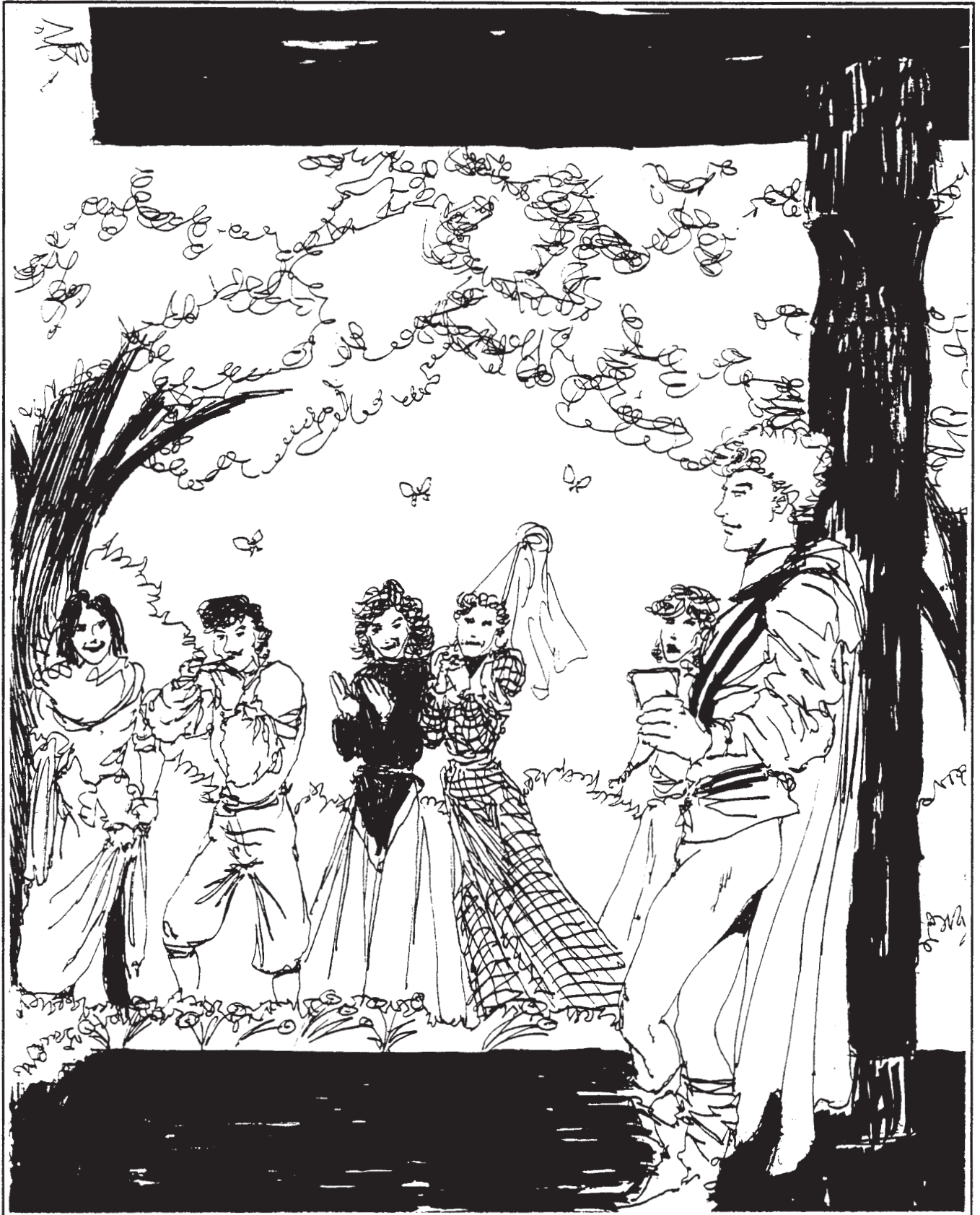


Mächte, Mythen, Moddermonster

CALLANDER

Stadt am Meer der Ewigkeit
oder
Der Stolz des Moddermonsters





Herausgeber:

EDITION EINHORN (Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser, Stefan Knauth)

Druck und Gesamtherstellung:

abyssus

Grafik:

Katja Braasch

Layout, Gestaltung und Satz:

Karl-Heinz Zapf

Copyright (c) 1991 bei der Edition Einhorn

*Nachdruck, Vervielfältigung oder Kopie, auch auszugsweise,
bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Herausgeber*

Bisher bei der Edition Einhorn erschienen:

FANTASY-ROLLENSPIELSYSTEM „Mächte, Mythen, Moddermonster“

Erster Band – „Charakterwerk“

Zweiter Band – „Regelwerk“

Dritter Band – „Hintergrundwerk“

Abenteuerband – „Der König soll sterben“

Abenteuerband – „Katakomben des Chaos“

Rollenspielzeitschrift – „em em em-Magazin“

Stadtbeschreibung – „Callander, Stadt am Meer der Ewigkeit“

Stadtszenario – „Fest der Götter“

Ausbauband – „Neuigkeiten aus Meryllia I“

Ausbauband – „Kleines Begegnungs-Buch“

HORROR-ROLLENSPIELSYSTEM „Schattenspiele“

Erster Band – „Regelwerk“

Zweiter Band (Soloabenteuer) – „Das Auge des Abyssus“

Mächte, Mythen, Moddermonster

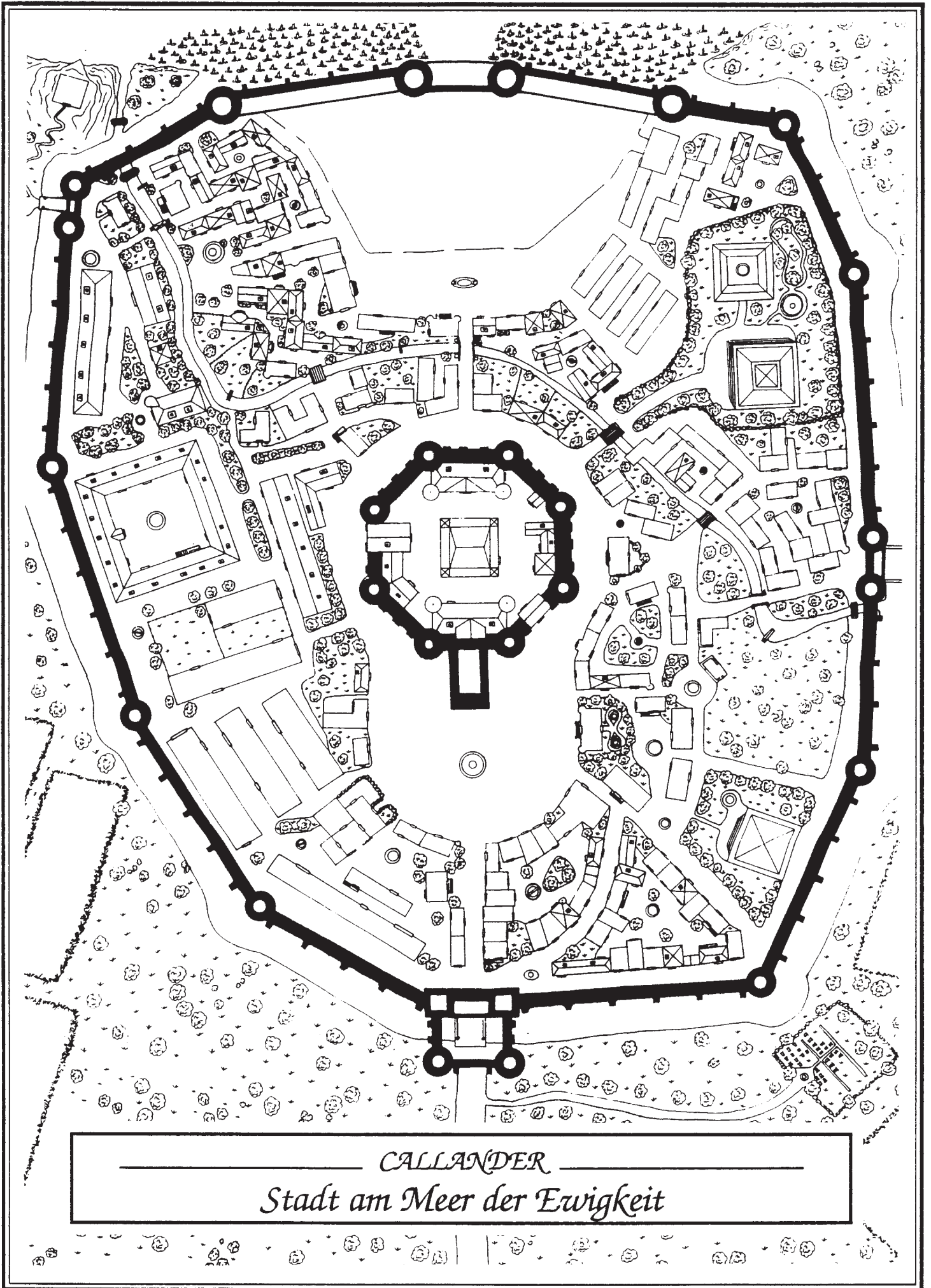
*Das Fantasy-Rollenspielsystem
von
Karl-Heinz Zapf*

*Callander
Stadt am Meer der Ewigkeit
von
Karl-Heinz Zapf*

Moddermonster

*(Monstrum
pellitum
sordi-dum)*





CALLANDER
Stadt am Meer der Ewigkeit

Die Geschichte und Geschehnisse der Stadt Callander

Die Hafenstadt Callander ist eine der einflußreichsten und bedeutendsten Siedlungen im Königreich Carut-eshter; hier wird Handel mit ganz Meryllia getrieben, verstärkt jedoch mit den zwei weiteren Menschenreichen Erdwin und Ulshar. Dementsprechend angesehen und mächtig ist auch der jeweilige Fürst dieser Stadt, der vom König eingesetzt wird und eine schwere Bürde trägt - er muß seinen Herrscher stets zufriedenstellen, ansonsten verschwindet er sang- und klanglos, ein harter Brauch, wie er nur in diesem Reich gepflegt wird.

Zur Zeit wird Callander vom fähigen, wenn auch von seinen Untertanen geschmähten, Fürsten Thors con Petzar regiert; er ist als arrogant und selbstherrlich verschrien und dementsprechend ist auch sein Ruf.

Neben ihm halten in Callander vor allem die Priester der vier Großgötter, von denen einige als Ratgeber fungieren, die Macht in Händen; diese lassen nichts unversucht die Geschehnisse der Stadt und des Reiches zu ihren eigenen, nicht immer ganz selbstlosen, Gunsten zu wenden.

Die Stadt ist umgeben von einer vier Spannen hohen Mauer, deren Wehrgang von den Mannen der Söldnergarnison bewacht wird; auf dem zentralen Marktplatz steht die Burg des Fürsten Callanders, stark bewehrt und beschützt von der Garde Thors con Petzars.

Diese Festung war auch der eigentliche Grund für die Entstehung der Hafenstadt und wurde vor ungefähr 150 Sonnen hier errichtet, zum Schutz der Grenze vor Überfällen aus Scanarya, wo der üble Erzmagier Monuhl-khtam herrscht, und als Bollwerk gegen innere Konflikte des Königreiches, die im unruhigen Carut-eshter an der Tagesordnung sind.

Nach und nach entwickelte sich eine Handelsstraße zu dieser Festung und nach einiger Zeit begannen einzelne Reisende und Händler sich im Schutze der Festungsmauern anzusiedeln; bald schon wurde der Seeweg für den Handel erschlossen und ein kleines, blühendes Dorf entstand.

Da dieser abgelegene Teil des Königreiches von den Kleinkriegen der Völker gerade in jener Zeit nahezu verschont blieb sprach nichts gegen eine weitere positive Entwicklung dieser Siedlung, vor allem da die Handelsstraße auch immer häufiger benutzt und Callander eine Raststätte auf dem weiten Weg in die Königreiche oder anderen Teile Meryllias wurde.

So kam es, daß eine kleine Stadt entstand, die unter dem Fürsten Athular Sonn den Namen Callander und eine stattliche Stadtmauer erhielt.

Anfangs versammelten sich in der Hafenstadt vor allem Kaufleute und Bauern, doch mit dem steten Anwachsen der Bevölkerung zog die einsam gelegene und vom Rest Carut-eshters fast völlig unbeachtete Ansiedlung auch einiges an lichtscheuem Gesindel an, das sich andernorts nicht mehr blicken lassen konnte.

Sowie sich jedoch erst einmal einige dunkle Elemente innerhalb der Stadtmauern etablieren konnten brach eine düstere Zeit für Callander an, eine unbarmherzige und unsichere Zeit, die ihren Höhepunkt ungefähr vor zehn Sonnen fand, als eine Gruppe Reisender in ihrem Gasthaus erschlagen und ausgeraubt wurde!

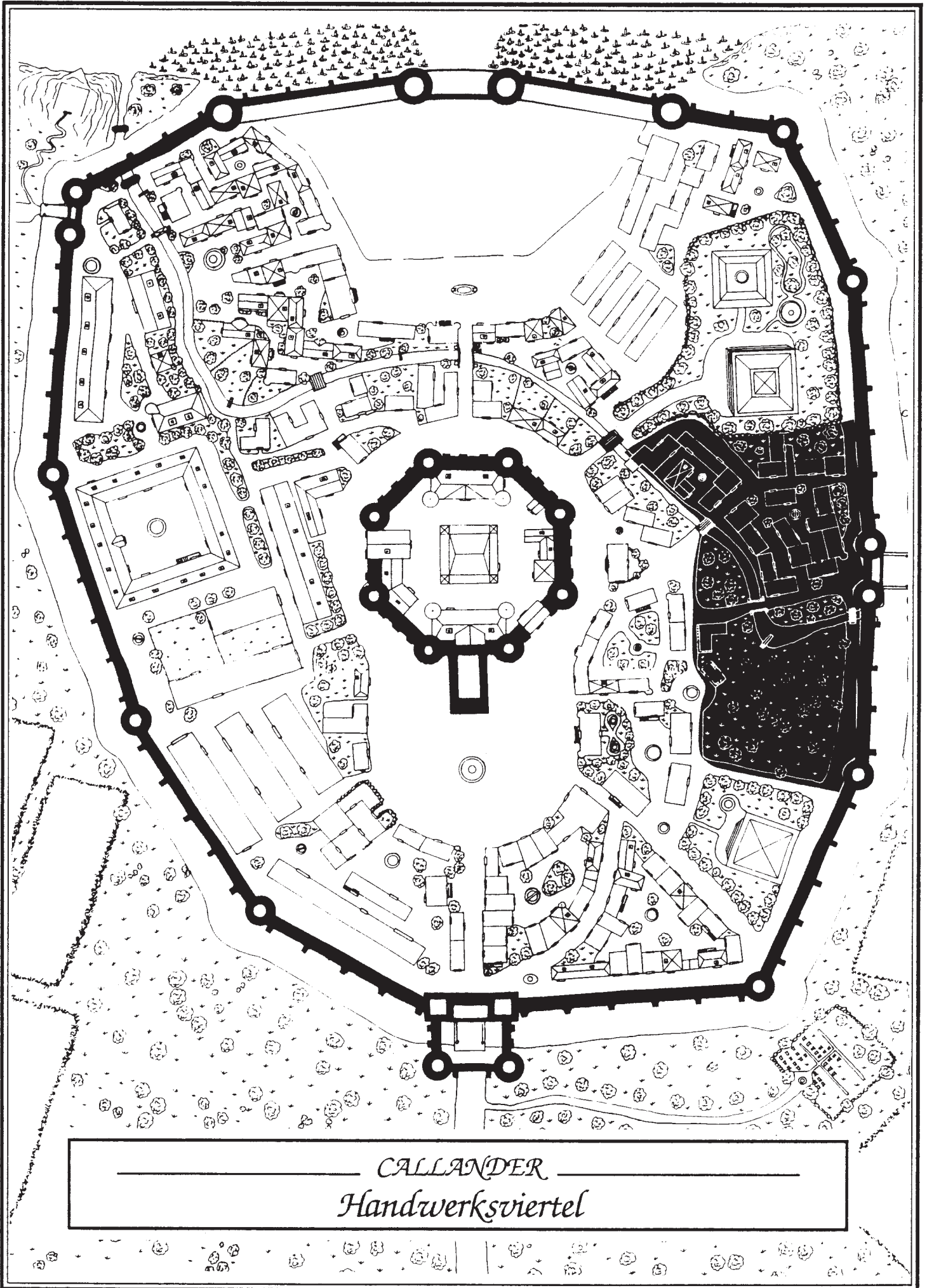
Der Pfuhl entstand ebenfalls in jener Zeit, so wird bei den Einheimischen der verrufenste Teil des ohnehin gefährlichen Fischerviertels genannt, eine wahre Brutstätte für finstere Machenschaften und Verbrechen; auch der Bund der Meryllianer, eine fanatische Vereinigung mit dem Ziel, alle Tiermenschen Meryllias auszurotten, hat in Callander ihren Ursprung...

Die Stadtwache, alles angeheuete Söldner, ist nicht in der Lage, all die Verbrechen aufzuklären die in Callander geschehen; Korruption ist bei diesen grimmigen Kämpfern häufig und sie drücken nur zu oft ein Auge zu, wenn dafür ihr Sold aufge bessert wird.

Auch das Oberhaupt der Stadt, Thors con Petzar, und seine hervorragende Garde kann und will momentan nichts gegen das Gesindel unternehmen, denn wie eine drohende Gewitterwolke hängt die Befürchtung über allen Gemütern, daß eine neue Invasion der Heerscharen Scanaryas bevorsteht - und Callander soll eines der ersten Ziele der Angreifer sein!

Wer vermag schon zu sagen, was das Schicksal für die Hafenstadt Callander noch bereit hält?

Schon ein paar müde Wanderer können die Waagschale neigen, das Faß zum Überlaufen bringen...



CALLANDER
Handwerksviertel

HANDWERKSVIERTEL

1) MÜHLE "Die kleine Mühle" _____

Hier lebt der Müller Eckbert Mekron der Weiße (der Name stammt vom Mehlstaub, der ständig an ihm hängt) mitsamt seiner Familie, die aus einer ewig zänkischen Schwiegermutter, seiner gut gebauten Frau und einer Tochter und einem Sohn besteht.

Das Gebäude erweckt einen gepflegten Eindruck und wurde neben dem bestehenden Fachwerk erst vor kurzem neu weiß verputzt; Eckbert der Weiße beliefert alle Bäcker der Stadt, er bekommt das Getreide von den Feldern und Dörfern außerhalb der Ortschaft.

Die ganze Familie ist gut betucht, ein Grund hierfür ist, daß er der einzige Müller in Callander ist; die Tochter ist eine verwöhnte Göre, der Sohn ein versoffener Weiberheld!

Zwei Gesellen gehen dem Müller zur Hand, der bisweilen das Getreide mit Sägemehl zu strecken beliebt, was die im Hause lebenden Ratten jedoch nicht zu stören vermag.

Ein Schild vor der Mühle zeigt ein Mühlrad und den Schriftzug "Kleine Mühle".

2) WOHNHAUS _____

Ein ebenfalls sehr gepflegtes Fachwerkhaus, zweistöckig mit kleinem Anbau; hier lebt Eckbert der Weiße, der Müller Callanders, mit seiner Familie. Der Anbau beherbergt die zwei Gesellen und bisweilen deren Gespielinnen.

3) LAGER _____

Dies ist ein einfacher Holzbau, der aber wie alles im Besitz des Müllers gut erhalten ist, im Gegensatz zu vielen anderen Gebäuden der Stadt; hier lagert Getreide und Mehl und

die zwei Gesellen des Eckbert führen einen schier nicht enden wollenden Kampf gegen ganze Rattenhorden...

4) BÄCKEREI "Zur Mühle" _____

Dieses Gebäude, ein einfach gehaltenes Backsteingebäude, sauber und einstöckig, untersteht dem Bruder des Müllers, nämlich Eckmund Mekron; während sich vorn die Backstube befindet, lebt Eckmund im hinteren Teil des Hauses - er stellt keine großen Ansprüche, ist ledig und auch kein allzu großer Frauenfreund.

Sein Brot und sonstiges Backwerk ist das billigste am Ort, was kein Wunder ist, stellt er doch den größten Abnehmer für Eckberts gestrecktes Getreide; ein Schild vor dem Haus weist auf das Gewerbe hin und zeigt schlicht und einfach einen Brotlaib, von dem noch Wärmeschwaden aufsteigen.

5) WIRTSCHAUS "Der kleine Kamin" _____

In diesem kleinen, zweistöckigen und ein wenig ungepflegt wirkenden Haus lebt und arbeitet der Azziper Ranardo Mon mit seiner Gefährtin, der Fhoochsin Felay; das Gebäude besitzt zur Straße hin einen kleinen Stehausschank, dort werden auch die Spezialitäten Ranardos, nämlich Azzips, verkauft - runde Fladenbrote mit verschiedenartigen Belägen, die von Fleisch bis zu Gemüse reichen können.

Ranardo Mon ist in letzter Zeit, vor allem seit er Felay zur Seite hat, starken Anfeindungen von seitens des Bundes der Meryllianer ausgesetzt, einer radikalen Vereinigung, die sich zum Ziel gemacht hat, alle Tiernischen Meryllias auszurotten; es kam schon des öfteren zu Schlägereien und kleineren Ärgernissen, wie eingeworfenen Scheiben oder der Diskriminierung der Fhoochsfrau.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

6) WUNDERHEILER

Dies ist ein heruntergekommenes, verrottetes Gebäude ohne Scheiben, die Türe hängt nur lose in den Angeln und die ehemalige Holzverkleidung wurde fast überall gewaltsam entfernt.

Vor der Eingangstür, die zu allem Überfluß auch noch klemmt, befindet sich ein unleserliches Aushängeschild.

Hier haust Morkus Bechtere, ein alleinstehender Wunderheiler; Morkus ist ein Scharlatan, dies ist die allgemeine Meinung und dies trifft auch zu - außer, wenn Morkus völlig betrunken ist, dann verwandelt er sich nämlich in einen zwar lallenden und torkelnden, aber nichtsdestotrotz fähigen Heiler!

Dies jedoch ist den Personen seiner Umgebung entgangen und so genießt er einen denkbar schlechten Ruf; dennoch besuchen ihn ab und zu verzweifelte und zumeist arme Leute, deren einzige Hoffnung er ist - wenn sie Glück haben und er gerade mal wieder betrunken ist, müssen sie ihren Besuch hinterher auch nicht bereuen...

Die Dienste von Morkus Bechtere zu bezahlen ist nicht schwer, für einige wenige Münzen und Wein oder Bier läßt er seine "Fähigkeiten" spielen.

7) SCHNEIDER

Das Haus zeigt eine saubere Fassade, die Innenräume bieten dem Besucher jedoch ein völlig wirres Durcheinander von Stoffen, Werkzeugen, Mustern und ähnlichen Dingen mehr.

Der Herr dieses Gebäudes ist Andor Reyar, ein lediger und allein lebender Schneider, der gute Ware für einen angemessenen Preis herstellt; er hat schütteres Haar und ist ein wenig kurzsichtig, ein Mangel den er durch seine gute Laune und hohe Arbeitsmoral leicht wieder wettmacht.

Er bildet zur Zeit Sylli, einen Lehrling, aus, der jedoch dümmel ist als es selbst die Laune Andors zu ertragen vermag; einem Besucher der Stadt Callander kann es durchaus passieren, daß er den Schneidermeister bei Nacht im Tempelpark trifft, wo er oft spazieren geht wenn die Hektik des Tages verklingt...

8) WOHNHAUS

Dieses Gebäude, ein relativ gut erhaltenes Steinhaus, steht leer und wird vom Müller Eckbert zum Verkauf angeboten; während das Haus von außen einen noch durchaus akzeptablen Eindruck macht, ist es innen dermaßen verfallen und verrottet, daß es im Laufe der Zeit zum wahren Schandfleck des Viertels geworden ist; Eckbert kündigt schon seit langem eine Renovierung an, aus der jedoch bis zum heutigen Tage nichts geworden ist, und so steht das Gebäude immer noch leer...

9) WOHNHAUS

Dieses Holzhaus wirkt sehr gepflegt und hier lebt der Nachtwächter des Handelsviertels, ein grobschlächtiger, muskulöser Mann namens Melidor Fardast; er wird von den Bewohnern in seiner Umgebung dafür bezahlt, daß er des Nachts neben den Stadtwachen für Ruhe und Ordnung sorgt, ein Umstand, der die Diebstähle in diesem Teil der Stadt sprunghaft zurückgehen ließ.

Melidor ist ein wortkarger Bursche, der in seinem Leben schon so manches Abenteuer erlebt hat, denn er war früher Söldner und hat nach einem Kampf auf Leben und Tod, bei dem er beinahe verloren hätte, das Handwerk gewechselt und praktiziert sein Schwertspiel jetzt nur noch, um ohnehin furchtsame Diebe abzuschrecken...

10) BOGNER

In diesem Fachwerkhaus, das einen etwas verwahrlosten Eindruck macht, lebt und arbeitet Jarus Ranke, ein Holzarbeiter; zur Zeit fertigt er vor allem Bögen und Pfeile an, denn Kriege sind momentan an der Tagesordnung und daher die Herstellung von Waffen sehr rentabel.

Jarus ist ein älterer Mann, dessen Frau vor kurzem verstorben ist und der sich nun umso mehr in seine Arbeit flüchtet, die wirklich außergewöhnlich ist; schon im Haus fallen dem Besucher ungewöhnlich reich verzierte Möbelstücke auf und auch die Bögen zeigen stets ein unverkennbares Muster aus Verzierungen, das jedes Stück aus seiner Hand einzigartig werden läßt!

Trotzdem ist die Ware extrem stabil und widerstandsfähig und der Preis, den er verlangt, liegt auch nur wenig über dem von normalen Waffenhändlern und ist vielen Kämpfern eine lange Reise nach Callander wert.

11) HOLZFÄLLER

Dies ist das Haus von Raner Kurus, ein hübsches, jedoch leicht ungepflegtes, eher unscheinbares Gebäude mit zwei Stockwerken; hier leben Raner Kurus selbst und sein junger Sohn Selber. Beide üben das Handwerk des Holzfällers aus, wenngleich Selber trotz aller Ermahnungen seines Vaters lieber nach Frauenröcken als nach gutgewachsenen Baumstämmen Ausschau hält und auch ansonsten ein rechter Lotterbube ist. Beide führen einen typischen Männerhaushalt und obwohl sich Raner alle Mühe gibt, Ordnung wird er nie in sein Haus bringen, obwohl er des öfteren Besuch seiner Freunde erhält.

12) JÄGER

Ein kleines, einstöckiges Holzhaus mit allerlei Verzierungen, vielen Pflanzen und einer gewaltigen Efeuwand an der

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Vorderfront; hier wohnt der Elf Ewedayn, völlig allein und fast ohne Kontakt zur Außenwelt.

Er versorgt den Fürsten Callanders, Thors con Petzar, mit dem besten Wild für dessen Hof und ist seit vielen Sonnen der beste Bogenschütze und Gewinner zahlloser Wettbewerbe dieser Stadt und der umliegenden Ortschaften; er hält sich nur selten in seinem hübschen Haus auf und ist meistens im Walde unterwegs, sei es nun wegen der Jagd oder einfach weil er der Gesellschaft der lärmenden Menschen überdrüssig geworden ist.

