier Schritt breiter Schacht in die Tiefe des Fundamentfelsens führt. Nachts dringen seltsame Geräusche aus diesem Schacht hinauf- er führt angeblich zu den geheimen Laboratorien der Alchimistenmeister und in die Gehege der gefährlichsten Kreaturen, die in Rostdorn gezüchtet werden. Dem Geheimnis auf den Grund zu gehen, wagte meines Wissens bislang noch niemand; zu groß erscheint das Risiko, sich mit der geballten magischen Macht der Meister anzulegen.

Um den Platz der Gehege stehen dicht gedrängt die turmähnlichen Häuser der Alchimisten. Die Fassaden sind mit prachtvollen Zeichen, Mustern und Mosaiken versehen und bunte Leuchtkristalllaternen hüllen den Platz in ein merkwürdiges Farbspiel. Man bekommt nur selten die Gelegenheit, das Innere eines Hausturms zu sehen, aber die luxuriöse Einrichtung steht dem blickefangenden Äußeren angeblich in nichts nach.

Jeder der etwa ein Dutzend Alchimistenmeister hat ein besonderes Spezialgebiet, sei es nun die Anfertigung von Magischen Artefakten, Tränken oder die Giftherstellung, die zu den lukrativsten gehört. Viele züchten seltene Kreaturen, um sich ihre magischen Fähigkeiten und Organe zu nutzen zu machen oder sie schlichtweg an Sammler zu verkaufen.

Den Meister unterstehen etliche Schüler, die mit allen Mitteln um ihre Gunst feilschen. Wenn einer der Meister stirbt, beginnt das große Intrigenspiel um seine Nachfolge, bei dem





es regelmäßig zu unerklärlichen Todesfällen in den Reihen der begabtesten Schüler kommt...

Am frühen Morgen jedes Tages wird der Schacht in der Mitte des Platzes mit einem soliden Eichendeckel verschlossen. Dann schaffen die Bediensteten und Schüler der Alchimisten Verkaufsstände herbei und auf dem gesamten Platz werden Käfige und Kisten aufgestellt, in denen sich die unterschiedlichsten Wesen tummeln. Viele bunte Dschungelvögel sind darunter, aber auch ausgewachsene Bestien, die ich mir nicht im Traum ins Haus holen würde. Einmal habe ich sogar gesehen, wie ein Skerox-Junges an einen reichen Karawanenführer aus Iopos verkauft wurde. Allein der Gedanke läßt mich frösteln.

Doch es gibt auch weit harmloseres: in großen Fässern und Tontöpfen wimmeln tausende schwarze Käfer, Würmer und anderes Kriechtier- Basis oder Zutat von vielen Gift- oder Heiltränken. Schlangen winden sich über die Arme der Verkäufer, während sie den Kunden die Vorzüge ihres frischen Knochenmehls oder des gerade eingetroffenen Krillratals nahe bringen. Über dem gesamten Platz hängt eine kuriose Mischung aus bestialischem Gestank und seltenen Wohlgerüchen, untermalt vom Geschrei der Händler und dem Kreischen der Tiere.

Wie die Fäden eines Spinnennetzes gehen vom Platz der Gehege verwinkelte Sträßchen und Gassen ab. Hier finden sich unzählige kleine Kräuterstuben, Gewürzhändler und Garküchen, in denen man exotischste Speisen kosten kann. Es haben sich dort auch unzählige Angehörige magischer Disziplinen angesiedelt, die hier ungestört ihren Studien nachgehen können. Durchreisende können sich in den Hinterhöfen von Wahrsagern die Karten legen oder die Knochen werfen lassen, um einen flüchtigen Blick auf ihr Schicksal zu erhaschen. Viele Bürger der Kratraer ‚Oberschicht‘ gehören zur Stammkundschaft der Seher, vertrauen ihrem Urteil oft Geschäftsabschlüsse und Handelspläne an.

Reisende, die neben Messernarben oder Knochenbrüchen eine andere bleibende Erinnerung an Kratas suchen, können einen der Tätowierer aufsuchen, deren Stände meist auf offener Straße, umringt von Schaulustigen, stehen. Wer weiß, wen man fragen muß oder wo man zu suchen hat, kann sich von manchen Tätowiermeistern auch sogenannte Bluttätowierungen stechen lassen. Ich habe mir sagen lassen, daß ihre Wirkung denen von Blutamuletten ähnelt- sicher nichts für mich, aber in Kratas laufen viele Adepten mit dieser Art Körperschmuck herum.

Die Sandgasse scheint dafür ein guter Anlaufpunkt zu sein, hier kann man auch normale Blutamulette und -rüstungen kaufen, dazu magische Gegenstände in allen erdenklichen Formen.

Auch sollte man eine kleine Gruppe von Upandalanhängern nicht außer Acht lassen, die sich in einem abgelegeneren Teil Rostdorns angesiedelt haben. Die Gruppe nennt sich Upandals Eisen und ist ein locker zusammengewürfelter

Haufen von Zwergen aus allen Teilen des Landes.

Sie streben danach, die Zitadelle wieder zu ihrem ursprünglichen, aus alten Berichten bekannten, Glanz zu verhelfen. Zu diesen Verehrern der Passion haben sich auch Handwerker gesellt, die in Kratas ein Leben in relativen Wohlstand aufbauen wollen, einen Wohlstand, den sie in Travar oder Urupa nicht erreichen könnten.

Wegen ihrer handwerklichen Fähigkeiten sind die Questoren in Rostdorn und auch sonst überall in der Stadt gern gesehen. Allerdings verweigern sie jedem ihre Fähigkeiten, der sie für den Bau von Fallen gewinnen möchte.

Upandals Eisen wird von Juverth dem Schmalen angeführt, einem begnadeten Steinmetz, der meines Wissens vor einigen Jahren die Innengestaltung des Lektoriums von Throal vollendet hat. An Kratas reizt ihn wohl die Herausforderung, und bei seinem Temperament und Durchsetzungskraft könnte ich mir gut vorstellen, daß Kratas bald einen weiteren, architektonischen, Aufschwung erlebt.

Juverth ist oft im Kartenhaus anzutreffen und streitet sich dort lauthals mit Pjertho wenn dieser sich weigert, alte Karten und Baupläne der Zitadelle an die Zwerge auszugeben.

Spielleiterinformation:

Die Bluttätowierungen kosten einen Punkt weniger Blutmagieschaden, wenn dem Tätowierer ein hervorragender Erfolg bei der Probe in Kunsthandwerk gelingt. Die Kosten können nicht unter eins fallen.

Abenteuervorschlag 1:

Die Charaktere sollen für den Besitzer ein seltenes Wesen aus den Gehegen zu besorgen. Er will aber nicht die horrenden Preise des Besitzers zahlen.

Abenteuervorschlag 2:

Ein Tiermeister heuert die Charaktere an, einige der Käfige zu stehlen, damit die gefangenen Wesen befreit werden können.

SCHWALBENNEST

An der nördlichen Steilwand des Kratraer Fundamentfelsens liegt oder besser hängt der Stadtteil Schwalbennest über dem gähnenden Abgrund. Seinen Namen hat das Viertel von den vielen kleinen Gebäuden und Wohnhöhlen, die wie Schwalbennester an den Fels gedrängt sind. Basis und Halt für die Wohnstätten bilden mehrere ineinander verschränkte Holzplattformen, die in der Steilwand verankert sind. Viele Hütten tummeln sich auf diesen Ebenen, die durch Strickleitern und Hängebrücken miteinander verbunden sind. Andere sind einzeln auf schwindelerregende Holzkonstruktionen aufgebaut, die weit vom Felsen fort ragen und mit Tauen und Seilen stabilisiert werden. Teilweise wurden auch kleinere Höhlen und Öffnungen in den Fundamentfelsens getrieben, und bieten so schmal aufgemau-





erten Gebäuden Halt.

Schwalbennest ist kein Ort für schwache Nerven oder Höhenkranke. Manchmal muß man, um von einer Ebene zur nächsten zu kommen, über morsche Brücken balancieren oder sich schlicht an einem Seil über den Abgrund hangeln. Kaum einen Fußbreit trennt einen dann vom Absturz in den sicheren Tod. Immer wieder knarrt das Gebälk verdächtig unter den eigenen Schritten und das stete Schwanken der Bohlen, bedingt durch den Fallwind an der Klippe, weckt ein ungutes Gefühl in der Magengrube, das sich so schnell nicht abschütteln läßt. Bedenkt man das Alter der Holzkonstruktionen, kann es einem bei der Vorstellung hier zu wohnen nur schlecht werden. Zwar sorgen die Bewohner dafür, daß schadhafte Stellen immer wieder ausgebessert werden, aber insgesamt ist es ein Wunder, daß Schwalbennest nicht schon vor Jahren einfach abgestürzt ist.

Die kleine Wohnkolonie wurde wohl in Zeiten gegründet, als Wohnraum in Kratas knapp war. Heute, im Angesicht der etlichen leerstehenden Gemäuer erscheint das wie pure Ironie. Dennoch, die Schwalbennester erfreuen sich trotz oder vielleicht gerade wegen ihrer ungewöhnlichen Architektur und Abgeschlossenheit großer Beliebtheit.

Ein Großteil der Windlingsbevölkerung lebt hier, die einzigen, die wirklich an diesen Ort zu passen scheinen. Unter sie haben sich auch noch eine Gruppe von Menschen und Zwergen gemischt, denen die Höhe scheinbar auch nichts auszumachen scheint. Besondere Erwähnung verdient eine kleine Bande von Straßenkindern, die sich in einem größeren Gebäude eingeknistet haben und von dort ihre Diebeszüge planen. Ihr ‚Anwesen‘ ist nur über besonders wacklige Planken und Klettertaue zugänglich, und so bleiben sie von Verfolgern meist unbehelligt.

TOLLHAUS

Im Tollhaus landet, wer nach einem harten Tag voll anstrengender Geschäfte Muse und Abwechslung in den Armen einer holden Dame oder eines verständnisvollen Herren sucht. Es ist das Freudenviertel der Stadt und befindet sich unweit des alten Luftschiffhafens, der bekanntlich in letzter Zeit besonders durch die Trollclans des Nordens wiederbelebt wird und so viele neue Gesichter in die Stadt bringt. Gerade diese Reisende sind es, die viel Gold und Silber in den Freudenhäusern lassen und sie in Wohlstand gedeihen lassen. Neben den wichtigsten Institutionen, der Purpurbarke und Ureas Gartenlaube (auf die ich später noch eingehen werde), ist noch die Schunkelnde Laterne erwähnenswert. Dieses Haus hat sich besonders auf die Bedürfnisse der Trolle eingerichtet und dementsprechend werden auch nur Trolle eingelassen. Die Feste in der Schunkelnden Laterne sind mindestens so legendär, wie die der Purpurbare, arten aber meist in ein schweres Besäufnis mit anschließender Schlägerei aus. Um zu verhindern, daß ständig das Mobiliar ausgewechselt wer-

den muß, wurde es von Upandals Eisen gefertigt und ist außerordentlich langlebig.

Eine kleine Randnotiz, die vielleicht für einige Leser interessant sein könnte: Madame Veniah Indirijan, die Besitzerin der Purpurbarke, kontrolliert das Schutzgeldgeschäft in Tollhaus und hat einen nicht gerade geringen Einfluß auf die Geschicke der Stadt. Zwar teilt sie ihre Gewinne mit Garlthik und ist auf den Schutz der Macht des Auges angewiesen, aber in den entlegensten Kneipen Kratas wird gemunkelt, daß sie eigene Pläne für die Zukunft der Stadt hat- und in diesen scheint Garlthik keine große Rolle zu spielen.

DIE UNTERWELT

Die Unterwelt ist eine Sammelbezeichnung der alten Tunnel, Gewölbe und Zisternen, die sich noch immer unter Kratas erstrecken und größtenteils unerforscht sind. Der Fundamentfelsen scheint durchlöchert zu sein, wie ein scyther Schafskäse, und an vielen Orten der Stadt gibt es geheime oder offene Eingänge zu den Gewölben. Manche werden als Lagerstätten oder Weinkeller benutzt, doch die meisten stehen leer.

Wenige trauen sich, tiefer in die Unterwelt vorzudringen. Es kursieren immer wieder Gerüchte, die von unheilvollen Wesen berichten, die angeblich noch immer in den Tiefen des Felsens ihr Unwesen treiben sollten. Wieder andere erzählen von Schätzen, die dort noch verborgen liegen.

Die einzige einigermaßen sichere Information über das Tunnelsystem ist die, daß es Hoheitsgebiet der großen Diebesbanden ist. Sowohl die Macht des Auges als auch Brochers Brut erheben alleinigen Anspruch auf die Gewölbe, und so bilden sie immer wieder den Austragungsort für blutige Fehden zwischen den Kontrahenten.

Scheinbar gibt es noch eine dritte Partei, die sich in der Unterwelt herumtreiben soll, die sogenannten Tunnelgräber. Wer sie sind, oder ob sie wirklich existieren, konnte ich allerdings noch nicht eindeutig belegen.

TAVERNEN

Der folgende Text entstammt dem Bericht der Botschafterin Liltom an den Generalbotschafter des Diplomatischen Korps seiner Majestät, 1508 TH.

- Der vorliegenden Dokumentensammlung hinzugefügt von Thom Edrull Schreiber und Archivar der Großen Bibliothek -

An seine Exzellenz Tramon, Generalbotschafter.

Gemäß Eures Befehls, die Führungsstruktur der Zitadelle, die Kratas genannt wird, in Erfahrung zu bringen, kann ich nur meine bisher gemachten Berichte untermauern: Kratas hat





keine Führungsstruktur wie wir sie verstehen würden. Es heißt zwar, Magistrat Garlthik Einauge gebietet über die Stadt, das bedeutet jedoch nicht, das ihm alle Bürger folgen. Er gebietet über die größte Gruppe in der Stadt, die diese in ihren Griff hält. Täglich tobt die Auseinandersetzung um die Vormachtstellung durch die Straßen, manchmal bewaffnet, oft subtil.

Politik wird in Kratas auf der Straße gemacht, und das beste Beispiel hierfür sind die Tavernen der Stadt. Je nachdem, wer mehr Tavernen in seinem Einflußbereich hat, kontrolliert mehr Namensgeber der Stadt. Garlthik beobachtet die größten Tavernen und Gasthäuser durch Mitglieder seiner Bande, und seine Leute sind immer vor Ort, wenn sich in den Gaststuben etwas tut. Sei es ein neuer Raubzug von Banditen, sei es ein Aufbegehren gegen eine bestimmte Gruppe, das Samenkorn jedes Unternehmens scheint in den Tavernen gepflanzt zu werden. Nur wer die Tavernen im Griff hat, beherrscht Kratas. Leider geht es in den genannten Häusern nicht so gesittet zu, wie man es mit Erfahrungen in Throal vermuten könnte. Daß nur Mobiliar zertrümmert wird, ist beinahe schon eine Ausnahme, und die Streitgespräche, die hier geführt werden, gehen in der Regel nicht ohne einen Knochenbruch zu Ende. Beim Erstellen dieses Berichts, beziehungsweise bei den für ihn nötigen Recherche, bekam ich zweimal ein Stuhlbein oder einen schweren Knüppel über den Kopf, einmal wurde mir von einem ungehobelten Ork, der mich wohl als treue Dienerin Throals erkannte, der widerliche Inhalt seines Hurlgkruges ins Gesicht geschüttet.

Ich kann weiterhin nur Empfehlen, die Beziehungen zu Kratas über Garlthik Einauge zu knüpfen, da alle anderen Gruppen Throal feindlich gesinnt oder zu klein sind, um Einfluß auf das Geschehen in Kratas zu nehmen.

Hochachtungsvoll,
Liltom, Botschafterin.

Nachtrag:

Eure Exzellenz, wäre es möglich mir ein anderes Einsatzgebiet zuzuweisen? Ich scheine die trockene Luft der Tylonberge nicht zu vertragen und leide fortgesetzt an Kopf- und Gliederschmerzen. Ich möchte Euch um meine Versetzung bitten.

Liltom.

Voiha, mittlere Datumsangabe:

"Von Innen drangen die dumpfen Geräusche des Wirtshauses auf die Straße. Obwohl sich die Luft gegenüber dem Tag kaum abgekühlt hatte und noch immer schwer in den Gassen lag, war keines der staubblinden Fenster geöffnet. Ich war etwas erstaunt, war ich es doch von meinen Reisen nach Travar gewohnt, daß die Wirte jede Gelegenheit nutzten, die stickige Luft aus ihren Schankräumen zu vertreiben. Im Schatten einer Häuserecke kauerte eine zerlumpte Gestalt, die eine verbeulte

Kupfermünze warf und fing und mir eines jener zahnlosen Grinsen schenkte, das jedem redlichen Bürger das Blut in den Adern gefrieren läßt. Ich beschleunigte meine Schritte und trat in den Schein der einsamen Laterne, die über dem Eingang der Kaschemme baumelte.

Die massive, metallbeschlagene Tür der ‚Roten Elster‘ erinnerte mich mehr an eine Festung als an eine Taverne, und als ich eintrat ertönte über mir ein silbernes Glöckchen. Der Klang erhob sich hell und klar über das eifrige Stimmenwirrwarr des halbdunklen Raumes. Urplötzlich verstummten alle Gespräche und für einen endlosen Augenblick schienen die Blicke aller Anwesenden auf mir zu haften. Ich bemerkte flüchtig, wie sich Hände um Waffengriffe legten und Muskeln anspannten, während mich Dutzende Augenpaare abschätzend musterten. Doch wie auf ein unsichtbares Signal hin, löste sich die Anspannung genauso plötzlich wieder und die Anwesenden wandten sich wieder ihren Gesprächspartnern zu. Bierhumpen schlugen klirrend aneinander und aus der Tiefe des Schankraumes mischte sich derbes Gelächter in die wiederaufgenommenen Gespräche. Anscheinend war ich in die Kategorie ‚harmloser Narr‘ gefallen..."

GALGENSEIL

Galgenseil ist eine kleine Schenke im Stadteil Rand. Allein diese Tatsache führt dazu, das dieses Gasthaus eigentlich nur von Stammgästen aufgesucht wird. Wirt ist der Mensch Brinthulá, dessen Gesicht mit fremdartigen, grob geschnittenen Runen überzogen ist. Brinthulá ist dennoch weltoffener als manch anderer der Entlegenen, und könnte Fremden, die jemanden in Rand suchen, sicher weiterhelfen. Er kennt die Bewohner dieses Viertels besser als die meisten und weiß von vielen die Geschichte ihres Leides.

Abenteuervorschlag:

Brinthulás Narben stammen von einem Dämon namens "Nesser". Dieser versucht, sein Opfer aufzuspüren und ist ihm im Lauf der Zeit recht nahe gekommen. Brinthulá spürt die Nähe seines Peinigers und sucht Helden, die ihn schützen können.

FETTES GETREIDE

Die Schenke "Fettes Getreide" befindet sich etwa in der Mitte der Gasse der Guten Passionen, in der Nähe des Adlerwegs. Die Taverne wird hauptsächlich von Orks besucht, die den guten Hurlg dieses Hauses schätzen. Ansonsten kann man nicht von einem gepflegten Lokal sprechen. Die Tische sind schmutzig, das Essen für alle die nicht Orks und Trolle sind, beinahe ungenießbar. Dennoch ist die Taverne stets gut gefüllt, und eine der wenigen, deren ausgelassenen Lärm man bis auf die Straße hört. Innen kommt es regelmäßig zu derben Schlägereien, und vor der Taverne versammelt sich allabendlich eine Horde von Bettlern und Straßenkindern, die nur darauf wartet, bis wieder einer vollkommen Betrunkener oder ein





Gast durch Fenster oder Tür nach draußen geschmissen wird. Sie machen sich dann wie die Geier über ihr wehrloses Opfer her und entledigen ihn seiner nutzlosen Habseligkeiten.

Der orkische Wirt Beerl scheint es zu lieben, seine Bediensteten, meist Zwerge, zu schikanieren wo er nur kann. Dennoch finden sich immer wieder arme Zeitgenossen, die es vorziehen, vom Wirt und seinen Gästen hergestoßen zu werden, als in der Gosse jämmerlich zu verhungern.

FUNKELNDER DOLCH

Der Funkelnde Dolch ist eine der ältesten Schenken in Kratas. Sie wurde von Uigtar Ohnehand, einem gutmütigem Zwerg, gegründet, als es noch keine Siedlung in den Ruinen der alten Zitadelle gab. Wer sich über die Geschichte der Stadt interessiert, kann bei Uigtar viel wissenswertes erfahren. Der etwas in die Jahre gekommene Zwerg verachtet die meisten Banditen und erlaubt keine Gewalt in seinem Hause. Falls jemand in seiner Taverne Ärger machen will, genügt dem Troll Lor'Dam, der übrigens Teilhaber des "Funkelnden Dolches" ist, ein Blick des Zwerges, um die Unruhestifter unsanft in die Gosse zu befördern. Lor'Dam ist der Sohn eines Weggefährten Uigtars, des Trollkriegers Ortan Starkarm. Die Taverne ist sicherer als jeder andere Ort in Kratas, einmal abgesehen vom Turm Garlthik Einauges.

HALSABSCHNEIDERS RUHE

In einer finsternen Seitengasse des Klauenwegs fanden wir ein Gasthaus mit einem Holzschild, auf dem ein langes, gezacktes Messer abgebildet ist. Dabei handelt es sich um "Halsabschneiders Ruhe" einer der übelsten Spelunken, die Kratas zu bieten hat. Der Name ist Programm. Hier treffen sich die schlimmsten Gestalten, die Kratas hervorgebracht hat - und die sind um einiges skrupelloser als die übelsten Verbrecher, welche sich behütete Bürger Throals vorstellen können.

Halsabschneiders Ruhe rühmt sich die einzige Absteige in Kratas zu sein, die frei von Ratten und anderen Nagern ist - manche Gäste behaupten, diese würden das Essen nicht vertragen.

Laßt euch bloß nicht von Benko, dem Wirt, dazu überreden, seinen speziellen Eintopf zu versuchen! Dieses Gebräu scheint mehrere Monate auf kleiner Flamme zu reifen, bevor es serviert wird.

LAMPENÖLTAVERNE

Diese Taverne in der Dolchgasse ist zwar schlicht eingerichtet, hat aber einen soliden Ruf für ihr gutes Starkbier und das herzhaft Essen. Wie die meisten Schenken in Kratas ist auch diese mehr oder weniger verwinkelt und unübersichtlich, und in einigen der dunkleren Ecken sitzt genau die Art Kratrarer, die ein Fremder erwartet, dennoch ist die Lampenöltaverne eher die Gaststätte der Händler und Handwerker. Vor allem Orks fühlen sich hier wohl, wird doch hier wirklich guter

Quaalz serviert. Der orkische Wirt Trollan versteht sein Handwerks aufs vortrefflichste und hat immer ein offenes Ohr für Gerüchte und Neuigkeiten aus der Stadt und dem Umland.

Trollan hat sein Herz auf den rechten Fleck - er ist einer der wenigen in der Stadt, der Mitleid mit den armen zerlumpten Teufeln empfindet, die Abend für Abend die Gasthäuser nach etwas Eßbarem abklappern. Auch wenn er sich nicht traut seine Anteilnahme offen zu zeigen, habe ich ihn doch mehr als einmal dabei beobachtet, wie er verstohlen einen Topf Hirsebrei vor die Tür stellte oder seine Dienerin Shalla mit einem Korb Essensreste nach Rand schickte.