Hartnäckig hält sich das Gerücht, der Elf würde sich im Wald mit irgendjemandem treffen...

13) ZEICHNERIN

Dies ist ein zweistöckiges Steinhaus, auf dessen Vorderfront ein imposantes Gemälde mehrerer spielender Katzen abgebildet ist; über der Tür hängt ein Schild mit der Aufschrift: "Tora - Gemälde aller Art".

Tora ist eine Frau undefinierbaren Alters, die mit einem seltsamen, ebenfalls undefinierbaren Akzent spricht; sie bietet dem Kunden gute Gemälde zu erschwinglichen Preisen, aber auch einfachere Karikaturen, Porträts und vieles andere mehr.

Wegen einiger ihrer Spottzeichnungen hat sie sich einflußreiche Feinde geschaffen, darunter den Fürsten selbst, der sich nicht gerade gerne karikiert sieht, doch bisher hat es noch nie jemand gewagt, ihr zu nahe zu treten, denn neben einer kleinen Hauskatze besitzt Tora eine ungewöhnliche Großkatze, der man magische Kräfte nachsagt und mit der sich die Zeichnerin anscheinend regelmäßig unterhält.

14) HOLZFÄLLER

Dieses zweistöckige Steinhaus ist völlig mit feinstem Holz verkleidet, das ein Künstler geschickt verziert hat und dessen Oberfläche stets wie poliert glänzt; hier leben Muk Anerr, ein weithin beliebter und wegen seiner Zuverlässigkeit bekannter Holzfäller, und seine zwei sehr gutaussehende und junge, blondhaarige Töchter, die ebenfalls in gutem Rufe stehen, allerdings bei einem anderen Personenkreis. Die beiden Mädchen, Sylvie und Annye, stellen neben dem Hauptgewerbe des Vaters kunstvolle Schnitzereien her, die zwar keine Meisterwerke sind, sich als Geschenke und Aufmerksamkeiten aber recht gut machen;

Muk indessen schuftet oft bis zum Sonnenuntergang und ist wegen seinem Fleiß hoch angesehen und seine Kenntnisse vom Holz sind dazu angetan, manch anderen Holzfäller vor Neid erblassen zu lassen.

Es geht das Wort um, daß Muk deswegen so gerne im Wald ist, weil er mit den Tieren sprechen kann.

Diese vertreiben ihm somit angeblich die Zeit...

15) SCHUSTER

Auch an dieser Stelle findet sich wieder ein Fachwerkhäus, über dessen Eingangstüre ein weithin sichtbarer, übergroßer Lederschuh hängt; Caol Pantophelo, ein alter Schuhmacher, lebt hier zusammen mit seiner Frau und einem Sohn, zwei Töchtern und einem Lehrling. Col gibt sich zwar bei seinen Arbeiten viel Mühe, doch bedingt durch sein Alter und eine eher schlechte Ausbildung kommt seine Qualität nicht über den Durchschnitt hinaus; mit seinen Einkünften kann er gerade seine Familie über Wasser halten, aber große Sprünge kann er sich damit nicht leisten.

16) SCHMIED

In diesem Haus mit Anbau lebt ein wahrer Riese von Gestalt, nämlich der Schmied Hesser Quart; seine Erscheinung ist mehr als nur imposant - mit seinem Stiernacken, seinen gewaltigen Händen, dem ewig grimmig dreinblickenden Gesicht und den gewaltigen Muskeln kann er einem direkt Furcht einjagen.

In Wahrheit ist Hesser trotz der vielfältigen üblen Gerüchte über seine Person ein liebenswerter, freundlicher Zeitgenosse und er zieht im geheimen drei Waisenkinder bei sich auf, die von ihren Eltern verstoßen wurden.

Vor dem Anbau des Hauses, der Schmiede, steht ein großer Amboß, den nur der bullenstarke Hesser heben kann; er ist in diesem Stadtviertel zuständig für solche Dinge wie Hufeisen, Räder und Gebrauchsgegenstände und mehr als grobe Schmiedearbeiten bringt er nicht zustande, dennoch ist seine Arbeit immer von hoher Qualität.

17) TÖPFER

Dieses Haus wurde aus Stein errichtet und wirkt auf den ersten Blick sauber und auf den zweiten ärmlich; es wird bewohnt von Yolanda Gutyr, einer attraktiven Frau mittleren Alters, deren Mann vor vier Sonnen verstorben ist.

Sie betreibt eine kleine, aber gutgehende Töpferei und muß auch ihre zwei Söhne ernähren, so daß sie oft bis spät in die Nacht hinein arbeiten muß - ihr Ruf ist untadelig und sie besitzt einen gewissen Einfluß in diesem Teil der Stadt.

Viele Verehrer umschwärmen sie, doch sie will sich nicht mehr binden und mußte schon so manche vielversprechende Partie ziehen lassen; zum Schmied Hesser Quart fühlt sie sich auf merkwürdige Art und Weise hingezogen und sie kennt als einzige Person sein Geheimnis um die Waisenkinder; oft unterhalten die beiden sich und längst hat sie erkannt, daß unter der rauhen Fassade Hessers ein gefühlvoller und weicher Kern steckt.

Yolanda stellt Schüsseln, Tassen und überhaupt Behältnisse jeder Art her und liefert stets gute bis herausragende Arbeit...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

18) KERZENMACHER _____

Ein gepflegtes und sauberes Steinhaus bietet sich hier dem Blick des Betrachters und eine aus Holz bestehende Öllampe, die weiß angemalt wurde und eine Kerze darstellt, die mit ruhiger Flamme brennt, zeigt über dem Eingang deutlich, welches Gewerbe der hier lebende Bürger Callanders betreibt; in der Tat stellt Rufus Mard Kerzen aller Art her, ebenso sozusagen nebenher hervorragende Fackeln und Lampen (diese allerdings in Zusammenarbeit mit Töpferin und Schmied).

Der ältere Mann lebt hier zusammen mit seiner Frau, einer kleinen Tochter und einem volljährigen Sohn, einem Mitglied des Bundes der Meryllianer, dem Schandfleck der ansonsten angesehenen Familie; der Sohn namens Heilo ist versoffen, degeneriert und radikal, zudem strohdumm, ein williges Opfer für die Parolen dieser üblen Vereinigung. Sein Vater, der Kerzenmacher, besitzt in seinem kleinen Laden eine alte Kerze, die einen gefangenen, gutwilligen Geist enthält; jedesmal, wenn sie entzündet wird, ist der Geist dem Besitzer zu Diensten und dies solange, bis die Kerze herabgebrannt ist, dann ist er frei - Rufus weiß hiervon nichts und es ist gut möglich, daß er die Kerze eines Tages jemandem verkauft...

19) HANDWERKSGILDE _____

Dieses langgestreckte, einstöckige Steingebäude wurde völlig mit Holz verkleidet und erweckt einen recht imposanten Eindruck; es handelt sich hierbei um die Versammlungshalle der Handwerks Gilde der Stadt Callander.

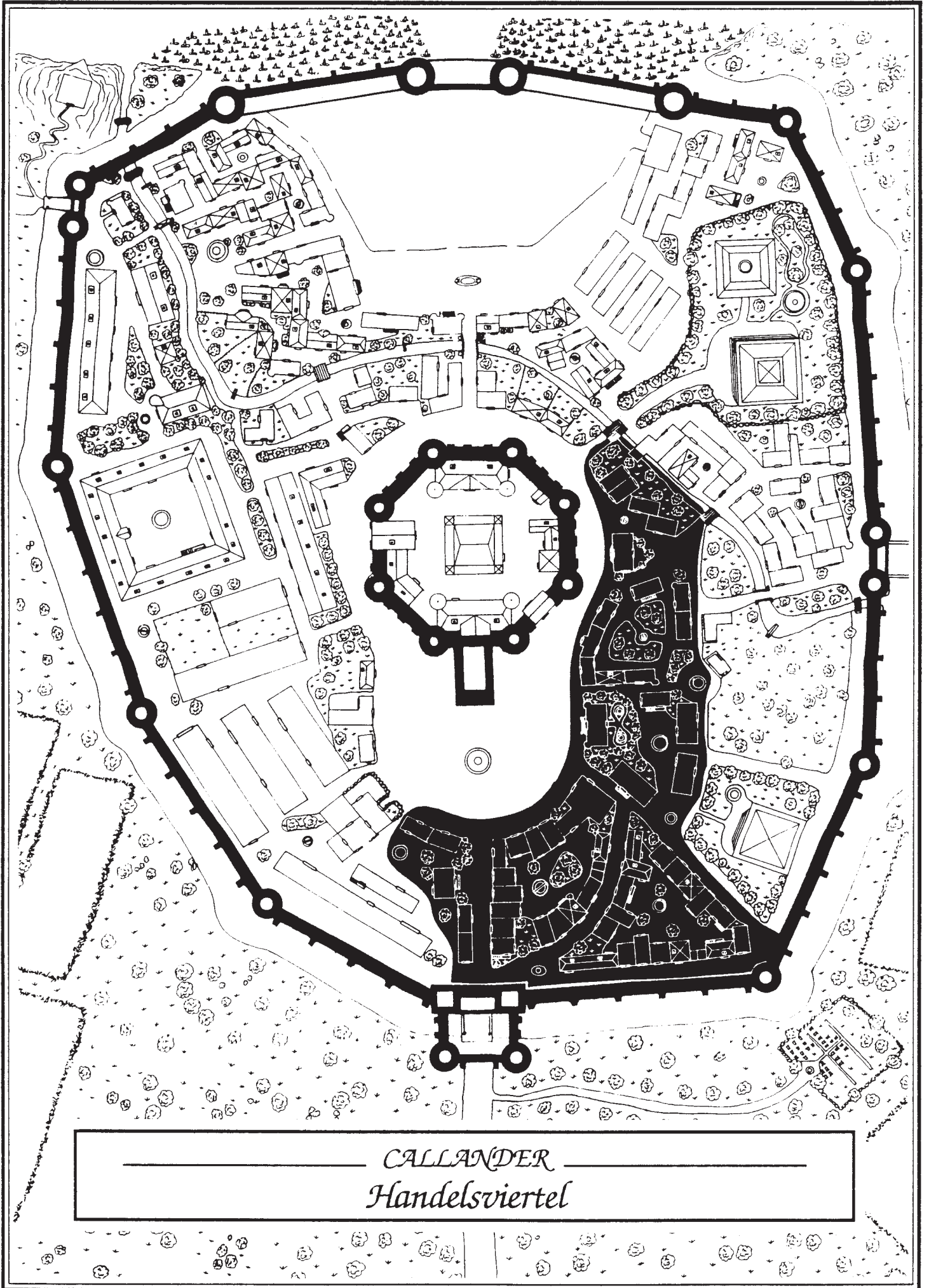
Das Gebäude beinhaltet lediglich einen relativ kleinen Vorraum und eine große Halle mit vielen Wappen der Handwerkszünfte und prunkvollen Leuchtern, die sie beleuchten, sowie eine lange Holztafel mit einer großen Anzahl von Stühlen zu beiden Seiten; jeden Mond treffen sich hier alle Handwerker zu ihren Besprechungen, den Vorsitz führt der Müller Eckbert der Weiße.

20) STEINMETZ _____

Dieses Steinhaus ist wunderschön mit Mustern aller Art verziert und ist bei weitem das prächtigste Haus der ganzen Gegend; seine zwei Stockwerke werden bewohnt von Gran Gib, einem jungen aber hervorragenden Steinmetz und seiner Geliebten Yvela.

Gran hat zur Zeit den Auftrag des Fürsten, seine Gästehalle neu zu verzieren und führt diese Aufgabe den ganzen Tag mit großer Sorgfalt aus, denn seine Karriere könnte durch diese Arbeit sprunghaft nach oben oder unten beeinflußt werden; ansonsten verarbeitet er Stein für jeden Zweck und stellt vor allem Grabsteine von großer Schönheit her, deren Preis jedoch für manche einfach unerschwinglich ist...





CALLANDER
Handelsviertel

HANDELSVIERTEL

1) ZOLLSTUBE

Bei diesem für manche Personen unangenehmen Gebäude handelt es sich um die Zollstube der Stadt Callander; hierher wird man von der Wache am Tor geschickt und hier muß man seine Abgabe entrichten, will man den Schutz der Mauern genießen.

Das zweistöckige, schmucklose Steinhaus wird von zwei Stadtwachen am Eingang bewacht, über dem ein Schild mit der Aufschrift "Zoll" sogleich Auskunft über den Sinn dieses Gebäudes gibt; innen befinden sich zwei Schreiber und fünf Wachen (davon eine vor der Tür der Schreibstube).

Der Oberschreiberling Meer Yar ist untersetzt, trägt einen struppigen Bart und verbirgt seine Halbglatze meist unter einer kleinen Kappe; er läßt mit sich reden (über die Einfuhr verbotener Tiere oder Waren, gegen Aufpreis), aber beim Kassieren des zehnten Teils des Besitztums des Neuankömmlings ist er unerweichlich.

Korruption ist unter der Herrschaft des Fürsten Thors con Petzar in Callander nicht ungewöhnlich und auch Meer Yar bildet hier keine Ausnahme - allerdings ist er auf seine ganz eigene Art loyal; der zweite Schreiber, der fast immer hier anzutreffen ist, heißt Nargus Soyll und ist ein Seher, ein freundlicher alter Mann, der bei Zweifelsfällen dafür sorgen soll, daß keine Gelder "verlorengehen", falls Personen sich davor drücken wollen, dem Fürsten Tribut zu entrichten. Im zweiten Stockwerk sind die Wachen und die Schreiber untergebracht, die sozusagen Tag und Nacht hier anzutreffen sind...

2) LEDERWAREN

Der Besitzer dieses zweistöckigen Steinhauses ist ein gewisser Garder Luca, der auch im oberen Teil lebt; der junge,

attraktive Mann macht seine Unerfahrenheit mit Talent wieder wett und er fertigt und repariert vor allem Lederrüstungen und Zuggeschirr bzw. Sättel. Sein Geschäft läuft gut, die Kunden kommen gern zu ihm, denn er ist ein umgänglicher Mensch, der immer für einen kleinen Scherz zu haben ist; außerdem bietet er reelle Preise und zudem gegen Aufpreis auch Sonderanfertigungen wie z.B. eingearbeitete Dolchscheiden, Geheimfächer usw.

Garder hat eine junge Geliebte, zu jung nach der Meinung seiner Nachbarn, ein Mädchen namens Ylla, gerade 15 Sonnen alt, eine bezaubernde Person von berückendem Aussehen und sanftem Wesen.

Der Laden ist leicht zu erkennen an dem Schild mit der Aufschrift "Lederwaren", im Laden selbst stehen allerlei Rüstungen, Geschirre, Sättel und ähnliches, unverarbeitetes Leder liegt überall verstreut herum und die junge Ylla versucht bisweilen vergeblich, ein wenig Ordnung in dieses Durcheinander zu bringen, doch meist haben die beiden ohnehin andere Dinge im Kopf...

3) HÄNDLERGILDE

Hierbei handelt es sich um ein weiß verputztes Steinhaus mit zwei Stockwerken, das einen hölzernen Vorbau aufweist; eine kleine Steintreppe führt direkt in den großen Sitzungssaal der ortsansässigen Händlergilde, in dem in unregelmäßigem Abstand Treffen und Feste veranstaltet werden.

Die Händlergilde betrachtet dieses Gebäude als Aushängeschild für ihr Gewerbe und dementsprechend wurde an der Einrichtung nicht gespart: prunk- und prachtvolle Sitzgelegenheiten, mehrere Tische mit kunstvollen Einlegearbeiten, eine Innenverkleidung aus dunklem Holz und zwei massive Leuchter bestimmen das Erscheinungsbild.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Hübsche, speziell hierfür angestellte Maiden servieren bei den festlichen Anlässen den Gästen und Besuchern und lesen ihnen auch ansonsten jeden Wunsch von den Augen ab; im hinteren Teil der Halle befindet sich ein kleines Schreiberzimmer, vollgestopft mit Pergamenten und Büchern - hier werden die geschäftlichen Angelegenheiten der Gilde geregelt.

Im oberen Stockwerk lebt der hoch angesehene Schreiber Talz mit seiner großen Familie, zwei erwachsenen Söhnen (die auch als Wächter der Kasse fungieren), seinen drei Töchtern und seiner Frau Isetta.

4) STOFFLADEN

Der Laden ist ein zweistöckiges Gebäude aus solidem Stein, vor dem Eingang hängt ein Schild mit einem eingravierten Stoffballen, die gesamte Vorderfront ist mit prächtigem Efeu bewachsen; hier lebt und arbeitet die Elfe Alyande, eine geachtete und angesehene Persönlichkeit in diesem Viertel (aber es wurden auch schon Anschläge auf ihren Laden verübt, wahrscheinlich von einem besonders radikalen Teil des Bundes der Meryllianer).

Alyande kauft, verkauft und verarbeitet die Stoffe der Handelszüge, die in Callander eintreffen; ihre sehr schön gearbeiteten und ausgefallenen Kleider und andere Kleidungsstücke sind vor allem bei der Damenwelt der Stadt sehr beliebt und es gilt als besonders vornehm, ein Kleid "gefertigt von Alyande" zu besitzen.

Auch die Gespielinnen des Fürsten beziehen ihre Kleidung vor allem hier, eine äußerst kostspielige Angelegenheit für den Regenten; die Elfe lebt allein, wird aber wegen ihres Asehens (blonde hüftlange Locken, große grüne Augen) von vielen Männern umschwärmt - sie aber bleibt ihrem Manne treu, der vor vielen Sonnen von einem Menschen im Kampf erschlagen wurde!

Bei ihr lebt auch eine junge Gehilfin namens Leshe und um dieses Zusammenleben und die offensichtliche Abneigung Alyandes gegen das männliche Geschlecht gehen allerhand Gerüchte um; die Gemächer im oberen Stockwerk sind vollgepackt mit Pflanzen aller Art, es gibt hier keine Möbel, nur in Leshes Zimmer findet sich ein schmales Bett, die Elfe pflegt auf einem Teppich aus Moos und Farn zu schlafen...

5) GELDVERLEIHER

Dieses dreistöckige Gebäude ist prachtvoll und pompös aus Stein erbaut und größtenteils mit erlesenem Holz verkleidet worden; ein Schild mit einer aufgemalten Geldbörse, aus der einige Münzen fallen, zeigt das Gewerbe der hier lebenden Person auf.

In der Tat wohnt hier der Geldverleiher Murrnak, der im ersten Stock seine Räumlichkeiten hat; bei ihm handelt es

sich um einen verbitterten und grimmigen alten Mann, der keine Freunde in ganz Callander zu haben scheint.

Über seinen Gemächern liegen die Zimmer seiner Bediensteten, von ihm angeheuerte Wachen und Geldeintreiber, alles zuverlässige Gefolgsleute die dementsprechend gut bezahlt werden und gute Kämpfer sind; das gesamte Haus ist stilvoll, aber ohne Prunk und zweckmäßig eingerichtet. Im Erdgeschoß befindet sich die Geldstube, in der Murrnak sein Geschäft führt; er verleiht auch große Beträge, doch seine Bedingungen sind hart: pro Mond verlangt er 50% des geliehenen Geldes an Zinsen!

An Zahlungsmitteln führt er Diamanten, alle Sorten von Münzen und sogar die seltenen Münzen aus Kelebdin, dem Alten Königreich, prachtvolle große Goldmünzen mit dem Drachenwappen und eingearbeiteten Edelsteinen (im Wert von 50, 100 und 500 Goldstücken).

Manche Kunden sind an Murrnaks unerbittlicher Geschäftspolitik zugrunde gegangen, er kennt keinerlei Skrupel sich zu bereichern und schuf sich so mehr als einen Feind; zwei seiner insgesamt fünf angeheuerten Schläger sind Mitglied im Bund der Meryllianer, die schon lange planen, die Elfe nebenan zu überfallen, auszurauben und ihr Gewalt anzutun.

Im Keller des Hauses liegt der Geldraum, der von mehreren ausgeklügelten Fallen geschützt wird und für den nur Murrnak einen Schlüssel besitzt (der Wert des gelagerten Goldes beträgt ungefähr 1W100 Goldmünzen x 100)!

6) SILBERSCHMIED

Wie so viele Gebäude im Handelsviertel ist auch dieses ein Haus aus Stein, welches nachträglich verputzt und mit Holz verkleidet wurde - ein Schild über der Türe mit einem abgebildeten kleinen Hammer und einer Flamme und der Aufschrift "Silberschmied" gibt über den Zweck des Hauses Auskunft.

Hier lebt Meller Monnei, ein zierlicher alter Mann, mit seinen zwei Lehrlingen und einem Gesellen im Obergeschoß; im Erdgeschoß findet sich das Geschäft Mellers, nämlich ein kleiner Ausstellungsraum mit seinen Schmuckstücken und weiter hinten der Werkstatt für die Herstellung selbiger.

Meller Monnei beliefert exklusiv den Fürstenhof und beliebt dies auch bei allen Gesprächen durchblicken zu lassen; die Schutzmaßnahmen seines Ladens sind vorbildlich - schwere Eisengitter vor allen Fenstern und ein Wolfshund, der auf den Namen Fang hört.

Der Silberschmied kann spezielle Legierungen herstellen und versucht bereits seit vielen Sonnen, Metall in Gold zu verwandeln, bisher allerdings ohne großen Erfolg; ein Nebenprodukt eines solchen Versuchs ist Tingolld, ein sehr hartes und doch extrem leichtes Metall, das sich gut für Rüstungen eignet.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Meller nimmt gerne Aufträge für diese seine Spezialität an, wenn die Kunden den zehnfachen Preis zu zahlen bereit sind, den sie für eine normale Rüstung dieser Art ausgeben müßten; auch seine übrigen Arbeiten sind extrem teuer, aber von überragender Qualität.

Der Grund hierfür ist, daß Meller als einziger Mensch jemals bei einem Zwergenschmied in die Lehre ging und immer noch von seinem Wissen zehrt, das ihm dieser übermitteln konnte...

7) RÜSTUNG und WAFFEN

Vor diesem zweistöckigen Steingebäude schwingt ein Schild mit einem stilisierten Schwert und Schild im Winde; das Waffengeschäft wird geführt von der Tochter des Meller Monnei, nämlich Walraud Monnei.

Bei ihr handelt es sich um eine wahrhaftige Amazone mit flammendrotem Haar, die zwar kräftig gebaut ist aber trotzdem eine fast atemberaubende Schönheit besitzt; sie ist nur bereit sich dem Manne hinzugeben, der sie im Kampf mit der Waffe besiegt - und dies ist bisher noch niemandem gelungen, so unwahrscheinlich dies auch klingen mag.

Auch im Armdrücken gilt sie als Meisterin und mancher Muskelprotz geht ihr respektvoll aus dem Weg; sie verkauft hier auf Geheiß ihres Vaters allerlei Waffen und Rüstungen, teilweise auch aus Tingolld, alle von guter bis außergewöhnlicher Qualität, die allerdings auch einen hohen Preis haben.

8) EDLE DÜFTE

Dieses Haus wurde aus Holz errichtet und besitzt zwei Stockwerke mit vielen Erkern und Verzierungen - ein Schild mit einer Blume und der Aufschrift "Edle Düfte Eldewyn" baumelt über der Türe.

Eldewyn ist ein Mann von ungefähr 30 Sonnen, der einen leichten Oberlippenbart aufweist und ansonsten wenig Herausragendes zu bieten hat.

Er ist ein Emporkömmling, der allerdings die unheimliche Gabe besitzt, die Wünsche seiner Kunden in deren Augen ablesen zu können, so daß er bei der Zusammenstellung seiner Duftwässerchen auf die verborgensten Wünsche dieser Personen zurückgreifen kann und damit eigentlich immer durchschlagenden Erfolg hat; diese Gabe verlieh ihm eine Dryade, die er danach ermordet hat - für seinen Ruhm ist ihm alles recht und billig, solcherart ist sein Charakter.

Der Laden ist voller Regale mit Phiolen, Flaschen und kleinen Behältnissen, in denen sich die Duftwässerchen befinden, die er im Hinterzimmer aus Kräutern, Blumen und den geheimen Wünschen seiner Kunden mischt.

9) WIRTSHAUS "Zum Guten Trunk"

Hierbei handelt es sich um ein dreistöckiges, wuchtiges Gebäude, das wie so viele hier aus Stein besteht, der später mit Holz verkleidet wurde; im Erdgeschoß, der Straße zugewandt, befindet sich ein Stehausschank für eilige Reisende, im ersten Stock findet sich die eigentliche Wirtsstube, eingerichtet in ländlich-rustikalem Stil, mit Landschaftsgemälden, Tiergeweihen und geschnitzten Möbeln.

Der Wirt und Inhaber des "Guten Trunks" heißt Getrod Buler, ein schwächtiges Männlein, der völlig unter dem Pantoffel seiner gewaltigen Frau Muria steht, einer stämmigen Person, die auch schon so manchen betrunkenen Gast eigenhändig hinausgeworfen hat; der arme Getrod stellt bisweilen den hier angestellten Schankmaiden nach, immer in der Angst lebend, seine Frau könnte ihn eines Tages dabei erwischen...

Die beiden haben nur ein Kind, einen Sohn, der zudem nicht im geringsten wie sein Vater aussieht, was auch kein Wunder ist, da er von einem früheren Geliebten Murias stammt; dieser Stammhalter namens Mitard lebt auch hier und scheint ständig besoffen zu sein und ist als Tunichtgut verschrien - zudem ist er eines der aktivsten Mitglieder der Meryllianer, vor allem dann, wenn es um Schlägereien geht! Im zweiten Stock des Hauses finden sich die Wohnräume dieser ungewöhnlichen Familie und einige wenige Gästezimmer.

10) WASCHHAUS

Dieses Gebäude ist einstöckig und schmucklos aus Stein erbaut; das öffentliche Waschhaus hat schon bessere Zeiten erlebt, aber es ist nach wie vor die einzige Möglichkeit für Reisende und auch für viele Bewohner Callanders, ihre Kleidung einmal richtig zu waschen ohne dafür horrenden Summen zahlen zu müssen.

Im Haus gibt es zwei große geflieste Hallen mit Waschzubern und bullig wirkenden Öfen, die immer für eine unbeschreiblich Hitze sorgen; Abflußrinnen führen zu einem Siel im Boden, wo das schmutzige Wasser abfließen kann.

Die Waschzuber sind durch kleine Trennwände voneinander abgetrennt, ebenfalls die Umkleidekabinen; die Aufseherin dieses Waschhauses, das unter der Regentschaft des Vorgängers von Thors con Petzar entstand, ist Wilma Torrok, eine dicke, gutmütige Frau, die in einer kleinen Stube im Hause lebt und auch für die Sauberkeit zuständig ist.

11) GEWÜRZLADEN

Dieses Steingebäude hat zwei Stockwerke und fällt vor allem wegen seiner zahlreichen Wandmalereien auf, die

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

sich alle um Pflanzen verschiedener Arten drehen; der Hausherr namens Abdel Mosravi, ein dunkelhäutiger Mann, führt hier einen Handel mit Gewürzen und Kräutern unterschiedlichster Herkunft, unter denen sich auch sehr gute Duftpflanzen und Badezusätze befinden.

Abdel lebt hier im ersten Stock mit seiner Frau Indira und vier bis sieben Kindern (viele Kinder aus der Gosse kommen wegen seines großen Herzens vorbei); der Laden besitzt einen kleinen Straßenverkauf, den meist Indira führt, während Abdel selbst im Laden, der voller Kisten, Regale und Schränkchen ist, in denen sich die Kräuter und Gewürze häufen, die Kunden bedient, die ausgefallene Wünsche haben.

12) METZGER

Hierbei handelt es sich um ein unverputztes Gebäude aus Stein, das beim Betrachter einen leicht auffälligen Eindruck hinterläßt; der Besitzer heißt Vinzence Prise, es handelt sich um einen älteren Mann mit Oberlippenbart und einem wirklich unheimlichen Lächeln.

Desweiteren fällt an ihm auf, daß er sich meist sehr blumig, fast schon theatralisch ausdrückt, Gerüchte besagen, daß er ab und zu nicht ganz saubere Ware verkauft. Dies stimmt in gewissem Maße, kommt aber nicht an die grauenerregende Wahrheit heran - denn Vinzence Prise ist ein irrer Mörder, der des Nachts in den Straßen Callanders Durchreisende umbringt und sie dann zu Wurst oder besonders saftigen Fleischstücken verarbeitet!

Die Köpfe seiner Opfer bewahrt er im Keller auf, er pflegt eben eine gewisse Sammelleidenschaft sein eigen zu nennen; bei Tage ist er ein seriöser Herr, ein Kavalier alter Schule und sehr angesehen, doch wenn er im Dunkel seine Gemächer im Obergeschoß des Hauses verläßt...

13) TEPPICHHÄNDLER

Auch dieses Haus besteht aus solidem Stein, hat zwei Stockwerke und wirkt sauber - vor dem Eingang hängt ein kunstvoll gewebter Teppich, auf dem in bunten Buchstaben "Muradas Teppiche" steht.

Murada Gura handelt mit Teppichen, die seine Frau Ala und die zwei Töchter selbst fertigen - die Rohstoffe beziehen sie stets aus den Handelszügen, welche in der Stadt Halt machen, und Murada führt hierbei die Verhandlungen und feilscht um den Preis.

Während im oberen Stockwerk die Wohnräume liegen, befindet sich im Erdgeschoß der Laden mit einer großen Auswahl an verschiedenen Teppichen, die oft auch als Muster für die Arbeiten der Familie verwendet werden; unter diesen Teppichen befinden sich einige, die Murada fertig eingekauft hat, weil sie ihm besonders gefallen haben

oder sie ihm unbekannte Muster oder Techniken aufweisen.

Einer dieser Teppiche ist magisch, der einmal pro Mond einen Flug erlaubt, allerdings ist dies bisher Muradas Aufmerksamkeit entgangen...

14) BLUMENHÄNDLER

Dies ist ein Holzhaus von normaler Bauweise, dessen Vorderfront sehr prachtvoll mit wildem Efeu bewachsen ist der die Eingangstüre fast verdeckt, über der ein Schild mit mehreren Blumen und dem Schriftzug "Blumen Mischdrik" angebracht ist.

Der alte und dickliche Besitzer Mischdrik hat zwei Gesellen, die ihm bei der Arbeit zur Hand gehen, nämlich Semoor und Andrey, der Laden verkauft Blumengestecke und Blumen, wobei in diesen unruhigen Zeiten vor allem die Grabgebilde reißenden Absatz finden.

Auch Topfpflanzen sind hier zu erwerben, darunter eine spezielle Züchtung des jungen Semoor, der er den Namen Yerdua gegeben hat; bei ihr handelt es sich um eine fleischfressende Pflanze, die sprechen kann und über eine erstaunliche Intelligenz verfügt, die dem Besitzer allerdings nicht immer Freude bereitet.

Mischdrik und seine beiden Gehilfen wohnen im Obergeschoß des Gebäudes.

15) BADEHAUS

Dieses massive Steingebäude ist zum größten Teil mit weißem Marmor verkleidet, eine Treppe führt an einigen Säulen vorbei zum Eingang des Badehauses und zum dort wartenden Schreiber und den zwei Stadtwachen, die dafür sorgen, daß der Gast auch nicht vergißt, den Beitrag von einer Silbermünze zu entrichten.

Das Badehaus wurde unter der Herrschaft des Fürsten Thors von Petzar erbaut und macht einen neuen und sehr gepflegten Eindruck; der Regent richtete sich damals nach den Wünschen der Bevölkerung Callanders, denn der Unmut seiner Untertanen war in den vergangenen Sonnen stets angewachsen - das Badehaus war eine willkommene Abwechslung, mit der sich der Fürst aus der Klemme ziehen konnte.

Alle Räumlichkeiten im Badehaus sind weiß gefliest und mit Mosaiken von Wasserkreaturen aller Art verziert; es gibt hier heiße Bäder, kalte Bäder, eine Sauna, Dampfbad, Rutschen und Liebesgrotten, Ruheräume, Fußbäder, Springbrunnen und vieles mehr. Badewächter sorgen für Ruhe und Ordnung und Bademaids massieren den Gast und versorgen ihn gegen einen geringen Aufpreis mit Getränken und Speisen - somit bietet dieses Gebäude wirklich einen Quell der Erholung und Entspannung.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Die besondere Attraktion des Badehauses sind mehrere Nymphen, die freiwillig hierher kamen um ihre Gelüste befriedigen zu können - sie leben in einem abgetrennten Raum, der sehr schön mit Pflanzen und ähnlichem hergerichtet wurde.

16) WOHNHAUS

Dies ist ein einfach gehaltenes, zweistöckiges Steingebäude mit mehreren stützenden Holzbalken; hier lebt der Magier Zurakeel, ein sehr alter und weiser Mann mit langem Bart, der stets in einen vielfarbig schimmernden Mantel gehüllt ist.

Er ist ein sehr hilfsbereiter Zauberkundiger, der gegen Bezahlung auch Zaubersprüche beibringt und zur Zeit zwei Lehrlinge bei sich hat, einen jungen Mann namens Mek und ein Mädchen namens Mendara.

Im unteren Teil des Hauses leben diese drei Personen, oben liegt das Sanktuarium und die umfangreiche Bibliothek des alten Zauberers.

Während im Sanktuarium die magischen Experimente Zurakeels durchgeführt werden und er dort die meiste Zeit verbringt, ist die Bibliothek mit vielen Werken über die Zauberei oft leer und nur Mendara pflegt hierher zu kommen und zu lesen, wenn es ihre Zeit zuläßt.

Das gesamte Haus ist durch Illusionen und magische Fallen gegen Einbrüche abgesichert, die allerdings alle nur der Abschreckung oder Gefangennahme des Eindringlings dienen.

17) MAURERBETRIEB

Dieses Haus ragt etwas aus den übrigen Gebäuden hervor, denn es zeigt eine ungewöhnliche Bauweise und hervorragende Verarbeitung, wenngleich dies nur ein anderer Maurer richtig würdigen kann; über der Eingangstüre schwingt ein Metallschild, auf der eine Spachtel sowie eine Kelle abgebildet sind mitsamt dem Schriftzug "Fichel und Sichel".

Fichel und Sichel sind zwei Männer mittleren Alters, von sehr unterschiedlichem Äußeren und Geschäftspartner - Fichel ist ein Zwerg und Sichel ein Hüne von Mensch!

Wenn die beiden zusammen sind, was unvermeidlich ist, streiten sie sich am laufenden Band und ein Fremder muß Angst bekommen, daß sich die beiden jeden Moment gegenseitig umbringen, doch nähere Bekannte wissen, daß die beiden ein Herz und eine Seele sind und dies nur auf diese rauhe Art zu verbergen trachten.

Dieses ungleiche Duo liefert mit die besten Bauarbeiten in ganz Callander, sie zeichnen sich durch Pünktlichkeit, Fleiß und Zuverlässigkeit aus, Vorzüge, auf die jeder Kunde immer wieder gern zurückgreift und somit haben sie sich nie über Mangel an Aufträgen zu beklagen.

18) SCHUSTER

Dieses Haus ist ein Fachwerkgebäude und ein Holzschild zeigt dem Betrachter einen eingravierten Schuh; hier arbeitet und lebt Rygbert Toch, ein alleinstehender junger Mann, dessen hervorragende Arbeit seinen guten Ruf innerhalb kürzester Zeit gefestigt hat.

Der Vorzug Rygberts ist es ohne Frage, daß er stets nach der neuesten Mode schustert und somit die Hauptbezugsquelle der besser gestellten Damen der Stadt darstellt; mit diesen versteht er sich auch glänzend, denn seine Einnahmen gibt er mit vollen Händen wieder aus und nicht gerade selten für eine Dame seines Herzens, auch wenn er bisher noch nicht die richtige gefunden hat.

Sein Laden ist stets penibel sauber und ordentlich und er hält ständig mehrere Musterbücher mit Schuhen bereit, die ihm die Zeichnerin Tora nach seinen Anweisungen hin angefertigt hat; ansonsten lebt er aber unbeschwert in den Tag hinein, was ihn schon in manche peinliche Situation gebracht hat...

19) WOHNHAUS

Dies ist ein Holzgebäude, welches auf einem steinernen Fundament errichtet worden ist und nur ein Stockwerk besitzt; es handelt sich um die Bleibe eines Mannes namens Dire Dary, dem fürstlichen Steuereintreiber.

Dieser hagere, grauhaarige Mann, der jede Sonne den zehnten Teil des Besitzes der Bürger von Callander für den Fürsten eintreibt, ist trotz seines Amtes im Handelsviertel hoch angesehen und beliebt; Dire ist seinem Fürsten gegenüber loyal und treu ergeben, aber bisweilen zweigt er doch ein wenig vom Tribut für sich selbst ab.

In seinem Haus finden sich nur wenige Möbel, denn die Sparsamkeit, böse Zungen sagen Geiz, von Dire Dary sind weithin bekannt; aber trotz alledem ist er ein freundlicher Mensch, wenn auch ein wenig mißtrauisch, und es tut ihm selbst am meisten leid, wenn er bei einem zahlungsunwilligen Untertan des Fürsten mit Kämpfern der Stadtwache erscheinen muß...

20) WAISENHAUS "Platz am Feuer"

Dieses Gebäude aus Stein und mit zwei Stockwerken wirkt verwittert und alt und fällt vor allem auf den ersten Blick wegen seiner vergitterten Fenster ins Auge; dies ist das Haus für Waisen oder von den Eltern verstoßene Kinder und es wird geleitet von Veit dem Gütigen.

Dieser fettwanstige, halb glatzköpfige Mann mittleren Alters mit einem unverkennbaren, ewigen Grinsen im Gesicht wird mitsamt seiner Einrichtung vom Fürsten Thors con Petzar unterstützt, der allerdings nicht ahnt, was sich hinter diesen Mauern wirklich abspielt; denn die unzähligen Zimmer mit

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

den Holzpritschen, der Speisesaal und der Aufenthaltsraum waren schon Zeugen so mancher Tragödie, die nicht nach draußen gedrungen ist...

Veit und seine massige und jähzornige Frau, Yolantha die Liebliche, ein gerissenes und hinterhältiges Frauenzimmer, erhalten pro Kind und Mond vier Silbermünzen vom fürstlichen Hof als Zuschuß für den Unterhalt, doch dieses Geld verprassen die beiden skrupellos und schon so manches Kind ist vor Hunger in diesen düsteren Mauern gestorben! Von mehreren Kumpanen Veits indes werden zudem noch aus den geeigneten Kindern Diebe herangezogen und zu Banden organisiert, ebenfalls eine Einnahmequelle für den großzügigen Lebenswandel des sauberen Paares...

21) HERBERGE "Gemütlichkeit" _____

Dieses gemütliche Haus wurde aus Holz erbaut, sein Fundament bildet allerdings ein steinerner Unterbau - diese Bauweise war in Callander eine geraume Zeitlang sehr beliebt.

Das Haus wird geführt von der Besitzerin Rosara, die auch hier lebt, einer älteren, rundlichen, liebenswerten Frau; sie vermietet mehrere große und gediegen eingerichtete Zimmer an Reisende.

Der gute Ruf des Hauses stützt sich vor allem auf das gutbürgerliche und reichhaltige Essen, das im Preis inbegriffen ist und das von Rosara selbst zubereitet wird - ein Nachteil der Herberge ist für manche allerdings, daß die Besitzerin keinerlei Alkohol duldet; jeden Abend singt in der Halle im Erdgeschoß der Barde Baloo entschärft Liebeslieder und das Lied, welches der Herberge ihren Namen einbrachte, nämlich "Versuch es doch mit Gemütlichkeit". Zur Hand gehen Rosara mehrere Kellner und Zimmermädchen, die sie sehr freundlich behandelt und die ebenfalls hier wohnen dürfen.

22) KRÄMERLADEN _____

Hierbei handelt es sich um einen extrem einfachen, langgestreckten einstöckigen Holzbau mit einem großen Schaukasten, in dem sich allerlei Krimskrams stapelt.

Der Laden selber sieht nicht viel besser aus - er ist vollgestopft mit den unglaublichsten Gegenständen (z.B. ausgestopfte Hasen ohne Pfoten, dienen als Glücksbringer, wenn sie um den Hals getragen werden, einige magische Artefakte, die unter dem gesamten Plunder verborgen sind, verbeulte Waffen und Rüstungen, Teile von Büchern, "echte" Schatzkatzen und vieles weitere mehr)!

Der Inhaber all dieser Raritäten heiß Elbret Huperdik, eine skurille Gestalt von bleicher Hautfarbe mit einem enormen, hochgezwirbelten Schnurrbart und einer riesigen Pfeife, seinem Markenzeichen; Huperdik ist bekannt für seine ge-

schickten Verkaufstaktiken, denn für jeden Kunden hat er eine andere Geschichte parat, die den Preis des jeweiligen Objektes in die Höhe treiben soll.

Elbret lebt im hinteren, abgetrennten Teil des Hauses und wenn nicht in seinem Laden, so kann man ihn auch oft im Tempel der Großgötter finden, den er oft und regelmäßig besucht.

23) FUHRUNTERNEHMEN _____

Ein imposantes, dreistöckiges Holzgebäude mit einem großen, stets glänzenden Metallschild bietet sich dem Betrachter dar; auf dem Schild steht: "Welles Farko - Fuhrunternehmen".

Im Erdgeschoß des Hauses befindet sich ein großer Unterstellplatz für Pferde und Kutschen, im ersten Stock liegen die Geschäftsräume und ganz oben die Wohnräume von Welles Farko (wo nebenbei auch noch ein Geldverleih-Geschäft mit horrenden Zinsen betrieben wird).

Welles Farko ist ein völlig normal gebauter und aussehender Mann mittleren Alters, der von starkem Ehrgeiz geprägt und Machstreben besessen ist; sein Kutschenverleih und Fuhrunternehmen (er hat Fahrer für einspännige Kutschen, die an bestimmten Orten der Stadt Callander stehen und Leute transportieren) macht sehr guten Gewinn und die Geschäfte laufen bestens.

Welles Farko erwägt nun eine Heirat mit einer ihm angemessenen jungen Dame, die er allerdings bis jetzt noch nicht gefunden hat...

24) WOHNHAUS _____

Ein schön gepflegtes zweistöckiges Fachwerkgebäude, in dem in mehreren Zimmern die Angestellten von Welles Farko samt Frauen und Kindern leben; die Zimmer sind gut eingerichtet und der Verdienst ist relativ hoch, ein Grund für viele Leute der Stadt, sich bei dem Fuhrunternehmer zu bewerben...

25) WOHNHAUS _____

Dieses Haus fällt sofort unangenehm auf, denn es ist aus schmucklosem Stein erbaut der zudem schwarz angestrichen wurde; auf dem Schild über dem Eingang, das ebenfalls schwarz ist, prangt lediglich ein grinsender weißer Totenschädel.

Die Fensterläden des Gebäudes scheinen stets geschlossen und falls sich wirklich ein Besucher hier einfinden sollte, wird er schon bald den Grund erfahren - denn der Leichenbestatter Nekrex Itus ist ein ziemlich verschrobener Geselle.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Alle Türen in diesem Haus quietschen erbärmlich, Fledermäuse, Ratten und große Spinnen hausen hier zuhauf und alle Einrichtungsgegenstände sind tiefschwarz; wirklich störend wirken aber die seltsamen Kunstgegenstände, die überall herumstehen und die aus menschlichen Knochen zu bestehen scheinen - auch dieser merkwürdige, süßliche Geruch trägt nicht gerade zu einer angenehmen Atmosphäre bei...

Nekrex ist ein unglaublich riesiger Mann, dabei aber ungemain hager, fast schon ein wandelndes Skelett; aber er muß unbestreitbar über große Kraft verfügen, denn Gerüchten zufolge hat er volle Särge allein getragen, und noch dazu mit spielerischer Leichtigkeit!

Der Leichenbestatter blickt immer ungemain grimmig, trägt bevorzugt dunkle Kleidung und ist von einem unangenehmen Modergeruch umgeben; da er die Toten der Stadt bestattet und die Zeiten hart sind, hat er sich über die Sonnen in einen Leichenfresser verwandelt - diese kleine Leidenschaft hält er jedoch geheim!

Außer zu Beerdigungen verläßt er sein Haus nicht, es gehen verständlicherweise sehr viele Gerüchte über ihn um und alle Einwohner haben zumindest ein klein wenig Angst vor ihm, wenn sie jedoch wüßten, daß er auch der Magie mächtig ist, er ist ein niedrigrangiger Nekromant, würden sie sich wohl ganz in ihre Häuser verkriechen...

26) WOHNHAUS

Eines der hier so üblichen Fachwerkhäuser mit zwei Stockwerken; hier lebt die Familie Green, bestehend aus dem Vater Par Green, seiner Frau Pya und den vier Kindern.

Par Green ist ein muskulöser, gutaussehender Mann, zur Zeit leider erwerbslos, was einige Schwierigkeiten für ihn und seinen Anhang bedeutet; er ist ein fanatischer Gegner des Bundes der Meryllianer und hatte deswegen schon sehr oft Ärger mit den Mitgliedern dieser Vereinigung, auch seine Familie wurde bereits bedroht, aber trotz dieser Anfeindungen steht er steinhart zu seiner Meinung.

27) WOHNHAUS

Dieses Gebäude wurde aus Stein erbaut, besitzt nur ein Stockwerk und läßt ein wenig Sorgfalt bei der Weiterverarbeitung der verwendeten Baumaterialien vermissen; in ihm wohnt die Großfamilie Koost, gute Bekannte und enge Freunde der Familie Green und ebenso wie Par zumeist Gelegenheitsarbeiter.

Das Familienoberhaupt und Vater Baster Koost arbeitet zur Zeit als Schreiber für das Fuhrunternehmen von Welles Farko.

Baster hat Schulden beim Geldverleiher Murnah und erhält deshalb deshalb des öfteren Besuch von seinen Schlägern!

28) BARBIER und MEDICUS

Ein leicht verfallenes und ungepflegtes Holzhaus bietet sich dem Betrachter dar, das nur ein Stockwerk aufweist und nur wenige Fenster hat, dafür aber eine größere Glasscheibe, die in die Innenräume blicken läßt.

Der vordere Teil des Gebäudes beinhaltet das Behandlungszimmer des hier lebenden Kachir Mir, einem Barbier und selbsternannten Medicus und Wundheiler (was eigentlich schon alles über seine Fähigkeiten aussagen sollte); er selbst zeigt ein gepflegtes Erscheinungsbild, trägt ein Ziegenbärtchen und ist immer sehr sauber und ordentlich, wenn vielleicht auch nicht nach der neuesten Mode, gekleidet.

Zusammen mit seiner sympathischen Tochter Seville, die einiges an den Methoden ihres Vaters auszusetzen hat, behandelt und bedient er seine Kundschaft, während beide in den Gemächern im hinteren Teil des Hauses leben.

29) RUINE

Dieses ehemals ganz aus Holz erbaute Haus brannte vor einigen Sonnen bis auf die steinernen Grundmauern ab und bietet heute nur noch ein trauriges Bild von geschwärzten Balken und einigen wenigen noch stehenden Wänden...

30) MIETSTALL

Dieses Gebäude bietet einen wirklich heruntergekommenen Anblick, wenn auch der Verwendungszweck als Stall gleich auf den ersten Blick zu erkennen ist; es handelt sich um einen langgestreckten Holzschuppen mit zwei großen Holztoren zur Straße hin, der durch hölzerne Trennwände in verschiedene Abteilungen unterteilt worden ist.

Hier kann der Besucher Callanders gegen wenig Geld sein Reittier unterstellen, die Behandlung desselben steht allerdings wieder auf einem anderen Blatt - allerdings wird auch Pflege und Futter angeboten; die Herren über diesen Stall sind Zwillinge namens Dak und Dil, junge Burschen aus der Zucht von Veit dem Gütigen, nicht völlig verdorben aber doch aufgrund diverser Behandlung unter seiner Obhut ziemlich rabiat, was die Wahl ihrer Mittel angeht.

31) SKULPTURENLADEN

Dies ist ein zweistöckiges, sehr gepflegt wirkendes Steingebäude mit zahllosen kleinen und großen Fenstern; bewohnt wird das Gebäude vom verkannten Künstler Dila Salv, einem verknöcherten Männlein unbestimmbaren Alters der in der ganzen Stadt als verschroben und verrückt bekannt ist.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Er tut hier nichts anderes, als den ganzen Tag (und wenn nötig auch die Nacht hindurch) bizarre Skulpturen und Statuen zu erschaffen; diese, die übrigens fast nie einen Abnehmer finden, stellt er dann im Hinterhof des Häuserblocks aus, wo sie von Kunstbanausen regelmäßig umgeworfen und zerschlagen werden - doch Dila erschafft immer wieder neue Kreaturen und ist überzeugt davon, daß selbst die größten Rüpel Callanders eines Tages sein Genie erkennen werden.

Dila pflegt nur zu einem Einwohner Callanders Kontakt, und dies ist der Tempelgargyle, der ihn ab und zu besucht und seine Statuen bestaunt - sozusagen der einzige, der die Kunst Dilas zu würdigen weiß; was niemand in der Stadt ahnt ist die Tatsache, daß die Statuen aus magischem Gestein bestehen und auf geheimnisvolle Weise mit ihrem Erschaffer verbunden sind, so sehr steigert er sich in seine Kunstwerke hinein!

Eine zu große Gefühlsaufwallung seitens Dilas würde sie beleben und auf der Suche nach den Schuldigen mordend durch die Straßen ziehen lassen um den Grund des Übels auszulöschen; je größer der Schock des Künstlers ist, desto mehr Energie würde freigesetzt und umso mehr Statuen würden sich erheben...

32) SCHNEIDER

Ein einfaches Steinhaus, das stellenweise mit hellem Holz verkleidet wurde und nur ein Stockwerk besitzt ist die Behausung des Schneiders Kirre Lagfell; Kirre ist vor allem an seinem modischen Pferdeschwanz zu erkennen und man munkelt, es fühlt sich eher zu Knaben denn zum weiblichen Geschlecht hingezogen.

In einem kleinen Atelier bietet er ausgefallene Kleidungskreationen zum Verkauf an - zu hohen Preisen, versteht sich; viele wohlhabendere Damen schätzen seine Produkte, wenn er auch mit seinen Kreationen ab und zu etwas über die Stränge schlägt (wie z.B. vor kurzem mit seinem busenfreien Kleid)...

Abends, nach einem guten Geschäftstag, erhält Kirre Lagfell des öfteren Besuch von jungen Knaben aus dem Waisenhaus, die so ihren Unterhalt verdienen müssen, der wiederum Veit dem Gütigen zufließt.

33) GÄRTNEREI

Hierbei handelt es sich um ein einstöckiges Holzhaus, welches mit Efeu bewachsen und vielen Blumen verziert ist; ein Schild über dem Eingang trägt die geschwungene Aufschrift "Gärtnerei Immergrün".

Im Laden selbst, der kaum Platz für mehrere Personen bietet, werden Topfpflanzen und ähnliches zum Verkauf feilgeboten; dies aber nur unter Leitung dreier Lehrlinge, ihr

Herr und Meister namens Fuer Zeg ist als Gärtner nämlich viel unterwegs, um allerlei Gartenanlagen des Fürsten und öffentliche Parks in der Stadt zu pflegen.

Seine Frau Mylly hilft bisweilen ein wenig im Laden aus, ansonsten ist sie jedoch mit ihrem jungen Sohn beschäftigt; alle wohnen im hinteren Teil des Hauses wie eine große Familie zusammen und bei seinen Lehrlingen ist Fuer bekannt für seine gute Laune und Freundlichkeit.

34) WOHNHAUS

Dieses prachtvolle Haus wurde zur einen Hälfte, dem unteren Stockwerk, aus weißem Gestein erbaut, während das obere Stockwerk aus dunklem, fast schwarzem Holz besteht; Teile der Vorderfront sind mit wildem Efeu bewachsen und ein kleines Holzschild in einem Fenster trägt die Aufschrift "Zimmer frei".

Hier wohnt die Witwe Syssy, eine ältere, sympathische und kluge Frau, die viel über die Personen in diesem Viertel weiß und sich auch sehr gerne mit anderen unterhält; um ihren meist leeren Geldbeutel ein wenig zu füllen, hatte sie vor kurzem die Idee, den oberen Teil des Hauses, der ohnehin schon lange leer stand, an Reisende zu vermieten - es handelt sich hierbei um mehrere Zimmer, die auch komplett gemietet werden können.

Syssy selber benötigt ja nicht viel zum Leben, aber sie besitzt unzählige Hauskatzen, die sie auf den Straßen aufgelesen hat und die meist krank und schwach waren; eine ihrer liebsten Beschäftigungen ist es, die Zeichnerin Tora im Handwerksviertel zu besuchen und dort einen angeregten Plausch über die vierbeinigen Kreaturen zu halten.

35) TÖPFER

Bei diesem zweistöckigen Steingebäude, das sorgsam weiß verputzt wurde, fällt als erstes das große Schild über der Eingangstüre auf, das den Schriftzug "Töpferei Heochst" nebst einem abgebildeten Topf und Teller trägt; hier wohnt der reiche Töpfer Hel Heochst mit seinen zwei bildhübschen Töchtern - die ihm bis heute ein Dorn im Auge sind, denn er wünschte sich immer stramme Söhne, weswegen die Straße allzu oft vom Streit und Zwist der Familie widerhallt.

Zudem starb seine über alles geliebte Frau bei der Geburt des zweiten Mädchens, ein weiterer Grund für ihn, Lany und Syra abzulehnen; die beiden sind neben ihrer herausragenden Schönheit geschickte Töpferinnen und erreichen fast schon die Qualität der Ware ihres Vaters, auch wenn dieser dies niemals zugeben würde!

Hel hat sich geschworen, seine Töchter nur an einen Mann zu binden, der seinem Stand angemessen erscheint und hat damit schon so manche zarte Bande zerstört, nach wie

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

vor sucht er einen reichen Freier, denn die Burschen, welche zur Zeit um Lany und Syra herumschwirren sind zwar allesamt sympathische Burschen, aber eben bei weitem nicht wohlhabend genug...