TROPFENDER DORN

Vielen wird erst bewußt, wie liberal die Gesellschaft Kratas ist, wenn sie auf einen Schluck Wein in die Schenke Tropfender Dorn kommen. Das kleine Lokal mit dem wunderschönen Rosengarten hinter dem Haus wird von der Blutelfe Namis Lentara geführt. Die Elfe ist es mittlerweile gewohnt, von Fremden und Neuankömmlingen begafft zu werden und reagiert dementsprechend gelassen. Sollte es aber zu offenen Anfeindungen gegen sie kommen, kann sie sich der Hilfe ihrer beiden muskelbepackten Wächter Guhn und Tresto sicher sein, die Störenfriede ohne Umschweife auf die Straße befördern.

Namis redet nicht gerne darüber, warum sie den Blutwald verließ und nach Kratas kam. Es gibt zwar eine rege Gerüchteküche, aber niemand, vielleicht noch nicht einmal die Macht des Auges, weiß genaues über ihre Vergangenheit. Aber nach alter Kratraer Tradition schert das bekanntlich niemanden, solange der Wein süß und das Essen herzhaft ist - und das ist im Tropfenden Dorn garantiert.

Im Frühling und Sommer spielen im Rosengarten hinter dem Haus oft Troubadoure auf und sorgen für die Unterhaltung der Gäste. Zu besonderen Anlässen greift Namis höchstpersönlich zu ihrer Laute und trägt Balladen aus ihrer fernen Heimat vor, deren Schönheit angeblich schon manch ungehobelten Söldner zu Tränen gerührt hat.

Hintergrundinformationen:

Was Namis Lentara dazu gebracht hat, den Blutwald zu verlassen, ist nicht bekannt. Anders als die meisten Blutelfen, die außerhalb des Elfenhofes den Weisungen Alachias folgen, scheint Namis aber nicht von der Königin gesandt zu sein.

UREAS GARTENLAUBE

Dieses große Gebäude im Herzen des Tollhauses war ursprünglich der Sitz einer reichen Händler- oder Adelsfamilie. Nach der Plage stand das Haus lange leer, bis vor etwa zehn Jahren Urea, eine mittlerweile zu gewaltigem Umfang angewachsene Menschenfrau, eine Taverne daraus machte.





Nun, Taverne ist nicht gerade das richtige Wort- zwar kann man dort auch Wein und Bier trinken, aber das eigentliche Geschäft ist das älteste der Welt. Egal welche Vorlieben ihr habt, dort, so habe ich zumindest gehört, werden sie erfüllt. Nur Obsidianern wird dort nichts geboten, so sagt man zumindest. Genaues weiß ich allerdings nicht...

Mehr als ein Dutzend Angestellte kümmern sich ständig um das Wohlbefinden ihrer Gäste und die Kunden können sich mit ihren neuen Bekanntschaften in kleine, diskrete Gartenlauben zurückziehen kann, die im Park um das Schloß verteilt stehen.

Urea pflegt freundschaftliche Beziehungen mit Madame Indirijan und steht ihr oft als Beraterin zur Seite.

ZUM BETRUNKENEN DRACHEN

Der betrunkene Drache ist eines der größten Gasthäuser der Stadt. In der Straße der Märtyrer ist das Gebäude schon von weiten zu erkennen, ist es doch das höchste und massigste der Straße. Der Wirt ist Delemor, ein mürrischer Zwerg, der etwas in die Jahre gekommen ist. Er ist ein schmieriger Zeitgenosse mit einem schiefen Gesicht und schwarzen Zähnen- seine Unterarme sind von einer eitrigen Flechte befallen und er kratzt sich ständig; wenn einem da noch nicht der Appetit vergangen ist, kann man auch das Ragout nach Art des Hauses bestellen, von dem ich eigentlich gar nicht wissen will, was alles darin herumschwimmt.

Allgemein ist das Essen im Betrunkenen Drachen mehr als mittelmäßig, die Zimmer schlecht, feucht und eh meist überbelegt- mit Ungeziefer.

Wenn man beschließt, die Nacht in diesem Haus zu verbringen, dann sollte man keinesfalls seine Rüstung ablegen und nach Möglichkeit auch den abendlichen Trunk ausschlagen, den Delemor ‚besonderen‘ Gästen auf Kosten des Hauses serviert. Es soll hin und wieder zu Überfällen auf Gäste in deren Zimmern kommen, und in jeder anderen Stadt wäre Delemor wohl als Verdächtiger festgenommen worden, doch nicht in Kratas. Hier führt er weiterhin sein Gewerbe und beglückt seine Gäste mit seinem freundlichen Wesen...

GRINSENDER PFAU

Eine der berühmtesten Rauschhallen ist der Grinsende Pfau. Hier wird alles verkauft, was teuer, selten und begehrt ist. Da sich nur wenige das auserlesene Angebot des Pfaus leisten können, finden sich hier nur jene ein, die genug Gold angehäuft haben, um sich ohne Reue dem Nichtstun hingeben zu können. Statt sich in den Straßen von der Last ihres Besitzes befreien zu lassen, ziehen sie es vor, die Bürde ihres Reichtums im blauen Dunst der Rauchölpfen und den geheimnisvollen Gefühlskristallen zu vergessen. Die Rauschhalle ist durch Pergamentwände in kleinere Salons auf-

geteilt, in denen sich die Kunden allein oder in Gesellschaft dem Rausch hingeben können.

Der Grinsende Pfau wird von Ellric geführt, einem aufgedunsenen Ork mit vergoldeten Hauern und einer ungesunden Liebe zu Schminke und Seidenkleidern. Man darf sich von seinem weibischen Äußeren und seinem zögerlichen Auftreten nicht täuschen lassen- hinter den kleinen Schweinsäuglein pocht einer der schärfsten Verstände, die ich je erlebt habe und es würde mich nicht wundern, wenn Chorollis persönlich jeden Abend Ellrics Einnahmen zählen würde.

Türsteher des Pfaus ist Bren'Thau, ein Troll mit abgesägten Hörnern und einem Blick, der das Todesmeer gefrieren lassen könnte. Man sagt, er habe ein ganzes Dorf ermordet, bevor ihn eine Abenteurergruppe dingfest machen und vor das Trollthing schleifen konnte. Wie es scheint, konnte er fliehen und das Thing hat eine ordentliche Belohnung auf seinen Kopf ausgesetzt. Die Kette abgeschnittener Ohren, die Bren'Thau um den Hals trägt, erinnert aber jeden daran, daß es keine gute Idee ist, sich dieses Geld verdienen zu wollen.

Eine besondere Spezialität des Hauses sind die Gefühlskristalle, eine Art Blutkristalle, die einem Kunden eingepflanzt werden und deren Magie scheinbar unglaubliches vollbringen kann. Man kann sie zwar auch in anderen Rauschhöhlen Kratas' finden, aber im Grinsenden Pfau sind sie von einer besonderen Qualität. Scheinbar werden sie von den Alchimisten in Rostdorn hergestellt und an die Rauschhallen verkauft.

Da ich selbst nie den Wunsch hatte, sie auszuprobieren, mußte ich in dieser Hinsicht auf das Wort von Jejoban mit der leisen Stimme vertrauen, einem Stammesbesucher des Grinsenden Pfaus:

"Ahh, die Gefühlskristalle- welch ein prickelndes Gefühl und welch wohlige Abwechslung von dem leidvollen Leben der närrischen Stadt. Die Kristalle sind in unterschiedlichsten Arten und Variationen zu haben- es gibt Kristalle, die den Kampfesmut anspornen oder dich mit brennender Energie erfüllen- andere zeigen dir alles in Schönheit und Glück und einige besondere wecken Astendar in dir.

Nur wenige kennen das Geheimnis der Herstellung der Kristalle. Die Alchimisten können Unsummen dafür verlangen, aber jedes Gramm Gold ist gut angelegt, vertrau mir. Wenn man möchte, kann man den eigenen Kristall auf magische Weise mit dem eines anderen verbinden lassen, so daß man diese Emotionen gemeinsam und noch viel intensiver erleben kann.

Was für ein Gefühl, wenn man dir ein bißchen die Nackenhaut anschneidet und der Stein vorsichtig unter deine Haut gleitet- er breitet sofort ein wohlige Gefühl in dir aus. Wenn du ihm jeden Tag etwas von deinem Blut schenkst, wird er dir das Paradies zeigen. Der Erfinder dieser kleinen Steinchen muß ein Liebling der Passionen gewesen sein."





Weitere Tavernen (Tabelle)
Rote Elster (Taverne)
Halbmond (Taverne)
Der Hort (Gasthaus)
Zimt und Nelke (Rauschhaus)
Am Lotostor (Rauschhaus)
...

LÄDEN VON INTERESSE

Kratas lockt Käufer aus allen Teilen des Landes mit seinem umfangreichen Angebot verschiedenster Waren. Dazu gehören sicherlich die Blutamulette und -Rüstungen, die hier wie an keinem anderen mir bekannten Ort offen feilgeboten und in allen erdenklichen Formen zu haben sind. Ich bin oft durch die Sandgasse geschlendert und habe mit Abenteurern gesprochen, die nur wegen dieser Form der Magie den beschwerlichen Weg nach Kratas auf sich genommen haben. Auch Gifte, spezielle Kräutertinkturen, Balsame und Tränke finden überall in Kratas guten Absatz, aber dazu an anderer Stelle mehr. In den sorgsam in Hinterhöfen und Seitengassen verborgenen Krämerstuben und ‚Zwischenhandelsstationen‘, wie die Vermittler zwischen Diebesware und Straßenkundschaft genannt werden, können auch seltene Bücher, magische Artefakte, exotische Waffen und vieles mehr erstanden werden.

Neben diesen Waren bietet die Stadt auch eine außergewöhnliche Auswahl an Lederwaren von hoher, wenn nicht sogar bester Qualität. Dies liegt zum einem Mal daran, daß das Leder der großen Tierherden nahe Kratas ausgesprochen kräftig und doch geschmeidig ist- das saftige Gras der Ebenen hält die Tiere fett und gesund.

Zum anderen gibt es in keiner anderen Stadt einen so hohen Bedarf an Rüstwerk wie hier. Eine Rüstung ist in Kratas kein Statussymbol, sondern überlebensnotwendig. Da sich die wenigsten eine Ketten- oder Plattenrüstung leisten können (einmal abgesehen davon, daß sie die Beweglichkeit empfindlich einschränken würde), ist Leder sehr gefragt. Die Rüstbauer der Stadt haben ungewöhnliche Methoden gefunden, Schutz und Beweglichkeit des Trägers gegeneinander abzuwägen und einige beeindruckende handwerkliche Neuerungen geschaffen.

BRIGAS KRÄUTERKÜCHE

Briga, eine alte Zwergin, unterhält den größten Laden in Kratas für Salben und Kräuter. Es gibt zwar einige andere Händler, die ebenfalls lebensrettende Heilhilfen verkaufen, aber oftmals nehmen Gifte und Rauschmittel den größeren Posten bei diesen "Heilern" ein.

Briga hingegen hat sich ganz der Lehre Garlens verschrieben und folgt der Passion des Heims und der Heilung als

Questorin. Sie hilft auch jenen, die ihre Dienste nicht bezahlen könnten, aber nur, wenn sie von deren Bedürftigkeit überzeugt ist. Ab und zu besucht Briga den Stadtteil Rand und heilt die oft chronischen und offenen Wunden der Entlegenen so gut sie kann. Oft aber sind ihre Kräfte der bösen und vernichtenden Magie der Dämonen nicht gewachsen. Ihr Scheitern in dieser Aufgabe läßt sie manchmal in tiefe Trauer fallen, aus der ihr nur ihre im Geist geführten Zwiegespräche mit Garlen helfen.

Hintergrundinformation:

Briga ist eine Garlen-Questorin des Ranges 2.

DOMNULS WARENLAGER

Der etwas nervös scheinende Ork Domnul leitet ein Warenlager das gleichzeitig einer der größten Läden in Kratas ist und auch eine dementsprechende Auswahl bietet. Domnul hat mehrere Angestellte, die sich um die Kunden in dem mehrstöckigen Steinhaus, das durch Stützbalken aus massiven Eichenholz abgesichert wird, kümmern. Das Warenangebot erstreckt sich von Zubehör wie Feuersteinen, Schleifsteinen, Lederschläuchen für Wasser und Angelhacken über diverse Waffen und Kleidungsstücke. Die Preise sind akzeptabel und die Qualität der Waren durchaus annehmbar. Im Erdgeschoß gibt es eine Auswahl an Proviant und Weinen, sowie einen kleinen, gut bewachten Straßenverkauf.

Hintergrundinformationen:

Domnuls Warenlager führt alle Waren, die bei "Waren und Dienstleistungen" im EARTHDAWN - Grundregelwerk ab Seite 277 gefunden werden können. Die Preise bewegen sich zwischen denen im Buch angegebenen und 150% dieser. Magische Tränke und Amulette kosten mindestens 200% des angegebenen Preises.

EISENHARTSCHMIEDE

Die Eisenhartschmiede verkauft Waffen und Rüstungen von eher zweifelhafter Qualität. Die Waffen sind bestenfalls ausgebesserte Ware, die ihrem früheren Besitzer lange Zeit gedient hat. Die neuwertigen Waffen, die im Verkaufsraum ausgestellt liegen, sehen zwar besser aus als die gebrauchten, aber die Qualität ist schlecht bis unbrauchbar. Daß diese Schmiede überhaupt überleben kann, ist wohl hauptsächlich der Körperkraft der beiden Schmiede T'rendarr und Redmorl zu verdanken, welche Beschwerden über Waffen meist mit einem festen Faustschlag in die Magengegend quittieren (was bei diesen nicht gerade schwächtigen Trollen sicherlich recht schmerzhaft sein kann). Aus diesem Grund haben die beiden auch keine Stammkunden, und nur Neuankömmlinge und Durchreisende kaufen hier ein.





Hintergrundinformation:

Die beiden Trolle denen die Schmiede gehört verstehen recht wenig von Schmiedekunst und sind eher auf schnelles Geld aus. Das Problem bei ihrer Waffenherstellung ist, das sie die Ware zu schnell abkühlen lassen, was das Material zwar sehr hart aber auch spröde macht. Dadurch zerbrechen die Waffen äußerst leicht.

Ein Waffenschmied könnte den Fehler von T'rendarr und Redmorl erkennen, wenn er sie bei der Arbeit beobachtet. Wenn er es dann schafft, die Trolle darauf hinzuweisen, ohne das sich diese in ihrer Ehre gekränkt fühlen, könnte er einen gewissen Rabatt auf Lebenszeit erhalten.

DER IMMERVOLLE KELCH

Zu manchen Tageszeiten kann man kaum durch die Gänsehalsgasse gehen, ohne von den schweren Alkoholdämpfen eingelullt zu werden, die aus Arendals Schnapsbrennerei ins Freie ziehen. Von den fünf Schnapsbrennereien in Kratas ist Arendals Immervoller Kelch mit Sicherheit die berühmteste. Der stämmige Ork stellt mit seinen Gehilfen die Brände und Schnäpse her, mit denen in der Stadt auf erfolgreich abgeschlossene Geschäfte angestoßen wird. Die Spezialität des Hauses, die auch immer mehr außerhalb der Mauern Kratas bekannt wird, ist das Pentha, ein stark alkoholisches Getränk, das aus in der Sonne gegorenen Früchten gewonnen wird. Sein milder, süffiger Geschmack hat schon manchen über die starke Wirkungsweise hinweggetäuscht. Pentha ist daher ein guter Freund der Diebe denn was läßt sich leichter berauben als einer, der besoffen in der Gosse liegt....

Arendal organisiert in unregelmäßigen Abständen kleine Karawanen, die Fässer mit seinen beliebten Spirituosen in den Osten, vor allem nach Throal, bringen. Für Abenteurer mag es interessant sein, sich bei solchen Zügen als Wachen anheuern zu lassen, stellt Arendal doch seinen Bediensteten neben der meist guten Bezahlung auch noch ein Faß seines besten Penthas zur Verfügung- natürlich nur unter der Bedingung, dieses erst nach Ankunft der Karawane zu genießen.

Neben der Brennerei betreibt Arendal auch noch eine kleine, gut besuchte Schenke, die aber nur tagsüber geöffnet ist.

SEIDENE SEHNE

Die Bognerei Seidene Sehne in der Dolchgasse wird von dem Elfen Kethanu geführt. Kethanu war angeblich lange Jahre ein außergewöhnlicher Schütze und es gab kaum ein Bogenturnier in Barsaive, auf dem er nicht den Goldenen Kranz des Siegers holte. Obwohl der Elf bescheiden war und selten mit seinem Ruhm prahlte, zog er dennoch den Neid anderer auf sich. In einer dunklen Sommernacht wurde er in den Straßen Urupas von gedungenen Meuchlern überfallen, die seinem Leben ein Ende bereiten sollten- nur mit viel Glück entkam er ihnen, aber er büßte sein linkes Auge ein.

Seit diesem Tag trägt Kethanu den Beinamen ‚der Gebledete‘. Er kam nach Kratas, um dort Karriere als Scharfschütze zu machen- so sagen zumindest die Gerüchte. Aber seine einstige Zielgenauigkeit war dahin. Obwohl seine Talente von der Magie getragen wurden, hatte er jedes Selbstvertrauen und damit auch den Zugang zur Adeptenmagie verloren, so flüstert man zumindest.

So mußte er sich nach einer neuen Beschäftigung umsehen. Seitdem verdient der Elf seinen Unterhalt mit dem, was er am zweitbesten kann: die Fertigung von Bögen, Pfeilen, Speeren und Armbrüsten aller Art.

Der wortkarge Elf mag einem Kunden unwirsch und verbittert erscheinen, aber nichts desto trotz fertigt er Schußwaffen von außerordentlicher Güte und Genauigkeit.

Eine besondere Spezialität in der Seidenen Sehne ist die große Auswahl an Pfeilen und Projektilen jeder Art. Neben den normalen Pfeilen für die Jagd oder den Kampf gibt es Pfeile, die speziell für das Scheibenschießen und für Turniere geeignet sind, solche mit gehärteter Spitze, die auch Rüstungen durchdringen können; stumpfe Pfeile mit denen man Betäuben kann oder ‚singende‘ Pfeile mit speziell geschlitzten Spitzen, die im Flug einen schrillen Ton erzeugen. Auch gibt es Pfeile mit breiten, besonders scharfen Spitzen um einem Feind die Gliedmaßen abzutrennen oder solche mit Widerhaken und Flammung, die besonders schmerzhaft Wunden zufügen. Oft werden auch Pfeile gewünscht, deren Spitzen mit Gift gefüllt werden können.

Zusätzlich zu seinem weitgefächerten Standartsortiment fertigt Kethanu auch spezielle Pfeile ganz auf Wunsch seiner Kunden an. Genauso wie die speziellen Pfeile sind solche Sonderwünsche allerdings sehr teuer.

STINA FEUERSCHWEIF'S HAUS

Man findet nicht oft Geschäfte, die exklusiv Waren und Dienstleistungen für Windlinge anbieten- nicht so in Kratas. Stina Feuerschweif, eine Windlingskriegerin aus dem fernen Lohenwald, hat sich in Kratas mit dem Wunsch niedergelassen, ihre Artgenossen mit allem Wünschenswertem zu versorgen. Ihr Laden befindet sich -wie sollte es anders sein- in Schwalbennest und ist für Nicht-Windlinge nur über eine wacklige, fast lebensgefährliche Strickleiter zu erreichen. Es scheint, als wolle man unter sich bleiben.

Das Sortiment des Hauses ist beachtlich- eigentlich findet man hier alles, was das Herz begehrt:

Windlingswaffen, -netze, -kleider, -gifte, -wein und vieles mehr. Neben den Gebrauchsgütern locken auch glitzernde Kunst- und Schmuckgegenstände in den Laden. Die Preise sind zwar für neue Ware etwas überteuert, aber dafür gibt es wirklich alles, was Windlinge herstellen oder für sie hergestellt wird.

Über die Herkunft der Waren schweigt sich Stina generell aus, sie kauft aber gern Gebrauchtes von vorbeiziehenden Reisenden.





Abenteuervorschlag:

Stina bekommt ihre Lieferungen immer als Brennholzbündel geliefert. Eines Tages bleiben die Lieferungen aus. Stina vermutet, das ihre Versorgungswege ausspioniert wurden, und verdächtigt Brochers Brut. Wer war der Täter?

BESONDERE GEBÄUDE UND ORTE

GARLTHIKS TURM

Das legendäre Oberhaupt der Macht des Auges hat sich einen alten Turm als sein Hauptquartier auserkoren. Das massive Bauwerk, das von einer Mauer mit Torhaus umgeben ist, liegt abseits der Hauptstraße in der sogenannten Aasgasse. Das Torhaus dient den Wachen, die Tag und Nacht vor dem bronzebeschlagenen Tor Dienst schieben, als Schlaf- und Aufenthaltsraum. Wer diesen Wachen nicht bekannt ist oder nicht von Garlthik erwartet wird, hat es sehr schwer, an ihnen vorbei zu kommen- und selbst wenn man eine Einladung oder einen Passierbrief hat, kommt es vor, daß man den Wachleuten eine kleine Gebühr für ihre Aufmerksamkeit entrichten darf.

Innerhalb des Gebäudes steht man unter ständiger Beobachtung von Mitgliedern der Macht des Auges, wird überwacht und kontrolliert, auch wenn niemand zu sehen ist. Garlthiks Feste ist sehr geschmackvoll und teuer eingerichtet. Trophäen verschiedenster Art und Herkunft säumen die Bogengänge und prachtvolle Samtteppiche bedecken den glänzenden Marmorboden. Nach all dem Prunk des unteren Stockwerks und der Treppenhäuser erwartet man einen Thronsaal, wenn man vor den legendären Orkdieb tritt. Fremde, die Einauge nicht kennen, sind aber enttäuscht, wenn sie beim Hausherrn angelangt sind. Der Ork residiert in einem schlichten Arbeitszimmer hoch im Turm, das kaum größer ist als der Wachraum unten im Torhaus. Auf dem Tisch liegen meist Papiere mit Berichten verschiedener Informanten der Macht des Auges, und durch das oft geöffnete Fenster kann man über die Dächer von Kratas blicken.

In den alten Ruinen der Zitadelle gibt es außerdem ein weitverzweigtes Netzwerk aus unterirdischen Gängen, welches die wichtigsten Gebäude miteinander verbindet. Nur wenige wissen von diesen Gängen und Stollen, und nur der Führungszirkel der Macht des Auges behauptet, alle zu kennen. Man munkelt, daß Garlthik auserwählte Besucher in speziell für solche Zwecke eingerichteten unterirdischen Räumen empfängt, allerdings wurde mir, obwohl ich durchaus das Gefühl habe, Garlthiks Vertrauen zu genießen, diese Ehre bislang noch nie zuteil.

DIE GILDE DER ILLUSIONEN

Über Kratas hängt ein geheimnisvoller Schleier der Verstohlenheit und viele versuchen emsig, ihn zu durchschneiden, um für einen kurzen Moment das wahre Gesicht der Stadt zu erkennen.

So mischen sich unter die zerlumpte Gestalten der Beutelschneider und Räuber auch die farbenfrohen Roben der Täuscher und Illusionisten, die danach streben, in den Mauern Kratas wahre Erleuchtung zu finden.

Wann immer ich mit einem dieser Adepten ins Gespräch kam, raunten sie hinter vorgehaltener Hand, daß es in der Stadt eine Illusionistengilde gibt, deren Legende Schüler aus allen Teilen Barsaives anzieht.