Heochst stellt mit seinen Kindern hochwertige Ware her, die im Laden im Erdgeschoß ausgestellt ist - der Hinterraum beherbergt die Werkstatt nebst einem großen Brennofen der Vorteil des alteingesessenen Meisters ist, daß er schon seit langer Zeit fast alle Wirtshäuser, Gasthöfe u.ä. am Ort beliefert und er sich so um sein Einkommen nie zu sorgen braucht.

36)-37) FEUERWACHT _____

In diesen beiden einstöckigen Steingebäuden ist die Feuerwacht Callanders untergebracht, eine Einrichtung des Fürsten Thors con Petzar, auf die er ausnahmsweise einmal zu recht stolz sein darf; während das erste, kleinere Gebäude die Angehörigen der Feuerwacht beherbergt, sind im größeren Haus die drei Wasserkutschen der Feuerwacht, das gesamte Werkzeug und die sechs Zugpferde untergebracht.

Die Feuerwacht Callanders besteht fast ausschließlich aus jungen Männern, die vom Fürsten bezahlt werden und sich mit ihren hochmodernen Pumpwagen um die Brandbekämpfung in der Stadt zu kümmern haben, und dies vor allem im reichen Handelsviertel, notfalls jedoch auch in den umliegenden Vierteln - dies allerdings dann mit größerem Zeitverlust!

Im großen und ganzen ist die Feuerwacht eine sehr nützliche und sinnvolle Einrichtung und der Leitspruch dieser tapferen Männer ist in die Hauswand eingraviert: "Feuerwacht - bei Tag und Nacht".

38) BÜRGERWEHR _____

Ganz in der Nähe der Feuerwacht liegt das Gebäude der Bürgerwehr Callanders; dieser schmucklose, zweckmäßige und einstöckige Steinbau beinhaltet in seinen Mauern die Waffen der Bürgerwehr, die hier gelagert und gepflegt werden und in Zeiten der Not, wie z.B. einer Belagerung der Stadt, an die Bürger verteilt werden.

Neben diesem Raum gibt es noch eine kleine Schmiede für den hier arbeitenden Waffenschmied und einen kleinen Raum für die Wache, die Tag und Nacht hier anzutreffen ist; ein hölzerner Anbau wird als Übungssaal genutzt, in dem stets eine gewisse Anzahl von Bürgern den Dienst an der Waffe erlernen und trainieren muß - ein Offizier der Stadtwache kommt eigens von der Kaserne zu diesem Zweck hierher.

39) NÄHEREI und WEBEREI _____

Dieses Gebäude macht einen sauberen Eindruck, es besitzt zwei Stockwerke und wurde aus großen Steinquadern errichtet; ein Schild über dem Eingang zweigt eine Nadel und einen Ballen Stoff sowie die Worte "Näherei und Weberei Dolte".

Im oberen Stockwerk lebt die Besitzerin des Betriebs, die füllige und farbenblinde Milla Dolte, eine Frau mittleren Alters die es mit ihrem Geschäft zum Reichtum gebracht hat; hier sind auch "ihre Mädchen" untergebracht, die jungen Näher- und Weberinnen, zu denen Milla ein ausgezeichnetes Verhältnis hat.

Techtelmechtel mit den Stadtburschen aus der Umgebung sind an der Tagesordnung, aber so etwas übersieht Milla gern, sie ist freundlich und hilfsbereit und hat schon so manche Partnerschaft in die Wege geleitet - zu ihr können die Mädchen immer kommen, wenn sie einmal Probleme oder Sorgen haben.

Unten befindet sich die Nähstube und die Weberei, die mit den neuesten Errungenschaften zur Vereinfachung der Arbeit eingerichtet ist; hier werden vor allem Kleidungsstücke von hoher Qualität hergestellt, die zudem billiger sind als alle anderen in der Stadt Callander...

40) WOHNHAUS _____

Ein auffallendes zweistöckiges Steingebäude mit einer Treppe zur Eingangstür und einem überhängenden Dach, das von mehreren prachtvoll verzierten Säulen gestützt wird; in diesem Bau lebt die heimliche Geliebte des Fürsten Thors con Petzar, nämlich die ehemalige Lustmaid Nela Tur.

Bei einem seiner routinemäßigen Besuche in den Freudenhäusern der Stadt wurde der Fürst auf sie aufmerksam und sie hat es bisher geschickt geschafft, sich seiner Zuneigung weiter zu versichern; ihr Aussehen ist auch wahrhaftig dazu angetan, das Herz eines jeden Mannes höher schlagen zu lassen (man munkelt, elfisches Blut fließt in ihren Adern) und sie ist davon besessen, sich einen Weg an die Spitze zu erkämpfen.

Schon seit geraumer Zeit versucht sie über den Fürsten Einfluß auf die Geschicke der Stadt zu nehmen und daß ihr dies auch bisweilen gelingt zeigt auf, daß sie auch über eine beachtliche Intelligenz verfügt; ihr Ehrgeiz und Gier nach Macht wurde auch schon so manchem der Günstlinge des Fürsten zum Verhängnis, der den Fehler beging, ihr nicht zu gefallen!

Das gesamte Haus, das natürlich vom Fürsten bezahlt wurde, ist luxuriös und verschwenderisch eingerichtet, ein Mann der Stadtgarde ist stets als Wache im Erdgeschoß anzutreffen; Nela besitzt auch ein Haustier, einen zahmen, sprechbegabten Raben namens Nevormere.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

41) TEEHAUS "Haus der Freundschaft" —

Bei diesem Geschäft handelt es sich um ein zweistöckiges Holzgebäude von ungewöhnlicher Bauweise, mit vielen exotischen Verzierungen und verwinkelter Architektur; hier lebt und arbeitet die Tänzerin Hikate, eine gutaussehende Frau mittleren Alters.

Ihre Dienste für die ausgesuchten Gäste der besseren Gesellschaft bestehen darin, sie mit Tanz, Massage, Konversation, Gesang und ähnlichem zu unterhalten und sie den Alltag vergessen zu lassen - da ihre Kundschaft immer wieder gern zu ihr kommt, muß ihr dies auch hervorragend gelingen, denn ihre Preise sind nicht gerade gering.

Hikates wichtigster Grundsatz ist es, sich nie mit einem Gast ihres Hauses einzulassen; die Einrichtung der Zimmer ist ebenso exotisch wie das ganze Haus - bunte Fächer, einfache aber geschmackvolle Holzmöbel, farbenfrohe Wandbehänge und Lampen machen es den Gästen leicht, sich von Hikates Künsten verzaubern zu lassen.

42) STADTVERWALTUNG —

Dies ist das einstöckige Steingebäude der Stadtverwaltung, was ein goldenes Schild bei der Eingangstüre besagt; ein Treppenaufgang führt ins Innere des Hauses, bei dem Tag und Nacht zwei Kämpfer der Stadtwache stehen.

Im Gebäude, das recht einfach eingerichtet ist und nur wenige Zimmer hat, befinden sich die Arbeitsräume der Verwalter, das Steueramt und ähnliche immens wichtige Räumlichkeiten; mehrere Schreiber sind hier fest angestellt und arbeiten unter der Aufsicht des Oberschreibers Geran Wolt.

43) HAUS DES "Freien Callander Blattes" —

Hierbei handelt es sich um ein zweistöckiges Holzgebäude, das auch schon bessere Tage erlebt hat; ein Schild mit der Aufschrift "Freies Callander Blatt" bei der wuchtigen Eingangstüre gibt an, was den Besucher im Inneren erwartet. In der Tat ist dies das Haus der örtlichen Zeitung mit selbigem Namen, die vom Schreiber Noral vom Guten Berg, seiner Frau Malvine und seinen beiden Söhnen herausgegeben wird; Noral schreibt das jeweils einseitige Pergament, welches dann mittels einer umgebauten Weinpresse vervielfältigt wird - diese Blätter werden dann an verschiedenen Orten in der Stadt an den sogenannten "Callander-Brettern" ausgehängt, so daß ein jeder sie lesen kann.

Die Zeitung ist nicht ganz unabhängig, sondern wird des öfteren mit Geldern des Fürsten Thors con Petzar finanziell unterstützt, diesem Umstand trägt Noral dann mit etwas gemäßigten Berichten bei; der Inhalt des Blattes sind meist

die neuesten Gerüchte, Nachrichten und Neuigkeiten von außerhalb Callanders.

Einer der Söhne Norals ist insgeheim ein Mitglied im verurteilten Bund der Meryllianer, davon weiß der Schreiber jedoch nichts; während unten im Gebäude die Zeitung hergestellt wird, sind im oberen Stockwerk die Räumlichkeiten der Familie vom Guten Berg zu finden...

44) WOHNHAUS —

Ein schmuckloses, zweistöckiges Steingebäude, einfach und zweckmäßig eingerichtet; hier sind die Angestellten der Stadtverwaltung untergebracht.

45) WIRTSCHAFT "Burgkneipe" —

Aus diesem zweistöckigen Holzgebäude mit Straßenausgang dringt eigentlich zu jeder Tages- und Nachtzeit Gegröhle und Gelächter auf die Straße; hier lebt und arbeitet die Wirtsfamilie Mynbuk, eine Gemeinschaft aus Vater, Mutter, Tochter, Sohn und Haushund.

Die beiden Kinder sind noch sehr jung und müssen deshalb oft von ihrer trotz ihrer Jugend etwas verlebt wirkenden Mutter betreut werden; der Wirt Juny Mynbuk ist daher oft im Streß, denn über Gäste kann er nicht klagen, wenn auch die Art dieser Besucher nicht unbedingt zu den besten Gesellschaftskreisen zählt.

Die Einrichtung der Wirtsstube im Erdgeschoß ist sehr einfach und besteht eigentlich nur aus groben Holztischen, Fässern als Stühlen und einer ziemlich mitgenommenen Theke - aber bei den doch recht häufigen Schlägereien ist dies auch kein Wunder.

46) PELZE und FELLE —

Dieses zweistöckige Steingebäude zeugt von einem guten Baumeister, denn prächtige Steinstatuen ragen teilweise aus den Außenwänden und eine große Auslage zur Straße hin zeigt den Passanten sofort, welche Ware hier feilgeboten wird - denn im Schaufenster stehen Puppen mit verschiedenartigen Pelzmänteln, Umhängen und sehr schön gearbeiteten Tierfellen ausgestellt.

Hierzu kommt das silberne, rechteckige Schild mit großer Schrift über diesem Fenster, auf dem weithin lesbar "Pelze und Felle Garson" steht; der vorherige Besitzer, Ilmar Garson, ist schon vor geraumer Zeit verstorben, aber sein Geselle Dull Muk, eine kleine, schleimige, kriecherische Person führte den Laden mit dem gleichen Erfolg weiter, was bei der Qualität der Ware auch kein Wunder ist.

Im Hinterzimmer arbeitet er zusammen mit seinem Gesellen Hasslor an den Fellen und stellt in mühsamer Arbeit die besten Kleidungsstücke dieser Art in ganz Callander her;

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

ein offenes Geheimnis ist es, daß Dull ein Anhänger des Bundes der Meryllianer ist und sehr schön verarbeitete Crul-nadh- und Fhoochsfelle unter der Hand verkauft...

47) KERZENMACHER

Hierbei handelt es sich um ein zweistöckiges Gebäude aus Bruchstein, das nur sehr grob verputzt ist; vor dem Eingang hängt eine große Kerze aus schön bemalten Holz.

Im Obergeschoß lebt der Kerzenmacher Visaler, ein alter, weißhaariger Mann und wahrer Meister seiner Kunst, das Erdgeschoß beherbergt seine Werkstatt und einen kleinen Raum, der überquillt vor Kerzen aller Arten; hier gibt es sehr interessante Kerzen zu finden, solche mit mehreren Dochten, Duftkerzen, die leichten Schlaf bescheren, Kerzen, deren Licht Geister vertreibt, Kerzen, deren Flamme die Farbe verändert, solche, deren Flamme nicht erlöschen kann und vieles mehr.

Die hohe Qualität dieser Produkte hat ihren Preis und manch ein Kunde kann sich diesen nicht leisten...

48) STALL

Ein extrem einfach gehaltenes Holzgebäude, in dessen Innern sich mehrere abgetrennte Boxen befinden; dies ist der Stall des nahebei gelegenen Wirtshauses "Zum Schwarzen Hirsch", wo dessen Gäste ohne Aufpreis ihre Reittiere abstellen können.

Diese werden dann von Mlachai, einem einäugigen Stallburschen, versorgt.

49) KRÄMERLADEN

Dies ist ein zweistöckiges Bruchsteingebäude, vor dessen Eingang ein Holzschild mit der Aufschrift "Krämerladen" im Wind baumelt; das Geschäft wird geführt von Millwyd, einem seltsamen alten Kauz und Einzelgänger - er verkauft in seinem Laden im Erdgeschoß so ziemlich alle möglichen und unmöglichen Gegenstände, die ein Reisender so benötigt (vom Rucksack über Seile bis hin zu Lampen aller Art). Seine Preise sind größtenteils fair, es kann bei dem einen oder anderen Stück eine Verbilligung oder Verteuerung von 50% vorkommen...

50) ARMENSCHULE

Die Armenschule ist ein zweistöckiges Gebäude aus Bruchstein, der mit Holz verkleidet und von Efeu bewachsen ist; viele Pflanzen und Vögel finden sich im Schutze der Efeuranken.

Hier lebt die weise Elfenmaid Viorin del Llayd, die im oberen Stockwerk inmitten vieler Pflanzen ihre Gemächer hat; im Erdgeschoß indessen ist ein Unterrichtssaal zu finden, in welchem vormittags die Kinder der weniger gut betuchten Nachbarschaft kostenlos unterrichtet werden.

Die Fächer sind eher ungewöhnlich: Gesang, Kunst, Tanz und ähnliche Dinge, die vor allem dem Bund der Meryllianer ein Dorn im Auge sind; Viorin ist eine Meisterin im Umgang mit Kurzbogen und Dolch und bei einem Überfall der Meryllianer auf ihr Haus mußten diese die schmerzliche Erfahrung machen, daß das angeblich hilflose Opfer gar nicht so wehrlos war...

51) WIRTSHAUS

"Zum Schwarzen Hirsch"

Dieses Bauwerk ist wohl das imposanteste Gebäude am ganzen Platz, mit seinen drei Stockwerken überragt es alle übrigen und auch die rustikale Holzverkleidung hebt es deutlich hervor; ein geschnitzter Hirschkopf aus dunklem Holz hängt über dem Eingang und ein Schriftzug lautet "Zum Schwarzen Hirsch".

Der Besitzer dieses Wirtshauses wird allseits nur "der schöne Hubert" genannt, und dies aus triftigem Grund, denn der schon ergraute Mann ist sehr seinem eigenen Geschlecht, vorzugsweise jungen Knaben, zugetan; mehrere von seinen Gefährten leben hier und bedienen auch die Gäste.

Hubert war in seiner Jugend Kämpfer der Streitmacht Carut-eshters, die gegen die kriegerischen Crul-nadh auszog und ist mit Leib und Seele Anhänger und einer der Anführer des Bundes der Meryllianer, ebenso wie viele der bei ihm angestellten Jünglinge und Gäste; seine zweitliebste Beschäftigung ist es, Schwänke aus seiner kriegerischen Jugend zu erzählen, die alle erstunken und erlogen sind, denn er wurde damals wegen Feigheit aus der Streitmacht ausgestoßen!

Im Erdgeschoß des weitläufigen Hauses befindet sich die rustikal mit Holz eingerichtete und mit blau-weißen Tischdecken versehene Schankstube; an den Wänden hängen ausgestopfte Tierköpfe aller Art. Dieses alt-ehrwürdige Haus besitzt keine Theke, dafür aber mehr Stamm- als normale Tische, einen kleinen Durchgang zur Küche, wo Speisen bereitet und auch Getränke ausgeschenkt werden. Alle Bediensteten sind Jünglinge, Hubert indes ist wie seit seiner Jugend der Koch und seine Speisen sind wirklich schmackhaft.

Im ersten Stock des "Schwarzen Hirsch" befinden sich die Unterkünfte von Hubert und seinen derzeitigen Freunden, ebenso wie die gediegen eingerichteten Gästezimmer - alles in ländlich-rustikalem Stil, versteht sich.

Von Huberts Zimmer aus führt eine Falltür in den zweiten

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Stock, wo sich die geheimen Versammlungsräume des Bundes der Meryllianer befinden; hier treffen sich mindestens einmal pro Mond die Mitglieder dieser verdammenswerten Vereinigung in mit Fahnen und Tiermenschköpfen geschmückten Räumlichkeiten. Felle und Pelze hängen überall und die wichtigste Versammlung findet einmal in der Sonne statt, dann nämlich wird eine nächtliche Hetzjagd auf einen vorher festgelegten Tiermenschen durch die Straßen der Stadt veranstaltet, der später in diesen Gemächern gefoltert und schließlich enthauptet wird..!

52) GRUSELKABINETT

Dieses Haus erweckt einen schon von außen eher unheimlichen Eindruck, denn seine zwei Stockwerke aus Stein sind mit schwarzer und roter Farbe bemalt, die Darstellungen zeigen sehr merkwürdige Symbole und Zeichen. Auch die Gitter vor allen Fenstern tragen nicht gerade dazu bei eine vertrauenserweckende Atmosphäre zu schaffen; aber dies ist dem Besitzer dieses Gebäudes nur recht und sogar beabsichtigt, denn dies ist das Gruselkabinett des Solomn Bondi.

Nach einer kurzen hölzernen Treppenflucht entdeckt der Besucher ein windschief hängendes Schild, auf dem ein aufgerissenes Dämonenmaul mit dem Schriftzug "Bondis Gruselkabinett" zu sehen ist - der Türklopfer stellt einen Monsterschädel dar, dessen Augen den Gast aufgrund eines Illusionszaubers neugierig mustern.

Das ganze Gebäude ist von dem angeblichen Zauberkundigen (in Wahrheit ein drittklassiger Scharlatan) namens Bondi in eine große Schreckenskammer verwandelt worden; Bondi, er lebt im Haus nebenan, veranstaltet pro Tag mehrere Führungen durch die unheimlich gestalteten Räume (Spinnweben, unheimliche Geräusche usw.) seines Hauses, hierzu gehören z.B. die nachgebaute Folterkammer, der Mumiensaal, der (falsche) Zombie hinter Gittern, ein Werwolf-Statist, die Fledermaus-Höhle und vieles mehr. Die Hauptattraktion ist jedoch ein völlig dunkler Raum, aus dem ab und zu ein markerschütterndes Stöhnen kommt - hier ist ein richtiger Geist schon seit langer Zeit gebannt...

53) WOHNHAUS

Ein verwahrlostes Steingebäude, das an manchen Stellen noch immer mit Holz verkleidet ist; hier lebt der greise, stets mürrisch wirkende Scharlatan Bondi. Sein Haus ist ein einziges Chaos von Arbeitsunterlagen, schmutziger Wäsche, alten Möbeln und ähnlichem.

54) SCHUSTER

Dieses Haus besitzt zwei Stockwerke, ein Schild vor der Eingangstür zeigt einen kaputten Schuh und die Aufschrift "Schuster Staffen wird's schon schaffen"; hier lebt und

arbeitet, wobei sich oben die Wohnstube und unten die Werkstatt befindet, der junge Schuster Staffen, ein schwarzhaariger Bursche mit wirren Haaren.

Bei ihm wohnt seine Freundin Melady und Staffen verdient mit seiner durchschnittlichen Arbeit gerade genug, daß sich die beiden keine Sorgen um ihre Zukunft zu machen brauchen; ein Vorteil Staffens ist, daß er absolut zuverlässig ist und einen gegebenen Termin auf jeden Fall einhält, ein Umstand, der seine bisweilen ein wenig schludrige Arbeit wieder ausgleicht.

55) WOHNHAUS

Dieses rote Backsteinhaus, dessen Läden alle geschlossen sind, macht einen verlassenem und unheimlichen Eindruck; alle Anwohner nennen es nur "das letzte Haus" und wissen zu berichten, daß es nun schon seit ewigen Zeiten leersteht und von allen gemieden wird wie die Pest.

Ab und zu verschwinden hier Leute spurlos, die nichts von dem Haus wissen, wie zum Beispiel Stadstreicher oder durchreisende Wanderer, die sich eine kostenlose Unterkunft erhoffen; dies hat einen ganz bestimmten, entsetzlichen Grund: das Haus ist das fehlgeschlagene Experiment eines verrückten Zauberers, der gleichzeitig sein erstes Opfer wurde, ein lebender Organismus!

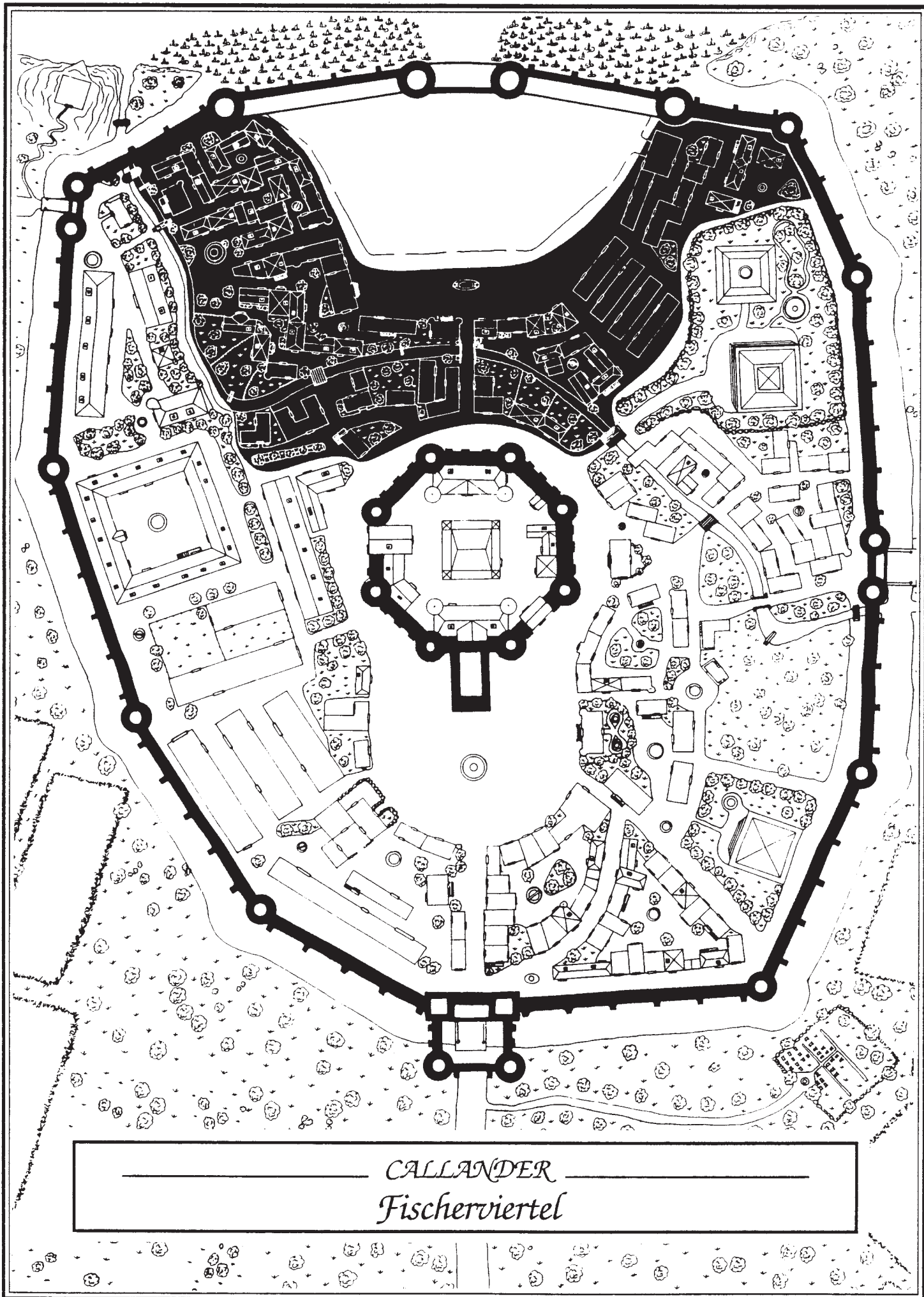
Das Fallgitter hinter der Eingangstür sind seine Zähne, der rote Teppich die Zunge, das fließende Wasser an den Wänden der Speichel usw; wer dieses Haus betritt, wird schon bald im Keller verdaut...

56) MARKTPLATZ

Auf dem weitläufigen Marktplatz, dem Zentrum des geschäftigen Treibens der Stadt Callander, finden viele Aktivitäten statt; auf dem geräumigen Platz selbst, der mit Pflastersteinen ausgelegt ist, steht ein großer, wunderbar gearbeiteter Springbrunnen, aus dessen zahllosen Fontänen bunt gefärbtes Wasser sprudelt.

Um die zentralen Statuen des Brunnens herum sind badende Maiden und Jünglinge dargestellt, die großen Hauptfiguren des Kunstwerks jedoch stellen drei Männer dar, deren Konturen aber vom Zahn der Zeit schon so stark angenagt wurden, daß man keine Einzelheiten mehr erkennen kann - auf einer fast völlig unleserlichen Tafel unterhalb des Brunnens stehen, kaum noch zu entziffern, drei Buchstaben: MMM...





CALLANDER
Fischerviertel

FISCHERVIERTEL

1) WOHNHAUS

Dieses zweistöckige Holzhaus ist ziemlich verfallen und windschief, die Fenster sind allesamt zerborsten; hier leben mehrere Familien miteinander in mehr oder weniger chaotischen Verhältnissen, darunter auch einige Mitglieder des Bundes der Meryllianer...

2) SEGELMACHER

Auch dieses Haus hat bereits bessere Zeiten erlebt - die Holzverkleidung wurde größtenteils abgerissen, die Fenster sind zerschlagen und mehrere der Dachziegel fehlen; mehr schlecht als recht lebt in diesem Bauwerk der Segelmacher Flinn, ein wettergegerbter, zahnloser alter Mann der vor vielleicht drei Sonnen zum letzten Male gebadet hat (und so riecht er auch)...

Er hat als einer der wenigen hier im Fischerviertel wirklich Ahnung von seiner Arbeit, weshalb trotz seines Auftretens relativ viele Aufträge an ihn gehen - je höher die Bezahlung, desto größer auch seine Arbeitsmoral.

Im Innern des Hauses von Flinn ist angeblich noch nie jemand gewesen, denn der Gestank ist wirklich nahezu unerträglich...

3) WOHNHAUS

Ein für dieses Viertel sehr gut erhaltenes, zweistöckiges Haus aus Stein, dessen Vorderfront durch allerlei Geschmacklosigkeiten (wie z.B. absolut unpassende Marmorsäulen vor dem Eingang) verschönert wurde; hier residiert Mager Deutz, ein rechter Halunke der das gesamte Fischerviertel unter seiner Kontrolle hat - er presst Schutzgelder von allen Arbeitern, organisiert Überfälle und ähnliche Dinge mehr.

Mager Deutz ist ein feister, schmieriger Typ, aber sein Äußeres täuscht - er versteht es glänzend, mit den verschiedensten Waffen umzugehen und greift bisweilen auch höchstpersönlich in Kämpfe ein, auch wenn er das eigentlich schon lange nicht mehr nötig hat; zur Zeit leben zwei Gespielinnen bei ihm, Eylise und Ivetta, doch diese wechselt er relativ häufig - im Nebenhaus leben seine zehn engsten Kumpane, Schläger und Leibwächter sowie ein niedrigrangiger Zauberkundiger namens Zuraadonn, der hoffnungslos in Eylise verliebt ist.