Die Schule hat angeblich außergewöhnliche Adepten hervorgebracht hat, die allesamt wissen, gewitzt und ungewöhnlich mit ihrer Magie umzugehen. Ich kann mir bei Mynbruje niemanden vorstellen, der besser das Ränkepiel und die verzwickten Intrigen der Zitadelle verstehen könnte, als einen Abgänger der Illusionistenschule.

Wer allerdings wünscht, von der Gilde ausgebildet zu werden, muß sich zunächst als würdig erweisen, und eine Art 'Aufnahmeprüfung' ablegen. Diese besteht schlicht daraus, das Gebäude der Schule zu finden, das irgendwo im Straßengewirr der Stadt liegt. Selbstverständlich würden die Meister der Schule ihrem Ruf nicht gerecht, wenn sie das Haus nicht mit einem wahren Bollwerk von ausgeklügelten Illusion und architektonischen Irrwegen vor Neugierigen und Unwürdigen schützen würden.

Über das Innere der Schule konnte ich nur durch Glück genaueres erfahren- bei einem Bankett, das der Freihändler Lokanto Bendrus zur Feier eines besonders glorreichen Raubzuges gab, bot sich mir die Möglichkeit, mit Iksis Nebelfall zu sprechen, dem Leiter der Schule. Er ist ein sehr angesehener T'skrang des Hauses K'tenshin, der in Garlthiks Haus ein und aus geht.

Iksis berichtete, daß das Haus der Gilde klein, gemütlich und unscheinbar sei und dauerhaft etwa ein Dutzend Schüler beherbergt. Wissensuchende seien in den Hallen immer willkommen. Wer nicht wünscht, sich auf Dauer einzuschreiben und dennoch von einem der vier Meister der Schule unterwiesen werden will, muß einen geringen Obulus an die Leitung der Schule entrichten, der dazu verwendet wird, Gebäude und Inventar der Schule in Stand zu halten. Das gut sortierte Studierzimmer der Gilde bewahrt laut Iksis einige Werke des legendären Illusionisten Shakeri, darunter auch das geheimnisvolle Buch der Unvollkommenheit.

Jeder, der die Gilde der Illusionen einmal gefunden hat, muß einen Eid ablegen, die Lage der Schule keinem Uneingeweihten preiszugeben.

Hintergrundinformationen:

Iksis Nebelfall ist mit der derzeitigen politischen Lage in der Region, besonders dem erneuten Auftauchen des Hauses





T'kambras, sehr unzufrieden. Er hat sich darauf verlegt, seinen Studenten Aufgaben zuzuteilen, welche unter den Händlern in Daiche Verwirrung stiften sollen, die mit dem T'skrang des Hauses T'kambras Geschäfte machen.

Man darf sich ihr nur zu nähern, wenn man die eigene Gestalt durch eine Illusion verborgen oder sich in anderer Weise unauffällig gemacht hat.

DAS KARTENHAUS

Als die ersten Abenteurer und Glücksritter nach Kratas kamen, um in der Zitadelle nach weltlichen Gütern und Schätzen zu stöbern, stießen sie in den unterirdischen Hallen auf einen Schatz, dessen Bedeutung ihnen vollkommen verborgen blieb- einem Abenteurer erwärmt der Anblick von Gold eben weit mehr das Herz als der von zusammengerolltem Pergament und staubigen Folianten. So schenkten sie der kleinen, gut verborgenen Kammer, in der hunderte von Schriftrollen herumlagen, keine weitere Beachtung. Diese Narren müssen wahrhaftig von allen Passionen verlassen gewesen sein- wie kann man nur solch ein Vermächtnis unbeachtet liegen lassen? Das Schicksal wollte es, daß ihre Dummheit einige Jahre später unserem allseits geliebten Stadtherren Garlthik zu Gute kam. Einer seiner Anhänger stieß bei einem Streifzug durch die alten Gänge auf die Kammer und erstattete seinem Herren Bericht von dem seltsamen Fund. Garlthik ist ein schlauer Mann, und die Bergung der Schriften aus der Kammer war einer seiner glücklichsten Schachzüge im Spiel um die Macht in Kratas.

Das Schriftwerk entpuppte sich als eine umfangreiche Sammlung von Landkarten und Routenplänen für Luftschiffe, die noch aus der Zeit vor der Plage stammten. Viele der Pergamentrollen waren magisch versiegelt worden, und konnten so der Zeit unbeschadet standhalten. Die Karten erwiesen sich als ungewöhnlich genau, und umfaßten einen großen Teil der Gebiete um Kratas und des südlichen Landes. Besonderes Interesse erregten die alten Lufthandelswege der Theraner, konnte man doch davon ausgehen, daß in alten Tagen entlang dieser Routen oft randvoll mit Schätzen beladene Luftschiffe abstürzten...

Garlthik ließ die wertvollen Schriftstücke in ein eigenes Gebäude im Osten der Stadt bringen. Der schlichte, leicht ovale Kuppelbau heißt seit diesem Tag das Kartenhaus und wird von der Macht des Auges fast so scharf gehütet, wie die persönlichen Quartiere des Stadtherren.

Luftsegler, Piraten, Karawanenführer, Scholaren und Gelehrte aus allen Teilen Barsaives kommen nach Kratas, um sich einmal im Kartenhaus umsehen zu dürfen. Gegen eine großzügige Spende wird ihnen erlaubt, unter der strengen Aufsicht eines Kartenmeisters Einsicht in die Aufzeichnungen zu nehmen. Wer es sich leisten kann, darf sogar Kopien von einzelnen Karten anzufertigen, allerdings muß man dafür

schon sehr tief in die Tasche greifen (vorausgesetzt, derjenige war schlau genug, sein Gold sicher vom Stadttor in die Oststadt zu bringen).

Seit Kratas' Beziehungen zu den Luftschiffern und Trollpiraten zunehmen, wird das Kartenwerk ständig durch Neuerwerbungen oder ‚großzügige Spenden‘ erweitert. Erst vor kurzem fiel dem Kartenhaus beispielsweise ein Satz Karten in die Hände, der auf unbestimmte Zeit von einem the ranischen Handelshaus entliehen wurde...

Zur Zeit verwalten etwa ein Dutzend Kartenmeister das Schriftwerk, denen seit dem mysteriösen Tod von Bjann Krummrücken vor einem Jahr der Zwerg Pjertho vorsteht. Es ist ein offenes Geheimnis, daß Pjertho junge Talente anheuert, um aus den Bibliotheken der großen Städte Barsaives ‚unveröffentlichtes‘ Kartenmaterial nach Kratas zu bringen- in der festen Überzeugung, daß diese Werke in Kratas' Kartenhaus viel besser aufgehoben sind....

DIE HALLE DER FLORANUUS

Floranuus entzündet selten Trubel und Frohsinn in der Stadt der Masken und Zurückhaltung. Sie hätte es schwer mit den Kratraern, die ein geflüstertes Wort einem Lachen vorziehen, wären nicht so viele Orks und Trolle unter ihnen. Wer die Orks kennt, weiß daß ihr Gemüt so schnell entflammt, wie Savannengras im Hochsommer. Ihre großen Brüder stehen ihnen in dieser Hinsicht kaum in etwas nach, und wahrscheinlich weiß niemand einen gelungenen Beutezug so ausgelassen zu feiern, wie sie. Wenn Kratas feiert, dann brennen seine Feste heißer, als in jeder andern Stadt, denn jedes könnte das letzte sein.

Unermüdlich pulsiert das stolze Herz der Rebellen durch die Gassen und so scheint es nur angemessen, daß Floranuus sich in der Stadt einen Tempel nahm. Der Einfluß der Passion in Kratas ist groß und ihre Halle wahrscheinlich eine der bedeutendsten Kultstätten in ganz Barsaive.

Das Heiligtum, das in einer Seitenstraße der Dolchgasse steht, besteht aus einem schlichten ovalen Gebäude, dessen Kuppel von einem mehrreihigen Säulengang getragen wird. Das Gebäude ist zu vier Seiten hin offen, wobei die Zugänge zur inneren Halle nur mit bunten Seidentüchern verhängt sind.

Daß ein Teil der Kuppel bei einem Erdbeben kurz nach Ende der Plage einstürzte, stört niemanden. Sie wurde von den Anhängern Upandals durch eine beeindruckende Holzkonstruktion so weit abgestützt, daß keine Einsturzgefahr mehr besteht.

Im Zentrum des Gebäudes steht ein großes Feuerbecken aus feinstem Alabaster- das einzige Schmuckstück in der Halle. Darin brennt ein heiliges Feuer, das angeblich nie erlischt selbst dann nicht, wenn während der Regenzeit schwere Wolkenbrüche durch das Loch in der Kuppel hereinstürzen. Kerhydant, der Schirmherr des Heiligtums, lud mich oft in





den Tempel ein, um dort eine Partie Konoko zu spielen, über der wir meist ins Plaudern gerieten. An stürmischen Tagen, wenn der Wind das Wasser durch die Halle peitschte, freute sich fast kindisch, wie die unbändige Natur an den Mauern des Gebäudes riß, während mir das Knarren des Gebälks das Blut in den Adern gefrieren ließ...

Man sagt, wer sich im Tempel aufhält, spürt wie sich sein Herz öffnet und schneller schlägt, wie zu einer fernen Tanzmusik, die im Wind erklingt. Wann immer ich dort war, erfüllte mich ein seltsamer Tatendrang, und auch wenn ich stundenlang im Licht des Ewigen Feuers meine Notizen niederschrieb, war ich doch nie von Müdigkeit erfüllt.

Immer wieder sehe ich Abenteurer, die zu Beginn einer schweren Reise oder an der Schwelle zu einer heldenhaften Tat an diesen Ort kommen, um Zweifel und Furcht in ihren Herzen zu tilgen. Viele, die zum ersten Mal durch Floranus Halle wandern, sagen, man könne ihr Lachen hören, wenn ein Windstoß durch die bunten Stofftücher fegt- ein Lachen, das alle Bedenken mit sich nimmt.

DIE ZISTERNE DES BLUTES

Unterhalb der Stadt befinden sich neben unterirdischen Gängen der Unterwelt auch viele alte Brunnenschächte und Zisternen, die in alter Zeit und teilweise auch heute noch den Wasservorrat der Stadt sicherten.

Die Zisterne des Blutes ist eine von ihnen, doch dient die heute einem ganz anderen Zweck: sie ist Schauplatz von blutigen Kämpfen, ein brodelnder Kessel von Gewalt und Schmerz zur Unterhaltung der hartgesottensten Kratraer.

Das Gewölbe der Zisterne gehört zu den größten unterirdischen Anlagen der Unterwelt und faßt um die zweihundert Namensgeber. Die Zisternenbecken haben sich in der langen Zeit der Plage mit Schlamm und Unrat gefüllt, deren Gestank dazu beiträgt, die Anwesenden in einen mörderischen Blutausch zu versetzen.

In die alten Mauern der Zisterne wurden Durchgänge geschlagen und Verbindungen mit den Gängen unter der Stadt geschaffen. Durch diese Gänge betreten die Kämpfer die Arena des zentralen Zisternenschachtes, der etwa 20 Schritte im Durchmesser und etwa fünfzehn in der Höhe mißt. In die Wände wurden Klingen und Speerspitzen eingekieilt, die nach innen ragen und nur darauf warten, jemanden aufzuschlitzen. Oben ist die Zisterne mit einem massiven Eisengitter abgeschlossen, um das sich die nach Blut gierenden Zuschauer drängen. Auf Sieg oder Niederlage der Gladiatoren werden zum Teil hohe Summen gewettet. Gekämpft wird in der Regel bis zur Bewußtlosigkeit eines der Kontrahenten, es sei denn vorher wurde mit Rerran, einem menschlichen Söldner und Besitzer der Zisterne des Blutes, etwas anderes vereinbart.

In der Arena kämpfen arme Teufel, die sich durch das Preisgeld eine Verbesserung ihrer Lage erhoffen, Mörder, die sich zu ungeschickt angestellt haben und erwischt wurden

und nicht zuletzt jene, die der Spionage für das theranische Imperium verdächtigt werden. (Und das ist in den Augen von Garlthiks Leuten auch jeder, der zu Brochers Brut gehört.)

Das Wettgeschäft läuft ausschließlich über die Mitarbeiter Rerrans, die ihr Monopol in diesem Geschäft durchaus zu verteidigen wissen. Wer sonst Wetten annimmt und von Rerran oder seinen Schergen dabei erwischt wird, kann ohne Schwierigkeiten der nächsten Kampfrunde in der Zisterne bewohnen: als Kämpfer mit bloßen Händen gegen einen bewaffneten Gladiator.

DAS WAISENHAUS

Voiha, mittleres-spätes Datum

Die Leute in Kratas kennen nur die Gastfreundschaft der klingenden Münze und wenn neben ihnen jemand abgestochen wird, warten sie lieber bis er verblutet ist und sich gegen den Raub seiner Stiefel nicht mehr wehren kann. Wenn jemand reglos in der Gosse liegt, geht man schnell und mit gesenktem Kopf vorbei- man weiß ja nie, ob es nicht doch eine Falle ist. So unzählig sind Leid und Schmerz in dieser Stadt, daß selbst Garlens Tränen sie nicht aus den Straßen und Herzen schwemmen könnten.

Ja, nur wenige hier folgen dem Geist der Passion, aber vielleicht sind es gerade sie, auf die Mutter Heim ein besonderes Auge geworfen hat.

Zu diesen ganz besonderen Namensgebern gehört der Troll Ranox, der vor vielen Jahren nach Kratas kam und dort ein Waisenhaus errichtete, in dem auch ein kleiner Garlen-Schrein untergebracht ist. Das Waisenhaus ist klein, hoffnungslos überfüllt und ständig in finanziellen Schwierigkeiten, aber wenigstens bietet es den etwa fünfzig Kindern ein sicheres Heim und regelmäßiges Essen. Ranox ist auf jede Hilfe angewiesen, die er bekommen kann, und man sieht ihn oft in Läden, Tavernen und bei den Gilden vorsprechen. Es ist eine Schande, zu beobachten, wie man ihn manchmal behandelt, ihn wegjagt wie einen schmutzigen Bettler oder ihn wegen seines verkrüppelten Schwertarmes hänselt. Ich habe ihn oft gefragt, wie das seine Ehre als Troll zuläßt und wie er seinen Zorn so in Zaum halten kann. Er zuckte meist mit den Schultern und sagte "So sind sie eben", doch als ich beharrlich weiterbohrte, teilte er seine Geschichte mit mir.

Vor langer Zeit, als Ranox noch jung und in der Blüte seiner Jahre war, gehörte er dem gefürchtetsten Trollpiraten-Clan der Zwielichtgipfel an. Jeder ihrer Raubzüge war eine Legende von Blut und Gewalt, und irgendwann hörte Ranox auf, die toten Körper seiner Feinde zu zählen. Nicht alle seine Opfer waren Krieger- oft erschlug er Frauen und Kinder, Unschuldige, manchmal nur zum Spaß.

Eines Tages zog sein Stamm in eine Schlacht gegen drei Clans, die sich gegen die Piraten verbündet hatten. Der Kampf war hart und schwer, und Ranox Clan wurde vernichtend geschlagen. Er selbst kämpfte tapfer gegen die wachsende





Übermacht der Feinde, wurde aber schließlich von einem gewaltigen Hieb niedergeschlagen.

Viele Stunden lag er reglos auf dem Schlachtfeld, bis eine Gestalt die Dämmerung zwischen Leben und Tod durchbrach. Es war eine Trollin, das weiße Leinengewand blutdurchtränkt und ihr Gesicht von einem frischen Schnitt über Stirn und Wange entstellt. In den Armen trug sie ein totes Kind, das sie neben Ranox in den Staub legte. Als sich ihre Blicke trafen, wußte Ranox, wer vor ihm stand. Sein Herz war voller Freude, denn er wußte, daß Garlen ihn heilen würde, und er siegreich zu seinem Volk zurückkehren könnte. In der Tat berührte ihn die Frau und seine Wunden schlossen sich alle, bis auf eine. Sein zeretzter Schwertarm hing noch immer leblos an seiner Seite und Garlen erhob sich wortlos. Noch einmal schenkte sie ihm einen Blick und verschwand im Nebel. Ranox kehrte nicht zu seinem Volk zurück. Er hatte Garlens Botschaft verstanden.

Es hat den Troll viel Mühe gekostet, das Waisenhaus in Kratas gegen den Widerstand der Bevölkerung zu errichten, aber er hat eine Handvoll Helfer gefunden, die ihn und sein Anliegen nach Kräften unterstützen. Zu ihnen gehört Briga, die wann immer es geht im Waisenhaus anzutreffen ist und sich dort um Verletzungen und Krankheiten der Kinder kümmert.

Seit dem schrecklichen Vorfall vor einigen Jahren, bei denen ein Windlingsmörder in das Waisenhaus eindrang und sechs Kinder tötete, läßt Ranox das kleine Eingangstor und den großen Schlafraum des Hauses bewachen- manchmal, wenn das Geld gerade knapp ist, übernimmt er selbst diese Pflicht. Seit den Morden pflegt Ranox gute Kontakte zu Darnths Gemeinschaft, die scheinbar an der Aufklärung der Geschehnisse beteiligt waren, aber dazu kann ich noch nichts genaueres berichten.

DAS LOTOS-TOR

In den wenigen Aufzeichnungen aus der Zeit vor der Plage steht geschrieben, daß das Lotos-Tor einst den Eingang zum großen Basar der Stadt bildete. Heute ist davon nichts mehr zu sehen, allein das Tor steht noch einsam inmitten des Platzes der Vollkommenheit. Der ovale Bogen des Tors ist mit erlesenen Steinmetzarbeiten übersät und war einmal gänzlich mit Orichalkum überzogen.

Selbstverständlich ist davon nicht einmal mehr ein Körnchen übrig. Seinen Namen hat das Tor von der großen, halb geöffneten Lotosblüte, die den Kopf des Tores ziert, und um die sich der schlangenhafte Körper eines flügellosen Drachen windet. Zu gerne wüßte ich, wer das Tor erbaut hat, aber aus den spärlichen Chroniken ist nur zu erfahren, daß es das Geschenk einer hochstehenden Persönlichkeit an Kratas war. Zahlreiche Legenden spinnen sich um das fast zwei Trolle hohe Bauwerk. Man sagt, es sei verwunschen und mit einem unaussprechlichen Geheimnis behaftet. Viele scheuen sich,

hindurchzugehen, denn angeblich verschwinden manchmal Namensgeber, die es durchschreiten ohne eine Spur zu hinterlassen. Andere sagen, daß wenn einem das Glück hold ist, nach der Durchquerung des Tors alle Taschen mit Gold gefüllt sind. Mir ist weder das eine noch das andere widerfahren, aber ich kann nicht leugnen, daß ich ein merkwürdiges Ziehen verspürte, während ich durch das Tor schlenderte.

Um das Lotos-Tor und den Platz der Vollkommenheit finden sich unzählige Rauschhallen und auch das eine oder andere Freudenhaus.

Hintergrund:

Das Lotostor bildet in der Tat nicht nur ein Tor in der physischen, sondern auch in der astralen Welt. An bestimmten Tagen, zu bestimmten Stunden, bildet es eine Verbindung zu der Anderswelt Thron (siehe Magie)

Das Tor war ein Geschenk eines Cathay-Drachen an die Führer von Kratas

DIE PURPURBARKE

An keinem anderen Ort in Kratas kann man sich so ungestraft und unbesonnen entspannen, wie an Bord der Purpurbarke. Hier muß man nicht fürchten, vergifteten Wein zu trinken oder die Bekanntschaft eines blitzenden Dolches aus dem Hinterhalt zu machen. Wenn es in dieser Stadt so etwas wie einen neutralen Boden gibt, an dem jeder, ob er nun der Hand, der Brut oder weiß Lochost welcher anderer Gruppe angehört, mit nur einem wachsamen Auge herumlaufen kann, dann in Madame Veniah Indirijans Purpurbarke.

Das Luftschiff hat schon bessere Tage gesehen und ist kaum noch flugtüchtig- die knapp zwei Meter, die es noch über dem Boden schwebt, kann man eigentlich nur dem guten Willen der Passionen zuschreiben. Aber das Äußere täuscht- wie so oft in Kratas. Rumpf und Aufbauten der Purpurbarke beherbergen das teuerste und luxuriöseste Freudenhaus der Stadt und jede der Bediensteten könnte es in Schönheit und Anmut mit einer Königin aufnehmen.

Seinen Namen hat die Barke von den purpurroten Segeln, die nachts mit Reihen von Leuchtkristallen beleuchtet werden. Vor langer Zeit war es das persönliche Schiff eines theranischen Adligen, ist jetzt aber im Besitz von Madame Indirijan, einer Elfe und ehemaligen Sklavin, deren Schönheit auch weit außerhalb Kratas besungen wird. Man sagt, daß Veniah sich an dem Theraner bitter für die Jahre ihrer Gefangenschaft rächte und ihm Luftschiff, Männlichkeit und Leben nahm- in dieser Reihenfolge.

Am Bug der Barke hängt ein goldener Käfig, in dem ein Skelett liegt. Die Straße erzählt, daß es sich dabei um die Überreste eben jenen Theraners handelt und daß die Madame ihn zum Hohn dort aufhängen ließ. Andere sagen, daß das Skelett einfach nur Zechpreller abschrecken soll.

Eine kuriose Mischung aus Illusions- und Elementarmagie





erzeugt unter dem Schiffsrumpf wallende Nebel, die den Anschein erwecken, die Barke würde auf einem luftigen Wolkenbett schweben. Ein befreundeter Elementarist versuchte einmal, mir die ungewöhnliche Natur der Purpurbarke zu erklären aber selbst wenn ich versuchte, das hier wiederzugeben, würde es jeden rechtschaffenen Leser dieses Dokumentes genauso langweilen wie mich damals. Trinkt lieber einen Krug Wein auf sein Andenken und laßt die Wolke Wolke sein.

Die gleiche Magie sorgt dafür, daß die purpurroten Segel immer so aussehen, als würden sie sich im Wind blähen. Luftpiraten neigen dazu, diese Effekthascherei mit einem Grinsen abzutun, denn jedem Fachkundigen ist klar, daß die Purpurbarke nie mehr irgendwohin fliegen wird.

LOGGARTH'S GEBEINHAUS

Wie ein düsterer Tempel überragt das alte Gebeinhaus die Totenstadt, die sich in westlicher Richtung an Rand anschließt. Meister Loggarth und sein halbes Dutzend Gesellen leben in der düsteren Halle und wachen über die Ruhe der Toten. Der hagere Ork mit dem schlohweißen Haar ist schon in die Jahre gekommen, aber noch immer voller Tatendrang und Wissensdurst. Er folgt der Disziplin Geisterbeschwörer und betätigt sich nebenbei als Arzt. Nur Wohlhabende Bürger der Stadt besuchen ihn, da seine Dienste nicht gerade billig sind

Ingeheim wird gemunkelt, daß Loggarth mit Blutmagie experimentiert, aber dies laut auszusprechen, kann einen Leib und Seele kosten. Da keinerlei konkrete Beweise vorliegen, will auch ich mich diesen Spekulationen lieber nicht anschließen. Dennoch- Loggarth führt anatomische Studien an Leichen durch, das ist ein offenes Geheimnis. Er erwirbt sogar kürzlich Verstorbene, um sie aufzuschneiden und zu untersuchen. Dies führte dazu, daß ganze Horden von Leichenfledderern an jeder Straßenecke nur darauf warten, daß irgendwo ein Mord oder Überfall geschieht, um das Opfer anschließend im Gebeinhaus in klingende Münze umzuwandeln. Loggarth scheint keinerlei Respekt vor den Verstorbenen zu haben- eine Eigenschaft die er mit vielen Anhängern seiner Disziplin zu teilen scheint. Wer weiß, vielleicht ist der Meister des Gebeinhauses auch noch zu ganz andern Dingen fähig.

Loggarths Beziehungen zu den Alchimisten Rostdorns sind legendär frostig- sein besonderer Feind ist O'quenen Schwarzdorn, angeblich der Leibgiftmischer von Brochers Brut. Sie haben schon mehrmals gedroht, sich gegenseitig den Garaus zu machen. Da beide ausgesprochen sympathische Zeitgenossen sind, weiß man nicht so recht, wessen Ableben die Stadt glücklicher machen würde...

HANDEL UND WANDEL

Kratas lebt wie gesagt nicht nur von Diebstählen und Überfällen, auch wenn böse Zungen das behaupten. Tatsächlich existieren einige größere Handelshäuser innerhalb der Mauern, sowie mehrere große Viehzuchten in der Umgebung der Stadt. Diese stehen ausnahmslos unter Kontrolle der Diebesbanden, was dazu führt, daß hin und wieder Tiere unfreiwillig von einem Herrn zum anderen wandern.

Einige Kristallpiratenc clans aus den Tylonbergen reparieren ihre Drakkare mit dem Holz der Wälder zwei Tagesreisen südlich von Kratas. Diese Handelsbeziehungen haben sich im Laufe der Zeit ausgeweitet, und anlegende Luftschiffe der Kristallpiraten sind keine Seltenheit im Stadtbild von Kratas.

In Kratas wird mit Dingen gehandelt, die anderswo kaum offen angeboten würden. Rauschmittel werden feilgeboten und gebrauchte Ausrüstung wird meistbietend versteigert.

Natürlich gibt es in Kratas die üblichen Handwerker, wie Schmiede, Schreiner und Gerber. Diese Handwerker werden von den Übergriffen der Banditen meist verschont, weil auch sie den Beitrag dieser ehrbaren Bürger zum Alltagsleben der Stadt zu schätzen wissen. Einige Diebe haben ihre Adeptenfähigkeit auch mit handwerklichen Geschick verbunden und stellen mittels ihrer Erfahrungen komplizierte mechanische Fallen her, mit denen man von der Tür bis zur Schmuckschatulle alles schützen kann, wenn man bereit ist den Preis dafür zu zahlen. Diese Fallen stellen das einzige 'Exportgut' dar, das in allen anderen Städten gefragt wird. Der herausragende Vorteil dieser Fallen ist vor allem, daß sie von der Magie unabhängig sind, was seltsamerweise in erster Linie Zauberkundige zu guten Kunden macht.

HANDELSHÄUSER

Es gibt sie - auch wenn man es auf den ersten Blick nicht für möglich gehalten hätte. Der zweite Blick jedoch läßt das Ganze klar erscheinen: wer in Kratas ein Handelskontor unterhalten will, sollte entweder ein Freund und Weggefährte Garlthiks gewesen sein oder großzügige Spenden zur Unterstützung des Gemeinwesens in Kratas leisten - natürlich an die Macht des Auges.

Dredos Karawanen

Der Ork Grenkaklankas führt dieses Handelshaus in der Dolchgasse, das in den beiden oberen Stockwerken ein Warenlager und im unteren Stockwerk einen Laden birgt, in dem man fast alles kaufen kann, was mit teurem Geld zu erwerben ist.

Dredos, Grenkaklankas Vater, war maßgeblich an den Unruhen beteiligt, welche die Theraner aus Kratas vertrieben, doch er starb in Folge einer schweren Wundbrandkrankung, die er sich im Kampf zugezogen hatte.

Sein Sohn, damals fast noch ein Kind, übernahm das Ge-





schäft. Er war dabei so überaus erfolgreich, daß sein Name ‚der von Chorrolis Berührte‘ mehr als wahr wurde.

Viele Angestellte des Händlers sind Orks und gehören der Macht des Auges an oder sind mit Mitgliedern dieser Organisation auf eine der verwirrenden Verwandtschaftsfäden der Orks verschwägert.

Dredos Warenlager hauptsächlich handelt mit Fellen, Färbemitteln und unbehandelten Stoffen, hat aber auch einen speziellen Verkaufsraum, in dem ungewöhnlichere und exquisite Dinge erworben werden können.

Grenkaklankas nimmt seinen Beruf sehr ernst und ist bemüht, jeden seiner Kunden persönlich zu bedienen, auch wenn ihm das angesichts seiner wachsenden Kundschaft bald nicht mehr gelingen wird. Er läßt es sich nicht nehmen, bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Geschichte seines Vaters im heroischen Kampf gegen die ‚fauligen Seuchenratten von Theranern‘ zu erzählen, was die Dauer eines Einkaufs ungewöhnlich verlängern kann.

Geldhaus Ordington

"Ihr sucht einen Geldgeber für ein gewagtes Unternehmen. Laßt mich sehen. Ihr tragt feine Gewänder, man könnte fast meinem nach dem Schnitt dieser theranischen Hunde. Verzeiht mir, wenn ich kurz ausspucke, Fremder, aber der Anblick dieser Stoffe und Kleider sorgt dafür. Nun, ein Unternehmen größeren Stils? Dann empfehle ich euch das Haus Ordington, dort drüben in der Dolchgasse. Viel Geld für Bedingungen, die andere nicht stellen würden. Aber wenn bei euerem Unternehmen etwas herauspringt und Grenkaklank seinen Segen dazu gibt, ist ja alles in bester Ordnung, wenn nicht ... ist es euer Quaalz."

In Kratas kann es schnell passieren, daß man all sein Hab und Gut verliert- sei es nun durch einen von einem Gegenspieler organisierten Rachefeldzug, eine falsch plazierte Wette, eine zu berauschte Nacht oder schlicht durch unglücklichen Zufall. Einige dieser Unglücklichen verschwinden namenlos in der Gosse und werden vergessen, aber andere versuchen die Ruinen ihrer Existenz wiederaufzubauen. In solchen Situationen erscheint das Geldhaus Ordington wie ein edler Lichtträger und bietet seine Hilfe an.

Dieses Haus hat schon vor langer Zeit den Warenhandel aufgegeben und sich auf das Verleihen von Geldbeträgen gegen Gebühr spezialisiert. Vor mehreren Jahren wurde das Unternehmen dem ursprünglichen Besitzer abgekauft, so daß dieser scheinbar für immer genug hatte. Hals über Kopf hat er seine Sachen gepackt und ist aus der Stadt verschwunden. Seither hat niemand mehr etwas von ihm gehört.

Postrish, eine recht angenehm wirkende Menschenfrau, führt seitdem die Geschäfte scheinbar sehr erfolgreich. Da sie oft anderweitig ihren Aufgaben nachgeht, vertritt sie ihr Geschäftsführer Gun Perga, ein sehr gewissenhafter Ork. Das Haus vergibt seine Kredite nur an reiche Leute oder solche, die in den Augen der Geschäftsführer ‚vielversprechend‘ sind.

Als Sicherheit müssen die Bittsteller oft einen gehörigen Teil ihres Vermögens verpfänden oder dem Haus einen anderen Dienst erweisen. Es ist nicht ungewöhnlich, diese Verträge mit Blut zu besiegeln.

Die Zinsraten sind recht hoch, und hinter verborgener Hand sagt man dem Geldhaus nach, daß sein Geld kein Glück bringt. Aber die meisten rational denkenden Kunden nehmen solches Gewäsch natürlich nicht ernst.

Hintergrundinformationen:

Das ganze Unternehmen gehört der Hand des Verderbens an, welche barsaiveweit alles zu vereiteln sucht, was das Land wieder aufbauen könnte. Allerdings wissen nicht alle Angestellten von den finsternen Plänen ihrer Vorgesetzten.

Hambrells Erben

Ich habe davon berichtet, daß es in Kratas keine nennenswerte Niederlassung eines großen Handelshauses gibt, außer dem einsamen Außenposten der Überland-Handelsgesellschaft in Puerdo. Es gibt aber einen, der fest an Kratas Zukunft als aufblühende Handelsmetropole glauben sein Name ist Arvhed Klarer Stein und wenn man seinen Worten Glauben schenkt, ist er der letzte Erbe des einst mächtigen Handelshauses Hambrell.

Vor der Plage vertrieb die Hambrell-Familie feinste Waren von Kratas aus in alle Gegenden der bekannten Welt. Legenden berichten, daß sie in der Dämmerung der Plage von einem verfeindeten Haus ausgelöscht wurde, was Arvheds Anspruch in ein eher zweifelhaftes Licht rückt. Aber ist es nicht gerade das Zwielflicht, in dem die robustesten Pflanzen in Kratas gedeihen? So hat es der junge Zwerg geschafft, einige Anhänger um sich zu scharen und mit ihnen ein kleines Handelsunternehmen zu gründen, das sich stolz Hambrells Erben nennt. Auch wenn der Anfang schwer war, hat Arvhed es geschafft, durch seine flinke Zunge und sein fast an Starrsinn grenzendes Durchsetzungsvermögen, die Richtigen von seiner Sache zu überzeugen. Garlthik Einauge hat ihm seinen Schutz zugesichert, und aus einem mir nicht bekannten Grund scheint auch Vistroshs Bande den Zwerg gewähren zu lassen.

Hambrells Erben haben ihr Hauptquartier in der Ruine des alten Nordturms eingerichtet, der wegen seiner markanten Silhouette auch der Schiefe Zahn genannt wird. Die Unterkunft ist zwar noch behelfsmäßig, aber es ist abzusehen, wann Arvhed und seine Gefährten genug Gold zusammen haben, um das Gebäude in Schuß zu bringen.

Das junge Handelsunternehmen vertreibt hauptsächlich Töpferwaren, Bier und Pökelfleisch in die nähere Umgebung, ist aber seit geraumer Zeit auch im Besitz eines kleinen Flußschiffes, das von Daiche aus den Tylon hinabsegelt. Mit jeder Fahrt vergrößert es Einfluß und Gewinn von Hambrells Erben und es wird nur eine Frage der Zeit sein, bis andere Handelshäuser mit Arvhed Kontakte knüpfen.





Weberei Windgeflüster

Wo befindet sich die Weberei, wie sieht sie aus?

Die Weberei Windgeflüster wird von dem T'skrang K'harro'sa geleitet; dies mag verwunderlich erscheinen, sind doch die T'skrang nicht gerade für ihre Verbundenheit mit den Planken eines Luftschiffes bekannt. Aber K'harro'sa hat, bevor er nach Kratas kam, lange Jahre Erfahrungen an Bord eines Flußschiffes gesammelt und irgendwann festgestellt, daß es zwischen der Reparatur eines Boots- oder eines Luftschiffsegels nur einen Unterschied gibt: Luftsegler zahlen besser.

Die Weberei stellt die Segel für alle möglichen Arten von Luftschiffen her, von den leichten, schnittigen Segeln der Trolldrakkare bis hin zu den schweren, mit allerhand magischen Schutzvorrichtungen versehenen Ledersegeln der Minenschiffe.

Natürlich werden die Segel auf jedes Schiff sozusagen maßgeschneidert; auf Wunsch des zahlenden Kapitäns werden sie mit sie mit kunstvollen Mustern bestickt, in leuchtende Farben eingefärbt oder mit Runen zum Schutz vor Bösem versehen. Ich habe mir sagen lassen, daß manche Kunden ihre Segel sogar mit Fäden elementarer Luft verbrämen lassen, damit sie die Winde leichter einfangen können.

Die Kristallpiraten scheinen besonderen Gefallen an dem Segeltuch aus Kepala-Wolle Gefallen gefunden zu haben. Diese Stoffe sind robuster und haltbarer als viele andere und dabei dennoch erstaunlich leicht- sie sind daher besonders für den Einsatz auf Luftschiffen geeignet. Viele Trollkapitäne sehen es fast schon als Statussymbol an, ein Segel aus Kepala zu besitzen, und K'harro'sa weiß geschickt, aus dieser Modeerscheinung Profit zu schlagen.

Abenteuervorschlag 1:

Der Weberei wurde ein großer Vorrat elementarer Luft gestohlen. Die Spuren weisen auf einen Feind des Meisters hin, der dem Geschäft damit einen empfindlichen Schlag versetzen wollte. Die Charaktere sollen herausfinden, ob der Neider wirklich hinter dem Diebstahl steckt und die Elementare Luft wiederbeschaffen.

Abenteuervorschlag 2:

Aus irgendeinem Grund verkauft K'harro'sa seine Segel nicht an T'skrang Flußschiffe. Eine Aropagoi aus der näheren Umgebung möchte aber die Segel für sich nutzen und heuert die Charaktere an, K'harro'sa davon zu überzeugen, mit der Aropagoi Handelsbeziehungen aufzunehmen- koste es was es wolle...

VON DER KUNST DER HEHLEREI

Die Hehlerei - oder wie sie manchmal genannt wird, "Die Kunst, jemanden etwas zu verkaufen, den man eben bestohlen hat", haben einige Händler in Kratas zur Perfektion gebracht.

Handelsgüter aus Kratas werden, meist über den Tylonhafen Daiche, in alle Teile Barsaives verschifft und dort an den Mann gebracht. Daß so viele Waren, die noch vor kurzem über throalische Karawanen oder travarische Handelsexpeditionen die eigenen Mauern verlassen haben, so ihren Weg auf die eigenen Märkte zurückfinden, ist vielen zwar bewußt, aber der niedrige Preis läßt Fragen sehr oft verstummen.

Nachdem die Einnahmen aus dem Verkauf der Schätze, die sich in der alten Zitadelle fanden, nicht ewig halten konnten, sind die Geldströme aus der die gesamte Provinz umspannende Hehlerei die neue Lebensquelle der Stadt. Es gibt keine genauen Zahlen oder verlässliche Schätzungen, die den Wert der umgeschlagenen Waren genauer fassen könnten, aber auch unbedarfte Mitnamensgeber stellen sich manchmal die Frage, warum dieser feingewobene Teppich einen relativ niedrigen Preis trägt. Vielleicht ist er unterwegs plötzlich und unerwartet mitsamt seinen Lasttier Richtung Kratas umgeleitet worden...

DER SCHWARZMARKT

Voiha erwähnte in seinen Berichten oft, daß Kratas ein einziger Schwarzmarkt sei, und daß es kaum etwas gäbe, was seinen Weg nicht zu einem der Verkaufsstände auf die Basare der Stadt finden würde. In seinen handschriftlichen Vermerken gab es immer wieder Hinweise darauf, daß es aber noch eine andere, weitaus ruchlosere Form des verbotenen Handels gibt- Sklavenhandel. Etliche Male erwähnte er einen Kontaktmann, der ihn zu einem geheimen Markt tief im Inneren der alten Zitadelle führen sollte, damit er sich ein Bild von den Vorgängen machen konnte. Es kam aber nie zu diesem Treffen- Voiha wurde vorher ermordet. Geben die Passionen, daß einst die Umstände dieser furchtbaren Tat ans Tageslicht treten werden.

- Merrox, Meister des Dokumentenhauses.

Folgender Bericht stammt von Far Lorr, einem Befreier, dem ich auf der Straße nach Märkteburg zur Seite stand, als er von Wegelagerern überfallen wurde. Leider verstarb Fa Lorr kurz darauf, obwohl seine Wunden nicht zu schwer schienen. In seinen letzten Stunden schien Fa Lorr in einer Art Fieberdelirium zu phantasieren, aber ich ent-sprach dennoch seiner Bitte und überbringe den Text an die Bibliothek von Throal.

Georius Tembles, Obsidianerkrieger.

"Ich habe ihn gesehen, Georius. Den Sklavenmarkt von Kratas! Gemeinhin bezeichnen sie ihn als Schwarzmarkt, aber in Kratas kann man alles offen kaufen, so glauben die meisten. Das stimmt aber nicht ganz. Sklaverei ist verboten - und das





muß man dem alten Haudegen lassen. Das hat er gut geregelt. Aber leider denken nicht alle Kratraer wie er. Handeln wie Theranische Hunde mit Sklaven.

Ich habe sie lange beobachtet, im Niemandland sind sie in die Katakomben eingestiegen, und ich hinterher. Hatte gehört, daß sie hier Sklaven haben sollen.

Der Befreier stöhnte kurz und hielt sich sein verwundetes Bein.

Greorius, ich möchte dich um etwas bitten. Schreib das hier auf. Andere müssen davon erfahren, um den Kampf fortzusetzen. Der Sklavenmarkt wird von einer Bande namens Brochers Brut geführt. Sie kontrolliert ihn praktisch, hörst du? Sie fangen Bauern aus umliegenden Dörfern und von überfallenen Karawanen. Dann werden sie durch unterirdische Gänge getrieben, weit unter Kratas. Einen Teil davon kontrolliert Garlthik, aber nicht alles. Selbst sein Auge scheint manchmal blind zu sein...

Dann werden die Sklaven eingesperrt. Wie Tiere, schlimmer noch! Ich... konnte nicht mehr zurückhalten, bin vorgestürzt und habe die Wächter gelehrt, welche Magie die Wut über Sklaverei freisetzen kann. Doch wir wurden verfolgt... irrten durch die Gänge. Verfluchtes Labyrinth dort unten... Nur wenige erreichten mit mir den Ausgang. Sie holen dich ein... und sie rächen sich, Greorius, bleib ihnen fern. Seit Kratas verfolgen sie mich, hetzen mich durch Barsaive, und werden mich schließlich kriegen. Hörst du? Es ist verloren.....verloren....

Ich bat Fa Lorr sich zu beruhigen, denn er schien hohes Fieber zu haben und regte sich im Laufe des Berichts immer mehr auf. Ich versorgte ihn für die Nacht, doch als ich einige Stunden später nach ihm sah, war er bereits tot."

- Bericht des Auges Throals, freigegeben seit 1505 TH.-

"Herr, unseren Informationen zufolge hat sich in den Katakomben, die sich unter der Zitadelle Kratas befinden, eine Gruppe von Bewohnern der Stadt darauf spezialisiert, den sogar in Kratas verpönten Sklavenhandel wieder aufleben zu lassen.

Gewisse Kreise behaupten, der Blutelf Vistrosh habe auch bei diesem Unding seine Finger im Spiel. Leider war es uns nicht möglich, dafür gesicherte Beweise zu finden.

Gehandelt werden Namensgeber aus ganze Barsaive, die Käufer kommen wahrscheinlich aus den großen Farmen und Plantagen im Umland, um sich mit Arbeitskräften einzudecken. Auch T'skrang der Aropagoi K'tenshin scheinen hin und wieder eine größere Zahl von Sklaven zu erwerben. Diese werden dann meist nachts durch unterirdische Gänge außerhalb der Stadt geschafft und über verschlungene Pfade durch das Gebirge nach Osten zum Tylon gebracht. Dort muß sich eine geheime Anlegestelle befinden, die wir jedoch nicht auffindig machen konnten.

Ich erbitte untertänigst, unserem Kontaktmann Unterstüt-

zung in dieser Sache zukommen zu lassen, um der schändlichen Verletzung des Ratsvertrages endlich ein Ende zu setzen."

STEUERN UND ZÖLLE

Das Leben in Kratas ist billig. Essen ist recht erschwinglich, wenn auch nicht immer von erlesener Qualität, Häuser stehen genügend leer, um auch einer mehr als verdoppelten Bevölkerung ein Dach über dem Kopf zu bieten. Auch wenn diese Quartiere teilweise baufällig sind, kann sich jeder eine leeres Haus in Kratas nehmen - wenn er das Risiko eingeht, daß ihm das obere Stockwerk beim Betreten auf den Kopf fällt. Wenn man sich erst mit dem Ungeziefer und den Ratten angefreundet hat, kann man sich ein gemütliches Heim einrichten. Man sollte aber Acht geben, es nicht zu gemütlich wirken zu lassen- zumindest nach außen. Neider gibt es in Kratas so viele wie Dornen im Blutwald. Die Unvorsichtigen finden sich schnell mit gebrochenen Gliedern im Unrat vor ihrer eigenen Haustür liegen.

Sobald man jedoch als nicht ortsansässiger Händler Waren in die Stadt einführt, wird man erfahren, daß alles, was man nicht essen und trinken kann, recht hohe Zölle in die Kasse der Stadt schwenmt. Luxusartikel werden mit mehr als zwei Dritteln ihres Wertes besteuert, Kleidung und Waffen ‚nur‘ mit einem Drittel. Alle übrigen Güter, die nicht in diese Kategorien passen, werden mit etwa einem Viertel verzollt. Damit dieser warme Geldregen nicht versiegt und fremde Händler nicht gänzlich abgeschreckt werden, erhalten die Karawanenführer in der ganzen Stadt starke Preisnachlässe auf alle dort eingekauften Waren.

Abgesehen von den Handelsgebühren und dem Wegzoll am Stadttor ist das Leben in der Stadt vollkommen steuerfrei - gut, es kommen noch Schutzgeldzahlungen hinzu, sie sind aber nur einmal pro Halbjahr fällig und wenn man Glück hat nur an eine der rivalisierenden Banden.

ÜBER DEN GENUSS VON RAUSCHMITTELN

Der folgende Text gelangte durch einen ungewöhnliche Zufall in unsere Hände. Eine Abenteurergruppe, die auf dem Weg von Kratas nach Throal war, stieß in den Wäldern nahe Daiche auf eine von Banditen niedergemachte Karawane. Bei einem der Toten fanden sie folgenden Brief, und entscheiden, ihn uns zu übergeben. Da der Empfänger des Briefes trotz intensiver Nachforschung nicht auffindig gemacht werden konnte, stellen wir ihn den Lesern zur Verfügung.

- Thom Edrull

"Viele Tagesreisen haben wir aufgenommen, um die Felder der Stadt Kratas zu erreichen. Dort wächst nicht, wie in unse-





rer geliebten Heimatstadt, der Weizen mit der Baumwolle um die Wette, nein. Solche Kulturpflanzen stehen auf den Feldern im harten Kampf mit anderen Pflanzen, die bei uns -wenn überhaupt- nur in kleinen wohlgehüteten Abschnitten gepflanzt werden.

Es ist das als Luxuskraut oder Rauchkraut bekannte Gewächs, das in kleinen Mengen verbrannt wird, um einen leicht berauschenden Rauch zu gewinnen.

Was in Travar das Privileg reicherer Händler und Kaufleute ist, scheint in der Stadt der Diebe die Lieblingsbeschäftigung der Bevölkerung zu sein. Selbst diese verwahrlosten Straßenbälger nutzen die Kräuter, um sich daran zu erfreuen. Manche scheinen deshalb von kleinerem Wuchs und gehörig begriffsstutziger zu sein, als die stattlichen Söhne und Töchter meiner schönen Heimatstadt.

Aus eigener Erfahrung kann ich berichten, das Rauchkraut wie es hier wächst, ist von erlesener Qualität und genügt unseren hohen Ansprüchen voll und ganz. Andererseits habe ich die unangenehme Erfahrung gemacht, daß die hiesigen Quacksalber und Alchimisten, welche die getrocknete Pflanze anbieten, zum Teil Blätter des Meskalinstrauches beimischen, jenes sowohl giftigen wie süchtig machenden Gewächses, dessen Anbau in der gesamten Byrosebene von unseren Händlern durch Sanktionen unterbunden wird. Das Vermengen dieser beiden Pflanzen hat zur Folge, daß der Konsum des Rauchkrautes als intensiver empfunden wird. Manche berichteten von Erscheinungen, die sie nach Genuß eines dieser von den Passionen verwünschten Verschnittes sahen. Mir selbst blieben nur hartnäckige Kopfschmerzen.