Dies ist Mager bekannt und er nutzt dies schamlos aus, denn einen Magier kann er bei seinen Unternehmungen gut gebrauchen...

4) WOHNHAUS

Eine verfallene Ruine, die Türen sind jedoch alle fest verschlossen und die Fenster mit Brettern vernagelt; das Innere sieht nicht viel besser aus als die Fassade, zerschlagene Möbel liegen überall verstreut und Staub und Spinnweben scheinen fast schon Teile des Mobiliars zu sein.

Aber dieses Gebäude birgt ein furchtbares Geheimnis, denn durch eine Falltür in einem alten Schrank gelangt man in den geräumigen und relativ gut eingerichteten Keller, einem der geheimen Treffpunkte des Bundes der Meryllianer; dort findet fast jede Woche eine Versammlung statt.

Für die Unterhaltung dieser rüden Kumpane sorgen zur Zeit zwei Gefangene, nämlich eine gefangene und im Kerker eingesperrte Crul-nadh und ein Fhoochs, die regelmäßig gefoltert werden und beide auf der Durchreise in den Gassen Callanders verschwunden sind; der Keller beherbergt auch viele Kutten und Masken der Meryllianer, die alle das Zeichen dieser Vereinigung tragen: eine Schlange, die von einem Dolch durchbohrt wird.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

5) SEILER

Dies ist ein Fachwerkhaus, das einen gut gepflegten Eindruck macht und zwei Stockwerke besitzt; ein Holzschild mit der Aufschrift "Otamot Puchtek - Seilmacher" und einem zusammengerollten Seilbündel verkündet das Gewerbe der hier im Obergeschoß lebenden Person.

Otamot ist ein Mann mittleren Alters, relativ gutaussehend und er nennt einen gepflegten Vollbart sein eigen; er ist eines der aktivsten Mitglieder der Meryllianer und hat zur Aufgabe, den geheimen Treffpunkt zu überwachen, damit er nicht von Unbefugten betreten wird.

Die Seile, welche er fertigt, sind von guter Qualität und haben einen normalen Preis; die Verkaufsstube im Erdgeschoß ist angefüllt mit Andenken an seine Jugend als Seemann: überall hängen Steuerräder, Enterhaken, Schiffslampen und ähnlicher Krimskrams herum...

6) WOHNHAUS

Dieses Gebäude sieht wie so viele hier in dieser rauen Gegend einsam und verlassen aus - verfallen, mit Brettern vernagelt, von abgestorbenen Bäumen umsäumt scheint es dem Passanten mordlüstern entgegenzustarren; an diesem Eindruck ist unbestreitbar etwas dran, denn die unheimliche Ausstrahlung des Hauses kommt von dem Traumdämon Ydderf, der des nachts kleine Kinder von den Straßen holt, von denen man nie wieder etwas hört..!

Die Anwohner vermuten zwar schon lange, daß es in dem Haus, aus dem bisweilen schrille Kinderschreie erklingen, nicht ganz geheuer ist, aber sie haben es bisher noch nie gewagt, etwas dagegen zu unternehmen; viele Gerüchte und Sprichwörter gehen jedoch über Ydderf um, von denen zwei folgendermaßen lauten: "Wer hat Angst vor'm bösen Fred - niemand! Wenn er aber kommt - aaarrggghh!" und "Wenn du nicht brav bist, dann holt dich der Fred!".

Ydderf sieht aus wie ein Mensch, doch er hat furchtbare Wunden am ganzen Körper und ist durch seine Macht über die Träume seiner Opfer in der Lage, sich in jede beliebige Gestalt, Objekt oder was auch immer zu verwandeln...

7) WOHNHAUS

Hierbei handelt es sich um ein sauberes, zweistöckiges Fachwerkhaus aus dem Kindergelächter erklingt; in diesem Gebäude lebt die ehrbare Großfamilie Gundel, deren Kinder allerdings in letzter Zeit auf dubiose Art und Weise verschwinden!

Der Vater ist zur Zeit erwerbslos, die Mutter arbeitet tagsüber als Amme; die Einrichtung des gesamten Hauses wurde von verschiedenen Nachbarn gespendet, denn die finanzielle Situation ließ es beim Einzug des Gundels

einfach nicht zu, sich eigene Möbel zu kaufen - und läßt es bis heute nicht...

8) WOHNHAUS

In diesem völlig verdreckten und verwahrlosten einstöckigen Steinbau lebt die Familie Visdalon; die Visdalons sind in der ganzen Stadt für ihre Verkommenheit bekannt, Mutter und Tochter arbeiten im Freudenhaus während der Vater das Geld in diversen Kneipen wieder verprasst.

Die Vielzahl der Kinder ist nicht mehr überblickbar, glücklicherweise verschwinden in regelmäßigen Abständen immer wieder einige davon, kein allzu großer Verlust nach Meinung ihrer Erzeuger (und der übrigen Bevölkerung Callanders); der älteste Sohn verdient sich seinen Unterhalt als angeheuerter Schläger bei Mager Deutz, die meisten der Kinder bestehlen andere Bürger und arbeiten als Kinderbande zusammen.

Das Haus sieht innen nicht besser aus als außen und stinkt zum Himmel, ein Schandfleck selbst für dieses verkommene Viertel...

9) WOHNHAUS

Schon von weitem fällt dem Passanten der durchdringende Fischgeruch auf, der dieses einstöckige, einstmals wahrscheinlich sehr hübsche Fachwerkhaus umschwebt; jetzt ist es jedenfalls völlig verdreckt und die in ihm lebende Familie Snoba hält es wohl nicht für nötig, diesen Umstand zu ändern.

Bei den Snobas handelt es sich um eine mehrere Generationen zählende Fischerfamilie, die hier in dem ohnehin nicht sonderlich geräumigen Gebäude haust; sie alle haben jedoch gemeinsam, daß sie im Fischereigewerbe tätig sind und in der Gilde ein gewisses Ansehen genießen.

10) FISCHEREIGILDE

Dies ist ein großer Holzbau mit einem Stockwerk, einem kleinen Treppenaufgang und einem schön gearbeiteten Anker über der doppelflügligen Eingangstüre; ein kleines Holzschild befindet sich neben dem Eingang, auf ihm steht "Fischereigilde".

In der Tat treffen sich in diesem Haus, das nur aus einem langgestreckten Saal besteht, alle Angehörigen dieser Vereinigung einmal im Mond zu einem kleinen Fest, um über solche Dinge wie Fangergebnisse, Preispolitik und ähnliches zu sprechen; der Saal selbst ist recht hübsch hergerichtet mit ausgestopften Fischen, Netzen, Gallionsfiguren, Ankern und komplett mit Holz ausgelegt. Zu Notzeiten können sich die Fischer und ihre Angehörigen hier

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Verpflegung besorgen, denn im Keller ist eingepökelter Fisch gelagert...

11)-17) WOHNHÄUSER _____

Diese nahe beieinander liegenden hölzernen Gebäude erwecken alle einen sauberen, gepflegten Eindruck und werden allesamt von den Großfamilien der in Callander ansässigen Fischer bewohnt; diese bemühen sich trotz der sie umgebenden üblen Einflüsse, einen guten Eindruck bei Fremden zu erwecken und halten ihre Häuser stets in Ordnung.

Fast alle hier wohnenden Bürger sind durchaus als ehrbar zu bezeichnen, unter ihnen finden sich nur außergewöhnlich wenige Angehörige des Bundes der Meryllianer.

18) WIRTSHAUS "Die Piratenschenke" —

Dieses zweistöckige Haus aus weiß verputztem Bruchstein mit einem flachen Holzdach zeigt trotz offensichtlicher Pflege bereits einige Alterserscheinungen; eine Holzfigur, die einen grimmigen Piraten mit Holzbein darstellt, steht neben dem Eingang und in ihren verwitterten Armen trägt sie ein Schild mit der Aufschrift "Piratenschenke".

Auf dem Dach des Hauses weht, an einem Fahnenmast befestigt, Tag und Nacht das Banner der Piraten, der grinsende Totenschädel; diese Spelunke wird vom übelsten Abschaum der Stadt frequentiert und Schlägereien, Messerstechereien, Mord und Totschlag sind an der Tagesordnung!

Der einäugige Wirt Tronda Einauge führt dieses Geschäft jedoch mit eiserner Hand, wobei ihm mehrere Diener und Sklavinnen helfen - die durchaus hübschen Schankmädchen werden an Gäste "vermietet" und können sich auf diese Art und Weise nach dem Verdienst von 100 Goldmünzen vom Wirt freikaufen (der sie jedoch regelmäßig betrügt und Teile des Goldes bereits vorher abzweigt).

Trotz seiner voluminösen Leibesfülle ist Tronda ein kräftiger Mann, dies mußte schon mancher betrunkene Raufbold feststellen, und zur Sicherheit liegen unter der Theke immer eine geladene Doppelarmbrust und eine Doppelblattaxt, beides Waffen, mit denen er hervorragend umzugehen versteht; die Einrichtung des Lokals, in dem es bestialisch nach Alkohol, Rauch und unangenehmeren Dingen riecht, besteht aus leicht ersetzbaren Gegenständen wie Fässern, Holzkrügen und Brettern.

Tronda Einauge lebt im Obergeschoß zusammen mit seiner weitaus jüngeren und sehr reizvollen Frau namens Eya Lesanna; dieses bedauernswerte Geschöpf wurde auf einer Sklavenauktion von ihm erworben und muß ihm nun zu Willen sein, wartet jedoch ständig auf den Augenblick, um ihrem verhassten Mann zu entfliehen...

19) BOOTSBAUER _____

Hierbei handelt es sich um ein kleines, einstöckiges Bruchsteingebäude über dessen Eingangstür sofort eine barbrüstige hölzerne Meerjungfrau auffällt.

Dieses Haus wird bewohnt vom Bootsbauer Gerol Bach, einem älteren, glücklich verheirateten Mann; bei ihm leben seine Frau Esther und seine beiden erwachsenen Söhne, die als Fischer arbeiten.

Gerol ist ein Fachmann im Umgang mit Booten aller Art und repariert und stellt diese, ab und zu zusammen mit seinen Söhnen, her; seine Ware ist einwandfrei und die Preise halten sich ebenfalls durchaus im Rahmen des normalen.

20) FREUDENHAUS "Liebesglück" _____

Bei diesem in jeder Hinsicht herausragenden Gebäude handelt es sich um ein rot angestrichenes, zweistöckiges Steinhaus vor dessen Fenstern stets einige rote Laternen brennen; obwohl die rote Farbe zusammen mit dem Putz schon an manchen Stellen abblättert, ist der Gesamteindruck nach wie vor eher positiv und auch die vielen Verzierungen und Statuen, die meist den menschlichen Liebesakt darstellen, tragen dazu noch bei.

Ein rotes Metallschild mit goldener Aufschrift über dem mit Vorhängen verhangenen Eingang trägt den vielfach geschwungenen Schriftzug "Liebesglück" und der lange Gang hinter der Türe ist nur schwach erhellt und ebenfalls voll von schweren Samtvorhängen; danach folgt der große Empfangsraum, der mit solcherlei Schnickschnack wie Gemälden mit Liebeszenen, dicken Teppichböden und ähnlichem eingerichtet ist.

Von hier aus führen mehrere Türen in die Lustkabinetts, in die der Gast sich begibt, hat er sich erst einmal für die Dame seiner Wahl entschieden; diese warten im Empfangsraum auf einer rot gepolsterten Couch, ihr Aussehen variiert von hübsch bis hinreißend und die Besitzerin des Hauses, Olga Lafette, sorgt stets für eine große Auswahl an Mädchen (zur Zeit ist sogar eine Fhoochsmädchen dabei, was einige wüste Beschimpfungen von seiten des Bundes der Meryllianer brachte).

Olga ist eine mollige Frau in den besten Jahren, die ab und zu auch mal die Kunden selbst bedient, im Geschäft ansonsten aber knallhart ist; ihr Wahlspruch lautet - "Du kannst alles haben, wenn du es nur bezahlen kannst!".

Zwei Leibwächter und Rausschmeißer, Huns und Bran, ausgesucht gute Kämpfer, sorgen bei den selten auftretenden Tumulten schnell für Ruhe; die Hauptattraktion dieses Freudenhauses für weniger gut betuchte Mitbürger ist die sogenannte "Schaubude", für die ein separater Eingang existiert. Nach einem kurzen Gang gelangt der Gast in einen von mehreren kleinen Räumen, deren Fenster von der anderen Seite her mit einem dicken Vorhang bedeckt

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

sind - wird hier in einen extra dafür vorgesehenen Schlitz eine Kupfermünze eingeworfen, so hebt sich der Vorhang und gibt den Blick frei auf eine sich wollüstig (und natürlich nackt) räkelnde Maid!

21) WOHNHAUS

Hier handelt es sich um ein sorgsam verputztes Steinhaus, das an manchen Stellen, so zum Beispiel um die Fenster herum, mit hellem Holz verkleidet wurde; der Bewohner dieses Gebäudes heißt Bertel und gehört dem Volk der Zwerge an.

Der herausragendste Charakterzug Bertels ist seine schon krankhafte Gier nach Gold, die Einrichtung des Hauses ist extrem spartanisch und er beobachtet durch sein Fenster die Liebesdienste der Frauen im Haus nebenan (um Geld zu sparen); der Zwerg verwaltet die Einnahmen des nicht ganz so ehrlichen Mager Deutz, wobei er des öfteren einen Teil in seine Tasche fließen läßt.

22) WOHNHAUS

Ein zweistöckiges Holzhaus einfacher Bauweise, das nachträglich mit allerlei Verzierungen versehen wurde; in ihm lebt ein alter, weiser Mann, der bei fast allen Bewohnern des Viertels gern gesehen wird.

Er verdient sich seinen kargen Lebensunterhalt indem er als Geschichtenerzähler durch die Gassen zieht und sein Haus ist einfach, aber zweckmäßig und mit einem gewissen Geschmack eingerichtet; sein Name lautet Zetherusta und bei ihm handelt es sich um einen Zauberkundigen höherer Grade, der genug vom Geschäft hatte und sich hier unerkannt niederließ...

23) BADEHAUS "Der Zuber"

Dieses Gebäude wurde errichtet aus massivem Stein, stellenweise weiß verputzt und mit Holz verkleidet - heute besagt ein Schild über dem Eingang, auf dem ein Faß abgebildet ist aus dem Dampf aufsteigt, welchem Zweck es dient; schon am Eingang werden eventuelle Besucher von einem Halbtroll mit Namen Brunsel (der eine fatale Neigung für das eigene Geschlecht entwickelt hat) aufgehalten, der anhand ihres Auftretens und ihrer Börse abschätzt, ob sie dieses für das Viertel recht nobel eingerichtete Badehaus aufsuchen dürfen.

Der Preis ist extrem hoch, dafür wurde das Haus aber auch mit allen Schikanen ausgestattet: die Wände sind überall mit edlem Holz verkleidet, wertvolle Teppiche hängen an den Wänden oder liegen auf dem Boden, die Badebereiche wurden mit farbenprächtigen Fliesen versehen und vieles mehr!

Auch das Angebot kann sich sehen lassen: es umfasst Sauna, heiße und kalte Bäder, Massagen (mit Spezialbehandlung der ausgebildeten Damen), Dampfbäder und noch einiges dieser Art mehr; die Besitzerin haftet für das Wohlergehen ihrer Gäste mit ihrem guten Namen, und dabei handelt es sich um niemand anderen als die ehrenwerte Olga Lafette.

24) WIRTSCHAUS "Der Gurgelschwenker" -

Ein in vielerlei Hinsicht herausragendes Gebäude mit drei Stockwerken, einem auffälligen spitzen Dach und schon recht windschief und vom Zahn der Zeit angenagt; über dem gesamten Gebäude liegt ein unheimlicher Hauch von Magie, von dem jedoch sein Besitzer, der stumpfsinnige Giovanni Sif, nichts ahnt!

Die Kneipe, deren Einrichtung ebenso aussieht wie die verwitterte Außenfront, wird vor allem von den Soldaten des nahen Kasernenviertels frequentiert; neben Giovanni arbeiten hier noch drei minderjährige Schankmädchen und zwei alte Rausschmeißer, denn Handel kommt hier recht häufig vor.

Giovanni hat das Haus günstig erworben, das einige architektonische Merkwürdigkeiten aufweist - Türen in den oberen Stockwerken, die nach draußen führen, verwinkelte Gänge und Korridore, die nie dorthin führen, wohin sie eigentlich sollten, Treppen, die ins Nichts führen usw; kein Wunder, wird und wurde das Haus doch schon seit unzähligen Sonnen von den herausragendsten Zauberkundigen ganz Meryllias als geheimer Treffpunkt für ihre eigenen geheimen Angelegenheiten genutzt und hat auf diese Weise einen eigenen Zauber entwickelt.

Das Geheimnis ist, daß eine der Türen im zweiten Stock nicht nach draußen führt, wie es durch einen Illusionszauber glauben gemacht wird, sondern vielmehr ein Dimensionstor ist, durch das die hier eintreffenden Zauberer treten (Giovanni wundert sich schon seit langem über die meist berobten oder verummten Gestalten, die das Haus betreten, es aber anscheinend nie wieder verlassen); hinter dem Tor wartet ein endloser, gigantischer Saal mit einer langen Speisetafel und Platz für zwanzig Personen sowie unzähligen Türen, ebenfalls Dimensionstoren, die zu den dubiosesten Orten führen (einer Kneipe voller unglaublicher Kreaturen, einem magischen Basar, auf eine weite Ebene usw)!

25)-30) WOHNHÄUSER

Hier stehen mehrere zweistöckige Steingebäude, die in den unterschiedlichsten Farbtönen verputzt wurden und deren Dächer mit Holz gedeckt sind; in diesen Quartieren hausen zumeist Großfamilien mehr recht als schlecht, deren Mitglieder alle vom Fischfang leben.

Wächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Lediglich die jungen Töchter schaffen es bisweilen, sich als Ammen, Näherinnen oder gar Lustmaiden zu verdingen und so etwas mehr Geld nach Hause zu bringen...

31) WOHNHAUS

Dieses Haus ist dreistöckig, besteht aus grauem Stein und weist einen kleinen hölzernen Vorbau auf und ein großes Steuerrad, das über dem Eingang hängt; die Einrichtung ist nur als nobel zu bezeichnen, alle Räume wurden mit dunklem Holz getäfelt und überall hängen Dinge aus dem Bereich der Seefahrt (Netze, Enterhaken etc).

In diesem Gebäude lebt der ehemalige Kapitän Igloo, ein waschechter Seebär mit grauem Vollbart, der jedoch im Laufe der Zeit etwas verrückt und überspannt wurde; da er seinen Beruf an den Nagel hängen mußte, wandte er sich dem geschäftlichen Teil zu und ist heute Besitzer einer kleinen Fischereiflotte, für ihn arbeiten die Bewohner der umliegenden Häuser.

Mit ihm leben sein hübsches Töchterlein, sein Sohn (ein überzeugter Meryllianer) und zwei Aufpasser für ebendiese, drei Bluthunde sorgen im Garten für Ruhe und Ordnung...

32) WOHNHAUS

Ein sehr gepflegtes Haus mit zwei Stockwerken aus Stein, der nachträglich mit einer ekelhaften braunen Farbe verputzt wurde; hier lebt Adolpho, der Anführer des Bundes der Meryllianer.

Früher war er Maler, doch als er wegen seiner bescheidenen Fähigkeiten keine Arbeit mehr bekam beschloß er, die Dummheit seiner Mitmenschen auszunutzen und gründete die radikale Vereinigung, die es sich zum Ziel gesetzt hat, alle Tiernmenschen von der Oberfläche Meryllias zu tilgen; plumpe Sprüche wie "Meryllia den Meryllianern" oder "Heil Adolpho" und eine völlig simple Struktur, die selbst der dämlichste Arbeiter verstehen muß, führten zum Aufschwung dieses Bundes (anscheinend gibt es auf Meryllia viele Narren)!

Adolpho ist hoffnungslos wahnsinnig und herrschsüchtig, er mißhandelt seine Frau und seine Kinder, tritt nach außen hin aber als seriöser Familienvater und Mann von Welt auf; sein Ziel ist es, den Bund der Meryllianer an die Macht zu bringen und früher oder später ganz Carut-eshter zu beherrschen (was bei den häufigen Königswechseln dort gar keine zu abwegige Vorstellung ist - schon vor ihm haben Verrückte dieses Land regiert)!

Sein Motto lautet - "Heute Carut-eshter, morgen ganz Meryllia" und danach handelt er auch; er ist fest davon überzeugt, unsterblich zu sein und unter dem Schutz der Götter zu stehen, was aber natürlich nicht stimmt.

Die Einrichtung seines Hauses ist zwar wertvoll, aber ohne Sinn für Geschmack zusammengestellt und wurde finanziert von den Spenden der verblendeten Mitglieder...

33) ARZT

Hierbei handelt es sich um ein weiß verputztes Steinhaus, das einen sehr gepflegten Eindruck macht; ein Holzschild, auf dem eine Phiolen abgebildet ist und der Schriftzug "Arzt" weist dem Bedürftigen den Weg zu Frenk Ensteen, einem hervorragenden Wundheiler und Knochenflicker.

Er ist ein weißhaariger Mann mittleren Alters mit einem sorgenzerfurchten Gesicht, jedoch einem fanatischen Flackern in den Augen, der hochbeliebt in allen Vierteln der Stadt Callander und wohlbekannt für sein Können ist; er ist besessen von dem Gedanken, ein Wesen zu erschaffen wie die Götter es vermögen und läßt sich von seinem buckligen Diener Fitz heimlich Leichenteile vom Friedhof beschaffen!

In seinem versteckten Labor im Keller experimentiert er herum und steht wohl auch kurz vor seinem ersten Erfolg, ein wirklich intelligentes Wesen zu beleben, denn alle seine bisherigen Kreaturen sind zwar ungeheuer stark, aber völlig verrückt und hausen in verschiedenen Zellen im Keller - viel verrückter als Frenk Ensteen sind sie allerdings auch wieder nicht, denn sein Wahnsinn hat Methode...

34) BACKSTUBE

Auch dieses zweistöckiges Gebäude wurde aus Stein errichtet und hinterher weiß verputzt - eine große hölzerne Breze hängt vor der Eingangstür, aus der Wohlgerüche strömen; der Besitzer der Hauses ist der Bäcker Krep, der hier samt Frau und zwei Töchtern lebt.

Krep ist ein hervorragender Meister seines Fachs und hat einen Gesellen angestellt, weil er gerade in der letzten Zeit mit der Arbeit allein nicht mehr zurechtkommt; neben gutem Brot sind die Spezialität des Meisters sogenannte Kribbels, runde, in heißem Öl frittierte Teigbällchen, die mit Marmelade gefüllt und Zucker bestreut sind.

Während sich unten der Laden (in dem die hübsche Frau, Melony, verkauft) und weiter hinten die Backstube befindet, liegen oben die Wohngemächer, dezent aber geschmackvoll von Melony eingerichtet...

Der einzige Nachteil dieser Backstube ist der nahebei befindliche Schlachthof, ohne den Krep wohl ein noch weit besseres Geschäft machen könnte.

35) SCHLACHTHOF

Dies ist ein langgestreckter, schmuckloser grauer Steinbau mit einem doppelflügeligen Eingangsportal und mehreren

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

kleinen Türen; ewig hängt der Gestank von Blut und Tod über dem Haus, in welchem Tiere aller Art geschlachtet und ausgenommen werden.

Das Fleisch wird dann an die Metzger weitergeliefert und dort verarbeitet; in einem kleinen Anbau zur Straße hin wird Wurstsuppe verkauft, dies vom Aufseher des Schlachthofes, einem mürrischen Kerl namens Emer Slaht...

36) WOHNHAUS

Ein vornehmes Fachwerkhaus mit einem großen hölzernen Anbau, in dem sich eine Schmiede befindet; hier lebt der Waffenschmied Blanko, ein Hüne von schwarzer Hautfarbe, mit seiner rassigen Frau Curyna.

Ein Geselle namens Robart geht Blanko bei der Arbeit zur Hand, doch die besten Stücke schmiedet der Meister selbst - er liefert hervorragende Waffen und Rüstungen, verlangt dafür aber auch einen gesalzenen Preis; bei extrem guter Bezahlung kann er allerdings auch Klingenwaffen herstellen, die aus einem nur ihm bekannten Metall geschmiedet werden und mehr Schaden als andere der gleichen Art verursachen!

Die Frau Blankos ist, wie schon erwähnt, eine dunkelhaarige, rassige Schönheit, die einem Seitensprung durchaus nicht abgeneigt wäre, aber alle Freier haben Angst vor ihrem gewaltigen Ehemann; sie jedoch hat genug Zeit für kleine Flirts, denn wenn Blanko in der Schmiede tätig ist, muß sie in dem kleinen Laden im Erdgeschoß seine Produkte verkaufen...

37) INSTRUMENTEHANDEL "Hellas" _

Ein Schild mit einer Harfe hängt vor dem Eingang dieses reich verzierten und mit Schnitzereien versehenen zweistöckigen Holzhauses; in ihm lebt und arbeitet der Meisterbarde Hellas, ersteres in den Gemächern im oberen Stockwerk, letzteres in der Werkstube im Erdgeschoß.

Er stellt sehr gute Instrumente aller Art her, doch seine Harfen sind von herausragender Qualität; leider geht das Geschäft in dieser harten Zeit sehr schlecht, Schuld daran sind auch seine hohen Preise, und Hellas, ein gutausssehender junger Mann, spielt mit dem Gedanken, die Stadt Callander zu verlassen.

Ab und zu wird Hellas zum Fürsten Thors con Petzar geladen, um vor dem ganzen Hofstaat zu spielen - er ist einer der vielen, die hoffnungslos in die Frau des Waffenschmieds Blanko verliebt sind.

38) TIERHANDLUNG

"Wuschel Wuschel"

Ein unverputztes, heruntergekommenes Steinhaus, das stellenweise mit Holzbalken abgestützt werden muß; vor der schiefen Eingangstüre hängt ein Schild mit einem Wuschel, einem kleinen runden Pelzwesen mit großen Augen und winzigen Füßchen.

In dem zweistöckigen Haus lebt der Besitzer Ullis Yttcher, ein vollbärtiger Mann mittleren Alters, der meist eine Stoffkappe auf dem sich zu lichten beginnenden Schädel trägt, mit seiner Frau und zwei Kindern; im gesamten Gebäude stehen verstreute Käfige und Boxen mit allerlei Getier, wie Katzen, Hunden, kleine Drachen, Ratten und eben die sogenannten Wuschel, die nur am verborgen liegenden Erlensee leben und hier exklusiv gehandelt werden.

Ab sich wäre der Laden zu empfehlen, aber Ullis übertreibt bei jedem Verkauf schamlos, versucht die Kunden übers Ohr zu hauen und mischt sich zudem schamlos in deren Angelegenheiten, wobei er immer wieder Geschichten aus seinem reichen Erfahrungsschatz zum Besten gibt, die aber keiner hören will...