Falls es zu einem Handel kommen sollte, sollten wir in den Vertrag hohe Geldstrafen für Lieferanten einbinden, die versuchen, uns derartigen Verschnitt unterzuschieben.

Allerdings deuten die Zeichen eher gegen ein Übereinkommen, da das unserer Stadt und insbesondere vielen seiner Handelshäusern entgegengebrachte Mißtrauen der Kratraer nur durch viel Gold zu überwinden sein wird. Ob diese Zusatzkosten rentabel sind, wird sich erweisen müssen.

Meine Erkundigungen über den Anbau und das Verwenden des Rauschkrautes haben interessante Details zu Tage gefördert, die ich meinem Auftraggeber untätigst zur Kenntnisnahme empfehlen möchte. Es handelt sich dabei um weitere Pflanzen, die in der Stadt der Diebe als Rauschmittel Verwendung finden. So wird neben dem erwähnten Meskalinstrauch eine seltsame Art der Seilmacherpflanze oder Hanfes angebaut, aus deren Stengel wie im travarer Stadtviertel der Seilmacher Taue hergestellt werden, ihre Blätter werden jedoch nicht wie bei uns zum Schutzes des Ackerbodens auf den Feldern ausgebracht, sondern ähnlich dem Rauchkraut verwendet. Vorsichtige Versuche mit meiner eigenen, unbedeutenden Person ließen mich beinahe gleichgültig der Welt gegenüber, ja ich vergaß sogar für Stunden den persönlichen Auftrag aus eurem Munde. Damit ist eindeutig bewiesen, daß dieses Gewächs eine dämpfende

Wirkung auf den Verstand eines Namensgebers haben kann. Eine erschütternde Entdeckung machte ich in der Dolchgasse, eigentlich eines der besseren Viertel der Stadt. Hier fand ich einen Laden, der sich ganz auf den Verkauf und die Herstellung berauschender Substanzen spezialisiert hat. Man kann den Eindruck gewinnen, daß diese hier ebenso konsumiert werden wie in unseren Hafenkneipen und Kaschemmen der billige Schnaps. Wir müssen vorsichtig sein, wollen wir mit diesen Leuten Geschäfte machen.

Hochachtungsvoll,
Zil Fraan, Gesandter des Hauses Shunla zu Travar."

BESONDERE TAGE UND FEIERLICHKEITEN

DIE RAQUAS-RENNEN

Vom Tempel des Floranuus aus startet am ersten Raquas jeden Jahres das Große Rennen. So wird eine mehr oder weniger sportliche Veranstaltung genannt, die jedes Jahr Scharen von Schaulustigen in die Zitadelle lockt und eigentlich immer mehrere Verletzte oder gar Tote fordert.

Geleitet wird dieses Rennen vom Besitzer der Zisterne des Blutes, Rerran, der auch die einzelnen Teilnehmer zuläßt und für rauschende Siegesfeste sorgt.

Begleitend zum eigentlichen Spektakel finden während der gesamten Woche vor dem Großen Rennen noch andere, kleinere Wettbewerbe kämpferischer Natur statt. So wird zum Beispiel am Fuß des Fundamentfelsens eigens eine Pferderennbahn aufgestellt, und auf jedem größeren Platz kann man sich im Ringkampf, Messerwerfen oder anderen Disziplinen beweisen. Auch Troubadoure und Gaukler stellen sich dieser Tage in ganzen Schwärmen ein und machen die Woche der Rennen so zu einem der wenigen Anlässen, an denen sich Kratas wirklich herausputzt.

Jeder, der einen von Tieren gezogenen Wagen führt oder auf einem Tier sitzt, darf am Großen Rennen teilnehmen. Erlaubt ist alles, was Erfolg verspricht. Einige Teilnehmer des Spektakels versuchen, durch Schnelligkeit den Sieg zu erringen, andere führen schwere, von Tundrabestien gezogene Wagen, die mit dicken Metallplatten gepanzert sind. Der Einsatz von Waffengewalt und Magie ist keine Seltenheit, einige Teilnehmer verlassen sich sogar ganz auf diese Taktik. Es ist auch nicht verboten, die Wagen der Konkurrenz zu manipulieren, die Fahrer zu vergiften, die Zugtiere in Panik zu versetzen oder gar die Strecke mit Fallen zu präparieren. Im Gegenteil- gerade das spickt das Rennen mit der Art von Würze, die das Gemüt der Menge erst so richtig anheizt.

Wen wundert es, daß schwere Verletzungen bei den Teilnehmern und manchmal bei den Zuschauern an der Tagesordnung liegen, und Heiler, Questoren und Quacksalber wie





Geier am Rand der Strecke warten.

Vor vier Jahren etwa kam eine fünfköpfige Familie ums Leben, als ein Kampfwagen gegen ihr Haus schleuderte und es zum Einsturz brachte. Der Fahrer überlebte unverletzt und führte seinen Wagen sogar noch zum Sieg- wenigstens war er so anständig, von dem Preisgeld eine ordentliche Bestattung der Opfer zu bezahlen.

Ja, es winkt fette Beute für die, die den Mut haben, ein Gespann durch die engen Gäßchen zu treiben. Die Raquas-Rennen locken immer mehr Namensgeber in die Stadt und niemand soll denken, Kratas sei geizig. Garlthik bestimmte also, daß von jeder Karawane und jedem Beutezug, der die Stadt erreicht, ein besonderes Stück ausgewählt wird, das dann in den Prämientopf wandert. Händler, die sich nicht von diesem Gegenstand trennen wollen, können auch eine großzügige Summe an die Rennveranstalter spenden.

Über ein Jahr verteilt kommt so ein stattliches Preisgeld zusammen, mit dem teilweise auch die Ausgaben für die Rennvorbereitungen und die Siegesfeiern beglichen werden. Sicherlich bedienen sich einige der Veranstalter großzügig an der Prämie, was will man hier schon anderes erwarten. Aber es bleibt immer noch genug übrig, für das es sich lohnt, sein Leben zu riskieren.

Die Route des Rennens führt vom Floranusheiligtum auf die Ringstraße, wo sie nach einer Umrundung des Stadtzentrums über die Dolchgasse wieder zum Tempel zurückkehrt. Teile der Strecke führen auch durch die unterirdischen Tunnel und Säulenhallen der Zitadelle, aber es wird überlegt, diese Bereiche vom Rennen auszuschließen, da sie schon ohne fremde Einwirkung einsturzgefährdet sind.

Besonders berüchtigt ist die Todesschippe, ein etwa fünfzig Schritt langes Gäßchen, mit einem starken Abwärtsgefälle. Das Steinpflaster ist an dieser Stelle glatt abgelaufen und extrem rutschig, und auch an trockenen Tagen kommt es hier zu den schlimmsten Unfällen, wenn Renngespanne ins Schlingern geraten und umstürzen.

Die Route wird an jedem möglichen Ort von Schaulustigen gesäumt, und allein diese Tatsache macht das Rennen sehenswert, da man kaum an einem anderen Tag des Jahres so viele Kratraer auf den Straßen sieht.

"Es ist eine wahre Freude an diesen Tagen durch die Gassen nahe der Rennbahn zu streifen. Man atmet den Schweiß der Tiere, spürt ihre Aufregung, die einem selbst ins Blut übergeht. Überall herrscht hektisches Treiben, und in den dichten Menschentrauben, die sich um die Rennställe bilden, um staunend einen Blick auf die buntgeschmückten und auf Hochglanz polierten Rennwagen zu erhaschen, kann eine flinke Hand wie die meine so manchen Fremden mit dem Geschenk des Diebstahls erfreuen."

- Lor, einheimischer Dieb-

Es ist selbstverständlich ein Volkssport der Kratraer, in den Tagen der Raquas-Rennen Wetten auf die Favoriten abzuge-

ben. Dieses lukrative Geschäft unterliegt der strengen Überwachung der Macht des Auges und dem Rennveranstalter Rerran, und die Einnahmen füllen regelmäßig ihre Schatzkammern bis zum Anschlag.

GRUPPEN IN KRATAS

DIEBESBANDEN

Brochers Brut

Wer von Brochers Brut spricht, denkt an Vistrosh. Dieser ehemalige Blutwächter am Hofe der Königin Alachia verließ den Blutwald, um seiner Habgier zu frönen. Zwar haben die wenigsten Vistrosh persönlich gesehen, aber die Mitglieder seiner Bande haben ihm persönlich die Treue geschworen, und die ihm begegnet sind, haben einen bleibenden Eindruck des Blutelfen bekommen. Seine Anwesenheit wirkt äußerst beklemmend, ja angsteinflößend. Vistrosh spielt mit diesem abstoßenden Äußeren. So trägt er gerne Kleidung, die seine Dornen betont und schmückt seine Haut mit teilweise recht markanten Tätowierungen. Brochers Brut, eine Bande von etwa 600 Banditen, leitet den illegalen Sklavenmarkt in Kratas. Vistrosh betreibt aktiv die Entmachtung Garlthik Einauges, und seine Bande bekriegt sich mehr oder weniger offen mit der Macht des Auges.

Viele Mitglieder dieser Bande sind Assassinen, und wer Brochers Brut oder Vistrosh persönlich in die Quere gekommen ist, kann sich bald einer ganzen Reihe unermüdlicher Verfolger erfreuen. Angeblich hatte Vistrosh auch seine Finger bei der Todesrebellion in Throal im Jahre 1484 TH im Spiel. Gerüchteweise wurde er von theranischen Agenten dabei unterstützt, als er den aufständischen Häusern im Zwergenkönigreich zur Seite stand.

(Mehr zusätzlichen Hintergrund! Zu wenig Neues!)

Die Macht des Auges

Die mächtigste Gruppe in Kratas ist die Bande des Orkdiebes Garlthik Einauge, dem sie auch ihre Existenz verdankt. Die Macht des Auges steht loyal zum Stadtoberhaupt, und Garlthik scheut sich auch nicht, seine Leute einzusetzen, um seine Position zu festigen. Nur durch die Macht, die ihm die Kontrolle über die größte Diebesbande gibt, kann der pragmatische Ork seine gegen Thera und gegen die Sklaverei gerichtete Politik durchsetzen. Nicht viele der Händler wären den Einnahmen, die ein freier Sklavenhandel verspricht, abgeneigt. Dennoch wagt es niemand, sich den Anweisungen des Stadtoberhaupts zu widersetzen. Noch nicht. Garlthik hat für einen Ork ein beneidenswertes Alter erreicht, und niemand kann sagen, wie viele Tage, Monate oder Jahre er noch die Kraft hat, seine Ideen und Pläne durchzusetzen.

Die Macht des Auges kann beinahe 1.000 Namensgeber in





ihren Reihen aufweisen, von denen etwa 250 in allen Teilen Barsaives Informationen sammeln, die sie an das Oberhaupt weiterleiten. Die in der Stadt verbliebenen bewegen sich in allen Kreisen, und die meisten kleineren Banden haben mehrere Mitglieder der Macht des Auges ohne ihr Wissen in ihren Reihen. Alles, was in Kratas geschieht, kommt Garlthik zu Ohren, und die gilt beinahe genauso für alles, was in der Provinz vor sich geht. Die Vollstreckerin des Auges ist Terricia, eine Windlingsdiebin, deren Spezialität der plötzliche Tod ihrer und Garlthiks Feinde ist.

Hintergrund:

Alle Mitglieder "Der Macht des Auges" tragen ein Amulett, das auf einem bronzenen Dreieck ein eingraviertes Auge zeigt. Diese Anhänger sind magischer Natur und miteinander verbunden. Garlthik kann, wenn er sich darauf konzentriert, durch diese Amulette alles wahrnehmen, was seine Gefolgsmänner sehen und hören. Daraus entstand bei den Mitgliedern der Macht des Auges das geflügelte Wort: "Garlthik sieht alles".

Mehr zusätzlichen Hintergrund! Zu wenig Neues!

Digas Klaue

"Digas Klaue" ist eine Gruppe skrupelloser Banditen, die sich darauf spezialisiert hat, Reisende und Karawanen zu überfallen. In Kratas selbst tritt diese Gruppe weniger in Erscheinung und hält sich auch weitgehend aus dem Machtkampf zwischen der Macht des Auges und Brochers Brut heraus. Digas Klaue unterstützt den, der seinen Zielen entgegenkommt, und das kann im Einzelfall Vistrosh oder Garlthik sein.

Der Führer dieser Gruppe ist Dondal, ein Zwerg mittleren Alters, der aus Throal verstoßen wurde. Damals hatte er einen großen Einfluß auf den Schwarzmarkt im Königreich, bis sein verborgenes Treiben den königlichen Wachen auffiel. Dondal läuft Gefahr für jeden Versuch, Throal zu betreten, mit dem Leben bezahlen.

Um aus dem Einflußbereich der Orksöldner und Kopfjäger des Königreichs zu entkommen, hat er sich in Kratas niedergelassen und konnte bald eine Schar von etwa 200 Anhängern für sich gewinnen. Diese setzt er vornehmlich dazu ein, Karawanen aus Throal und Märkteburg zu überfallen, wohl auch aus einem gewissen Rachebedürfnis heraus. Außer dieser offensichtlichen Schwäche agiert Dondal äußerst geschickt und subtil und hat in der kurzen Zeit, die er in Kratas lebt, mehr Macht und Einfluß erreicht, als seinen Konkurrenten lieb ist.

Wenn man den Gerüchten Glauben schenken kann, operiert Digas Klaue vom Tafelberg im Osten Kratas aus. Angeblich gibt es dort ein weitläufiges, teilweise überschwemmtes Höhlensystem, in dem sich die Gruppe eingenistet hat. Dondal nutzt seinen scharfen zwergischen Verstand, die Höhlen zu einer uneinnehmbaren Festung auszubauen. Sollten die dominierenden Gruppen in Kratas nicht

bald eingreifen, werden sie es einst sicher schwer haben, sich Digas Klaue mit Gewalt zu entledigen.

Die Hohlwangen

Bevor ich aufbrach, die nähere Umgebung der Stadt zu erkunden, traf ich mich in Donnuls Warenlager mit dem bereits in die Jahre gekommenen Scout Korist. Während er meine Einkäufe verschmürte, berichtete er mir von den Hohlwangen und ihren beeindruckenden Gefährten- ich wollte den Bericht als Hörensagen abtun, aber tatsächlich trafen wir westlich der Stadt, schon weit in den Ebenen, auf diesen seltsamen Stamm. Korists Bericht in Erinnerung, wies ich meine Begleiter an, einen Kontakt mit ihnen unter allen Umständen zu vermeiden.

- Voiha, mittlere Datumsangabe

"Eines noch möchte ich euch Wanderern noch mit auf den Weg geben- hütet euch vor den Hohlwangen. Sie sind eine Bande verschlagener Halsabschneider, die im Umland von Kratas Jagd auf Karawanen und ahnungslose Reisende macht. Als Meister der Tarnung und des Hinterhaltes werden sie jede Gelegenheit nutzen, Beute zu machen- und du und deine Begleiter seht nach leichter Beute aus, mein kurzgewachsener Freund...

Die Hohlwangen ziehen mit riesigen, fast hausgroßen Holzwägen durch die Ebene. Weil sie schwer und mit großen Armbrüsten zur ‚Verteidigung‘ ausgerüstet sind, werden diese Wägen von zwei bis vier Tundrabestien gezogen. Ja, du hast richtig gehört, Tundrabestien, manchmal auch Dyren; vielleicht kannst du dir jetzt ein besseres Bild von den Ausmaßen dieser mobilen Burgen machen.

Die Kastenwagen sehen von der Form ein bißchen aus wie ein umgedrehter Amboß, unten etwas schmaler als oben. Sie haben oft zwei bis drei Stockwerke, die durch Leitern verbunden sind. Die dicken Holzplanken sind meist mit dunkler Farbe überzogen und mit den kantigen Bandenzeichen der Hohlwangen bedeckt, die sich in grellen Farben davon abheben. In jedem der Wägen finden zehn bis zwanzig Männer Platz- nicht alle fahren immer mit. Die meisten traben auf ihren zähen Steppenpferden nebenher und schwärmen immer wieder auf der Suche nach Beute in die nähere Umgebung aus. Wer auf dem Wagen mitfährt, lenkt die Zugbestien, überprüft die Waffen oder ist im Inneren mit dem Verstauen der Beute beschäftigt. Das ganze Gebilde fährt auf sechs gewaltigen Holzrädern, deren Poltern bei guten Windverhältnissen weit zu hören ist. Die Hohlwangen genießen den Ruf, gierig und gnadenlos zu sein, selbst für unsere Begriffe. Sie überfallen auch gerne kleine Dörfer, die ihr Schutzgeld nicht bezahlt haben- egal, wem sie es schulden. Dann trägt der Wind das grollende Poltern der Räder wie einen düsteren Vorboten über das Grasland.

Weise Männer und Frauen vermeiden es, den Weg einer Wagenburg zu kreuzen. Wenn dich nicht die Reiter oder die massiven Armbrustbolzen erledigen, dann tut es der Wagen





selbst- und wer möchte schon gerne unter vier wild gewordenen Tundrabestien begraben werden?

Die Hohlwangen sind eine Gruppe von vielleicht zweihundert Namensgebern, meist Orks, Menschen oder Zwerge. Es gibt verschiedene rivalisierende Gruppierungen unter ihnen, aber alle stehen im Dienst Kratas und seiner ‚Handelshäuser‘. Der einflußreichste unter ihnen ist Ursan der Haken- dem Ork gehören vier gewaltige Wagenburgen, die meist in einem lockeren Verband über die Steppe ziehen. Digas Klaue macht oft gemeinsame Sache mit Ursans Leuten, und wenn wundert's da, daß sie immer so erfolgreich sind.

Ich habe einmal gehört, daß Ursan alle Hohlwangen als eine Art Clan zusammenführen will- aber wer weiß, schon ob da was dran ist. Zutrauen, könnt ich's diesem listigen Ork allerdings schon...

SÖLDNER, DEREN DIENSTE IHR GOLD WERT SIND

KONTRONS ÄXTE

Kontron ist ein hochgewachsener, gewalttätiger Troll, der die größte von den Diebesbanden unabhängige Söldnertruppe in Kratas leitet. Sein ungepflegtes Äußeres und die finstere Kriegsbemalung, die er ständig zur Schau trägt, schüchtern seine Untergebenen und Auftraggeber nicht nur auf den ersten Blick ein.

Kontron ist unparteiisch und unpolitisch - für ihn zählt nur die Bezahlung durch seine Auftraggeber. Selbst für einen Troll ist er außerordentlich dickköpfig und aufbrausend. Ich kann nicht sagen, wie oft ich im Verlauf meines kurzen Gesprächs mit ihm in ein Faß stinkendes Hurlg getaucht wurde-

Einmal angeheuert, verfolgen Kontrons Äxte ihren Auftrag unerbittlich - egal, ob ihnen jemand anderes mehr bietet oder es sich der Auftraggeber anders überlegt. Wer Kontrons Äxte in Bewegung gesetzt hat, kann sicher sein, daß sein Auftrag ausgeführt wird- oder die Äxte nach dem Scheitern nicht mehr existieren.

Kontron verbindet sein persönliches Ehrgefühl mit der Ausführung seiner Aufträge, und dieses versucht er nach Trollsitte zu wahren. Die Äxte zählen etwa 200 Namensgeber, meist Orks, Menschen und Trolle, von denen keiner im Kampf unerfahren ist. Wie der Troll es schaffte, sich die Unterstützung der recht bekannten Adeptengruppe Nocurrs Zorn zu sichern, ist ein gut gehütetes Geheimnis, über das man sich abends in den Kneipen regelmäßig Gedanken macht.

DARNTHS GEMEINSCHAFT

Voiha- sehr spätes Datum-

Diese Gruppe sind eigentlich keine Söldner im engeren Sinne, vielmehr handelt es sich um die Adeptengruppe, die der

berühmte Krieger Darnth, ein legendärer Held, um sich geschart hat. Diese Gruppe hat sich unter anderem einen Namen dadurch gemacht, daß sie die letzten Dämonen aus Kratas vertrieben hat. Die weitere Entwicklung der Stadt ist Darnth zwar zutiefst zuwider, aber er zögert dennoch, Kratas zu verlassen, weil er sich doch mit dieser Stadt und ihren unschuldigen Bürgern verbunden fühlt.

Darnth Gemeinschaft nimmt Aufträge von Händlern an, die ihren Preis zahlen können (und auch dazu bereit sind), handelt aber nie gegen ihre moralischen Prinzipien, beziehungsweise würden nie einen Auftrag annehmen, den sie für unehrenhaft halten.

Als sich vor einigen Jahren die furchtbaren Morde im Waisenhaus ereigneten, waren es Darnth und seine Kameraden, die alles daran setzten, die Hintergründe der Bluttat aufzudecken, während der Rest des Kratraer Regierungsgesindels mal wieder wegsah. Obwohl sie ihre Bemühungen bald unerfüllt einstellen mußten, zeugt diese Tat mehr als jede Legende von Darnths Redlichkeit.

Von allen Parteien in Kratas gehört Darnths Gemeinschaft zu den anständigsten und ich bin sicher, daß er einen weit besseren Magistrat abgeben würde, als Einauge.

GHEIMGESELLSCHAFTEN

Ich war ihnen auf der Spur! Wochenlang habe ich die Stadt beobachtet, war in den schmierigsten Orkneipen und habe mich in den finstersten Gassen dieser verfluchten Stadt herumgedrückt. Immer auf der Suche nach den Leuten, die für die Vernichtung meines Heimatdorfes verantwortlich waren. Sicher, viele der Leute im Dorf waren nicht gerade herzlich mit mir verbunden, aber dennoch hätte ich gern die Täter... nun, zur Rechenschaft gezogen.

Aber dann spürte ich, daß mir Augen folgten. Bevor ich statt der Blicke einen Dolch im Rücken hatte, warf ich mich zu Boden. Ich hörte ein metallisches Geräusch vor mir und hinter mir einen gemurmelten Fluch, dann rannte ich los. Ich ging nicht zurück zum Gasthaus, wo meine Sachen und wahrscheinlich ein Empfangskomitee auf der Lauer lagen, nein, ich floh Hals über Kopf aus Kratas. Nicht Angst war es was mich trieb, mehr kalte Berechnung. Mir war klar, daß wenn ich sie nicht überraschen konnte, keine Chance auf einen Sieg blieb. Nur ein Narr stirbt diese Art von Heldentod. Nein, ich mußte wiederkommen, wenn sie mich nicht erwarteten.

Nach Tagen voller Hunger, in denen ich einer abgerissenen Gauklergruppe folgte, erreichte ich eine größere Siedlung am Glitzerfluß, wo ich mich wieder unter Namensgeber wagte. Schließlich kannten die ja nicht meinen Namen- so hoffte ich. Bâketâmon, Geisterbeschwörer





DIE HAND DES VERDERBENS

In den besseren Vierteln von Kratas, irgendwo in der Nähe der Dolchgasse, liegt weitestgehend unbemerkt eines der Quartiere des Maklerzweiges der "Hand des Verderbens" beherbergen.

Postrish, die Führerin des Maklerzweiges dieser Organisation, ist selbst einige Monate im Jahr in der Stadt und koordiniert die Aktionen der Hand in Zentralbarsaive. Auch die Assasinen sind in der Stadt stark vertreten. Nugh, das Oberhaupt dieser Gruppe, wurde schon des öfteren in der Stadt gesehen. Man munkelt, das Kratas eines der geheimen Zentren der Hand ist. Möglicherweise gibt es eine starke Gruppe der sogenannten Nihilisten, der geistigen Führer des Kultes, in der Zitadelle. Der alte Graham Nos zumindest vertritt eine Philosophie, die dem Gedankengut der Hand des Verderbens sehr nahe kommt. (Siehe Wichtige Persönlichkeiten und Philosophische Strömungen)

Die Hand des Verderbens ist für Morde an Regierenden, aufgegebenen Farmen und Verrat verantwortlich, die den Aufbau von Barsaive nach der Plage behindern.

LEIRSTAVS RÜCKKEHR

Diese bunt zusammengewürfelte Gemeinschaft hat sich ein großes Ziel gesetzt: die Reinwaschung Vestrials vom Wahnsinn der Plage.

Durch ihre Aktionen hat diese Gesellschaft tatsächlich die Aufmerksamkeit der Passion erregt, allerdings nutzt diese jetzt Leirstavs Rückkehr für seine Ziele.

Der Führer der Gruppe, ein menschlicher Dieb namens Folra, ist durch seine langen Studien der Geschichte Vestrials und dessen subtile Beeinflussung ebenso wie einige weitere Mitglieder zu einem Questor der wahnsinnigen Passion geworden. Das eigentliche Ziel der Gemeinschaft haben sie so aus den Augen verloren, auch wenn sie immer noch glauben, dafür zu arbeiten.

Die Aktionen welche die Gemeinschaft plant, zeichnen sich durch ihre chaotische Durchführung aus. Der letzte Streich war der Versuch, Vistrosh umzubringen, um einen offenen Bandenkrieg in Kratas auszulösen. Natürlich scheiterte dieses Attentat und der arme Narr, der fest davon überzeugt war, die Spuren der Plage beseitigen zu müssen fand ein sehr unerfreuliches Ende.

Die Gruppe finanziert sich durch Bettelei, Diebstähle und Raubüberfälle. Auch einige geschickte Trickbetrüger gehören zu den Reihen der Gemeinschaft.

DIE SCHLÜSSEL DES TODES

Fundierten, jedoch nicht bewiesenen Vermutungen zufolge hat die berühmte Geheimgesellschaft "Die Schlüssel des Todes" ihren Sitz in Kratas. Die Anhänger dieser Gruppe glauben, das sie den Tod durch ihre blutigen Taten besänftigen

können, wenn er einst sein Gefängnis unter dem Todesmeer verlassen hat. Die Schlüssel des Todes verehren den Tod als dreizehnte Passion und bezeichnen sich insgeheim als Questoren, auch wenn sie nicht über vergleichbare Kräfte verfügen.

Zwar kann niemand mit Sicherheit sagen, ob die Schlüssel oder ihre Führer in Kratas leben, so beginnen doch viele, die einen Assasinen brauchen, ihre Suche in der Stadt der Diebe. Das kann natürlich auch einen anderen Grund haben, denn Kratas ist ja bekanntlich Anlaufstelle für alle Arten von Gesetzlosen, und somit auch derer, die solche suchen.

Einige in Kratas erzählen manchmal das Gerücht, wer die Schlüssel des Todes sucht, möge im Gasthaus "Zum betrunkenen Drachen" absteigen und dort mit theranischen Münzen bezahlen. Angeblich setzten sich die Schlüssel dann mit ihrem potentiellen Auftraggeber in Verbindung.

DIE TUNNELGRÄBER

Meiner Meinung nach handelt es sich bei dieser Gruppe lediglich um eine Ansammlung von Gerüchten und Straßenklatsch, aber da ein Abenteurer früher oder später von ihnen hören wird, will ich sie in meinem Bericht ebenfalls nicht unerwähnt lassen.

Wenn man dem Glauben schenkt, was sich auf den Straßen und zwischen zwei Humpen Zwergenbier erzählt handelt es sich bei den Tunnelgräbern um eine Gruppe von heruntergekommenen Glücksrittern, die in den Tiefen der Zitadelle noch immer nach magischen Schätzen suchen. Angeblich erforschen und kartographieren sie die alten Gänge und graben auch neue, um zu unentdeckten Kammern vorzudringen. Die Tunnelgräber scheuen aber jeden Kontakt mit den Einwohnern, aus welchem Grund auch immer. Sie scheinen es vorzuziehen, unter sich zu bleiben. Allerdings kommen sie auf ihren unterirdischen Streifzügen unweigerlich mit Garlthiks und Vistroshs Organisationen in Berührung- was meist unangenehm für die Tunnelgräber ausgeht. Sowohl Garlthik als auch Vistrosh beanspruchen die alten Gänge unter der Zitadelle für sich, um sie für geheime Treffen, als Lager- und Versammlungsräume zu benutzen. Allein die Vorstellung, ein ungebetener Gast könnte etwas von dem mitbekommen, was in diesen Hallen besprochen wird, scheint Garlthik und Vistrosh so sehr zu missfallen, dass sie die Tunnelgräber angeblich erbarmungslos verfolgen lassen. Werden sie gefangen, so teilen sie das Los derer, die den Geheimnissen der Banden zu nahe kamen und werden mit aufgeschlitzter Kehle in der Gosse gefunden.

Die Geheimniskrämerei der Tunnelgräber inspiriert die Phantasie der Namensgeber, besonders zu fortgeschrittener Stunde in den Schenken und Tavernen. Es ist nicht bekannt, wie viele Mitglieder die Tunnelgräber haben, aber laut Berichten von 'Augenzeugen' variiert sie zwischen fünf und fünfhundert. Belebt ist auch das Gerücht, es handle sich dabei





um eine 'geheime Gruppierung zur Unterwanderung der Machtstruktur Kratas'.

Ich kann nur jedem raten dieses Straßengeschwätz mit dem nötigen Argwohn zu nehmen.

DIE WAHRER DER TREUE

Die Spione des Magierklans aus Iopos haben in Kratas fast völlig unbemerkt ein Zentrum ihrer Arbeit in Barsaive geschaffen. Ständig auf der Hut suchen sie nach Bundesgenossen, die ihrem Idealbild am nächsten kommen: zuverlässig, nicht gerade schlau und vor allem unzufrieden. Vor allem in den kleineren Gruppierungen der Stadt ist es ihnen gelungen, einige Mitglieder auf ihre Seite zu ziehen.

Eine offene Aktion ist derzeit trotzdem nicht zu erwarten. Die Wahrscheinlichkeit, das Uhls Agenten einen Augenblick des Chaos und der Verwirrung nutzen könnten, Aktionen in ihrem Sinne durchzuführen, ist jedoch beinahe eine Gewissheit.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Die Persönlichkeiten sollten wir auch noch etwas ausfleischen, da sonst fast nur Infos aus anderen Werken einfließen. Irgendwelche Ideen? ;-)

GARLTHIK EINAUGE

"Ihr wollt etwas über den Magistrat Garlthik erfahren? Nun, ihr kennt sicher die ganzen Geschichten um den Aufstand in Throal und die Entdeckung der vergessenen Stadt. Aber der alte Ork ist nicht nur ein legendärer Held, er ist der geschickteste Dieb aller Zeiten. Man sagt, jede Nacht zieht er los, um den Tod wieder einen Tag zu stehlen. Und er hat wohl Erfolg damit, sonst hätte er nie dieses wahrlich von den Passionen gesegnete Alter erreicht"

- Gast in der Absteige "Halsabschneiders Ruhe", nach Garlthik Einauge gefragt.

Garlthik ist alt geworden. Sein Haar hat sich gelichtet und die Farbe der Bergspitzen Throals angenommen, einer der für Orks typischen Hauer hat seinen Zwilling vor langer Zeit schmählich verlassen. Dennoch brennt ihn ihm noch immer das unstillbare Feuer, das ihn in seinen besten Jahren zu den größten Heldentaten geführt hat.

Den Spagat zwischen Gesetzesvertretung und Diebsbandenführer scheint er geradezu zu genießen, und führt als Magistrat die Stadt mit festem Willen. Ob er sein Ziel, einen funktionierenden und wehrhaften Stadtstaat zu formen, noch erleben kann, ist mehr als fraglich.

Weitere Informationen über Garlthik Einauge findet man im Spielleiterhandbuch der Barsaivebox.

GRAHAM NOS

Graham, ein gealterter Zwerg, ist einer der führenden philosophischen Köpfe in Kratas. Seine Theorien über Magieniveau, das Wesen der Dämonen und die Entstehung der Plage klingen sehr einleuchtend, und so hat er viele Anhänger gefunden. Unter diesen Gefolgsleuten kommt es häufig zu Mord und Selbstmord, und Graham Nos könnte seine Thesen, die meist mit dem Schluß enden, der Namensgeber an sich sei die Wurzel allen Übels der Dämonen, wohl kaum an vielen anderen Orten Barsaives weiterhin so ungestört verbreiten. (Siehe Philosophische Strömungen)

Möglichkeit 1: Der alte Mann mag zwar harmlos erscheinen, aber in Wirklichkeit ist er einer der Vordenker jener Organisation, die man als Hand des Verderbens in einigen Kreisen des Auges Throals kennt. Sein Unterricht hat viele Gefolgsleute gewonnen, und Kratas ist eine der Hochburgen jenes Kultes - nicht zuletzt Grahams wegen.

Möglichkeit 2: Nos ist nichts weiter als er zu sein scheint: ein müder alter Zwerg, der die Welt nur als schlecht empfindet.

NUGH

Nugh ist ein sehr geschickter Dieb und für einen T'skrang außergewöhnlich hochgewachsen. Die typischen Züge der T'skrang verleihen ihm zusätzlich ein erschreckendes und furchterregendes Aussehen.

Spielleiterinformation: Nugh ist das Oberhaupt des Assassinenzweigs der Hand des Verderbens, welche in Kratas mehrere Gebäude als Unterkünfte und Verstecke nutzt.

Das Äußere von Nugh ist dermaßen abschreckend, das er selbst von sich behauptet, er habe schon einige seiner Opfer zu Tode erschreckt. Er hat Spaß am Töten und kennt Begriffe wie Großmut nicht. Weitere Informationen über wichtige Persönlichkeiten in Barsaive enthält das Spielleiterbuch der Barsaive-Box.

POSTRISH

Postrish ist Führerin des Geldhauses Ordington, eines der größten Geldleihhäuser der Stadt. Trotz ihres hübschen Äußeren und ihrem freundlichen Wesen ist sie eine harte Verhandlungspartnerin, und die Zinsen welche sie fordert sind exorbitant. Postrish ist viele Monate des Jahres auf Reisen und vergibt die Leitung der Gesellschaft an einen ihrer Stellvertreter.

Hintergrundinformation: Stille Wasser gründen tief, oder wie man in diesem Fall sagen könnte: das Schöne verbirgt die Gefahr. Postrish ist Führerin des Maklerzweiges der Hand des Verderbens (Siehe Geheimgesellschaften) und setzt ihre Energie dazu ein, die Bemühungen das Land nach der Plage





wieder aufzubauen, zunichte zu machen.

TERRICIA

"Wenn ich dich mal nachts besuche, dann wirst du meinen Dolch kennenlernen hat sie gesagt. Aber ich brauche keine große Angst zu haben, sie versteht ihr Geschäft und kann beinahe schmerzlos töten. Schöne Aussichten hab ich gesagt, aber da hat sie nur gelacht. Ihre Art von Humor ist schon recht eigen..."

Terricia ist die Vollstreckerin von Garlthiks Willen. Bei ihren Feinden ist die schwarzgeflügelte Windlingsfrau gefürchtet, aber die Angehörigen der Macht des Auges haben sich mit ihr nach einigen Schwierigkeiten angefreundet. Terricia verfügt über einen sehr ausgeprägten Sinn für schwarzen Humor. Oft enden wüste Beleidigungen in gefährlich klingenden Todesdrohungen, welche natürlich nicht ernst gemeint sind. Fremde allerdings sind meist irritiert, und die Gegner des Stadtvorstehers haben allen Grund, Terricia mehr als ernst zu nehmen.

VISTROSH

Die Geißel von Kratas nennt man ihn gemeinhin. Vistrosh, der Führer von Brochers Brut ist der wohl am meisten gefürchtete und gehasste Mann in Kratas.

PHILOSOPHISCHE STRÖMUNGEN

VOM ZYKLUS DES NICHTS

"Die Namensgeber haben Magie angewendet, das Magieniveau stieg. Hoherfreut wendeten wir noch mehr Magie an. Und was geschah? Wieder hob sich das Magielevel, und wieder konnte der Einzelne mehr Magie einsetzen denn je. Durch unsere Gier haben wir unserem Wahn eine Gestalt gegeben. Zuerst gelang es unseren offenen Gefühlen, Gestalt anzunehmen und wir nannten die guten Geister hoherfreut Passionen und beteten sie an. Doch in unseren Köpfen lagen die wahrhaftig mächtigen Gedanken; Gier, Haß und Verachtung manifestierten sich ebenfalls, mächtiger und stärker als alles was unsere guten Gedanken ihnen entgegensetzen konnten. Wir haben uns vor unseren Gedanken versteckt, vor der Magie die wir selbst verursacht haben, und sind jetzt wieder aus unseren Löchern gekrochen, um weiterzumachen wie bisher. Aber wir haben eines übersehen: nicht Fremde sind das was wir Dämonen nennen, sondern unsere eigene schwarze Seite. Wir können sie nicht vernichten, es sei denn von Grund auf - bei uns angefangen. Es ist nichts mehr in uns, wir sind seit der Plage endlos leer..."

- Graham Nos, Raquas 1503 TH, bei einem Vortrag vor seinen Schülern.

Die Vertreter dieser Denkrichtung verneinen das Leben. Aus ihrer Sicht gaukeln sich alle Namensgeber stets einen Lebensinhalt vor, den es gar nicht gibt und nie gegeben hat. Wischt man diesen Horizont aus falschen Träumen und unerfüllbaren Hoffnungen beiseite, sieht man was wirklich ist: nichts.

Es lohnt sich nicht, für diese irregeleiteten Phantasien zu Leben. Es gibt kein Gestern und kein Morgen, denn alles ist nur eine Illusion, die sich im Kreise dreht. Wer nach diesen Bilder strebt, verursacht nur Leid bei sich und anderen, was die Plage eindeutig bewiesen hat. Die Namensgeber werden sich selbst vernichten, denn die Welt in der sie Leben ist schon unrettbar verloren.

Führer dieser Gruppe ist der greise Graham Nos, ein Zwerg unbekannter Herkunft. Die Treffen der Gruppe finden in einem großen, sonst leerstehenden Gebäude in der Nähe des Adlerwegs statt.

DIPLÖMATISCHE VERSTRICKUNGEN

ARÖPAGÖIS DER T'SKRANG

Kratas hat zu zwei Häusern der T'skrang Kontakt: dem mächtigen Haus K'tenshin, gegen dessen Schiffe die Truppen der Zitadelle vereinzelt im Theranischen Krieg vorgingen, weil sich dieses Haus mit den Theranern verbündet hatte, und das Haus T'kambras, welches mit den K'tenshinianern in einer erbitterten Fehde liegt.

Vor langer Zeit wurden die Türme des Hauses T'kambras von den K'tenshinianern vernichtet, und alle Gefangenen getötet oder versklavt. Noch heute stehen die Zerstörten Türme als Mahnung dieses Verbrechens.

Aufgrund dieses Zwistes zwischen den Aropagois herrscht ein reger Konkurrenzkampf, den die Herrscher von Daiche und Kratas dazu nutzen, die Preise für Flußtransporte möglichst niedrig zu halten.
Henghyoke?

BLUTWALD

Kratas und der Blutwald werden durch kein offizielles Band verbunden. Dennoch sind sich viele sicher, das der Elfenhof über viele Aktivitäten in Kratas Bescheid weiß, ebenso wie es als Tatsache anzusehen ist, das die Macht des Auges mindestens einen Informanten in der näheren Umgebung von Königin Alachia hat.

Einige glauben auch, das Vistrosh nicht aus freien Stücken und gegen den Willen der Königin den Wald verlassen hat, sondern auf deren Weisung. Dafür gibt es allerdings keine Beweise, und der kluge Blutelf würde sich hüten, selbst seinen





engsten Untergebenen die Beweggründe seines Tuns offenzulegen.

IOPOS

Iopos und Kratas - wer kann sagen, welcher von beiden den anderen mißtrauischer beobachtet. Garlthik Einauge sind die Umtriebe des Denaistratas-Clans und dessen politisches Schachspiel über ganz Barsaive hinweg nicht verborgen geblieben, und trotz aller Schwierigkeiten scheint es dem alten Ork gelungen zu sein, einen oder mehrere Informanten in Iopos einzuschleusen. Ob dies dem greisen Uhl Denaistratas entgangen ist, darf bezweifelt werden, was den Wahrheitsgehalt der Informationen aus Iopos nicht gerade untermauert.

Zumindest ist Garlthik erschreckend klar geworden, das die Denaistratas hungrig sind - hungrig auf mehr Macht und mehr Einflussbereich. Das sie außerdem eine abgründige Abneigung gegen Throal hegen ist nicht einmal ein offenes Geheimnis mehr. Das zwischen Throal und Iopos nur Jerris und Kratas als strategisch wichtige Städte liegen, macht dem alten Ork in schlaflosen Nächten durchaus Sorgen.

Hintergrundinformationen:

Die Wahrer der Treue haben ein enges Netzwerk von Informanten und Spionen um Kratas gezogen. Sie infiltrieren auch die verschiedenen Diebesbanden, denn ihnen ist sowohl das Gleichgewicht der Kräfte zwischen Garlthik und dem König von Throal ein Dorn im Auge als auch die Taktik von Vistrosh mit seiner scheinbaren Anbiederung an die Theraner.

THERA UND VIVANE

Eisiges Schweigen herrscht zwischen Vivane und dem Herrn von Kratas. Das Theranische Imperium hat es nicht nötig, sich mit "Dieben und Mörderbanden" abzugeben, zumal man in der Himmelsspitze man noch sehr gute Erinnerungen an die peinliche Niederlage hegt, die der "dahergelaufene Pöbel" den stolzen Theranischen Einheiten beigebracht hat.

Dennoch hat Thera seine Fühler nach Kratas ausgestreckt, und sich dort mit einigen Namensgebern arrangiert. Unter ihnen befindet sich angeblich auch Vistrosh, der Führer von Brochers Brut. Bei der Todesrebellion in Throal, in der Vistroshs Bande eine sehr unrühmliche Rolle gespielt hat, sollen die Theraner die Fäden aus dem Hintergrund geführt haben. Allerdings glaubt niemand, daß Thera seinen Komplizen in Kratas mehr traut, als diese ihm.

Einige behaupten, das Garlthiks Männer in Vivane die dortige Widerstandsbewegung unter einem gewissen Tribas Koar unterstützt, indem sie den Rebellen Informationen und Ausrüstung liefern. Man munkelt, das der greisenhafte Ork an Kratas Spitze der einzige Namensgeber in ganz Barsaive ist, der außer Tribas Koar selbst dessen wahre Identität kennt.

TRAVAR

Die Beziehungen zu Travar sind - gelinde gesagt - gespannt. Die Feindschaft der beiden Städte erreichte vor wenigen Jahren ihren Höhepunkt, als zwei Luftschiffe, die nach der festen Überzeugung der Kratrarer aus Travar stammten, einige Gebäude in der Stadt mit ihren Feuerkanonen beschossen haben.

Viele denken, das dies eine Racheaktion wegen wiederholter Überfälle auf travarische Karawanen darstellte, andere munkeln, eine wichtige Persönlichkeit Travars, die heimlich in Kratas zu Besuch war, sei ermordet worden. Was auch immer der Wahrheit entspricht, Garlthik Einauge hat Gegenmaßnahmen für den Fall zukünftiger Angriffe ergriffen. Feuerkanonen wurden am Boden installiert, die den Himmel über Kratas absichern.

Eine direkte Vertretung zwischen den beiden Städten existiert nicht, jedoch werden über den Hof des throalischen Königs scharfe Proteste ausgetauscht, die nicht selten durch das ungestüme Wesen von Diona, die Botschafterin Kratas in Throal ist, in handfeste Auseinandersetzungen ausarten.

DAS KÖNIGREICH THROAL

Es mag zwar verwundern, aber die Beziehungen zwischen Kratas und Throal sind erstaunlich gut. Zieht man in Betracht, das die Existenzgrundlagen der beiden sich gänzlich widersprechen, könnte man meinen, der König zu Throal ist nicht besonders kritisch bei der Wahl seiner politischen Freunde.

Garlthik sagt seiner alten Garde immer wieder, das man eine solche Freundschaft nicht mit Gold aufwerten kann, und damit hat er wohl recht. Hätte der legendäre Orkdieb dem König bei der Todesrebellion nicht zur Seite gestanden, wäre die Stadt der Diebe wohl lange unter der Kontrolle von Vistrosh, und dieser würde durch die Hand der Theraner aus dem Hintergrund dirigiert.

Dennoch werden die Beziehungen immer wieder durch die Überfälle der Diebe aus Kratas auf throalische Karawanen getrübt.

Solche Protestnoten werden von der Botschafterin des Zwergenkönigreichs, Liltom, nur sehr ungern überbracht, da ihr die Handlanger Garthliks oft übel mitspielen, wenn sie nach deren Meinung etwas zu weit gegangen ist. Wäre sie nicht mit dem Generalbotschafter des Diplomatischen Korps seiner Majestät, Tramon, äußerst schlecht gestellt, hätte Liltom wohl schon lange ihre Versetzung beantragt.

Die Botschafterin Kratas in Throal ist Diona die Flinke. Sie trägt den etwas großspurigen Titel Oberster Schlitzer von Garlthik von Kratas. Diona ist heißblütig und lebensfroh. Angeblich verbringt sie viel Zeit damit, die Einrichtung im Königreich zu zertrümmern. Man munkelt, der König der Diebe hatte sehr persönliche Gründe, die Orkfrau möglichst weit aus der Welt zu schaffen.





URUPA

Urupa ist für Kratas vor allem eines: weit weg. Die beinahe einzige Verbindung zwischen diesen Städten stellt der Schlangenfluß mit seinen Seitenarmen dar, der von den stolzen Schiffen der T'Skrang befahren wird. Politisch haben die beiden Städte wenig gemein, steht doch Urupa sowohl für Handel als auch Recht, Gesetz und Ordnung, alles Aussagen, die kein vernünftiger Namensgeber über Kratas machen würde.

Der zweite Hemmschuh für Beziehungen stellt das Bündnis Urupas mit Travar dar, und dieser Stadtstaat hat Kratas ja die offene Feindschaft angesagt.

So existieren zwar lose Verbindungen zwischen einzelnen Händlern, und niemand bezweifelt, das die Macht des Auges oder Brochers Brut ihre Verbindungsmänner und -frauen in Urupa haben, aber von offiziellen Beziehungen kann keine Rede sein.

DIE NÄHERE UMGEBUNG

DER NORDEN

Im Norden von Kratas erheben sich die mächtigen Tylonberge, deren zerklüfteter, von Westen nach Osten verlaufender Kamm die Stadt von den Ufern des Tylon trennen. Dort befinden sich die Spitzen der Passionen, wo nach den Legenden der Orks die Passionen zu Stein erstarrt sind.