39) RUINE

Von dem einstmals hier stehenden Gebäude blieb nicht allzu viel übrig: ein paar verkohlte Außenmauern und geschwärzte Holzbalken; früher lebte hier ein Fhoochs und man munkelt, das Gebäude sei vom Bund der Meryllianer angesteckt worden - von dem Bewohner des Hauses fehlt bis heute jede Spur...

40) STALLUNGEN

Ein einfach gebautes, langes Holzhaus mit Unterstellplätzen für ungefähr 15 bis 20 Reittiere; dieser Stall gehört dem Besitzer des "Hafenwirt" und hier können seine Gäste ohne Aufpreis ihre Tiere unterstellen - andere Besucher der Stadt müssen einen ziemlich hohen Preis bezahlen.

Der Stallbursche Yoler lebt im hinteren Teil des Stalls in einer kleinen Kammer und versorgt die Pferde, er sieht zwar völlig verdreckt aus und stinkt auch erbärmlich, dafür versteht er aber sein Handwerk...

41) HERBERGE "Hafenwirt"

Eines der hier so häufig anzutreffenden weiß verputzten, zweistöckigen Fachwerkhäuser; vor der Türe hängt ein Metallschild und darauf lautet der Schriftzug "Hafenwirt - gutbürgerliche Küche".

Ebenso wie der Wahlspruch ist auch die gesamte Herberge eingerichtet - geschnitzte Möbel, dunkle hölzerne Wandtä-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

felungen, Hirschgeweihe und ähnliches mehr; es werden nur Einzelzimmer vermietet, denn der Herbergsvater Mesyr Ernbos achtet auf Anstand und gute Sitte - zumindest bei seinen Gästen, denn er stellt andauernd seinen beiden sehr hübschen Schankmädchen nach, die jedoch nichts von ihm wissen wollen, der seine besten Sonnen schon hinter sich gelassen hat, da sie jedoch auch im Obergeschoß leben müssen sie sich seine plumpen Annäherungsversuche wohl oder übel gefallen lassen.

Die Zimmer sind in gutem Zustand und ebenso gemütlich wie die Schankstube, dafür ist die Übernachtung auch nicht gerade billig; der "Hafenwirt" ist bekannt für sein opulentes und schmackhaftes Frühstück und seinen guten Service - die Mahlzeiten werden zubereitet von der wohlbeleibten Frau Mesyrs, die den Namen Meronna trägt.

42) STALLUNGEN

Ein schmuckloses Holzgebäude mit 25 Stellplätzen für Reittiere der unterschiedlichsten Arten - dieser Stall untersteht dem Fürsten und steht daher allen Besuchern Callanders offen, natürlich nur gegen ein geringes Entgelt; ein ehemaliger Lustknabe des Fürsten, ein hübscher Bursche mit Namen Anderyn, führt den Stall zwar gut, doch von Tieren versteht er eher wenig - dafür von den Bedürfnissen seiner Kunden umso mehr!

43) HAFENMEISTEREI

Dies ist ein schmuckes, großes zweistöckiges Steingebäude mit hölzernen Blenden an den Fenstern, ein eher seltener Anblick, ein Metallschild neben dem Eingang besagt, daß sich hier die "Hafenmeisterei" befindet; da der Fürst Thors von Petzar sehr gute Einnahmen durch den Hafen Callanders hat, sieht dieses Gebäude dementsprechend aus und auch seine Mitarbeiter brauchen sich über gute Bezahlung keineswegs zu beklagen.

Hier werden alle ein- und auslaufenden Schiffe sowie deren Beladung registriert; der Vorstand der Hafenmeisterei, Galor Menh, ist ein kleiner, glatzköpfiger Mann von undefinierbarem Alter für den nur die Bestimmungen des Fürsten gelten und der absolut loyal ist - aber eben ein entsetzlicher Paragrafenreiter!

Er gebietet wiederum über drei weitere Schreiber, die allerdings bisweilen weniger Sorgfalt als er auf ihre Arbeit verwenden; für den Fall von Zwischenfällen, die hier in dieser rauhen Gegend des öfteren vorkommen, sind mehrere Stadtwachen abkommandiert, die jeden Morgen aus dem Kasernenviertel hierherkommen und auch in der Gegend um die Meisterei Patrouille laufen - es gab schon häufiger Versuche von Banditen, an die Kasse im Gebäude heranzukommen, die jedoch bisher immer vereitelt wurden.

44) WOHNHAUS

Hierbei handelt es sich um ein unverputztes Fachwerkhaus von offensichtlich hohem Alter; hier lebt das Gesinde des Wirtshauses "Zum Anker", nämlich zwei Schankmädchen und drei männliche Bedienstete, die auch als Rausschmeißer fungieren.

Wie es anders auch nicht sein kann, gibt es des öfteren Ärger wegen der Zudringlichkeiten der Männer, von denen zudem zwei auch noch Mitglieder im Bund der Meryllianer sind...

45) WIRTSCHAUS "Zum Anker"

Ein imposantes, zweistöckiges Backsteingebäude mit Fachwerkimitation an der Vorderfront; vor dem Eingang hängt ein wuchtiger, eiserner Schiffsanker.

Der Gast kommt hinter der Eingangstüre in eine kleine, stets verrauchte Wirtsstube, in der es lediglich Stehausschank gibt, denn es sind keine Sitzplätze vorhanden; der Besitzer, Viron Kehl, verdient sein Geld auch größtenteils auf andere Weise, denn hinter einem Vorhang verborgen existiert ein Hinterzimmer, in dem Glücksspiel aller Art praktiziert wird, darunter auch einige Arten, die in Callander verboten sind!

Außerdem handelt der verschlagen wirkende Viron mit der streng verbotenen Droge Luman, die als kleines Kügelchen aus einer bestimmten Pflanze verkauft und dann langsam im Mund zerkaut wird - Luman hat eine stark aufputschende Wirkung, macht aber extrem abhängig und schädigt auf Dauer Körper und Gehirn des Anwenders.

Neben Viron Kehl arbeiten hier seine Gespielin Smyrny und zwei Schankmädchen - als Rauswerfer fungiert er selbst, und er ist bisher durch seine Künste im Kampf ohne Waffen von noch niemanden besiegt worden...

46) WOHNHAUS

Auch dies ist ein Backsteingebäude, allerdings nur einstöckig, das auch durch imitiertes Fachwerk auffällt; hier lebt die Verwandtschaft des Viron Kehl, nämlich Großmutter und Großvater, sowie seine Mutter und zwei kleine Kinder.

47) WOHNHAUS

Ein verputztes Steingebäude mit nur einem Stockwerk und dem Nachteil, daß der Putz schon größtenteils wieder abgeblättert ist; hier lebt die reiche Witwe Yolanda Merdir, eine fantastisch aussehende Frau, gerade 20 Sonnen alt, mit flammend roten Haaren, grünen Augen und einer wohlproportionierten Figur.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Yolanda hat kurz nach der Heirat ihren Ehemann vergiftet, um so für den Wirt Viron Kehl die verbotene Droge Luman schmuggeln zu können - sie ist für diese Arbeit wie geschaffen, denn da fast alle Stadtwachen rettungslos in sie verliebt sind, verdächtigt sie kein einziger von ihnen und wundert sich auch nicht, warum sie wohl so oft mit ihrem kleinen Karren die Stadt verläßt und erst Tage später zurückkehrt! Mit dem Verdienst der Schmuggelei, Viron ist in dieser Hinsicht keineswegs kleinlich, kann sie das angenehme Leben führen, das sie sich immer gewünscht hat; ihr Haus ist prächtig eingerichtet, was man ihm von außen nicht ansieht, pure Absicht der Bewohnerin - Yolanda trägt zu ihrem Schutz auf ihren Schmuggelreisen und auch in der Stadt vier vergiftete Wurf dolche mit sich, mit denen sie recht gut umgehen kann.

48) METZGEREI

Ein auffallendes Gebäude, da das untere Stockwerk aus Stein, das Obergeschoß jedoch aus Holz errichtet wurde; im Untergeschoß befindet sich ein großes Fenster für die Auslagen der Metzgerei.

Der Metzger Sinas Poll lebt hier im oberen, hübsch eingerichteten Stockwerk, zusammen mit seiner Frau Maryelle und den zwei Kindern; Sinas wird von allen seinen Bekannten und Freunden nur "die Keule" genannt und ist einer der wenigen in Callander, der wirklich glücklich mit seiner Frau ist.

Allerdings ist sein Fleisch von minderer Qualität, dafür aber auch dementsprechend billig und oft ist er der einzige, den sich die finanziell minderbemittelten Bewohner des Hafenviertels leisten können; Sinas ist ein Mann mit einem weiten Herzen, und um die Götter für seine "Untaten" gnädig zu stimmen (er verkauft ab und zu auch Hunde, - Katzen- und Rattenfleisch), läßt er die Ärmsten der Armen jede Woche einmal bei sich speisen...

49)-54) WOHNHÄUSER

Hierbei handelt es sich um einstöckige Steingebäude, manche von ihnen mit Holz verkleidet; auch hier leben mehrere Fischerfamilien mit Großeltern, Eltern und deren Kindern.

Es sind in diesen minderwertigen Behausungen relativ viele Anhänger des Bundes der Meryllianer zu finden, die wie üblich und völlig ohne Zusammenhang die Tiernmenschen für ihre schlechte Situation verantwortlich machen; allerdings sind diese Leute auch schon so abgestumpft, daß sie nicht mit Leib und Seele bei der Sache sind...

55)-59) LAGERHÄUSER

Dies sind langgestreckte Holzgebäude ohne jegliche Fenster, in denen Handelsgüter gelagert werden, die im Hafen ge- oder verkauft werden; diese Häuser unterstehen direkt dem Fürsten und somit der Hafensteuerei und eine Abteilung der Stadtwache schützt sie vor unbefugten Übergriffen seitens räuberischer Elemente.

In den Lagerhäusern finden sich vor allem Luxusgüter wie edle Weine, Felle, Teppiche und ähnliches.

60) LAGERHÄUSER "SKLAKO"

Unverkleidete, langgestreckte Holzbauten die einen recht ungepflegten Eindruck machen; in diesen Lagern werden normale Güter aufbewahrt, die für die Ausfuhr aus Carut-eshter bestimmt sind.

Der Besitzer der Lagerhäuser ist gleichzeitig Oberhaupt der SklaKo-Gesellschaft, ein fieser Typ und ehemaliger Sklavenhändler namens Kentum Xippe, der als Handelspartner vor allem andere Städte der Menschenlande beliefert; neben dem jähzornigen und überheblichen Kentum arbeiten hier bei den Lagern noch einige Aufseher, allesamt grimmige Schläger, und eine große Anzahl schlecht behandelter Sklaven.

Xippe ist ein Sadist und wird von den Sklaven hinter seinem Rücken als "Dämon in Menschengestalt" bezeichnet, denn er mißhandelt und schikaniert sein Eigentum bei jeder sich bietenden Gelegenheit - dementsprechend hoch ist auch sein Verschleiß und er ist einer der besten Abnehmer auf dem Sklavenmarkt...

61) WERFT "SKLAKO":

Hier werden Schiffe ausgebessert und repariert, Kentum verlangt hierfür horrenden Summen, aber da er der einzige in Callander ist, der größere Ausbesserungsarbeiten in relativ kurzer Zeit durchführen kann, verdient er sehr gut an der Werft, in der ebenfalls Sklaven arbeiten, die wegen ihrer speziellen Eignung aber wesentlich besser behandelt werden.

Hier befindet sich auch die Baracke, in welcher die Sklaven Nachts untergebracht und streng bewacht werden.

62) SEGELMACHER

Ein Schild, auf dem ein Segel abgebildet ist, hängt vor der Tür dieses alten, aber gepflegten Fachwerkhauses; in ihm lebt Id Tell, der Segelmacher und Netzflicker.

Das Gebäude ist innen stimmig eingerichtet und überall hängen Teile von Segeln und Netze an den Wänden; Id lebt hier allein und bietet billige und gute Arbeit, er ist ein

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

freundlicher alter Mann, dessen Frau schon vor langer Zeit verschieden ist.

Id bekommt in regelmäßigen Abständen Angebote von Kentum Xippe, ausschließlich für ihn zu arbeiten, die dieser aber stets ablehnt, da er den Menschenschinder auf den Tod nicht ausstehen kann; alle Fischer kommen zu Id Tell, bei denen er sich großer Beliebtheit erfreut...

63) VERWALTUNGSGEBÄUDE

"SklaKo"

Hierbei handelt es sich um ein schmuckloses Steingebäude, der Sitz eines unterbezahlten Schreiberlings und gleichzeitig Aufsehers der SklaKo-Gesellschaft; dieser Mann namens Murrus ist ein alter, verbitterter und wortkarger Mann, der sich von seinem Leben schon lange nichts mehr erhofft.

Zusammen mit einem Wächter führt er hier Buch über die Einnahmen und Ausgaben der SklaKo, Kentum Xippe schaut ab und zu vorbei und überprüft seine Arbeit, wozu allerdings kein Grund vorliegt, denn obwohl Murrus ihn nicht ausstehen kann, hat er doch eine riesige Angst vor Kentum und seinen brutalen Methoden!

Die Einrichtung des Hauses ist spartanisch, überall stehen Regale voller Pergamente mit Rechnungen.

64) SCHIFFSBAUER

Ein zweistöckiges, mit Holz verkleidetes Steinhaus, über dessen Eingangstüre ein Holzschild mit der Aufschrift "Schiffsbauer Vall" hängt; in der Tat lebt und arbeitet hier der Schiffsbauer Merd Vall, ein höherrangiger Angestellter der SklaKo, der sich immer wieder für die Sklaven einsetzt, den Kentum aber nicht herausschmeißen kann, weil er sein fähigster Mann in diesem Gebiet ist.

Auch der Schreiber Murrus hat hier ein Zimmer und er regt sich regelmäßig darüber auf, daß Merd Besuch von seiner Geliebten erhält, einem sympathische Mädchen aus der Fischersiedlung - Murrus, der in seinem Leben mit keiner Frau glücklich wurde, ist seitdem ein eingeschworener Weiberfeind...

65) WOHNHAUS

Ein übertrieben prunkvolles Haus mit zwei Stockwerken, die Vorderfront mit Marmor verkleidet, eine Treppe führt an Säulen vorbei zur wuchtigen Eingangstür, vor der Tag und Nacht eine Wache steht; dies ist der noble Wohnsitz von Kentum Xippe und seiner Sippe, nämlich zwei eingebildeten und arroganten Töchtern und einem Sohn, einem fanatischen Meryllianer.

Kentums Frau starb vor kurzem unter mysteriösen Umständen und seitdem erhält er regelmäßig Besuch von Lustmädchen oder gekauften Sklavinnen - seine Kinder stört dies nicht im geringsten, solange sie jeden Mond ihre gewisse Summe an Gold erhalten; die Innenräume sind ausgestattet mit dem Teuersten, was der Markt auf dem Marktplatz zu bieten hat: teure Teppiche, Wandbehänge, wertvolle Holzmöbel.

Dennoch kann Kentum nicht verbergen, daß er ein Emporkömmling ist - sein Haus ist zwar wertvoll eingerichtet, jedoch ohne jeglichen Sinn für Geschmack oder Stil; der Wächter lebt in einem eigenen kleinen Raum in der Nähe der Eingangstür und wurde von Kentum nicht wegen seiner Intelligenz, sondern seiner gefürchteten Stärke ausgesucht!

66) WOHNHAUS

Dies ist ein schmuckloses Holzhaus, das aber offensichtlich gut gepflegt wird; hier wohnen einige Werftarbeiter und Fischerfamilien...

67) WOHNHAUS

Dieses Gebäude an der Straße glänzt mit zwei Stockwerken und völliger Verkommenheit - verrottete Holzverkleidung, zerbrochene Fenster, keine Türen sind nur einige der herausragenden Attribute; dafür liegen jedoch zwei große Wachhunde vor dem Eingang und fallen jeden an, der dem Haus zu nahe kommt.

Hier haust der alte Seebär Estadon Mathelaredalonn, früher ein stolzer Kapitän, heute jedoch pensioniert und Geschichtenerzähler - er spinnt so ziemlich das beste Seemannsgarn in ganz Callander und vielleicht ganz Caruteshter.

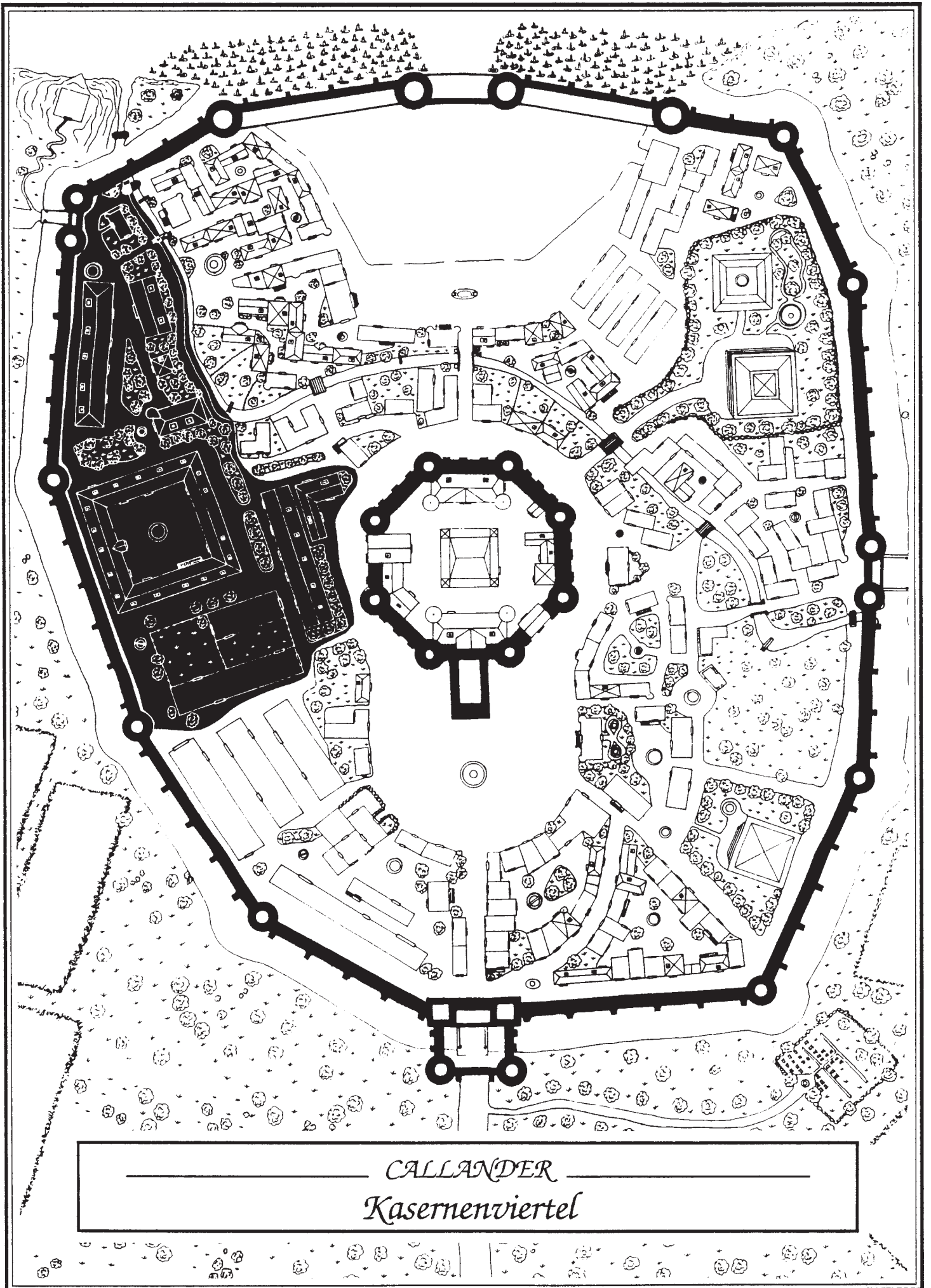
Die Kinder des Viertels, denen die Hunde nichts tun, kommen gern hierher, um ihm zuzuhören, und oft sitzt er vor dem Haus, raucht Pfeife und ist umgeben von einer wie gebannt an seinen Lippen hängenden Kinderschar.

Das Haus ist einfach eingerichtet und ebenfalls ziemlich verfallen, was Kinder jedoch nie zu stören vermag...

68) RUINE

Nur noch eingestürzte Mauern und geschwärzte Balken, ein einziger Trümmerhaufen also, zeigen an, daß hier einst ein wohl großes und prächtiges Haus gestanden hat; unter all dem Unrat verborgen liegt ein geheimer Eingang in den Keller, und dort liegen in magischem Schlaf gefangen 15 Statuen von Kriegerern, die bei einer einzigen Berührung erwachen und sich ihrem neuen Herrn und Meister anschließen und ihn vor jeglicher Gefahr zu schützen versuchen!

Leider ist die Falltür in die Tiefe mit dem Runenzauber "Blitzlanze" geschützt, und jeder, der die Tür öffnen will, erlebt somit eine böse und vielleicht tödliche Überraschung...



CALLANDER
Kasernenviertel

KASERNENVIERTEL

1) TAVERNE "Kriegerglück" _____

Ein Schild, in dem ein schön gearbeitetes Schwert steckt, hängt über der Eingangstüre dieses zweistöckigen Steingebäudes, und der Schriftzug darunter lautet "Taverne Kriegerglück"; das Haus ist zwar gut erhalten, aber etwas verkommen, was wohl auch daran liegt, daß vor allem die Krieger der nahen Kaserne hierher kommen, und diese in betrunkenem Zustand schnell zu randalieren anfangen.

Der Besitzer heißt Baldwig Krunn und neben ihm arbeiten hier seine zwei Töchter, allerdings weniger als Schankmädchen, sondern als Animierdamen und Lustmädchen; neben den Soldaten sind hier meist die durchziehenden Glücksritter und Abenteurer anzutreffen, denn obwohl der Service eher mäßig ist, so ist es doch die billigste Taverne am Platze - kein Wunder, streckt er doch seine Getränke meist ein wenig mit Wasser, aber wer kann ihm dies in dieser harten Zeit schon verdenken?

Auch die Werber der fürstlichen Armee sind hier ständig anzutreffen - sie versuchen die Gäste betrunken zu machen und dann in den Dienst zu pressen, was auch oft gelingt; normale Bürger und höhere Offiziere sind hier kaum anzutreffen...

Die Einrichtung ist sehr billig und zudem noch in bedauernswertem Zustand: Fässer, Holzstühle, Bänke und ähnliches wurden schon des öfteren ausgebessert und tragen die Spuren diverser Schlägereien; auch das Essen läßt zu wünschen übrig, aber dafür verkauft Baldwig die Droge Luman unter der Hand (auch dies, wie alles in seinem Hause, von mieser Qualität)...

2) WOHNHAUS _____

Ein großes Steinhaus mit zwei Stockwerken und vielen

kleinen Zimmern in seinem Innern; dies ist die Unterkunft für die niedrigrangigen Offiziere der Garnison Callanders.

Demzufolge sind die Räumlichkeiten spartanisch mit einer Pritsche, Schrank, Tisch und einem Stuhl eingerichtet; einige der Offiziere planen schon seit langem, zusammen mit den Soldaten den Fürsten Thors con Petzar zu stürzen und reagieren daher übernervös, denn sie fürchten die Garde des Fürsten, die ihnen auf die Schliche kommen könnte!

Anführer der Verschwörung ist der bärtige, narbenübersäte und muskulöse Hunk Horgan, der trotz seiner strengen Führung nicht verhindern konnte, daß es einige Gerüchte gibt...

3) WOHNHAUS _____

Ebenso gebaut wie das nahebei stehende Gebäude, bietet es doch in seinem Innern wesentlich größere und verschwenderischer eingerichtete Räumlichkeiten; kein Wunder, leben hier doch die höheren Offiziere der Garnison.

Einige von ihnen liebäugeln mit dem Bund der Meryllianer, von einem Umsturz halten jedoch alle nichts, sie sind mit ihrer Stellung durchaus zufrieden; diese Unterkunft wird von zwei Soldaten Tag und Nacht bewacht.

4) KASERNENWACHE _____

Ein kleines Steinhaus, das aus nur einem Raum besteht, der aber recht behaglich eingerichtet ist; hier halten sich abends die Soldaten und Offiziere der Kasernenwache auf, vom Fürsten eingesetzt, um unter den meist angeheuertem Söldnern für Ruhe und Ordnung zu sorgen!

Nachts verlassen dieses Gebäude regelmäßig Patrouillen

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

zu jeweils drei Mann, aber da es zu wenige unbestechliche Offiziere gibt, können meist die Überschreitungen der zuweilen recht rauen Söldner nicht verhindert werden; dem verantwortlichen Offizier Menus Kaler, einem relativ jungen Verwandten des Fürsten, wurden vor kurzem mehrere Leute der Garde unterstellt, die diesem Umstand Abhilfe schaffen sollen...

5) WOHNHAUS

Ein sehr schönes, zweistöckiges Fachwerkhaus, dessen Wände allerdings mit verschiedenen Schmierereien bedeckt sind: "Tod dem Fürsten", "Mehr Sold" und ähnliches; hier wohnt der Oberbefehlshaber der Soldaten des Fürsten, der Offizier Fennrir Marell mit seiner jungen und hübschen Frau May, die ständig von den aufmüpfigen Söldnern belästigt wird.

Obwohl das Gebäude Tag und Nacht von Fennrir loyal ergebenen Soldaten bewacht wird, kommt es ab und zu doch vor, daß wieder eine neue Wandmalerei erscheint; im Haus jedenfalls warten zwei scharfe Wachhunde nur darauf, daß ein besonders dreister Frechling sich einmal hier herein wagt!

Die Wohnung ist geschmackvoll und ohne überflüssigen Prunk eingerichtet und wird, wie bereits erwähnt, von den Hunden Gil und Sans bewacht, beide ein Geschenk des Fürsten an seinen treuen Untertan - tatsächlich ist Fennrir Thors con Petzar treu ergeben, wenn er auch seinen Charakter nicht schätzt; er weiß zwar von den Unruhen, was an seinem eigenen Haus ja auch nicht zu übersehen ist, doch es gelingt ihm einfach nicht, an die Anführer heranzukommen.

Er steht im Ruf, absolut unbestechlich und ein großartiger Kämpfer zu sein, was beides zutrifft; der ansonsten recht humorvolle Fennrir versteht keinen Spaß, wenn es um den Bund der Meryllianer geht, deren erbitterter Gegner er ist, da er früher mit einer Fhoochsfrau zusammenlebte - seine Vergangenheit liegt im Dunkel, man weiß lediglich, daß er schon weit herumgekommen sein muß, ehe er sich hier in Callander niederließ...

6) KASERNE

Ein umfangreiches zweistöckiges Bauwerk mit einem weiten Innenhof, auf dem die Kampfübungen abgehalten werden; die Kaserne der Garnison Callanders beherbergt unzählige kleine Zimmer, in denen die Söldner ziemlich zusammengedrängt hausen müssen - einer der vielen Gründe, warum es immer wieder zu Reibereien kommt.

Auch die mehr als spartanische Einrichtung gibt immer wieder Grund zur Klage, noch dazu, da die Soldaten ihre Waffen mit auf dem Zimmer unterbringen müssen.