DER DAICHE-CANYON

Der Daiche-Canyon beginnt im Norden mit einem gewaltigen Naturschauspiel. Die Tylonfälle stürzen bis zu 130 Meter in die Tiefe, wo die Wassermassen den tiefeingeschnittenen Flußlauf gebildet haben. Nach diesem gewaltigen Naturschauspiel passiert der Fluß in rascher Fahrt die Zerstörten Türme, wo vorher das Dorf des Hauses T'kambras gelegen haben soll. Angeblich soll bei Neumond das hier noch deutlich hörbare Rauschen des Wasserfalls ein geisterhaftes Lied hören lassen, das jedem wie ein Band das Herz einschnürt.

Der Fluß jedoch strömt rasch weiter, und erreicht nach saftigen Hängen und grünen Wäldern die Hafenstadt Daiche. Daiche bildet das südliche Ende dieses großartigen Canyons, danach rauscht der Tylon rasch weiter in Richtung der Großen Schlange.

Entlang des Canyons gibt es kaum eine Siedlung- die Gegend ist zu unwirsch und gefährliche Kreaturen treiben dort ihr Unwesen. Vereinzelt kann man die Erdhütte eines Fallenstellers, Wilderers oder eines Gischttäuchers finden. Letzere gehören zu den besonders abgebrühten Zeitgenos-

sen, riskieren sie doch tagtäglich ihr Leben, indem sie in den weißen Stromschnellen und Wasserfällen nach den begehrten Tränenmuscheln suchen, deren unscheinbare Schale die wunderschönen und begehrten Passionenperle in sich birgt.

DAICHE

Fast genau im Nordosten von Kratas liegt die Hafenstadt Daiche an den Ufern des strömungsreichen Tylon.

Diese Stadt wurde auf Geheiß des Herrn von Kratas errichtet, um die Lebensader Barsaives, den Schlangenfluß, zu erschließen. Der Erfolg dieser Maßnahme gab dem alten Einauge recht, obwohl er wahrscheinlich selbst nicht in diesem Umfang damit gerechnet hatte. Wie dem auch sei, seit die Siedlung existiert, blühen sowohl Kratas als auch sein 'Hafenviertel', wie Daiche von den oberen Chargen der Macht des Auges ab und zu genannt wird, auf. Daiche wird von Sagramon Stahlzeh, einem Zwerg, von seiner in der Stadt errichteten Burg regiert. Sagramon hält bei Entscheidungen, die größere politische Kreise ziehen, Rücksprache mit Garlthik Einauge.

Daiche und Kratas unterstützen das Haus T'kambras der T'skrang, einen erbitterten Feind des Hauses K'tenshin, was zu massiven Spannungen geführt hat, aber für Kratas und Daiche niedrige Beförderungspreise auf dem Tylon sichert - Konkurrenz belebt das Geschäft.

FLORQUE

Aus den Zeiten vor der Plage erzählte man in vielen Kaers die Legende von Valvidius, dem König der Diebe, der angeblich in der Nähe der alten Zitadelle, die heute Kratas ist, gelebt hat. Die Festung, die sein Zuhause war, wurde in diesen Geschichten Florque genannt.

Vor wenigen Jahren entdeckten einige Anhänger der alten Legenden in den Bergen, etwa 15 - 17 Meilen nordwestlich der Zitadelle, die Mauern einer alten Festung. Sie waren überzeugt, daß es sich um Florque handeln muß, auch wenn dies nicht mit letzter Sicherheit bewiesen werden konnte.

Viele Abenteurer und Glücksritter ziehen heute noch hinaus zu den alten Mauern, um ungeachtet der Gefahren in den unzugänglichen Tylonbergen nach den Schätzen jenes legendären Valvidius zu suchen.

Der Gebirgspfad nach Florque ist beschwerlich und riskant- mehr als einmal muß man über kaum fußbreite Felsvorsprünge balancieren und überhängende Steinspitzen überwinden- von Geröllfeldern und -lawinen einmal abgesehen. In einem kleinen Tal vor Beginn des schwierigsten Aufstiegs hat der Trollische Händler Morogh einen kleinen Handelsposten errichtet. Reisende können in seinem Haus noch einmal in einem ordentlichen Strohbett nächtigen, bevor sie sich den Strapazen des Aufstiegs hingeben müssen. Morogh verkauft auch Wegkarten und allerlei Tand, der





angeblich und ‚so wahr das Wasser bergab fließt‘ aus den verborgenen Schatzkammern Florques stammt. Die Worte des eigentlich gutmütigen Trolls anzuzweifeln, wäre ungeschickt, klettert es sich doch mit zwei ausgerenkten Armen furchtbar schlecht.

DIE SCHLUCHT DER GEBROCHENEN

Die Schlucht der Gebrochenen bezeichnet einen Ort des Leidens, der außerhalb Kratas in den frühen Ausläufern der Tylon-Berge liegt. Alte, Kranke und Gebrechliche aus Kratas ärmsten Vierteln werden dorthin gebracht, um anschließend meist ihrem Ende durch Hunger und Kälte entgegen zu dümmern. Die Schlucht ist ein natürlicher Einschnitt in das schroffe Gelände, gut hundert Meter tief und vielleicht zwanzig Schritt breit. Zu allen Seiten ist sie mit steil abfallenden Wänden umgeben und für den, der an ihrem Grund angekommen ist, gibt es kein Entrinnen mehr- für die meisten wird sie so nicht nur zum steinernen Gefängnis, sondern auch zum Grab.

An manchen Stellen wird die Schlucht so schmal, daß kaum Sonnenlicht auf den Boden fällt, und so muß es dort unten oft bitterkalt sein. Wenigstens bieten flache Höhlen den armen Geschöpfen ein wenig Schutz und Geborgenheit.

Gäbe es nicht einige gute Seelen in Kratas, würden die Gebrochenen in ihrem Gefängnis sicherlich verhungern. Aber jede Woche erreicht ein Eselskarren den Rand der Schlucht, und unter der Bewachung von zwei oder drei Anhängern der Macht des Auges wird Essen, Holz und manchmal sogar ein paar Lumpen zu den Siechenden hinabgelassen. Sie benutzen dazu einen kleinen Lastenkran, der dauerhaft am Rand der Schlucht errichtet wurde.

Auch Neuankömmlinge werden mit dem Kran auf den Grund der Schlucht befördert. Manchmal kommt es vor, daß sich Verzweifelte unten an den Kran hängen, um ihrem Leid zu entfliehen. Wenn die Wachen das bemerken, durchtrennen sie kurzerhand die Lastseile und der Kran stürzt in die Tiefe. Heilern ist es gestattet, zu den Kranken in der Schlucht zu gehen, aber es ist eine einfache Fahrt. Wer einmal in der Schlucht ist, bleibt dort- ohne Ausnahme.

Es mag paradox erscheinen, daß Kratas eine Ansiedlung wie Rand inmitten seiner Mauern duldet, seine Kranken und Altersschwachen aber einem ungleich schlimmeren Schicksal entgegensehen müssen. Man muß aber bedenken, daß die Entlegenen für sich selbst sorgen und keine Hilfe in Anspruch nehmen und sie sich freiwillig von den Kratraern fernhalten. Die Bewohner der Schlucht hingegen sind meist Mitglieder von armen Familien, die es sich nicht leisten können, einen Kranken zu pflegen oder einen Alten durchzufüttern. Sie werden von ihren Angehörigen einfach abgeschoben, unter dem Vorwand in den Händen der Passionen seien sie besser aufgehoben als in der Gosse der Stadt. Wenn sie erst fort sind, werden sie schnell vergessen und sterben schließlich- allein.

Vor allem Namensgeber, die an unheilbaren oder ansteckenden Krankheiten leiden, werden mit dem sogenannten Leidwagen, einer vergitterten Kutsche, zur Schlucht gebracht. Der Leidwagen wurde von Meister Loggarth gestiftet und wird ausschließlich von seinen Bediensteten gefahren. Einmal pro Woche macht er in Kratas die Runde und sammelt die armen Seelen ein, die niemand mehr haben will.

Hintergrundinformation:

Nicht alle, die in den Leidwagen eingeladen werden, landen in der Schlucht der Gebrochenen. Manche läßt Loggarth in sein Laboratorium bringen, um ihre Krankheiten zu studieren.

DER ØSTEN

Schmale Pfade führen zwischen den Hängen der Berge hindurch und erreichen nach einigen Tagen die Ufer des Tylon, eines Nebenarms der großen Schlange. Kleine Händler nehmen den Weg durch die Berge auf sich, um zwischen Kratas und den Dörfern der T'skrang Handel zu treiben. Die Haupthandelsroute durch das Gebirge führt am Zwei-Fäuste-Paß vorbei. Brochers Brut hat dort einen kleinen Außenposten errichten lassen, der die Paßstraße kontrolliert. Da nur wenige Händler den beschwerlichen Weg in Kauf nehmen ist die Zollstation nicht besonders lukrativ, aber ich bezweifle, daß Vistrosh dauerhaft acht seiner besten Kämpfer dorthin abberufen würde, wenn nicht ein tiefere Sinn dahintersteckte.

DER TAFELBERG

Etwa 12 Meilen südöstlich der alten Zitadelle liegt der Tafelberg, der sich einige Ellen über seine Nachbargipfel erhebt. Auf dem Hochplateau, den dieser Berg bildet, befindet sich eine alte Kultstätte aus längst vergangener Zeit. Keine der bekannten Passionen wurde dort verehrt, noch weiß man, welche Art von Namensgeber diese Kultstätte geschaffen hat. Der Steinkreis auf dem Gipfel mißt 30 Schritt Durchmesser, in der Mitte liegt ein zu einem Dreieck behauener Stein, mit einer Kantenlänge von mehreren Fuß. Innerhalb dieses Dreieckes befindet sich aus einem anderen Stein, der nicht wie sein Vorgänger grau, sondern schwarz ist, ein weiterer Kreis. Auch innerhalb dessen befindet sich wieder ein graues Dreieck, und die Reihe setzt sich immer weiter fort, bis mit dem bloßen Auge der nächste Schritt nicht mehr zu erkennen ist.

Am Fuß des Berges befindet sich irgendwo der gut versteckte Eingang zum Hauptquartier von Digas Klaue. Im gesamten Gebiet um den Berg kann man auf deren berittene Wachposten oder Überfallkommandos stoßen.

Möglichkeit 1:

Auf dem Tafelberg trifft sich ein geheimer Dämonenkult, der diesen Kreis aus Findlingen dazu nutzt, astrale Energie zu





bündeln, um ein Dimensionstor zur Astralebene zu schaffen. Digas Klaue könnte Verbindungen zu diesem Kult haben und sie in ihren Machenschaften unterstützen.

Möglichkeit 2:

Digas Klaue ist es ganz recht, daß sich düstere Legenden um den Kultplatz auf dem Berg ranken. Sie nutzen sie, um Neugierige abzuschrecken und veranstalten nachts manchmal seltsame, aber bedeutungslose Rituale und Leuchtfeuer auf dem Berg. Sie wissen nichts von der wahren Bedeutung der Kultstätte und könnten ungewollt die Aufmerksamkeit eines Dämons auf sich ziehen...

DER SÜDEN

PUEDO?

Die Tylonberge laufen von den hohen Spitzen im Norden in sanften Abhängen gegen die große Ebene im Südwesten aus. In dieser von sanfteren Hügeln durchzogenen Landschaft, etwa 15 Meilen von Kratas entfernt, liegt Puedo, ein großes Dorf oder eine kleine Stadt, deren Bewohner weitgehend von der Viehzucht leben.

Hier weiden große Herden von Pferden, Rindern, Dyren und Kepala-Schafen. Gut bewaffnete Reiter, von denen ein Teil Adepten der Disziplin Steppenreiter sind, bewachen die Tiere. Die hier gezüchteten Tiere werden als Nahrung nach Kratas und anderswo verkauft oder zu Reittieren abgerichtet, die in ganz Barsaive zu erwerben sind. Leder und Wolle werden als Rohstoffe in die Zitadelle gebracht und dort für den lokalen Markt verarbeitet. Ersteres bildet den Rohstoff für die etlichen Lederrüstungen, die in Kratas reißenden Absatz finden, letzterer wird fast ausschließlich von der Weberei Windgeflüster abgenommen. Die Weberei achtet eifersüchtig darauf, daß kein anderes Handelshaus den Markt untergräbt oder auf die Idee kommt, eines der Schafe zu Zuchtzwecken zu entwenden.

Die Gebäude Puedos bestehen aus getrockneten Lehm und Holz, und eine Palisade aus Holzpfählen umgibt die Siedlung. Neben den Wachtürmen über den Toren der Pallisaden verdienen noch der Rindermarkt und das Gasthaus "Zur Kuhhaut" besondere Beachtung. Beim Rinder- oder Viehmarkt handelt es sich um eine sehr große Halle, die aus einem hölzernen Pfahlbau besteht. Jeden Tag findet hier ein Viehmarkt statt, zu dem Züchter und Händler aus weiten Teilen Barsaives kommen. Große Herden wechseln hier den Besitzer, um anschließend über den Fluß verschifft oder über die Ebenen zu ihren neuen Bestimmungsorten getrieben werden. Manche Orksteppenreitereien bestreiten durch Überfälle auf diese Herden einen beträchtlichen Teil der Nahrungsversorgung ihrer Angehörigen.

"Die Kuhhaut" ist das größte Lokal dieses Marktfleckens. Man erkennt es von Weitem an der großen Lederplane, die weit über den Eingang auf den Vorplatz reicht. In den wärmeren Monaten werden auch außerhalb Speisen und Getränke angeboten. Die Qualität der Nahrung und der Zimmer ist hoch, leider nicht ganz so hoch wie die Preise. Aber Puedo ist beinahe immer überfüllt, und Wirt Malak, ein hochgewachsener Mensch, hat es nicht nötig seine Preise zu senken.

DER WESTEN

Im Westen Kratas kann man nach etwa einem Tagesmarsch die Ausläufer des Ebenen Waldes erreichen, die eine Art grüner Brücke zwischen dem Liaj- und dem Servosdschungel bilden. Zwar ist dieser Wald nicht so groß wie seine direkten Nachbarn, aber dennoch sind schon mehrere wackere Abenteurer darin verloren gegangen. Ob sie von wilden Tieren oder schlimmeren gerissen wurden oder sich einfach verlaufen haben - wer kann es sagen?

In Nordwestlicher Richtung wird das Gelände flacher, Bäume werden von robusten Sträuchern und schließlich weiten Messergrasfeldern abgelöst. Hier beginnen die Großen Westlichen Ebenen, traditionelles Stammesland der Orkclans und Brenner.

WOLFSFELDEN

Dieser Ort besteht eigentlich nur aus drei größeren Gebäuden: einem Stall, einem Gasthaus und einem Gesindehaus. Am Rande des Ebenen Waldes gelegen bietet es die letzte Rastmöglichkeit vor dem Weg durch den dschungelartigen Urwald oder ist die erste Station, wenn Wanderer in die Zivilisation zurückkehren. Der Wirt Fellos Baumlang zahlt hohe Gelder an die Hohlwangen, weswegen sie das Gasthaus und seine Kunden verschonen. Diesen "Kundendienst" läßt sich der Wirt allerdings in klingender Münze auszahlen, falls ihr erwägt dort zu nächtigen.

Die Bewohner des Weilers stehen in dem Ruf, geschickte Jäger und Fallensteller zu sein. Tatsächlich stammen viele der Pelze, welche die Handelshäuser in Barsaive verkaufen, aus diesem Dorf.

BACKTEXT:

"Es gibt keine größere Gerechtigkeit als die, die von Dieben gemacht wird."

Sprichwort in Kratas







-ΙΟΠΟΣ, DIE STRAHLENDE- (Notitzen)

Überblick

Die Stadt ist rund angeordnet und komplett von einer mächtigen Stadtmauer umgeben.

Da Iopos seit seiner Gründung immer stetig angewachsen ist, ist die äußere Stadtmauer mittlerweile die dritte. An Teilen der Mauer wird noch immer gebaut, da Uhl Denairastas erst vor fünf Jahren angeordnet hat, den äußeren Verteidigungsring um weitere drei Meter zu erhöhen. (und dabei auch einige Feuerkanonen errichten ließ)

Die erste und zweite Mauer wurde aus Sicherheitsgründen stehen gelassen, so daß Iopos nun aus einem Zentrum und zwei äußeren Ringen besteht. An jedem der Tore wird dem Fremden ein Wegzoll abgefordert; nur wer die jeweiligen Torzölle entrichtet, wird der Zugang in die inneren Bezirke der Stadt erlaubt. Bewohner der Stadt müssen diesen Zoll nicht entrichten, allerdings wird nicht jedem Einlaß in jedes Viertel gewährt. Die Iopaner tragen an ihrem linken Unterarm bunte Stoffstreifen, die ihren Status zeigen. Bewohner der ärmeren Viertel tragen dunkle Blau- oder Grüntöne, während den Wohlhabenden und Einflußreichen weiße, oft reich verzierte Bänder zustehen. Die verbreitetste Farbe ist Gelb oder Ocker und gehört zu den Mittelständischen, also den meisten Handwerkern, Händlern und Bauern. An den Verbindungstoren zwischen den einzelnen Stadtteilen kontrollieren Wachleute diese Farbbänder und entscheiden, ob der Betreffende das Viertel betreten darf oder nicht. Diese Kontrollen sind aber eher stichprobenhaft, da man darauf vertraut, daß jeder Iopaner ohnehin weiß, in welches Gebiet er darf und in welches nicht.

Während sich im äußeren Ring der Stadt vor allem ärmere Wohnviertel, die Gerbereien und Färbereien befinden, hat sich das Handel- und Handwerk treibende Gewerbe im zweiten Ring angesiedelt.

Das alte Zentrum mit der prächtigen Altstadt beherbergt die Tempel, die Verwaltungsgebäude, die große Kaserne der Stadtwache, die Häuser der Reichen und Einflußreichen sowie den Großen Palast. Der neue Palast, den Uhl Denairastas bei Antritt seiner Herrschaft in Auftrag gegeben hat, befindet sich am nördlichen Ende der Stadt in einem eigenen Stadtviertel, zu dem nur die Auserwählten Zutritt haben. Der Palast liegt auf einem Hügel, über alle Dächer der Stadt erhaben. Auf dem Gelände standen einst Tempel der Passionen, die aber für den Bau des Palastes eingerissen wurden. Diese Tat wäre

bestimmt in vielen Städten unter throalischem Einfluß als Blasphemie gegen die Passionen angesehen, zeigt aber, welchen Stellenwert der Denairastas-Clan in der Gesellschaft Iopos' einnimmt...

Die Stadt kann durch acht prachtvolle Tore betreten werden; jedes wird von zwei gewaltigen Statuen eingerahmt, die bedeutende Figuren aus der Frühgeschichte der Stadt darstellen.

Die Tore haben der Stadt auch ihren zweiten Namen eingebracht, "Stadt der neun Tore"; allerdings weiß niemand, wo sich das neunte Tor befindet. Gelehrte vertreten die Meinung, daß es sich dabei um einen heiligen Ort handelt, der nur den Mitgliedern des Clans bekannt ist, andere spekulieren, daß es sich dabei um das Goldene Tor des Orakels handelt.

Das Haupttor der Stadt trägt den Namen "Sonnentor". Es erhielt seinen Namen nach dem Ende der Plage, war es doch das erste Tor, das geöffnet wurde, um die neue Welt zu begrüßen. Heute ist es das wichtigste Tor der Stadt, durch das die meisten Neuankömmlinge und Händler Iopos betreten. Dementsprechend finden sich dort viele Soldaten der Stadtwache, die darauf achten, daß alle Zollgeschäfte ordnungsgemäß verrichtet werden.

"Als das Sonnenlicht des ersten Morgens durch das Tor in die Stadt fiel, brachen wir, die diesen Moment in unsere Herzen aufnehmen durften, in großen Jubel aus. Der Herrscher sank auf die Knie, küßte den Boden vor dem Tor und erklärte, daß dieses Tor fortan Sonnentor genannt werden solle."

Aus den Chroniken der Stadt Iopos, durch die Hand des Gelehrten Cannathai

Über dem Sonnentor begrüßt das Wappen der Stadt den Neuankömmling: eine schwarze, neunköpfige Hydra auf silbernem Grund.

Selbstverständlich prägt der Stadtstaat seine eigene Währung, die Synth genannt wird. In Iopos und Umgebung wird ausschließlich damit bezahlt, andere Währungen werden nicht anerkannt. Dem Reisenden empfiehlt es sich, vor dem Betreten der Stadt sein Geld zu wechseln. Dazu bietet sich das der Stadt vorgelagerte Handelshaus "Klingender Beutel" an. Da er die einzige Wechselstube dieser Art ist, kann sich der "Klingende Beutel" erlauben, die Wechselkurse selbst festzule-





gen. Man sollte sich also darauf einstellen, von Slaes'Kae, der Besitzerin über den Tisch gezogen zu werden...

- das Machtgebiet der Stadt ist vulkanischen Ursprungs; unterhalb und nahe von Iopos gibt er heiße Solequellen. Legenden nach soll es unter der Stadt ein ausge dehntes Zisternen-System geben, in dem das heiße Quellwasser gesammelt wird. Findige Gartenmeister und Jaspree-Questoren haben eine Möglichkeit gefunden, mit Hilfe des heißen Wassers Gärten und Parkanlagen zu errichten, in denen Pflanzen gedeihen, die eher für die heißen Dschungel und die Nebelsümpfe typisch sind. In der Innenstadt gibt es ein großes Badeshaus, das mit dem heißen Wasser gespeist wird und den reichen Bewohnern der Stadt ein wohliges Vergnügen ermöglicht.

DIE GESCHICHTE DER STADT

Innere Streitigkeiten im Clan haben immer wieder dazu geführt, daß die Stadt führerlos wurde. Verzehrende Bruderzwiste haben einmal gar fast die gesamte Bevölkerung dahingerafft, weil sie in zwei sich bekämpfende Heere zerfiel. Daher konnte sich die Stadt nicht kontinuierlich entwickeln und mußte immer wieder Rückschläge hinnehmen. Wäre dies nicht der Fall gewesen, hätte sich Iopos ohne Zweifel bereits zu einem nicht mehr wegzudenkenden Machtfaktor in Barsaive entwickelt.

Seit der Plage ist die Macht jedoch immer in die Hände fähiger Anführer gegeben worden, so daß sich die Herrschaft des Clans tiefgreifend festigen konnte. Diese Anführer sorgten durch geschicktes Ränkepiel immer dafür, daß mögliche Usurpatoren früh erkannt und beseitigt werden konnten. Die Herrschaft Uhls ist ein Paradebeispiel für diese Taktik.

Gründung

Die Plage

Riten des Schutzes

Abkapselung der Zauberkundigen

Dämonenfallen

Um die Stadt herum wurden Machtpunkte geschaffen, Orte, an denen Magische Artefakte etc. gesammelt wurden, magische Fokusse zu erstellen. Diese Nester sollten als astrale Leuchtfeuer dienen, um die Dämonen anzulocken und ihren Geist in den komplizierten Runenliturgien zu beschäftigen. Hatte Erfolg, jedoch auf eher ungeahnte Weise: zunächst wurde niedere Dämonen von den Nestern angelockt, danach mächtigere. Die Dämonen glaubten, in den Nestern Opfer zu finden und töteten Rivalen um die Beute. Sie verwickelten sich gegenseitig in Kämpfe und wurden von dem eigentlichen Ziel,

der Stadt Iopos, abgelenkt.