In dem meerwärts gelegenen Trakt leben die sogenannten "Frischlinge", die neuen Rekruten, ansonsten überall die altgedienten Söldner; ebenfalls hier anzutreffen ist der Ausbildungsoffizier, von allen seinen Untergebenen nur als "der Zacken" bezeichnet, er ist zwar streng, aber gerecht und versteht es, gute Leistungen richtig zu vergüten - und umgekehrt!

Sein richtiger Name lautet Est Valorn.

Ebenfalls in der Kaserne befindet sich die Kantine, in der es regelmäßig mieses Essen gibt, die Pflegezimmer, oft und gut besucht, die Arrestzimmer, ebenfalls oft besucht, allerdings weniger freiwillig; der Brunnen im Innenhof gibt schon seit vielen Sonnen kein Wasser mehr und die alten Soldaten erzählen den Frischlingen gern die Geschichte von der Dryade, die angeblich dort unten lebt; dies ist zwar kompletter Unsinn, aber auch in dieser Geschichte ist ein Kernchen Wahrheit enthalten.

In Wirklichkeit befindet sich im versiegten Brunnen eine kleine Höhle, in der sich ein uralter Schrein des Chaosgottes Curkuul befindet; dieser wird bewacht von einem grauenhaften Wesen, das meist in Frauengestalt erscheint, um den erfreuten Eindringling dann entsetzlich zu zerfetzen - dies kam allerdings schon sehr lange nicht mehr vor...

7) STADTGEFÄNGNIS

Ein langer, einstöckiger und völlig kahler Bau, dessen Fenster alle Gitterstäbe vorweisen; neben einem großen Zimmer für die Wächter enthält er zahllose kleine Zellen, sowie eine gut eingerichtete Folterkammer; der Oberwächter ist Weller Din, ein alter Kämpfer mit Holzbein.

Über Mangel an Besuchern braucht er sich nicht zu beklagen, denn die Zellen sind immer gut belegt - Callander ist eben nicht das ruhigste Pflaster und einige Zellen kann man fast schon als "reserviert" betrachten, hier werden alte Bekannte untergebracht, die immer wieder rückfällig werden; neben den Verbrechern aus dem Fischerviertel finden sich auch ab und zu Soldaten hier, vor allem dann, wenn die wenigen Arrestzellen in der Kaserne belegt sind.

Bisher ist noch niemandem die Flucht aus dem Stadtgefängnis geglückt und es genießt, vor allem wegen dem Folterknecht, einen respektablen Ruf in der Stadt; es handelt sich hierbei um Halge, "die Schlächterin", eine massig gebaute Frau mit unzähligen Narben im Gesicht, von denen sie sich die meisten selbst beigebracht haben soll!

8) WAFFENLAGER

Auch dies ist ein schmuckloser Steinbau mit nur einem Stockwerk, ebenfalls mit Gitterstäben vor den Fenstern, allerdings um Personen draußen zu halten, denn hier sind die Waffen Callanders gelagert; eine angebaute Schmiede

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

und der dort arbeitende Schmied Tollar sorgen auch dafür, daß diese immer gut erhalten sind.

In den Lagerräumen sind alle Arten von Waffen, Rüstungen und auch einige wenige Belagerungsmaschinen wie Katalpulte o.ä. gelagert; das Gebäude wird Tag und Nacht bewacht und für seine Sicherheit zuständig ist der Offizier Kloin, ein Zwerg, der sich kaum außerhalb des Waffenlagers blicken läßt.

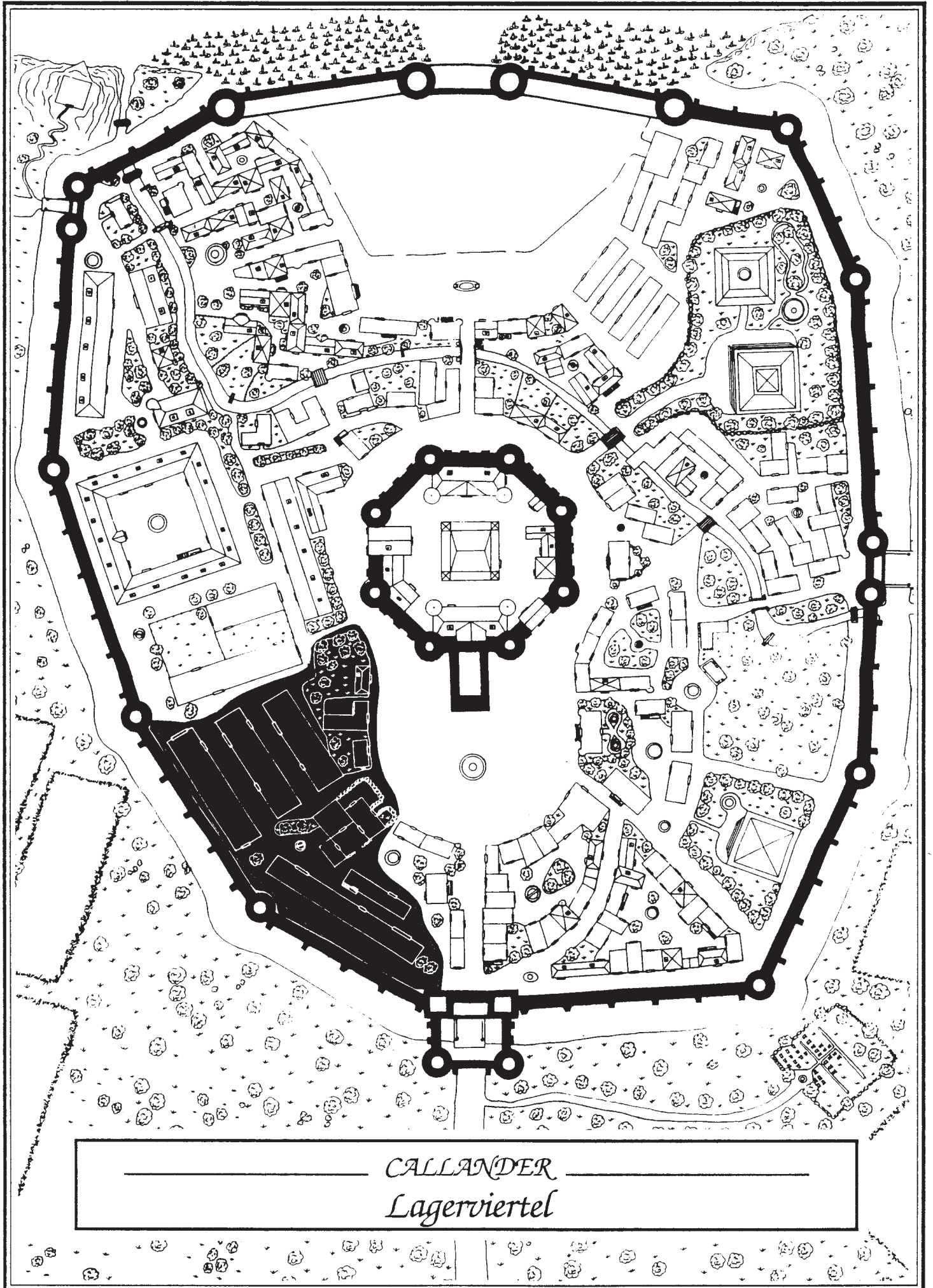
Wenn er sich Nachts ausnahmsweise mal blicken läßt, dann nur im Fischerviertel, und dort im "Pfuhl", also der übelsten Gegend ganz Callanders; der Zwerg ist ein überzeugter Anhänger des Bundes der Meryllianer und vertritt diese seine Überzeugung auch offen, weswegen es auch schon des öfteren Ärger mit Fennrir Marell gab...

9)-10) STALLUNGEN

Zwei langgestreckte Holzgebäude mit vielen Boxen für Reittiere, die meist komplett belegt sind mit den Pferden der Reitersoldaten der Garnison; bei schlechtem Wetter dürfen die Tiere in den Koppeln umherlaufen, bei Sonnenschein werden sie in den Wäldern ausgeritten.

Der Stallmeister namens Rastagan Elydor ist ein noch recht junger Bursche, der aber immense Erfahrung mit Pferden hat; ihm unterstellt sind einige Stalljungen, in einen von ihnen ist der blonde Rastagan momentan verliebt...





LAGERVIERTEL

1)-3) LAGERHÄUSER _____

Dies sind mehrere schmucklose und einfach errichtete Holzgebäude, die zwar keine Fenster, dafür aber massive Holztore aufweisen; hier werden die Waren gelagert, die von Handelszügen durch das Haupttor der Stadt hereingebracht werden und die Lager unterstehen direkt dem Fürsten Thors con Petzar.

Ab und zu patrouilliert eine Abteilung der Stadtwache in dieser Gegend, aber bisher war noch niemand so dreist, den Fürsten zu berauben; die Lagerhäuser selbst sind in mehrere Hallen unterteilt, in denen die verschiedenartigen Waren gelagert sind.

Der Lagermeister heißt Ilwyn, wohnt ganz in der Nähe und versiegelt jeden Abend die Tore mit einer Siegelzange; über den Toren prangt das hölzerne Wappen des Fürsten, das sich auch auf den Siegeln wiederfindet...

4) WOHNHAUS _____

Dies ist ein kleines, hübsch hergerichtetes und einstöckiges Steinhaus, in dem der Lagermeister Ilwyn samt Frau und mehreren Kindern lebt; er ist den Angehörigen der Stadtwache gut bekannt und kontrolliert bei Dunkelheit bisweilen auch selbst die Tore der Lagerhallen, wobei er einen Morgenstern mit stumpfen Holzkugeln mit sich führt, mit dem er schon einmal einen dreisten Dieb bewußtlos geschlagen hat!

Ilwyn ist sehr groß, hager und hat schon des öfteren Diebe allein durch sein Auftreten erschreckt, so daß sie die Flucht ergriffen haben...

5) RASTHAUS "Zur Burg" _____

Bei diesem Gebäude handelt es sich um ein zweistöckiges Bauwerk aus Stein, das jedoch größtenteils mit Holz verkleidet worden ist; das Haus wirkt schon von außen sehr seriös und ein Blick auf das Schild über dem Eingang mit dem Schriftzug "Rasthaus Zur Burg" besagt, daß es sich hier um ein Dienstleistungsgewerbe handelt.

Der potentielle Gast gelangt durch einen kurzen Gang in die große Empfangshalle, die recht luxuriös mit schweren Holzmöbeln, welche alle gepolstert und mit Stoff überzogen sind, Wandbehängen und dicken Teppichen, kurz, sehr edel, eingerichtet ist; das Haus verfügt über relativ viele Gästezimmer, sehr schön eingerichtet aber etwas klein, da stets die meisten Angehörigen der Handelszüge hier einkehren.

Besitzer des Rasthauses ist der dicke Lann Dronnyr, dem gleichfalls das Wirtshaus "Zur Burg" gehört; er führt beide Häuser mit fester Hand, hat es aber erst vor kurzem von einer jungen Witwe erworben, die auch jetzt noch die Gäste beaufsichtigt.

Diese Dame namens Olaya Mirr, sehr hübsch, schwarzhaarig und aus Ulshar stammend, ist seit dem plötzlichen Tode ihres alten Ehemannes alleinstehend und einem kleinen Abenteuer nicht abgeneigt; Lann indessen gräbt zusammen mit seinen Komplizen im Keller ohne Wissen der Witwe einen Tunnel zu einem der Lagerhäuser des Fürsten, in dem vor allem Schmuck, wertvolle Teppiche und Stoffe gelagert sind!

Die Tür zum Keller ist stets verschlossen und Lann Dronnyr plant, nach dem Einbruch klammheimlich aus Carut-eshter zu verschwinden...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

6) LEBENSMITTELHANDEL

„Graffield“

Ein kleines Steinhaus am Straßenrand mit zwei Stockwerken, um das stets eine eigenartige Kühle schwebt; hier hat der gutmütige Onste Graffield, ein Mann mittleren Alters und ewiger Junggeselle, seinen Lebensmittelhandel.

Ein großes Schaufenster zur Straße hin zeigt den Passanten die Ware, welche er anbietet; neben allen gängigen Lebensmitteln besitzt Onste auch eine spezielle Abteilung für süße Schleckereien, die vor allem bei den Damen und Kindern sehr beliebt ist.

Eine wirkliche Spezialität des Hauses ist das sogenannte Gelato, eine stark gekühlte Milch mit verschiedenen Geschmacksrichtungen, die auf Waffeln serviert und dann aufgeschleckt wird - vor allem im Sommer eine fantastische Einnahmequelle!

Gelagert wird das Gelato in einem Raum im Hinterteil des Ladens, dort hat ein Zauberkundiger auf Wunsch Onstes einen Eiszauber gesprochen, der diesen Raum stets kalt hält; Onste indessen ruht sich nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern experimentiert mit immer neuen Geschmacksrichtungen, er ist mittlerweile eine echte Besucherattraktion und kommt mit der Herstellung des Gelato kaum noch nach. Ab und zu kommt es zwar vor, daß sich die Leute den Magen an seinem Produkt verderben, aber dies kann ja immer passieren...

7) WIRTSCHAUS „Zur Burg“

Ein einstöckiges, protziges Holzgebäude, dessen Fassade mehrere Balkons aufweist; ein Schild über dem Eingangsportaal lautet „Wirtshaus Zur Burg“.

Die Innenräume sind indessen weiß verputzt und die große Halle besitzt einen gemütlichen Kamin, Holzbalken und geschnitzte Stühle, kurz, die Einrichtung ist ebenso edel wie im Gasthaus, das ebenfalls Lann Dronnyr gehört; er lebt hier in zwei Hinterzimmern, die noch pompöser als der Rest des Hauses eingerichtet sind.

Die Halle hat eine Bühne, auf der jeden Abend eine Kapelle dörflich angehauchte Musik spielt - überhaupt steht das ganze Haus in einem sehr ehrenwerten und seriösen Ruf und auch die drallen Bedienungen treffen den Geschmack des hier verkehrenden Publikums; Pöbel hat ohnehin keinen Eintritt, denn zwei Türsteher prüfen die entsprechende Kleidung, das Verhalten und die Börse des zukünftigen Gastes genau - Waffen sind im Wirtshaus nicht zugelassen, diese müssen am Empfang abgegeben werden.

Im Hof des Hauses befindet sich ein Biergarten und das Bier steht im Ruf, das beste in ganz Callander zu sein - aber bei den gepfefferten Preisen ist dies auch keine große Kunst...

8) STALLUNGEN

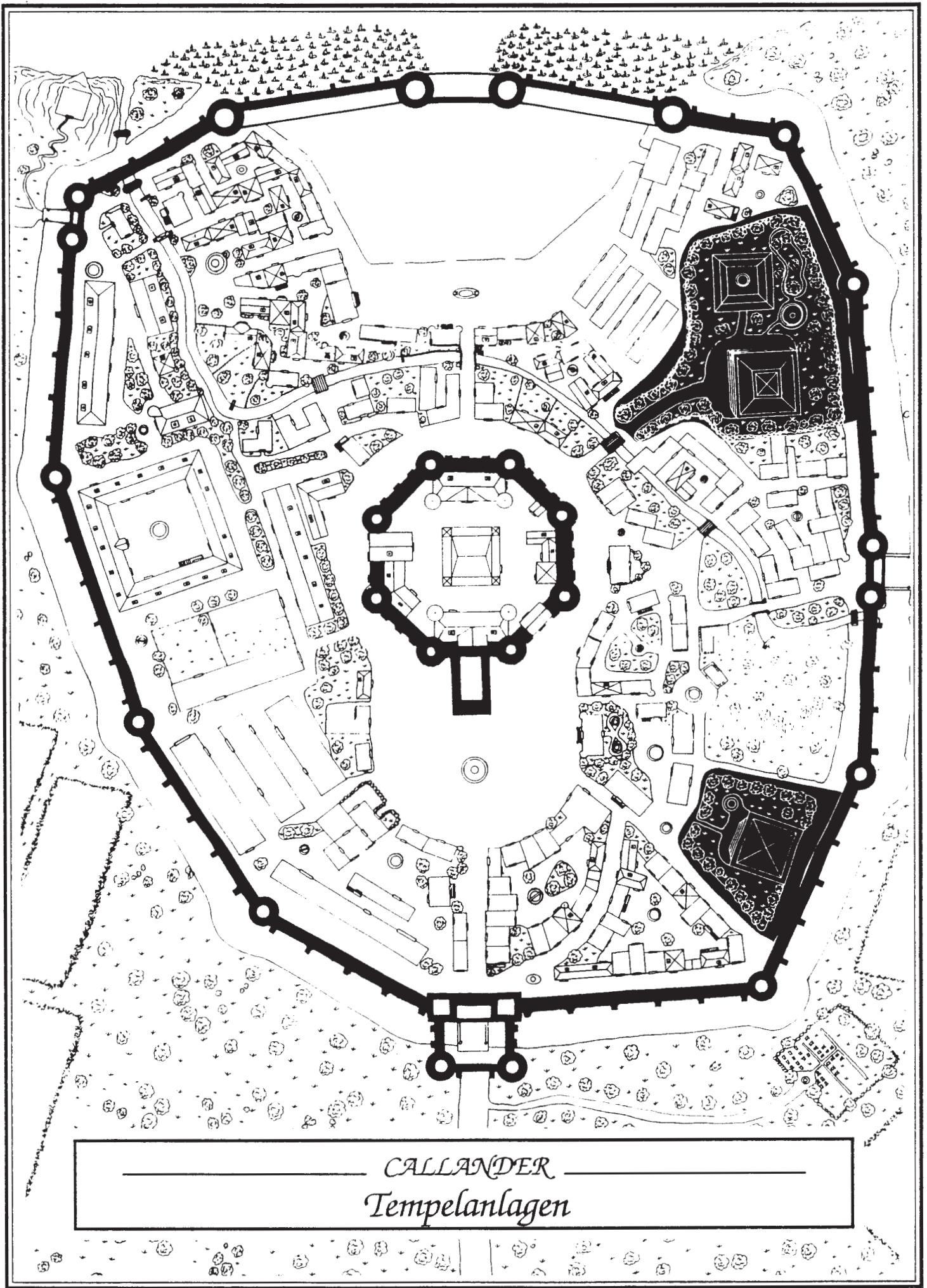
Ein einfaches, aber gut gepflegtes Holzgebäude mit mehreren Abstellplätzen für Reittiere, die von zwei Stalljungen betreut werden; der Stall gehört zu den beiden Häusern von Lann Dronnyr, dies besagt auch ein Schild vor dem Portal, auf dem „Nur für Gäste“ steht...

9) LAGERHAUS

Dieses Gebäude ist der Schandfleck des gesamten Viertels, ein verfallenes und verrottetes Lagerhaus, das schon lange vermietet und dessen Tor mit schweren Riegeln versperrt ist; die Halle steht leer, von den Vampirfledermäusen auf dem Dach abgesehen, und dem Käfig, in dem Frenk Ensteen eine seiner Kreaturen gefangen hält, ein unglaublich häßliches und extrem starkes Geschöpf, das aber nicht direkt böse, sondern einfach nur sehr beschränkt ist...

Frenk Ensteen bringt ihm jeden zweiten Tag frisches Fleisch zu Fressen, das er vom Metzger Vinzence Prise holt, der ebenso verschwiegen ist wie er selbst.





CALLANDER
Tempelanlagen

TEMPELANLAGEN

1) TEMPEL DER VIER GÖTTER

Dieses gewaltige Bauwerk besteht aus weißem Marmor, wird gesäumt von einer Säulenreihe und einer ringsum führenden Treppe, die zu vier Eingangstoren führt, die stets offen stehen; die vier Außenwände des Gebäudes sind jeweils den Göttern gewidmet und unterschiedlich geschmückt:

Die **NORDSEITE** ist dem Meerese Gott Minar geweiht und mit blauen und weißen Muscheln verziert, die verschiedene Szenen des Meeres darstellen.

Die **SÜDSEITE** ist der Göttin des Feuers, Alaya, gewidmet und ist mit Vulkangestein zu Szenen des Gegensatzes geformt worden, dem Gegensatz des lebens- und todbringenden Elements Feuer.

Die **OSTWAND** wurde dem Gott des Windes, Trongol, geweiht und mit normalem, weißem Marmor belassen, doch die Strukturierung des Gesteins scheint ständig in Bewegung, wie der ewig wehende Wind.

Die **WESTWAND** wurde der Mutter Erde, Mahal, gewidmet und hier stellt nackter Granit ebenfalls Szenen des Lebens auf dem Lande dar.

Die Innenräume bestehen auch aus Marmor und die vier Tore führen nach einem langen Gang in den Lichthof, in dem sich vier Türen befinden, die jeweils in der Farbe des jeweiligen Elementes gehalten sind; durchschreitet der Besucher diese Tür, so gelangt er in eine gewaltige Halle, die ganz vom Element der jeweiligen Gottheit erfüllt ist - dort kann der Gläubige nun sein Gebet verrichten.

Falls jemals ein Tempelschänder in diesen geheiligten Bereichen sein Unwesen treiben sollte, so erscheint ein Elementarwesen und greift den Unwürdigen bis zum Tode an!

Opfergaben werden ebenfalls in den Räumen der Gottheiten dargebracht und verschwinden auf geheimnisvolle Art

und Weise; im Lichthof des Tempels hält sich zu jeder Tages- und Nachtzeit mindestens ein Priester auf, der als Sprecher der Götter fungiert.

2) TEMPELGEBÄUDE

Ein einstöckiges Gebäude, aber eher dezent gehalten, allerdings ebenso wie der Tempel selbst aus weißem Marmor; in seinem Innern beherbergt es die Zimmerfluchten der Gefolgsleute der vier Großgötter, mehrere Priester, die in Prunk und Pomp leben, der allesamt von Tempelspenden bezahlt wurde.

Ein gewaltiger Schatz liegt im Keller des Hauses verborgen, der jeden Mond noch größer wird, denn die Gläubigen in Callander haben vollstes Vertrauen in ihre Priester, die allerdings das Gold für Bestechungen verwenden, da sie in der Politik der Stadt und des Landes ebenfalls mitsprechen wollen; das Amt des Oberpriesters wird vererbt, die unehelichen Kinder der Gefolgsleute der Götter werden, ganz im Gegensatz zu ihren Müttern, hoch geehrt, da sie angeblich Reinkarnationen der Gottheit sind...

3) TEMPELGÄRTEN

Ein schöner Marmorbrunnen beherrscht die Tempelgärten und ist auch mitten im Zentrum zu finden; er wird "Erdelens Brunnen" genannt und stellt allerlei Steingetier wie Einhörner, Drachen und ähnliches dar, während über allem eine Statue des Gottes der Götter, Erdelen, zu entdecken ist. Das Wasser des Brunnens soll, laut Angaben der Priester, wundertätig sein, was jedoch leider nichts stimmt...

Der gesamte Tempelbezirk ist von einer hohen Dornenhecke umgeben und nachts werden mehrere zahme, schnee-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

weiße Raubkatzen freigelassen und die Tore geschlossen; ebenfalls hier anzutreffen sind zwei lebende, uralte Bäume, die sich jedoch hüten, dies zu zeigen, und wunderschöne Blumenhecken und Früchte, die an den gepflanzten Bäumen wachsen...

4) GÖTTERTEMPEL _____

In einiger Entfernung vom Tempel der Großgötter ist der weit kleinere Tempel des übrigen neun Gottheiten Meryllias zu finden; dieser ist ein einfaches, doch in seiner Einfachheit schönes, Steingebäude mit vielen Wasserspeiern auf dem Dach, und neun Gänge führen ins Innere.

Diese enden in einer kleinen Vorhalle, von der aus wiederum neun Gänge abzweigen, über jedem von ihnen steht der Name der hier geweihten Gottheit geschrieben; die Gänge enden vor prunkvollen Standbildern der Gottheiten, vor denen in einer Schale ein ewiges Feuer brennt - bei einem aufrichtigen Gebet kann der Gläubige vielleicht im Lichtschein der Flammen etwas im bezug auf seine Person und die jeweilige Gottheit entdecken!

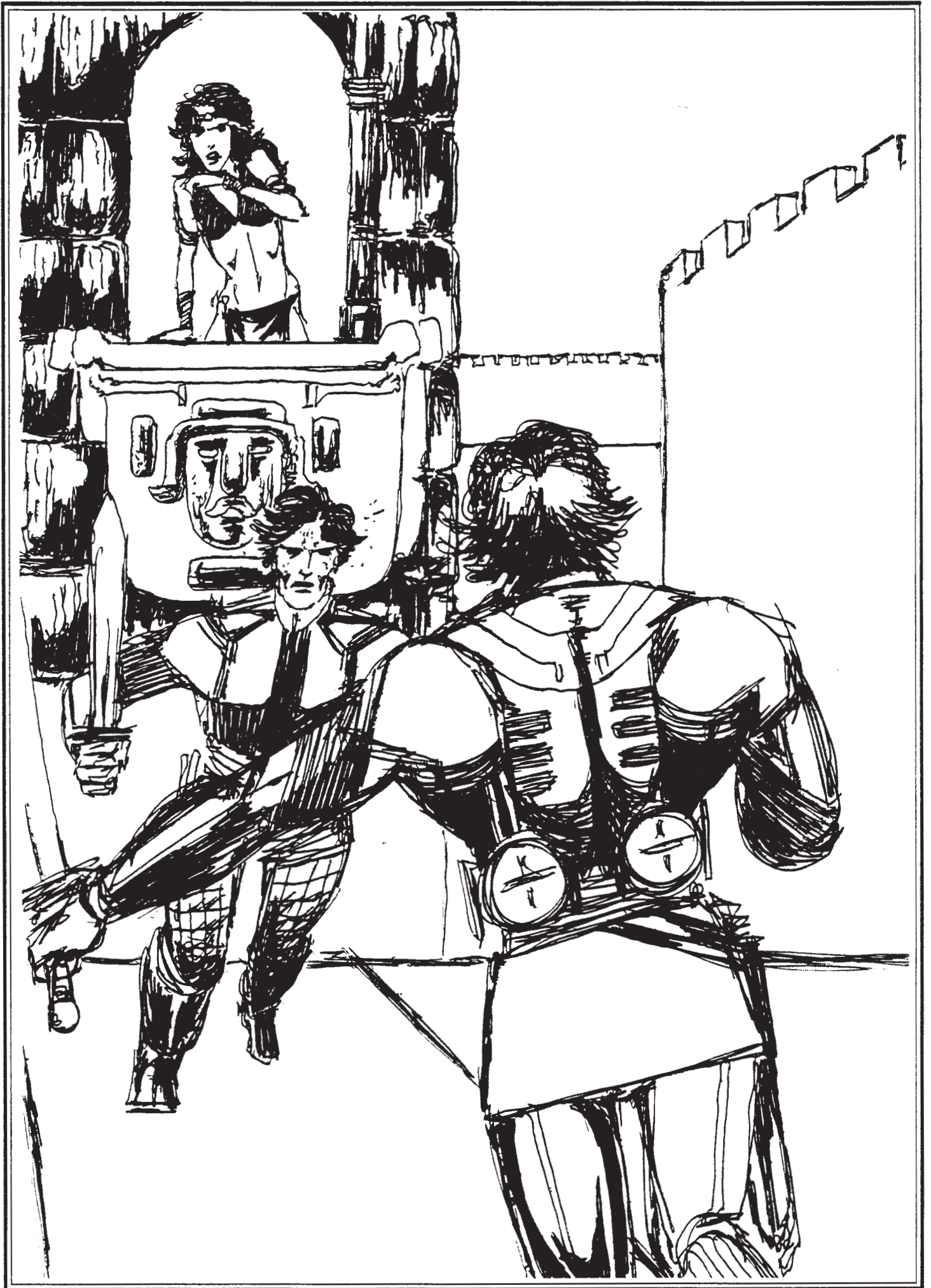
Einige der Wasserspeier auf dem Dach des Tempels sind schon recht zerfallen, unter ihnen verbrigt sich ein Gargyle, der vor langer Zeit bei einem Kampf in der Stadt verwundet und von einem Geweihten des Tempels gepflegt wurde; der Geweihte ist zwar schon lange tot, aber die Dankbarkeit bindet den Gargyle an diesen Ort und so besitzt das Gebäude einen ungewöhnlichen Beschützer, der tagsüber völlig reglos auf dem Dach sitzt, des Nachts aber die ganzen umliegenden Häuser vor Gefahr und Ungemach bewahrt! Die Versuche, einzubrechen und etwas aus dem Tempel zu stehlen, führten daher bisher immer zum Mißerfolg und Tod der jeweiligen Personen, die dies versuchten, was immer dem Segen der Götter zugeschrieben wurde...