Die Öffnung des Caers

STADTVIERTEL

Das Viertel ohne Namen

Vor den Stadtmauern liegen die Viertel der "Gesichtslosen"; es sind schlimme Elendsviertel, in denen Armut und Gewalt regieren. Dort hausen jene, die vom Glück und den Passionen verlassen wurden, die in den Augen der Herrscher in Ungnade gefallen sind, die Ausgestoßenen und Kranken*. Diese armen Seelen haben ihr Anrecht auf den Schutz der Stadt verloren und müssen sehen, wie sie überleben. Es ist ihnen bei Todesstrafe verboten, die Stadt zu betreten. So leben sie an den Ausgängen der Kanalisation und den Müllhalden, wo der Unrat der Stadt gesammelt wird. Sie suchen dort nach Nahrung und Abfällen, eben dem, was vom Tellerrand fällt... Diese Viertel sind eine Art neutrales Gebiet; die Stadtwachen wagen sich nur selten hierher, daher blüht gerade dort der Schwarzmarkt und die Kriminalität.

* es gibt in Iopos ein Gesetz, das noch aus der Zeit der Plage stammt. Wer an einer unheilbaren Krankheit erkrankte, wurde ohne Gnade aus der Stadt gewiesen. Selbst den Questoren Garlens war es nicht erlaubt, ihnen zu helfen. Die Oberen wollten dadurch erreichen, daß die Bevölkerung nicht von einer Seuche dahingerafft wurde. Die Verbannung bezog sich nur auf Krankheiten wie Lepra o. ä., die nicht unmittelbar tödlich verliefen. Wer sich eine tödliche Krankheit zugezogen hatte, wurde auf der Stelle getötet und verbrannt.

Der Große Palast

Das Zentrum der Stadt bildet ein kleiner See, in dessen Mitte der atemberaubende Große Palast der Herrscherfamilie liegt. Das "Herz der Stadt", wie es von den Bürgern liebevoll genannt wird, kann nur mit einem Boot erreicht werden. Die Altstadt

Der Neue Palast

Die Schule der Magie

- alle Magiebegabten werden ausgesucht und von ihren Familien getrennt der Obhut der Schule übergeben. Sie wachsen streng von der Umwelt abgekapselt auf und lernen den ultimativen Gehorsam gegenüber dem Clan und der Stadt.

- Auf dem pyramidenförmigen Bauwerk erstrahlt tags und nachts ein gewaltiges Leuchtfeuer, das von elementarer Luft und elementarem Feuer gespeist wird, und seit dem Beginn der Plage niemals erloschen ist (in der Tat würde das





als schlechtes Omen verstanden werden)

- die Gelehrten von Iopos haben eine besondere Beziehung und ein tiefes Verständnis für den Lauf der Sterne. (kann einer Legende entspringen, die Denairastas als Sohn der Sterne bezeichnet o. ä.). Sie haben hervorragende Navigatoren, Meßinstrumente etc. entwickelt. Eine Legende besagt sogar, daß Shantayas Sextant von einem begnadeten Mechaniker aus Iopos für sie hergestellt wurde
Vom Wert eines Namensgebers

In den Tagen vor der Plage war es üblich, daß im Krieg besiegte Feinde als Sklaven nach Iopos verschleppt wurden. Aus jener Zeit stammt auch der Ruf, die Stadt würde mit ihren Feinden erbarmungslos umgehen; es steht außer Frage, daß die armen Seelen, die dieses Schicksal traf, den Tod auf dem Schlachtfeld vorgezogen hätten.

Die Bürger der Stadt sind durch den Stadtcodex vor jeder Art von Leibeigenschaft geschützt.

In manchen Fällen kommt es jedoch vor, daß einem Angeklagten die Bürgerrechte aberkannt werden und er zu einem "Gesichtslosen" wird. Er zählt dann nicht länger als Mitglied der Gemeinschaft und genießt nicht mehr ihren Schutz. Sein Name wird ihm aberkannt und aus den Chroniken der Stadt gestrichen; er darf fortan von keinem Iopaner mehr genannt werden. Mit einem "gesichtslosen" Verbrecher kann nach Belieben verfahren werden; sie werden entweder hingerichtet oder, wenn Bedarf besteht, in die Minen geschickt. Auf einigen Luftschiffen der Flotte werden sie auch als Rudersklaven verwendet, was aber eher selten ist, da die Kapitäne lieber mit einer Crew unterwegs sind, die ihnen bis auf den letzten Mann treu ergeben ist.

Wer allerdings nicht in der Stadt geboren wurde, genießt auch nicht den Schutz des Stadtcodex. Fremde, die in Iopos eine Straftat begehen, gelten nicht viel und können ohne Probleme zur Sklaverei verurteilt werden. Sie finden ihr Ende meist in den Minen oder auf den Plantagen.

Iopos brüstet sich damit, das Verbot der Sklaverei schon lange vor Throal in ihre Gesetzbücher aufgenommen zu haben. Selbstverständlich bezweifle ich das stark, kann aber auch nicht das Gegenteil beweisen. Fest steht aber, daß Iopos Sklaverei gar nicht nötig hat, um seine Ziele zu erreichen.

Seit jeher ist es der Herrscherfamilie mit anderen Mitteln gelungen, die absolute Ergebenheit ihrer Untertanen zu erlangen. Ihr Glaube an den Clan ist so stark und unerschütterlich, daß sie ihm blind ins Verderben folgen würden. Um den Herrschern zu gefallen, schinden die Iopaner ihre Körper bis auf die Knochen, womöglich noch mit einem Loblied auf den Lippen. Der Bau des neuen Palastes und des Großen Kanals sind gute Beispiele dafür, aber auch im Kleinen, in alltäglichen Arbeiten und Geschäften, findet sich diese Einstellung wieder. Man erledigt jede Arbeit sorgfältig und gewissenhaft, damit

sie ihren Beitrag zum Großen Ganzen erfüllen möge.

Dem Fremden entzieht sich das Verständnis für diese bedingungslose Hingabe an die Familie Denairastas, aber einem jeden sollte die Gefahr bewußt sein, die darin wurzelt...

Bestrafungen: beliebt ist die Verbannung aus der Stadt, Hinrichtung oder Leibeigenschaft à Arbeiter in den Minen oder als Ruderer auf einem Minenschiff der Stadt

VON DER BEDEUTUNG DES BLUTES

Blutritual der Heimkehrenden: man ritzt sich die rechte Hand, berührt die eigene Stirn, murmelt ein Dankgebet an den Clan und drückt dann die blutige Handfläche fest auf den Boden, so daß ein Handabdruck entsteht. Danach ist es üblich, zur Stadtmauer zu gehen und dort ebenfalls einen blutigen Handabdruck zu hinterlassen. Die Iopaner glauben, durch ihr Blut die Mauer und ihren Schutz zu verstärken. An manchen Stellen der Mauer sind diese Abdrücke in Mustern angeordnet

Fest des Blutes

Einer der wenigen Tage, an denen sich Uhl persönlich dem Volk zeigt. Der Herrscher ritzt sich die Brust über dem Herzen, sein Blut wird in einer goldenen Schale aufgefangen und von den Weisen aufbewahrt. Der Herrscher fordert sein Volk auf, ebenfalls ihr Blut für die Stärke der Stadt zu geben. Die Iopaner fügen sich daraufhin ebenfalls kleine Schnitte zu und lassen Tropfen ihres Blutes auf den Boden und in goldene Opferschalen fallen. Das Blut in den Schalen wird gesammelt und in den Palast gebracht.

Außer diesen Gelegenheiten ist Blutmagie in der Stadt streng verboten. Sie ist ausschließlich dem Clan vorbehalten. Auch Blutamulette, Blutrüstungen etc. sind innerhalb der Stadtmauern nicht erlaubt.

VON JENEN, DIE IOPOS IHR HEIM NENNEN

Laut der letzten Volkszählung stehen 117457 Namensgeber unter dem Schutz der Stadt. Dabei leben die meisten in der Stadt, aber ein Großteil hat sich auch in den zahlreichen Siedlungen im Umland angesiedelt.

Die Bevölkerung des Stadtstaates besteht hauptsächlich aus Menschen, Elfen, einigen Orks und Windlingen. Es gibt sogar eine einflußreiche Obsidianer-Familie, die dem Clan bedingungslose Treue geschworen hat und traditionell die Leibwache der Regenten stellt. Daher verlassen sie nur ausgesprochen selten den Großen Palast. Sie genießen wie die Holders of Trust den höchsten Respekt unter der Bevölkerung.

Zwerge finden selten ihren Weg in die Stadt, was sicherlich damit zusammenhängt, daß die Iopaner in einem Zwerg gene-





rell einen Throalither und damit einen Feind sehen. Die wenigen Zwerge, die Iopos Treue geschworen haben, ziehen es daher vor, in den Minensiedlungen im Bergland zu bleiben und dort durch ihre zuverlässige Arbeit den Respekt der anderen Namensgeber zu erlangen.

Bevölkerungsverteilung

Menschen	stärkste Gruppe
Elfen	zweitstärkste Gruppe
Orks	dritt"
Windlinge	viert"
Zwerge	wenige
Trolle	wenige
Obsidianer	sehr wenige

Der Glühende Hain

Die Windlingsgemeinde der Stadt ist vergleichsweise groß und generell hoch angesehen. Die feinsten Metall- und Schmuckarbeiten der Stadt stammen aus Windlingshand und sind auch weit über die Stadtgrenzen hinaus bekannt.

Die Gemeinde hat ihren Sitz in einem speziell für sie geschaffenen Wald, der der Glühende Hain genannt wird. Der Park wurde von den begnadeten Gärtnern und Elementaristen geschaffen, die auch die Gärten des Palastes in ihrer Obhut haben.

Die Windlinge haben in und unter den Bäumen ihre Häuser errichtet, ohne dabei auf die Bedürfnisse der größeren Namensgeber Rücksicht nehmen zu müssen. So entstand im Herzen Iopos eine zweite Stadt in Miniaturgröße, die stetig mehr Windlinge aus dem Umland anzieht. Auch wenn kaum ein Gasthaus im Glühenden Hain je von einem Angehörigen der größeren Rassen besucht werden wird, sind die Windlinge sehr gastfreundlich und laden jeden ein, die Ruhe und Schönheit des Parks mit ihnen zu teilen. Die gepflasterten Wege, die sich durch den Hain ziehen, sind mit bunten Lampions geschmückt, die zu jeder Jahreszeit eine warme, angenehme Atmosphäre ausstrahlen. Sie haben dem Hain auch ihren Namen gegeben. In lauen Sommernächten flanieren die Bürger Iopos gerne durch den Hain und erfreuen sich an Musik und Gelächter, die aus den Häusern in den Baumwipfeln zu ihnen dringen.

Vom alltäglichen Leben

Es gibt in der Nacht von Mitternacht bis zur fünften Morgenstunde eine strikte Ausgangssperre; wer in dieser Zeit ohne triftigen Grund auf der Straße angetroffen wird, wird ohne Umschweife verhaftet und in den Kerker geworfen. Die meisten Bewohner der Stadt befürworten die Ausgangssperre, da sie fürchten, das "fremde Gesindel", das seit Öffnung des Stadtcaers nach Iopos gelangt, würde sich nachts in den Gassen herumtreiben und Unruhe stiften.

VOM ARGWOHN GEGENÜBER FREMDEN

Für die Bürger ist Iopos der Nabel der Welt, das Zentrum aller Kultur und die einzige Metropole, die einen Anspruch auf Barsaive als Provinz besitzt. Fremde werden bestenfalls mißtrauisch beäugt und mit vorsichtig abgewägter Freundlichkeit behandelt. Wer aus Throal kommt, wird sogar ausgesprochen feindlich empfangen. Nicht selten verwähren Händler und Handwerker Throalithern ihre Dienste oder den Einlaß in ihre Geschäfte. Eine Ausnahme zu dieser Regel bilden allein die Pilger, die das Orakel oder die Grabstätte des %%% aufsuchen wollen. Sie werden im allgemeinen freundlich, fast überschwänglich empfangen, da die Iopaner ihr Streben nach Erleuchtung und Hingabe hoch achten. Diese Pilger müssen sich allerdings durch Anlegen einer speziellen Robe kennzeichnen, die an den Stadttoren erworben werden kann.

Drei Regeln sind extrem wichtig für fremde Abenteurer in Iopos. Zunächst ist es streng verboten, innerhalb der Stadtmauern Waffen zu tragen, deren Größe die eines Dolches übertrifft. Größere Waffen sind nur den offiziellen Waffentragern, der Stadtwache und den Bewohnern des Inneren Rings erlaubt. Fremde können ihre Waffen bei den Zeughäusern nahe den Toren abgeben- sie werden dort sicher verwahrt.

Des weiteren ist es Neuankömmlingen nicht gestattet, innerhalb der Stadtmauern Magie zu wirken. Stadtfremde Magier haben sich ein rotes Band um die Stirn und die Arme zu binden, damit man sie als Zauberkundige erkennt; wer gegen dieses Gesetz verstößt, wird sofort verhaftet und hingerichtet (es ist anzunehmen, daß sie unter ständiger Überwachung der Holders of Trust stehen). Ferner hat sich jeder Fremde als solcher durch anlegen eines schwarzen Bandes um den linken Unterarm zu kennzeichnen.

Schlußendlich ist es nicht gestattet, Blutamulette- und Rüstungen in die Stadt zu bringen. Wer also eine Blutrüstung trägt, muß sie entweder entfernen lassen, oder seine Zelte vor der Stadtmauer aufschlagen...

Übrigens hält es niemand der Stadtoberen oder Torwachen für nötig, Neuankömmlingen diese Regeln zu erklären oder sie auch nur zu erwähnen; es herrscht die allgemeine Auffassung, daß sich ein Fremder gefälligst über die Sitten und Bräuche der Stadt zu informieren hat.

Hierbei schafft glücklicherweise der vor den Stadttoren gelegene Handelsposten "Klingender Beutel" Abhilfe. Dort kann eine Zusammenstellung der wichtigsten Regeln erworben werden, die für Fremde in Iopos gelten.

VON DEN STRAHLENDEN HERRSCHERN DER STADT

- Mitgliedern des Clans ist es strikt verboten, ein Nicht-Mitglied der Familie zu ehelichen. Wer diesem -übrigens ungeschriebenen- Gesetz entgegenhandelt, wird auf grausam-





ste Weise hingerichtet (unter Ausschluß der Öffentlichkeit)

- in den Mauern der Stadt buhlen verschiedene Adels- und Händlerfamilien um die Gunst des Clans. Es gilt als besondere Ehre, ein Familienmitglied für die rituellen Blutopferunden zur Verfügung zu stellen. Die Adelsfamilien unterhalten auch kleine Truppen von Bewaffneten, die sog. Waffenträger. Sie unterstützen die Stadtwache in ihrer Aufgabe, die Sicherheit in Iopos zu gewährleisten.

Die Herrscherfamilie

Uhl

Neflig

Jada

Ishry

...

VON GLANZ UND REICHTUM EINER ERBLÜHENDEN METROPÖLE

Motto während der Plage: "Was schön und rein ist, ist den Dämonen zuwider."

Ihren Reichtum verdankt die Stadt neben den reichlichen Vorkommen Wahrer Elemente in der Näheren Umgebung der Stadt auch den nicht minder seltenen Edelsteinen Opal und Diamant, die in den Bergen nahe der Stadt geschürft werden. Ersterer fällt praktisch als Abfallprodukt bei der Gewinnung Elementarer Erde an.

Außerdem gibt es reiche Vorkommen an Leuchtkristallen, die in alle Regionen Barsaives verkauft werden.

Iopos unterhält eine kleine Flotte an Schürfschiffen, die besonders in den nördlich gelegenen Gebieten nach Elementarer Luft schürfen. Die Kapitäne der Luftschiffe scheinen dabei ein ganz besonders feines Gefühl für ausgedehnte Taschen des Elements zu besitzen, denn es kommt nie ein Minenschiff ohne prall gefüllte Laderäume in den Hafen zurück.

Eine Besonderheit der Architektur sind die prächtigen Säulengänge aus geschliffenem Leuchtkristall, die die Altstadt und vor allem den Großen Palast zieren. Tatsächlich bestehen diese Säulen aus einzelnen, gewaltigen Kristallblöcken, die noch aus der Zeit vor der Plage stammen. In den heutigen Tagen sind Kristalle dieser Größe sehr selten, allein deshalb sind die Säulengänge ungeheuer wertvoll. Das Geheimnis des perfekten geometrischen Schiffs ist in den Jahrhunderten der Plage verloren gegangen.

Die Dächer der Häuser sind meist flach und beherbergen Dachgärten, auf denen während der Plage ein mancher Nahrungsmittel angepflanzt hat. Auch heute ist dies noch üblich, auch wenn die Versorgung mit Lebensmitteln aus dem fruchtbaren Umland dies nicht mehr überlebenswichtig

macht.

Es gibt kaum ein Haus, unter dessen Dachkante nicht ein breiter Schmuckfries aus buntbemalten Halbreiefs verläuft. Sie zeigen oft geometrisch stilisierte Szenen aus dem Alltag des Hausbesitzers oder aus der Geschichte der Stadt. An den Gebäuden, die nach der Plage errichtet wurden, dient er nur zur Zierde, an allen anderen hat er darüber hinaus auch eine Schutzfunktion. Die strengen geometrischen Muster wurden in der Zeit vor der Plage als Schutzrunen vor dem Einfluß der Dämonen ersonnen. Dementsprechend wurden sie von den Einwohnern gepflegt; man glaubte, nur intakte Reliefs könnten vor den Auswirkungen der Plage schützen.

Es gibt sogar ein Fest in Iopos, das sich ausschließlich der Auffrischung der Relieffarben und dem Ausbessern von Rissen im Stein widmet. Es wird "Fest der Äußeren Reinheit" genannt und erinnert die Bewohner noch heute noch an ihre Pflicht, die Stadt rein und schön zu erhalten.

Von den besonderen Sehenswürdigkeiten der Stadt

- Das Orakel von Iopos

Im Allerheiligsten dienen, verhüllt unter prachtvollen Roben und goldenen Masken, die am stärksten verunstalteten Mitglieder des Clans. Sie versorgen das Orakel und behüten den Eingang zum Alten Drachenhort (Denairastas lebte dort während der Plage).

Das Orakel selbst sitzt hinter einem goldenen Tor, das in seiner künstlerischen Gestaltung einzigartig in Barsaive ist. In dem Tor gibt es eine kleine Öffnung, durch die es seine Weissagungen preisgibt.

Die Prophezeiungen des Orakels sind so genau, daß selbst Denairastas es ab und an aufsucht, um seine Meinung zu hören

- das Grab von Naa'am Yross(oder anderer Held; N.A. wegen Aban vielleicht etwas kritisch)?

Die Weisen der Stadt erklären mit Bestimmtheit, das es sich dabei um das Grab eines der berühmtesten Helden Barsaives handelt. Das sagt man zwar auch von zwei weiteren heiligen Orten in Barsaive, aber das Grab in Iopos ist dennoch eine Pilgerstätte...

VON DER VERSORGUNG EINER METROPÖLE

- Die Bauern im Umland Iopos' halten sich große Herden von Tharcs; diese den Tundrabestien verwandte Wesen sind groß, wild behaart und haben mächtige, gewundene Hörner. Ihr meist weißes oder hellgraues Zottelfell wird zu Wolle gesponnen, ihr Leder ist zäh und besonders bei Rüstungsbauern gefragt. Die Hörner schließlich liefern ein edles, für alle denkbaren Kunstgegenstände verwendetes





Bein, das auch in andere Teile Barsaives verkauft wird.

- Die dunkle Erde ist extrem fruchtbar und läßt mehrere Ernten jährlich zu.
- In Iopos gibt es die größte Greifenzucht Barsaives; die Tiere werden als Junge an den nahe gelegenen Greifenfällen gefangen

HANDELSBEZIEHUNGEN

Iopos ist durch seinen Nahrungs- und Rohstoffreichtum von Handel mit anderen Städten und Reichen relativ unabhängig. Einzig gutes Bauholz ist etwas knapp und wird eingeführt, nicht zuletzt über die Allianz mit dem Haus Ishkarant. Exquisite und seltene Handelswaren erreichen Iopos meist ebenfalls über diese Weg, auch wenn die Waren bislang umständlich an den Ufern des Schlangenflusses auf Karawanen verladen und das letzte Stück vom Fluß bis in die Stadt auf Pferde- und Kamel(?)rücken transportiert werden. Besonders gute Beziehungen unterhält das Travarer Handelshaus Seidensamt mit Iopos; die Elfen erwerben hier die edlen Schmuckstücke und Edelsteine aus den exzellenten Goldschmieden der Stadt.

Ein wachsendes Heer

Die Allianz mit Ishkarant

Söldnerheer und Orkbrennereien

Der nicht versiegende Reichtum der Stadt erlaubte es den Denairastas in den letzten Jahren verschiedene Söldnergruppierungen anzuwerben, selbstverständlich immer in verdeckten Verhandlungen, um nicht die Aufmerksamkeit Throlas oder anderer zu wecken. Seit geraumer Zeit versammeln sich diese Einheiten in einer Bergkette nahe der Stadt und haben dort eigene Trainingslager errichtet, deren Existenz allerdings ein streng gehütetes Geheimnis ist.

Der Clan schickt seine Agenten in alle Teile Barsaives, um Hoffnungslose nach Iopos zu locken. Sie sprechen in den Armen- und Elendsvierteln und versprechen denen, die sich dem Heer anschließen wollen, großen Reichtum und ein eigenes Stück Land.

Unterhändler des Clans haben mit den Anführern lokaler Orkbrenner-Stämme Allianzen geschmiedet und sie für ihre Sache gewonnen. Die Brenner profitieren vom Reichtum der Stadt und erhalten kostenlose Nahrung von den Bauern, die sich in den Dörfern rund um die Stadt angesiedelt haben.

DIE UMGEBUNG VON IOPOS

DIE LICHTTÜRME

Im Umland von Iopos wurden bereits vor der Plage etliche Wachposten, die sog. Lichttürme errichtet. Sie sichern das Territorium von Iopos seit Urzeiten effektiv gegen Angriffe aus der Luft ab.

Nähert sich einem der Lichttürme ein feindliches Luftschiff, entzünden die Wachposten ein magisches Feuer, das eine besondere Leuchtkraft besitzt. Das Licht des Feuers wird mit Hilfe riesiger gewölbter Spiegel zum nächsten Lichtturm weitergeleitet. Diese Nachrichtenübertragung ist außerordentlich schnell und effizient und ermöglicht es den Bewaffneten in Iopos alle Vorbereitungen für einen möglichen Angriff feindlicher Kräfte rechtzeitig zu treffen.

DIE GREIFENFÄLLE

DIE WERFT ISHKARAT

unterhält das Haus Ishkarat eine hervorragend ausgestattete Werft in der Nähe von Iopos, doch diese Anlage repariert ebenfalls nur ishkaratanische Boote.

DER GROßE KANAL

Vor kurzem haben Tausende ihrer Untertanen begonnen, einen riesigen Kanal auszuheben, der Iopos mit dem Schlangenfluß verbinden soll.

DIE STEINBRÜCHE VON NURSA

Sie liegen einige Tagesreisen östlich der Stadt und erbringen einen hervorragenden Marmor, der mit Hilfe der T'skrang in alle Teile Barsaives verschifft wird.