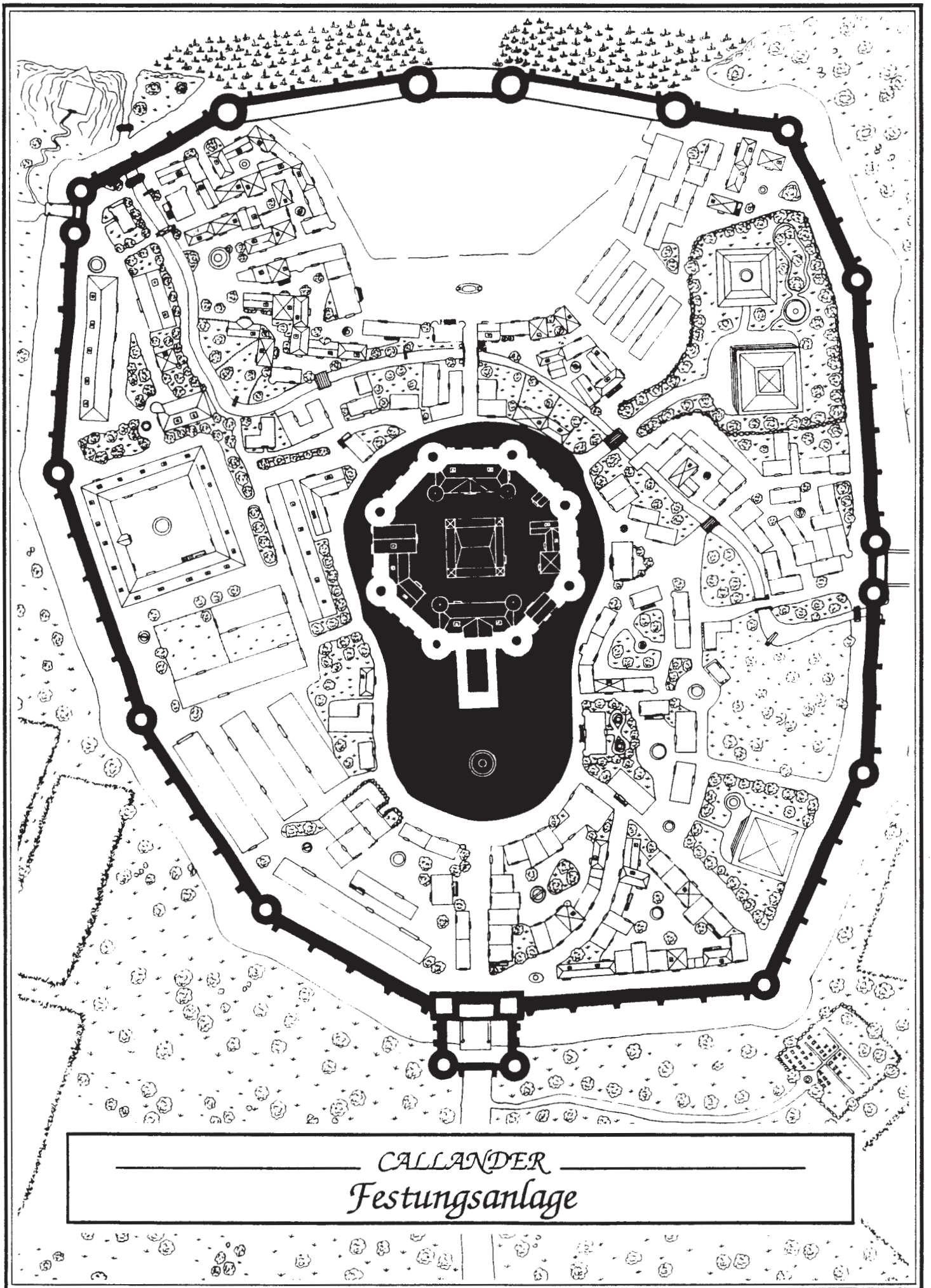
Der Tempel hat ein kleines Obergeschoß, in dem die wenigen Geweihten, für jeden Gott einer, leben.

5) TEMPELGÄRTEN _____

Hierbei handelt es sich um sehr schön gepflegte und angelegte Gärten mit vielen Lauben zum Lustwandeln verliebter Pärchen Callanders; ein kleiner Brunnen mit dem Standbild einer Gargyle steht an einem der Pfade, angeblich bringt es Glück, wenn man eine Münze hineinwirft und sich etwas wünscht.

Daran ist etwas wahres, denn der Gargyle behält den Brunnen tagsüber stets im Auge und beschützt den Spender einmal bei einer drohenden Gefahr und bringt das Gold heimlich in einen der Schreine der Gottheiten...





FESTUNGSANLAGE

1) FESTUNG

Diese Burg des Fürsten Thors con Petzar ist in bisher noch nie wirklich vorgekommenen Notzeiten die Zuflucht der Bürger Callanders vor wilden Horden, die eventuell die Stadt stürmen könnten - zumindest für jene von ihnen, die von den Torwachen dann auch eingelassen werden!

Die Festung ist von sechs Spannen hohen Mauern umgeben, die nochmals von den zahlreichen Wachtürmen mit stolzen acht Spannen überragt werden; auf dem Wehrgang patrouillieren ebenso wie im Hof stets Männer der fürstlichen Garde, die im Volksmund Callanders als "Tiermenschen" bezeichnet werden.

Eine wuchtige Zugbrücke, in Friedenszeiten stets geöffnet, ist der einzige bekannte Zugang zur Burg, es soll allerdings unzählige Geheimgänge geben, die jedoch allesamt sehr gut verborgen sein müssen, denn bisher wurde noch kein einziger entdeckt; das große Tor wird zu jeder Zeit von vier Wachen der Garde und einem niedrigrangigen Zauberkundigen bewacht.

Auf den Wachtürmen befinden sich fest montierte, übergroße Armbrüste zur Abwehr fliegender Kreaturen, einige von ihnen tragen sogar ein kleines Katapult oder eine Ballista.

2) KASERNE

In diesem schmucklosen, zweistöckigen Bauwerk direkt am Eingangstor leben die Angehörigen der fürstlichen Garde Callanders; diese Garde ist der große Stolz des Herrschers Thors con Petzar und ihre Kampfkraft wird in den ganzen Menschenlanden gerühmt.

Das Gebäude besitzt zahlreiche Kammern, in denen jeweils zwei Männer der Garde wohnen; diese Gemächer sind relativ luxuriös eingerichtet, wenn auch der Platz etwas knapp bemessen ist.

Die Waffenübungen werden, in Ermangelung eines speziellen Übungsraumes, auf dem Burghof durchgeführt.

Die Garde selbst besteht aus drei völlig unterschiedlichen Gruppen, von denen zwei zudem nicht aus Carut-eshter stammen; da wären zuerst einmal die Adlergarde, eine leichtgerüstete Truppe von Bogenschützen, die aus Ulshar kommen.

Diese Männer sind als beste Bogenschützen der ganzen Menschenlande bekannt und werden ihrem Ruf auch gerecht, es gab schon Turniere, auf denen sie sogar Elfen-schützen besiegt haben; aber auch mit dem Schwert und dem Dolch, die sie beidhändig führen, sind sie herausragende Kämpfer.

Ihr Erkennungszeichen ist das Adlerwappen auf ihren Schilden und der Rüstung.

Als nächstes kommen die Mannen der Wolfsgarde, die allesamt aus dem Königreich Erdwin stammen - sie tragen das Wappen des grauen Jägers auf ihren Schilden und Brustharnischen; diese Kämpfer stellen die Anführer der Garde insgesamt, sie sind berühmt für ihre Führungsqualitäten, ihr Kriegsgeschick und nicht zuletzt ihre Kunst mit Waffen aller Art umzugehen.

Normalerweise jedoch bevorzugen sie zwei Breitscherter oder Kriegsbeile, die sie beidhändig mit unnachahmlichen Geschick zu führen verstehen; einige von ihnen dienen dem Fürsten auch als Ratgeber in militärischen Fragen.

Als einzige Truppe der Menschenlande führt die Wolfsgarde auch einige Zauberkundige in ihren Reihen, die sich auf die Ausübung von Kampf- und Schutzzaubern spezialisiert haben!

Zuletzt sollen die Kämpfer der Bärengarde genannt werden, sie sind von allen am schwersten gerüstet und verwenden nur die gewaltigsten Waffen wie Kriegshämmer oder riesige Morgensterne; als einzige Truppe stammen sie aus

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Carut-eshter selbst und sind deshalb trotz ihrer rauhen Manieren beim Volk am beliebtesten.

Sie tragen auch, im krassen Gegensatz zu den übrigen, immer sehr gepflegt wirkenden Angehörigen der fürstlichen Garde, einen verwilderten Vollbart, der neben ihrem Bärenwappen das beste Erkennungszeichen sind.

Beim gemeinen Volk hält sich hartnäckig das Gerücht, daß sich alle Angehörigen der Garde in das jeweilige Tier verwandeln können, das sie im Wappen tragen...

3) GESINDEHAUS

In diesem zweistöckigen Gebäude, das einen kleinen Anbau aufweist, ist der Großteil der Dienerschaft des fürstlichen Hofes untergebracht; diese leben hier relativ gut, denn Thors con Petzar will von zufriedenen Gesichtern umgeben sein. Im Anbau sind Nutztiere wie Hühner, Schweine und ähnliches für den Bedarf der Festung untergebracht, wo sie von Manehyr dem Stallknecht betreut werden.

Herausragend an der Dienerschaft sind vor allem die hübschen jungen Maiden, welche alle vom Fürsten selbst nach ganz bestimmten, unübersehbaren Gesichtspunkten ausgewählt wurden.

4) STALLUNG

In diesem einstöckigen Holzgebäude befinden sich die Plätze der Pferde der Wolfs- und Adlergarde, die Männer mit dem Bär im Wappen kämpfen nur zu Fuß; der Stallknecht Menehyr kümmert sich auch um sie und es hat bei seiner Pflege noch nie Grund zur Klage gegeben.

5) PALAST

Das bei weitem prunk- und prachtvollste Gebäude in der gesamten Festungsanlage; dieses zweistöckige Bauwerk wurde voll und ganz mit weißem, edelstem Marmor verkleidet und eine Säulenreihe stützt bei der breiten Eingangstreppe das überhängende Dach, auf dem Statuen von tanzenden Maiden und Jünglingen auf den Besucher herabsehen.

Im unteren Stockwerk wohnen die engsten Berater, Adelige und Leibdiener des Fürsten Thors con Petzar, der wiederum im oberen Stock mit seiner Schwester Thoryne lebt; einige Wachen der Garde sorgen stets dafür, daß kein ungebetener Besuch die Geschwister stört und der Hofzauberer Sal Varagelst soll einige wirksame Verteidigungszauber, zwar nicht tödlich aber den Geist des Eindringlings verwirrend, in den oberen Gemächern erschaffen haben, zumindest kam es bisher noch zu keinem erfolgreichen Versuch des Einbruchs oder ähnlichem!

Während die Räumlichkeiten der Personen im Erdgeschoß zwar luxuriös, aber doch zweckmäßig eingerichtet wurden, herrscht in den Gemächern Thors eitel Verschwendungssucht, Prunk und Pomp; seine Schwester, stets ein Dorn in seiner Seite, teilt seine Vorliebe für Luxus keineswegs und ist wegen ihrem freundlichen und verständnisvollen Charakter bei der Bevölkerung Callanders sehr beliebt...

6) WAFFENKAMMER

Ein kleines, unauffälliges Gebäude aus grauem Stein, beherbergt dieser Anbau an die Festungsmauer die meisten Waffen und Utensilien, um eine Belagerung der Burg zunichte zu machen; Munition für Armbrüste, Katapulte und die Ballistas finden sich hier ebenso wie zahllose Hellebarden, Wurfspere, schwere Bögen und ähnliche Waffen mehr.

7) HOFHEILER

In diesem einstöckigen Gebäude lebt der fürstliche Heiler Renuwast Thol; das Haus ist kärglich eingerichtet und läßt eine gewisse Sorgfalt bei der Ordnung vermissen, doch Renuwast hat ohnehin noch nie jemanden zu sich eingeladen.

Er ist ein alter, verrunzelter und mindestens ebenso verbitterter Mann der keinerlei Humor oder Freundlichkeit aufweist; er dient dem Fürsten nun schon seit geraumer Zeit und konnte seine Nützlichkeit beweisen, ansonsten hätte ihn Thors con Petzar, dem seine griesgrämige Miene überhaupt nicht behagt, schon lange aus seinen Diensten entlassen.

Doch der verbissene Renuwast ist ein Meister der Heilkunde und seine Spezialität ist die Herstellung von magischen Heiltränken und Artefakten, welche Wunden schließen oder diese völlig ausheilen; viele Männer der Garde sind mit solchen unauffälligen Ringen oder Amuletten ausgestattet, auf Order des Fürsten hin, denn der Heiler würde sich niemals freiwillig von seinen Errungenschaften trennen. Sehr zu seinem Mißvergnügen muß er sich den Anbau mit dem Hofzauberer teilen, denn hier führen beide in getrennten Räumen ihre Experimente durch und dank ihren völlig unterschiedlichen Charakteren ist Zank und Zwist bei ihren seltenen Begegnungen an der Tagesordnung...

8) HOFZAUBERER

Auch dies ist ein einstöckiges Wohnhaus mit einem Durchgang zum Anbau an seiner Seite; hier lebt Sal Varagelst, der fürstliche Zauberkundige und Berater.

Seine Gemächer sind geschmackvoll eingerichtet und penibel sauber, ein Umstand, auf den er in seiner eigenen Art und

Mächte, Mythen, Moddermonster

Stadtbeschreibung

Weise merkwürdig stolz ist; er war einmal eher versehentlich im Hause des Heilers und die Unordnung dort hält er ihm bis zum heutigen Tage vor.

Sein zynischer und, zumindest wenn es sich bei seinem Gegenüber um einen Untergeben oder Unterlegenen handelt, doch einigermaßen humorvoller Charakter macht ihn zu einem respektablen Zeitgenossen und Gesprächspartner - denn Sal hält eigentlich so ziemlich jeden für unterlegen!

Seine liebste Beschäftigung ist es, mit der Schwester des Fürsten hitzige und doch meist harmlose Wortgefechte zu führen, wenn dies auch für einen Außenstehenden nicht zu erkennen ist; die beiden verstehen sich ausgezeichnet und sie ist eine der wenigen Personen, die er als gleichwertig betrachtet.

Auch er führt im Anbau Experimente durch und fertig vor allem magische Waffen und Rüstungen; so sind die Mannen der Garde allesamt mit Zauberrüstungen versehen, mit denen sie einmal pro Tag ihre Gestalt verändern können (in das Tier auf ihrem Wappen) und zudem sind ihre Waffen verzaubert, so daß sie wesentlich mehr Schaden verursachen als gewöhnlich - eine Eigenschaft, die diese hervorragenden Kämpfer noch gefährlicher macht als ohnehin schon!

9) WEHRTURM

Dieser mächtige Wehrturm überragt die Mauern der Festung und ist schon von weitem bei der Annäherung an die Stadt als erstes zu erkennen; seine wuchtigen Mauern trotzen Wind und Wetter und er gilt als absolut uneinnehmbar - doch welche Festung steht nicht in diesem Ruf?

Er dient als allerletzte Zuflucht im Falle eines siegreichen feindlichen Überfalls auf die Stadt und wurde von jedem bisher hier lebenden Hofzauberer mit seinen stärksten Abwehr- und Verteidigungszaubern umgeben, so daß dieser Turm von einem wahren Netz aus Magie umweht zu sein scheint; die große Turmplattform bietet Platz für zwei gewaltige Katapulte und zwei ebenso große Ballistas, deren Schußkraft so enorm ist, daß sie Geschosse bis über die Stadtmauern hinaus zu schleudern vermögen!

Zahllose kleinere Waffen und Verteidigungseinrichtungen wie fest montierte Armbrüste mit größerer Durchschlagskraft, Kessel für kochendes Öl und lange Piken liegen ebenfalls hier oben bereit, weitere dieser Gegenstände finden sich in den zahlreichen Gemächern innerhalb des Wehrturms, wo sich stets einige Männer der Garde aufhalten.

Auch auf der Plattform finden sich diese Kämpfer, vor allem die Adlergarde, alle Männer mit scharfen Augen, halten hier oben Wache und schützen die Stadt Callander somit vor unangenehmen Überraschungen...

CALLANDER-HÄUSERÜBERSICHT

DIE WICHTIGSTEN HÄUSER AUF EINEN BLICK

HANDWERKSVIERTEL

- 1) "Die kleine Mühle", Müller
- 4) Bäckerei "Zur Mühle"
- 5) Wirtshaus "Der kleine Kamin"
- 6) Wunderheiler
- 7) Schneider
- 8) Wohnhaus, leerstehend
- 10) Bogner
- 12) Jäger
- 13) Zeichnerin
- 15) Schuster
- 16) Schmied
- 17) Töpfer
- 18) Kerzenmacher
- 19) Handwerks Gilde
- 20) Steinmetz

HANDELSVIERTEL

- 1) Zollstube
- 2) Lederwaren
- 3) Händler Gilde
- 4) Stoffladen
- 5) Geldverleiher
- 6) Silberschmied
- 7) Rüstung und Waffen
- 8) Edle Düfte
- 9) Wirtshaus "Zum guten Trunk"
- 10) Waschhaus
- 11) Gewürzladen
- 12) Metzger
- 13) Teppichhändler
- 14) Blumenhändler
- 15) Badehaus
- 16) Wohnhaus, Zauberkundiger
- 17) Maurer
- 18) Schuster
- 19) Wohnhaus, Steuereintreiber
- 20) Waisenhaus "Platz am Feuer"
- 21) Herberge "Gemütlichkeit"
- 22) Krämerladen
- 23) Fuhrunternehmen
- 25) Wohnhaus, Leichenbestatter
- 28) Barbier und Medicus
- 30) Mietstall
- 31) Skulpturenhandel

- 32) Schneider
- 33) Gärtnerei
- 34) Wohnhaus, Zimmer frei
- 35) Töpfer
- 36)-37) Feuerwacht
- 38) Bürgerwehr
- 39) Näherei und Weberei
- 40) Wohnhaus, Geliebte (Fürst)
- 41) Teehaus "Haus der Freundschaft"
- 42) Stadtverwaltung
- 43) Haus "Freies Callander Blatt"
- 45) Wirtschaft "Burgkneipe"
- 46) Pelze und Felle
- 47) Kerzenmacher
- 48) Stall "Schwarzer Hirsch"
- 49) Krämerladen
- 50) Armenschule
- 51) Wirtshaus "Zum Schwarzen Hirsch"
- 52) Gruselkabinett
- 54) Schuster
- 56) Marktplatz

FISCHERVIERTEL

- 2) Segelmacher
- 3) Wohnhaus, Chef d. Viertels
- 4) Ruine, Bund der Meryllianer
- 5) Seiler
- 10) Fischereigilde
- 18) Wirtshaus "Piratenschenke"
- 19) Bootsbauer
- 20) Freudenhaus "Liebesglück"
- 22) Wohnhaus, Geschichtenerzähler
(Zauberkundiger)
- 23) Badehaus "Der Zuber"
- 24) Wirtshaus "Gurgelschwenker"
- 31) Wohnhaus, Kapitän
- 32) Wohnhaus, Anführer Meryllianer
- 33) Arzt
- 34) Backstube
- 35) Schlachthof
- 36) Wohnhaus, Schmied
- 37) Instrumentenhandel "Hellas"
- 38) Tierhandel "Wuschel Wuschel"
- 39) Ruine, Mordante
- 40) Stallungen
- 41) Herberge "Hafenwirt"

- 42) Stallungen
- 43) Hafenmeisterei
- 45) Wirtshaus "Zum Anker"
- 47) Wohnhaus, Schmugglerin
- 48) Metzgerei
- 60) Lagerhäuser "SklaKo"
- 61) Werft "SklaKo"
- 62) Segelmacher
- 63) Verwaltung "SklaKo"
- 64) Schiffsbauer
- 65) Wohnhaus, Chef "SklaKo"
- 67) Wohnhaus, Kapitän
- 68) Ruine, Keller

KASERNENVIERTEL

- 1) Taverne "Kriegerglück"
- 2) Wohnhaus, Offiziere
- 3) Wohnhaus, höhere Offiziere
- 4) Kasernenwache
- 5) Wohnhaus, Hauptmann Soldaten
- 6) Kaserne
- 7) Stadtgefängnis
- 8) Waffenlager

LAGERVIERTEL

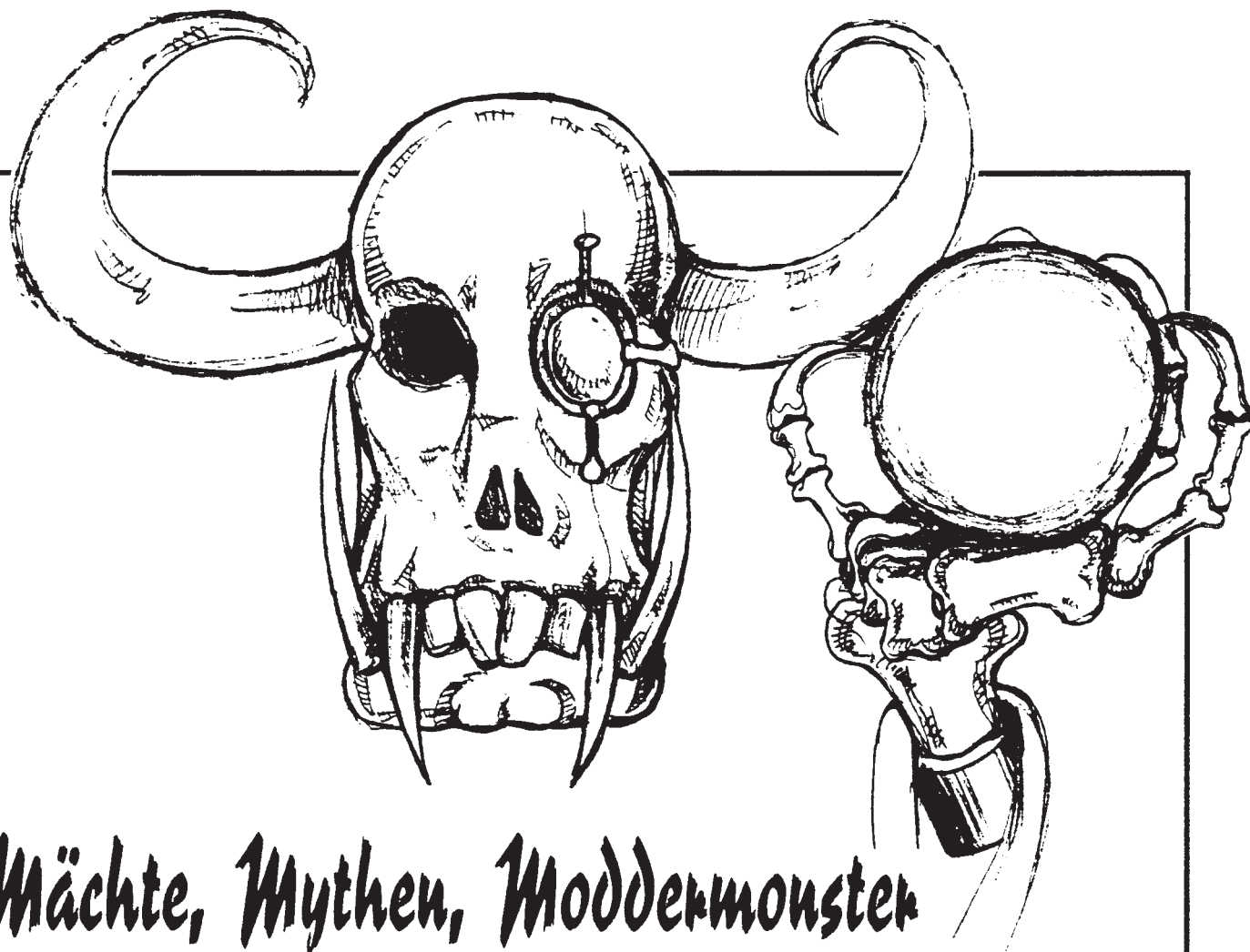
- 1)-3) Lagerhäuser
- 4) Wohnhaus, Lagermeister
- 5) Rasthaus "Zur Burg"
- 6) Lebensmittel "Graffield"
- 7) Wirtshaus "Zur Burg"
- 8) Stallungen "Zur Burg"

TEMPELANLAGEN

- 1) Tempel der vier Götter
- 2) Tempelgebäude, Priester
- 3) Tempelgärten
- 4) Göttertempel
- 5) Tempelgärten

FESTUNGSANLAGE

- 1) Festung
- 2) Kaserne
- 9) Wehrturm



Mächte, Mythen, Moddermonster

Das Fantasy-Rollenspielsystem von Fans für Fans bietet eine anspruchsvolle, kostengünstige und ausbaufähige Alternative zu althergebrachten Rollenspielen!

In drei übersichtlich gestalteten Bänden auf insgesamt 380 reich illustrierten Seiten bieten sich dem Leser:

- 30 Charakterklassen, 10 Halbmenschenarten
- über 200 Zaubersprüche
- durchdachte Regelmechanismen
- komplett beschriebene Hintergrundwelt
- Grafiken bekannter Fandom-Zeichner
- und und und...

Aber natürlich wird dieses Spielsystem auch in Zukunft mit ansprechendem Material versorgt, so zum Beispiel:

- Abenteuerbände (wie „Der König soll sterben“, „Katakomben des Chaos“)
- Hintergrundmaterial (wie die Stadtbeschreibung „Callander, Stadt am Meer der Ewigkeit“)
- Ausbaubände (wie „Neuigkeiten aus Meryllia“, „ememem-Magazin“)
- und und und...

Warum also noch zaudern? **Mächte, Mythen, Moddermonster** ist zu beziehen bei:

EDITION EINHORN
c/o Andreas Trageser
Ellerstraße 28
6000 Frankfurt am Main 60

oder

EDITION EINHORN
c/o Karl-Heinz Zapf
Karlsbader Straße 14
8902 Neusäß